

DUNGEONS & DRAGONS® CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

VALOMBRE l'épuration

Une aventure pour des personnages de niveaux 9 à 13



Richard Baker

Eric L. Boyd Thomas M. Reid

T A B L E D E S M A T I È R E S

Introduction	3	L10 -L'Antre d'Alokkair.....	80
Préparation.....	3	La Folie d'Azmaer	82
Contexte de l'aventure.....	4	Le Pays dans l'ombre.....	82
Synopsis de l'aventure.....	5	Maison Dhuurniv	84
Accroches de l'aventure.....	5	Souterrains du Crâne	85
Les Zhentarim	7	Redoute drow	94
Le Val plonge dans l'ombre	7	Conclusion du chapitre	99
L'armée de Sombrespoir	8	F1 -La Crevasse du Coup d'Epee	100
L'armée d'occupation zhentarim	8	F2 -Poste de Garde Drow	101
Martel, le Coeur d'hiver.....	8	F3 -Le Repaire d'Ombrocc.....	102
Déclencher un soulèvement	10	F4 -Caverne des Feux arachneens	104
Colline du bois de chênes	11	F5 -Sanctuaire de Lolth	106
La quête de Syluné	13	F6 -Le Labyrinthe.....	107
La Colline du guetteur.....	13	F7 -Le Pont du Gouffre.....	109
La tombe d'Aumry.....	16	F8 -Le Lac du Crane	110
Réponse du Zhentarim.....	17	F9 -Le Temple de Lolth	112
Conclusion du chapitre	19	F10 -Chambre du trésor	113
D1 -la Colline du Bois du Chêne.....	20	Soulevement	114
D2 -Ciel souille	21	L'armée de Valombre	114
D3 -la Colline du guetteur	22	Bataille de Valombre	114
D4 -la Tombe d'Aumry.....	23	La meute de l'Ombre lunaire.....	115
D5 -Assassinat de personnages.....	24	Le bois vivant.....	116
D6 -Tueurs dans la nuit.....	26	Réponse du Zhentarim.....	118
Chateau Roche	27	Réponse des Shadovars.....	119
L'Église de Baine	27	La Tour biscornue d'Ashaba.....	120
Caractéristiques du château	28	Retour du Haut Capitaine	127
Rez-de chaussée	29	Conditions de victoire	127
Niveau souterrain.....	35	Les suites de l'histoire	129
C1 -Barbican.....	40	U1 -Chef de meute	130
C2 -la Cour.....	42	U2 -Susurrus Dechaine	131
C3 -la Cour.....	43	U3 -Bataille du Pont	132
C4 -Baraquements.....	44	U4 -Soutien aerien	133
C5 -le Chenil	45	U5 -Embuscade du Balhannoth	134
C6 -L' Armurerie.....	46	U6 -Evasion de prison	135
C7 -le Donjon	47	U7 -Immunité diplomatique	136
C8 -Quartiers du haut pretre.....	48	U8 -L'ombre de Trystemine	137
C9 -le Temple de Baine	49	U9 -La chute de Sombrespoir	138
L'Antre sinistre d'Alokkair	50	Appendices	139
Alokkair le mage-roi.....	50	Village de Valombre	139
Caractéristiques du Donjon	50	Les environs de Valombre.....	146
La Crypte	51	Habitants du val	148
La maison de la nuit	56	Armures et capacités	150
Le Gantelet de la Liche	60	Objets magiques	151
Conclusion du chapitre	66	Monstres.....	156
L1 -le gardien d'Alokkair	67	Document pour les joueurs	161
L2 -Salle voutee	68		
L3 -Salle d'arme.....	69		
L4 -Le Fond du gouffre.....	70		
L5 -le Foyer de la Sombre Dame.....	71		
L6 -le Sanctuaire de la Nuit.....	73		
L7 -Emissaires Shadovars	74		
L8 -Les Morts Vigilants.....	76		
L9 -La Caverne du rituel	78		

INTRODUCTION

La guerre fait rage à travers Cormanthor et les Vaux. Les légions vêtues de noir de Château Zhentil et les drows de la Cour des Elfes sont engagés dans une guerre sans merci contre le royaume elfe refondé de Myth Drannor et ses alliés dans les Vaux. Alors que les elfes, les drows et les humains s'affrontent dans les vastes forêts de la Cour des Elfes, les forces zhents attaquent également la forêt occidentale. Une puissante armée dirigée par Scyllua Sombrespoir, haut capitaine de Château Zhentil, occupe les Vaux à l'ouest. Valombre, qui a longtemps été un bastion contre les ambitions zhents, souffre désormais sous le joug du conquérant.

Les défenseurs traditionnels de Valombre sont dispersés aux quatre vents. Maindargent, Fauconnier, Scothgar «Scotti» Amcathra, et le reste des chevaliers de Myth Drannor combattent aux côtés des guerriers d'Ilsevele Miritar dans les batailles féroces qui se déroulent loin à l'est. Trystemine, le seigneur des Vaux, occupe la Tour tordue, apparemment sans se soucier des nouveaux «défenseurs» de Valombre. Et Elminster, le Sage de Valombre, a disparu, sa tour étant en ruines. De nouveaux héros doivent se manifester si l'on veut que Valombre retrouve sa liberté.

Valombre : l'épuration des contrées est une aventure de DUNGEONS & DRAGONS® conçue pour quatre personnages de 9ème niveau. Les personnages joueurs passeront le 10e niveau et le 11e niveau au cours de l'aventure, et atteindront peut-être le 12e ou le 13e niveau à la fin de l'aventure.

préparation

Vous avez besoin de quatre ouvrages pour mener à bien cette aventure : le Manuel du joueur (PH), le Guide du maître de donjon (DMG), le Manuel des monstres (MM) et le Cadre de campagne des Royaumes Oubliés (FRCS). De plus, il peut être utile d'avoir une copie de Heroes of Battle. Le succès ou l'échec des efforts des personnages pour renverser les conquérants de Valombre est basé sur les règles de points de victoire introduites dans ce livre. Il n'est pas nécessaire d'avoir Heroes of Battle pour résoudre l'intrigue, mais c'est une bonne ressource pour les aventures sur le thème de la guerre.

Dans ce livre, des abréviations en exposant sont souvent utilisées pour désigner des éléments de jeu et

d'autres matériels qui apparaissent dans certains suppléments. Ces suppléments et leurs abréviations sont les suivants : Les Chapitres Sacrés (Book of Exalted Deeds) (BoED), Codex aventureux (Complete Adventurer) (CAD), Code profane (Complete Arcane) (CAr), Codex martial (Complete Warrior) (CW), Draconomicon (Dra), Fiend Folio (FF), Fiendish Codex (FC1), Libris Mortis (LM), Seigneurs des ténèbres (Lords of Darkness) (LD), Lost Empires of Faerûn (LE), Miniatures Handbook (MH), Manuel des Monstres II (MM2), Monster Manual III (MM3), Monster Manual IV (MM4), Monstres de Faerûn (Monsters of Faerûn) (Mon), Planar Handbook (PIH), Manuel des Joueurs de Faerûn (Player's Guide to Faerûn) (PG), Races de Faerûn (Races of Faerûn) (RoF), Les Royaumes Serpents (Serpent Kingdoms (SK), Spell Compendium (SC), Le Sud étincelant (Shining South) (SS), et Outreterre (Underdark) (Und).

Bien que cette aventure soit la suite de l'aventure Cormyr : La Déchirure de la Toile, il n'est pas nécessaire de jouer cette aventure avant de faire celle-ci.

Nous vous recommandons de revoir les informations présentées sur les Vaux et Valombre dans le cadre de campagne des Royaumes Oubliés (pages 196 et 215, respectivement) avant de jouer cette aventure. Vous trouverez également des informations plus détaillées sur Valombre dans l'annexe 1 de cette aventure. Cette aventure utilise un format tactique pour décrire les rencontres susceptibles d'aboutir à un combat.

L'aventure est divisée en un récit d'aventure (les premières sections des chapitres 1 à 5), dans lequel les rencontres et les descriptions de lieux sont présentées de manière traditionnelle, et une section de rencontres tactiques à la fin de chaque chapitre, dans laquelle des batailles spécifiques sont présentées dans un format facile à mettre en œuvre.

comment utiliser le format tactique

Les entrées clés du texte présentent, en fait, un organigramme de l'aventure. Les lieux ou les rencontres événementielles qui donnent lieu à un combat ont une rencontre tactique correspondante à la fin du chapitre en question.

Lorsque le récit de l'aventure vous demande de vous référer à une rencontre tactique, il vous suffit d'aller à la page indiquée. La caractéristique la plus

évidente de chaque rencontre tactique est la carte de la salle ou de la zone où se déroule la rencontre. Chaque carte est accompagnée d'une série de textes : une section de mise en place, des informations à lire à haute voix aux joueurs, et d'autres détails spécifiant les caractéristiques de la zone tactique. Commencez par la section de mise en place, qui décrit les positions initiales des créatures et les circonstances de la bataille. Les autres sections comprennent les descriptions et caractéristiques des créatures, les tactiques des créatures, les pièges (s'il y en a) et d'autres informations connexes. Les rencontres de cette aventure sont conçues pour être utilisées avec les figurines DUNGEONS & DRAGONS®. Dans certains cas, une figurine que vous possédez peut représenter parfaitement un personnage ou une créature. Si vous n'avez pas la figurine exacte, remplacez-la par une autre de la même taille et dites aux joueurs ce que représente la figurine que vous utilisez.

COMMENT UTILISER LES CARTES TACTIQUES

Comme décrit à la page 59 du Guide du Maître, si un élément de la carte couvre plus de la moitié d'une case donnée, on considère que cet élément s'étend sur cette case. S'il couvre moins de la moitié d'une case, il ne s'étend pas sur cette case.

Par exemple, si une zone de sous-bois clair contourne les bords d'une case, mais que le reste de la case est dégagé, il n'y a pas de coût de mouvement supplémentaire pour entrer dans cette case. Si les broussailles dépassent le milieu de la case, l'entrée dans la case coûte 2 cases.

La même règle s'applique aux murs diagonaux, qui sont dessinés sur les cartes tactiques de manière à couper le centre des bords des cases au lieu d'aller d'un coin à l'autre. De cette façon, il est facile de savoir si un personnage peut se tenir dans une case donnée ou non, puisque chaque case traversée par un mur diagonal est soit largement dégagée (on peut s'y tenir), soit ne comporte qu'un petit coin (on ne peut pas s'y tenir).

contexte de l'aventure

Valombre : l'épuration se déroule durant l'hiver de l'année de l'Ascension des elfes en 1375 CV. L'intrigue se déroule environ cinq mois après les événements décrits dans la trilogie du Dernier mythal.

Au printemps 1374 CV, le seigneur Seiveril Miritar de l'Éternelle-rencontre rassembla une grande croisade pour faire face à la menace de la légion démons-feys de Sarya Dlardrageth. La croisade de Seiveril chassa les démons-feys de la Haute Forêt, puis poursuivit les elfes du soleil engendrés par les démons jusqu'à leur forteresse secrète de Myth Drannor. Des armées ve-

nues de Montéloy, de Sembie, de Château Zhentil, des drows de Cormanthor et des différents Vaux prirent le relais, certaines s'alliant aux démons-feys, d'autres luttant contre Sarya Dlardrageth et ses hordes infernales. Finalement, l'armée elfe l'emporta, reprenant Myth Drannor. Bien que Seiveril Miritar soit tombé lors de la dernière bataille dans l'ancienne cité, sa fille Ilsevele est devenue souveraine à sa place.

Avec la cité-état rivale de Montéloy sous sa coupe, Fzoul Chembryl, Tyran de Château Zhentil, était déterminé à empêcher Myth Drannor de se relever. Dans le même temps, les drows de la maison Jaelre, adorateurs de Vhaeraun, et le clan Auzkovyn perçurent leur propre perte dans l'ascension d'Ilsevele Miritar sur le trône de l'ancien Cormanthyr. Zhents et drows conspirèrent pour attaquer Myth Drannor avant que le jeune royaume d'Ilsevele Miritar ne se renforce.

Alors que Fzoul cherchait un coup de maître pour renverser son nouvel ennemi, il fut approché par Esvele Châteaugris, une prêtresse de Shar. La servante de Shar ne se souciait guère des problèmes de Fzoul Chembryl avec Myth Drannor, mais elle souhaitait ardemment porter un coup aux serviteurs de Mystra à Valombre, en particulier au grand mage Elminster. Esvele proposa d'éloigner Elminster (et les autres élus de Mystra) de Valombre en créant une zone de magie morte sur toute la région, dont les effets dissuaderaient les élus de Mystra de revenir. La prêtresse sharéenne proposa également une alliance avec les drows de la maison Val, adorateur de Lolth. En privant les défenseurs de Valombre de leurs puissants pouvoirs magiques, Esvele permettrait aux Zhentarim et à leurs alliés drows de conquérir définitivement le val. En retour, la soumission du Val par les armées zhentish permettrait aux serviteurs de Shar de mener à bien la vendetta de leur déesse contre Mystra. Fzoul accepta l'offre d'Esvele : permettre à la prêtresse de Shar de percer une brèche dans la Toile semblait être un prix raisonnable pour la défaite de Valombre.

Aux heures sombres du 15 nuiteuse 1374 CV, une petite compagnie d'assassins sharéens et d'adeptes de l'ombre se glissa dans le Val. Dans les coffres d'Elminster, reposait un puissant artefact sharéen, le Diadème d'Ebon, l'un des nombreux objets maléfiques que le Sage de Valombre gardait bien à l'abri entre les murs de sa tour. Mais le Diadème recelait un secret mortel. En perçant les défenses de sa tour, les Sharéens réussirent à activer le Diadème d'Ebon et à libérer ses pouvoirs. Se nourrissant de la force même des protections qu'Elminster avait mises en place au fil des ans, le Diadème d'Ebon renforça considérablement les assassins sharéens. Bien qu'Elminster ait détruit la plupart des intrus qui avaient pénétré dans sa tour, les Sharéens l'ont vaincu. Gravement blessé, il fut emporté par ses sorts de secours - et sa tour elle-même fut réduite en ruines et projetée dans un plan lointain.

introduction

Quelques heures après la défaite d'Elminster, Scyllua Sombrespoir mena une armée zhent dans la partie nord du Val, tandis que les drows de la maison Dhuurniv écrasaient les défenseurs de la Tour tordue par le bas. Lorsque le châtelain de Château Zhentil avait attaqué Valombre au cours de l'été 1374 CV, Seiveril Miritar avait rapidement envoyé la Croisade défendre Valombre. Les habitants de Valombre ne pouvaient tout simplement pas surmonter l'avantage des Zhents en termes de monstres et de troupes sans avoir recours à la magie, et les dommages causés localement par les Sharéens à la Toile rendaient la magie faible et peu fiable. Malgré une vaillante défense, le val tomba. Au grand étonnement de la population locale, le seigneur Trystemine annonça par la suite une alliance avec Château Zhentil et accueillit le Zhentarim à Valombre en tant qu'alliés.

Établissant une puissante garnison pour occuper le Val, Scyllua Sombrespoir mena son armée vers le sud et l'est, en direction de Valbrume et de la Route de la Mer de lune, pour achever l'encerclement de Myth Drannor. Tandis que les armées continuent de manœuvrer dans les forêts à l'est et que les prêtres de Shar cherchent à achever la destruction de la Toile dans cette partie des Vaux, Valombre est sous le joug des Zhents. Les habitants du val fulminent de colère et murmurent contre leurs oppresseurs, mais ils n'osent pas se soulever - pas encore, en tout cas.

synopsis de l'aventure

Valombre : l'épuration offre aux personnages joueurs l'opportunité de se lancer dans la plus héroïque des aventures : renverser des oppresseurs maléfiques et restaurer la liberté dans un pays en proie à la misère. Les PJ doivent relever le double défi d'une corruption insidieuse de la Toile et d'une occupation impitoyable par le Réseau noir. Pour chasser les méchants de Valombre, les personnages doivent organiser et mener une révolte désespérée des habitants du val contre leurs conquérants. Ils doivent empêcher l'arrivée de renforts rapides, éliminer les alliés potentiels, vaincre les rites infâmes des serviteurs de Shar, éliminer les chefs des forces maléfiques et enfin se rendre sur le champ de bataille afin de mener les habitants du Val à la victoire.

Chapitre 1 : le Val plongé dans l'ombre. Les personnages arrivent à Valombre, où ils découvrent que le Val est occupé et que la Toile s'effiloche. Après avoir affronté deux bandes rivales de mercenaires à la solde du Réseau noir, les PJ explorent le tombeau du seigneur Aumry au sommet de la butte de l'Observateur. Après avoir libéré les vestiges de Syluné d'un vorace mangeur de magie, les personnages apprennent que des clercs de Baine ont établi un portail vers Châ-

teau Zhentil au milieu des ruines de Château Roche, que des serviteurs de Shar ont entamé un rite sombre dans l'ancre de la liche Alokkaïr, et que des drows rôdent dans les catacombes sous la Tour biscornue.

Chapitre 2 : Château Roche. Ancienne forteresse en ruine surplombant le Val, le château est en train d'être transformé en bastion de Baine, le Seigneur des Ténèbres. Les personnages qui cherchent à lancer un contre-attaque audacieuse contre les occupants zhentils commencent leur campagne de libération ici, en détruisant un portail par lequel Château Zhentil et l'Église de Baine peuvent envoyer des renforts en cas de besoin.

Chapitre 3 : L'ancre redoutable d'Alokkaïr. Donjon tristement célèbre enfoui sous le cœur du Val, l'ancre redoutable d'Alokkaïr sert désormais de bastion aux serviteurs de Shar. Esvele Châteaugris et la liche Alokkaïr se livrent à des rites visant à étendre la déchirure de la Toile et à rendre tous les utilisateurs de la Toile impuissants dans le Val. Le Puit broyeur, au cœur du repaire de la liche, mène à des routes drows secrètes reliant les ruines de Maerimydra aux caves de la Tour biscornue.

Chapitre 4 : La folie d'Azmaer. Les sœurs matrones de la maison Dhuurniv ont repris la Folie d'Azmaer, ainsi nommée en l'honneur du dernier maréchal drow de la Tour biscornue. La défaite des drows et la récupération du pendentif d'Ashaba ouvrent la voie à la libération des Vaux.

Chapitre 5 : Révolte. Une fois le portail des Vaux fermé, les drows vaincus et la dégénérescence de la Toile stoppée, les derniers occupants des vaux sont vulnérables. Dans ce chapitre, les PJ prennent la tête d'une rébellion des habitants du val contre les sbires de Château Zhentil. Courant d'un bout à l'autre du Val, les PJ attaquent les trains de ravitaillement zhents, acquièrent l'accès à un réseau de portails longtemps caché, vainquent les monstres et les champions zhents, et finalement affrontent le chef de l'armée zhent, le Haut Capitaine Scyllua Sombrespoir.

L'annexe 1 : Valombre décrit le village de Valombre et la campagne environnante.

L'annexe 2 : Matériel de jeu contient de nouveaux monstres, des objets magiques et d'autres informations utiles à l'aventure.

Accroches de l'aventure

Les personnages peuvent être entraînés dans cette aventure par une grande variété de méthodes. Voici quelques suggestions d'accroches suivantes :

Hors du Cormyr : En supposant que vous venez de jouer Cormyr : La déchirure de la Toile, les PJ ont probablement récupéré une lettre non finie du serviteur du crâne Ethar à son supérieur et un bout de par-

introduction

chemin d'un tome sharéen connu sous le nom de Livre de la Noirceur. Un test de Connaissance (religion) DC 20 réussi révèle que le Livre de la noirceur est un tome religieux sharéen peu connu qui n'a été lu que par une poignée de serviteurs de haut rang de la Dame de la Perte. Un test réussi de Connaissance (arcanes) DC 20 révèle que le Livre de la noirceur est mentionné dans un index et un catalogue complet de la bibliothèque d'une école de mages du Myth Drannan. Le catalogue est intitulé « Les chants du vent : les possessions de la tour du Hurlevent, par Elminster de Valombre ». Un test de Connaissance (Les Vaux) DC 15;réussi révèle qu'Elminster est le légendaire Sage de Valombre. Les PJ suivent ces indices jusqu'à Valombre, dans l'espoir d'obtenir une audience avec le légendaire sage et d'en apprendre plus sur le Livre de la noirceur.

De passage. Les PJ voyagent le long de la Route septentrionale, transportant un message ou un petit colis de Cormyr à Montéloy, pour rendre service à un ancien protecteur. Ils arrivent au milieu de la ville et découvrent qu'elle a été pillée. De petites bandes de mercenaires et de vendeurs à la sauvette cherchent du travail à Cormanthor depuis des mois, les Zhents n'ont donc pas de raison d'être immédiatement antagonistes envers les PJ - mais tous les personnages de bonne volonté peuvent voir d'un coup d'œil que Valombre a besoin d'aide ; d'autres pourraient y voir une opportunité de profit ou d'avancement par des moyens moins honorables.

Invitations désespérées. Les person-

nages-joueurs ayant des liens avec une organisation d'alignement positif (le royaume elfe refondé de Myth Drannor, les Ménestrels, les Dragons Pourpres du Cormyr, l'Église de Lathandre, ou un ordre prestigieux comme les Chevaliers du Calice, par exemple) reçoivent une convocation de la part d'un allié ou d'un supérieur. Ce dernier a appris d'un réfugié désespéré que Valombre est tombée aux mains des Zhents, et il demande (ou ordonne) au PJ de se rendre à Valombre et de semer le plus de troubles possible contre les forces de Fzoul Chembryl. Les Zhents ne peuvent pas conserver leur conquête mal acquise, et les PJ sont ce que l'organisation a de mieux à offrir pour résoudre le problème.

Le retour de la lame de Guerre. Les PJ sont invités par le nouveau souverain de Myth Drannor, Ilsevele Miritar, à libérer Valombre. Sous le couvert de cette noble mission, les PJ sont secrètement invités à rechercher la lame de Guerre (voir page 150). Ilsevele explique que d'anciennes protections récemment déclenchées indiquent que l'épée légendaire est récemment retournée à la surface, dans les Royaumes (ou peut-être dans les parties les plus hautes de l'Outre-terre), dans les environs de la Tour biscornue.

LE VAL PLONGÉ DANS L'OMBRE

La Tour biscornue occupe depuis longtemps une position stratégique à cheval sur la rivière Ashaba, le long de la principale route commerciale entre les cités de la mer de la Lune et du Cormyr. Depuis l'avènement des Zhentarim, les seigneurs de Château Zhentil ont cherché à conquérir Valombre dans l'espoir de s'emparer de l'étroite bande de territoire qui s'étend entre les profondeurs du Cormanthor et la Grande Mer de Sable d'Anauroch, contrôlant ainsi la lucrative route commerciale qui relie la Mer de Lune aux Royaumes du couchant.

Au cours des vingt dernières années, le Zhentarim a lancé trois invasions de Valombre, et chacune d'entre elles a été repoussée. Aujourd'hui, six mois seulement après la dernière tentative, Valombre est enfin - et fermement - sous la coupe des Zhentarim, à cause du départ de nombreux défenseurs traditionnels de la vallée (dont Colombe Oragie, Fauconnier et les Chevaliers de Myth Drannor) ainsi que l'alliance du Réseau noir avec les drows de la Maison Dhuurniv et l'Église de Shar.

Dans ce chapitre, les personnages découvrent la brutale réalité de l'occupation zhentarim et ses effets sur la population locale. La Main d'Azouth conduit les PJ à la Tombe d'Aumry, sous la Colline du Guetteur, où ils sauvent ce qu'il reste de Syluné, la sorcière fantôme de Valombre. De Syluné, ils apprennent les efforts des Bainites pour construire un portail sous le Château Roche entre Valombre et Château Zhentil, le complot sharéen pour défaire la Toile à Valombre, et le retour des drows à Sombreterre. Une fois que les PJ ont atteint un certain niveau de notoriété, ils commencent à gagner le soutien de la population locale et provoquent une série croissante de réactions de la part du Réseau noir, y compris des démêlés avec la

«justice» sommaire du Seigneur Trystemine, un coup monté les faisant passer pour des tueurs sans scrupule et une tentative d'assassinat diabolique.

Les zhentarim

Les Zhentarim, également connus sous le nom de Réseau noir, étaient à l'origine une société secrète fondée par l'archimage Manshoon pour constituer un centre de pouvoir indépendant de la structure politique de Château Zhentil. Alors que Manshoon consolidait son emprise à Château Zhentil, le Zhentarim devint de plus en plus ouvert et de plus en plus important. Le Réseau noir prétendait être une société marchande cherchant à exploiter et à contrôler les routes commerciales entre la mer de lune et les Contrées du Mitan, mais la plupart des gens voyaient en lui ce qu'il était vraiment : le bras militaire de Château Zhentil et un proche allié des disciples de Fzoul Chembryl au sein de l'église de Baine.

Au cours des deux dernières décennies, le Réseau noir a connu de nombreux bouleversements et de nombreuses défaites, largement imputables à des événements extérieurs tels que la mort de Baine pendant le Temps des troubles, la destruction de Château Zhentil sur ordre de Cyric et les guerres de Manshoon, qui ont considérablement affaibli le chef de l'organisation. Cependant, le Réseau Noir qui a résulté de tout cela est plus fort que jamais et sous le contrôle absolu de Fzoul Chembryl, Tyran de la Mer de Lune et Élu de Baine.

terminologie zhent

Le Réseau noir englobe les prêtres et les mages dirigeant l'organisation, ainsi que les marchands, les soldats et les agents qui les servent. Le terme «Zhentarim» ne désigne techniquement que les mages, sorciers et clercs à la tête du Réseau noir, mais l'usage courant traite les deux termes de ma-

nière équivalente. Les Zhentilars sont les soldats du Zhentarim et de Château Zhentil. Les Zhents sont les gens du peuple de Château Zhentil. Zhent (ou Zhentish) signifie également «du Réseau noir» et s'applique aux personnes, aux biens et aux activités du Zhentarim.

L'armée de Sombrespoir

L'armée de Sombrespoir est sous le commandement direct de Scyllua Sombrespoir, Chambellan de Château Zhentil et Haut Capitaine des Zhentilars. Fzoul a chargé Scyllua de détruire Myth Drannor, d'étendre son autorité à Valdague, Valombre et Valbrume, et de contrôler la Route de la Mer de lune. L'armée de Sombrespoir s'allie aux Brigades Masquées (nom donné aux forces conjointes de la Maison Jaelre et du clan Auzkovyn) contre l'armée de Myth Drannor, récemment installée dans un conflit connu sous le nom de Guerre de Cormanthor.

Au cours des premiers mois de la Guerre de Cormanthor, l'Armée de Sombrespoir s'est principalement engagée dans des escarmouches dans les bois autour de Myth Drannor et dans la construction de fortifications le long de la Route de la Mer de lune au sud de Montéloy. Vers la fin de l'Année des Tempêtes (1374 CV), Scyllua retourna à Château Zhentil pour rassembler une brigade supplémentaire. Fzoul l'informa alors de l'alliance secrète qu'il avait négociée avec l'Église de Shar et les drows de la maison Dhuurniv. Encore sous le coup de l'échec de son invasion de Valombre six mois plus tôt, Scyllua sauta sur l'occasion de restaurer sa réputation entachée et rassembla rapidement une force pour envahir Valombre. Une fois le val tombé, Scyllua divisa ses forces en trois brigades. Malgré l'arrivée de l'hiver, elle marcha vers le sud en direction de Valbrume avec deux brigades à sa suite, laissant derrière elle sa Brigade des ombres (voir ci-dessous) pour occuper Valombre et espérant s'assurer une seconde base au Gué d'Ashaba avant que la Guerre de Cormanthor ne reprenne avec toute son intensité au printemps suivant.

Sombrespoir ne revient pas à Valombre avant le dernier chapitre de cette aventure.

L'armée d'occupation zhentarim

L'armée d'occupation zhentarim se compose de trois factions : la Brigade des Ombres, composée d'environ 250 soldats zhentilars, 250 mercenaires et 500 orcs et goblinoïdes sous le commandement du capitaine de bataille Forthar Helvenstron ; l'Église de Baine, composée d'environ 25 clercs du Seigneur des Ténèbres sous le commandement de Malathon "Sombre ruine" ; et environ 20 naug-adars (mages mineurs du Zhentarim servant d'espions parmi la population) et 4 magiciens, sous le commandement d'Eregul l'indépendant.

Les trois commandants rendent théoriquement compte au seigneur Trystemine, «seigneur légitime de

Valombre», qui est à son tour dirigé par le simulacre d'ombre (voir page page 158) du prince Yder Tanthul du Shar. Ce dernier est lui-même théoriquement sous le contrôle d'Esvele Châteaugris, chef de l'église locale de Shar. En vérité, Forthar, Malathon et Eregul relèvent tous de Sombrespoir, mais celle-ci est bien trop occupée pour se concentrer sur l'administration de Valombre. En conséquence, les trois commandants de faction, l'ombre d'Yder et Esvele s'efforcent tous d'étendre leur propre autorité aux dépens de leurs rivaux, et aucun individu ne contrôle véritablement l'armée d'occupation zhentarim. La liche Alokkaïr (voir chapitre 3) et les sœurs matrones de la maison Dhuurniv (voir chapitre 4) ont également leurs propres agendas, ce qui ébranle encore plus la chaîne d'autorité à Valombre.

Martel, le coeur d'hiver

En plus de l'occupation de Valombre par le Zhentarim, les habitants du val doivent faire face à la rude morsure de l'hiver. Les dangers de l'hiver pour un climat comme celui de Valombre sont brièvement décrits ci-dessous et détaillés dans le Guide du Maître, pages 93 à 95 et 302, ainsi que dans Frostburn, pages 8-13.

froid

Pendant le mois de l'hiver profond, lorsque les événements détaillés dans cette aventure se déroulent, Valombre connaît des conditions de froid intense, avec des températures allant de -5 à -17 degré degrés celsius.

Les personnages non protégés doivent effectuer un jet sauvegarde de Force toutes les 10 minutes (DD 15, +1 par test précédent), subissant 1d6 points de dégâts non létaux à chaque sauvegarde ratée. Un personnage partiellement protégé n'a besoin de faire un test qu'une fois par heure. Un personnage qui possède la compétence Survie peut bénéficier d'un bonus à ce jet de sauvegarde et peut appliquer ce bonus à d'autres personnages (voir la description de la compétence).

Un personnage qui subit des dégâts non létaux dus au froid ou à l'exposition au froid est victime d'engelures (pénalité de -2 à la Dextérité) ou d'hypothermie (traitée comme de la fatigue). Ces pénalités prennent fin lorsque le personnage récupère les dégâts non létaux qu'il a subis du fait du froid et de l'exposition au froid.

La protection totale nécessite l'un des éléments suivants : sort ou effet Endurer les éléments, Résistance au froid 5 ; ou plus, animal arctique à fourrure, ou au moins deux couches de protection partielle. La protection partielle nécessite l'un des éléments suivants : animal non arctique avec fourrure, monstre originaire

Le val plongé dans l'ombre

du froid ou au moins une couche de protection artificielle.

Les couches de protection artificielle possibles comprennent les tenues pour temps froid (MdJ p130), les vêtements de fourrure (qui peuvent être portés par-dessus une tenue pour temps froid), des couches de protection improvisées ou un abri improvisé (grotte de neige, tanière ou autre abri similaire). Les vêtements de fourrure coûtent 8 po, pèsent 10 livres et augmentent la pénalité d'armure du personnage de 2. Les tenues de froid et les vêtements de fourrure accordent un bonus de circonstance de +5 ; aux jets de sauvegarde de Force contre l'exposition au froid, et ces bonus s'additionnent.

Terrains enneigés

Les champs de neige épaisse peuvent gêner les mouvements des créatures qui doivent être en contact avec le sol pour se déplacer. Lorsque les PJ arrivent dans Valombre, le val est recouvert de 6 pouces de neige (en moyenne, les conditions variant localement). Voir la section Météo ci-dessous pour plus de détails sur l'augmentation ou la diminution de la couche de neige.

Le tableau ci-dessous indique le degré d'entrave causé par la neige non tassée et non croûtée.

TABLE : MOUVEMENT ENTRAVÉ PAR LA NEIGE
----- Taille des créatures -----

Profondeur (en cm)	Petite ou plus petit	Moyen	Grand ou plus grand
15 ou moins	Moyen	Aucune	Aucune
20-30	Grande ou plus grand	Mineure	Aucune
31-60	majeure	mineure	mineure
61-90	Majeure	Majeure	Mineure
91-120	Total	Majeur	Majeur
121 ou plus	Total	Total	Majeur

Aucun : La neige n'entrave pas de manière significative les mouvements de la créature.

Mineure : La créature dépense 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case de neige. Le DD des tests d'Acrobatie augmente de 2.

Majeur : La créature doit payer 4 cases de mouvement pour entrer dans chaque case de la neige. Le DD des tests d'Acrobatie augmente de 8.

Total : La créature ne peut pas se déplacer à moins de réussir un test de Force ou d'Équilibre DD 5 (au choix de la créature). Déplacer une créature nécessite une action complexe. La créature doit payer 4 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'Acrobatie augmente de 20, et la créature perd son ajustement de Dextérité à la classe d'armure lorsqu'elle est totalement entravée.

Météo

Pendant le mois de l'hiver profond, Valombre est généralement froide et calme, avec des précipitations intermittentes sous forme de neige. Les températures ne varient pas suffisamment pour provoquer une vague de chaleur ou une vague de froid.

Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le temps qu'il fera chaque jour et son impact sur la neige et son impact sur le champ de neige.

TABLE : TEMPS ALÉATOIRE À VALOMBRE

d%	Temps
01-80	Froid, calme
81-88	Précipitations (neige)
89-90	Précipitations (neige abondante)
91-95	Tempête de neige (neige)
96-99	Tempête de neige (forte neige)
100	Blizzard (neige abondante)

Précipitations (neige) : La neige dure 2d4 heures et réduit la visibilité de moitié, ce qui entraîne une pénalité de -4 aux tests de Détection et de Fouille. Elle a le même effet sur les flammes, les attaques d'armes à distance et les tests de Perception auditive que le vent violent (voir la Table 3-24, page 95 du Guide du maître du donjon). Un épisode de chute de neige laisse 1d6 x 2,5 cm de neige sur le sol.

Précipitations (neige abondante) : Les fortes chutes de neige ont le même effet que les chutes de neige normales. De plus, une tempête de neige obscurcit toute vision, y compris la vision noire, au-delà de 1,5 m pieds.

Les créatures situées à 1,5 m sont dissimulées (les attaques portées contre ou par elles ont 20 % de chances de rater). Un épisode de neige abondante laisse 1d4x-30cm de neige sur le sol. Il y a 10% de chances qu'une forte chute de neige soit accompagnée d'éclairs (voir Orages, GdM page 94).

Tempête de neige (Neige) : Une tempête de neige a le même effet que les précipitations (neige). De plus, les vents sont violents (50-80 km/h), provoquant des conditions de voile blanc dans les champs de neige. Une tempête de neige dure 2d4-1 heures.

Tempête de neige (forte neige) : Une tempête de neige combinée à une neige abondante a le même effet qu'une tempête de neige (neige) et qu'une précipitation (neige abondante).

De plus, une telle tempête de neige produit des congères de 1d4 x 1,5 m d'épaisseur, en particulier à l'intérieur et autour d'objets suffisamment grands pour faire dévier le vent - une cabane ou une grande tente, par exemple. Blizzard (neige abondante) : Un blizzard a le même effet qu'une tempête de neige (neige abondante). Un blizzard dure 1d3 jours et la vitesse du vent est supérieure à 80 km/h.

VOÏLE BLANC

Les conditions de voile blanc se produisent dans les tempêtes de neige ou les blizzards accompagnés accompagnés d'un vent fort ou plus fort. Les flocons de neige balayés par des vents violents ou violents peuvent également provoquer l'apparition d'un voile blanc chez les créatures.

Les personnages en situation de voile blanc subissent une pénalité de -2 à la CA, perdent tout bonus de Dextérité à la CA, se déplacent à demi-vitesse et subissent une pénalité de -4 aux tests de Dextérité, ainsi qu'aux tests de Détection et à tout autre test reposant sur la vision. Le personnage gagne également dissimulation totale (50 % de chances de rater). Ces effets prennent fin lorsque le personnage quitte la zone de voile blanc. Les conditions de voile blanc s'ajoutent avec les effets du vent et des chutes de neige. La visibilité est de 1,5m.

Déclencher un soulèvement

Afin de précipiter un soulèvement parmi les habitants du val, les PJ doivent donner à la population l'espoir qu'un tel soulèvement pourrait réussir et démontrer leur capacité à mener une telle révolution. Cependant, au fur et à mesure que les PJ et leurs actions sont connues des citoyens, ils suscitent une réponse de plus en plus ciblée et hostile de la part de l'armée d'occupation zhentarim, grâce à la présence d'espions zhentarim et d'informateurs locaux au sein de la population.

La renommée/infamie collective des PJ auprès

de la population et de l'armée d'occupation zhentarim est mesurée par les Points de Notoriété. Les points de notoriété s'apparentent aux points de victoire, mais ils indiquent le degré de notoriété des PJ dans le Val. Les PJ doivent acquérir 60 points de Notoriété ou plus pour déclencher un soulèvement et initier les événements du chapitre 5;; le soulèvement ne commence réellement que lorsque les PJ le déclenchent. Au fur et à mesure que les points de Notoriété des PJ augmentent, l'humeur des habitants du val devient de plus en plus optimiste. Cependant, l'augmentation des Points de Notoriété s'accompagne d'une réaction plus dangereuse de l'Armée d'Occupation Zhentarim, comme nous le verrons plus loin dans ce chapitre. Notez que les points de victoire sont également utilisés dans cette aventure, en fonction des actions entreprises tout au long de la campagne. Les points de victoire servent à mesurer l'avantage tactique obtenu par les PJ et, par conséquent, les chances de succès du soulèvement.

Au début de l'aventure, les PJ n'ont pas encore accumulé de points de Notoriété, sauf si l'un ou plusieurs d'entre eux sont originaires de Valombre, auquel cas ils commencent avec 5 points de Notoriété. Les PJ ne peuvent gagner des Points de Notoriété que si certains actes leur sont généralement attribués. En d'autres termes, les PJ doivent trouver le juste milieu entre éviter l'attention de l'armée d'occupation zhentarim et attirer l'attention de la population locale. De tels actes peuvent aller de l'audace de poser publiquement des questions sur les rapports d'activité au Château Roche à la revendication publique du mérite d'avoir tué Malathon. Au choix du MJ, les personnages peuvent se débarrasser de leurs points de Notoriété en réussissant à rejeter la responsabilité de certaines activités sur d'autres individus, mais de telles activités dépassent le cadre de l'aventure telle qu'elle est écrite.

note de l'auteur

Il est peu probable que les joueurs réalisent d'eux-mêmes qu'un certain degré de notoriété est nécessaire pour déclencher un soulèvement. Il incombe au MD de faire comprendre aux PJ la nécessité d'acquérir une «image rebelle» collective auprès de la population.

Si les PJ s'adressent à des individus ou à des groupes spécifiques pour se révolter, ils devraient d'abord être accueillis par des commentaires du genre «Qui êtes-vous, déjà ?» et «Vous parlez fort, mais qu'avez-vous fait pour attirer l'attention du Réseau noir ?». Une fois que les PJ ont acquis 10 points de notoriété ou plus, la réaction devrait commencer à évoluer vers l'inquiétude ou la peur, avec des commentaires tels que «Vous n'apporterez que des

ennuis, en agissant comme ça». Lorsque les PJ commencent à être considérés comme une menace crédible pour les occupants (30 points de Notoriété ou plus), la teneur des commentaires change, avec des déclarations plus favorables telles que «N'êtes-vous pas les gens qui ont attaqué le château de Krag ?».

De même, lorsque les PJ arrivent pour la première fois dans le Val, ils sont largement ignorés par les Zhentarim, comme n'importe quels autres mercenaires. Cependant, au fur et à mesure que leur total de Points de Notoriété augmente, ils peuvent provoquer des réactions allant de «Nous ne tolérons pas les fauteurs de troubles à l'ombre de la Tour biscornue» à «Vous feriez mieux de passer à autre chose» en passant par «A l'attaque !».

Le val plongé dans l'ombre

TABLE : GAGNER DE LA NOTORIÉTÉ À VALOMBRE

Points	Activité reconnue
2	Sauver les survivants de la Colline du bois de chênes
2	Collecte d'informations (Château Roche)
1	Collecte d'informations (Crête du renard)
1	Collecte d'informations (chefs sharéens)
1	Collecte d'informations (drow/Sombreterre)
1	Collecte d'informations (dégradation de la Toile)
3	Collecte d'informations (chefs zhentarim)
1	Collecte d'informations (Trystemine)
2	Collecte d'informations (Tour biscornue)
1	Inspirer le courage à au moins 10 habitants du val
2	Inspirer la grandeur à au moins 10 habitants du val
3	Inspirer l'héroïsme à 10 habitants du val ou plus
5	Détruire Gormauthator
2	Explorer le tombeau d'Aumry
5	Dévoiler le faux pendentif de Trystemine
2	Attaque de Château Roche
2	Mise à sac de Château Roche
1	Tuer Malathon
5	Tuer Eregul*
5	Tuer Forthar*
1	Libération d'Azalar Fauconnier
2	Exploration de l'ancre redoutable d'Alokkair
3	Mise à sac de la Maison de la Nuit
2	Tuer Esvele Châteaugris
5	Tuer Alokkair
5	Terminer le Rite du Dénouement
3	Exploration de la folie d'Azmaer
1	Tuer Xullrae Dhuurniv
1	Tuer Greyanna Dhuurniv
3	Tuer Aunrae Dhuurniv
5	Tuer Qiltox
5	Présenter le véritable pendentif d'Ashaba
3	Tuer Crocgvivre*
2	Tuer le Susurrus*

* Il est peu probable que cela se produise avant le début du soulèvement.

Une liste de sources possibles de Points de Notoriété est donnée ci-dessus (les points obtenus pour des activités qui se chevauchent sont cumulatifs). Le MD est encouragé à accorder des Points de Notoriété pour des actions qui ne figurent pas sur la liste mais qui ont des effets comparables.

colline du bois de chênes

Après un long voyage depuis Cormyr le long de la Route septentrionale, vous pouvez sentir l'attraction

du village de Valombre, à plusieurs heures de route devant vous. Alors que vous empruntez une petite cote sur le sentier, vous apercevez de grandes quantités de fumée s'élevant d'une clairière située à environ un quart de mile de la Route septentrionale, sur votre gauche.

En supposant que les PJ enquêtent, lisez- ceci :

En jetant un coup d'œil à travers les arbres, vous contemplez une scène de dévastation. Un hameau composé de quatre maisons et d'un petit moulin, située le long des rives d'un ruisseau rapide à l'ombre d'un monticule couvert de chênes, gît en ruines, entièrement consumée par le feu. Une petite bande d'humanoïdes massifs et un groupe d'humains occupent le centre de la clairière. Les corps d'habitants du val désarmés sont éparpillés dans la zone. On ne sait pas s'ils sont tous morts, ou si certains sont mourants ou inconscients.

Le hameau petite colline du bois de chênes vient d'être mise à sac par deux compagnies de mercenaires à la solde de l'armée d'occupation zhentarim. Neuf des vingt habitants sont déjà morts. Sept autres sont mourants (-2 hp à -4 hp). Les quatre autres sont inconscients (0 pv). Leurs corps gisent dans la clairière.

Créatures : Deux petits groupes de mercenaires ont travaillé ensemble pour mettre à sac le petit hameau, mais se sont brouillés depuis. Les ogres sont membres des Dents, une compagnie de mercenaires ogres connus pour aiguïser leurs dents afin de pouvoir mordre leurs adversaires. Les humains sont membres de la compagnie de mercenaires du Crâne et de la Mas-sue, ainsi nommée en l'honneur de son fondateur, un prêtre de Myrkul décédé depuis longtemps. Les ogres ont perdu deux de leurs membres, tandis que les mercenaires humains en ont perdu quatre, les habitants de Colline du bois de chênes ayant livré un combat acharné, mais finalement vain.

Rencontre tactique : D1 : Colline du bois de chênes, page 20.

Développement : Bien que les deux groupes de mercenaires aient combattu ensemble pour mettre à sac la Colline du bois de chênes, ils se sont depuis lors opposés sur le partage du butin. Comme les deux groupes sont actuellement au bord de l'affrontement, des PJ astucieux pourraient être en mesure de faire croire à l'un des groupes que l'autre l'a attaqué. Si les PJ ne font rien ou se contentent d'attendre et d'observer, les deux commandants finissent par s'entendre sur le partage du trésor, et les deux groupes partent chacun de leur côté ; à ce moment-là, tous les habitants qui étaient en train de mourir lorsque les PJ sont arrivés à Colline du bois de chênes sont désormais morts.

Une autre approche pourrait consister à se faire passer pour une troisième compagnie de mercenaires. Des PJ astucieux pourraient être en mesure de convaincre l'une des compagnies de se retourner contre l'autre en réussissant un test de Diplomatie DD

Le val plongé dans l'ombre

15. Un échec signifie dans ce cas que les deux compagnies de mercenaires s'unissent contre les PJ.

Si les PJ sauvent des inconscients ou des mourants, les habitants du bois chênes les informent que les mercenaires ont menacé les habitants du bois chênes avec le « poing de Baine ». D'après leurs questions, les mercenaires pourchassaient un certain Azalar Fauconnier, qui pourrait être un parent du célèbre Florin Fauconnier du village de Valombre. Les habitants du val savent également que les Zhentarim ont récemment occupé Valombre à l'invitation du seigneur Trystemine, après avoir pris le contrôle du val par la force, et que les mercenaires affluent maintenant de toutes parts vers le village de Valombre. Les habitants du val ont eu l'impression que leurs agresseurs étaient deux des nombreuses bandes de mercenaires déjà à l'emploi du Réseau noir, envoyées à la recherche d'Azalar, qui est décrit plus en détail au chapitre 5. On suppose qu'Azalar a été capturé par une autre bande de mercenaires au moment où les personnages enquêtent sur le Château Roche, au chapitre 2.

Les PJ pourraient également obtenir certaines de ces informations directement auprès des mercenaires en se faisant passer pour une troisième compagnie de mercenaires avant le début des hostilités.

Trésor : toutes les économies du hammeau -

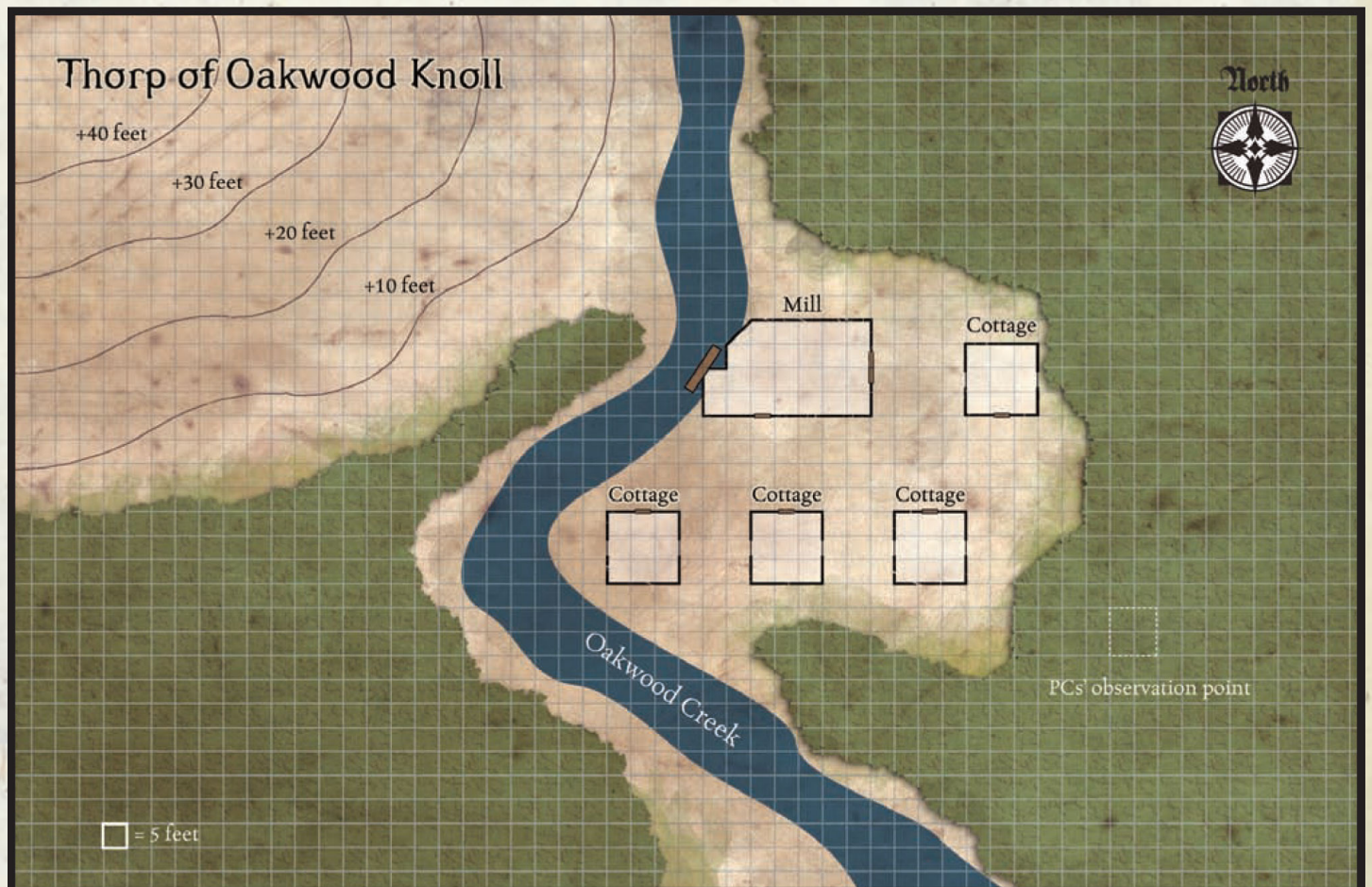
pièces de monnaie, couverts en argent et bijoux de famille d'une valeur totale de 82 po - sont entassées au milieu de la clairière.

Événement 1 : ciel souillé

Cette rencontre se déroule alors que les PJ approchent du village de Valombre le long de la Route septentrionale. Si les PJ s'approchent du val de manière clandestine, cette rencontre ne se produit pas avant que les PJ ne se déplacent publiquement dans le val ; adaptez la description en conséquence.

Un mage mineur à la robe noire chevauchant une créature trapue, boursouflée, noire, à plusieurs mâchoires, ailée et ressemblant à un crapaud descend du ciel pour planer devant vous. Tenant deux baguettes à portée de main, l'homme vous salue dans la langue commune. « Bienvenue à Valombre. Déclinez vos noms et vos affaires sur les terres de Trystemine, ou partez avec la botte du Seigneur des Ténèbres dans vos culs respectifs ».

Créatures : Le ciel de Valombre est patrouillé par un quatuor de mages volants zhentarim montant des aberrations ailées et passant le plus clair de leur temps à patrouiller au-dessus des différentes routes qui traversent le val. Voici l'une de ces montures.



Rencontre tactique : D2 : Ciel souillé, page page 21.

Développement : Les nouveaux arrivants dans le Val sont confrontés et priés de déclarer leur activité. Quiconque prétend être un marchand ou un mercenaire est autorisé à passer sans être inquiété, tandis que les autres, y compris les pèlerins, les agents indésirables de puissances étrangères (Cormyr, Myth Drannor, Sembie, etc.), les agents de religions hostiles à Baine (la plupart des divinités d'alignement bon) et les médisants connus (en particulier les Ménestrels), reçoivent l'ordre de s'en aller.

Quiconque refuse d'exposer ses affaires, refuse de partir si on lui en donne l'ordre ou conteste le droit du Réseau noir d'administrer Valombre au nom de Trystemine, seigneur légitime du Val, est attaqué.

Si le magique ou son destrier est réduit à moins de la moitié de ses points de vie normaux, tous deux tentent de s'enfuir. S'ils parviennent à s'échapper, ils informent rapidement leurs maîtres de la présence des PJ.

La quête de syluné

Jusqu'à récemment, le village de Valombre était défendu par pas moins de quatre Élus de Mystra : Colombe Fauconnier, Elminster de Valombre, Oragie Maindargent et Syluné. Au début de l'aventure, Oragie et Dove sont absents, se battant pour défendre Myth Drannor récemment reconquis aux côtés des Chevaliers de Myth Drannor, et Elminster est gravement blessé, ayant été emporté par des magies de contingence lors de l'attaque de sa tour. Seule Syluné reste, et elle est également dans un état grave, ayant été réduite à la forme d'une créature de feu d'argent, laissée sans défense entre les griffes d'un nishruu vorace. Pour ne rien arranger, Colombe, Elminster et Tempête ne peuvent pas revenir, car les effets du Rite du dénouement sont mortels pour les élus de Mystra, qui sont imprégnés de feu d'argent (Colombe et Tempête ont essayé au moins une fois, avec des résultats désastreux).

Les PJ sont dirigés vers le Tombeau d'Aumry par une manifestation d'Azouth. En libérant la sorcière fantôme de Valombre, les PJ lui permettent de contenir les effets du Rite de Déroulement à Valombre uniquement. En recueillant le Baiser de Syluné, les PJ peuvent agir plus efficacement dans la région enveloppée par le Rite du dénouement, ce qui les rend particulièrement aptes à mettre un terme à cette menace qui pèse sur la Toile. Et en reprenant le flambeau de Syluné et d'Aumry, les PJ découvrent leur rôle dans la libération de Valombre et la fin du Rite du dénouement.

Événement 2 : main d'Azouth

Une fois que les PJ ont tenu tête aux occupants de Valombre de quelque manière que ce soit (et en supposant qu'aucun d'entre eux ne vénère Shar), ils attirent l'attention d'Azouth, le Haut. Azouth attend pour se manifester que les PJ se déplacent dans une zone où ils ne peuvent pas être observés. Une fois qu'ils l'ont fait, lisez :

« *Devant vous apparaît une main blanche et lumineuse, dont l'index est pointé et souligné d'une aura argentée scintillante* ».

Un test de Connaissance (arcane ou religion) réussi DD 15 révèle qu'il s'agit d'une manifestation d'Azouth, Patron des mages. Une voix masculine sèche et résonnante parle :

« *La sorcière fantôme s'éteint, le bâton de son bien-aimé enfin mis au repos. Elle a reçu le contentement éternel au moment où elle en avait le plus besoin, de la part de ceux qui servent la Dame de la Perte. Cherchez ses cendres là où ceux qui cherchaient la justice ont trouvé l'injustice ; elles sont gardées par les restes brûlés de celui qu'elle a tué au prix de sa propre vie. Laissez la mer se précipiter et noyer ceux qui se nourrissent du feu d'argent de Mystra. Peut-être que l'aînée des Sept pourra contenir le déroulement, car il y a encore du pouvoir dans son baiser* ».

Azouth demande aux PJ de chercher la Tombe d'Aumry sous la Colline du guetteur, à l'extérieur du village de Valombre, et leur donne des indices sur ce qu'ils vont devoir affronter. Un test réussi de Connaissance (locale des Vaux) DD 20 ou de Connaissance (religion) DD 25 révèle que la sorcière fantôme est Syluné, ménestrel spectral et élue de Mystra. Un test réussi de Connaissance (religion) DD 30 révèle qu'Azouth a longtemps veillé sur la sorcière fantôme de Valombre. Un test de Connaissance (histoire) réussi DD 25 révèle que Syluné a donné sa vie lors d'une bataille contre un vol de dragons en brisant son bâton de mage et en déclenchant une frappe vengeresse.

Un test réussi de Connaissance (religion) DD 10 révèle que la dame de la perte est Shar. Un test de Connaissance (Vaux locaux) DD 20 réussi ou un test de Collecte d'informations DD 15 révèle que la colline du Guetteur est célèbre pour le massacre de Joadath, où une congrégation hors-la-loi de tyréens s'est réunie en secret et a été massacrée en l'année du crâne chantant (1297 CV).

La colline du guetteur

La colline du guetteur est une grande colline boisée avec une clairière ouverte au sommet. La clairière



est dominée par un grand piédestal qui s'est fortement affaissé, à tel point qu'il penche dramatiquement vers le nord le rendant ainsi facile à escalader pour avoir un bon point de vue sur la campagne environnante. Le seul autre élément notable est un énorme chêne dépourvu de feuilles, situé à une quarantaine de mètres du piédestal.

Le piédestal situé au sommet de la Colline du guetteur sert de tour de guet depuis le règne d'Aencar, le Roi pelisse. Il y a près de quatre-vingts ans, il a été le théâtre d'un massacre religieux. Joadath, le seigneur agnostique de Valombre, a interdit toute forme de culte dans le Val et a massacré une secte de Tyréens au sommet de cette colline. Aujourd'hui, c'est une paisible curiosité visitée par les elfes, les tyréens et les jeunes amoureux. Ce n'est qu'en cas de grand danger qu'elle est utilisée dans son but premier.

Créature : En l'année du Ver (1356 CV), un vol de dragons assaillit la région de la mer de lune, y compris le village de Valombre. Syluné combattit les dragons vénérables, dépensant tous ses sorts et objets magiques dans le processus. Finalement, au sommet de la Tour d'Ashaba, elle brisa son bâton de mage pour détruire les trois plus grands dragons (deux rouges et un noir), qui démolissaient le sommet de la tour pour l'atteindre. Elminster s'est servi de leurs os pour reconstruire la tour, en utilisant certains d'entre eux comme ornements artistiques et en réduisant les autres en poudre pour les utiliser dans le mortier.

Après avoir réussi à conquérir Valombre, Esvele Châteaugris lança un sort de désacralisation suivi d'un sort d'animation des morts sur les os restants de la structure, ce qui fit qu'un dragon squelettique se détacha et s'envola dans la nuit. Cette action a permis de terrifier la population, car des rumeurs se sont répandues selon lesquelles le culte du dragon faisait partie de la force d'invasion. Ceci permit également à la prêtresse sharéenne de choisir ironiquement le gardien de la tombe de Syluné, une plaisanterie amère qui ne manqua pas de plaire à sa sombre maîtresse. Gormauthator, l'ancien dragon rouge squelettique, rôde désormais au sommet de la Colline du guetteur, dissimulé sous les traits d'un vieux chêne feuillu et attaquant quiconque s'approche de l'entrée de la Crypte d'Aumry.

Rencontre tactique : D3 : Colline du guetteur, page 24.

Entrée de la tombe : L'entrée de la tombe d'Aumry (voir ci-dessous) se trouve au sommet de la Colline du guetteur, sous une lourde dalle de granit. La dalle se trouve dans l'ombre du piédestal penché ; son emplacement a été choisi de façon à ce qu'elle soit alignée avec la pointe de l'ombre du piédestal chaque année à l'heure et au jour de l'assassinat d'Aumry. Normalement, il faut fouiller pour trouver la tombe, car la dalle de granit est généralement recouverte de terre, d'herbe et, en hiver, de neige ; mais elle a récemment été dérangée par des agents de l'Église de Shar,

Le dénouement de la toile

Le Rite de dénouement est un rituel sharéen qui ne cesse de s'étendre, créant lentement une zone de magie morte pour supprimer la Toile sans la détruire réellement (ce qui provoquerait également l'effondrement de la Toile d'ombre dans la région).

Le Rite de dénouement est centré sur la **Caverne rituelle** (zone 26 du chapitre 3) et s'étend en cercles concentriques à partir de ce point. Il y a quatre zones concentriques chacune à un stade différent du déroulement.

La **zone 3**, a un diamètre de 36m et est centré sur la fosse rituelle creusée.

La **zone 2**, a un diamètre d'environ 700m. le territoire allant de Château Roche au temple de Chauntea et de la ferme de Ruldor Ulphor à l'étang de la roche.

La **zone 1**, a un diamètre de 48km, englobant le village de Valombre et une grande partie des vaux environnants.

La **zone 0**, englobe tout ce qui se trouve au-delà de ce rayon.

Le Rite de dénouement possède 4 stades :

Stade 0 : aucun effet.

Stade 1 : Les sorts d'évocation, de transmutation et de lumière subissent un malus de -4 au niveau du lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau du lanceur. Les sorts et les capacités de type sort des créatures dotées du don Toile d'ombre ne sont pas affectés. Le feu d'argent réagit violemment à la propagation de la zone de magie morte, infligeant 3d6 points de dégâts à son utilisateur et les élus de Mystra subissent 3d6 points de dégâts par round d'exposition.

Stade 2 : Les sorts d'évocation, de transmutation et de lumière ne fonctionnent pas. Les autres sorts subissent une pénalité de -2 au niveau de lanceur de sorts. Les sorts et les capacités de type sort des créatures dotées du don Toile d'ombre ne sont pas affectés. Le feu d'argent réagit violemment à l'extension de la zone de magie morte, infligeant 6d6 points de dégâts à son utilisateur.

Stade 3 : Zone de magie morte. Fonctionne comme un champ antimagique, les sorts et capacités de type sort des créatures avec le don Toile d'ombre ne sont pas affectés. Le feu d'argent ne fonctionne pas et ne réagit pas violemment, mais il peut être utilisé pour soigner les zones de magie morte.

Les dégâts mentionnés ci-dessus ne s'appliquent pas lorsque le Baisé de Syluné (voir Le baisé de Syluné, page 17) est actif.

Au début de l'aventure, la zone 3 est au stade 3,

la zone 2 au stade 2, la zone 1 au stade 1 et la zone 0 au stade 0. Sans intervention extérieure, chaque zone progresse d'un stade tous les dix jours. Tout d'abord, si les PJ libèrent Syluné de sa prison sous le Colline du Guetteur, alors la sorcière fantôme de Valombre choisit de dépenser une grande partie de son essence dans le Rite de Dénouement. Grâce à son sacrifice, le reste de Faerûn au-delà de la zone 0 n'est pas affecté par le Rite de Dénouement, tant que Syluné en contient les effets.

Si les PJ perturbent le Rite de dénouement (voir la zone 26 du chapitre 3, page page 64), alors l'avancement d'étape de chaque zone s'arrête jusqu'à ce que le rituel soit repris. Le sacrifice de Syluné (section « Fin du Rite » du chapitre 3) annule définitivement l'effet du Rite de dénouement, au prix de sa non-vie.

L'aventure suppose que les chapitres 1, 2 et 3 se déroulent alors que les effets du Rite de dénouement sont à leur stade initial (10 premiers jours). Ainsi, les événements du chapitre 1 se déroulent en grande partie sous l'effet du stade 1, tandis que les chapitres 2 et 3 se déroulent sous l'effet du stade 2. Seule la caverne rituelle du chapitre 3 (zone 26) est sous l'effet du stade 3. Cette aventure suppose également que les événements des chapitres 4 et 5 se déroulent après que le Rite de dénouement a été annulé, ramenant ainsi toute la Valombre au stade 0. Cependant, si les PJ explorent les lieux de l'aventure dans un ordre différent de celui prévu ou s'il leur faut plus d'un jour pour terminer les premiers chapitres, le MD devra peut-être intégrer les effets du rituel sur les PJ et les PNJ en conséquence.

Par simplicité, la suppression de la magie aux stades 1 et 2 altère de façon permanente le niveau du lanceur de sorts. Par exemple, si un mage de niveau 10 lance compréhension des langues dans une zone de niveau 0 (durée de 100 minutes), entre dans une zone de niveau 1 (abaissant le niveau de lanceur de sorts à 8 et donc la durée à 80 minutes) et retourne ensuite dans une zone de niveau 0, la durée n'augmente pas.

De même, une diminution du niveau de lanceur de sorts ne rend pas les objets magiques inertes, mais les fait fonctionner au niveau de lanceur de sorts réduit, même si ce niveau est normalement trop bas pour l'objet magique. Par exemple, une potion de guérison des blessures modérées (niveau de lanceur de sorts 3) ne devient pas « inerte » dans une zone de niveau 1 ou 2. Au contraire, ses fonctions dépendantes du niveau se manifestent simplement à des nombres réduits, dans ce cas soignant 2d8+2 points de dégâts dans une zone de niveau 1 et 2d8+1 points de dégâts dans une zone de niveau 2.

Le val plongé dans l'ombre

qui ont laissé des traces de boue, de neige dérangée et de pas. Pour déplacer la dalle, il faut réussir un test de Force DD 30.

La tombe d'Aumry

De larges marches de pierre descendent dans le cœur de granit du Colline du guetteur. Après vingt marches dans la terre, l'escalier s'ouvre sur une pièce carrée. Au centre de la chambre se trouve un civière en pierre, sur lequel repose un cercueil de pierre. La chambre funéraire est dépourvue de tout ornement, à l'exception d'une courte inscription sur le couvercle du cercueil. Voici ce qui est inscrit sur le couvercle du cercueil :

«Ici reposent Aumry Obarskyr et Anastra Syluné Maindargent / Qui ont essayé de laisser Valombre meilleure qu'ils ne l'ont trouvée».

Un test de Connaissance (histoire) DD 20 révèle que le premier est le seigneur légitime de Valombre, qui a porté ce titre de 1300 CV à 1339 CV.

En tant que ménestrel spectral, Syluné était un type de fantôme. Comme tous les fantômes, elle pouvait être enterrée si certaines conditions étaient remplies. Dans le cas de la sorcière fantôme de Syluné, qui s'est manifestée en tant que ménestrel spectral pour

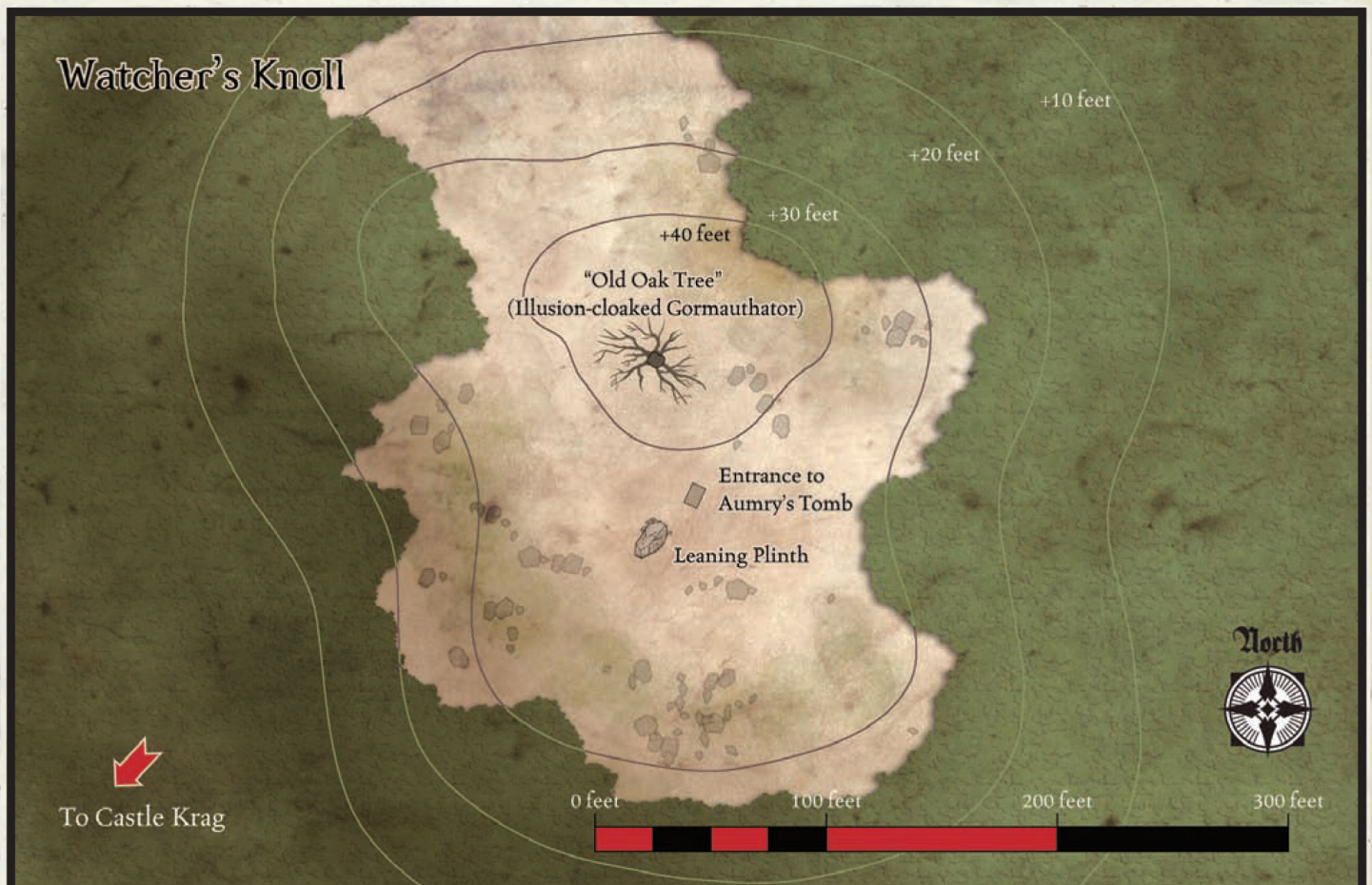
défendre Valombre de son bien-aimé contre les menaces extérieures et intérieures, ces conditions étaient symbolisées par la restauration de la tombe d'Aumry dans l'état où elle se trouvait avant que Lashan ne la souille (une condition dont Syluné n'aurait jamais pensé qu'elle se réaliserait).

Esvele apprit le secret de la défaite de Syluné en communiant avec la Dame de la Perte. Peu avant l'attaque de la tour d'Elminster, la prêtresse sharéenne pénétra dans le Tombeau d'Aumry en compagnie d'un nishruu. Bien qu'elle ait déclenché les runes de garde de la sorcière fantôme et que Syluné se soit immédiatement téléportée dans le tombeau pour le défendre, Esvele a eu le temps de replacer le bâton de la nuit d'Aumry dans son coffre pendant que Syluné se battait avec le nishruu, mettant ainsi au repos le ménestrel spectral.

Créatures : La sorcière fantôme a survécu, après un certain temps, en tant que créature sans défense de pur feu d'argent. Malheureusement pour Syluné, la présence du nishruu l'a empêchée de faire quoi que ce soit (comme demander de l'aide, fuir ou attaquer), et il consume lentement ce qui reste de son existence.

Rencontre tactique : D4 : La Tombe d'Aumry, page 26.

Trésor : le cercueil de pierre contient deux tas de cendres, qui sont les restes physiques de Lord Aumry et de Syluné. A côté des restes se trouvent le bâton



de la nuit d'Aumry (voir page page 152) et la cape d'Aumry (une cape de Charisme +2).

Développement : Même si le retour du bâton de la nuit d'Aumry a satisfait les conditions de mise au repos de la Sorcière fantôme, Syluné ne se relève pas si les restes sont dérangés ou si le bâton ou la cape sont retirés. La sorcière fantôme n'est plus qu'un vestige de ce qu'elle était, une entité ni morte ni vivante, composée uniquement de feu d'argent.

Une fois le nishruu vaincu, Syluné est libre, mais sa nouvelle forme limite considérablement ce qu'elle peut faire. Elle se transforme brièvement en une forme fantomatique reprenant son ancienne apparence, entièrement composée de feu d'argent, et trouve la force de murmurer :

«Mon temps est compté, Mystra me rappelle auprès d'elle, mais je ferai ce que je peux pour contenir le Dénouement de la Toile. J'espère que vous utiliserez le temps que je peux vous offrir pour mettre fin au sombre rituel de Shar et libérer ma chère Valombre.

Prenez le bâton et la cape de mon bien-aimé et utilisez-les pour vous débarrasser des chaînes du Réseau noir. Il existe un portail dans Château Roche récemment restauré, par lequel les Zhentarim peuvent appeler des renforts. La Dame de la Perte travaille à son sombre rituel en secret au-delà du Puit broyeur. Cherchez dans l'Outreterre un moyen de pénétrer au cœur de la Tour biscornue, mais méfiez-vous des survivants de Maerimydra. Les habitants du val se rallieront à votre cause si vous leur montrez que vous êtes des chefs dignes du véritable pendentif d'Ashaba».

La créature de feu d'argent accorde alors un baiser à chaque personnage avant de se transformer en une bulle de feu d'argent. La bulle s'étend rapidement pour contenir la sphère de magie morte en cours de création par le Rite de dénouement, stoppant sa croissance mais en aucun cas ne la dissipant ou n'arrêtant la progression de ses effets.

Réponse du zhentarim

En plus de la garnison zhentilar qui l'occupe, Valombre est envahie de mercenaires qui ont afflué dans le val à la recherche d'un emploi lorsque les hostilités avec l'armée de Myth Drannor reprendront au printemps. Nombre d'entre eux ont combattu les Zhentilar lors de conflits antérieurs, mais pour l'heure, les Zhentarim ne se préoccupent que de réprimer sans pitié la population locale et d'ajouter de nouvelles recrues à la Brigade des ombres.

Ils n'ont ni le temps ni les ressources nécessaires pour s'attaquer à toutes les menaces potentielles au sein de la population mercenaire. Quiconque n'arbore pas ouvertement le symbole d'une divinité d'alignement positif peut se déplacer dans le Val sans être inquiété, tant qu'il n'entre pas ouvertement en conflit avec les forces de l'armée d'occupation ou qu'il ne tente pas de pénétrer dans la Tour biscornue ou dans le Château Roche.

Lorsque les PJ commencent à ébranler les piliers du pouvoir zhentish, ils accumulent des points de notoriété, comme expliqué précédemment. La réaction des Zhentarims dépend du nombre de Points de Notoriété accumulés par les PJ et du niveau de menace perçu par leurs commandants, comme indiqué dans le tableau suivant.

Lorsque les PJ atteignent certains seuils de notoriété, les Zhents déclenchent une réponse correspondante, comme nous le verrons plus loin.

Événement 3 : Assassinat de personnage

Cet événement se produit si les PJ accumulent 21 points de notoriété ou plus. On suppose que l'événement se déroule dans le bar de l'auberge du Vieux Crâne,

Le baisé de syluné

Le Baiser de Syluné confère au bénéficiaire une petite quantité de feu d'argent. Cet avantage peut être utilisé jusqu'à trois fois dans la vie du bénéficiaire (quel que soit le nombre de fois où il meurt et est ramené à la vie entre-temps).

Cet avantage peut être utilisé de deux façons :

1) Le bénéficiaire peut lancer un sort ou employer une capacité de type sort sans être affecté par la présence d'une zone de magie morte (y compris les effets

partiels de l'étape 1 ou de l'étape 2 du Rite de dénouement).

2) Le bénéficiaire est immédiatement libéré de toutes les conditions suivantes : dégâts de capacité, aveuglement, confusion, hébétude, éblouissement, surdité, maladie, épuisement, fatigue, faiblesse d'esprit, folie, nausée, maladie, étourdissement et empoisonnement.

Le val plongé dans l'ombre

TABLE : NIVEAU DE RÉPONSE DU ZHENTARIM

Points de notoriété	Réponse du Zhentarim
0-10	Non concerné. Les informateurs prennent note des activités ou des discours ouvertement hostiles aux règles zhentiques.
11-20	Légère inquiétude. Les commandants zhentish interrogent régulièrement leurs informateurs sur les activités des PJ.
21-30	Menace possible. Les informateurs sont priés d'alerter immédiatement leurs contacts si les PJ sont présents dans le village. Des espions suivent secrètement les PJ dans leurs déplacements dans le village.
31-40	Menace perçue. Des éclaireurs suivent secrètement les PJ dans leurs déplacements dans le Val. Des troupes de Zhentilar suivent ouvertement les PJ pendant qu'ils se déplacent dans le village. Un mage volant observe les mouvements des PJ au-dessus de leur tête.
41+	Combattants ennemis. Les Zhentilar rassemblent une force écrasante contre les PJ si leur présence est détectée dans le village. Les patrouilles zhentarim traquent activement les PJ dans la campagne environnante.

mais il pourrait tout aussi bien se produire partout où un nombre important d'habitants du val sont rassemblés. Créatures : Les Zhentarim ont engagé un quatuor de mercenaires demi-orques pour se battre avec les PJ dans un lieu public bondé.

Deux naug-adars se cachent parmi les habitants du val rassemblés (un homme et une femme, roturiers humains chondathans 1), ce qui porte le nombre total apparent d'habitants du val à 20.

Habitants du val (18) : 2 pv chacun.

Rencontre tactique : D5 : Assassinat de personnage, page page 24.

Développement : Si les PJ ne parviennent pas à prouver aux habitants du val rassemblés qu'ils n'ont pas invoqué les chiens de l'enfer ou employé négligemment une magie de zone, augmentez le seuil nécessaire pour provoquer un soulèvement à 80 points de Notoriété.

Événement 4 : La cour de Trystemine

Cet événement se produit si les PJ sont arrêtés ou s'ils accumulent 31 points de notoriété ou plus. Si les PJ sont arrêtés, ils sont les prisonniers jugés. Si les espions zhentarim ont découvert des habitants du val travaillant avec les PJ contre l'occupation, les Zhents font un exemple de ces habitants du val. Si les PJ n'ont impliqué aucun habitant du val dans leurs activités ou si un tel soutien n'a pas été détecté, les Zhentarim choisissent arbitrairement un membre d'une famille

locale importante, l'accusent de travailler avec les PJ et le font arrêter. Au début du procès, lisez :

« *Malgré l'heure matinale, une foule d'habitants du val, maussades, s'est rassemblée devant les portes de la Tour biscornue, sous le regard attentif de dizaines de soldats zhentilars. Un grand gong est frappé trois fois devant les portes de la tour, qui s'ouvrent alors. Une douzaine de clercs de Baine en sortent et un quatuor de mages volants les survole. Ils sont suivis par une compagnie de soldats zhentilars, qui forment un bouclier vivant autour d'un homme d'âge mûr à l'allure noble* ».

Cet événement n'est pas conçu comme une rencontre de combat ; la démonstration de force écrasante devrait le mettre hors de portée des PJ à ce stade. Si les PJ sont assez fous pour attaquer, les Zhentarim répondent par une force écrasante et mortelle ; utilisez les PNJ des différentes rencontres de cette aventure si vous le jugez nécessaire pour jouer la bataille qui s'en suit.

En supposant que les PJ restent pour observer, un héraut zhentish lit les noms des accusés et récite une longue liste de crimes supposés. Le Seigneur Trystemine demande aux accusés s'ils ont un dernier mot à dire avant qu'il ne rende son jugement. Quoi qu'il en soit (et les Zhentilar maîtrisent rapidement les orateurs tandis que les clercs Bainite les réduisent au silence), le Seigneur Trystemine condamne les accusés à 30 jours d'isolement, suivis d'un processus de rééducation dans une mine au nord de Châteaumentil ou de la mort au sommet de la colline du pendu (voir l'annexe 1).

Développement : Un moyen pour les PJ de réussir à perturber les procédures est de lancer de la dissipation de magie (ou son équivalent) sur le pendentif du seigneur Trystemine. Le pendentif d'Ashaba qu'il porte est une invention créée par un mage volant zhentarim à l'aide d'un sort d'image permanente.

En révélant publiquement la perte de statut de Trystemine en tant que Seigneur légitime du Val, les PJ peuvent contribuer à déclencher une révolte parmi les habitants du val.

Récompense Ad Hoc en XP : Si les PJ révèlent que le pendentif de Trystemine est un faux, attribuez-leur 1 000 XP.

Événement 5 : Tueurs dans la nuit

Cet événement se produit si les PJ accumulent 36 points de notoriété ou plus et que les Zhentarims peuvent détecter leur position.

Créatures : À la demande des commandants zhentarims locaux, deux Traqueurs de Baine ont été invoqués par des clercs de Château Zhentil à l'aide de sorts d'alliés planaires et envoyés à Valombre. Ils traquent les PJ, tentant de les tuer pour avoir osé s'op-

poser au Réseau noir.

Rencontre tactique : D6 : Tueurs dans la nuit, page 26.

conclusion du chapitre

La conclusion de ce chapitre est susceptible de chevaucher le début des chapitres 2, 3 ou 4, mais doit être achevée avant le début du chapitre 5. À la fin de ce chapitre, les PJ ont libéré Syluné, endigué le Dénouement de la Toile, redonné espoir aux habitants du val et se sont installés à la tête de la rébellion naissante. Cependant, ils ont également attiré l'attention du Réseau noir, alertant le Zhentarim du danger d'une rébellion en son sein.

LA COLLINE DU BOIS DU CHÊNE

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez les mercenaires Dents (T) et les mercenaires du Crâne et de la Massue (S) et leur chef, Borgan Selgard (B), dans les cases indiquées. Les mercenaires ogres se sont déjà déchaînés une fois ; Rarnok Jadronson (R) dispose encore d'une utilisation de sa capacité de rage.

En plus des combattants, cette zone comprend également de nombreux cadavres (D) et des villageois mourants (Y) ou inconscients (U).

Lorsque les personnages entrent dans le hameau en ruine, lisez :

Mercenaires des Dents : un groupe de mercenaires est composé humanoïdes massifs, mesurant 2 mètres de haut, à la peau une odeur repoussante et des crocs aiguisés tachés de sang, tachés de sang. Leurs vêtements sont constitués de peaux et ils manient de grandes haches. Chaque créature arbore un cercle bleu grossier peint sur sa poitrine avec un croissant de lune renversé, fendu d'un éclair dentelé.

Rarnok Jadronson : le chef des grands humanoïdes mesure un pied de plus que les autres. La poignée de sa grande hache massive est constellée des dents de ses anciennes victimes.

Mercenaires du Crane et de la Massue : Les mercenaires humains sont des Chon-

caractéristiques de la zone

La neige : L'épaisseur de la neige est de 25cm. Les créatures de taille moyenne et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

Corps : Les cases contenant des corps (morts, mourants ou inconscients) sont considérées comme occupées par des créatures sans défense, ce qui signifie que les autres peuvent se déplacer dans une case contenant un corps, mais ne peuvent pas s'y arrêter. Les créatures ne peuvent pas charger à travers une case contenant un corps. De plus, entrer dans une case contenant un corps coûte 2 cases de mouvement au lieu de 1.

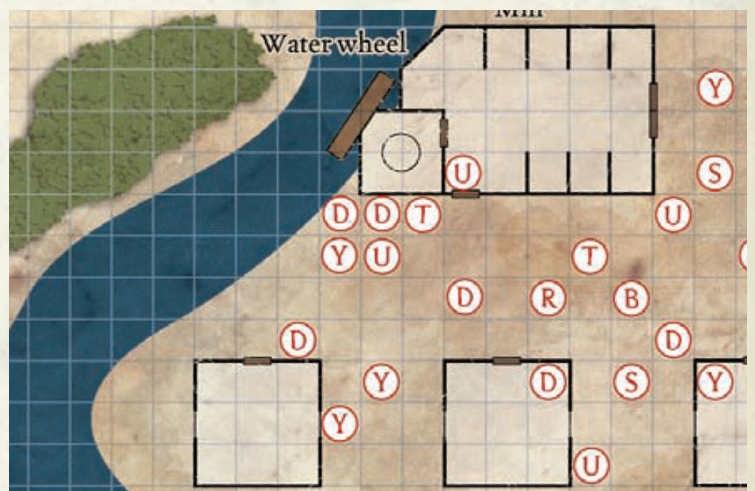
Rite de dénouement : Cet événement est supposé se dérouler dans un rayon de 48km de la Crête du renard dans la zone 1 (voir encadré page 15). Les sorts d'évocation, transmutation et les sorts de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau de lanceur de sorts. capacités de type sort des créatures qui possède le don Toile d'ombre ne sont pas affectés.

dathiens, vêtus de demi-plaques et portant de grands boucliers d'acier ornés d'une représentation d'un crâne humain, presque coupé en deux, sur fond rouge. Une massue, taillée dans l'os de la cuisse d'un géant, se trouve juste au-dessus du crâne brisé. Chacun des mercenaires manie une épée longue, et un arc court composite est à portée de main.

Sergent Borgan Selgard : Le chef des mercenaires humains est un vétérinaire à la barbe courte et grise, à la voix autoritaire.

Tactique

Dès qu'ils se rendent compte qu'ils sont attaqués, les mercenaires s'unissent contre les intrus et Rarnok commence à se déchaîner. Les ogres chargent les personnages - de plusieurs directions si possible - tandis que les mercenaires humains effectuent des tirs défensifs à distance ciblés sur les lanceurs de sorts. Une fois que les ogres ont engagé les PJ, les mercenaires du Crâne et de la Massue dégainent leurs épées et se dirigent vers les PJ.



CIEL SOUILLÉ

Rencontre Niveau 9

Mise en place

Istivin et son aberration ailée (F) se dirigent vers les PJ depuis l'est, frôlant la limite des arbres. Si Istivin n'est pas inquieté lors de la parade, le mage volant de Zhentarim ordonne à sa monture de planer directement au-dessus des PJ, créant des conditions de quasi-blanc tandis que l'aberration ailée remue la neige fraîchement tombée. S'ils sont attaqués, Istivin et son aberration ailée commencent immédiatement à utiliser le don *Attaque en Vol*.

La chauve-souris fiélon n'apparaît pas à moins qu'Istivin ne lance le sort *Invocation de monstre III*. Si les PJ n'ont pas d'observateur ou d'éclaireur volant au-dessus de la cime des arbres, Istivin et sa monture deviennent visibles à une distance d'environ 27m alors qu'ils survolent les arbres. Si les PJ disposent d'un éclaireur ou d'une méthode d'observation au-dessus de la cime des arbres, le duo peut être vu à 800m environ la journée et à la limite de la vision nocturne de l'observateur la nuit.

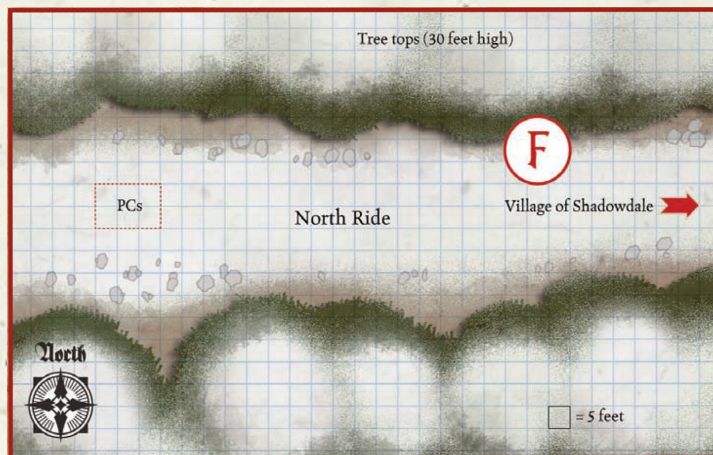
Au fur et à mesure qu'Istivin et sa monture s'approchent, lisez :

Istivin : *Le cavalier est un mage à la robe noire, à la peau claire, aux cheveux noirs portés en une longue tresse, et au rictus hautain. Il porte une dague et une bourse à la ceinture, et une lance à portée de main, attachée à la selle militaire de sa monture. Les rênes sont enroulées devant lui et il tient deux baguettes à portée de main.*

aberration ailée : *La posture trapue et le corps boursoufflé du destrier évoquent un énorme crapaud ailé, d'une longueur de 6m et d'une hauteur de 2,4m à l'épaule. Sa peau est noire et couverte d'excroissances frétilantes en forme de petites cornes. Des yeux rouges brillent sur son visage long et étroit aux multiples mâchoires.*

Tactique

Istivin cherche avant tout à intimider les PJ, en leur faisant comprendre que le Réseau noir est le nouveau patron de Valombre, mais il s'est préparé à l'éventualité d'un combat en lançant *Peau de pierre* et *Armures de mage*. Si les PJ attaquent, la priorité d'Istivin est d'alerter ses camarades du village de Valombre avec son sort *Communication à distance*. Istivin effectue ensuite plusieurs attaques rapides, alternant les charges avec sa lance et les sorts tirés de ses baguettes, en coordination avec



les attaques naturelles et le souffle de sa monture. Si possible, il lance *Invocation de monstre III* pour faire entrer en jeu une chauve-souris infernale.

caractéristiques de la zone

La neige : L'épaisseur de la neige est de 25 cm. Les créatures de taille moyenne et plus petites dépensent 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

Lorsque l'aberration ailée plane à moins de 6m du sol, le courant d'air de ses ailes crée un nuage de neige hémisphérique d'un rayon de 18m. Les vents générés peuvent éteindre les torches, les petits feux de camp, les lanternes allumées et autres petites flammes ouvertes d'origine non magique. La vision dans nuage est limitée à 3 mètres. Les créatures sont dissimulées entre 4,5 à 6m (20 % de chances de rater). À 7,5m ou plus, les créatures sont totalement dissimulées (50 % de chances de rater la cible, et les adversaires ne peuvent pas utiliser la vue pour localiser la créature).

Cimes des arbres : La cime des arbres offre une couverture contre les attaques à distance mais n'obstrue pas la ligne de vue ou la ligne d'effet.

Rite de dénouement : Cet événement est supposé se dérouler dans un rayon de 48km de la Crête du renard dans la zone 1 (voir encadré page 15). Les sorts d'évocation, transmutation et les sorts de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau de lanceur de sorts. Les capacités de type sort des créatures qui possède le don *Toile d'ombre* ne sont pas affectés.

LA COLLINE DU GUVETTEUR

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez une représentation d'un arbre, le piédestal et la zone perturbée (menant au tombeau d'Aumry) dans les cases indiquées. Lorsque Gormauthator se révèle ou que les personnages voient à travers l'image permanente, remplacez la représentation de l'arbre par Gormauthator.

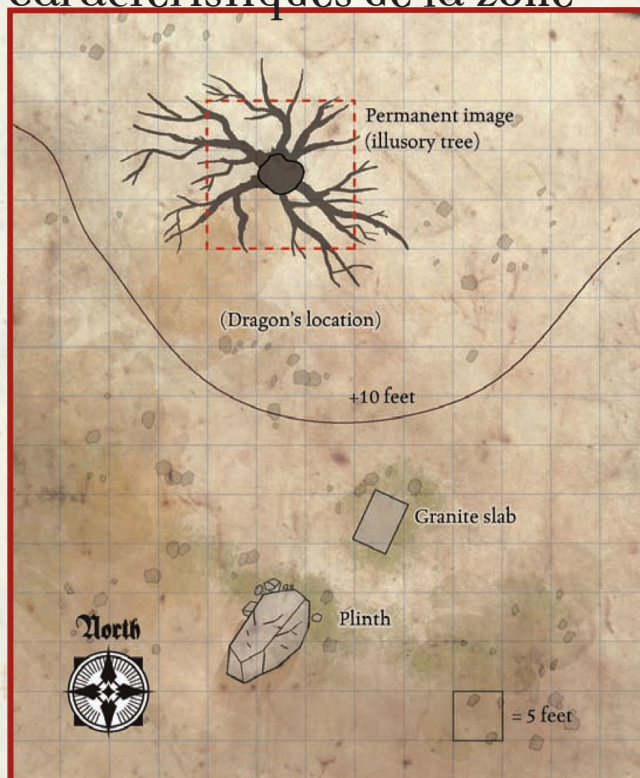
Lorsque les personnages se rendent compte que le vieux chêne à feuilles est en fait un dragon squelettique, lisez :

Le squelette osseux d'un dragon gargantuesque se dresse devant vous, ses orbites brûlant de points de lumière rouge maléfique.

Tactique

Gormauthator attend sans bouger que les PJ s'approchent du vieux chêne, réagissent comme s'ils perçaient le déguisement du dragon squelettique, ou s'approchent de la zone perturbée menant à la Tombe d'Aumry. Le dragon squelettique charge alors vers eux et attaque, inspirant la terreur.

caractéristiques de la zone



La neige : L'épaisseur de la neige est de 25cm.

Les créatures de taille moyenne et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

Piédestal : Ce pilier renversé sert de couverture. Un personnage peut grimper dessus en réussissant un test d'Escalade DD 20.

Rite de dénouement : Cet événement est supposé se dérouler dans un rayon de 48km de la Crête du renard dans la zone 1 (voir encadré page 15). Les sorts d'évocation, transmutation et les sorts de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau de lanceur de sorts. capacités de type sort des créatures qui possède le don Toile d'ombre ne sont pas affectés.

Image permanente : L'image permanente a été lancée par Eregul l'Indépendant (CL 12ème ; voir page 130). Elle occupe vingt cubes de 3 mètres de côté (un carré de 10 mètres par 10 au sol s'étendant sur 6 mètres de haut, et deux cubes de 3 mètres de côté empilés centrés au dessus). La représentation crée les éléments visuels, auditifs, olfactifs et thermiques d'un vieux chêne sans feuilles. Si un personnage étudie attentivement la représentation ou tente de toucher le chêne, il peut effectuer un jet de sauvegarde de Volonté DD 19 pour ne pas croire. La réussite indique que l'illusion est fautive, mais la représentation demeure sous la forme d'un contour translucide.

LA TOMBE D'AVIRY

Rencontre Niveau 9

Mise en place

Placez le nishruu dans l'espace indiqué.

Lorsque les personnages entrent dans le tombeau, lisez :

Des centaines de mains avides, d'yeux palpeurs et de bouches béantes et affamées s'agitent à l'intérieur d'une grande sphère rouge, bouches béantes et affamées s'agitent dans une grande sphère de brume rouge. rouge. Une lumière rouge pulse à l'intérieur du globe.

Tactique

Le nishruu ne quitte jamais la tombe et bloque l'accès au cercueil de pierre tant qu'il n'a pas été tué.

caractéristiques de la zone

Cet événement se déroule dans la zone 1 (voir encadré, page page 15), juste à l'extérieur de la zone 2. Les sorts d'évocation, de transmutation et de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau du lanceur de sorts. -Les autres sorts subissent une pénalité de -1 au niveau de lanceur de sorts. qui ont le don Toile d'ombre ne sont pas affectés.



ASSASSINAT DE PERSONNAGES

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez les naug-adars (N), les mercenaires Bloodthorn (B) et les habitants du val (D) dans les cases indiquées. Les naug-adars ne se distinguent pas des habitants du val et leurs familiers se cachent à leurs pieds. Bien qu'il n'y ait que 18 habitants du val présents, décrivez la pièce comme contenant 20 habitants du val et une table à laquelle sont assis quatre mercenaires demi-orques.

Lorsque les personnages entrent dans la taverne, lisez :

Quatre demi-orques costauds à la pigmentation verdâtre, au front incliné, la mâchoires saillante, aux dents proéminentes et à la pilosité grossière occupent le centre de la taverne, buvant et jouant. Chaque demi-orque porte un tatouage distinctif sur la joue droite : une épine laissant couler une goutte de sang, et chacun est vêtu d'une demi-plaque, une épée falchion à portée de main. Une pile de javelots est posée sous la table.

Tactique

Les naug-adars se cachent dans la foule sous l'apparence d'habitants du val, en utilisant la technique de l'alter self. Les naug-adars initient la bagarre en faisant croire que l'un des PJ a marmonné un vil juron (tour de magie Prestidigitation du naug-adar n°1) et lancé une chope de bière (tour de magie Main du mage du naug-adar n°2) sur une table voisine de mercenaires demi-orques.

Les mercenaires ont été payés pour réagir en déclenchant une bagarre, bien qu'ils ignorent les tactiques prévues par les naug-adars. Lorsque le combat commence, la salle est plongée dans la confusion, ce qui donne aux naug-adars le temps de lancer d'autres sorts. Le naug-adar n°2 lance une image majeure pour faire croire aux autres clients de la taverne que l'un des PJ (de préférence celui qui ressemble le plus à un mage) est en train de lancer un sort. Simultanément, le naug-adar n°1 lance une invocation de monstre III pour invoquer un chien de l'enfer et lui faire attaquer les mercenaires demi-orques de telle sorte que son souffle blesse également plusieurs habitants du val. Les naug-adars répètent cette tactique au deuxième tour, puis ils invoquent des tentacules noirs et invoquent un monstre III pour la troisième fois au troisième tour. Les naug-adars tentent ensuite de s'enfuir discrètement après avoir fait de leur

mieux pour faire passer les PJ pour des méchants qui ont insensiblement blessé de nombreux habitants du val au cours de la mêlée. Ils se défendent s'ils sont directement attaqués. Il y a une chance pour qu'un PJ remarque l'un des « habitants du val » en train de lancer un sort si ce personnage scrute activement la foule à la recherche d'une activité suspecte (comme l'exécution d'une composante somatique). Pour ce faire, il doit effectuer un test de Perception en tant qu'action de mouvement. Le DD de ce test est de 20 s'il est effectué au même round que le lancement de la première paire de sorts (image majeure et convocation de monstre III).

La réussite indique que le PJ a repéré l'un des deux naug-adars. Le DD diminue de 5 à chaque round suivant ; c'est DD 15 pour attraper un naug-adar au deuxième round d'incantation et DD 10 au troisième round.

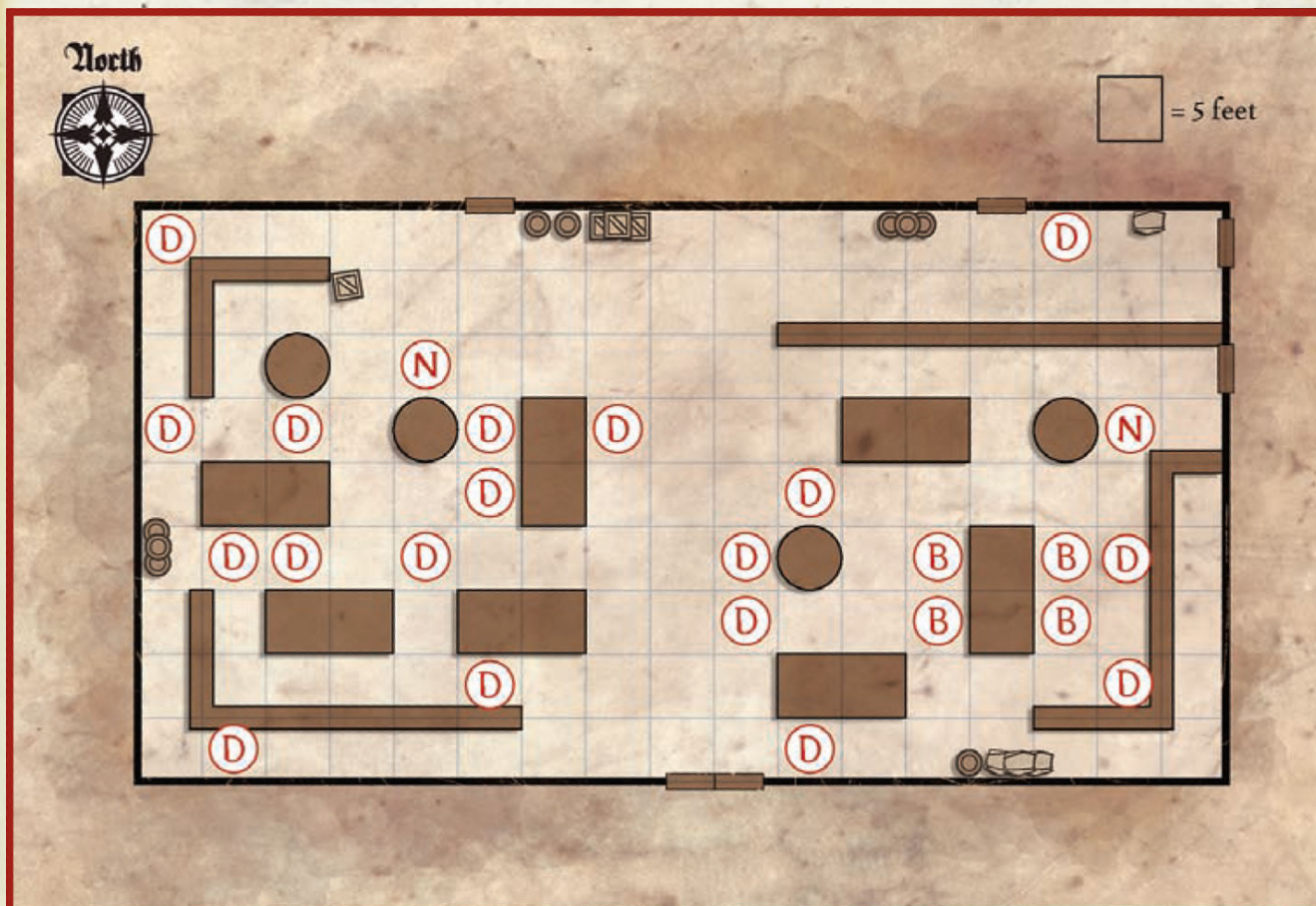
Un test de compétence Arcanes peut fournir les mêmes informations, et les DD sont inférieurs de 10 à ceux du test de repérage (de sorte qu'au troisième round d'incantation, l'identification d'un lanceur de sorts est automatique). Si les naug-adars réussissent à lancer leurs trois sorts sans être découverts, ils sont automatiquement repérés comme des personnages suspects parce qu'ils tentent de quitter la scène furtivement, au lieu de se précipiter vers la sortie comme les habitants du val.

caractéristiques de la zone

Bars et tables : CA 2 ; dureté 5 ; pv 5 par carré de 5 pieds ; rupture DD 17.

Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans ces cases. Un personnage de taille moyenne peut sauter sur le dessus d'une table ou d'un bar en réussissant un test de saut DD 10 (aucun départ en courant n'est nécessaire). Un personnage de petite taille peut sauter avec un test de Saut DD 10 réussi (DD 20 sans départ en courant), ou grimper avec un test d'Escalade DD 15 réussi. Un personnage debout sur une table ou un bar bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol.

Une table peut être renversée en tant qu'action de mouvement avec un test de Force DD 8 réussi ; elle peut alors servir de couverture. Le bar offre également une couverture, et un personnage qui s'accroupit derrière elle bénéficie d'une dissimulation totale par rapport à ceux qui se trouvent de



l'autre côté (à l'exception de ceux qui se trouvent sur un terrain plus élevé).

Rite de dénouement : Cet événement est supposé se dérouler dans un rayon de 48km de la Crête du renard dans la zone 1 (voir encadré page 15). Les sorts d'évocation, transmutation et les sorts de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau de lanceur de sorts. capacités de type sort des créatures qui possède le don Toile d'ombre ne sont pas affectés.

TUEURS DANS LA NUIT

Rencontre Niveau 10

mise en place

Cette configuration suppose que les PJ campent dans la forêt à l'extérieur du village, dans la zone 1 (voir l'encadré, page 12), mais elle peut facilement être ajustée en fonction des besoins. Placez les Traqueurs de Baine (B) sur les cases indiquées.

tactique

Les Traqueurs de Baine ont pour ordre de tuer tous les membres des PJ connus des chefs de l'armée d'occupation zhentarim. Ils attaquent à un moment opportun, la nuit ou sous terre, lorsque les PJ sont au repos (hypothèse retenue pour cette mise en place), gravement blessés ou distraits par un combat contre un autre ennemi. Bien que les Traqueurs de Baine combattent ensemble, ils ne coordonnent pas leurs attaques et ne s'entraident pas. Si un ou plusieurs personnages s'échappent, les Traqueurs de Baine les traquent sans relâche,

jusqu'à ce que leur proie soit morte ou qu'ils soient eux-mêmes détruits (et donc renvoyés dans les Landes de la malédiction et du désespoir).

caractéristiques de la zone

La neige : L'épaisseur de la neige est de 25cm. Les créatures de taille moyenne et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

Piédestal : Ce pilier renversé sert de couverture. Un personnage peut grimper dessus en réussissant un test d'Escalade DD 20.

Rite de dénouement : Les sorts d'évocation, de transmutation et de lumière subissent une pénalité de -4 au niveau de lanceur de sorts. Les autres sorts subissent un malus de -1 au niveau du lanceur de sorts. -Les autres sorts subissent une pénalité de -1 au niveau de lanceur de sorts, qui ont le don Toile d'ombre ne sont pas affectés.



CHATEAU ROCHE

Les efforts des Zhentarim pour prendre le contrôle et régner sur la Valombre ne datent pas d'hier. Le Réseau noir est en conflit avec la communauté et ses protecteurs depuis des décennies. Plus d'une fois, les partisans de Baine, à Château Zhentil, ont réussi à mener à bien leur quête de domination, pour un temps. Un guerrier du nom de Jyordhan a mené l'une de ces tentatives, construisant au passage Château Roche.

En 1339 CV, le seigneur Aumry et son épouse Syluné, mieux connue sous le nom de sorcière de Valombre, régnaient sur la communauté depuis quarante ans, une période de paix prolongée. Cette même année, des agents zhentarim assassinèrent Aumry. Ils furent à leur tour capturés et tués par Jyordhan, qui se présenta comme le nouveau seigneur (le pendentif d'Ashaba à la main), et fut ainsi acclamé par le peuple. La plupart des gens ignoraient à l'époque que Jyordhan était également un agent des Zhentarim, et que tout cela n'était qu'un piège.

En tant que souverain, Jyordhan abandonna la Tour biscornue et s'installa au Château Roche, à l'est de la Valombre. Perché sur une colline du guetteur, Château Roche était à l'origine un avant-poste drow, à l'époque sombre qui a précédé la fondation du Val. Il n'en restait guère plus que les fondations lorsque Jyordhan est arrivé au pouvoir et s'est emparé de la région. C'est sur ces ruines que Jyordhan éleva Château Roche, son propre siège du pouvoir.

La cour de Jyordhan fut bientôt envahie par des agents du Réseau noir. Le peuple finit par se révolter, et bien que Château Zhentil ait envoyé des forces de «maintien de la paix» pour maintenir le pouvoir de Jyordhan, tout s'arrêta lorsque Jyordhan lui-même tenta, en vain, de tendre une embuscade à Khelben Bâton Noir alors que le mage quittait Valombre. Cette attaque mal conçue coûta la vie à Jyordhan. Sans l'intervention du faux seigneur, Château Roche fut abandonné et les troupes de Château Zhentil mises en déroute.

L'intention première de Jyordhan était de faire de Château Roche un édifice imposant, à l'égal de Sombrefort, à l'ouest du Cormyr. Cependant, les ressources limitées de ses maîtres zhentish, combinées à la rébellion menée par Syluné et la Bande de Mane (une compagnie de mercenaires qui l'assistait), ont modifié ses grands projets, et le château est devenu beaucoup plus

petit que prévu. Après la mort de Jyordhan, le reste de la population s'est révolté et le château a été pris d'assaut et incendié.

Depuis, le Château Roche n'est plus qu'une ruine abandonnée. Lorsque Sombrespoir fit entrer son armée dans Valombre, il ne restait plus qu'une seule tour debout. Les Bainites s'y sont depuis installés et ont entamé d'importants travaux de rénovation, rendant l'endroit à nouveau habitable. Bien que les alentours de Château Roche ne soient que bruyères et broussailles, le chemin menant au sud de la Route septentrionale a été dégagé et les travaux de construction ont commencé pour de bon.

L'église de Baine

L'Église de Baine est ravie de participer à la conquête de la Valombre, qui est depuis longtemps une épine dans le pied du Réseau noir. Malgré tout, le clergé s'intéresse avant tout à la propagation de la foi. Son objectif premier est donc de restaurer le temple et d'entamer le processus qui fera du culte de Baine la religion officielle (et unique) dans le Val. Dans cette optique, une poignée de clercs, dirigée par Malathon «Sombre ruine», est arrivée sur les lieux pour commencer la reconstruction.

Bien sûr, les dirigeants du Château Zhentil sont ravis d'avoir un temple de premier plan au milieu de la zone qu'ils ont conquise, mais les Bainites ont une raison bien plus stratégique de s'installer au Château Roche. Un portail oublié, caché dans les profondeurs des étages inférieurs du château, relie Valombre à Château Zhentil, et les Zhents ont l'intention de l'utiliser pour maintenir un flux régulier de troupes fraîches et de fournitures dans le territoire qu'ils ont conquis.

Pour sa part, Malathon éprouve des sentiments mitigés à l'égard de cette opération. D'un côté, il est ravi d'être chargé de ce qui pourrait devenir un temple important, un point central de la foi du Seigneur Noir. Cependant, le pacte conclu entre Fzoul Chembryl et les Sharréens a créé des problèmes majeurs pour «Sombre ruine». Le rite sharéen n'est pas sans inconvénients pour le clergé du temple. En raison de la proximité du château avec le repaire d'Alokkair (voir chapitre 3), l'effet du rite de suppression de la magie a un impact sur tout ce que les clercs tentent de faire



Château Krag

avec leur magie basée sur la foi. En fait, nombre de leurs sorts les plus importants ne peuvent pas fonctionner du tout, ce qui ne manque pas de stresser Malathon. En conséquence, il a sombré dans une sorte de stupeur craintive, craignant d'être attaqué, se cachant dans les limites de son temple pendant que d'autres s'occupent des activités quotidiennes de reconstruction du château. Il attend en vain que les dirigeants de Château Zhentil lui envoient «les fournitures et les forces nécessaires pour relever ce temple comme il se doit», une attente qui mettra longtemps à se concrétiser, si tant est qu'elle se concrétise.

caractéristiques du château

Le château n'est pas construit dans un style unique. Les Bainites ont essayé d'utiliser le plus possible la structure existante, mais une grande partie est tombée en ruine, ce qui les a obligés à repartir de zéro.

La carte intitulée Castle Crag et ses environs montre les différentes parties du bâtiment. La grande tour ronde et une partie de la courtine sont les seuls vestiges de la structure d'origine, tandis que le bâtiment en blocs du côté nord est flambant neuf. Certaines des

ruines de l'ancien château gisent encore là où elles sont tombées et ne sont plus que des tas de gravats. Les ouvriers posent également de nouvelles fondations pour ce que Malathon espère être, dans les années à venir, un temple plus impressionnant (et plus interdit).

structure d'origine

Les propriétés générales suivantes s'appliquent à la partie du château indiquée comme étant la construction d'origine, sauf indication contraire dans la description d'une salle ou d'une rencontre (cela inclut le niveau souterrain).

Murs : Les murs du château d'origine sont constitués de blocs de pierre grossièrement taillés et mal joints (Escalade DD 15). Des meurtrières de 1,2 mètre de haut percent les murs extérieurs depuis les salles intérieures ; les meurtrières extérieures ont une largeur de 15 centimètres.

Planchers : Les sols de la vieille structure sont en dalles, et sont généralement plats et de niveau, bien qu'à certains endroits les pierres se soient inclinées au gré des gels et dégelés annuels qui frappent Valombre.

Hauteur des plafonds : Les plafonds sont généralement des arcs peu profonds de 3 mètres de haut au centre et de 2 mètres de haut dans les coins.

Portes : La plupart des portes sont faites de bois

château roche

cerclé de fer, avec des anneaux de tirage du côté vers lequel la porte pivote. Certaines de ces portes sont vieilles et déformées et parfois un peu coincées, mais aucune d'entre elles n'a besoin d'un test de force pour être ouverte. Une petite poignée de portes a été remplacée par de nouvelles portes d'un style similaire (voir l'entrée Portes dans la section Nouvelles constructions ci-dessous).

Nouvelle construction

Les propriétés générales suivantes s'appliquent à la partie du château indiquée comme neuve, sauf indication contraire dans la description d'une salle ou d'une rencontre.

Murs : Les nouveaux murs du château sont faits de pierres lisses créées par des sortes de Mur de pierre et de Façonnage de la pierre, renforcées par des arcs-boutants et remplies de terre pour plus de solidité (l'escalade n'est pas possible sans l'aide d'une corde). Des meurtrières de 1,2 mètre de haut percent les murs extérieurs depuis les chambres intérieures ; les meurtrières extérieures ont une largeur de 15 centimètres.

Les planchers : Les sols de la nouvelle structure sont lisses et sans jointure, encore une fois formés par des sortes de Mur de pierre et de Façonnage de la pierre.

Hauteur des plafonds : Les plafonds sont uniformément orientés vers la ligne centrale de la longueur d'une pièce donnée, et mesurent 4,5 mètres de haut à cet endroit.

Portes : La plupart des portes sont en bois, reliées par des ferrures, avec des anneaux de traction du côté vers lequel la porte pivote. Elles sont toutes neuves, Elles s'ouvrent et se ferment facilement et ne font aucun bruit.

Rez-de chaussée

Reportez-vous à la carte ci-jointe pour connaître les emplacements clés qui suivent.

1. Abords et entrée

Les ruines déchiquetées d'une tour ronde brûlée et brisée s'élancent vers le ciel gris depuis un promontoire rocheux à pic sur le flanc de la colline. De nombreuses traces dans le sentier enneigé mènent vers la droite, longeant la base de l'escarpement. Les traces s'approchent de la base d'une chaussée étroite et inclinée qui s'élève jusqu'à une plate-forme ; quelqu'un a posé plusieurs poutres en travers de l'espace entre la chaussée et l'escarpement, formant ainsi un pont de fortune. Au-delà du pont, le reste du château est en ruines.

La grande tour ronde a un premier étage intact et

un second partiellement effondré. Des meurtrières la percent à intervalles réguliers, mais personne ne tire sur les personnages à travers elles. La base de l'escarpement est un enchevêtrement de broussailles et de ronces.

Les sentiers : La route enneigée qui va de Valombre à Château Roche est truffée de traces laissées par les différentes créatures qui occupent le val. Outre les chevaux, on trouve de nombreuses traces de bottes à clous portées par des créatures de taille moyenne ou grande. Toute tentative pour suivre une créature spécifique est assez facile (DD de Survie 5, ou 15 après une chute de neige).

Escarpement : La surface rocheuse rugueuse à la base du château est rendue glissante par la glace qui la recouvre (Escalade DD 20) et s'élève de 3 mètres en moyenne jusqu'à la base des murs de la tour.

Chaussée : La rampe étroite et inclinée n'est pas trop raide, mais à moins que les cavaliers ne descendent de cheval et n'y mènent leurs montures, il y a un risque de glisser sur le côté (Dressage DD 10).

Pont : La description suppose que les personnages se sont approchés du château en plein jour. S'ils arrivent de nuit, le clair de lune est suffisant pour leur permettre d'apercevoir l'endroit, mais les occupants ont retiré le pont de planches pour le protéger pendant la nuit. Le pont de fortune est suffisamment solide pour que n'importe quelle créature, de grande taille ou moins, puisse le traverser sans problème. Là encore, cependant, monter sur une monture peut s'avérer délicat (Dressage DD 10), et les habitants du château mènent leurs chevaux à pied lorsqu'ils traversent.

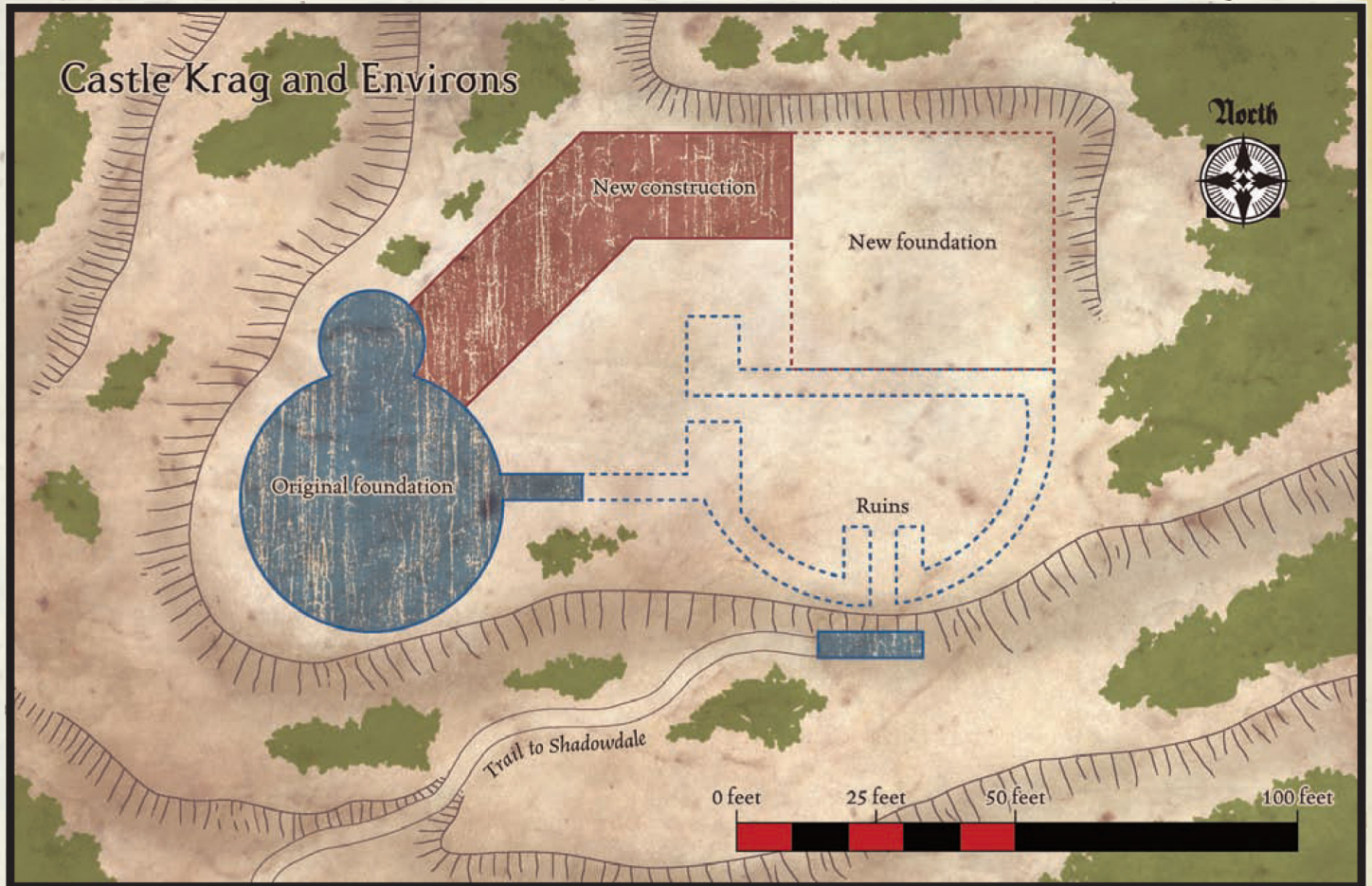
Développement : Si les PJ se terrent pour attendre et surveiller pendant les heures de clarté, ils finissent par voir des occupants entrer ou sortir. Au bout de 2d12 minutes, une patrouille de gnolls, un messenger à cheval ou un personnage similaire arrive ou repart par la chaussée et le pont de fortune. De tels groupes ou personnages se déplacent régulièrement entre le château et Valombre tout au long de la journée.

2. Barbacane

Les vestiges de tours et de murs effondrés entourent une cour remplie de débris. Un sentier menant à travers la neige fait un angle vers la gauche, où il disparaît par une brèche dans les amas de roches et de bois brûlés. Les vestiges de la tour ronde s'élèvent là, au-delà des décombres.

Cette structure en ruine était autrefois la barbacane, ou la porte du château. Lorsque Sylune, les membres de la bande de Mane et d'autres habitants de la ville ont pris d'assaut le château, ils ont détruit et brûlé cette partie du château, laissant des tas de débris fumants. Malathon «Sombre ruine» a l'intention de le reconstruire un jour, mais pour l'instant ce n'est pas

château roche



une priorité, et il faudra s'en occuper lorsque les Bainites auront réussi à ériger un abri suffisant.

Créatures : Les décombres servent de cachette et de champ de bataille aux nouveaux gardiens du château, deux combattants maug. Ils se sont camouflés parmi les murs en ruine, surveillant inlassablement toutes les allées et venues. Ils défient quiconque n'affiche pas ouvertement un symbole des Zhentarim ou de la Baine, ou ne prononce pas «Je suis sous l'emprise de la Main Noire» avant de passer. Les maugs ont un modificateur de Spot de +7 sur les tentatives de repérage des personnages qui tentent de se faufiler à travers. Par ailleurs, ils ne sont pas terriblement alertes et ne remarquent pas les personnages invisibles, et ils ignorent toute personne volant à plus de 15 pieds du sol.

Rencontre tactique : C1 : Barbacane, page 36.

Développement : Pendant la journée, les créatures des autres parties du château (en particulier les zones 3 et 4) ignorent la plupart des sons ordinaires provenant de la barbacane, y compris les bruits de combat. Toutefois, si le combat fait appel à une magie voyante ou bruyante, Nazrym (voir zone 3), accompagné d'un ettin de la zone 3, mène l'enquête. La nuit, tout bruit attire l'attention des molosses des ombres de Baine de la zone 3.

Si les PJ battent les maugs et se retirent du château avant de détruire le portail de la zone 23, un nouveau

combattant maug commence à monter la garde ici 1d4 jours plus tard.

3. LA COUR

Les Bainites ont fait de la cour la zone de construction centrale pour leurs efforts de reconstruction et d'agrandissement du château. Ils ont fait de nombreux prisonniers dans la ville de Valombre et les ont amenés ici comme esclaves.

JOURNÉE

Toutes les informations ci-dessous supposent que les PJ sont arrivés dans la cour à la lumière du jour.

Des murs - anciens, récents et en ruine - entourent un espace plat et ouvert, saupoudré de neige. Près du centre, une poignée d'outils de taille de pierre entourent une petite pile de blocs de calcaire. Deux grandes créatures bicéphales, fouet à la main, dominent plusieurs ouvriers grelottants et enchaînés qui s'efforcent de façonner et de déplacer les blocs. Un humain en armure se prélassse contre un mur, dirigeant leurs efforts.

Créatures et PNJ : Deux ettins fiélons font office de maîtres d'esclaves, les maintenant à leur poste par la menace brute et la peur, tandis que Nazrym, un clerc de Baine de 6ème niveau, supervise les travaux de construction. Les huit prisonniers sont des

château roche

roturiers, dont sept sont originaires de Valombre et servent de muscles bruts ; le huitième est un tailleur de pierre nain amené sur le site depuis la Citadelle du Corbeau. Voir la zone 19 pour plus d'informations sur les prisonniers.

Rencontre tactique : C2 : La cour, page 38.

NUIT

Si les PJ arrivent plutôt de nuit, lisez :

Le clair de lune éclaire faiblement une cour ouverte et les murs qui l'entourent. Au centre, une poignée d'outils de taille de pierre repose près d'une petite pile de blocs de pierre. A la périphérie de la zone, les ombres semblent se déplacer et glisser.

Créatures : La nuit, les Bainites lâchent quatre molosses des ombres dans la cour pour servir de chiens de garde. Ils rôdent dans les zones 3 et 4, mais n'entrent pas dans la zone 2 à moins d'y entendre une agitation.

Rencontre tactique : C3 : la Cour, page 40.

Développement : Si les PJ parviennent à libérer les prisonniers et à les faire sortir du château, ils doivent trouver une solution pour les réfugiés. Les renvoyer chez eux en Valombre éveille les soupçons des Zhentarim qui s'y trouvent. Il est possible de les impliquer dans les premières étapes de la révolte (voir chapitre 5).

4. Nouvelle construction

Le sol a été débarrassé des débris et aplani. Des piquets de bois enfoncés dans le sol dur sous la couche de neige semblent indiquer les limites d'une extension prévue du complexe du château. De nombreux blocs de pierre ont déjà été posés.

Dans le cadre de l'agrandissement du château, les Bainites posent les fondations d'un nouveau bâtiment. Jusqu'à présent, ils ont utilisé de vieilles pierres extraites des ruines du château d'origine, mais ils devront bientôt commencer à extraire de nouvelles pierres dans les environs.

Développement : Pour chaque jour où les PJ ignorent le château, les fondations et les murs sont construits en utilisant les murs en ruine de la barbacane. Retirez chaque jour une zone de 1,5 mètre par 1,5 mètre de gravats de la carte pour tenir compte de ce point.

5. L'écurie

L'odeur chaude et vaporeuse du crottin de cheval flotte dans l'air de cette pièce. Plusieurs stalles en bois situées le long du mur du fond abritent des montures. Un gros tas de foin se trouve dans le coin le plus à gauche, et une porte sur le côté droit mène à un petit enclos en bois.

Il s'agit de l'écurie où les chefs Bainites gardent

leurs chevaux. Tolar (zone 6), Nazrym (zone 3) et Malathon (zone 22) ont tous des montures à l'écurie ici. La porte mène à la sellerie et à l'entrepôt d'harnachement.

Si les personnages ouvrent la porte, lisez :

L'odeur du cuir, de l'huile et du savon de selle flotte dans l'embrasure de la porte. Dans la petite chambre, plusieurs selles, couvertures et sacs sont posés sur des supports en bois, et des accessoires de sellerie et de harnachement sont accrochés aux murs. Une petite table de travail se trouve dans le coin opposé, avec une variété d'outils de travail du cuir suspendus aux murs au-dessus d'elle.

Une trappe est cachée sous une pile de couvertures de selle, sous la table de travail. Elle mène à un puits étroit de 3 pieds de côté avec des échelons en fer fixés dans un mur. Le puits descend de 7,5 mètres jusqu'à un tunnel tout aussi étroit qui se dirige vers le sud. Ce tunnel est relié à la porte secrète derrière la statue marquée «C» dans le temple (zone 22).

Créatures : Un cheval de guerre léger et deux chevaux de selle occupent trois des quatre stalles de l'écurie.

Trésor : le cheval de guerre léger porte une paire de Fers du zéphyr. L'une des selles de la sellerie est une selle militaire, et le pommeau est serti d'une grande opale noire, ce qui donne à la selle une valeur de 1 000 po. De plus, la pièce contient deux selles d'équitation, quatre jeux complets de mors et de brides, quatre couvertures de selle, quatre sacoches et un ensemble d'outils de maître pour le travail du cuir ; collectivement, l'équipement et les outils valent 100 po. Dans l'une des sacoches se trouve une petite pochette contenant deux grenats d'une valeur de 300 po chacun.

Développement : Si les PJ s'emparent du cheval de guerre léger et ne tuent pas Tolar, ce dernier fera tout son possible pour les retrouver et récupérer l'animal, peu importe le temps que cela prendra ou la distance qu'il devra parcourir.

6. Quartiers du sergent

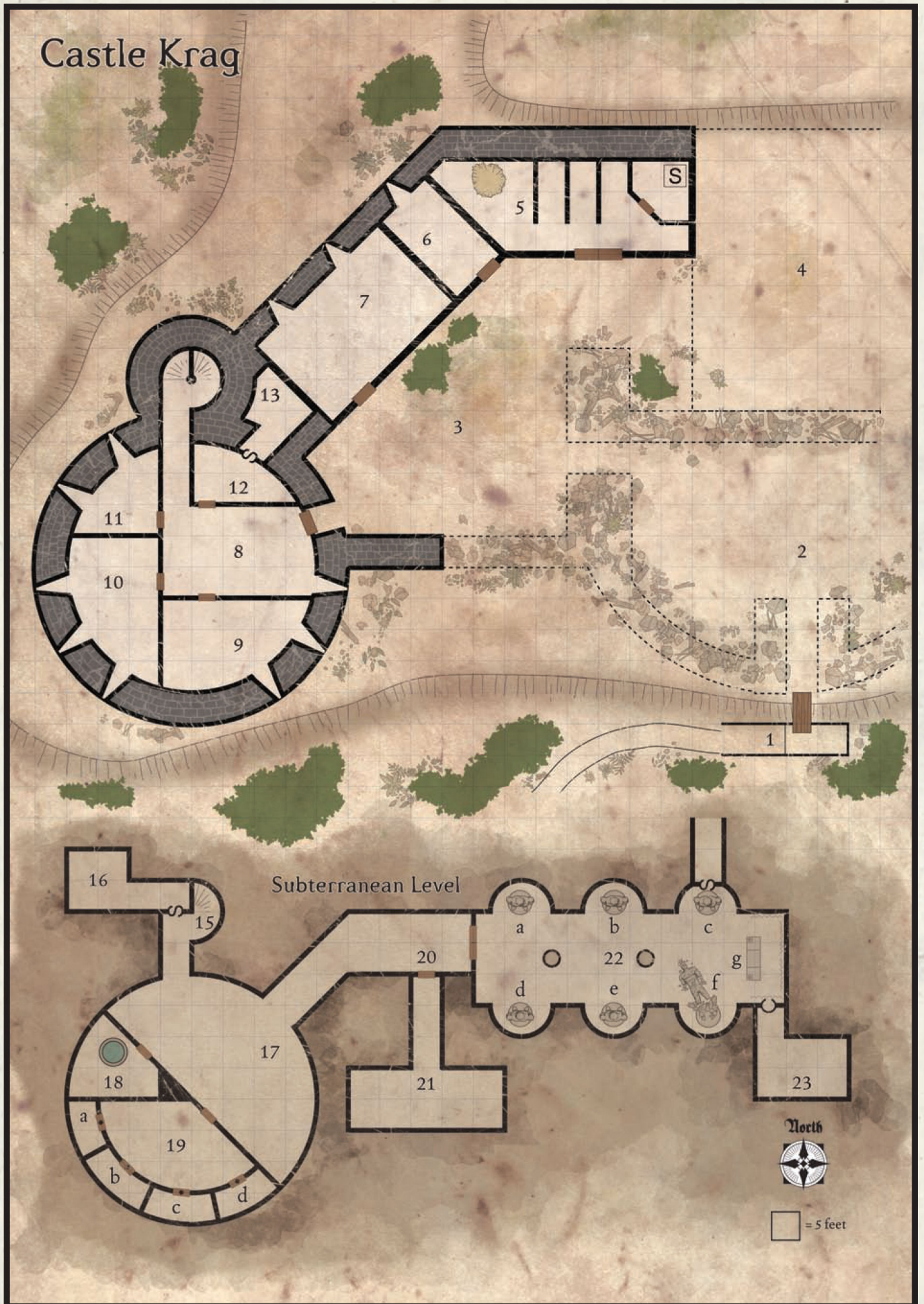
La porte menant à cette chambre est verrouillée avec une bonne serrure (Ouvrir la serrure DD 30) et piégée pour blesser quiconque entre sans la désarmer.

Piège à bloc tombant : CR 5 ; mécanique, déclenchement par localisation, réarmement manuel. Fouille DD 20, Désactivation DD 25. Attaque d'arme au corps à corps : +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible (la première à passer la porte).

Une fois les personnages à l'intérieur, lisez :

Cette chambre austère semble servir de logement à un seul individu. La lumière provenant d'une seule meurtrière dans le mur opposé révèle un lit d'apparence inconfortable poussé dans le coin le plus à droite. Un coffre bas se trouve au pied du lit, et un

château roche



bureau repose contre le mur sous la meurtrière. Sur le mur de gauche, une simple armoire se trouve dans le coin le plus éloigné, et un râtelier d'armures vide se trouve dans le coin le plus proche.

Cette pièce sert de quartier au sergent Tolar, le commandant humain des mercenaires gnolls (voir zone 7).

Il vit dans une simplicité ascétique, renonçant même au confort le plus simple comme les braseros ou les tapis. Il est actuellement avec ses compagnons mercenaires en train de jouer aux cartes dans la caserne.

Trésor : le coffre contient des vêtements ordinaires et d'autres effets personnels. Tout au fond se trouve une sacoche contenant 300 pp et une pochette contenant deux grenats (700 po, 300 po). Un arc long +2 est attaché sous le cadre du lit. L'armoire contient une chemise, un pantalon et des bottes supplémentaires, ainsi qu'un tiroir à sa base qui contient une couverture supplémentaire. Au fond du tiroir, un parchemin est posé à plat, face contre terre, et semble être du velin. Il contient la transcription du sort *Serviteur invisible*.

7. LA CASERNE

Cette chambre miteuse est éclairée par deux meurtrières le long du mur du fond, une lanterne suspendue au plafond au-dessus d'une table ronde avec quatre chaises près du centre de la pièce, et des braseros bas remplis de charbons orangés dans chaque coin. Des paillasses rugueuses empestant la sueur gisent sur le sol près de chaque brasero, et un grand coffre repose contre le mur du fond, entre les deux meurtrières.

Créatures et PNJ : Les mercenaires gnolls au service du temple dorment et jouent ici lorsqu'ils ne sont pas en patrouille ou en service. Ils sont, avec leur sergent humain, assis autour de la table à un jeu de dés lorsque les PJ entrent pour la première fois. À moins que quelqu'un ne les avertisse spécifiquement de combats dans la cour (zone 3), ils ignorent tout bruit qu'ils entendent (pendant la journée, ils supposent qu'il s'agit simplement des ettins qui battent les prisonniers, et la nuit, ils croient que les molosses des ombres ont à nouveau repéré l'odeur des cerfs).

Rencontre tactique : C4 : Caserne, page 41.

Trésor : Le coffre renferme les richesses accumulées par les mercenaires gnolls. Parmi les babioles qu'ils ont pillées récemment, on trouve un peigne dragon en or avec un œil en grenat rouge (800 po), un anneau en or (60 po) et un beau tableau (1 300 po). Un sac contenant 1 400 po se trouve également dans le coffre.

La monnaie de jeu sur la table (qui pourrait s'éparpiller dans toute la pièce pendant le combat) consiste en une combinaison d'or, d'argent et de cuivre d'une valeur totale de 321 po.

Tolar a une clé sur lui qui déverrouille la porte de

ses quartiers (zone 6) mais ne désactive pas la trappe de la porte.

8. salle principale

Une table rectangulaire trône au milieu de cette salle haute de plafond et plusieurs chaises l'entourent. Le long des murs, entre les nombreuses portes qui mènent ailleurs, des piles de boîtes, de caisses et de tonneaux de marchandises s'élèvent au-dessus de la tête. Dans le coin gauche, quelqu'un a érigé une cheminée de fortune et un âtre, dont le conduit est orienté vers l'extérieur par une meurtrière. Quelque chose mijote dans une grande marmite. Un passage se prolonge dans un coin à l'extrême droite.

Les Bainites utilisent ce hall d'entrée principal comme cuisine et salle à manger de fortune. La plupart des marchandises contenues dans les divers récipients sont des denrées alimentaires, mais il y a aussi de nombreux ensembles de vêtements pour le froid. Le ragoût qui mijote sur la table est un bouillon riche et aromatique composé de viande de cerf et de quelques légumes. Une michette de pain cuit également sur l'âtre.

Trésor : les caisses, les boîtes et les tonneaux contiennent 13 kilos de farine (3 po), 5 kilos de fromage (2 po), 5 kilos de fer (1 po) et 13 kilos de viande séchée (18 po). Il y a aussi 200 flèches (10 po), 100 carreaux d'arbalète (10 po), 30 épées courtes (300 po), et 20 petits boucliers en bois (60 po). Il y a également 10 ensembles de tenues pour le froid (80 po) et 10 ensembles de vêtements en fourrure (80 po).

9. quartiers des maîtres d'esclaves

La puanteur des excréments et de la sueur qui s'échappe par la porte ouverte de cette pièce semble émaner d'une paire de paillasses placées dans des coins opposés de la pièce en forme de coin. La literie est constituée de peaux d'animaux galeux et semble jonchée d'os rongés. Un brasero rempli de charbons apporte un peu de chaleur, mais la majeure partie de la lumière filtre par trois meurtrières le long du mur arrondi.

Les deux ettins qui travaillent comme maîtres d'esclaves occupent cette chambre. Pendant la journée, ils sont à l'extérieur, dans la cour (zone 3), et surveillent leurs protégés. La nuit, ils dorment ici. Consultez la rencontre C2 : Cour, page 38, pour les statistiques des ettins si les PJ s'aventurent ici la nuit (et n'ont pas déjà tué les créatures, bien sûr).

Trésor : Les ettins gardent leurs trésors mal acquis cachés sous les paquets de fourrure rongés par les poux qu'ils utilisent comme oreillers. Un sac de 1 400 po se trouve sous le premier, et l'autre paillasse



—Kurn Noirerage et ses sbires

contient une petite boîte en bois remplie de babioles inutiles, d'une potion d'agrandissement et d'un anneau de protection +1.

10. Quartiers du garde noir

Un lit surdimensionné poussé contre le mur incurvé du fond remplit la majeure partie de cette grande chambre à la forme étrange. Une armoire se trouve sur le mur de droite, tandis qu'un support d'armure et un râtelier d'armes occupent l'espace étroit du côté gauche de la pièce. Un unique brasero au milieu de la chambre brille de la chaleur de charbons ardents, et une faible lumière du jour s'infiltré par deux meurtrières au-dessus du lit.

Kurn Noirerage, l'ogre garde noir, dort dans cette chambre, bien qu'il ne se repose que rarement. L'armoire semble ne contenir qu'un ensemble de vêtements de froid de la taille d'un ogre, une cape de fourrure et des bottes de fourrure, mais un compartiment secret dans le panneau du sol de l'armoire (Perception DD 20) abrite quelques unes des possessions les plus précieuses de Kurn. Le contenant, une petite boîte en fer qui repose sur un lit de pièces d'or éparpillées dans

le compartiment, est enduit d'un poison de contact.

Piège à poison de contact : CR 9 ; mécanique ; déclenchement par contact (attaché) ; réinitialisation manuelle ; poison (extrait de lotus noir). (attaché) ; réinitialisation manuelle ; poison (extrait de lotus noir, sauvegarde de force DD 20, 3d6 Con/3d6 Con) ; Fouille DD 18 ; Désactivation DD 26.

Trésor : les pièces d'or totalisent 1 400 po. La boîte en fer contient une perle noire (500 po) et un jasper (40 po). Il contient également une potion d'escalade d'araignée, un parchemin de contagion (garde noire 3), une baguette de lévitation (6 charges) et une baguette de sagesse du hibou (9 charges). Kurn a l'intention d'utiliser ces deux derniers objets comme monnaie d'échange avec tout mage ou clerc zhentarim dont il pense qu'il peut l'aider à gravir les échelons de l'organisation.

Développement : Kurn est l'un des favoris de Scylua, qui le prépare pour l'avenir. Si elle apprend sa mort et peut déterminer qui en est responsable, elle enverra quelques assassins compétents à la poursuite des fauteurs de troubles (en supposant qu'elle survive, bien sûr).

11. Le chenil

Cette salle en forme de coin, presque sombre, sent fortement les excréments d'animaux. Bien qu'une faible lumière extérieure pénètre par le mur du fond, elle est en grande partie cachée par le sol. mur du fond, la plus grande partie est bloquée par d'épais rideaux noirs drapés sur les sur les ouvertures. La chambre est dépourvue de tout meuble, et de nombreuses de nombreux os craquelés et rongés jonchent le sol de pierre. le sol de pierre.

Il s'agit du chenil, où les habitants du château gardent leurs chiens de garde. Les Bainites ont accroché de lourds rideaux noirs sur les meurtrières, ce qui rend la pièce beaucoup plus sombre qu'elle ne le serait autrement.

Créatures : Quatre bêtes de Baine molosses des ombres rôdent dans la pièce pendant la journée, lorsque les travaux de construction se déroulent dans la cour (zone 3). La nuit, les molosses sont relâchés pour rôder dans la cour et monter la garde et la pièce est alors vide.

Rencontre tactique : C5 : Chenils, page 44.

12. Garderobe

Un petit banc en bois avec des trous stratégiquement découpés dans le siège, ainsi que des seaux de terre en dessous, indiquent clairement l'utilisation prévue de cette petite pièce. Pour le reste, la salle ne présente aucune particularité.

Il s'agit, bien sûr, des toilettes. Une fois par jour, Nazrym emploie un morcenaire pour vider les seaux à l'extérieur des murs du château. Toute personne entrant dans la chambre a une chance de remarquer (Perception DD 25) que quelques-unes des pierres qui forment la partie la plus haute du mur incurvé dépassent suffisamment pour former une sorte d'échelle. Quelqu'un qui se tient debout sur le banc peut y accéder. Au sommet de cette échelle déguisée se trouve une porte secrète (Perception DD 20), que l'on peut ouvrir en déplaçant une pierre vers la droite. Au-delà se trouve un étroit vide sanitaire menant à la zone 13.

13. Entrepôt secret

Un vide sanitaire mène à une chambre au plafond bas, pas assez haute pour qu'un humain puisse s'y tenir debout. Deux grands coffres en bois sont adossés aux murs les plus éloignés.

Malathon et ses sbires ont ajouté cette pièce secrète lorsqu'ils ont commencé à reconstruire le château. Ils y entreposent une grande partie de la monnaie et une grande partie de la magie qu'ils comptent utiliser pour agrandir le château à l'avenir. Aucun des coffres n'est verrouillé.

Trésor : le premier coffre contient 8 sacs remplis

de 1 000 po chacun, ainsi qu'un sachet contenant 10 aigues-marines (500 po chacune). Le second coffre contient un parchemin avec deux copies de chacun des sorts suivants, tous écrits au 10ème niveau de lanceur de sorts : Mur de pierre, Façonner la pierre et reconstituer. Le second coffre contient également une lyre de construction.

Développement : Malathon a gardé ce trésor jusqu'à ce que lui et ses collaborateurs puissent en faire un meilleur usage. En particulier, il a besoin d'une personne capable de jouer avec des instruments de musique pour utiliser la lyre magique à bon escient. Il n'est pas surprenant qu'entre la guerre et la suppression de la magie par les Sharéens, il n'ait pas été en mesure de tirer pleinement parti des outils à sa disposition. Si les PJ ne parviennent pas à désactiver ou à détruire le portail (zone 23) dans les deux jours qui suivent la découverte du temple par Syluné, Château Zhentil envoie un barde de 8e niveau avec un maximum de rangs en Interprétation (instruments à cordes) à travers le portail pour aider aux efforts de construction.

14. La cage d'escalier

Une simple torche placée dans une applique révèle l'escalier en colimaçon de cette pièce circulaire. Le chemin de gauche descend et celui de droite monte.

Les escaliers qui mènent vers le haut sont bloqués, après un seul virage, par des débris et des gravats provenant des restes explosés de l'étage supérieur de la tour principale. Si les PJ parviennent à dégager les pierres cassées et les poutres fissurées et brûlées qui leur barrent la route, ils se retrouvent au deuxième étage, effondré, sans toit et vide.

Les escaliers qui mènent à l'étage inférieur tournent complètement deux fois avant de déboucher sur la zone 15.

Niveau souterrain

Toutes les constructions de cette zone sont antérieures à l'arrivée des nouveaux habitants ; la maçonnerie est brute et les plafonds sont voûtés.

15. cage d'escalier

L'escalier en colimaçon se termine par un court couloir semblable à celui qui se trouve au-dessus. Des torches espacées régulièrement apportent une faible lumière et montrent qu'une pièce plus grande existe au-delà du passage. Les escaliers mènent à la zone 14. La porte secrète menant à la zone 16 est bien camouflée (Perception DD 25) et pivote horizontalement sur un point central.

16. pièce secrète

De la poussière et des toiles d'araignée pendent le long d'un passage étroit menant à une petite salle carrée. A l'intérieur de la pièce, de la poussière supplémentaire indique clairement que l'endroit n'a pas vu de lumière ni de visiteurs depuis un certain temps. Plusieurs morceaux couverts de poussière et de toiles d'araignée sont éparpillés dans la pièce.

Cette chambre cachée a survécu intacte à la destruction du château et contient quelques trésors conservés à l'origine sous le règne de Jyordhan. Quelqu'un avait peut-être l'intention de revenir les chercher, mais personne ne l'a jamais fait, et ils sont restés là depuis.

Trésor : certains des objets les moins résistants entreposés ici ont fondu depuis longtemps. Cependant, plusieurs vieux sacs - qui se déchirent dès qu'on les prend en main - se trouvent encore dans certains coffres et contiennent un total de 7 200 pa, 3 400 po et 1 800 pp. L'un des paquets couverts de poussière est en fait un tapis volant, et dans le coin le plus éloigné se trouve Intercesseur, une lame de justice tyréenne. Cette épée longue +1 sainte est faite de bronze durci par magie et décoré du marteau et de la balance, symbole de Tyr. Lorsqu'elle est dégainée, elle projette une lumière blanche pure dans un rayon de 6 mètres.

Développement : Dès que quelqu'un pose la main sur l'Intercesseur, Jyordhan arrive (en réalisant la surprise) et attaque le personnage pendant 5 rounds avant de s'évanouir à cause de la lumière que l'épée irradie. Si un PJ manie la lame lors de la bataille contre Jyordhan et Malathon dans le temple (zone 22), le spectre effrayant concentre ses attaques sur l'utilisateur de l'épée.

17. Armurerie

Des torches placées le long des murs de cette grande salle semi-circulaire révèlent de nombreuses piles de marchandises, notamment des armures, des armes et des munitions. Deux portes situées le long du mur droit mènent à d'autres zones de la tour, et un large couloir à gauche brille de la lumière d'autres torches.

Les Bainites font régulièrement passer du matériel par le portail depuis Château Zhentil pour réapprovisionner l'armée à Valombre. Avant d'être expédié en ville, il est stocké et trié dans ce grand hall.c7

Créatures et PNJ : En ce moment, Kurn Blackrage et deux morcenaires travaillent ici, déplaçant des marchandises et préparant une cargaison à livrer au capitaine de bataille Forthar Helvenstron à Valombre.

Rencontre tactique : C6 : Armurerie, page 42.

Trésor : les caisses, les boîtes et les tonneaux contiennent 90 kg de farine (4 po), 22 kg de fromage

(10 po) et 45 kg de viande séchée (60 po). Il y a aussi 20 arcs courts composites (1 500 po), 30 arbalètes légères (1 050 po), 30 chemises à chaînes (3 000 po), 20 plastrons (4 000 po), et 40 jeux de tenues pour les temps froids (320 po).

18. salle du puits

Un mur de pierre bas et circulaire, peut-être à hauteur de la taille, s'élève depuis le sol au milieu de cette chambre cunéiforme et sans lumière. Un seau est posé à côté de la structure circulaire, une corde attachée à sa poignée. L'autre extrémité de la corde est attachée à un anneau de fer fixé au sol à côté du muret.

Le mur bas et rond au milieu de la pièce entoure un puits. Le puits descend de 12 mètres jusqu'à la surface de l'eau, qui est extrêmement froide et profonde de 3 mètres. L'intérieur du puit est glissant et difficile à escalader sans aide (DD 30 ; DD 10 avec la corde du seau).

Trésor : Caché au fond du puits, sous une couche de limon de quelques centimètres, se trouve un anneau de caméléon. L'anneau a glissé du doigt d'un agent zhentish alors qu'il faisait partie d'une brigade de pompiers désespérés lors de la chute de Château Roche.

19. donjon

Une paire de torches fournit la seule lumière dans cette petite chambre enfumée. Une longue table basse, remplie d'entraves en fer, trône au milieu de la pièce, et des instruments d'emprisonnement et de torture - fouets, menottes, pinces, lames et autres - sont suspendus à tous les murs disponibles. Une série de solides portes en bois borde le mur courbe opposé.

C'est ici que les Bainites gardent leurs prisonniers, enfermés dans les cellules.

Créatures : Le temple emploie deux démons amnizu comme geôliers et maîtres de la torture. Ces créatures vicieuses aiment beaucoup leur travail.

Rencontre tactique : C7 : Donjon, page 45.

Développement : La cellule A est vide, et la cellule B contient un jeune ranger nommé **Azalar** Fauconnier. Si les PJ le sauvent et le libèrent, il peut devenir un allié précieux. Il informe les PJ qu'il peut rassembler une foule de créatures fées de la forêt voisine pour aider à chasser les Zhentarim de Valombre. Après avoir exhorté les personnages à mettre les autres prisonniers en sécurité, il réapparaît plus tard dans l'aventure (voir chapitre 5).

La nuit, les cellules C et D contiennent chacune quatre prisonniers. Pendant la journée, ces malheureux prisonniers travaillent dur dans la cour (zone 3).

20. Le couloir

Ce couloir, plus large que tous les autres du château, se termine par une double porte à l'extrémité. Des torches clignotent et sont placées dans des appliques à intervalles réguliers le long des deux murs, éclairant des fresques craquelées, écaillées et décolorées, dont les scènes ne sont plus discernables. Les portes elles-mêmes ont manifestement été construites et accrochées récemment. Elles sont ornées d'images sculptées : un personnage menaçant, vêtu d'une armure noire, d'une cape tourbillonnante et d'un symbole sur sa cuirasse, frappant de son poing ganté de nombreux ennemis recroquevillés. Une deuxième porte, plus petite, se trouve dans le mur de droite, près des grandes portes.

Ce couloir mène au temple de Baine. Les fresques étaient autrefois des représentations vivantes de la gloire du Seigneur Noir, travaillant ses machinations sur tous ses ennemis, mais les années et les vandales ont pratiquement effacé les images.

Les nouvelles portes sont plus qu'un simple ornement. Elles sont piégées par un symbole de douleur destiné à affaiblir toute personne non croyante qui oserait s'introduire dans le temple. Le symbole se déclenche lorsqu'on le voit à une distance de 18 mètres, donc dès qu'un personnage arrive au coin du couloir et aperçoit les portes, il l'active. Malathon a accordé le symbole à tous les membres actuels du temple, de sorte qu'ils ne le déclenchent pas et sont immunisés contre ses effets. Une fois déclenché, le symbole reste actif pendant 90 minutes ; ainsi, les personnages qui résistent à l'effet mais reviennent dans ce laps de temps doivent tenter une nouvelle sauvegarde.

Piège : CR 7 ; dispositif magique ; déclenchement de sort (pas de réinitialisation) ; effet de sort (symbole de douleur), cleric de 10ème niveau. (symbole de douleur), cleric de 10e niveau, douleur lancinante causant des pénalités de -4 aux jets d'attaque, aux tests de compétence et aux tests d'aptitude. qui durent 1 heure après s'être éloigné de 18 mètres, DD 19 (sauvegarde de Vigueur, annule) ; cibles multiples (toutes les cibles non accordées dans un rayon de 18 mètres) ; recherche DD 30 ; Désactivation du dispositif DD 30.

Développement : Si les PJ déclenchent ou dissipent le symbole et qu'ils quittent le château, Malathon (en supposant qu'il soit encore en vie) fait un effort pour le lancer à nouveau, s'il a le temps d'étudier et de travailler. Puisqu'il souhaite l'accorder à tous les Bainites survivants (très probablement moins de moins de dix créatures), le temps d'incantation est probablement d'une heure.

21. Quartiers du grand prêtre

La porte qui mène du couloir à la pièce est maintenue par une bonne serrure (Ouvrir la serrure DD 30).

Une fois les PJ à l'intérieur, lisez :

Deux lampes à huile et deux braseros répandent une chaude lueur dans cette chambre opulente. Un grand lit à baldaquin repose dans le coin le plus à gauche, avec un brasero à son pied. La table de nuit à côté du lit contient une des lampes et un livre. Sur la gauche, contre le mur le plus proche, se trouve une armoire faite d'un bois riche et sombre. À droite, un bureau est éclairé par l'autre lampe. De nombreux tomes et parchemins sont éparpillés sur sa surface, accompagnés d'un jeu de plumes, d'un encrier et de cire à cacheter. À côté du bureau se trouve une grande bibliothèque aux portes vitrées, et dans le coin le plus proche à droite se trouve le deuxième brasero et, à côté, un fauteuil de lecture rembourré. Un somptueux tapis s'étend au centre de la pièce, et plusieurs tapisseries tissées dans les tons noir, vert et crème sont suspendues aux murs.

Malathon «Sombre ruine» a élu domicile dans cette chambre, et il aime y vivre confortablement. Le lit contient un matelas de plumes surchargé et des oreillers en duvet d'oie, ainsi que pas moins de trois gros édredons pour la chaleur. Le livre posé sur la table de nuit est un traité sur la doctrine de Baine et sur la manière de la diffuser le plus efficacement possible.

L'armoire contient deux ensembles différents de vêtements sacerdotaux. Les parchemins et les livres sur l'écrivoire sont principalement des manifestes de fournitures, des lettres d'agents zhent de haut rang et de prêtres à Château Zhentil détaillant les besoins en équipement prévus et la taille des troupes arrivant par le portail (zone 23), et quelques pages de notes sur un sermon sur lequel Malathon travaillait récemment.

Les portes vitrées de la bibliothèque sont verrouillées par une serrure de bonne facture (Ouvrir la serrure DD 30) ; la serrure est piégée.

Piège à aiguille empoisonnée : CR 2 ; mécanique ; gâchette tactile ; réinitialisation de la réparation ; contournement de la serrure (Open Lock DD 30) ; Atk +17 mêlée (1 plus poison, aiguille) ; poison (whinnis bleu, DD 14 sauvegarde de fortitude résiste (poison uniquement), 1 Con/inconscience) ; Fouille DD 22 ; Désactivation de dispositif DD 17.

À l'intérieur de la bibliothèque se trouve la collection d'histoires et de traités de Malathon concernant Baine et son histoire à Faerûn.

Créatures : Pour apaiser les inquiétudes de Malathon et ses éventuels sentiments blessés par son rite supprimant la magie, Esvele Château-gris (voir le chapitre 3) a offert au grand prêtre une paire de basilics ombreterre très robustes. Ils restent dans sa chambre pour garder ses effets personnels. Bien que le cleric soit tout autant exposé aux attaques de leur regard pétrifiant que n'importe quel autre intrus, ils ont été entraînés à ne pas le regarder, il prend soin de détourner les yeux, et ils passent de

château roche

toute façon la plupart de leur temps sous le lit.

Rencontre tactique : C8 : Quartiers du Grand Prêtre, page 48.

Trésor : Dans les pages d'un des livres de la bibliothèque se trouve un parchemin plié contenant les compétences *Infliger des blessures légères*, *Masse*, *Frappe des flammes* et *Flétrissure impie*, toutes écrites au 10ème niveau. De plus, dans un faux livre, Malathon a glissé une paire d'yeux de malheur dans le compartiment caché. Un petit sac contenant 500 pp est caché dans le coussin de la chaise de lecture.

22. temple de la baine

La longue chambre à alcôve au-delà des doubles portes brille d'une lumière verte désagréable provenant de torches montées sur des supports dans toute la pièce. Une statue se trouve dans chaque alcôve, trois par côté, à l'exception de celle qui se trouve au fond à droite, qui semble avoir été renversée de sa niche. Au fond, de courtes marches s'élèvent jusqu'à un autel fait d'un minerai noir. Il est drapé d'une étoffe rouge sang et surmonté de deux bougies qui diffusent une lumière verte inhabituelle. Des tapisseries ornent les murs de trois côtés de l'autel, montrant des images sanglantes d'un guerrier humain meurtrier, torse nu,

frappant ses ennemis d'un gantelet à pointes.

Les envahisseurs de Château Zhentil ont largement restauré le temple de Baine à Château Roche. La seule exception est la statue située à l'emplacement f, qui représente Jyordhan lui-même. Lorsque Syluné et les membres de la bande de Mane ont mis le château à sac il y a des années, ils ont renversé la statue de pierre, geste symbolique marquant la fin du règne de l'agent zhent. Malathon a récemment fait savoir à Château Zhentil qu'il avait besoin d'un mage possédant la magie appropriée pour remettre la statue debout, mais il attend toujours en raison de retards bureaucratiques. Les torches et les bougies vertes sont toutes de légères variations des torches éternelles.

Remarque : en raison de la suppression de la magie créée par les Sharéens, Malathon ne peut pas lancer de sanctification maléfique dans le temple.

Créatures et PNJ : Le grand clerc, Malathon «Sombre ruine», et Jyordhan, l'ancien résident du château désormais sous forme de spectre, se trouvent dans le temple à l'arrivée des PJ. Sauf action imprévue de la part des personnages, Malathon et Jyordan sont parfaitement conscients de leur arrivée imminente aux portes du temple (grâce notamment au sens de la vie de l'âme-en-peine vénérable). Le clerc s'est préparé



Les morts se lèvent pour défendre le Temple de Baine

en lançant quelques sorts de protection sur lui-même (voir la rencontre tactique) et un sort d'invocation de morts-vivants II, faisant apparaître deux squelettes qui occuperont les PJ pendant un moment. Il se cache maintenant à l'extrémité du temple, derrière la statue indiquée sur la carte, où il peut lancer d'autres sorts à une distance sûre et discrète. Jyordan est bien sûr incorporel au départ.

Rencontre tactique : C9 : Temple de la Baine, page 46.

Trésor : En plus des torches éternelles (10 au total, 1 100 po), les chandeliers de l'autel sont en argent et valent 300 po pour l'ensemble.

Développement : Si la bataille contre les PJ se passe mal pour lui, Malathon tente de s'échapper par le tunnel secret qui mène aux écuries (zone 5). De là, il se rend à Valombre pour prévenir le capitaine Forthar Helvenstron de l'apparition des PJ.

23. chambre du portail

La porte de cette pièce est cachée derrière l'une des tapisseries de la chambre du temple. Pour le reste, il s'agit d'une porte normale. Une fois que les personnages l'ont trouvée et qu'ils sont entrés dans la pièce, lisez :

Cette pièce semble totalement vide, à l'exception d'un élément assez remarquable. Une arche de pierre sombre a été construite dans le mur de gauche, mais elle ne comporte pas d'ouverture en son centre. Elle semble n'être rien d'autre qu'une décoration sur un mur par ailleurs solide.

Il s'agit du portail par lequel Château Zhentil fait entrer des troupes et des marchandises dans Valombre depuis la région de la mer de lune. Il est verrouillé pour ne fonctionner que pour les membres du Zhentarim ou de l'Église de Baine, et par mesure de sécurité supplémentaire, la destination de l'autre côté est effectivement bloquée, ce qui rend le portail inopérant depuis Château Roche. Malathon dispose d'un calendrier des livraisons prévues sur son bureau dans ses appartements privés (zone 21), de sorte qu'il sait quand il doit être dans la salle pour recevoir des visiteurs.

Développement : L'une des principales raisons d'envahir Château Roche est d'empêcher le transport facile de marchandises et de troupes depuis Château Zhentil.

Il y a plusieurs façons d'y parvenir. La première consiste à simplement bloquer l'arche. Ce n'est pas une solution permanente, mais elle a l'avantage d'être rapide et facile. Laissez aux PJ le soin de déterminer comment ils peuvent s'y prendre, mais quelques possibilités incluent l'effondrement de la pièce ou l'érection d'un mur de pierre devant l'arche.

Sinon, si les PJ ont accès à la disjonction de Mordenkainen ou au sceau de portail, ils peuvent soit

détruire le portail, soit le rendre définitivement inopérant (voir Sceller les portails à la page 60 du cadre de campagne des Royaumes Oubliés pour plus d'informations).

BARBICANE

Rencontre Niveau 10

Mise en place

Il y a un chemin évident dans la neige, indiqué par la ligne de points sur la carte tactique. Cette ligne montre où d'innombrables empreintes de pas ont traversé la cour de la barbacane dans un sens ou dans l'autre. Les deux maugs sont positionnés aux endroits indiqués par les deux grands M sur la carte tactique. En raison de leur ressemblance avec les décombres qui les entourent et de la couche de neige qui les recouvre, ils sont bien camouflés et difficiles à voir (Perception DD 25). Les maugs restent cachés jusqu'à ce que les ennemis atteignent le point du sentier marqué par le point encerclé (ou à moins de 3 mètres), puis ils attaquent. Si les PJ ne les ont pas repérés à l'avance, le premier round de combat est un round de surprise pour les maugs, et les PJ sont considérés comme étant à découvert.

Alors que le vent fait tourbillonner les flocons

de neige au hasard dans la cour en ruines, certains des décombres commencent à se déplacer et à s'élever. Là où il n'y avait auparavant qu'un mur en ruine, une forme humanoïde imposante se dresse maintenant, mesurant près de 3 mètres de haut et brandissant une épée massive à deux lames. Elle avance en grondant.

Tactique

Les maugs avancent en trombe et combattent de manière très directe. Ils manœuvrent toujours pour attaquer les ennemis les plus proches, ignorant les menaces plus éloignées, derrière un couvert efficace ou hors de portée (vol, lévitation, etc.). Ils ont une portée de 3 mètres et ne se déplacent donc pas plus que nécessaire, se limitant à des pas de 2 mètres afin d'obtenir des attaques complètes aussi souvent que possible.

Les maugs utilisent deux manœuvres tactiques spéciales lorsque l'occasion se présente. Tout d'abord, un maug peut tenter de briser les armures, armes et boucliers métalliques qui l'ont



blessé ou qui lui semblent impénétrables. Il tente d'abord d'annuler la dureté de l'objet grâce à sa faculté de pulvérisation (attaque de mêlée au toucher à portée de 3 mètres, qui ne provoque pas d'attaque d'opportunité ; les objets bénéficient d'un jet de sauvegarde de Constitution DD 18). Au round suivant, le maug utilise sa capacité Science de la destruction contre de tels objets pulvérisés en effectuant un jet opposé contre son ennemi.

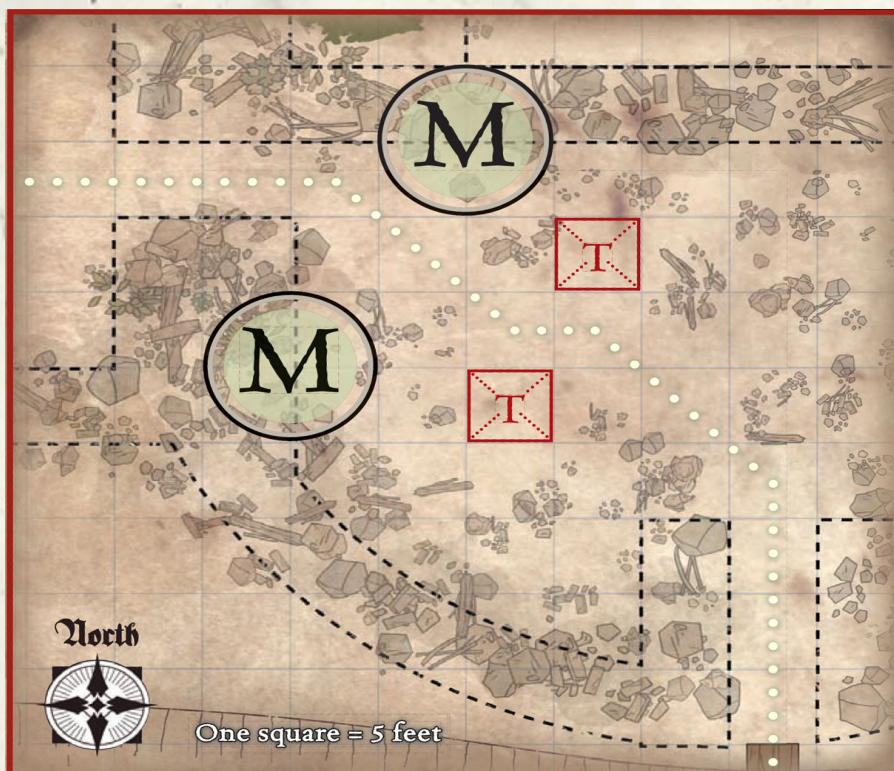
Deuxièmement, un maug peut tenter d'utiliser son bras pousseur pour pousser un ennemi dans l'un des deux pièges notés sur la carte tactique. Contrairement à ses autres attaques, l'attaque de poussée du maug n'est efficace que contre un adversaire se trouvant dans une case adjacente, à 1,5 mètre du maug. Il peut donc faire un pas de 1,5 mètre pour aligner un personnage sur un piège afin d'effectuer l'attaque lors de ce round. À ce moment-là, le maug effectue un test de Force opposé contre son ennemi, selon la capacité spéciale décrite dans le bloc de statistiques du maug.

caractéristiques de la zone

Débris : Le seul chemin sûr à travers la barbacane en ruine est celui indiqué sur la carte tactique. Toutes les autres cases (à l'exception des deux fosses) sont remplies de débris et gênent les déplacements. Les débris ajoutent 5 au DD des tests d'équilibre et de chute, et imposent une pénalité de -5 aux tests de déplacement silencieux. Il est impossible de courir ou de charger à travers les débris. Cette entrave au mouvement affecte aussi bien les maugs que les PJ.

Les deux carrés marqués d'un T rouge sur la carte tactique indiquent l'emplacement des pièges que les maugs ont creusés pour défendre la barbacane. Ils ne sont recouverts que d'une fine couche de neige. Le fait de pénétrer dans la place déclenche le piège.

Piège à fosse camouflé : CR 1 ; mécanique ; emplacement déclencheur ; réarmement manuel ; sauvegarde Réflexe DD 20 évite ; 3 mètres de profondeur (1d6, chute) ; Fouille DD 24 ; Désactivation DD 20.



LA COUR

Rencontre Niveau 10

Mise en place

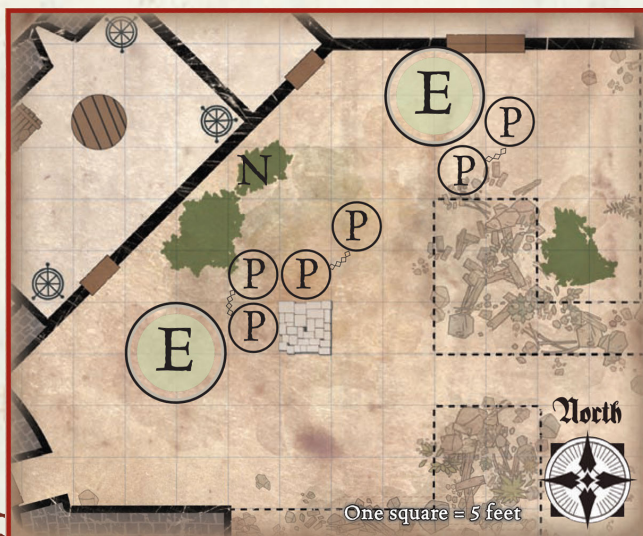
Placez les deux ettins fiélons (E), Nazrym (N) et les prisonniers (P) dans les cases indiquées sur la carte tactique. Si les personnages lancent leur attaque en se dissimulant (par exemple en utilisant l'invisibilité ou en tirant depuis les murs effondrés de la barbacane), ils pourraient surprendre les maîtres d'esclaves et le clerc ; autorisez des tests de perception pour contrer les tentatives de dissimulation et de déplacement silencieux des PJ.

Les humanoïdes fiélons à deux têtes s'acharnent sans pitié sur leurs protégés à l'aide de fouets qui dansent avec des flammes. Dans leurs autres mains, ils font tourner d'énormes étoiles du matin hérissées de pointes. Pendant ce temps, l'humain relègue les prisonniers et dirige parfois le travail. Dans une main, il agite distraitemment un fléau d'avant en arrière, tandis qu'un petit bouclier d'acier est suspendu à son autre bras.

Tactique

Les deux ettins fiélons utilisent leurs prisonniers comme des barrières de fortune, contraignant des binômes d'esclaves à rester entre eux et leurs ennemis, d'où ils peuvent passer au-dessus de la tête des esclaves avec leurs armes les plus grosses et empêcher les charges contre eux. Chaque round, à son tour, l'Ettin contraint d'abord les prisonniers situés à moins de 3 mètres de lui à faire un pas de 2 mètres pour se placer dans une position favorable, puis il agit à son tour normalement.

Nazrym lance d'abord une Protection contre le bien, puis Bouclier de la foi. Puis si besoin, il lance



Immobiliser un humanoïde sur l'un des esclaves, forçant ce prisonnier à rester immobile. Selon que la bataille se déroule bien ou mal, Nazrym peut demander à un PJ de se rendre en menaçant de donner un coup de grâce au prisonnier retenu.

Sinon, le clerc invoque autant de créatures qu'il le peut pour distraire ses adversaires et former une barrière protectrice autour de lui. Il commence par Gardien de la foi puis enchaîne avec Esprit gardien. En cas d'échec, Nazrym utilise son parchemin Fusion dans la pierre afin de s'enfuir.

caractéristiques de la zone

Portes : Portes simples en bois, verrouillées : dureté 5 ; 10 pv ; briser DD 15 ; crocheter DD 20.

Blocs de calcaire : la pile de blocs de calcaire mesure 1,5m de haut et fournit un abri important (+5 CA et aux sauvegardes de Dextérité). Un personnage de taille moyenne peut sauter sur les blocs en réussissant un test d'acrobatie DD 10 (pas de départ en courant). Un personnage de petite taille peut sauter en réussissant un test d'acrobatie DD 10 (DD 20 sans départ en courant), ou grimper en réussissant un test d'Escalade DD 15. Un personnage debout sur les blocs bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol.

Prisonniers : Les prisonniers sont attachés deux par deux, aux chevilles, par des chaînes de 1,5 m de long. De ce fait, ils ne peuvent pas se déplacer facilement ou adroitement et sont donc limités à un pas commun d'1,5 mètre à chaque round (et doivent rester dans des cases adjacentes). De plus, tout prisonnier se trouvant à moins de 3 mètres d'un Ettin se déplace au tour de ce dernier, dans l'ordre d'initiative, et selon les instructions de l'Ettin.

Les cases contenant des prisonniers sont considérées comme étant occupées par des créatures sans défense, ce qui signifie que les autres peuvent se déplacer à travers une case contenant un prisonnier, mais qu'ils ne peuvent pas s'y arrêter. Les créatures ne peuvent pas charger à travers les cases contenant des prisonniers. De plus, entrer dans une case contenant un prisonnier coûte 2 cases de mouvement au lieu de 1.

Si les PJ incitent les prisonniers à se mettre à plat ventre pour que les personnages puissent occuper ces cases, les prisonniers le font, mais ils sont alors considérés comme impuissants face aux attaques des ettins ou de Nazrym.

LA COUR

Rencontre Niveau 10

Mise en place

Placez les bêtes de Baine molosse des ombres dans les cases marquées B sur la carte. Compte tenu de la capacité de flair des créatures et de leur vision dans le noir, il est peu probable que les personnages puissent se faufiler jusqu'aux chiens ou les dépasser. Cependant, grâce à leur capacité de molosse des ombres (et à la dissimulation qu'elle procure), les bêtes pourraient prendre les PJ par surprise ; effectuez des tests de Dissimulation pour chaque molosse afin de vous opposer à tout test de Perception effectué par les personnages.

La pâle lumière de la lune se reflète faiblement sur les vieilles pierres et la neige tombée. Les ombres profondes qui se cachent de cet orbe semblent noires comme de la poix. Soudain, l'une de ces ombres scintille et se déplace, devenant un chien noir de jais aux yeux verts menaçants qui brillent d'un éclat féroce. La bête avance en poussant un faible grognement.

Tactique

Pendant les 4 premiers rounds de combat et à tour de rôle, l'un des quatre molosses utilise sa capacité de Hurlement terrifiant.

caractéristiques de la zone

Portes : Portes simples en bois, verrouillées : dureté 5 ; 10 pv ; briser DD 15 ; crocheter (outils de voleurs) DD 20.

Blocs de calcaire : la pile de blocs de calcaire mesure 1,5m de haut et fournit un abri important (+5 CA et aux sauvegardes de Dextérité). Un personnage de taille moyenne peut sauter sur les blocs en réussissant un test d'acrobatie DD 10 (pas de départ en courant). Un personnage de petite taille peut sauter en réussissant un test d'acrobatie DD 10 (DD 20 sans départ en courant), ou grimper en réussissant un test d'Escalade DD 15. Un personnage debout sur les blocs bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol.



BARAQUEMENTS

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez les 3 gnolls (G) et Tolar (T) aux emplacements indiqués sur la carte tactique. A moins que quelqu'un (comme Nazrym) ait réussi à les prévenir du danger, ils sont occupés à jouer aux cartes lorsque les PJ entrent, et sont surpris.

Trois affreuses créatures à tête de hyène et un humain portant un beau plastron sont assis autour d'une table, jouant aux dés. Lorsque la porte s'ouvre, ils lèvent les yeux en signe d'alarme, puis cherchent leurs armes à tâtons en se levant de leurs sièges.

Tactique

Les gnolls tentent de renverser la table en direction des PJ, puis s'accroupissent derrière pour se mettre à couvert. Ils utilisent leurs arcs aussi longtemps que possible. Tolar tente d'utiliser sa capacité de déferlement de puissance au premier round, espérant porter un coup décisif tout de suite et repousser les intrus dans la cour où il a plus d'espace pour opérer.

caractéristiques de la zone

Table : 1/2 po d'épaisseur ; CA 2 ; dureté 5 ; pv 5 ; rupture DD 17.

Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans ces cases. Un personnage de taille moyenne peut sauter sur le dessus d'une table en réussissant un test de saut DD 10 qui coûte 2 cases de mouvement (pas de départ en courant nécessaire). Un personnage de petite taille peut sauter avec un test de Saut DD 12 réussi (DD 20 sans départ en courant), ou grimper avec un test d'Escalade DD 15 réussi. Un personnage debout sur une table bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol. Une table peut être renversée en tant qu'action de mouvement avec un test de Force DD 8 réussi. Elle peut alors servir de couverture.



LE CHENIL

Rencontre Niveau 10

Mise en place

Placez les bêtes molosse des ombres de Baine dans les cases marquées B sur la carte. Grâce à leur capacité olfactive, ils peuvent reconnaître que des étrangers ouvrent la porte de leur chenil et se cachent donc, prêts à sauter sur quiconque entre. Grâce à leur capacité de mélange d'ombres (et à la dissimulation qu'elle procure), ils pourraient bien gagner la surprise sur les PJ ; faites des tests de Dissimulation pour chaque molosse opposés à tout test de perception effectué par les personnages.

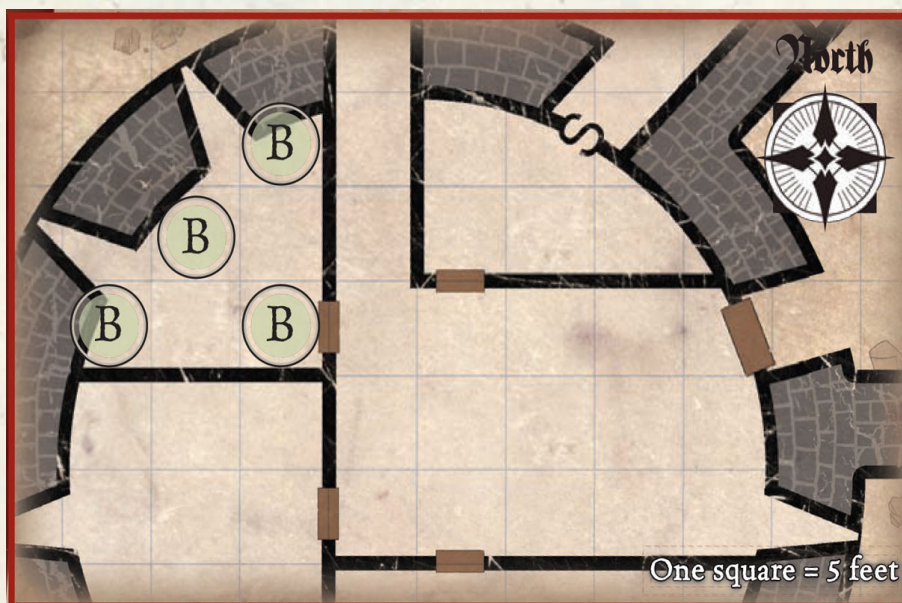
La pénombre de la salle rend les différentes ombres qui la traversent profondes et sombres. Soudain, l'une de ces ombres scintille et se déplace, devenant un molosse noir de jais aux yeux verts menaçants qui brillent d'une lueur féroce. La bête avance en poussant un faible grognement.

Tactique

Pendant les 4 premiers rounds de combat et à tour de rôle, l'un des quatre molosses utilise sa capacité de Hurllement terrifiant.

Caractéristiques de la zone

Portes : Portes simples en bois, verrouillées : dureté 5 ; 10 pv ; briser DD 15 ; crocheter (outils de voleurs) DD 20.



LI ARMURERIE

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez Kurn (K) et les morcenaires (D) comme indiqué sur la carte. Si les personnages parviennent à descendre les escaliers sans bruit, ils peuvent surprendre l'ogre et ses deux sbires ; faites des tests de perception pour les trois afin de les opposer aux tests de Mouvement silencieux et de Dissimulation des PJ. Comme Kurn et ses protégés sont occupés à travailler, ils font suffisamment de bruit pour ne pas surprendre les personnages.

Un ogre énorme et costaud, avec une lueur malicieuse dans les yeux, portant une armure à pointes et tenant un inquiétant morgenstern, donne des ordres à deux humains. Les deux guerriers sont vêtus de cuirasses et portent des haches de guerre, mais leurs mouvements sont maladroits et ils semblent blessés.

Tactique

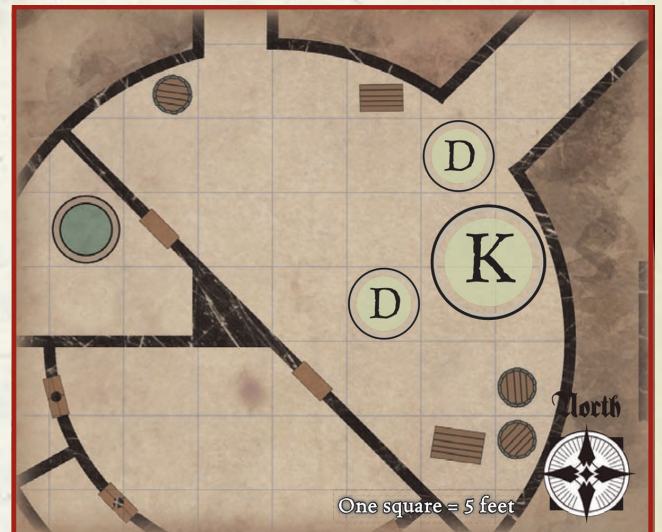
Kurn avale son élixir de souffle enflammé avant de se lancer dans la bataille. Il essaie de l'utiliser au mieux dès que possible. S'il est acculé au pied du mur, il tente de s'en sortir par une ruade (en utilisant son bouclier à pointes pour plus d'efficacité). Sinon, il aime faire la démonstration de sa force brute, en utilisant sa capacité Attaque puissante tout en frappant avec son morgenstern et son bouclier à pointes. Si le combat commence à mal tourner pour lui, Kurn se retire par le couloir (zone 20) et entre dans le temple, où il se soigne autant qu'il le peut, boit sa potion de force de taureau et joint ses forces à celles de Malathon et de Jyordhan.

Les morcenaires déclenchent leur capacité de rage, puis se précipitent dans la bataille. Ils se déplacent sans relâche vers l'arrière du groupe pour atteindre les lanceurs de sorts, ne faisant aucun effort pour éviter les attaques d'opportunité.

caractéristiques de la zone

Portes : Portes simples en bois, verrouillées : dureté 5 ; 10 pv ; briser DD 15 ; ouvrir la serrure DD 20.

Terrain surélevé : Les personnages peuvent se tenir sur les nombreuses caisses, tonneaux et boîtes de cette pièce pour bénéficier d'un avantage en hauteur pendant le combat. Tout déplacement sur un obstacle compte pour 2 cases de mouvement, mais aucun test d'Escalade n'est nécessaire. Le personnage peut également tenter de sauter sur les obstacles à sa vitesse de déplacement normale. Avec un départ en courant sur 6 mètres, le DD du saut est de 16. Sinon, il est de 32. Les personnages situés en hauteur bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque en mêlée (mais pas aux jets d'attaque à distance).



LE DONJON

Rencontre Niveau 9

Mise en place

En raison de la bataille à l'extérieur de la zone du donjon entre les PJ et Kurn le garde noir (zone 17), les amnizus attendent les PJ et se sont préparés à leur arrivée. Placez les deux diables amnizu (A) comme indiqué sur la carte. Placez également un diable cornu (H) dans le Grand espace indiqué sur la carte - il s'agit d'une illusion que les amnizus ont créée grâce à leur capacité d'image majeure. Selon la qualité des repérages effectués par les personnages avant d'entrer dans le donjon, ils seront ou non surpris par la présence du diable cornu.

Un gigantesque félon aux écailles hideuses et aux grandes ailes de chauve-souris sourit d'un air malveillant, sa queue serpentine et préhensile s'agitant avec allégresse. Une chaîne à pointes pend à l'une de ses mains griffues. « Bienvenue dans mon repaire », lance la créature en faisant un geste.

Tactique

Les deux amnizus se cachent dans la cellule vide et travaillent ensemble pour rendre l'illusion aussi réaliste que possible, aussi longtemps que possible. le plus longtemps possible. Les dé-

mons espèrent amener les personnages à gaspiller de précieuses ressources avant de les affronter. Tandis que l'un d'entre eux maintient l'image du diable cornu et lui fait faire semblant de réagir à ce que les réagir à ce que font les PJ, l'autre lance des boules de feu au milieu de la pièce. Ensemble, ils donnent l'impression que le diable cornu est en train d'attaquer les PJ avec des boules de feu. Pour tirer le meilleur parti de l'illusion de l'amnizus, menez le combat comme si le diable cornu existait réellement. Lorsqu'un personnage effectue une attaque physique ou lance un sort sur le « diable cornu », vous devez lui permettre d'effectuer un jet de Volonté DD 13 pour discerner l'illusion. Après l'échec de l'illusion, les amnizus continuent de lancer des boules de feu aussi longtemps que possible tout en restant cachés, puisqu'ils sont immunisés contre l'effet du feu.

caractéristiques de la zone

Portes : Portes simples en bois, verrouillées : dureté 5 ; 10 pv ; briser DD 15 ; crocheter (outils de voleurs) DD 20.



QUARTIERS DU HAUT PRÊTRE

Rencontre Niveau 10

Mise en place

Les deux basilics morts-vivants (B) sont sous le lit au début de la rencontre. Les PJ font des tests de perception contre les modificateurs de dissimulation des basilics (bonus de +4 pour s'être caché sous le lit, soit un total de +15). Les personnages qui n'ont pas remarqué les créatures sont surpris lorsque les deux bêtes se précipitent pour attaquer.

La chambre semble totalement silencieuse et dépourvue de vie. Soudain, deux créatures reptiliennes se tortillant et épineuses surgissent de sous le lit. Bien que leurs yeux brillent d'une étrange lumière verte, leurs corps brillent dans un effet d'ombre lugubre qui les rend difficiles à voir.

Tactique

Les basilics s'étalent et couvrent le plus de surface possible de la pièce lorsqu'ils attaquent afin de drainer un maximum de sorts grâce à leur capacité de drain de Toile. Sinon, ils se contentent d'utiliser leurs puissantes attaques de morsure et de cibler des personnages précis avec leurs regards.

Attaques du regard : Chaque adversaire à portée d'une attaque de regard doit tenter un jet de sauvegarde chaque round au début de son tour. Seul le fait de regarder directement un basilic rend l'adversaire vulnérable. Les adversaires peuvent

éviter de regarder le basilic de deux façons.

Éviter le regard : à chaque round, l'adversaire a 50 % de chances de ne pas avoir à effectuer de jet de sauvegarde contre l'attaque du regard. Le basilic gagne en dissimulation contre cet adversaire.

Porter un bandeau, tourner le dos, fermer les yeux : l'adversaire ne peut pas voir le basilic. Le basilic gagne une dissimulation totale contre l'adversaire.

caractéristiques de la zone

Mobilier : Le lit et les autres meubles de cette zone font que l'on est à l'étroit. Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans une case contenant un meuble. Si les personnages parviennent à manœuvrer dans des cases contenant du mobilier, ils gagnent un abri partiel (+2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité).



LE TEMPLE DE BAÏNE

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Malathon se trouve dans la case marquée M sur la carte tactique, mais ne révèle pas encore sa position aux joueurs. Placez les squelettes (S) comme indiqué sur la carte tactique. L'âme-en-peine vénérable n'apparaît qu'après le premier round de combat, émergeant alors de l'intérieur de l'autel.

Alors que les torches vertes s'éteignent et fument, deux silhouettes s'avancent depuis la périphérie de la pièce. L'éclat inimitable des os blanchis met en évidence leur nature de morts-vivants. Dans un bruit sourd, les êtres squelettiques s'approchent en brandissant des massues faites d'os.

Tactique

Malathon reste en arrière-plan, à l'abri des regards, tandis que Jyordhan utilise son attaque à ressort et son toucher incorporel pour attaquer. Dans la mesure du possible, l'âme-en-peine vénérable attaque un personnage du côté opposé à un squelette afin de bénéficier d'un bonus de flanc. Pendant ce temps, Malathon utilise ses sorts d'invocation de morts-vivants pour distraire les PJ, de cécité/surdité pour écarter les lanceurs de sorts. Le clerc utilise autant que possible ses sorts silencieux pour ne pas attirer l'attention sur lui. Si le combat commence à mal tourner, le clerc boit sa potion d'invisibilité et s'échappe par la porte secrète.

caractéristiques de la zone

Statue renversée : Cette statue brisée crée des décombres denses dans les cases qu'elle occupe. Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans une case contenant des débris lourds. Les débris lourds ajoutent 5 au DD des tests d'acrobatie, et imposent une pénalité de -5 aux tests de déplacement silencieux. Il est impossible de courir ou de charger à travers des débris lourds.

Autel : Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans une case totalement ou partiellement occupée par l'autel. Un personnage de taille moyenne peut sauter sur le sommet de l'autel en réussissant un test de Saut DD 10 (aucun élan n'est nécessaire). Un personnage de petite taille peut sauter en réussissant un test de Saut DD 10 (DD 20 sans élan), ou grimper en réussissant un test d'Escalade DD 15. Un personnage se tenant sur l'autel bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol. L'autel offre un abri partiel (+2 à sa CA et à ses jets de sauvegarde de Dextérité).

Piliers : Épaisseur de 1,5 mètre ; CA 4 ; dureté 8 ; 250 pv ; rupture DD 30 ; escalade DD 20. Une créature se trouvant dans la même case qu'un pilier bénéficie d'un bonus de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de +1 aux sauvegardes Réflexes (ces bonus ne se cumulent pas avec les bonus provenant d'autres sources de couverture). La présence d'un pilier n'affecte pas l'espace de combat d'une créature.

Porte dissimulée : Un personnage qui écarte la tapisserie le long de l'angle sud-est de l'alcôve contenant l'autel et qui réussit un test de Fouille au DD 25 peut découvrir la porte cachée qui mène à la chambre du portail (voir page 35).



L'ANTRE SINISTRE D'ALOKKAIR

Bien que les forces de Château Zhentil soient les premiers et les plus importants adversaires auxquels les personnages sont confrontés à leur arrivée dans la Valombre occupée, des ennemis plus insidieux les attendent dans l'ombre. Sous la Tour tordue, les drows conspirent pour étrangler la puissance montante de Myth Drannor dans son berceau, en collaborant avec les conquérants zhents du vallon... et sous les étendues sauvages couvertes de fourrés de la Crête du Renard, l'astucieuse vieille liche Alokkaïr et la prêtresse Esvele Châteaugris s'efforcent secrètement d'affaiblir et de saper la Toile elle-même pour la gloire de leur sombre maîtresse, Shar.

Dans ce chapitre, les personnages doivent mettre un terme aux rites maléfiques des Sharéens afin d'empêcher Esvele et Alokkaïr de transformer toute Valombre en une immense zone dépourvue de Toile.

Alokkaïr le mage-roi

Il y a huit siècles, le mage Alokkaïr arriva sur les rives occidentales de la mer de lune, en provenance des royaumes en ruine engloutis par Anauroch. Trouvant la vallée de la rivière Tesh sous le contrôle d'une poignée de petits seigneurs de guerre, il en choisit un, le guerrier Hlonagh, pour l'élever au-dessus des autres. Il aida Hlonagh à soumettre ses voisins et à fonder le royaume de Hlontar en l'année de la liche rieuse (536 CV). Alokkaïr fut pendant un temps le mage de la cour de Hlonagh, mais il finit par trahir son allié et tua Hlonagh, s'emparant ainsi du trône.

Alokkaïr le mage-roi se révéla être un souverain cruel et impitoyable. Pendant une génération, il maintint son emprise sur les terres du Tesh, traquant tout rival potentiel et accaparant ce qu'il voulait. En l'année de la Lune Tombée (569 CV), ses propres filles retournèrent les gardes de sa maison contre lui et menèrent le peuple de Hlontar contre Alokkaïr ; il détruisit deux de ses filles rebelles, mais la plus jeune survécut et réussit à le renverser. Alokkaïr s'enfuit dans un refuge secret qu'il avait construit des années auparavant sous une crête sauvage dans les marches sud de son royaume, et là, il complota pendant de longues années pour revenir un jour et reconquérir son trône. Avec le temps, il sentit les froides griffes de la mort s'approcher et se tourna vers les arts nécromantiques pour préserver son exist-

tence en tant que liche.

Dans la mort, Alokkaïr perdit tout sens de la précipitation et devint obsédé par l'acquisition de pouvoirs et de connaissances magiques pour le jour où il ferait son grand retour. Il y a seulement sept ans, les serviteurs de Shar retrouvèrent la liche, désormais imprégnée de la Toile d'ombre, et conclurent une alliance avec elle.

Au début de l'année 1374 CV, la sharéenne Esvele Châteaugris lui présenta Nayiara Darhoun, un émissaire du seigneur Telamont de la cité de Pénombre. Nayiara offrit à Alokkaïr l'opportunité d'étudier des tomes et des parchemins conservés à Pénombre, chacun contenant des informations uniques sur les traditions de l'ancien Nétheril et les rouages secrets de la Toile d'ombre. En échange, Alokkaïr accepta de permettre à Esvele de créer un temple secret dans son repaire et promit d'aider les serviteurs de Shar dans leur vendetta contre Mystra et ses Élus.

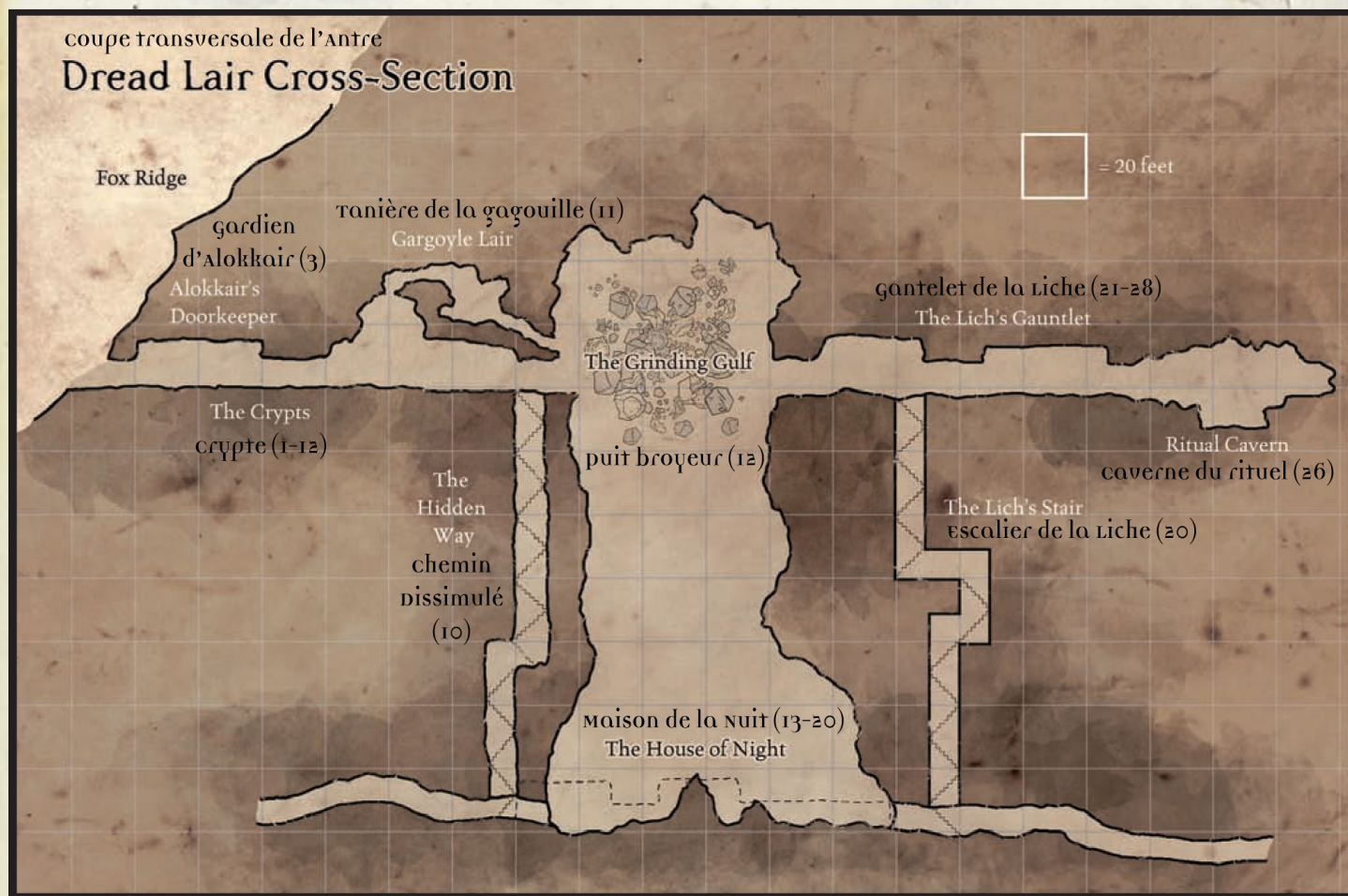
Ami de longue date des drows de Maerimydra, Alokkaïr ouvrit des passages d'Outreterre longtemps scellés sous son repaire afin que les serviteurs de Shar puissent aller et venir à l'abri des regards des habitants de la Valombre. Il aida à dissimuler les préparatifs de l'attaque à Elminster et aux autres défenseurs du Val et prêta son pouvoir magique au rite qui attaqua la Toile dans la région, jouant ainsi un rôle non négligeable dans la défaite de la Valombre.

Depuis l'attaque, Alokkaïr continue de veiller sur le Rite de dénouement en cours. Il n'apprécie guère les Zhents et les considère comme des squatters de son ancien royaume de Hlontar, mais il compte bien mettre les choses au clair avec l'aide de ses anciens alliés drows et de ses nouveaux camarades sharéens.

caractéristiques du donjon

Le repaire d'Alokkaïr est divisé en trois sections. La première section est la Crypte, un ensemble de salles et de passages menant d'une crevasse envahie par la végétation dans la Crête du renard jusqu'au gouffre souterrain connu sous le nom de Puit broyeur. Le gouffre est un obstacle redoutable, et de nombreux pillards et explorateurs potentiels ont tout simplement fait demi-tour à sa vue. Au fond du golfe, sous le champ de roches écri-

antre sinistre d'Alokkair



santes, se trouve la Maison de la nuit sharéenne, qui constitue la deuxième section. La troisième section du repaire est le Gantelet de la Liche. Des pièges, des illusions et des passages secrets tissent une toile enchevêtrée et difficile à négocier pour les personnages. Alokkaïr réside dans une chambre secrète de cette partie du repaire, et c'est là que se poursuit le Rite de dénouement. Les propriétés générales suivantes s'appliquent aux pièces qui se trouvent à l'intérieur de l'antre d'Alokkair, sauf indication contraire dans la description d'une salle ou d'une rencontre. Description.

Les murs : Les murs de la Crypte et du Gantelet de la Liche sont en maçonnerie (Escalade DD 20), recouverts d'un vieux plâtre croulant autrefois peint en bleu sombre, bordeaux et noir. Les murs du Puit broyeur sont en pierre non travaillée (Escalade DD 15), et la Maison de la nuit est faite d'une maçonnerie neuve et de qualité supérieure (Escalade DD 25).

Sols : Les deux premières salles de la crypte sont recouvertes de terre battue. La majeure partie du reste du complexe a des sols en dalles, généralement réguliers et plats. Le fond du Puit broyeur est un sol en pierre naturelle recouvert de gravats denses. Il est impossible d'y courir ou d'y charger, et il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case. Le DD des tests d'équilibre et de culbute sur les gravats augmente de 5, et le DD des tests de déplacement silencieux augmente de 2.

Hauteur des plafonds : Les plafonds ont une hauteur de 3m (mais le Puit broyeur est beaucoup plus haut).

Portes : La plupart des portes du repaire sont des portes de pierre (10cm d'épaisseur, dureté 8, 60 pv). La plupart s'ouvrent facilement.

Scrutation : Les murs du Gantelet de la Liche sont recouverts d'une fine couche de plomb qui bloque les tentatives de scrutation des lieux ou des créatures qui s'y trouvent. Alokkaïr n'aime pas quitter le Gantelet car il craint que ses ennemis ne l'espionnent une fois qu'il aura quitté la zone protégée.

La crypte

L'entrée du repaire d'Alokkair est située au fond d'une crevasse envahie par la végétation dans la Crête du renard, à peu près à mi-chemin entre le Vieux Crâne et les ruines de Château Roche. La crête est une longue et basse colline de calcaire altéré avec de nombreuses grottes, terriers et crevasses profondes ; la crevasse menant à la demeure d'Alokkair est l'une des plus grandes. Un sentier très envahi par la végétation serpente à flanc de colline depuis les champs de Vernon Hillstar jusqu'au Vieux Pont, où il rejoint la piste menant à Château Roche.

I. LA CREVASSE

Une courte montée à flanc de colline depuis le sentier forestier vous amène à une profonde fissure couverte de racines d'arbres enchevêtrées et de terre humide. Au fond de la fissure se trouve une double porte de pierre, avec des anneaux de fer rouillés et une grande serrure rouillée. On peut distinguer un curieux signe ou sigil composé de trois boucles taillées dans les dalles devant la porte. Sur la droite, un tas de terre et de gravats se trouve au pied d'une fissure profonde qui s'enfoncé dans le flanc de la colline.

Porte : La porte est verrouillée (crocheter la serrure DD 30). Alokkair et Esvele Châteaugris ont les clés sur eux. Bien que la serrure semble rouillée et inutilisable, elle fonctionne bien. Les portes sont lourdes et s'enfoncent un peu dans la terre (Force DD 7 pour les ouvrir). Les sharéens qui entrent par cette porte font une pause et donnent un triple coup avant d'ouvrir, afin que Longjaws (le behir de la zone 3) comprennent qu'ils sont amicaux.

Sigil : Le symbole à trois boucles est l'emblème d'Alokkair. Un test réussi de Connaissance (arcanes) ou de Connaissance (noblesse et royauté) DD 10 permet d'identifier le symbole comme étant le sigil d'un mage ; un test réussi DD 30 permet de l'identifier comme étant le symbole du mage Alokkair, qui vivait en Hlontar il y a huit siècles.

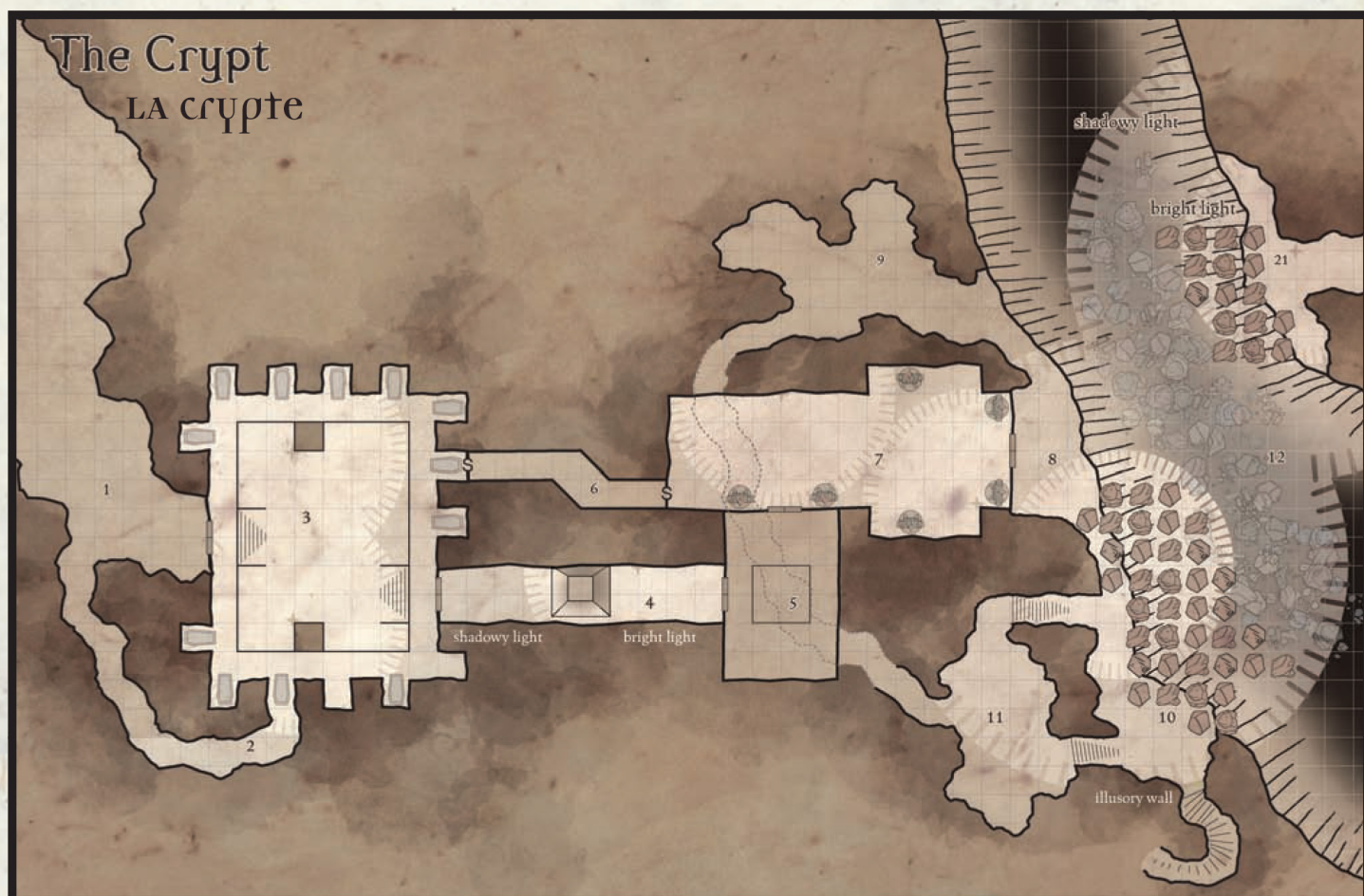
Étage : Les serviteurs de Shar vont et viennent de temps en temps par cette porte, laissant de faibles traces dans la terre humide et les décombres (Fouille DD 18 ou Survie DD 18). Les traces mènent de la porte de pierre au sentier pédestre, qui tourne vers l'est en direction du Vieux Pont et de Château Roche. Un test réussi DD 23 révèle que les traces sont celles de plusieurs humains en bottes de cuir, allant et venant à des moments différents.

Tunnel latéral : Il s'agit d'une fissure naturelle dans le mur de la crevasse, élargie il y a longtemps par des voleurs qui tentaient de se frayer un chemin autour de la porte d'entrée. Il n'a pas été utilisé depuis un certain temps.

2. Le tunnel des voleurs

Ce passage étroit et sinueux semble être une fissure ou une crevasse naturelle qui a été élargie il y a quelque temps. Certaines parties du passage sont basses et exigües. Au fond, une dalle de pierre inégale bloque le passage. On peut apercevoir une faible lumière au-delà.

Il y a de nombreuses années, des pilleurs de tombes, bloqués par la porte d'entrée d'Alokkair, se sont frayé un chemin dans la crypte en élargissant cette fissure naturelle.





Longjaws

Le tunnel s'ouvre à l'arrière d'une niche funéraire dans la zone 3. Longjaws a calé un couvercle de sarcophage en pierre sur l'ouverture du tunnel pour servir de porte de fortune. Le behir utilise le passage de temps en temps pour chasser autour de la Crête du renard.

Porte improvisée : dureté 8, pv 30, Force DD 16 pour la tirer ou la pousser sur le côté.

3. Le gardien d'Alokkair

Deux faibles torches éclairent cette grande pièce. Plusieurs sarcophages de pierre grossiers se dressent dans des niches funéraires creusées dans les murs. Une corniche en dalles fait le tour de la pièce, au-dessus d'un sol en terre battue. Deux grands piliers soutiennent le plafond, à quinze pieds au-dessus de la tête. Au sud, le sarcophage d'une niche funéraire a été enlevé et un petit tunnel partiellement bloqué par le couvercle du sarcophage mène à l'obscurité. Des portes doubles en pierre donnent sur le mur est. Dans le coin le plus éloigné de la pièce, une masse sombre s'étend sous un pilier.

La liche garde la porte d'entrée de son repaire bien

gardée, attirant divers monstres dans cette pièce avec de la nourriture ou des trésors. Longjaws, un sombre behir, est le dernier de ces gardiens. Longjaws se contente de dévorer les pilleurs de tombes potentiels et de s'éclipser du tunnel des voleurs pour emporter les moutons ou les chèvres des fermes voisines. Ces derniers jours, l'armée zhentish a fourni à Longjaws plusieurs bons repas, car une poignée de soldats et de mercenaires désireux de piller les richesses cachées de Valombre sont tombés entre ses griffes.

Créatures : Ni Alokkair ni Esvele Châteaugris ne veulent que de vulgaires mercenaires s'approchent de la Maison de la Nuit ou du Rite de Dénouement, aussi Longjaws est libre de faire ce qu'il veut des Zhents qui entrent sans escorte sharéenne. Alokkair a demandé au behir de laisser les Sharréens passer librement, et Longjaws ne les moleste pas, à condition qu'ils s'identifient lorsqu'ils entrent dans la pièce. Longjaws n'attaque pas un étranger arborant l'emblème ou le symbole de Shar (un cercle noir avec une bordure violette) à moins

que l'étranger n'agisse de manière suspecte ou provocante.

Rencontre tactique : L1 : le gardien d'Alokkair, page page 67.

Porte secrète : Une porte secrète (Fouille DD 20) se trouve dans l'une des niches du mur est. Elle mène à la zone 6.

Trésor : Longjaws a enterré son trésor dans deux vieux coffres en bois sous le sol en terre de la pièce, lissant soigneusement le sol une fois terminé (Perception DD 10 pour trouver l'excavation). Son trésor se compose de 1 800 pa ; 700 po ; 15 pp ; un pendentif en or fin et rubis d'une valeur de 1 200 po ; une baguette de lenteur avec 13 charges restantes ; et une dague de givre +1. Aucun des sarcophages ne contient autre chose qu'une poignée de babioles telles que des anneaux, des bracelets ou des colliers de cuivre battu.

Développement : Si les PJ battent Longjaws et se retirent, Alokkair découvre le destin de son gardien en une journée et remplace le behir par quatre momies, animées à partir des cadavres dans les sarcophages.

4. Hall piégé

Au-delà des portes de pierre se trouve un large couloir voûté d'une cinquantaine de mètres de long, qui se termine par une autre série de portes. Les murs sont ornés de fresques représentant des créatures fantastiques telles que des griffons et des chimères, mais la peinture est vieille et s'écaille.

Une fosse dangereuse occupe le milieu du couloir. Il y a un passage de 30 cm de large sur le côté sud (à droite), mais la fosse occupe le reste de la largeur du couloir.

Piège à fosse camouflé : CR 8 ; mécanique ; déclencheur de localisation ; réarmement automatique (dalle pivotante, 1 round) ; Dextérité DD 20 pour éviter ; 18 mètres de profondeur, puis de l'eau sur 3 mètres de profondeur (6d6 létaux plus 3d6 non létaux) ; Fouille DD 27 ; Désactivation DD 27.

Le couvercle de la fosse est une dalle pivotante bien équilibrée - lorsqu'un personnage tombe dedans, la porte de la fosse reprend sa position normale. Alokkaïr a placé un mur illusoire pour créer un « faux plancher » 5 mètres en dessous de la bouche de la fosse. Tout personnage tombant à l'eau se rend automatiquement compte que le « fond » de la fosse n'est pas réel, mais les personnages situés au-dessus entendront probablement leur camarade s'agiter dans l'eau et appeler à l'aide, mais ne pourront pas le voir dans l'eau au fond (Volonté DD 21 pour ne pas croire à l'illusion). Lorsqu'ils parviennent à ouvrir la porte de la fosse, tout ce qu'ils voient (du moins au début) est une fosse vide de 5 mètres de profondeur.

Les personnages qui contournent le bord sud de la fosse doivent réussir un test d'Équilibre DD 10 pour éviter de marcher sur la porte de la fosse.

L'eau du fond de la fosse est calme (Natation DD 10). Les personnages qui échouent de 5 ou plus à ce test se retrouvent sous l'eau et risquent de se noyer. Les parois de la fosse sont assez lisses et glissantes (Escalade DD 30).

5. salle voûtée

Cette petite antichambre mène à une autre paire de portes en pierre dans le mur nord. Ses murs sont recouverts d'un stuc friable et délabré, devenu presque noir avec l'âge. Le plafond est très haut, perdu dans des ombres profondes. Cette pièce mesure 5 mètres de haut. Au sommet de la voûte se trouve un puits de 3 mètres de côté qui mène vers le haut dans la page 6911. Tanière de la gargouille, page 55. Ce puits est difficile à voir depuis le sol. Permettez aux personnages qui étudient la pièce de faire un test de Perception (DD 10) pour remarquer l'ouverture du puits. Si des PJ détectent le puits, lisez :

Les ombres au-dessus de la tête cachent presque une ouverture de 3 mètres de large au centre du plafond - un puits qui s'ouvre dans le haut de cette

chambre.

Créatures : Deux gargouilles thaumatomorphosées se cachent dans le passage tortueux au-dessus du puits, surveillant cette pièce. Les gargouilles sont bien cachées dans le puits sombre au-dessus de la voûte (Dissimulation +19). Elles attaquent les intrus en tirant des arbalètes depuis le ciel. Deux autres gargouilles dans la zone 11 se déplace pour rejoindre le combat si les deux gargouilles sont vaincues ou décident de descendre dans la pièce et d'engager les personnages au corps à corps.

Les gargouilles sont de loyaux serviteurs d'Alokkair, et ont été transformées en créatures thaumatomorphosées après des décennies d'expérimentations entre les mains osseuses de la liche.

Rencontre tactique : L2 : Salle voûtée, page page 68.

Trésor : les gargouilles gardent leur butin dans la zone 11.

6. passage secret

L'un des sarcophages d'une niche funéraire de la zone 3 est faux. Il peut être facilement déplacé. facilement déplacé, et derrière lui se trouve une porte secrète (Fouille DD 20) qui s'ouvre sur un passage caché. Les invités d'Alokkair utilisent ce passage pour éviter la fosse de la zone 4.

7. salle d'armes

Une multitude de vieilles armes rouillées sont exposées sur les murs de cette grande salle. Des armures posées sur des supports en bois flanquent les portes du sud et de l'est. Le sol tremble légèrement au son d'un lourd martèlement et d'un grincement - qui n'est pas sans rappeler le bruit d'un marteau et d'un ciseau sur un bloc de marbre. Le son semble provenir de l'autre côté des portes à l'est.

Des trophées d'anciennes batailles et de victoires datant de l'époque où Alokkaïr était roi de Hlontar ornent cette pièce. Les armes exposées ici comprennent six boucliers de différents types, une douzaine d'épées (essentiellement des épées longues), deux anciennes bannières de combat associées à des lances, quatre cottes de mailles et deux armures de plates - qui sont en fait les deux horreurs casquées qui défendent la pièce.

Créatures : Deux horreurs casquées montent la garde dans cette salle. Les constructions magiques restent immobiles au milieu des armes et des armures, apparaissant simplement comme deux armures de plus montées pour l'exposition. Elles attaquent quiconque n'adresse pas une brève prière à Shar en traversant cette pièce.

Rencontre tactique : L3 : Salle d'armes, page 69.

Trésor : Parmi les objets exposés dans cette salle, on trouve un bouclier en acier +2 et une épée longue +1.

8. chemin de ronde

Les portes de la salle s'ouvrent sur une corniche en pierre au bord d'une grande faille ou d'un gouffre, qui est rempli d'énormes rochers flottant dans l'air.

Les blocs s'entrechoquent, s'écrasent et rebondissent constamment, emplissant l'air d'un bruit épouvantable. Le plafond est à environ 9m au-dessus de la tête, et le fond du gouffre semble se trouver à au moins 60 mètres en dessous du rebord. Une étroite corniche d'un mètre cinquante s'étend au nord et au sud d'ici. Des torches à flamme verte éclairent le chemin vers le sud, ainsi qu'une autre corniche et une porte de l'autre côté du gouffre à partir de cet endroit.

Les personnages contemplant le Puit broyeur, un lieu célèbre parmi les aventuriers du Val. La plupart de ceux qui tentent d'explorer le repaire d'Alokkair atteignent ce point et font demi-tour, déconcertés. Les invités d'Alokkair prennent le chemin du sud, en faisant un détour par le repaire des gargouilles (zone 11) afin d'éviter les rochers qui parsèment les bords du gouffre.

Rochers : Des rochers provenant du Puit broyeur balayent certaines parties des corniches des zones 8, 10 et 21. Les personnages qui entrent dans les cases dans ces zones qui sont marquées par des rochers sont menacés par 1d6-2 petits rochers (bonus d'attaque de +8, 2d10 points de dégâts chacun). Voir aussi la zone 12.

Pistes : Grâce à la pulvérisation constante des blocs rocheux dans le Puit broyeur, une épaisse couche de poussière de roche recouvre la corniche. La poussière contient des traces créées par un petit nombre d'humanoïdes (Perception ou Survie DD 10). Les traces mènent au sud de la zone 10, en faisant un détour par la zone 11 pour éviter les rochers volants.

9. grotte morte

Cette caverne irrégulière est vide, à l'exception de quelques ossements, d'armes rouillées et d'enveloppes chitineuses et desséchées de grosses araignées. Le passage ouest grimpe abruptement dans un petit passage tortueux, et le passage à l'est débouche sur une corniche longeant la faille rocheuse.

Divers monstres ont occupé cette petite grotte, mais aucun n'y réside plus. Les gargouilles des zones 5 et 11 pourraient l'utiliser pour encercler les ennemis qui entrent dans le passage au-dessus de la Salle voûtée et de la Salle d'armes.

Trésor : enfoui dans les débris de l'alcôve la plus à l'est, le squelette chitineux d'un petit scorpion repose sur un anneau de protection +2 (DD de recherche 15) qui se trouve toujours sur l'os du doigt du sorcier qui l'a perdu ici il y a des années.

10. chemin dissimulé

Une seule torche brûle ici d'une flamme verte. Le

sentier de la corniche mène au nord, le long du gouffre balayé par les rochers, et un escalier raide et grossièrement taillé monte à l'ouest.

Ce palier marque l'emplacement d'un tunnel secret qui descend vers le fond du gouffre et la Maison de la Nuit en contrebas. Les serviteurs de Shar ont creusé ce tunnel pour éviter les périls du Puit broyeur.

Mur illusoire : Alokkair a dissimulé les escaliers descendant vers le sud avec un mur illusoire. Un jet de sauvegarde de sagesse réussi DD 16 révèle l'illusion.

Pistes : La poussière de roche renferme des traces laissées par les sharéens qui vont et viennent par ici (Fouille ou Survie DD 10). Ces traces mènent les personnages attentifs à la porte de la zone 8, en faisant un détour par la zone 11 pour éviter les parties du sentier de la corniche balayées par les rochers.

11. tanière de la gargouille

Sombre, humide et nauséabonde, cette caverne naturelle est jonchée de petits os, de lambeaux de tissus, de morceaux de meubles en bois cassés et de poignées de pièces de cuivre. Deux escaliers grossièrement taillés descendent abruptement à l'est, et un passage sinueux mène dans les ténèbres au nord-ouest.

Créatures : Deux gargouilles sont tapies ici, ainsi que deux autres dans le poste de garde situé au-dessus de la zone 5. Reportez-vous à la rencontre tactique L2, page 64. Si des gargouilles ont survécu à cette bataille, elles se trouvent ici. Elles attaquent les intrus à vue.

Trésor : deux coffres en bois abîmés sont posés contre le mur sud de la grotte. Ils contiennent 1 900 pa, 450 po et une petite pochette de cuir contenant une améthyste valant 220 po, deux tourmalines valant 60 po chacune et trois agates valant 20 po chacune. Une autre pochette en cuir contient une grande clé en bronze qui ouvre les portes des zones 1, 20 et 21.

12. Le puit broyeur

D'énormes rochers à la dérive et de petits rochers en mouvement rapide dégringolent dans l'air de ce grand gouffre, s'entrechoquant et rebondissant sans cesse. Le plafond est à environ 9 mètres au-dessus de la tête, et le fond du gouffre semble se trouver à au moins 60 mètres sous la corniche.

Le Puit broyeur est une émanation de l'ancienne et puissante magie de la terre ; il est considéré comme un nœud terrestre de classe 3 (voir Outreterre) et possède une forte aura de magie de transmutation (terre). Il est assez dangereux ; des rochers en mouvement rapide et des pluies d'éclats de pierre provenant d'impacts proches s'abattent sur toute la zone.

Chute : Un personnage qui tombe dans le golfe depuis le niveau des zones 8, 10 ou 21 subit 20d6 points de dégâts et atterrit dans la zone 13.

antre sinistre d'Alokkair

Petits rochers : Un personnage qui vole, lévite ou se déplace dans le golfe est attaqué par 1d6-2 petits rochers à chaque fois qu'il entre dans une case. Un personnage se déplaçant sur les Reflets des zones 8, 10 ou 21 est attaqué par 1d6-2 petits rochers chaque fois qu'il entre dans une case ombragée. Chaque petit rocher frappe avec un bonus d'attaque de +10, infligeant 2d10 points de dégâts.

Les gargouilles d'Alokkair ne subissent pas ces attaques ; le puit ignore la présence des créatures de sous-type terre.

Gros rochers : De gros blocs de 1,5 mètre de large dérivent à travers le puit. Ils repoussent les autres gros blocs et la plupart des petits blocs, si bien qu'un personnage accroché ou perché sur un gros bloc ne subit pas les attaques des petits blocs. Un personnage qui traverse le puit en sautant et en s'accrochant à de gros rochers peut se déplacer de 2, 3 ou 4 cases à la fois (DD de saut 15, 22 ou 30, respectivement), subissant 1d6-4 attaques de petits rochers par saut (et non par case). On peut supposer qu'un gros rocher est présent dans n'importe quelle case du puit où le personnage veut se

rendre. Un personnage qui rate son test de saut de 5 ou plus tombe dans le puit. Il peut tenter un seul test d'Escalade DD 20 pour se rattraper au rocher qu'il visait, mais sinon il tombe dans la zone 13 comme décrit ci-dessus.

Récompense d'XP ad hoc : Le Puit broyeur est l'équivalent d'un piège de CR 10. Accordez des XP en conséquence si les personnages parviennent à traverser jusqu'à la zone 21.

† TRAVERSER LE PUIT

Il est difficile de naviguer dans le puit. Le moyen le plus simple est d'utiliser le voyage dimensionnel ; la corniche de la zone 21 n'est pas protégée par les défenses d'Alokkair contre le voyage dimensionnel, de sorte qu'un personnage peut utiliser la porte dimensionnelle ou la téléportation pour traverser. La forme gazeuse, le clignotement et d'autres effets similaires peuvent également aider un personnage à traverser.

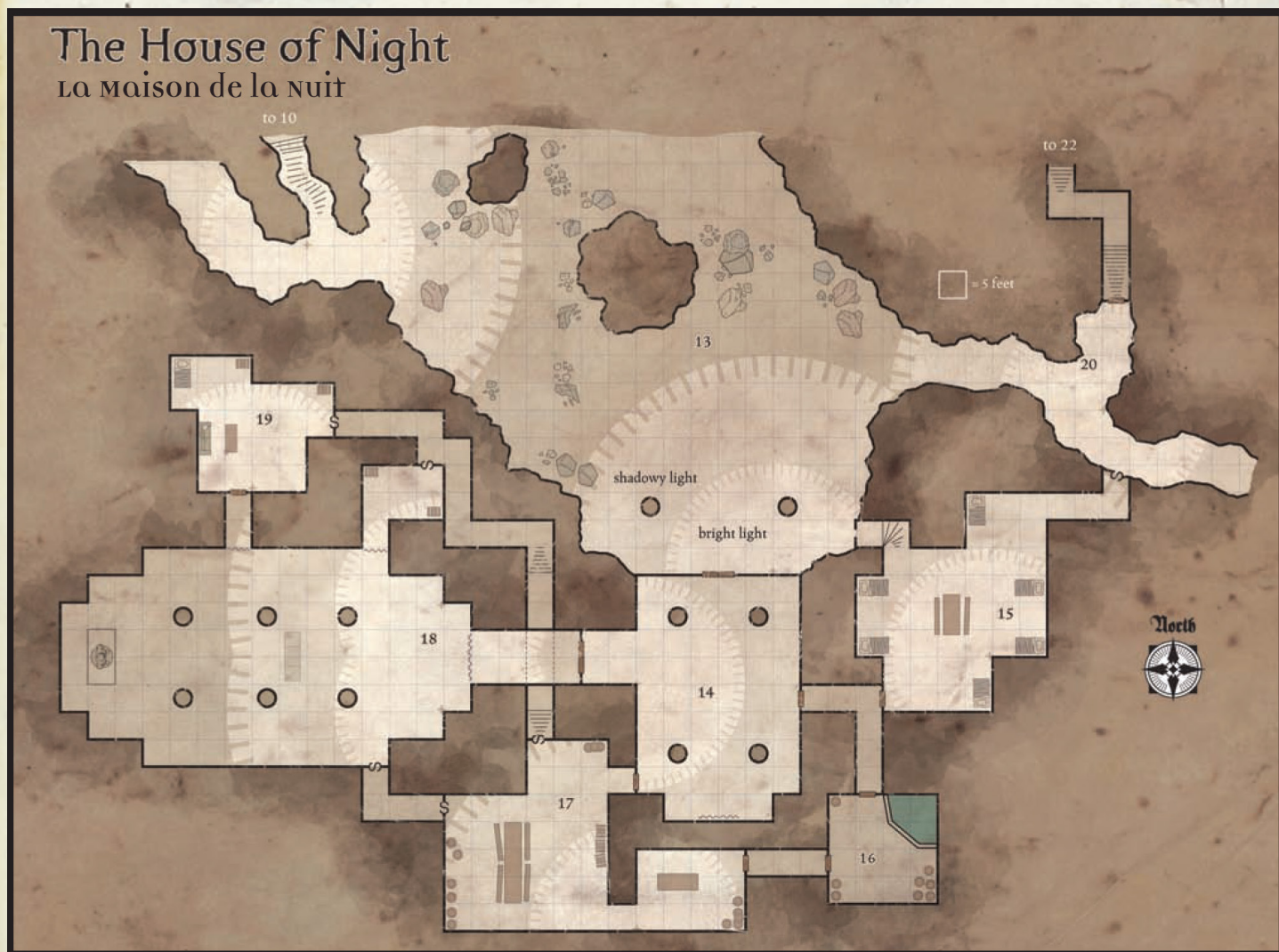
Traverser directement en volant, en lévitant ou en marchant dans les airs à travers les rochers fonctionne, mais expose le personnage au plus grand nombre d'impacts de petits rochers - les rochers semblent attirés par les personnages qui se déplacent à travers le puit par leur propre force. Les personnages athlétiques peuvent éviter de nombreuses attaques de petits rochers en sautant d'un gros rocher à l'autre.

Un chemin couvert bien caché descend dans le puit depuis la zone 10, et un escalier protégé remonte jusqu'à la zone 25 de l'autre côté. Les alliés et les serviteurs d'Alokkair traversent généralement le puit en descendant au fond du gouffre et en remontant par le chemin couvert de l'autre côté.

La maison de la nuit

Profondément enfouie sous le niveau où s'entrechoquent les blocs et les rochers du Puit broyeur se dresse la Maison de la Nuit, un temple caché de Shar. Le temple se trouve à cheval sur un important carrefour souterrain. Les tunnels qui se rejoignent au fond du Puit broyeur mènent des kilomètres plus bas à la cité





drow en ruine de Maerimydra, aux cavernes situées sous la Tour biscornue et à d'autres endroits reculés dans et autour du Val (voir page page 83 pour plus de détails sur la Sombreterre). La Maison de la Nuit est placée sous le commandement d'Esvele Château-gris. La sharéenne consulte fréquemment Alokkair et passe une grande partie de son temps à superviser le rite qui se déroule dans les profondeurs du Gantelet de la Liche. Dans le cadre de cette aventure, les PJ la rencontrent dans la Caverne du Rituel (zone 26).

13. LE SOL DU GOUFFRE

Le sol du gouffre est jonché de graviers et d'éclats de roches sur plusieurs mètres de profondeur à certains endroits. De la poussière et des éclats de pierre tombent par intermittence des rochers au-dessus de la tête. Une torche d'un vert pâle éclaire une grande porte à piliers dans le mur sud du sol du gouffre. D'autres torches marquent l'entrée de passages sombres menant à l'est et à l'ouest. Deux grands lézards de somme, chargés de lourdes sacoches et de paquets, se tiennent près de la porte, attachés aux piliers.

D'ordinaire, cette zone est vide. Cependant, trois marchands drows se sont arrêtés pour y installer leur campement.

Créatures : La caravane est composée de plusieurs lézards de somme, qui ne se battent que sur ordre de leur maître, de quatre tirailleurs drows et du mage de guerre Narhaun, qui dirige la petite expédition. Narhaun et ses compagnons n'ont que peu d'intérêt dans la réussite ou l'échec des projets d'Alokkair, mais ils considèrent tous les aventuriers du monde de la surface qu'ils rencontrent comme des captifs potentiels à vendre aux drows de la maison Dhuurniv. S'ils en ont l'occasion, les drows tentent de tendre une embuscade à tous les personnages qu'ils rencontrent ici. Interaction : Les drows sont hostiles aux humains qu'ils rencontrent. Cependant, les personnages audacieux et pleins de ressources pourront peut-être convaincre les elfes noirs qu'ils servent les Zhents ou les prêtres de Shar, et qu'ils sont donc des alliés et non des ennemis.

Rencontre tactique : L4 : Le Fond du gouffre, page 70

Trésor : Les drows transportent une variété de petites pierres précieuses, la plupart valant 20 po ou

moins, ainsi qu'un certain nombre de pièces de platine, d'or et d'argent. Chaque tirailleur transporte un butin d'une valeur de 610 po, et Narhaun en transporte 830 po. Les sacoches des lézards de somme sont remplies de 600 carreaux d'arbalète à main ; 400 carreaux d'arbalète légère ; 5 rapières de maître ; 2 chemises de maille en mithral ; et les réactifs nécessaires pour brasser 200 doses de poison de sommeil drow. Seul un personnage connaissant le secret de la fabrication du poison somnifère drow peut réussir à fabriquer la toxine à partir de ces réactifs.

CARTE DE ПАРХАУП

Le mage de guerre drow porte un étui à cartes en cuir ; il contient une carte de plusieurs tunnels et passages sous Valombre. La carte indique un chemin allant du sol du Puit broyeur aux cavernes situées sous la Tour biscornue ; les PJ qui suivent ce chemin arrivent dans les donjons décrits au chapitre 4, dans la zone 1.

14. LE FOYER DE LA SOMBRE DAME

La falaise du côté sud de ce grand gouffre est façonnée en une grande porte flanquée de deux grands piliers. La porte est faite d'une pierre noire brillante, sculptée à l'image d'un visage de femme sévère ; une moitié est jeune et belle, l'autre est ridée par l'âge. Une petite cloche en fer et un marteau sont accrochés à la porte.

La porte entre les zones 13 et 14 est verrouillée (crocheter la serrure DD 30 ; briser DD 28). Une étroite meurtrière à 3 mètres du sol est dissimulée dans le mur est (Perception DD 20) ; elle permet aux gardes de la zone 15 d'observer qui se présente à la porte.

Si quelqu'un frappe la cloche, un acolyte de la zone 15 s'approche de la meurtrière pour voir qui est à la porte. Si les visiteurs sont (ou semblent être) des sharéens, des drows, des zhents ou des serviteurs d'Alokair, l'acolyte fait un signe silencieux à ses compagnons de la zone 15, qui demandent alors aux gardiens qui attendent dans la zone 14 d'ouvrir la porte et de les laisser entrer. Si des ennemis sont à la porte, les gardiens des zones 14 et 15 se préparent au combat ; voir la description de la rencontre tactique.

Lorsque les personnages passent la porte, lisez :

Cette salle est revêtue de basalte grossièrement ciselé. Juste en face de l'entrée, un grand écran de bois luisant se dresse contre le mur. Il est sculpté d'une représentation de trois figures féminines sur fond de ciel étoilé, mais il est brut et inachevé. De petites portes s'ouvrent de part et d'autre de la chambre, et une grande porte à deux battants mène à l'est.

Créatures : Deux mezzoloths gardent l'entrée. Appelées dans le plan matériel par les rites des serviteurs de Shar, ces créatures servent à contrecœur Esvele en tant que gardiennes du temple. Bien qu'ils n'apprécient guère les ordres de la prêtresse, les mezzoloths

doivent répondre au nycaloth Lashan (voir zone 18) et servent donc au mieux de leurs capacités.

En plus des deux mezzoloths qui gardent cette salle, deux acolytes et un chevalier de Shar montent la garde dans la zone 15.

Rencontre tactique : L5 : le Foyer de la Sombre Dame, page 71. Les gardiens de la zone 15 se joignent rapidement à tout combat dans cette salle, les deux zones sont donc présentées dans la même rencontre tactique.

Trésor : L'écran de bois est en zalantar, et la sculpture qui a été entamée est très bien rendue. Il pèse 500 livres, mais vaut 2 500 po. Les trois figures féminines sont des représentations de Shar ; un test de Connaissance (religion) DD 10 réussi le confirme.

Développement : Si les PJ quittent la Maison de la Nuit sans avoir vaincu Urduthar (zone 18), le cleric finit par découvrir leur visite et avertit Esvele, qui place un grand glyphe de protection sur l'entrée principale. Elle utilise le glyphe pour stocker un sort de Colonne de flamme.

15. chambre des gardes

Cette pièce contient six couchettes, une table en bois et deux bancs. Un petit escalier raide monte vers le nord où il semble y avoir un perchoir ou un point de vue, et un rideau couvre partiellement un passage sombre à l'est.

L'escalier au nord mène à la meurtrière qui donne sur la porte d'entrée de la zone 14. Le passage à l'ouest mène à une sortie secrète du sanctuaire.

Créatures : La Maison de la Nuit est plus une cachette qu'une forteresse, c'est pourquoi il n'y a qu'une poignée de gardes pour le sanctuaire. Le chef de ces gardes est Orielden, un chevalier de Shar. Il dirige deux acolytes, Telkin et Jorra, et surveille également les deux mezzoloths de la zone 14.

Rencontre tactique : L5 : le Foyer de la Sombre Dame, page 71.

Trésor : Un petit coffre-fort verrouillé (Crocheter la serrure DD 20) se trouve sous la couchette d'Orielden. Il contient 800 pa, 900 po, 45 pp, et une petite jarre contenant une once de pommade de pierre.

16. salle du puit

L'eau s'écoule du plafond par une écluse en pierre et se déverse dans une petite citerne. Une demi-douzaine de tonneaux solides se trouvent à proximité.

Le puits est alimenté par l'eau qui ruisselle à travers le calcaire de la Crête du renard, et s'écoule par un petit ponceau submergé dans un cours d'eau souterrain situé sous le sanctuaire.

Les tonneaux contiennent de la nourriture, principalement des biscuits secs, de la viande et du poisson

salés, et des pommes séchées.

17. Réfectoire

Cette pièce est divisée en deux parties : une petite cuisine exigüe et une salle à manger plus grande, équipée d'une longue table en bois et d'une paire de bancs simples. Des tonneaux, des sacs et des caisses sont empilés contre un mur. Deux grandes armoires se trouvent sur le mur opposé.

C'est dans cette pièce que les occupants de la Maison de la Nuit prennent leurs repas. Les tonneaux et les sacs contiennent d'autres provisions - farine, viande et fruits séchés, etc. Les armoires contiennent une variété de textes religieux mineurs et de fournitures d'écriture ; de temps en temps, la grande prêtresse enseigne leurs leçons aux acolytes qui résident ici, et le réfectoire leur sert de scriptorium.

Créatures : Trois serviteurs humains résident dans la cuisine : Shiro (un jeune homme mince), Istimar (un homme petit et bedonnant) et Edda (une femme trapue d'âge moyen). Tous trois sont des roturiers de 1er niveau (2 pv chacun) qui se consacrent à Shar. Ils préparent la nourriture, raccommoient les vêtements, font la lessive et servent les sharéens de haut rang dans la Maison de la Nuit. Les trois serviteurs sont maussades, insignifiants et mesquins, mais ce ne sont pas des guerriers et ils ne font aucun effort pour résister aux intrus (ou s'enfuir s'ils sont attaqués). Si les PJ les laissent ici, ils tenteront de prévenir Urduthar (zone 18) ou Esvele (zone 19) de la présence d'intrus dans le temple.

18. Le sanctuaire de la nuit

Le silence règne dans cette grande salle. Deux faibles bougies suspendues près de la porte diffusent une faible lumière verdâtre. Le sol et les murs sont recouverts de carreaux noirs, violets et bleus. Six piliers de marbre noir veiné d'or se dressent au centre de la pièce. Des rideaux noirs recouvrent deux portes au nord.

Si les PJ peuvent voir jusqu'à l'extrémité du temple, lisez ceci :

Une estrade se dresse à l'extrémité du sanctuaire. Sur l'estrade se trouve une grande statue d'une figure féminine encapuchonnée tenant deux dagues sur sa poitrine. Des runes arcaniques sont gravées sur l'estrade, devant les pieds de la statue.

Deux des serviteurs les plus compétents d'Esvele veillent sur cette chambre impie. Le sanctuaire est gardé par le clerc humain Urduthar, un fanatique assoiffé de sang qui a été transformé en ombremorte, une forme de mort-vivant imprégnée de l'essence de la trame d'ombre. Le clerc mort-vivant est le second d'Esvele, mais il ne quitte que rarement la chambre, passant des heures et des heures à méditer en silence.

Le deuxième habitant de la pièce est Lashan, un nycaloth nouvellement élevé. Dans sa vie mortelle, Lashan Aumersair était le seigneur de Valbalafre, qui désireux de devenir le roi des Vaux, a mené en vain son peuple contre le reste des vaux lors de l'année du Ver (1356 CV). Alors qu'il tentait de piller les ruines de Myth Drannor dans l'espoir de restaurer sa fortune, il tomba sous les coups d'une liche nommée Azimer. Azimer le transforma en larve et l'emprisonna sous terre,

où il resta de nombreuses années. Finalement, une gnaude nocturne employée par Shar découvrit par hasard la forme emprisonnée de Lashan et l'emporta dans le domaine de Shar. Lorsque la Dame des Pertes décida de s'attaquer à Valombre, elle fit sortir Lashan de cette condition misérable et l'envoya à Esvele sous la forme d'un nycaloth. En plus d'avoir mené Esvele à



l'endroit où il avait caché le bâton de la nuit d'Aumry, Lashan conseille maintenant la grande prêtresse sur le val et ses défenseurs, et espère exercer une certaine vengeance pour sa défaite il y a près de vingt ans. Il passe le plus clair de son temps dans le Sanctuaire, attendant la volonté de Shar ou les ordres d'Esvele.

Rencontre tactique : L6 : le Sanctuaire de la Nuit, page 73.

Effets magiques : Ce sanctuaire est protégé par un sort de Sanctification maléfique et un sort de Profanation. Le sort de sanctification inclut la résistance à l'énergie (sonique) et le cercle magique contre le bien. Les deux effets sont centrés sur l'autel au centre de la pièce.

Inscription : Un test réussi de Déchiffrer l'écriture DD 30 révèle que l'inscription se lit comme suit : «Celle qui enveloppe le monde dans la nuit».

Vestiaire : La petite pièce située derrière le rideau au nord-est est une salle d'habillement, où les robes de cérémonie et les accessoires sont conservés dans trois grandes armoires. L'une des armoires dissimule une porte secrète (Fouille DC 20) menant à un passage qui relie les zones 17 et 19 à cette salle. Les vêtements eux-mêmes sont simples et sans ornement.

Trésor : la statue de Shar contient un compartiment caché (Perception DD 20) près du sol. Il contient une pochette en soie de 115 pp, trois grenats violets d'une valeur de 400 po chacun, un parchemin de guérison des blessures modérées et un chapeau de déguisement.

19. Les quartiers de la grande prêtresse

La porte de cette pièce est verrouillée (Crochetage de serrure DD 30) ; seule Esvele possède une clé.

Piège : Glyphe de protection supérieur (Fouille DC 31, Désactivation DC 31 ; Malédiction, Volonté DC 19). Le glyphe frappe si une créature tente d'entrer dans la pièce sans qu'Esvele ait prononcé un mot de passe au préalable.

D'épais tapis bordeaux et de riches tapisseries ourlées de tissu pourpre cachent la pierre nue des murs et du sol de cette pièce. Un divan, une petite table, un bureau, une armoire et un lit confortable complètent l'aménagement de la pièce.

Ce sont les quartiers d'Esvele. La grande prêtresse n'est pas là la première fois que les PJ visitent cette pièce : elle se trouve dans la Caverne du Rituel (zone 26), où elle supervise le Rite du Dénouement.

Une porte secrète (Fouille DC 20) derrière les tapisseries mène à la salle des vêtements de la zone 18 et au réfectoire (zone 17).

Trésor : Esvele aime le luxe, et elle a meublé cette pièce en conséquence. L'armoire contient un coffret en

bois avec un pendentif en rubis (1 100 po), une paire de boucles d'oreilles en émeraude (800 po pour l'ensemble) et une boîte à musique en argent (900 po). Le bureau est verrouillé (ouverture de la serrure DD 30) et contient un élégant nécessaire de correspondance composé de plumes, d'encriers et de vélin d'une valeur de 130 po, ainsi qu'une petite pochette en cuir contenant 130 pa, 260 po et 25 pp. Sous la pochette se trouve une lettre pliée ; voir le document du joueur à la page 159 pour le contenu de la lettre.

Développement : Si les PJ quittent cette zone et y reviennent plus tard il y a une chance qu'ils puissent attraper Esvele ici ; voir ci-dessous.

† TENDRE UNE EMBUSCADE À ESLEVE

Si les PJ décident d'attendre le retour d'Esvele, la grande prêtresse revient dans sa chambre au bout de 2d4 heures. Cependant, Esvele remarquera certainement que les gardiens des zones 14, 15 ou 18 ont été vaincus ou sont simplement absents. Lorsqu'Esvele détecte quelque chose d'anormal, elle retourne au Gantelet de la Liche. Elle prévient Alokkair, qui se rend dans la Caverne du Rituel pour veiller sur le rite, puis rassemble le reste des gardiens de cette zone et les mène contre les profanateurs du temple, en se préparant avec tous les sorts qu'elle peut. Utilisez les monstres décrits dans la rencontre tactique L9 : Caverne du Rituel (page 76) pour la force d'attaque d'Esvele, et postez Alokkair (rencontre tactique L10, page 78) dans la Caverne du Rituel.

20. L'escalier de la liche

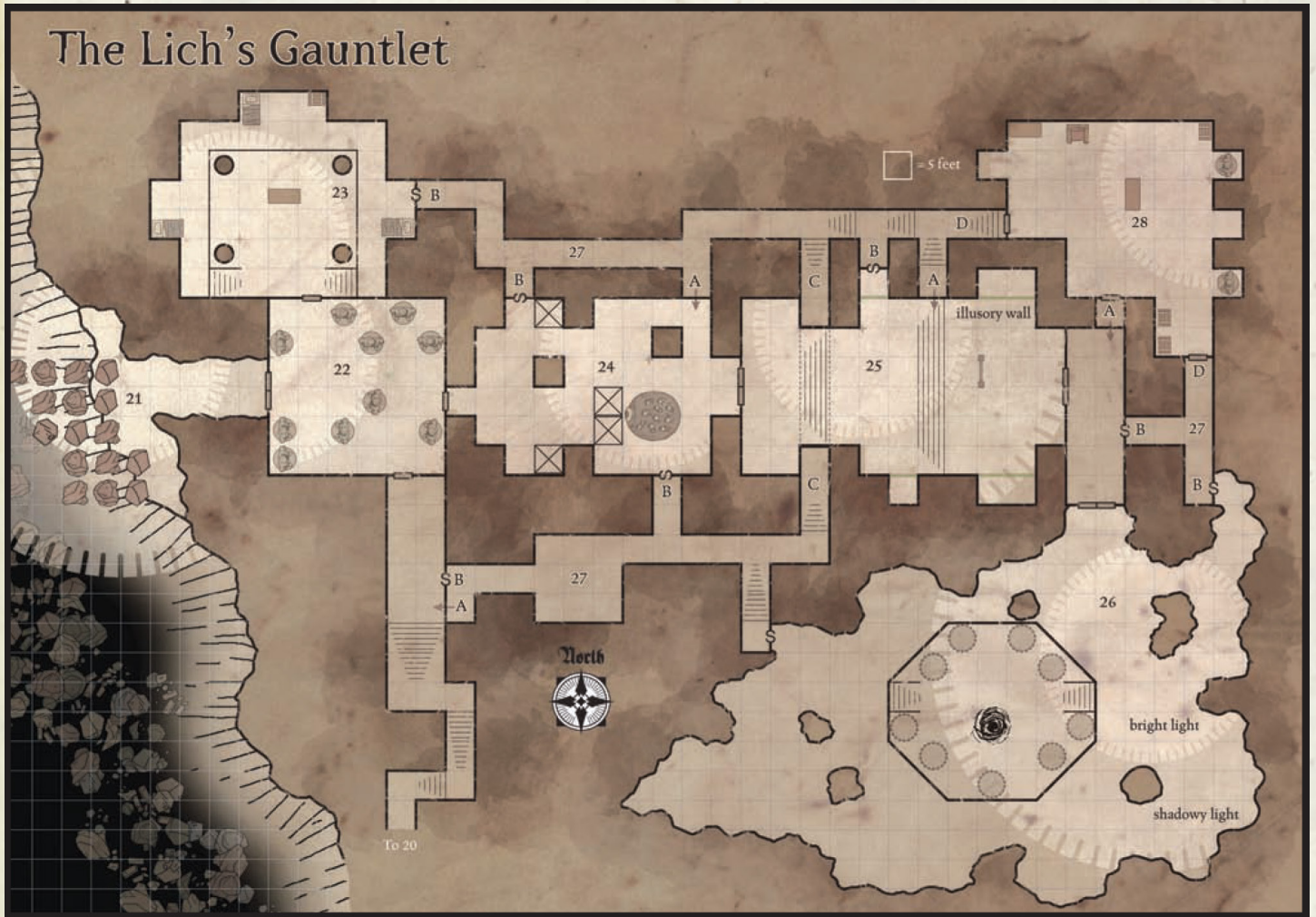
Une petite porte de pierre se trouve au fond d'une alcôve sur le côté du passage. Elle est gravée du symbole de trois boucles imbriquées.

La porte est verrouillée (Crocheter une serrure DD 30). Alokkair, Esvele et les gargouilles (zone 11) ont les clés. Au-delà se trouve un escalier raide et sinueux qui grimpe sur près de 50 mètres, pour finalement atteindre la zone 22.

Le gantelet de la liche

La dernière section du repaire d'Alokkair est ce qu'on appelle le Gantelet de la Liche. Ces salles se trouvent au même niveau que la Crypte (la première partie de l'antre), mais de l'autre côté du Puit broyeur. Plutôt que d'affronter les périls du puit, la plupart des visiteurs qui connaissent bien l'antre descendent l'escalier caché de la zone 10 de la crypte, traversent le fond du gouffre, puis remontent l'escalier de la liche (zone 20).

Scrutation : Les salles situées au-delà de ce point sont protégées des regards indiscrets par une



fine couche de plomb derrière la maçonnerie. Aucune magie de détection ne peut pénétrer le Gantelet de la Liche.

Défense : une fois les PJ détectés, Alokkair lance le sort Défense magique pour les retarder.

21. LE seuil d'Alokkair

Une étroite corniche s'accroche au flanc du Puit broyeur. Les rochers de l'abîme derrière vous grincent et s'entrechoquent, emplissant l'air de poussière, de gravillons et d'un terrible grondement. De là, un passage grossièrement taillé dans la roche vivante mène à une grande porte de pierre à deux battants, sur laquelle est inscrit un symbole composé de trois boucles imbriquées l'une dans l'autre.

Peu de visiteurs passent par cette porte, car la plupart contournent le Puit broyeur.

Porte : La porte est verrouillée (Crochetage de serrure DD 30). Alokkair porte une clé, et les gargouilles de la zone 11 en ont également une.

Sigil : Un test DD 10 réussi de Connaissance (arcanes) ou de Connaissance (noblesse et royauté) permet d'identifier le symbole comme étant celui d'un mage ; un test DD 30 réussi permet de l'identifier

comme étant celui du mage Alokkair, qui vivait en Hlontar il y a huit siècles.

Traces : Les seules créatures qui empruntent régulièrement cette porte sont les gargouilles d'Alokkair (Fouille DD 17, ou Survie, DD 17). Les traces mènent du bord du gouffre à la porte. Un test réussi DD 27 révèle que les traces sont celles de créatures moyennes aux pieds griffus, allant et venant à des moments différents.

22. salle des statues

Dix statues grandeur nature sont disposées dans différentes positions dans cette salle. Toutes représentent des hommes et des femmes en tenue noble, avec des expressions sereines ou tristes. Chaque mur est percé d'une porte en pierre ; celle qui se trouve à l'ouest est une grande porte à deux battants. Les murs sont recouverts d'un vieux plâtre écaillé de couleur bleue, noire et bordeaux. Deux lanternes éclairent faiblement la pièce.

La double porte est verrouillée (voir zone 21), mais les autres portes sont ouvertes. La porte au sud s'ouvre sur un passage qui mène à l'escalier de la liche (zone 20) en passant par la Maison de la Nuit. Malgré la pro-

fusion de statues, aucune méduse ou basilic n'attend. Alokkaïr les a collectionnées au fil des siècles parce qu'il a connu le sculpteur dans la vie il y a longtemps et qu'il admirait son travail. Tout acte de vandalisme commis ici par les PJ ennuiera profondément la liche.

Traces : Esvele et les autres sharéens vont et viennent régulièrement de la porte sud à la porte est (Perception DD 19 ou Survie DD 19) ; leurs traces sont faites par des bottes. Les gargouilles d'Alokkair vont et viennent de la porte ouest à la porte est moins souvent (DD 21) et ont des pieds griffus. Les Shadovars de la zone 23 utilisent à la fois la porte sud et la porte est (DD 20) ; leurs empreintes sont faites par des sandales.

Développement : Si les PJ quittent le Gantelet de la Liche et y reviennent plus tard, Alokkaïr enlève plusieurs statues et les remplace par un golem de pierre. Le golem attaque tout intrus qui ne prononce pas le mot de passe approprié, que la liche ne confie qu'à Esvele, aux Shadovars dans la zone 23, et au chef de ses gargouilles dans la zone 11.

23. Ambassade shadovar

Cette pièce est ornée de tapis, de tapisseries et de meubles qui auraient pu être riches et beaux à une époque, mais tout ici est désormais vieux et délabré. Seul un candélabre de faible intensité, placé près de la porte, éclaire la pièce.

Plusieurs émissaires de la cité de Reflets sont actuellement les hôtes d'Alokkair. Le chef de la mission est la Reflet Irphiina, une servante de haut rang du seigneur Telamont. Son escorte est composée d'habiles guerriers shadovars.

La liche est fascinée par les Shadovars et leur magie, d'autant plus qu'ils partagent sa vénération pour Shar et sa Toile d'ombre. Irphiina et Alokkaïr ont passé de longues heures enfermés ensemble, comparant leurs différents tomes et parchemins. Pour sa part, Irphiina

est impatiente de prêter à Esvele et Alokkaïr toute l'aide dont ils ont besoin pour accomplir le Rite de dénouement. Elle veut voir si le rite peut être reproduit à une échelle beaucoup plus grande pour expurger la Toile sur une zone bien plus vaste, assurant ainsi la domination absolue de Pénombre et de ses mandataires sharéens. Bien entendu, Irphiina et Esvele pensent toutes deux que l'autre n'est qu'une simple servante au service de ses propres objectifs, si bien qu'aucune des deux n'a une très haute opinion de l'autre.

Rencontre tactique : L7 : Emissaires Shadovars, page 74.

Interaction : Irphiina est prête à parlementer avec les PJ si ces derniers choisissent de parler plutôt que de se battre. Elle n'a pas besoin de risquer sa vie pour ses alliés. Lors des négociations, elle admet volontiers qu'elle est une ombre au service du seigneur Telamont, prince de Pénombre. En retour, elle espère apprendre l'identité des PJ, leurs capacités et leurs desseins à Valombre. Ensuite, elle tente d'inciter les PJ à explorer les tunnels de l'Outreterre, sous le Puit broyeur, en les détournant de l'exploration du repaire d'Alokkair.

Trésor : Parmi les divers meubles de la pièce se trouve un vieux bureau, sous lequel repose un solide coffre en fer (Crochetage de serrure DD 30 ; Irphiina détient la clé). Le coffre contient 200 pa ; 670 po ; 60 pp ; et une pochette contenant quatre petites cornalines, chacune valant 80 po.

Développement : Si les PJ parlent à Irphiina et la laissent ici, elle utilise sa capacité d'ombre pour rejoindre Alokkaïr dans la zone 27, où elle raconte à la liche tout ce qu'elle a observé sur les personnages, permettant à Alokkaïr de mieux se préparer à sa rencontre avec les PJ.

24. Le regard du tyran de la mort

Plusieurs colonnes se dressent dans cette pièce,

note de conception

A partir de ce moment, Alokkaïr peut espionner les intrus dans son repaire dans presque toutes les pièces. C'est à vous de décider si la liche mène une défense active et informée de son repaire ou si elle choisit d'attendre que les PJ viennent à elle. Vous pouvez laisser la rencontre avec la liche attendre que les PJ découvrent le refuge d'Alokkair (zone 28), mais si vous préférez, vous pouvez faire apparaître la liche et attaquer les PJ à n'importe quel moment dans les zones 22, 24 ou 27. Il suffit d'utiliser les caractéristiques de la liche de la rencontre tactique

L10 et la carte de la salle appropriée.

Alokkaïr aime les plaisanteries cruelles, donc une première rencontre avec la liche peut se résumer à l'apparition soudaine d'Alokkair pour créer une illusion terrifiante, ou embrouiller les personnages avec des enchantements maléfiques, avant de disparaître à nouveau par une porte secrète ou un mur illusoire. Une ou deux apparitions de ce genre donneront certainement à vos personnages une bonne dose de ressentiment à l'égard de la liche avant l'affrontement final dans la zone 28.

Autre sinistre d'Alokkair

chacune décorée de l'image de serpents enroulés. Une porte sort de la pièce de l'autre côté, mais entre vous et la porte plane un terrible spectacle : une grande créature sphérique aux yeux saillants et à la bouche pleine de crocs. Sa chair est desséchée et se détache. La chose se tourne lentement pour fixer son œil central sur vous, mais l'œil n'est plus qu'un amas gore et sombre.

C'est une autre des illusions d'Alokkair. Le tyrannœil est une image programmée qui semble se lever, se tourner et regarder toutes les créatures qui entrent dans la pièce. Cependant, celle-ci a un complément désagréable : Une paire de pièges mortels situés aux endroits où Alokkair pense que les intrus essayant d'attaquer son «tyrannœil» pourraient se tenir.

Piège à fosse bien camouflé :
CR 7 ; mécanique ; déclencheur de localisation ; réinitialisation par réparation ; sauvegarde de Réflexes DD 25 ; profondeur 21m (7d6, chute) ; Perception DD 27 ; Désactivation du dispositif DD 18.

Récompense en XP : La combinaison illusion et piège est l'équivalent d'un piège de CR 9. Accordez des XP en conséquence dès que les personnages franchissent l'obstacle.

VENDE L'ILLUSION

Pour tirer le meilleur parti de l'illusion et du piège d'Alokkair, dessinez la pièce sur votre tapis de bataille ou votre plateau de table et demandez aux joueurs de lancer un dé d'initiative immédiatement après avoir lu le texte encadré. Bluffez le jet d'un dé d'initiative derrière votre écran. Demandez aux personnages de faire des actions dans l'ordre de l'initiative, mais n'en faites aucune pour le «tyrannœil» ; laissez les joueurs penser que vous venez de faire un jet d'initiative faible pour le «monstre». Il y a d'excellentes chances que les PJ gaspillent des sorts utiles ou qu'ils foncent vers l'attaque, en pas-

sant directement sur les pièges cachés.

Lorsqu'un personnage effectue une attaque ou lance un sort sur le «tyrannœil», vous devriez lui permettre d'effectuer un jet de Volonté DD 22 pour discerner l'illusion. Accordez-lui un bonus de +4 à cette sauvegarde si un autre personnage a déjà attaqué, car l'illusion ne réagit pas de façon très réaliste à l'attaque.

25. Les morts vigilants

Une vieille mosaïque de carreaux bleus et verts et de vieilles fresques peintes sur le plâtre écaillé des murs dépeignent une scène sylvestre dans cette salle. Mais des loups noirs et efflanqués rôdent dans les ronces épineuses sous les arbres. Deux volées de marches raides en pierre mènent à une grande porte à deux battants au fond de la pièce, et le plafond s'élève facilement à 7,5m de haut à l'extrémité ouest de la salle. En haut du deuxième escalier se trouve un grand gong en bronze.

Ce hall sert de salle de garde. Cachés dans des alcôves secrètes dans les murs, quatre gardes avancés et deux crânefeux avancés attaquent les intrus qui ne fournissent pas le mot de passe approprié avant d'atteindre le niveau le plus élevé de la salle. Le mot de passe est «Nimure tel kanda Hlontar», ce qui signifie en Thorass «Hlontar ressuscitera». Les sharéens, les shadovars et les gargouilles du repaire extérieur connaissent tous le mot de passe.

Rencontre tactique : L8 : Les Morts Vigilants, page 76 page 76.

Développement : Les crânefeux se régénèrent en 1 heure, sauf s'ils sont aspergés d'eau bénite ou soumis à certains sorts après leur défaite ; voir le bloc de statistiques dans la description de la rencontre. Ils reprennent leurs fonctions



une fois reconstitués.

26. caverne du rituel

Le sol de cette grande caverne a été lissé et pavé de dalles de basalte. Des colonnes de pierre naturelle n'ont pas été travaillées et servent de piliers épais pour soutenir le plafond. Au milieu de la pièce se trouve une fosse de 30 pieds de large. Neuf cages en fer pendent à l'intérieur, chacune occupée par une silhouette décharnée, vêtue d'une robe en lambeaux. Un nœud pul-sant de ténèbres vivantes plane au centre de la fosse, relié aux malheureux en cage par des vrilles d'ombre sinueuses. Les créatures dans les cages marmonnent et bourdonnent, récitant un chant encore et encore.

Depuis plusieurs jours, les serviteurs de Shar répètent le même genre de rite pour déchirer la Toile que celui qu'ils ont tenté dans le Grand Marais (voir Cormyr : La Déchirure de la Toile). Malheureusement pour Valombre, ils ont réussi ici ce qui avait échoué là-bas. La fosse au centre de la pièce est désormais le centre d'une zone de magie morte qui s'étend peu à peu chaque jour. À des kilomètres à la ronde, la Toile s'effiloche lentement (d'où les effets de suppression de la Toile dont les PJ ont déjà fait l'expérience), mais dans cette caverne, la Toile n'existe plus - et si les personnages ne mettent pas un terme à cet horrible rituel, cette plaie dans la magie du monde ne fera que s'agrandir.

Magie morte : la majeure partie de la caverne est enveloppée d'un véritable champ de magie morte. Contrairement à la région d'atténuation de la Toile qui entoure le Val, ce champ empêche complètement l'utilisation de tous les sorts, capacités similaires aux sorts et effets magiques, à l'exception de ceux dérivés de la Toile d'ombre (voir Magie morte, FRCS 56). Cependant, les personnages ayant reçu le Baiser de Syluné (voir le chapitre 1) peuvent faire appel à son pouvoir pour manier la magie de la Toile dans cette région.

Porte secrète : Une porte secrète (Perception DD 20), astucieusement travaillée pour ressembler à la roche naturelle de la paroi de la caverne, s'ouvre sur un passage qui mène à la zone 27.

Créatures : Esvele Châteaugris, une grande prêtresse de Shar, supervise le rite. Deux combattants de l'ombremorte gardent la caverne et protègent leur maîtresse. Les lanceurs de sorts en cage ont été vidés de leur vie et existent désormais sous forme de nécrophages sous la domination des serviteurs de Shar. Ces créatures servent de conduits d'énergie négative, qu'Esvele canalise pour amplifier et accroître la déchirure croissante de la Toile.

Rencontre tactique : L9 : La Caverne du rituel, page 78 page 78.

Développement : Après que les personnages ont vaincu Esvele, l'esprit de Syluné les contacte ; voir Fin du rite, ci-après.

27. Le labyrinthe sans lumière

La porte secrète mène à un passage sombre et poussiéreux d'un mètre de large et d'un peu plus de deux mètres de haut.

Alokkair utilise souvent ce réseau de passages secrets pour se déplacer dans son antre sans être vu.

A. : Plusieurs judas permettent à une créature se trouvant dans le passage de jeter un coup d'œil dans les zones situées de l'autre côté. Les judas ne sont pas difficiles à trouver de l'intérieur, mais sont presque impossibles à découvrir depuis les pièces sur lesquelles ils débouchent (Perception DD 30 s'ils sont fermés, ou Repérage DD 30 s'ils sont utilisés). Alokkair utilise parfois ces trous d'espionnage pour observer les envahisseurs dans son gantelet, mais depuis qu'il a ouvert son antre aux serviteurs de Shar, la liche a dû renoncer à ses amusements habituels. Les trous d'espionnage ne sont pas assez grands pour permettre une ligne d'effet, de sorte que les sorts ne peuvent pas être lancés à travers eux d'un côté ou de l'autre.

B. Portes secrètes : Les portes secrètes menant aux zones 22, 23, 24, 25 et 26 ne sont pas cachées de l'intérieur du passage. De l'extérieur, ce sont des portes secrètes bien cachées (Perception DD 25). Aucune n'est verrouillée.

C. Le passage souterrain : Cette partie du labyrinthe passe sous les escaliers de la zone 25, reliant les parties nord et sud du labyrinthe.

D. Portes de la chambre d'Alokkair : Ces portes de pierre sont verrouillées (Crochetage de serrure DD 30). Le symbole d'Alokkair est inscrit sur chacune d'elles. Alokkair porte les clés de ces portes.

28. Le refuge d'Alokkair

Les portes menant à cette pièce sont verrouillées (Crochetage de serrure DD 30, briser DD 28). Alokkair a la clé.

Cette pièce encombrée est remplie de longues tables de travail, de bibliothèques délabrées, de lourdes malles et de coffres, ainsi que d'un grand nombre d'autres objets. bibliothèques délabrées, de lourdes malles et coffres, et d'un siège en forme de trône devant une boule de cristal. boule de cristal. Autrefois, la pièce était royalement décorée de splendides tapis, de tapisseries et d'une boule de cristal. tapis, des tapisseries et des lanternes splendides, mais la moisissure de l'âge sur les ruines délabrées de l'ancienne richesse. Des niches dans les murs abritent des statues de redoutables gargouilles cornues.

En temps normal, Alokkair poste des espions pour surveiller les zones 22 ou 24 et l'avertir lorsque des intrus pénètrent dans son gantelet. Cependant, la liche estime que la Maison de la Nuit et l'ambassade de Shadovar suffisent à garder les abords de son repaire. Elle

Antre sinistre d'Alokkair

préfère donc garder ses serviteurs gargouilles à portée de main, au cas où l'un de ses invités aurait l'idée de l'agresser dans son sanctuaire caché. Par conséquent, Alokkaïr se trouve ici la première fois que les PJ visitent cette partie de l'antre de l'épouvante, et il ne sait pas nécessairement qu'ils viennent.

Interaction : Alokkaïr préfère généralement parler plutôt que de se battre. Son attitude n'est pas amicale, mais il l'exprime en tentant d'induire les personnages en erreur, de les embrouiller et de les tromper. La liche interroge attentivement les PJ sur leurs efforts jusqu'à présent, leurs intentions pour l'avenir et les objets magiques intéressants qu'ils possèdent. Si l'occasion se présente, Alokkaïr envoie les PJ attaquer les Zhents dans la Tour biscornue et prévoit de lancer un avertissement à ses prétendus alliés.

Parmi les stratagèmes d'Alokkaïr, citons :

- ◊ «Le seigneur du Val est profondément charmé. Il n'est pas responsable de ses actes. Amenez le fils de Trystemine devant lui, et le seigneur du val se rappellera à lui.» (Alokkaïr espère que les PJ partiront à la recherche de Scothgar Amcathra et conduiront involontairement les Zhents au jeune noble).
- ◊ «La Toile a été corrompue sur cette terre. Chaque sort que vous lancez empoisonne votre esprit ; si vous ne faites pas attention, vous deviendrez un esclave de Shar. Syluné ne vous l'a pas dit ? Je me demande bien pourquoi. (La liche espère tromper les lanceurs de sorts pour qu'ils n'utilisent pas leurs pouvoirs).
- ◊ «Si vous souhaitez pénétrer dans la Tour biscornue sans être vu, empruntez les tunnels situés sous le Puit broyeur. Suivez le passage vers le nord, puis tournez à droite à la première branche et marchez pendant un kilomètre et demi» (Cela conduit les PJ dans le repaire d'un enlaceur ou d'un monstre dangereux et affamé similaire).

Rencontre tactique : L10 : le gardien d'Alokkaïr, page 67. Deux gargouilles gardent la liche ; elles se cachent immobiles dans deux des alcôves, faisant de leur mieux pour imiter les vraies statues dans les niches voisines. Accordez aux PJ des tests de Perception DD 20 pour remarquer qu'une gargouille n'est pas vraiment une statue.

Trésor : deux grands coffres en fer dans cette pièce contiennent 3 300 pa ; 2 200 po ; et plusieurs plateaux, coupes et aiguères en or somptueux d'une valeur totale de 1 200 po. Les étagères contiennent les livres de sorts d'Alokkaïr, ainsi qu'une variété de livres rares et intéressants d'une grande ancienneté ; plusieurs d'entre eux sont très précieux et valent 300 po collectivement. La boule de cristal placée devant le trône d'Alokkaïr est une vraie boule, mais elle ne fonctionne pas dans cette pièce en raison de la feuille de

plomb protectrice qu'Alokkaïr a installée dans cette partie de son antre. La liche doit sortir la boule de cristal du gantelet pour sortir de la zone bloquée par la divination.

Le phylactère d'Alokkaïr : La liche cache son phylactère dans un compartiment secret (Perception DD 30) sous le piédestal de la statue la plus au sud. Le compartiment est recouvert de plomb, de sorte qu'un sort de détection de la magie ne révèle pas la présence de quoi que ce soit de magique à l'intérieur ou autour de la statue.

Développement : Si les PJ battent Alokkaïr mais ne trouvent pas son phylactère, la liche se reconstituera au bout de 1d10 jours. Vous pouvez supposer qu'elle a une antre cachée quelque part dans le Puit broyeur ou dans l'Outreterre voisine, à partir de laquelle elle peut remplacer une partie de son équipement par du matériel similaire mais moins puissant.

fin du rite

Lorsque les personnages détruisent les nécrophages en cage qui alimentent le rite de magie morte, ils stabilisent la Toile : la zone d'atténuation cesse de s'étendre, mais la situation ne s'améliore pas pour autant. Si Esvele ou Alokkaïr survit, l'un ou l'autre peut relancer le rite en piégeant d'autres lanceurs de sorts et en reprenant là où il s'est arrêté, à condition qu'Esvele détienne toujours l'éclat d'ombre.

Pour réparer les dégâts causés par les Sharréens, la zone de magie morte créée par le rite sharréen doit être détruite. Le seul moyen d'y parvenir est d'utiliser un sort de souhait ou de miracle depuis l'extérieur de la zone affectée, ou de faire appel au feu d'argent de l'un des Élus de Mystra - très probablement Syluné, si les PJ ont réussi à libérer son esprit au chapitre 1. Notez qu'il ne suffit pas de retirer l'éclat d'ombre, car le rituel est déjà plus avancé qu'il ne l'était au Cormyr : La déchirure de la Toile.

Si un ou plusieurs PJ portent le Baiser de Syluné lorsque les nécrophages sont détruits, la sorcière de la Valombre leur offre un dernier cadeau afin de réparer les dommages causés à la Toile.

Lisez ce qui suit au joueur dont le personnage porte le Baiser :

Lorsque le dernier des malheureux en cage disparaît dans les cendres grises et les volutes d'ombre, vous sentez une étrange présence invisible tout près de vous, et votre joue brûle d'un froid intense. Une voix semble chuchoter à votre oreille : « Bravo, cher ami ! Il ne te reste plus qu'une tâche à accomplir : tu dois employer pour moi le feu d'argent de Mystra pour réparer cette blessure dans la Toile. Ce n'est qu'ainsi que les serviteurs de Shar pourront être mis en échec. Veux-tu faire cela pour moi ? »

En supposant que le personnage accepte l'ordre de Sy-

luné, la sorcière de Valombre déverse en lui toute la puissance qui lui reste afin d'éteindre la zone de magie morte.

Un feu blanc et froid jaillit soudain de vos yeux, de vos mains, de tout votre corps. Dans un grand souffle brûlant, il s'élançe vers la tache d'encre du néant au cœur de la caverne. Pendant un instant, l'ombre et le feu d'argent luttent l'un contre l'autre, puis le feu l'emporte : La sphère noire disparaît en même temps que le feu s'évanouit dans le néant. La voix de Syluné murmure : « C'est fait. . . . Maintenant, je t'en supplie, démasque le faux seigneur et libère les Vaux que j'aime. Ma force est à bout. . . . Adieu ». Puis sa présence disparaît.

conclusion du chapitre

Ainsi passe Syluné, la sorcière de la Valombre. À partir de là, les PJ peuvent choisir de frapper les drows de la maison Dhuurniv (voir le chapitre 4) ou de tenter de soulever le val contre les zhentarims (voir le chapitre 5). Ils ont plus de chances de réussir s'ils commencent par vaincre les drows et ouvrent une voie vers les profondeurs de la Tour biscornue, puis «démassquent» le seigneur Amcathra comme possédant ou ne possédant plus le véritable pendentif d'Ashaba.

note de conception

Nous nous attendons à ce que les PJ soient environ du 11ème niveau à ce stade de l'aventure, de sorte qu'une rencontre de niveau 15 est à peu près la plus difficile que vous puissiez proposer à vos joueurs. Si les PJ sont exceptionnellement forts, ou s'ils n'ont pas subi beaucoup d'attrition de ressources jusqu'à présent dans cette partie de l'aventure, allez-y et faites la rencontre comme indiqué - mais si les PJ ont eu des difficultés jusqu'à présent, vous pouvez choisir de ne pas faire cette rencontre maintenant.

Comment la situation pourrait-elle changer ? Tout d'abord, Alokkair n'est rien d'autre qu'intéressé par la préservation de sa propre peau. Confrontée à un groupe de personnages, la liche pourrait décider de se téléporter et d'éviter le combat. Vous pouvez aussi décider qu'Alokkair est plus intéressé par

la discussion que par le combat ; plutôt que d'attaquer les PJ pour les chasser, il peut simplement leur ordonner de partir. Après tout, la liche n'a que peu de loyauté envers ses alliés sharéens ou les Zhents en dehors de son repaire et se soucie peu de ce qui se passe une fois que les intrus quittent son domaine.

Si un combat éclate malgré tout, vous pouvez estimer qu'Alokkair décide d'y aller doucement avec les PJ. Si la liche prend le dessus, elle peut proposer aux PJ une trêve - elle épargnera leurs vies et les laissera partir en paix en échange d'un ou deux objets magiques de choix. Les sorts d'enchantement d'Alokkair (en particulier la suggestion de masse) sont particulièrement utiles pour amener les PJ têtus à quitter son repaire en paix.

LE GARDIEN D'ALOKKAÏR

Rencontre niveau 12

Mise en place

Si les PJ ont essayé de forcer la porte d'entrée ou de déloger le blocage du tunnel des voleurs et ont échoué, Longjaws est prêt pour les ennuis ; accordez au behir un test de Dissimulation. Les personnages qui réussissent à repérer le behir ne sont pas surpris, mais les autres personnages ne peuvent pas agir pendant le round de surprise. Si les PJ ouvrent la porte d'entrée ou délogent le couvercle du cercueil à leur première tentative, lancez l'initiative normalement. Les PJ peuvent surprendre Longjaws s'ils savent qu'il attend dans la pièce et s'ils trouvent un moyen d'entrer sans faire de bruit.

Cette créature semble être une sorte d'énorme serpent blindé serpent blindé, mais elle a une douzaine de pattes courtes et griffues pliées près de son corps.

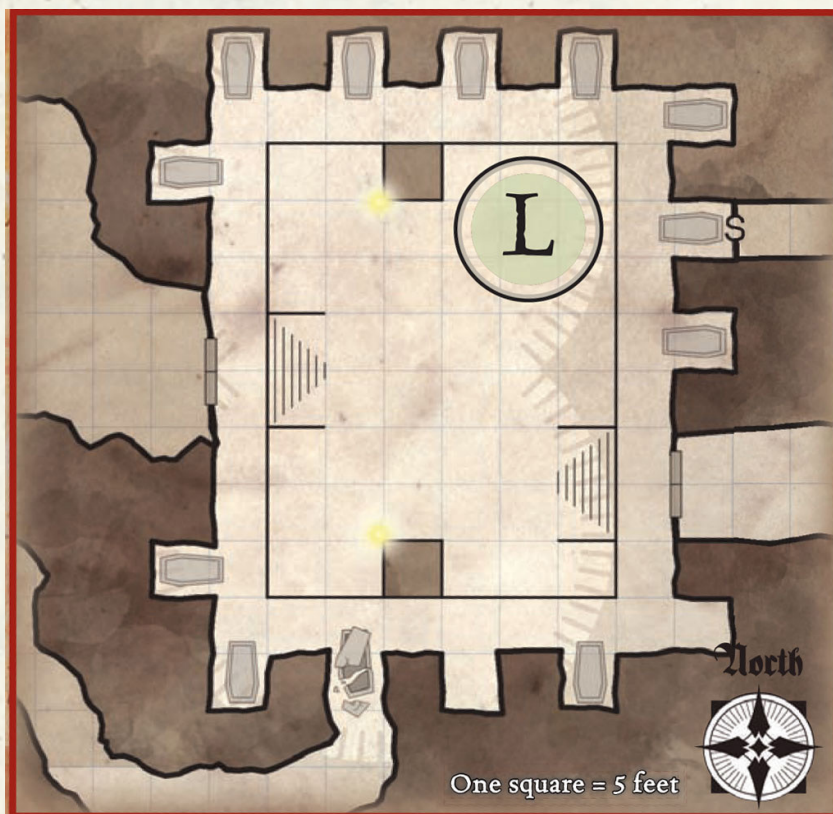
Tactique

Si le behir surprend les personnages, il se place à côté de la porte par laquelle ils entrent et tente de les repousser à l'entrée. Il garde son attaque de souffle jusqu'à ce qu'il ait l'occasion d'attraper deux personnages ou plus en file indienne, cherchant à souffler dans l'embouchure du tunnel ou par la porte d'entrée. Longjaws essaie d'attraper et d'avaler un personnage costaud au début du combat.

caractéristiques de la zone

Portes : Ces doubles portes en pierre ont une épaisseur de 10 cm (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28). Les portes à l'ouest sont verrouillées (Crochetage de serrure DD 30) ; les portes intérieures sont déverrouillées.

Porte improvisée : Longjaws bloque ce petit tunnel avec un couvercle de sarcophage brisé (dureté 8, 30 PV, force DD 16 pour le déplacer). Le behir l'écarte pour emprunter le tunnel et remet le couvercle en place à son retour.



SALLE VOÛTÉE

Rencontre Niveau 9

Mise en place

Deux gargouilles sont accroupies dans le passage au-dessus du sommet de la voûte, surveillant la salle en dessous. Deux autres sont tapies dans la zone 11, à une douzaine de mètres par le passage au-dessus de la chambre voûtée. Ils font un jet d'initiative à la fin du premier round de combat et peuvent agir normalement au second round.

Faire un test de Dissimulation pour les deux gargouilles qui montent la garde. Accordez aux PJ un test de Spot opposé pour détecter les gargouilles. S'ils échouent, les deux gargouilles surprennent les PJ.

Ces féroces monstres ailés ont des têtes cornues, de longues griffes et des peaux de pierre. Ils portent de puissants arcs dans leurs épaisses serres.

Tactique

Les deux gargouilles qui montent la garde près du puits au plafond de la pièce commencent par une volée de *carreaux hurleurs* (GdM page 225) ; tous les ennemis situés à moins de 20 pieds de la trajectoire du boulon (tous ceux qui se trouvent dans la zone 5, en d'autres termes) doivent réussir un jet de sauvegarde de Vol DD 14 ou être secoués. Après cela, les gargouilles passent à leurs carreaux enflammés. Tant qu'elles se trouvent dans le passage au-dessus du puits, les gargouilles sont à l'abri des attaques venant d'en bas. En se déplaçant autour du puits, les gargouilles peuvent aligner des tirs sur des cibles situées dans n'importe quelle partie de la zone 5. Si une gargouille absorbe un sort, elle choisit le bénéfique de puissance ou de vie. Lors de son prochain tour, elle lâche son arbalète dans le passage et saute en bas pour engager les personnages au corps à corps.

Les gargouilles de la zone 11 ne peuvent pas s'entasser dans le petit espace au-dessus du puits tant que les deux gargouilles d'origine se battent ici, elles restent donc en retrait dans la zone 11. Elles remplacent les tireurs d'élite d'origine si les gargouilles sont vaincues ou descendent au corps à corps avec les intrus.

caractéristiques de la zone

Portes : Ces doubles portes en pierre ont une épaisseur de 10 cm (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28).

Plafond voûté : Cette pièce fait 9 mètres de haut. Les murs sont en maçonnerie croulante (Escalade DD 20), mais l'ouverture du puits menant au sommet se trouve au centre de la pièce et ne peut être atteinte par un grimpeur sur le mur.



SALLE D'ARME

Rencontre Niveau 10

Mise en place

Les horreurs casquées restent immobiles aux endroits indiqués, ressemblant à des armures complètes. Elles n'agissent pas tant qu'elles ne sont pas attaquées ou qu'un intrus ne s'approche pas à moins de 5m. Faites un test de Bluff pour les horreurs casquées (modificateur de +7, incluant un bonus pour le décor idéal), et demandez aux PJ de faire des tests de Psychologie. Les personnages qui n'obtiennent pas un résultat égal ou supérieur au test de Bluff des horreurs casquées sont surpris lorsque les horreurs attaquent.

Deux silhouettes intimidantes vêtues d'anciennes armures de plaques ternies montent la garde, des épées glacées serrées dans leurs gantelets. Un étrange éclat violet brille aux jointures de leur armure.

Tactique

Les horreurs casquées combattent de manière directe, se dirigeant simplement vers l'ennemi le plus dangereux et l'attaquant de concert. Elles utilisent leur marche dans les airs pour se battre à 1,5 mètre au-dessus du sol et frapper les ennemis qui se trouvent au sol. Cette tactique leur confère un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsqu'ils frappent en hauteur et leur permet d'éviter d'être encadrés par des ennemis qui ne sont pas eux aussi dans les airs. Ils sont servilement loyaux et se battent jusqu'à ce qu'ils soient détruits, poursuivant les ennemis qui s'enfuient.

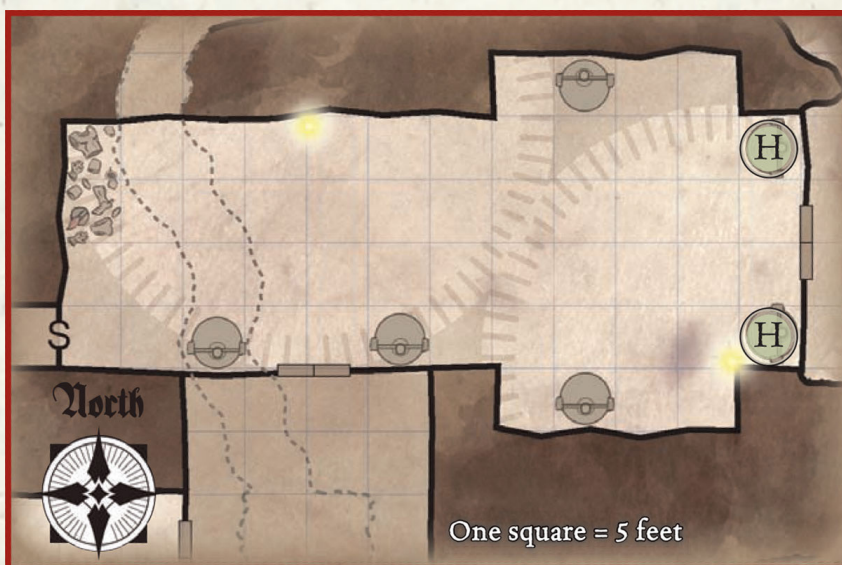
caractéristiques de

la zone

Portes : Ces doubles portes en pierre ont une épaisseur de 10 cm (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28). Les deux ensembles de portes ne sont pas verrouillés, mais elles sont lourdes et difficiles à ouvrir (DD 17). Rack d'armure : CA 5 ; dureté 10 ; pv 25 ; rupture DD 15.

Une créature se trouvant dans la même case qu'un rack d'armure bénéficie d'un bonus de +2 à sa classe d'armure et d'un bonus de +1 aux sauvegardes Réflexes. Un socle peut être renversé avec un test de Force égal ou supérieur à son DD de rupture.

Pièces d'armure : Deux cases dans le coin de cette chambre contiennent une collection rouillée de vieilles pièces d'armure et un sort d'image programmée créé par Alokkaïr. Lorsqu'une horreur casquée subit des dégâts, l'illusion commence. Elle représente des morceaux d'armure qui s'entrechoquent et s'assemblent lentement pour former deux autres horreurs casquées (Vol + 23 DD d'incrédulité en cas d'interaction). Les « nouvelles » horreurs casquées sont achevées au bout de 5 rounds et semblent ensuite monter la garde avec leurs armes prêtes à l'emploi. L'illusion se dissipe au bout de 12 rounds.



LE FOND DU GOUFFRE

Encontre de niveau 10

Mise en place

La mise en place de cette rencontre dépend du fait que les personnages atteignent ou non le fond du gouffre sans se faire repérer et qu'ils remarquent ou non les drows qui se trouvent près des lézards de la meute.

Les drows repèrent les PJ : Les drows détectent automatiquement les PJ si ceux-ci portent des sources de lumière ou s'ils se déplacent dans la ligne de mire des elfes noirs.

Si les PJ ne portent pas de lumière et restent loin des torches, ils risquent de prendre les drows par surprise. Les PJ effectuent des tests de Détection, et les drows des tests opposés de Fouille. Si les PJ ne se fauillent pas, autorisez les drows à faire un test de Fouille DD 20 pour les remarquer lorsque les PJ s'approchent à moins de 36m. Si ce test échoue, les drows voient les PJ se déplaçant à découvert lorsque les PJ s'approchent à moins de 18m.

Les PJ repèrent les drows : les drows se tenant dans l'éclairage ombrageux d'une torche, les PJ peuvent faire des tests de Fouille DD 20 pour remarquer les drows une fois à moins de 18m. Si les PJ échouent, les drows les voient en premier et se cachent. Les PJ ne les voient pas à moins qu'ils ne fassent une action pour tenter un test de Fouille (en opposition au test de dissimulation des drows).

Embuscade : Si les drows voient les PJ sans être vus, ils tentent de tendre une embuscade aux personnages. Ils se cachent, attendent que les PJ s'approchent à moins de 9m, puis attaquent. Sinon, les drows attaquent lorsque les PJ semblent sur le point de quitter la zone.

Lorsque les PJ voient les drows (ou que les drows sortent de leur embuscade), lisez :

Cinq silhouettes sinistres se cachent dans l'ombre. Petits, élancés et gracieux, leur peau est d'un noir de jais et leurs cheveux sont d'un blanc immaculé. Ils portent des chemises en fine cote de mailles noire, de petites arbalètes et des épées courtes. Leurs yeux rouges brillent de malice.

Tactique

Les tirailleurs tentent d'entamer la mêlée avec la tactique drow classique : L'un d'eux crée des ténèbres sur une petite pierre et la jette au milieu des PJ, l'autre utilise Lueurs féériques sur autant de personnages que possible (toujours des guer-

riers particulièrement dangereux) pour les priver de l'avantage défensif d'être dans les ténèbres. Puis ils utilisent leurs arbalètes avec des carreaux empoisonnés sur les PJ.

Narhaun commence le combat en lançant *Tentacules noirs d'Evard*, afin d'immobiliser autant d'ennemis que possible. Il se concentre ensuite sur les PJ qui n'ont pas été pris à partie en lançant *Eclair* et *Nuage nauséabond*. Il utilise Extension d'effet soudaine sur le premier sort de dégâts à effet de zone qu'il lance. S'il doit ralentir ou contenir des ennemis qui évitent les tentacules, il utilise *Tempête de neige* pour les immobiliser. Il évite désespérément le corps à corps, utilisant si besoin ses potions.

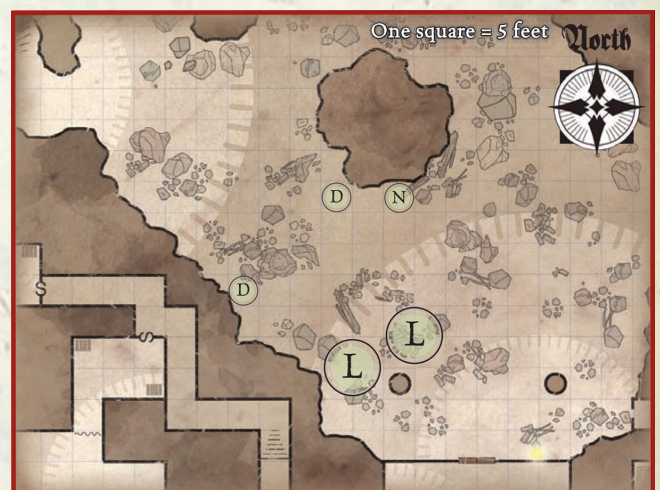
caractéristiques de la zone

Portes : Ces doubles portes en pierre ont une épaisseur de 10cm (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28). Elles ne sont pas verrouillées et s'ouvrent facilement.

Décombres : La majeure partie du sol du gouffre est recouverte de gravats. Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans une case couverte de gravats. Les gravats ajoutent 5 au DD des tests d'équilibre et d'Acrobaties, et une pénalité de -5 aux tests de Déplacement silencieux. Il est impossible de courir ou de charger à travers des gravats.

Pilier : 30 à 45 cm d'épaisseur ; CA 4 ; dureté 8 ; pv 250 ; rupture DD 30 ; escalade DD 20.

Une créature se trouvant dans la même case qu'un pilier bénéficie d'un bonus de couverture de +2 à sa classe d'armure et d'un bonus de couverture de +1 aux sauvegardes Réflexes (ces bonus ne se cumulent pas avec les bonus de couverture provenant d'autres sources). La présence d'un pilier n'affecte pas l'espace de combat d'une créature.



LE FOYER DE LA SOMBRE DAME

Rencontre niveau 12

Mise en place

Les adversaires de cette rencontre commencent dans deux pièces différentes. Deux mezzoloths montent la garde dans la zone 14, le foyer. Dans la zone 15, deux acolytes et un chevalier de Shar montent la garde. Le déroulement de cette bataille dépend de la façon dont les PJ abordent ces deux pièces :

Les PJ sonnent la cloche dans la zone 14 : sonner la cloche alerte les mezzoloths et les sharéens. Un acolyte sharéen s'approche de la meurtrière de la zone 15 pour voir qui est à la porte. En supposant que l'acolyte puisse déterminer que les PJ sont des intrus, il prévient l'autre acolyte et le chevalier de Shar, qui rejoignent les mezzoloths dans la zone 14. Ensuite, l'acolyte qui se trouve derrière la meurtrière attaque les PJ (et les surprend probablement), tandis que les autres attendent pour défendre la zone 14.

Les PJ prennent d'assaut la zone 14 : si les PJ ouvrent la porte de la zone 13 sans bruit (en crochétant la serrure ou en l'enfonçant sous l'effet d'un sort de silence), ils surprennent les deux mezzoloths dans le foyer. S'ils tentent d'ouvrir la porte bruyamment mais échouent, ils alertent les mezzoloths, qui prennent position près de la porte et surprennent les PJ lorsqu'ils font leur entrée. Si les PJ ouvrent la porte de force et réussissent du premier coup, se téléportent dans la pièce ou entrent rapidement, aucun des deux camps n'est surpris.

Les sharéens de la zone 15 ont droit à des tests de Perception auditive + (DD 6) si une bataille éclate dans la zone 14. En supposant qu'ils entendent le combat au premier round, ils utilisent le second round pour se préparer au combat en lançant des sorts, puis se déplacent vers la zone 14. Ils apparaissent à la porte est à la fin du troisième round et rejoignent le combat au quatrième round.

Les PJ prennent d'assaut la zone 15 : si les PJ attaquent directement la salle des gardes, ils surprennent les sharéens qui s'y trouvent. Les mezzoloths de la zone 14 ont droit à des tests de Perception auditive (DD 6) si une bataille éclate dans la pièce adjacente. Si les mezzoloths entendent la bataille, ils se téléportent directement dans la

zone 15 à la fin du deuxième round et rejoignent la mêlée au troisième round.

Lorsque les PJ rencontrent les différents ennemis, lisez :

Mezzoloth : Cette créature insectoïde à six membres vous fixe avec des yeux rouges qui brillent sans sourciller. Elle tient un grand trident métallique dans ses deux griffes.

Acolytes de Shar : Vêtues d'un long manteau noir sur une armure de plaques sombres, ces deux femmes blafardes portent une masse et un bouclier. Leurs yeux brillent d'une ferveur zélée.

Chevalier de Shar : Cet homme grand et maigre porte un cuirasse de mithral noir étincelant et une cape pourpre foncée à l'ourlet festonné. Ses cheveux roux sont attachés en une longue tresse et son visage est tordu en un rictus malicieux. Il se bat avec une épée longue et un bouclier.

Tactique

Lorsqu'ils ont la possibilité de se préparer au combat, les acolytes de Shar lancent bouclier de la foi et Orielen jette protection contre le bien.

Les mezzoloths sont heureux de se lancer dans la bataille après avoir divisé les PJ avec des sorts de brume mortelle. Ils utilisent la téléportation suprême pour atteindre les personnages qui tentent de rester en retrait du combat.

Les acolytes commencent la bataille en utilisant des sorts de cécité/surdité ou d'immobilisation contre les guerriers ennemis. Ils économisent leurs sorts de lueur noire jusqu'à ce que les mezzoloths soient hors de la zone qui serait affectée. Si une acolyte se bat depuis la meurtrière, elle utilise arme spirituelle, cécité/surdité et son parchemin de ténèbres maudites avant de recourir au tir d'arbalète.

Orielen utilise sa malédiction du tourmenteur tôt et souvent, escarmouchant les PJ avec son Attaque éclair ou utilisant ses parchemins pour gêner encore plus les personnages. Le chevalier de Shar est prêt à se battre dans la lueur noire d'un acolyte, puisqu'il dispose de Combat en aveugle. Les acolytes peuvent indiquer au chevalier où trouver ses ennemis et l'aider à diriger ses mouvements dans l'obscurité.

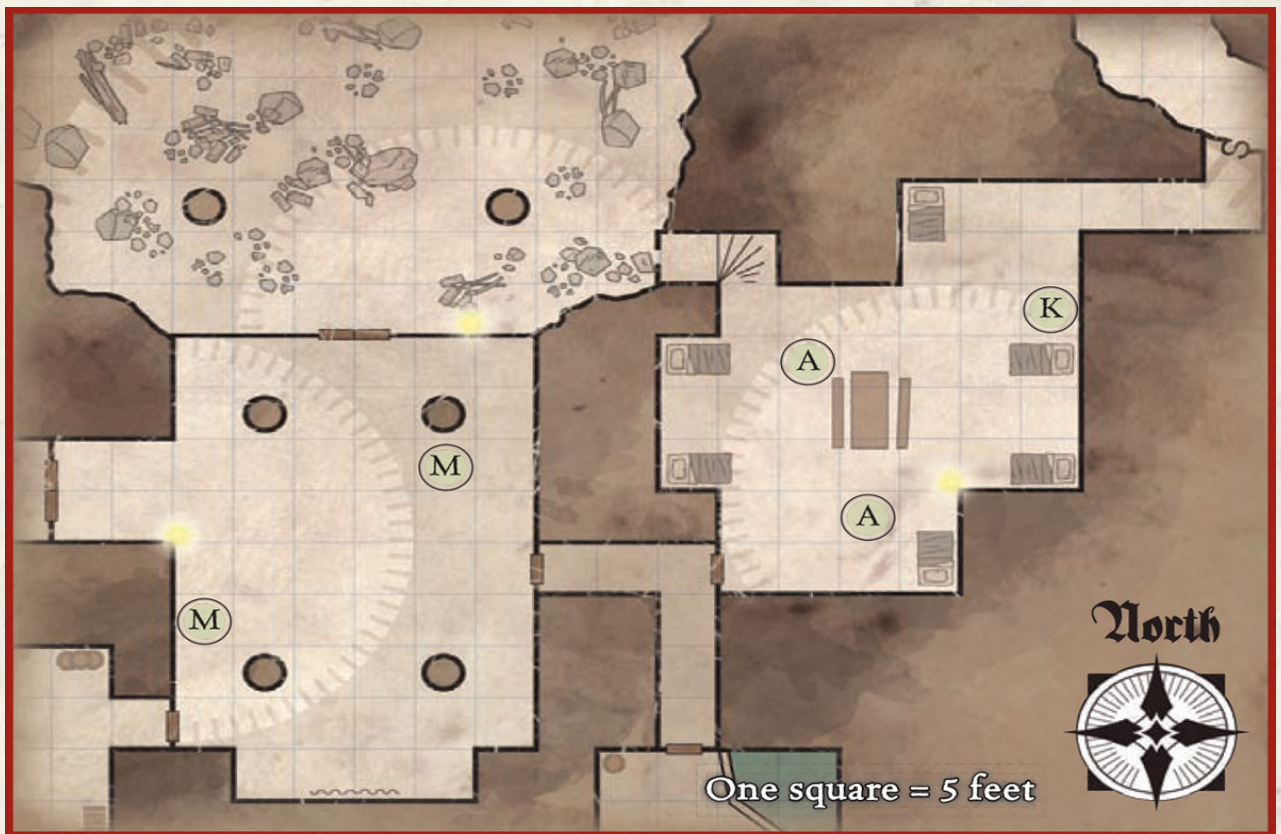
caractéristiques de la zone

Porte d'entrée : Cette double porte en pierre est épaisse de 4 pouces (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28). Elle est verrouillée de l'intérieur (Crochetage de serrure DD 30).

Meurtrière : Cette étroite fenêtre se trouve à 3m au-dessus du niveau du sol, à l'extérieur de la porte d'entrée, et donc hors de portée de mêlée de la plupart des personnages. Un ennemi se trouvant derrière la fente bénéficie d'une couverture améliorée qui lui donne un bonus de +8 à la classe d'armure, un bonus de +4 aux sauvegardes Réflexes et le bénéfice de l'aptitude de classe Évasion améliorée contre les attaques venant de l'extérieur.

Pilier, mince : 30/45 cm d'épaisseur ; CA 4 ; dureté 8 ; pv 250 ; rupture DD 30 ; escalade DD 20.

Une créature se trouvant dans la même case qu'un pilier élancé bénéficie d'un bonus de couverture de +2 à la classe d'armure et d'un bonus de couverture de +1 aux sauvegardes de réflexes. La présence d'un pilier élancé n'affecte pas l'espace de combat d'une créature.



LE SANCTUAIRE DE LA NUIT

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez Urduthar (U) et Lashan (L) dans les cases indiquées. Aucun n'est visible par les personnages entrant par la zone 14, car les bougies de cette pièce n'éclairent ni le prêtre ni le nycaloth. Cependant, ils peuvent voir la porte de la zone 14. Si Urduthar et Lashan voient les PJ avant d'être eux-mêmes repérés, ils lancent une attaque surprise.

Lorsque les PJ voient leurs adversaires, lisez :

Lashan : Grande et puissante, cette créature ailée à la peau verte possède quatre bras griffus et porte une grande hache. Malgré sa taille, elle semble rapide et agile.

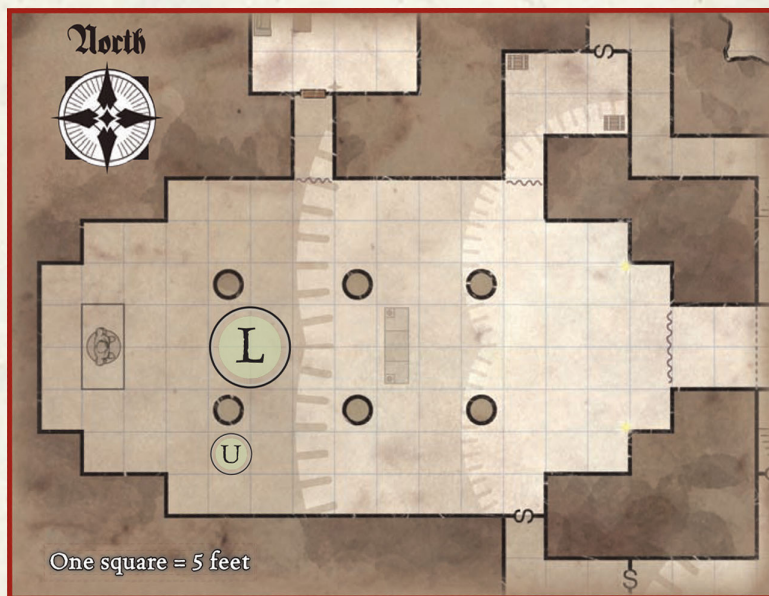
Urduthar : Des ombres épaisses s'accrochent à cet homme pâle et trapu. Ses yeux sont des orbes sombres sans traits et il porte un plastron de mithral noir lustré.

Tactique

Urduthar commence le combat avec son sort *Éclair des ténèbres*, attaquant quatre cibles distinctes espérant assommer plusieurs personnages. Puis il reste dans les limites des effets de la *Profanation* et de la *Sanctification maléfique* tout en attaquant avec ses sorts. Il concentre ses sorts sur les personnages qui n'engagent pas Lashan, faisant confiance au nycaloth pour s'occuper de ses propres ennemis. Urduthar privilégie *Injonction*

suprême (« Tombe ! »), *Aveuglement* et *Immobilisation de personne*. Après avoir utilisé des sorts à distance, il lance *Lueur noire* et charge au milieu des personnages, laissant son drain de Toile faire son œuvre. Le prêtre cherche à éviter Lashan dans l'effet de *Lueur noire*, à moins que le nycaloth n'ait une bonne cible à agripper.

Lashan cherche à mutiler des PJ avec ses griffes et sa hache. Une fois blessé, il utilise *Image miroir* ou *Invisibilité*. Si Urduthar utilise *Lumière noire*, Lashan est prêt à se battre à l'aveugle en recourant aux attaques de lutte et de Pattes arrière ; comme tous deux parlent l'abyssal, Urduthar peut crier des indications à son allié et le diriger vers des victimes probables sans dévoiler leurs intentions, à moins, bien sûr, qu'un des PJ ne parle l'abyssal.



caractéristiques de la zone

Pilier : 30/45 cm d'épaisseur ; CA 4 ; dureté 8 ; pv 250 ; rupture DD 30 ; escalade DD 20.

Une créature se trouvant dans la même case qu'un pilier bénéficie de bonus de +2 de couverture à sa CA et +1 aux sauvegardes de Réflexe. La présence d'un pilier n'affecte pas l'espace de combat d'une créature.

Effets magiques : Le sanctuaire est protégé par deux effets magiques indiquées sur la carte.

Profanation (NLS 10ème) : Les morts-vivants de la zone bénéficient d'un bonus profane de +2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde et aux jets de dégâts. Les tests de Charisme pour transformer les morts-vivants subissent une pénalité de -6.

Sanctification maléfique (NLS 13ème) : la zone est protégée par un cercle magique contre le bien. Aucune créature invoquée non-maléfique ne peut entrer dans la zone et les créatures y gagnent un bonus de +2 de déviation à la CA et de +2 de résistance aux JS contre les attaques et effets de créatures bonnes. Un sort de résistance à l'énergie (sonique) est fixé à la zone. Les tests de Charisme visant à transformer les morts-vivants subissent une pénalité de -4 (qui se cumule avec la pénalité de profanation), et les tests visant à intimider les morts-vivants gagnent un bonus de profanation de +4.

Rideau : CA 4 ; pv 10 ; rupture DD 5. De lourds rideaux couvrent deux portes. Une créature adjacente à un rideau gagne en discrétion contre les attaques venant de l'autre côté.

ÉMISSAIRES SHADOVARS

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez Irphiina (I) et ses deux gardes (G) dans les cases indiquées. Irphiina n'est pas éclairée par la lampe près de la porte et n'est pas visible par les PJ à la porte à moins qu'ils n'aient une vision dans le noir. Lancer l'initiative normalement ; les Shadovars ne s'attendent pas à une attaque. Si les PJ ouvrent la porte silencieusement ou entrent dans la pièce de manière inattendue, ils risquent de surprendre Irphiina et ses gardes. Si les PJ trahissent leur présence avant d'ouvrir la porte (par exemple, en vandalisant des statues dans la pièce derrière la porte), les Shadovars les entendent et se préparent à un combat. Ils ne seront pas surpris lorsque les PJ ouvriront la porte.

Lorsque les PJ voient les gardes shadovars, lisez :

Quatre gardes humains montent la garde ici. Ils portent des armures exotiques de conception ancienne, finies en noir brillant, et des halberdards. Ils ont tous les deux une baguette à leur ceinture.

Lorsque les PJ voient Irphiina, lisez :

Cette femme semble humaine à première vue, mais sa peau est d'un gris sombre, et des ombres ténébreuses semblent s'accrocher à elle. Elle porte des robes exotiques élaborées, cramoisies et pourpres, bordées d'or.

Tactique

Irphiina préfère commencer la bataille en lançant Magie de guerre contre un combattant de mêlée ennemi ou en utilisant les tentacules noirs d'Evard à l'arrière des PJ assaillants, dans l'espoir d'attraper les clercs et les mages ennemis dans les tentacules de préhension. Elle enchaîne avec Énergie négative (ciblant un lanceur de sorts) ou rayon d'épuisement (ciblant un non lanceur de sorts). Ensuite, elle continue de tenter de contrôler les PJ avec ses

sorts de contact et ses rayons.

Une fois les PJ affaiblis par les divers sorts nécromantiques dont elle dispose, elle s'emploie à les achever avec sa baguette. La principale tactique défensive d'Irphiina est de rester à l'écart de la mêlée en utilisant sa capacité Saut d'ombre ; elle ne peut l'utiliser qu'une fois tous les deux rounds, mais si elle peut diviser les PC avec les tentacules noirs d'Evard ou son parchemin de brume mortelle, elle peut passer d'un côté à l'autre de l'obstacle afin de rester à l'écart des ennemis dangereux.

Les gardes Shadovars commencent le combat en utilisant leurs baguettes de rayon ardent ou en lançant coup au but pour se préparer à une Attaque en puissance tous azimuts (coup au but n'ayant pas de composante somatique, ils ne subissent pas de chance d'échec lors de l'incantation de ce sort). Cette tactique augmente leur bonus d'attaque avec Attaque en puissance à +26. Ils peuvent répéter l'une ou l'autre tactique plusieurs fois. Ils s'attendent à ce qu'Irphiina se déplace beaucoup sur le champ de bataille, ils ont donc tendance à choisir un bon endroit et à tenir bon,



confiants dans le fait que la reflet se rapprochera d'eux lorsqu'elle désirera leur protection.

Au début du combat, Irphiina fait très attention à ses gardes du corps et évite de les toucher dans les zones d'effet. Une fois que ses gardes du corps sont ensanglantés ou semblent sur le point de tomber, elle ne prend plus la peine de les éviter avec ses sorts.

caractéristiques de la zone

Pilier : 30/45 cm d'épaisseur ; CA 4 ; dureté 8 ; pv 250 ; rupture DD 30 ; escalade DD 20.

Une créature se trouvant dans la même case qu'un pilier bénéficie d'un bonus de couverture de +2 à sa classe d'armure et d'un bonus de couverture de +1 aux sauvegardes de Réflexe (ces bonus ne se cumulent pas avec les bonus de couverture provenant d'autres sources). La présence d'un pilier n'affecte pas l'espace de combat d'une créature.

Rebord : Une corniche d'un mètre et demi de haut longe les murs ouest, nord et est de la pièce. Les personnages doivent utiliser une action de mouvement pour grimper de l'étage inférieur à la corniche, à moins qu'ils n'utilisent les escaliers. Les personnages qui attaquent un ennemi situé en dessous d'eux bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque car ils se trouvent en hauteur. Escaliers : Ces escaliers n'affectent pas le mouve-

ment, mais les personnages qui attaquent un ennemi situé en dessous bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque pour être en hauteur.

Statue : 1,5m de haut ; CA 3 ; dureté 8 ; pv 900 ; rupture DD 45 ; escalade DD 20. Une statue offre une couverture ; elle peut être renversée par un test de Force égal ou supérieur à son DD de rupture, ce qui inflige 10d6 points de dégâts aux créatures situées dans les cases où elle tombe (Réflexes DD 15 moitié). Une statue renversée remplit les cases où elle tombe de lourds débris.

Table/lit : Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans ces cases. Un personnage de taille moyenne peut sauter sur le dessus d'une table ou d'un lit en réussissant un test de Saut DD 10 qui coûte 2 cases de mouvement (pas de départ en courant nécessaire). Un personnage de petite taille peut sauter avec un test de Saut DD 12 réussi (DD 20 sans départ en courant), ou grimper avec un test d'Escalade DD 15 réussi. Un personnage debout sur une table ou un lit bénéficie d'un bonus de +1 aux attaques de mêlée contre les adversaires au sol.

Une table peut être renversée en tant qu'action de mouvement avec un test de Force DD 8 réussi. Elle peut alors servir de couvert.

LES MORTS VIGILANTS

Rencontre Niveau 9

Mise en place

Les gardes terrifiants (D) et les crânefeu (F) commencent la rencontre dissimulés dans les alcôves illusoires indiquées sur la carte.

Si un personnage pose le pied sur le niveau le plus élevé de la pièce sans prononcer le mot de passe (« Nimure tel kanda Hlontar », ou « Hlontar ressuscitera » en Thorass), les gardiens morts-vivants traversent leurs murs illusoires et attaquent. Accordez à chaque PJ un test de Perception DD 20 pour apercevoir à la dernière seconde les morts-vivants qui attaquent et éviter d'être surpris. Les personnages qui échouent au test de repérage ne peuvent pas agir pendant le round de surprise.

Si les PJ remarquent les murs illusoires ou détectent les gardes terrifiants de la pièce avant de lancer leur Attaque, ils surprennent les gardes terrifiants et les crânefeu. Les morts-vivants n'attaquent pas les intrus dans cette salle, sauf s'ils sont attaqués en premier ou si quelqu'un atteint

l'étage supérieur sans prononcer le mot de passe.

En général, vous pouvez supposer que les PJ ne remarquent pas un mur illusoire à moins qu'ils n'aient une raison d'interagir avec le mur et de ne pas y croire. Par exemple, un personnage examinant la pièce avec la détection de la magie ou la vue arcanique a des raisons d'être méfiant et devrait obtenir un jet de sauvegarde de Volonté pour voir à travers les murs. De même, un personnage se frayant un chemin le long d'un mur a également droit à un jet de sauvegarde de Volonté pour remarquer l'illusion.

Lorsque les gardes terrifiants et les crânefeu apparaissent, lisez :

Garde terrifiant : Un squelette noir tient une épée longue dans une main osseuse. Il est entouré d'un champ scintillant d'énergie pourpre et noire.

Crânefeu : Il s'agit du crâne animé d'un humain, enveloppé de flammes vertes maléfiques. Il plane dans les airs, des lueurs émeraude de malice dansant dans ses orbites vides.



tactique

Les gardes terrifiants et les crânes ne sont pas de simples automates sans cervelle ; ils se battent avec un calcul froid et sans peur, saisissant rapidement toutes les opportunités que leur offrent les personnages.

Les gardes terrifiants commencent le combat en criblant les PJ de missiles magiques, concentrant leurs attaques sur les lanceurs de sorts à l'arrière, en particulier les clercs ou les personnages qui portent des symboles sacrés. Au round suivant, ils utilisent leur capacité de clignotement ou s'engagent en mêlée, selon les caractéristiques. Les gardes terrifiants tentent de se frayer un chemin à travers les guerriers ennemis et d'engager la mêlée avec les lanceurs de sorts (et n'hésiteront pas à utiliser Clignotement pour traverser les cases occupées par des PJ).

Les crânefeu utilisent le haut plafond de la pièce à bon escient, planant hors de portée. Ils utilisent rayon d'épuisement contre les guerriers ennemis et se protègent avec image miroir au besoin. Ils réservent leur capacité de sort boule de feu jusqu'à ce qu'ils puissent faire exploser plusieurs personnages sans endommager leurs alliés gardes terrifiants. Les crânefeu étant immunisés contre le feu, ils n'hésitent pas à se cibler mutuellement lors de ces explosions.

caractéristiques de la zone

Murs illusoires : Alokkaïr a dissimulé les alcôves où attendent les gardiens avec des sorts de murs illusoires (Vol DD + 21 Incrédulité).

Portes : Ces doubles portes de pierre ont une épaisseur de 10 cm (dureté 8, 60 pv, rupture DD 28). Elles ne sont pas verrouillées.

Escaliers, raides : Les personnages qui montent des escaliers raides doivent dépenser 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case de l'escalier. Les personnages qui courent ou chargent dans des escaliers raides doivent réussir un test d'équilibre DD 10 en entrant dans la première case d'escalier raide. Les personnages qui échouent trébuchent et doivent terminer leur mouvement 1d2×1,5m plus loin. Les personnages qui échouent de 5 ou plus subissent 1d6 points de dégâts et tombent à plat ventre dans la case où ils terminent leur mouvement. Les escaliers raides augmentent le DD des tests d'Acrobaties de 5.

Gong : Le gong est tout simplement la sonnette d'Alokkaïr ; lorsque les gargouilles, les shariéens ou les shadovars souhaitent parler à la liche, ils frappent le gong. La liche scrute le gong pour voir qui l'appelle ou utilise la meurtrière voisine

Les gardes terrifiants clignotants

Les gardes terrifiants ont une défense inhabituelle : Ils peuvent utiliser le clignotement comme une capacité de type sort. Voici un petit rappel des avantages et inconvénients importants du sort Clignotement.

Les attaques physiques ont 50% de chances de les rater ; si l'attaquant peut toucher des cibles éthérées ou voir des créatures invisibles, les chances de invisible, les chances de rater ne sont plus que de 20 %.

Les gardes terrifiants frappent comme des créatures invisibles (bonus de +2 aux jets d'attaque, et les adversaires sont privés de leur bonus de Dextérité à la CA).

Les attaques des gardes terrifiants ont 20 % de chances de rater.

Les sorts ciblés individuellement contre les gardes terrifiants ont 50 % de chances d'échouer, sauf si l'attaquant peut cibler des créatures invisibles et éthérées.

Les gardes terrifiants ne subissent que la moitié des dégâts des attaques de zone (mais la totalité des dégâts de celles qui s'étendent sur le plan éthéré).

La vitesse de déplacement des gardes terrifiants est réduite à 6m (4 cases). Ils peuvent se déplacer à travers des objets solides (y compris les cases occupées par des PJ), mais il y a 50 % de chances par case où ils entrent d'être repoussés vers l'espace libre le plus proche et de subir 1d6 points de dégâts.

pour jeter un coup d'œil à ses visiteurs avant de sortir pour rencontrer ses interlocuteurs, entrant généralement dans la pièce par la grande porte de pierre à l'extrémité est de la salle.

LA CAVERNE DU RITUEL

Rencontre Niveau 14

Mise en place

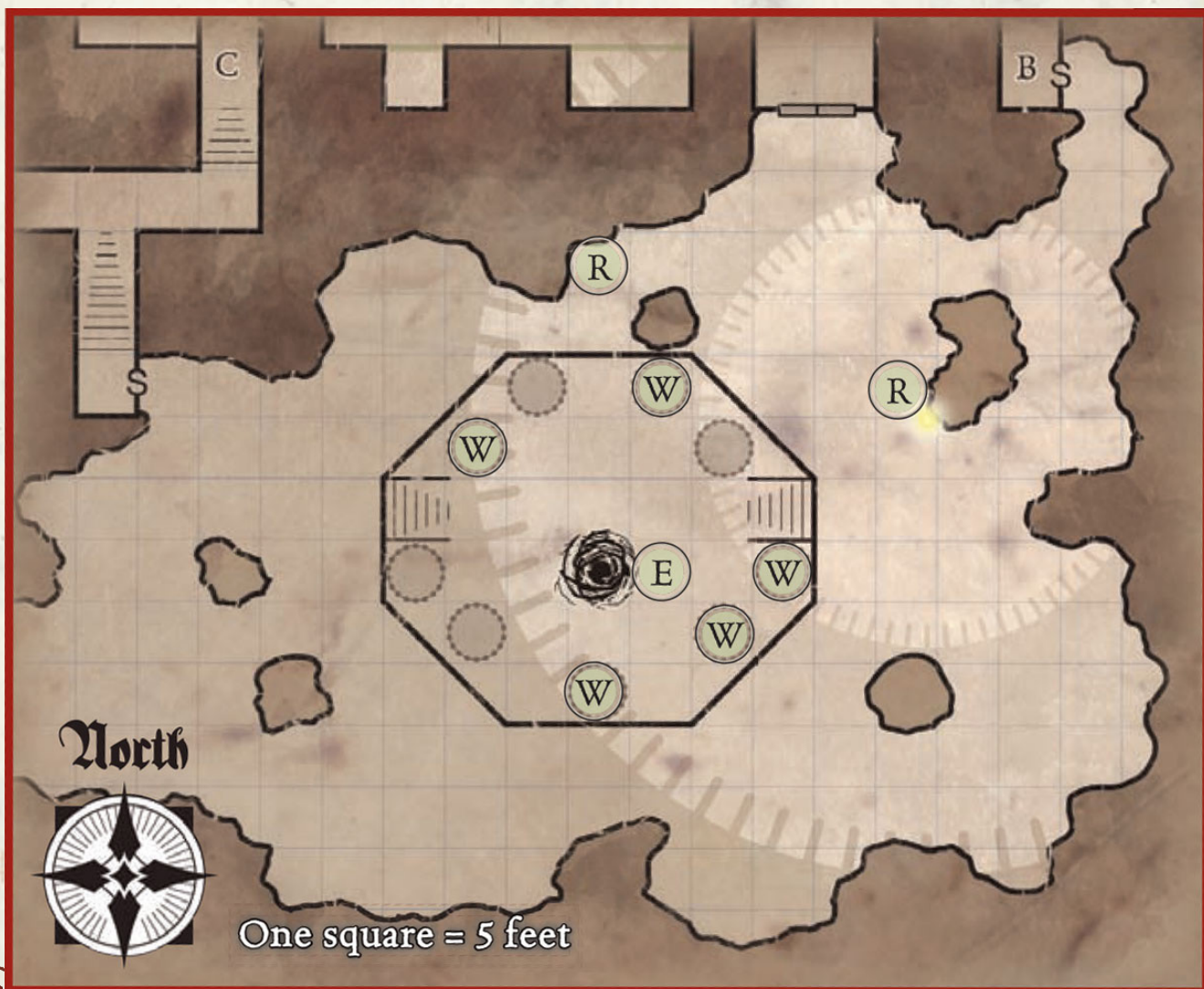
Les nécrophages commencent cette rencontre dans des cages suspendues aux murs de la fosse rituelle. Ils restent là jusqu'à ce qu'on les libère. Pour libérer un nécrophage, il faut que quelqu'un utilise une action de mouvement lorsqu'il est adjacent à la cage du nécrophage. Esvele et ses gardiens rituels commencent la rencontre aux endroits indiqués sur la carte. Si les PJ ouvrent la porte silencieusement ou organisent une autre entrée furtive dans la caverne rituelle, ils pourraient surprendre les scélérats ; autorisez Esvele et les gardes à faire des tests de Perception auditive selon le cas pour éviter d'être surpris. Ils n'ont aucune chance de surprendre les PJ à moins que ceux-ci ne fassent beaucoup de bruit près de la porte ou n'annoncent leur présence d'une manière ou d'une autre.

Lorsque les personnages rencontrent les monstres dans cette pièce, lisez :

Les nécrophages : Chaque cage de fer contient un cadavre humain émacié à la chair desséchée et coriace. Certains restent immobiles dans leur cage, tandis que d'autres s'agrippent aux barreaux et vous fixent d'un regard affamé et malveillant.

Gardiens du rituel : Deux guerriers en armure de plaques noires montent la garde. Ils ont la peau grise et les yeux sombres, et d'épaisses ombres semblent ramper et se tordre lentement sur leur corps. Ils portent des fléaux hérissés de pointes qui produisent des étincelles et des claquements d'électricité.

Esvele : Cette belle femme pâle a de longs cheveux noirs et raides et des yeux sombres. Elle porte une armure de plaque ornée de noir et d'or, ainsi qu'un lourd bâton de fer dont la tête a la forme d'un serpent.



Tactique

Esvele préfère se tenir à distance et attaquer avec des sorts tandis que ses gardiens du rituel se chargent des combats les plus durs. Comme elle a déjà lancé profanation dans cette zone, l'effet de ce sort est pris en compte dans ses statistiques et celles de ses gardiens. Elle commence la bataille en lançant barrière de lames pour se protéger avec un mur de lames en forme d'anneau. Elle utilise ensuite des sorts tels que destruction, fléau d'insectes, ténèbres maudites et aveuglement/surdité pour frapper à l'abri des lames. Si elle est sérieusement blessée par des attaques à distance ou des sorts malgré l'anneau, elle utilise lueur noire pour se protéger et cherche à attaquer en mêlée. À moins d'être désespérée, elle n'emploie pas l'éclat d'ombre, car elle ne peut commander aucune créature d'ombremorte créée de cette manière.

Les gardiens du rituel tentent de s'interposer entre Esvele et ses ennemis, mais ils ne sortent pas de la zone d'effet de la profanation. Ils utilisent normalement 2 points d'Expertise de Combat, ce qui se reflète dans leur bloc de statistiques. Ils font bon usage de leurs dons Science du désarmement

et Science du croc-en-jambe, et prendre à deux un PJ s'ils le peuvent ; un garde fait un croche-pied ou désarme tandis que l'autre se contente d'attaquer. N'oubliez pas qu'un gardien du rituel qui fait trébucher un adversaire bénéficie d'une attaque de mêlée immédiate contre cet adversaire, comme décrit dans le don de Croc-en-jambe amélioré. Les gardiens essaient de terminer leur tour à moins de 3m d'un lanceur de sorts, si possible, afin de profiter de leur capacité de drain de Toile. Les nécrophages commencent la bataille en cage et ne prennent pas part au combat à moins qu'Esvele ne les libère ; chaque cage est munie d'un simple dispositif d'ouverture au fond qui nécessite une action de mouvement pour l'ouvrir. Les nécrophages sont suffisamment intelligents pour savoir qu'ils ont peu de chances de toucher un adversaire en armure lourde, et ils évitent ce genre de cible pour se jeter sur un mage, un moine ou un roublard, si possible.

caractéristiques de la zone

Cage : Chaque cage est juste assez grande pour une créature de taille moyenne. Les barreaux de fer ont une dureté de 10, 30 points de vie et un DD de rupture de 23, mais chaque cage possède également un loquet de déverrouillage sur le dessous, hors de portée de l'occupant. Il faut une action de mouvement pour ouvrir la cage. Les cages marquées contiennent chacune un nécrophage ; les cadavres dans les autres cages ne sont que des cadavres.

Fosse rituelle : La fosse a une profondeur de 3m. Les murs sont faits de blocs de pierre lisses et finement ajustés (Escalade DD 30). Escaliers : Ces escaliers n'affectent pas les déplacements, mais les personnages qui attaquent un ennemi situé en dessous bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'attaque car ils se trouvent en hauteur.

L'AUTRE D'ALOKKAIK

Rencontre Niveau 15

Mise en place

Alokkair commence cette rencontre près de la table de travail dans le coin nord-est de la pièce. Une gargouille se trouve dans l'alcôve à l'ouest, et l'autre dans l'alcôve centrale à l'est. Si les PJ entrent discrètement dans cette pièce, ils ont une chance de surprendre Alokkair et ses gardes. S'ils doivent forcer la porte ou annoncer leur présence, Alokkair et les gargouilles ne seront pas surpris.

Lorsque les personnages rencontrent les monstres dans cette pièce, lisez :

Alokkair : Cette créature squelettique porte les riches robes pourries d'un puissant mage mort depuis longtemps. Une lumière cramoisie et haïneuse danse dans ses orbites vides.

Gargouilles thaumatophosées : Ces féroces monstres ailés ont une tête cornue, de longues griffes et une peau de pierre. Leur peau grise est parsemée d'étranges marbrures noires et violettes.

Tactique

Si Alokkair décide de se battre, il se révèle être un adversaire prudent. La première chose qu'il fait est de se placer près de l'une des portes afin de s'assurer une ligne de retraite si nécessaire - il ne veut pas risquer d'être piégé dans le coin, derrière la table. Son sort d'ouverture préféré est *Immobilisation de personne de groupe* afin d'immobiliser le plus grand nombre d'ennemis possible. Il enchaîne avec *Énergie négative* ou *Débilité* contre un lanceur de sorts, puis cherche à se défendre en lançant invisibilité accrue ou déplacement. Ensuite, la liche divise ses ennemis au moyen de *Bruise mortelle* ou de *Mur de glace*, choisit un groupe et fait de son mieux pour l'anéantir grâce à une combinaison d'enchantements et de sorts destructeurs. Si nécessaire, il utilise ses sorts d'illusion pour piéger et déconcerter davantage les PJ ; un *Mur prismatique illusoire* est un excellent moyen de fixer les ennemis gênants.

Alokkair garde son sort *Suggestion de groupe* pour une défense de dernier recours. S'il est gravement blessé, il utilise le sort pour inciter les personnages à lâcher ce qu'ils tiennent et à fuir pour sauver leur vie jusqu'à ce qu'ils soient en sécurité loin du repaire.

Les gargouilles sont totalement loyales en-

vers la liche et se battent féroce pour la défendre. Avant tout, elles essaient d'empêcher les guerriers ennemis de s'approcher d'Alokkair. Si aucun PJ n'engage Alokkair au corps à corps, elles tournent leur attention vers les lanceurs de sorts et cherchent à les saisir ou à les désarmer ; Alokkair leur a demandé de voler les objets magiques des personnages imprudents si l'occasion se présente.

Désarmement des objets : Les gargouilles évitent les personnages armés et tentent d'arracher les objets tels que les baguettes, les bâtons ou les parchemins aux personnages désarmés. Un personnage désarmé n'a pas droit à une attaque d'opportunité s'il est victime d'une tentative de désarmement (bien que les personnages dotés de la Science du combat à mains nues ou d'attaques naturelles y aient droit, puisqu'ils ne sont jamais vraiment désarmés). Si le sujet n'effectue pas d'attaque d'opportunité, il peut toujours faire un jet d'attaque opposé pour garder le contrôle de l'objet que la gargouille tente de saisir - utilisez le bonus de base à l'attaque du personnage et son modificateur de Force, ou son modificateur de Dextérité s'il possède le don *Attaque en finesse*. Les baguettes sont considérées comme des armes légères et les bâtons comme des armes à deux mains. Les gargouilles désarment avec leurs attaques de griffes (bonus d'attaque +11).



caractéristiques de la zone

Table de travail en pierre : dureté 8 ; pv 170 ; rupture DD 25.

La table de travail sert de couverture. Si la table est brisée, les cases qu'elle occupe se transforment en débris lourds. Il faut 1 case de mouvement supplémentaire pour traverser la table de travail. Une créature peut tenter un test de Saut DD 10 pour traverser la table sans entraver son mouvement.

Porte, pierre : 10 cm d'épaisseur ; CA 5 ; dureté 8 ; pv 60 ; rupture DD 28 ; Crochetage de serrure DD 30.

Étagère en bois : 2 cm d'épaisseur ; CA 6 ; dureté 5 ; pv 20 ; rupture DD 18.

Un personnage peut pousser une étagère en

bois comme action standard. Toute créature se trouvant dans les cases où tombe la bibliothèque est sujette à une attaque avec un bonus d'attaque de +4, subissant 1d6 points de dégâts si l'attaque réussit.

Statue : 1,5m de haut ; CA 3 ; dureté 8 ; pv 900 ; rupture DD 45 ; escalade DD 20.

Une statue offre une couverture ; elle peut être renversée par un test de Force égal ou supérieur à son DD de rupture, infligeant 10d6 points de dégâts aux créatures situées dans les cases où elle tombe (Réflexes DD 15 à moitié).

Une statue renversée remplit les cases où elle tombe de lourds débris.

LA FOLIE D'AZMAER

Pendant des siècles, les drows de Maerimydra ont utilisé la Tour biscornue comme base pour lancer des attaques contre les elfes de Cormanthor, avant d'être repoussés dans les profondeurs à maintes reprises. Au cours des derniers siècles, les drows de Maerimydra ont pris l'habitude d'appeler les tunnels situés sous la Tour biscornue la «Folie d'Azmaer», du nom du dernier maréchal drow à avoir commandé le Pays dans l'ombre (Valombre).

Après la chute de Maerimydra (décrite dans La cité de l'araignée), l'alliance conclue par les sharéens avec les réfugiés de Maerimydra a permis aux drows de se réinstaller dans la Sombreterre, sous le Vieux crâne. Ce refuge leur a donné une base solide à partir de laquelle ils espèrent influencer sur la guerre en cours entre les elfes du Myth Drannor nouvellement reconquis et les drows adorateurs de Vhaeraun du clan Auzkovyn et de la maison Jaelre.

Dans ce chapitre, les personnages explorent la Sombreterre sous la Tour biscornue, cherchant à briser l'alliance entre les Zhentarim et les drows de Maerimydra et à préparer le terrain pour un assaut dans la Tour biscornue depuis les profondeurs. Les PJ ont la possibilité d'annuler plusieurs menaces pesant sur le Val, notamment des essais d'araignées de feu susceptibles d'embraser Vaux et/ou Cormanthor, le contrôle par les drows d'une stèle planaire connue sous le nom de Font des araignées, le rassemblement par la Maison Dhuurniv de la diaspora Maerimydrane sous sa direction et la possibilité, bien que faible, que Myth Drannor reconnaisse la souveraineté drow dans le Pays dans l'ombre.

Le pays dans l'ombre

Maerimydra est une cité drow aujourd'hui détruite qui se trouve dans l'Outreterre intérimédiaire des Mornes landes, sous la pointe orientale des terres ouvertes entre Vounlar et Myth Drannor.

En -2 600 CV, les Matrones de Maerimydra ont commandé la construction de la Tour biscornue pour en faire une tête de pont dans les Royaumes d'en haut. Malgré les attaques répétées et les tentatives des elfes pour les arrêter, les drows achevèrent la Tour biscornue en -2 549 CV et revendiquèrent le territoire de surface environnant, qui devint connu sous le nom de Pays dans l'ombre.

En -2 439 CV, les drows déclenchèrent les Feux arachéens, embrasant le sud de la forêt de Rystall avec une nuée d'araignées faites de feu arcanique. Un été sec a fait brûler la forêt rapidement, séparant les bois autour de la Tour biscornue du grand bois de Rystall (aujourd'hui la forêt frontalière, bien plus petite) et élargissant les terres ouvertes entre la Tour biscornue et Cormanthor.

En -1 950 CV, les elfes brisèrent le contrôle des drows sur le Pays dans l'ombre, les repoussant vers la Tour biscornue et les Royaumes inférieurs. Au cours des siècles qui suivirent, les drows revinrent lentement, avant d'être à nouveau repoussés dans les profondeurs pendant le Onzième Rysar du Bois de Rystall (-1 400 à -1 354 CV), même s'ils conservèrent leur emprise sur la Tour biscornue.

De -758 à -752 CV, les attaques drows contre le Bois de Rystall et Cormanthor reprirent de plus belle, mais sous la forme de raids éclair à la recherche de magie, d'esclaves et de destruction. La Tour biscornue, apparemment imprenable, s'est encore agrandie à deux reprises, renforçant la puissance et la portée du Pays dans l'ombre.

En l'an de la Flamme de Perdition (-470 CV), les activités menées par les drows dans le Pays dans l'ombre étaient devenues intolérables, si bien que les elfes du Bois de Rystall et de Cormanthor lancèrent les Guerres de l'ombre. Le conflit dura jusqu'à l'année des Ombres fugitives (-331 CV), lorsque les elfes parvinrent enfin à briser les plus grandes défenses de la Tour biscornue et à détruire tous les esclavagistes drows qui s'y trouvaient encore. La Tour biscornue fut laissée aux mains d'alliés elfes noirs d'alignement bon, qui la transformèrent en un siècle en un grand temple d'Eilistraee. Ary'Velehr'Kerym, également connu sous le nom de Lame de Guerre, fut perdu au cours de cette grande bataille, capturé par les drows lors du massacre du seigneur Chanfaucon pendant que Orym était emmené dans l'Outreterre comme butin de guerre par les drows qui s'enfuyaient.

En l'Année des Volutés de fumée (194 CV), les drows revinrent massacrer les défenseurs du temple d'Eilistraee et récupérèrent la Tour biscornue. Les Guerres de la Couronne contre le Sceptre (199 CV-308 CV) ont empêché toute réponse militaire immédiate, permettant aux drows de fortifier leur position. Josidiah Astrym et sa compagnie de Chantelames reprirent

la Tour biscornue en l'année de la Langue de flamme (500 CV), la laissant aux mains d'une garnison elfe avant de s'enfoncer dans l'Outreterre à la recherche de la lame de guerre.

Au cours des décennies qui précédèrent la Guerre des larmes (711 CV-714 CV), les drows harcelèrent les régions occidentales et septentrionales de Cormanthor, à maintes reprises. Les drows et leurs mandataires s'efforcèrent de déstabiliser les possessions mineures et de semer la discorde parmi les voisins de Cormanthor.

Au cours de l'année de la Lance perdue (712 CV), les elfes commencèrent à attirer l'Armée des Ténèbres dans des batailles contre les drows. Les elfes négocièrent alors la trêve des araignées avec les drows de la maison Dhuurniv, leur cédant la Tour biscornue en échange de leur aide pour exploiter les araignées et la magie de la Cour elfique en ruines contre l'Armée des ténèbres. La trêve dura près d'un an, ce qui permit aux drows de récupérer la Tour biscornue au début de l'Année du Léopard de Feu (713 CV).

Pendant deux siècles, les drows régnèrent sur le Pays dans l'ombre depuis leur bastion de la Tour biscornue. Leur influence atteignit son apogée vers 800 CV, alors que la population humaine en plein essor dans la région forçait progressivement l'abandon des communautés d'esclaves dirigées par les drows dans la région. En l'année de la Charrue (906 CV), sous la

direction d'Azmaer, les drows battirent en retraite face à un soulèvement humain. Le dernier maréchal drow de la Tour biscornue tint la citadelle contre un siège d'un an, grâce aux approvisionnements remontés de l'Outreterre, mais un esclave parvint à empoisonner les puits de la tour. Azmaer n'a pas été retrouvé parmi les morts lorsque la tour a été envahie, ce qui a conduit certains à suggérer qu'il s'était retiré à Maerimydra, et d'autres à supposer qu'il s'était caché plutôt que d'affronter la colère des matrones de cette ville.

La sombreterre

La région de l'Outre supérieure située sous Valombre est connue sous le nom de Sombreterre. Elle sert de base aux activités drows à Cormanthor depuis l'attaque de la Cour des Elfes en -4 400 CV. La Sombreterre a un diamètre d'environ 190 km, centré sur le village de Valombre, et est truffée de tunnels, de lacs souterrains, de sources et de zones d'activité géothermique.

Il existe de nombreuses voies d'accès à la Sombreterre depuis Valombre. Dans les environs immédiats du village de Valombre, on peut atteindre les Royaumes d'en bas par Cavenauth (voir l'annexe 1), les donjons de Château Tristepace (voir l'annexe 1), l'ancre redoutable d'Alokkair (voir le chapitre 3), la cave de l'auberge du Vieux Crâne (voir l'annexe 1), une

points de victoire dans la guerre de cormanthor

Après la Croisade de Seiveril, les elfes ont récupéré Myth Drannor pour en faire le siège du royaume de Cormanthor, renaissant. Les drows de Cormanthor, adorateurs de Vhaeraun, menés par le clan Auzkovyn et la maison Jaelre, se battent pour s'approprier la forêt. Alors que les événements se déroulent dans cette aventure, les principales batailles de la Guerre de Cormanthor se déroulent à l'est, dans les environs de la Cour des Elfes. La chute de Valombre menace d'ouvrir un nouveau front dans la Guerre de Cormanthor, un front que les elfes de Myth Drannor peuvent difficilement se permettre. Ainsi, en plus de gagner des points de victoire et de mener un soulèvement à Valombre, les PJ ont également la possibilité de gagner des points de victoire dans la guerre, plus conséquente, de Cormanthor, au choix du MD.

- 1 point : Pour chaque sœur matrone de la maison Dhuurniv tuée (chapitre 4).
- 1 point : Affaiblir l'alliance entre les Zhentarim et les drows adorateurs de Vhaeraun du clan Auzkovyn et

de la maison Jaelre en provoquant la fuite de Jezz l'Estropié, qui a l'impression que le Réseau noir l'a trahi d'une manière ou d'une autre (chapitre 5).

- 1 point : Chasser le Zhentarim de Valombre (chapitre 5).
- 1 point : Détruire les essaims d'araignées de flammes de Xullrae Dhuurniv avant qu'elle n'en produise un nombre suffisant pour engloutir Valombre et/ou Cormanthor dans une grande conflagration (chapitre 4).
- 3 points : Restitution de la lame de guerre à Ilsevele Miritar, nouvellement couronnée souveraine de Myth Drannor (Chapitre 4).

Si les PJ gagnent 4 points ou plus, considérez qu'ils ont remporté une bataille importante dans la Guerre de Cormanthor. Cette victoire ne fait pas pencher la balance en faveur des elfes, mais elle maintient un bon équilibre entre les deux camps. Si les PJ gagnent 7 points, ils considèrent qu'ils ont remporté l'équivalent de plusieurs batailles importantes de la Guerre de Cormanthor, ce qui donne l'avantage aux elfes de Myth Drannor, du moins pour le moment.

entrée de grotte dans la face nord du Vieux Crâne (zone 7 de ce chapitre), et les caves de la Tour biscornue (voir le chapitre 5). Des connexions plus lointaines entre les Vaux et les Mornes landes peuvent être trouvées sous la colline de Hapdent à Valbataille ; dans le village de Glen à Valbrume ; et dans les profondeurs des Cryptes de Dordrien, sur la bordure ouest désolée des Collines de la dague, près des Chutes de la dague.

En plus des habitants monstrueux habituels des Mornes landes, la Sombreterre abrite plus de 2 000 réfugiés de la ville drow détruite de Maerimydra. Composés principalement de roturiers drows qui ont fui leur cité pour se réfugier dans les Mornes landes, ces groupes ont récemment rejoint la Sombreterre dans l'espoir de former une nouvelle colonie sous la direction de la maison Dhuurniv. De nombreux drows adoreurs de Lolth qui habitent la grande forêt de Cormanthor les ont également rejoints, ce qui donne plus de poids à leur nombre. La Sombreterre dépasse le cadre de cette aventure, et les détails de ces campements sont laissés au DM ; un campement typique pourrait inclure 2d20 roturiers drows de 1er à 3e niveau, 2d10 guerriers drows de niveaux 1 à 3, 1d4 sorciers drows de 1er à 3e niveau, et 1d4-1 clercs drows [Lolth] de 1er à 4e niveau.

Si les PJ décident de commencer à chasser les bandes drows à travers la Sombreterre, ils devraient rapidement se rendre compte que, bien qu'il ne soit pas trop difficile de massacrer des bandes individuelles, cela n'a que peu d'impact sur la présence globale des drows et donne simplement à la Maison Dhuurniv le temps d'asseoir son emprise sur le reste de la communauté drow. De plus, les drows, grâce à des sorts tels que le vent chuchotant, communiquent entre eux et informent les PJ qu'ils vengeront chaque mort au quintuple parmi les habitants du Royaume, une menace qu'ils peuvent facilement mettre à exécution.

Les bandes de drows éparpillées peuvent être dispersées en battant les dirigeants de la maison Dhuurniv, qui se sont rassemblés sous le Vieux Crâne, dans les cavernes qui ont longtemps servi aux drows de zone de transit pour reprendre la Tour biscornue à maintes reprises. Lorsque la nouvelle se répand que la maison Dhuurniv a perdu son bastion sous la Tour biscornue, la majorité de la population drow rassemblée dans la Sombreterre s'enfonce dans les Mornes landes ou dans les ombres de Cormanthor, une fois de plus sans chef.

MAISON DHUURNIV

Dans les années qui ont précédé la Guerre des larmes, Laele Dhuurniv, matrone de la Maison Dhuurniv, a mené les efforts de Maerimydra pour reconquérir le Pays dans l'ombre. C'est elle qui a décidé d'accepter la trêve des araignées proposée par Aolis Ildacer,

un officier supérieur de l'armée elfe, pendant la Guerre des larmes. Les deux elfes sont morts à la suite des affrontements des Étoiles et des Ténèbres, Aolis par la lame empoisonnée de Laele et Laele par le coup mortel de la femme d'Aolis, Amara Ildacer.

Au lendemain de la Guerre des larmes, la maison Dhuurniv a été rejetée par les autres maisons drows pour ses activités, bien que ses négociations aient permis de rendre la Tour biscornue aux drows après de longues décennies. Les relations et les compromis de la maison Dhuurniv ont été considérés comme bien plus condamnables que les résultats qui en ont découlé. Les trois filles de Laele ont largement retiré leurs forces de Maerimydra vers des bastions éloignés, ne conservant qu'une présence nominale sur le Noble Plateau de la ville.

Après le Silence de Lolth et la chute de Maerimydra, la maison Dhuurniv s'est soudain retrouvée la plus puissante des maisons survivantes de Maerimydra. Alors que ses rivaux ont été anéantis ou presque lorsque l'armée de gobelins, d'ogres, de géants et de démons de l'Engance des enfers a envahi la ville, la maison Dhuurniv n'a subi que peu de pertes lorsque la ville a sombré dans le chaos. Une fois que la reine araignée a recommencé à répondre à leurs prières, les sœurs matrones de la maison Dhuurniv ont été ravies de découvrir qu'elles avaient regagné les faveurs de la reine araignée. Dans l'anarchie qui suivit la mort de Kurgoth Engance des enfers et d'Irae T'sarran, prêtresse drow albinos de Kiaransalee, aux mains d'un petit groupe d'aventuriers des Royaumes d'en haut, les premiers efforts de la maison Dhuurniv pour réinstaller la Cité ardente échouèrent rapidement. Les sœurs matrones décidèrent qu'elles devaient fonder une nouvelle colonie en dehors de Maerimydra, où les réfugiés pourraient se rassembler et reconstruire leur force collective avant de reconquérir de manière décisive leur terre ancestrale.

Au cours de leur exil de plusieurs siècles, les sœurs matrones de la maison Dhuurniv ont formé d'autres alliances avec des habitants de la surface, dont l'église de Shar, dans l'espoir de retrouver le statut de leur maison. Ainsi, lorsque Esvele Châteaugris évoqua la possibilité d'une alliance entre la maison Dhuurniv et les Zhentarim, les matrones acceptèrent, convaincues que les tactiques de leur défunte mère avaient enfin été validées.

Après l'invasion réussie de Valombre par l'alliance Zhentarim-Dhuurniv, la maison Dhuurniv s'est installée dans les cavernes de la Tour biscornue. Aunrae Dhuurniv, l'aînée des trois sœurs, se consacre à l'organisation des réfugiés de Maerimydra qui se rassemblent en Sombreterre pour en faire une force de frappe capable de reconquérir leur patrie. Elle domine également les négociations avec les autres groupes de pouvoir. Ses jeunes sœurs la soutiennent dans ses efforts, mais se concentrent sur leurs propres projets. La sœur du milieu, Greyanna Dhuurniv, cherche à percer

les mystères de la Folie d'Azmaer, tandis que Xullrae Dhuurniv, la plus jeune des trois sœurs, cherche à recréer les nuées de Feux arachéens et à consumer tout Cormanthor dans une grande conflagration.

Les sœurs matrones ont lancé plusieurs complots depuis leur nouvelle base. Lors de l'invasion initiale de la Tour biscornue, un agent de Dhuurniv a volé le pendentif d'Ashaba, obligeant les Zhentarim à en placer une fausse copie autour du cou de Trystemine, désormais docile. Les drows ont l'intention de démasquer la supercherie zhentilar et de précipiter ainsi une guerre civile parmi les habitants de la surface. Tandis que les Zhentarim combattent les habitants du val, les drows espèrent s'emparer de la Tour biscornue. Ere-gul l'Indépendant soupçonne à juste titre les drows de vouloir s'emparer du pendentif d'Ashaba, mais pour l'instant, il ne peut que protester.

Deuxièmement, les sœurs matrones cherchent à briser l'alliance entre les Zhentarim et les Brigades Masquées dans la Guerre Cormanthor. À cette fin, les drows ont exigé que les Zhentarims leur fournissent des informations sur la disposition des forces du clan Auzkovyn et de la maison Jaelre. Jusqu'à présent, les Zhentarim n'ont pas été d'une grande aide, malgré leurs promesses, aussi les sœurs matrones font-elles miroiter la restitution du pendentif d'Ashaba en guise de récompense possible pour ces informations.

Enfin, les sœurs matrones viennent de lancer un plan audacieux pour renouer la trêve de l'araignée avec les elfes de Myth Drannor. Bien que la nouvelle souveraine de Myth Drannor se méfie à juste titre de cette initiative, les sœurs matrones prévoient de lui offrir un cadeau irrésistible - la Lame de guerre disparue depuis longtemps - en échange d'un engagement à leur permettre de tenir la Tour biscornue sans contestation. Bien sûr, la Maison Dhuurniv a l'intention de se retourner contre les elfes de la surface à l'avenir, mais pour l'instant, l'objectif principal des sœurs matrones est de vaincre les drows adoreurs de Vhaeraun du clan Auzkovyn et de la Maison Jaelre, dont l'existence même tente les exilés de Maerimydra sur une autre voie que celle offerte par la Maison Dhuurniv.

souterrains du crâne

Les cavernes naturelles situées sous la Tour biscornue, connues sous le nom de souterrains du Crâne, sont un dédale de tunnels tortueux et de petites grottes. Les drows occupent périodiquement ces passages depuis des générations et les connaissent intimement. Ces passages calcaires ont été très empruntés au fil des siècles, mais ils restent dangereux pour les imprudents ou ceux qui s'écartent des sentiers battus.

Il existe six chemins connus menant aux souterrains du Crâne. Le chemin le plus probable à explo-

rer par les PJ mène vers l'ouest depuis le fond du Puit broyeur (voir Fond du gouffre, page 55), comme le montre la carte de Narhaun (voir page 56). Un chemin bien usé mène à travers la Sombreterre jusqu'à la base de la Crevasse du Coup d'épée (zone 1, ci-dessous), mais les PJ pourraient découvrir d'autres entrées en combinant divination et collecte d'informations. D'autres itinéraires probables incluent des chemins à travers la Sombreterre reliant Cavenauth et les caves de Château Tristeplice à la crevasse menant au nord-ouest depuis le Pont du Gouffre (zone 21), une porte secrète dans la cave du Vieux Crâne reliant la crevasse menant au sud-est depuis le Pont du Gouffre, la bouche de la grotte située en hauteur sur la face nord du Vieux Crâne (zone 7). Il est peu probable que les PJ atteignent les souterrains du Crâne en passant par les caves de la Tour biscornue, qui mènent au pont du Gouffre, ou par la rivière des Crânes (zone 23), qui s'écoule vers le nord à travers les Mornes landes en direction de l'embouchure de la rivière Tesh.

caractéristiques du donjon

Les propriétés générales suivantes s'appliquent aux salles des souterrains du Crâne, sauf indication contraire dans la description d'une salle ou d'une rencontre.

Murs : Les murs des cavernes des souterrains du Crâne sont inégaux et rarement plats. Ils sont lisses au toucher mais remplis de petits trous, d'alcôves cachées et de rebords à différentes hauteurs. Ils sont aussi généralement humides ou au moins mouillés. Il faut réussir un test d'Escalade DD 15 pour se déplacer le long d'un mur de pierre non travaillé.

Sol : Le sol de la plupart des tunnels et chambres praticables des souterrains du Crâne est constitué de gravier semi-tassé, avec parfois des protubérances pointues ou des roches détachées, et est considéré comme de la pierre taillée avec de légers gravats. Il faut réussir un test d'Équilibre DD 12 pour courir ou charger sur un tel sol. En cas d'échec, le personnage peut toujours agir, mais ne peut pas courir ou charger pendant ce round. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2.

Hauteur de plafond : Les plafonds ont généralement une hauteur de 4,5 mètres, mais cette hauteur peut varier de façon significative (de 1,5 à 6,5 mètres).

1. crevasse du coup d'épée

Si les personnages abordent cette zone depuis le Puit broyeur (voir page 54), lisez :

Le tunnel bien entretenu que vous avez suivi débouche sur une caverne basse et circulaire avant de s'enfoncer dans les profondeurs. Au centre de la salle, un trou dans le plafond s'ouvre sur un large rebord plat parsemé d'ossements et d'autres débris. Ce re-

bord constitue le fond naturel d'une étroite crevasse qui s'élargit progressivement au fur et à mesure qu'elle s'enfonce dans les ténèbres.

Si les personnages approchent depuis les souterrains du Crâne, lisez :

Devant vous baille une profonde crevasse qui se rétrécit à mesure qu'elle s'enfonce dans les profondeurs. Deux cordes tendues, l'une juste au-dessus du sol de la surface adjacente et l'autre à plusieurs pieds dans les airs, traversent le gouffre, fixées à des pointes de fer enfoncées dans le sol et les murs.

La Crevasse du Crâne relie les souterrains du Crâne au reste de la Sombreterre en passant par le Puit broyeur (voir page 54).

Créature : La crevasse est le repaire d'une araignée d'ombre, choisie comme gardienne par les sœurs Reflets en cas de trahison des ombres (comme un Reflet tentant de s'infiltrer par le biais du plan de l'ombre).

Rencontre tactique : F1 : Crevasse du Coup d'épée, page 95.

Développement : Les gardes de la zone 2A viennent enquêter sur l'activité de cette zone s'ils réussissent un test de Perception avec le désavantage, ou si l'alarme est déclenchée. Ils n'interviennent pas s'ils aperçoivent l'araignée des ombres au combat, mais ils attendent de voir si elle l'emporte ou si elle laisse des intrus en vie.

Trésor : Le sol du gouffre est jonché d'ossements, d'équipement d'aventurier et d'une poignée de pièces de monnaie, d'une valeur totale de 30 po qui sont toutes assez récentes. Bien que les PJ puissent penser qu'il s'agit d'ossements d'aventuriers qui sont tombés dans la mort sans aide, il s'agit en fait d'intrus qui ont échappé aux griffes de l'araignée des ombres mais pas à la mort.

Le garde-manger de l'araignée de l'ombre sur le Plan de l'Ombre (coïncidant avec la niche de l'araignée) contient un assortiment aléatoire de pièces, d'armes et d'armures (aucune magique ou de maître) d'une valeur de 437 po.

2A - 2E. poste de garde drow

La petite caverne devant vous sert de simple poste de garde. Des couvertures, des ustensiles de cuisine, de petits tonneaux, des victuailles, des armes et des armures sont empilés le long des murs. Une demi-douzaine de drows occupent la pièce, occupés à des jeux de hasard, à l'étude et à la prière. Une femme portant le symbole de l'araignée vous fait signe de vous prosterner immédiatement.

Créatures : Cinq postes de garde drows sont disséminés dans les souterrains du Crâne. Les gardes de chaque poste passent la majeure partie de leur temps en service, se fiant à leurs oreilles sensibles et à leurs alarmes pour les avertir de la présence d'intrus. À in-

tervalles aléatoires, chaque patrouille parcourt les tunnels, vérifiant l'état des autres postes de garde et cherchant des intrus.

Rencontre tactique : F2 : Poste de garde drow, page 96.

3. Le repaire d'ombrecroc

Devant vous se trouve une grande caverne en forme de cuvette. Au centre de la chambre se trouve un bassin sombre. Des ombres sombres semblent tourbillonner dans les profondeurs de ces eaux nauséabondes, bien qu'il ne soit pas évident de savoir si elles représentent une véritable menace ou un tour de passe-passe de la lumière. Un chemin étroit longeant le bord de la caverne encercle le bassin.

Cette salle sert de carrefour aux souterrains du Crâne et est régulièrement fréquentée.

Créature : Ombrecroc, un dragon Croc, est mort pendant la Dracorage après avoir attaqué sans réfléchir une bande de démons dans les environs de Myth Drannor en ruine. Avant sa mort, le dragon vénérable s'était allié à l'Église de Shar, dans l'espoir d'échapper aux effets de la Rage des dragons en adoptant la magie de la Toile d'ombre. Esvele Châteaugris a fait récupérer le cadavre et l'a transformé en ombremorte. Elle offrit ensuite la créature morte-vivante aux sœurs matrones de la maison Dhuurniv en tant que serviteur afin d'encourager une alliance avec les Zhentarim. Les sœurs matrones ont accepté le cadeau avec beaucoup de scepticisme, mais elles en sont venues à croire qu'Ombrecroc est vraiment un agent indépendant et qu'Esvele a tenu sa promesse. Les sœurs matrones ont forgé un accord avec Ombrecroc qui exige que le dragon croc ombremorte ne s'attaque pas aux drows ou aux araignées de passage, tant que les drows font des offrandes régulières à sa horde.

Porte secrète : Une porte secrète (Perception DD 20) se trouve sur le mur sud. Elle mène à la zone 2C.

Rencontre tactique : F3 : Le repaire d'Ombrecroc, page 98.

Trésor : dans les profondeurs du bassin se trouvent les saphirs d'Astrym. Ces trois saphirs étoilés rares (d'une valeur individuelle de 1 000 pence ; d'une valeur collective de 5 000 pence) étaient autrefois incrustés dans la peau de l'Ombrecroc, mais se sont détachés depuis sa transformation en mort-vivant.

4. source chaude

L'air humide de cette zone des tunnels devient de plus en plus chaud et oppressant. Le tunnel s'ouvre sur une grande salle dominée par une structure massive de terrasses en pierre cristallisée. Des filets d'eau chaude coulent le long du plafond et des murs. De la vapeur s'élève des endroits où les terrasses captent

une partie de cette eau.

Cette caverne abrite une source d'eau chaude naturelle.

Chaud : Les personnages non protégés doivent réussir un jet de sauvegarde de Force toutes les heures (DD 15, +1 par test précédent) ou subir 1d4 points de dégâts non létaux. Les personnages portant des vêtements lourds ou une armure quelconque subissent une pénalité de -4 à leurs jets de sauvegarde.

Bassins d'ébullition : Les terrasses capturent des bassins d'eau bouillante. L'immersion dans l'eau brûlante inflige 10d6 points de dégâts de feu par round.

5. Bain de boue

Le passage se termine par un petit cul-de-sac circulaire. Le sol de la chambre est dominé par une fosse de boue bouillonnante, et de l'argile séchée éclabousse les murs et le plafond.

Sur le mur du fond, une rune elfique est cachée sous la boue croupie. On peut y lire : «Faites demi-tour». Il fut un temps où elle servait à avertir que le sol risquait de s'effondrer, mais le temps a occulté l'avertissement et l'a rendu inutile.

Boue bouillonnante : L'immersion dans la boue bouillonnante inflige 10d6 points de dégâts de feu par round.

Trésor : Au choix du MD, un nettoyage plus approfondi du plafond révèle une carte peinte il y a plusieurs siècles. Cette carte a été créée à la demande de Josidiah Astryd et indique l'itinéraire qu'il comptait suivre dans l'Outreterre pour récupérer la Warblade. Les MJ ayant accès à la Cité de la Reine Araignée peuvent utiliser la carte intitulée «Carte de Dorina» dans la brochure détachable à la fin de ce produit pour représenter la carte peinte. Une copie exacte de cette carte vaut 500 po pour le bon acheteur.

6. L'escalade du crâne

Le passage monte en pente raide, indiquant que vous seriez bien au-dessus du niveau du sol si vous n'étiez pas à l'intérieur du Vieux Crâne lui-même. Le sol est sombre et jonché de rochers incrustés dans ce qui semble être de l'argile noire.

L'argile est en fait du guano de chauve-souris, mais les chauves-souris ont toutes été tuées ou chassées par l'aberration draconique qui a récemment établi son repaire dans la zone 7.

7. Le repaire de Zvopua

Lire le passage suivant si les PJ s'approchent par le bas. Sinon, adaptez la description pour refléter l'entrée par l'extérieur.

Alors que le passage s'aplanit, vous apercevez une grande grotte fraîchement creusée devant vous. De l'autre côté de la grotte se trouve une grande ouverture vers le ciel. Une source naturelle forme un petit bassin souillé par de gros tas d'excréments, des morceaux de chair en décomposition et des milliers de cadavres de chauves-souris abattues. L'eau s'écoule de l'entrée de la grotte et passe par-dessus le bord pour former une petite cascade dans le flanc du Vieux Crâne.

Cette grotte n'est pas tout à fait naturelle, car elle a été agrandie au moins deux fois par des habitants monstrueux. L'occupant actuel est Zvopua (voir chapitre 5), le destrier aberration draconique d'Eregul, bien que Zvopua ne vienne ici que pour se nourrir pendant l'hiver.

Si les PJ tendent une embuscade à l'aberration draconique, ils risquent de devoir attendre des heures, voire des jours, avant que l'animal ne revienne. Si Zvopua détecte la présence d'interlopes à l'affût, il se retire dans la Tour biscornue et alerte Eregul.

Face à la falaise : Les preuves des fouilles de Zvopua, de gros tas de roches et de terre fraîchement taillées, gisent au pied de la cascade, remplissant partiellement le profond bassin situé 67 mètres plus bas.

† TENDRE UNE EMBUSCADE Ç VOPUA

Si les PJ décident d'attendre le retour de Zvopua, l'aberration draconique vient se nourrir dans son repaire chaque nuit, bien que l'heure exacte varie en fonction des demandes d'Eregul. Utilisez le monstre décrit dans la rencontre tactique U4 : Soutien aérien (page 130) pour un Zvopua qui ne se doute de rien.

8. Tunnel sans fin

Devant vous se trouve une zone de ténèbres absolues.

Les drows de la maison Dhuurniv ont renouvelé le piège conventionnel utilisé dans cette région.

Piège : Le «tunnel sans fin» forme un cercle irrégulier. Les drows renouvellent régulièrement des sorts d'obscurité plus profonde qui recouvrent l'ensemble du cercle. Dans l'obscurité, il est facile de manquer les deux sorties de cette région, car l'entrée du tunnel circulaire se trouve à un angle tellement oblique derrière une dalle rocheuse que les créatures qui ne peuvent ou ne veulent pas dissiper l'obscurité peuvent, sans le savoir, traverser le cercle plusieurs fois. Il faut réussir un test d'Intelligence DD 15 pour reconnaître ce qui se passe.

Les patrouilles drows, en particulier le groupe de la zone 2A, sont entraînées à mener les poursuivants dans cette zone et à leur tendre une embuscade par derrière.

Porte secrète : Sur le côté est du cercle se trouve



une porte secrète (Perception DD 20) qui mène à la zone 9.

9. Tanière abandonnée

Cette caverne de forme irrégulière n'a rien de remarquable, à part le sol, qui a été en grande partie débarrassé des roches détachées et nivelé. De vieilles toiles d'araignée ornent le plafond, et les murs et plafonds sont parsemés d'alcôves creusées par les eaux tourbillonnantes d'un cours d'eau disparu. Il y a deux sorties évidentes de la pièce. Contre le mur du fond se trouve le cadavre desséché d'un hybride drow-araignée. Le cadavre est criblé de carreaux d'arbalète, ce qui laisse à penser que les drows s'en servent désormais comme cible d'entraînement.

Le drider a élu domicile ici quelque temps après que les drows aient abandonné la Tour biscornue, mais il a ensuite été tué par des aventuriers.

10. Autel de xullrae

Lisez cette description si les PJ arrivent par la zone 3. Modifiez la description en conséquence si les PJ entrent par le trou dans le sol.

Un passage étroit monte en tire-bouchon sur au moins deux tours à un angle de plus en plus aigu. Le passage se termine par une salle circulaire taillée dans le granit environnant. Au centre de la salle se trouve un trou menant au tunnel en contrebas. Sur le côté, un morceau d'obsidienne plat avec une dépression en forme de bol au centre forme un simple autel. Les ossements noircis d'un humanoïde sacrifié reposent sur l'autel.

Cet autel, l'un des trois autels traditionnels de Lolth que l'on trouve dans les souterrains du Crâne, a été adopté par Xullrae. Elle vient ici une fois par jour pour faire ses dévotions. De temps à autre, elle offre des habitants du val capturés en sacrifice à la reine araignée. Sa forme de sacrifice préférée consiste à laisser ses précieuses araignées de feu envahir un prisonnier ligoté et le brûler vif. Sort : L'autel est le centre d'un effet de désenvoûtement lié à un sort de protection contre l'énergie (feu), réservé aux adorateurs de Lolth.

EMBUSCADE CONTRE XULLRAE

Si les PJ décident d'attendre le retour de Xullrae, la sœur matrone se rend chaque jour à l'autel, accompagnée de deux essaims d'araignées de feu, à temps pour ses dévotions de minuit. Cependant, Xullrae remarquera certainement si les gardiens des zones 2A, 3 ou ses sœurs n'ont plus de contact pendant une longue période. Si Xullrae détecte quelque chose d'anormal, elle se réunit avec ses sœurs dans la zone 30 pour planifier la réponse drow. Utilisez les monstres décrits dans la rencontre tactique F4 : Caverne des Feux arachéens (page 100) pour une Xullrae qui ne se doute de rien.

11. La caverne funéraire

Après un long passage sinueux, vous arrivez dans une large caverne basse au sol argileux, apparemment déposé par un cours d'eau disparu. Deux rangées de monticules bas de la taille d'un corps, dont beaucoup sont recouverts d'argile fraîchement creusée, suggèrent qu'il y a eu une activité récente dans cette zone, peut-être pour restaurer une caverne funéraire pillée ou pour enterrer les nouveaux morts.

Plus de trente drows sont enterrés ici, et au moins deux douzaines de cadavres sont là depuis des décennies ou plus. La maison Dhuurniv a réparé les tombes, pillées il y a des années par un charognard, et les drows en ont ajouté plusieurs autres ces derniers jours. Les ressources étant limitées, les sœurs matrones ont jugé bon de retirer tout ce qui avait de la valeur sur les cadavres, anciens et nouveaux. Creuser ici ne sert donc à rien, si ce n'est à attirer l'attention d'une patrouille drow en vadrouille.

12. cours d'eau humide

Au fur et à mesure que vous avancez, le sol continue sa descente et le tunnel gagne progressivement en hauteur, en largeur et en humidité. De lents filets d'eau s'écoulent le long des parois, laissant derrière eux un beau reflet.

Ce cours d'eau en pente descendante constitue une entrée secrète dans la zone 15.

Le sol : L'argile et l'eau deviennent de plus en plus glissantes au fur et à mesure que le cours d'eau s'enfonce dans la terre, ce qui nécessite de réussir un test d'Équilibre DD 5 pour garder pied.

Bassin : Au bas de la pente, le passage se termine par une petite caverne occupée par un bassin profond. Le bassin s'écoule dans les profondeurs par de minuscules passages, trop exigus même pour une créature de taille Minuscule.

Porte secrète : Sur le toit de la caverne au-dessus de la piscine se trouve une porte secrète (Perception DD 20) qui mène à la zone 14.

13. caverne des chauves-souris

Le passage ici s'élargit considérablement. Les traces de passage d'eau ont été largement effacées par les signes d'un effondrement partiel survenu à un moment donné dans le passé. Le plafond s'étend en hauteur et hors de vue.

Si c'est le jour, lisez :

Loin au-dessus de vous se trouve un seul faisceau de lumière.

Cette caverne a longtemps abrité un grand nombre de chauves-souris pendant la journée.

Le plafond : La hauteur du plafond dans cette

section du passage se rétrécit jusqu'à une hauteur de 30 mètres. Un petit puits (assez grand pour une créature Minuscule ou plus petite) sort au sommet du Vieux Crâne.

Créatures : Une douzaine d'essaims de chauves-souris élisent domicile dans cette caverne à la lumière du jour. Essaims de chauves-souris (12) : pv 13 chacun ; Manuel des monstres 237.

14. Caverne des feux Arachéens

Le passage s'ouvre sur une gigantesque caverne de plusieurs centaines de mètres de côté. Au centre de la caverne, un anneau de flammes est suspendu à une énorme stalactite.

Cette chambre sert à Xullrae de lieu de reproduction pour les essaims d'araignées qu'elle espère lâcher sur la grande forêt de Cormanthor.

Créatures : Les «murs» du portail sont infestés d'araignées de feu. de feu. Xullrae Dhuurniv prie sur une plate-forme derrière le portail.

Rencontre tactique : F4 : Caverne des Feux arachéens, page 100.

15. L'ascension de la tour

L'étroit passage monte en pente douce, sans fin apparente. Un vent strident venant d'en bas rend l'audition difficile.

Ce passage relie l'ancre d'Ombrecroc (zone 3) à l'autel de Greyanna (zone 16).

Passage : Le passage est très étroit, avec une largeur moyenne de 2,5 pieds et une hauteur de 5 pieds. Les créatures de grande taille ne peuvent pas traverser cette zone sans l'aide de la magie. Les créatures de taille moyenne se déplacent à la moitié de leur vitesse normale, subissent un malus de -4 aux jets d'attaque, un malus de -4 à la CA et ne peuvent partager l'espace avec des créatures plus petites.

Sens : Les tests d'écoute dans le passage subissent un désavantage, en raison du vent généré par la différence de pression.

16. Autel de Greyanna

Lire cette description si les PJ s'approchent par la zone 15 ou 18. Modifiez la description en conséquence si les PJ émergent de la piscine.

Le passage s'ouvre sur une grande caverne en forme de haricot avec de hauts plafonds. Des structures cristallines humides recouvrent les murs, le plafond et le sol. Deux passages mènent à l'extérieur, et l'extrémité la plus éloignée est dominée par un grand bassin d'eau placide. Un vent mugissant s'échappe du plus petit des passages secs. Sur le côté, une grande dalle de granit tachée de sang et taillée grossière-

ment, avec une dépression en forme de bol au centre, forme un simple autel.

L'autel : Cet autel, l'un des trois autels traditionnels de Lolth dans les souterrains du Crâne, a été adopté par Greyanna. Elle vient ici une fois par jour pour faire ses dévotions. De temps à autre, elle offre des habitants du val capturés en sacrifice à la reine araignée. Sa forme de sacrifice préférée consiste à lier les victimes et à leur injecter du venin d'araignée.

Sort : L'autel est le centre d'un effet d'invisibilité lié à un sort de liberté de mouvement, disponible uniquement pour les adorateurs de Lolth.

Piscine : L'eau de la mare peu profonde est très trouble, ce qui suggère que quelque chose a fortement perturbé le sédiment, et il y a de nombreuses empreintes de pas boueuses le long du bord. Un test de Perception DD 15 réussi par quelqu'un dans la piscine révèle un tunnel de 90 centimètres de diamètre menant dans les profondeurs (vers la zone 17).

Compartiment secret : Dans le mur derrière l'autel, à environ 90 centimètres du sol, se trouve un compartiment secret, que l'on peut trouver en réussissant un test de Perception DD 20. La porte du compartiment est verrouillée et bloquée. La porte peut être déverrouillée en versant du liquide sur l'autel. Le liquide s'infiltré par des fissures cachées dans un compartiment situé sous le sol, où il soulève un levier flottant, libérant le verrou de la porte secrète. Au bout d'une dizaine de minutes, le liquide s'écoule et le verrou se remet en place dès que la porte est refermée.

Piège : glyphe de protection (Perception DD 28, Désarmement DD 28 ; 3d8 souffle sonique, Réflexes DD 16). Le glyphe frappe si une créature tente d'ouvrir la porte sans que Greyanna ait prononcé le mot de passe au préalable.

Trésor : la lame drow cachée ici par les premiers habitants a été pillée il y a longtemps. Greyanna l'a remplacée par son propre trésor, la Lune de minuit (voir page 153), et son arcanabula, qui ne contient que les sorts qu'elle a mémorisés (voir la rencontre tactique F5 : Fane of Lolth, page 102).

† TENDRE UNE EMBUSCADE À GREYANNA

Si les PJ décident d'attendre le retour de Greyanna, la sœur matrone vient chaque jour à l'autel, accompagnée d'un trio d'alliés planaires myrlochar, à temps pour ses dévotions de minuit. Cependant, Greyanna remarquera certainement si les gardiens des zones 2D, 3 ou 18 ou ses sœurs perdent le contact pendant une période prolongée. Lorsque Greyanna détecte quelque chose d'anormal, elle se réunit avec ses sœurs pour planifier la réponse drow. Utilisez les ennemis décrits dans la rencontre tactique F5 pour une Greyanna qui ne se doute de rien.

17. tunnels inondés

Pendant que les PJ nagent dans les tunnels sous-marins, lisez :

Vous pouvez à peine voir vos mains devant votre visage dans l'eau trouble alors que vous vous tirez dans l'étroit passage. Le passage bifurque fréquemment, ce qui vous oblige à explorer chaque alcôve et chaque impasse avant de continuer.

Lorsque les PJ atteignent la zone 17B ou la zone 16, lisez :

Vous faites surface dans un bassin peu profond au milieu d'une petite grotte.

Lorsque les PJ atteignent la zone 17C, lisez :

En vous frayant un chemin, vous vous retrouvez dans une plus grande cavité encore submergée, où le brouillard est particulièrement épais.

Ce tunnel a été délibérément inondé par les drows lorsqu'ils ont abandonné la Tour biscornue. Une source naturelle jaillit à l'extrémité du tunnel le plus au sud. Un drain au milieu du tunnel, maintenant caché sous la vase, a été bloqué par les drows, provoquant l'inondation de tout le tunnel jusqu'au niveau d'un autre drain naturel.

Piège : Greyanna a placé un sort d'alarme mentale dans la zone 17A.

Rencontre tactique : Si l'alarme est déclenchée, Greyanna envoie Azmaer dans les tunnels inondés, commençant la rencontre F5 : Temple de Lolth, page 102.

18. sanctuaire de Lolth

Si les PJ ont une forme d'éclairage ou la capacité de voir dans l'obscurité, lisez :

Par une étroite ouverture dans le plafond, vous pénétrez dans une caverne humide et naturelle, recouverte d'araignées sur toutes ses surfaces. Au milieu de la caverne, une fontaine d'araignées jaillit du sol de la caverne et se répand dans toutes les directions. Au centre de la fontaine se tient une femme drow vêtue de l'habit d'une prêtresse de la reine des araignées. Elle est flanquée d'un trio d'arachnides décharnés dont la chitine jaune ivoire brille d'un léger jaune verdâtre et dont les huit yeux brillent d'un rouge ardent.

Si Azmaer est présent (c'est-à-dire si l'alarme de Greyanna n'a pas encore été déclenchée), lisez :

Au fond de la caverne se tient un drow mâle, enveloppé dans un fin cocon de soie d'araignée.

Le Sanctuaire de Lolth est une caverne naturelle qui abrite une stèle planaire connue sous le nom de Réceptacle des araignées. Depuis des millénaires, le sanctuaire sert de fondation à l'influence drow dans la Sombreterre et le Pays dans l'ombre.

Les araignées qui sortent du réceptacle et recouvrent les murs ne quittent pas la caverne à moins d'être physiquement enlevées. Quel que soit le nombre d'araignées tuées ou enlevées, le nombre d'araignées dans la caverne ne diminue ni n'augmente jamais. Bien que la sensation d'être recouvert d'un essaim d'araignées soit horrible, les araignées sont inoffensives et n'attaquent pas d'autres créatures. Cependant, si l'on prélève des araignées dans la caverne, elles se révèlent être d'une variété mortelle rarement observée dans les Vaux, et elles attaquent immédiatement.

Créatures : Bien que l'on pense généralement qu'Azmaer s'est retiré ignominieusement dans l'Outreterre, soit pour s'exiler, soit pour affronter la colère des Matrones de Maerimydra, le dernier maréchal drow de la Tour biscornue n'a en fait jamais abandonné son poste.

Au lieu de cela, Azmaer s'est volontairement soumis à une forme de momification pratiquée en de rares occasions par les drows, dans laquelle le sujet est d'abord recouvert d'une fine pellicule de toiles d'araignée. Tous les fluides corporels sont ensuite aspirés par une araignée fiélonne. Depuis des siècles, Azmaer garde patiemment le Sanctuaire de Lolth, attendant le retour des enfants préférés de Lolth dans la Tour biscornue.

Greyanna passe le plus clair de son temps dans le Sanctuaire de Lolth à communier avec la reine araignée, accompagnée d'un trio de myrlochans qu'elle a recrutés comme alliés planaires. On suppose que Greyanna se trouve ici lorsque les PJ explorent cette section des souterrains du Crâne. Greyanna n'a maîtrisé que récemment la capacité d'ordre supérieur du Réceptacle des araignées. Elle s'est d'abord efforcée de conclure un accord avec Azmaer et de trouver le drain naturel qui lui permettrait d'évacuer l'eau de la zone 17. Bien que les négociations se soient avérées fructueuses et que Greyanna ait acquis un trio d'araignées-âmes comme gardiennes, ni la prêtresse drow ni Azmaer n'ont réussi à trouver le drain.

Rencontre tactique : F5 : Sanctuaire de Lolth, page 102.

19. Le labyrinthe

Cette région des cavernes est constituée de multiples chemins et branches qui se ramifient et se reconnectent en permanence.

Un test de Survie réussi DD 15 est nécessaire pour suivre le sentier « usuel » à travers le labyrinthe de tunnels. Un test de Perception réussi DD 20 révèle que le tunnel le plus à l'est, qui se connecte à un bassin d'eau, a été créé par l'application régulière de la magie de désintégration par Qiltox. Le tyranneil a effectué ce service pour le compte des drows sur ordre de Scyllua. Les drows de la zone 17 s'en servent comme d'une « porte

dérobée» pour tendre une embuscade aux créatures qui s'approchent de la zone 16 ou pour faire demi-tour et attaquer les créatures qui les ont poussés dans le Labyrinthe.

Rencontre tactique : F6 : Le Labyrinthe, page 104.

Créatures : Delgithnar, un quaggoth qui sert de maître-araignée à la maison Dhuurniv, patrouille dans ces passages sous forme arachnide, accompagné d'une couvée de quatre araignées-épées.

20. Tanière de Delgithnar

Un test de Perception DD 20 réussi est nécessaire pour remarquer un rocher délibérément placé qui peut être écarté par un test de Force DD 15. Une fois le rocher enlevé, lisez :

Une ouverture ovale de forme irrégulière mène à une petite salle sentant la viande pourrie et les ordures et remplie de toiles. Au centre de la salle se trouve une pile de fourrures sales disposées en un lit rudimentaire.

Cette chambre sert de repaire à Delgithnar et à sa colonie d'araignées. S'il est contraint de battre en retraite, Delgithnar se réfugie dans son repaire, espérant que ses ennemis le dépasseront, ce qui lui permettra de se regrouper et d'attaquer par derrière avec surprise.

TENDRE UNE EMBUSCADE À DELGITHNAR

Si les PJ décident d'attendre le retour de Delgithnar, le maître-araignée vient ici à intervalles irréguliers avec deux araignées-épées pour dormir, laissant deux araignées-épées pour patrouiller dans le labyrinthe. Utilisez les monstres décrits dans la rencontre tactique F6 : Le labyrinthe, page 104, pour un Delgithnar qui ne se doute de rien.

21. Vieux poste de garde

Cette rencontre est équivalente aux zones 2A-2D, à l'exception des deux portes verrouillées et bardées d'acier qui barrent le passage vers l'ouest. La porte ouest est barrée du côté ouest.

Porte en bois solide : 2 po d'épaisseur ; CA 3 ; dureté 5 ; pv 20 ; rupture DD 23 (si coincée), DD 25 (si verrouillée).

Porte en bois solide barrée : 2 po d'épaisseur ; CA 3 ; dureté 5 ; pv 20 ; rupture DD 35 (barrée).

Piège : le côté est de la porte ouest est piégé par un symbole de peur. Le mot de passe, " Tout le monde salue le seigneur des ténèbres ", est connue de Scyllua, d'Eregul et des sœurs matrones de la maison Dhuurniv. Eregul l'a choisie pour agacer délibérément les fidèles de Lolth.

21. pont du gouffre

Le couloir s'ouvre sur une corniche surplombant un gouffre de 9 mètres de large. Juste en face du couloir se trouve un pont de pierre à une seule travée, sans rail, qui mène à une autre corniche et à un autre couloir en passant au-dessus d'un gouffre étroit.

Le pont mène au sud-ouest dans la cave de la Tour biscornue, décrite au chapitre 5. La branche nord-ouest du gouffre remonte sous le Val, reliant la surface à Cavenauth et aux caves de Château Tristeplace. De nombreux tunnels le long de la route mènent dans la Sombreterre. La branche sud-ouest du gouffre mène en aval, sous l'étang d'Elminster (qui se déverse dans le gouffre par des fissures miniatures) jusqu'à la piscine souterraine cachée juste à l'ouest de la cave de l'auberge du Vieux Crâne (voir l'annexe 1).

Rencontre tactique : F7 : Pont du gouffre, page 110.

Créature : Qiltox, un tyrannil allié aux Zhentarim qui a fui la purification de Myth Drannor, se tapit ici, gardant l'entrée des caves de la Tour biscornue.

Trésor : le fond du gouffre est jonché d'ossements et d'autres détritiques qui n'ont pas encore été emportés par le flot paisible de l'eau. Chaque test de Perception DD 20 réussi permet de récupérer pour 20 po de pièces, armes et objets divers. Un trésor d'une valeur maximale de 200 po peut être récupéré.

22. Lac du crâne

Le passage descend brusquement tandis que l'air devient de plus en plus humide. Vous entrez dans une caverne ovale extrêmement grande et basse, occupée par un lac limpide. De ce côté du lac, l'eau clapote contre une paroi rocheuse humide et un palier parsemé de rochers. De l'autre côté, il y a une grande plage rocheuse d'où part une jetée de rochers empilés dans l'eau. Sur votre gauche, le lac se rétrécit et s'enfonce dans l'obscurité.

Il n'y a aucune trace d'embarcation ou d'autre moyen de traverser le lac. Les drows invoquent de monstrueuses araignées plongeuses depuis les profondeurs du lac pour transporter les passagers à travers le lac ou le long de la rivière du Crâne. Le fond du lac s'abaisse régulièrement au fur et à mesure que l'on se rapproche du centre, atteignant une profondeur de 30 mètres au centre.

Créatures : Dans les profondeurs du lac vivent quatre araignées plongeantes fiélonnes et monstrueuses. Elles vivent dans des dômes immergés remplis d'air et sont au service de la maison Dhuurniv.

Rencontre tactique : F8 : Lac du Crâne, page 106. Les gardiens des zones 24 et 25 se joignent rapidement à tout combat dans cette salle, c'est pourquoi les trois zones sont présentées dans la même rencontre

Skull Subterraneans and Drow Redoubt, 2 of 3





Sanctuaire de Lolth

tactique.

Trésor : les dômes au fond du lac contiennent une collection désordonnée de trésors tombés des cadavres des proies passées. Les quatre dômes renferment des pièces et des objets en métal précieux d'une valeur totale de 638 po.

23. La rivière des crânes

Une rivière souterraine serpente à travers la Sombreterre, faisant de longues et lentes courbes et virages. La lenteur du courant est perceptible, mais n'empêche pas de pagayer avec détermination. Le plafond au-dessus de la rivière descend assez bas de temps en temps, vous obligeant à baisser la tête périodiquement.

La rivière des Crânes a longtemps servi de route souterraine aux drows de Maerimydra, reliant les cavernes sous Valombre à l'embouchure de la rivière Tesh. Cet affluent prend sa source sous le Vieux Crâne et se dirige vers le nord sur plusieurs kilomètres avant de fusionner avec d'autres cours d'eau souterrains pour former une rivière languissante, se frayant un chemin à travers les Mornes landes.

Redoute drow

La redoute drow située sur la rive est du lac du Crâne a été creusée dans des cavernes naturelles il y a plusieurs siècles par des esclaves drows. Les drows ont réoccupé ce bastion à chaque fois qu'ils ont repris le contrôle de la Sombreterre.

caractéristiques du donjon

Les caractéristiques générales suivantes s'appliquent aux salles de la Redoute drow, sauf indication contraire dans la description d'une salle ou d'une rencontre.

Murs : Les murs de pierre taillée de la Redoute Drow sont rugueux, avec de minuscules rebords où poussent des champignons et des fissures où vivent la vermine, les chauves-souris et les serpents souterrains. Lorsqu'un tel mur a un « autre côté » (c'est-à-dire qu'il sépare deux chambres dans le donjon), il est généralement épais d'au moins 90 centimètres ; tout ce qui est plus fin risque de s'effondrer sous le poids de toute la pierre au-dessus de la tête. Il faut réussir un test d'Escalade DD 25 pour escalader un mur de pierre taillée.

Sol : Le sol est constitué de gravier semi compact et de pierres taillées. Il faut réussir un test d'Équilibre DD 10 pour courir ou charger sur un tel sol. En cas d'échec, le personnage peut encore agir, mais ne peut

pas courir ou charger pendant ce round.

Hauteur du plafond : Les plafonds ont généralement une hauteur de 6 mètres, mais les hauteurs varient de façon significative, allant de 5 mètres à 10 mètres.

24A. Quartiers des mâles drows

Le passage mène à une salle à peu près rectangulaire avec un haut plafond et un passage menant à l'autre côté. Des tonneaux, des caisses de fournitures et des munitions sont éparpillés dans la grotte.

Si l'alarme de la zone 22 n'a pas été déclenchée, lisez :

Une douzaine d'elfes noirs sont dispersés dans la caverne. Plusieurs d'entre eux s'entraînent au maniement des armes, d'autres s'adonnent à des tâches plus banales ou méditent.

Cette salle abrite un important contingent de mâles de la maison Dhuurniv.

Créatures : Douze drows vivent dans cette pièce. Les drows qui tirent à l'arbalète n'ont chacun qu'un seul carreau envenimé par le poison somnifère drow, à moins que les PJ n'aient pas réussi à intercepter la cargaison de réactifs lors de la rencontre L4, Fond du gouffre (page 70).

Rencontre tactique : F8 : Lac du Crâne, page 110. Les gardiens de cette salle et de la zone 25 se joignent rapidement à tout combat dans la zone 22. les trois zones sont donc présentées dans la même rencontre tactique.

24B. couloir de garde

Ce passage donnant accès à la redoute, il est toujours gardé par deux elfes noirs.

La pièce est équipée de petits trou très discret (DD20 pour le test de Fouille) qui permettent au son de la salle de circuler très facilement jusqu'à la pièce 24A. Tout combat en ce lieu a 80% de chance d'alerter les gardes au repos.

25. Quartiers des esclaves

Le passage mène à une pièce à peu près carrée avec un haut plafond et un passage menant à l'autre côté. Six bassins d'eau peu profonds, chacun peuplé de poissons cavernicoles blafards qui se déplacent lentement, sont disséminés dans la pièce. Des niches humides et peu profondes, probablement utilisées pour dormir, ont été creusées dans le sol de la caverne.

Si l'alarme de la zone 22 n'a pas été déclenchée, lisez :

Une douzaine d'humanoïdes ressemblant à des poissons sont allongés dans divers états de repos dans la chambre. Des armes exotiques et de lourds boucliers en bois sont à portée de main.

Cette salle abrite la milice d'esclaves de la mai-

son Dhuurniv, composée de combattants kuo-toa qui aident à transporter les marchandises tirées par les araignées le long de la rivière des Crânes.

Portes. Sur le mur arrière se trouve une solide porte en bois bardée de fer et verrouillée (rupture DD 23). Des charnières en fer fixent la porte à son cadre, et un anneau circulaire au centre est là pour aider à l'ouvrir. Greyanna et Xullrae ont les clés de cette porte, mais aucune personne présente dans cette pièce n'a de clé. La porte peut être déverrouillée sans clé depuis le côté est.

Créatures : Une douzaine de combattants kuo-toa asservis ont élu domicile dans cette salle.

Rencontre tactique : F8 : Lac du Crâne, page 110. Les gardiens de cette salle et de la zone 24 se joignent rapidement à tout combat dans la zone 22, c'est pourquoi les trois zones sont présentées dans la même rencontre tactique.

26. gouffre de feu

La porte s'ouvre sur une étroite corniche surplombant une profonde crevasse dans le sol, d'où s'élèvent une lueur rouge terne et une odeur sulfureuse. De l'autre côté du gouffre se trouve un grand pont-levis en pierre, en position surélevée. D'étroites meurtrières horizontales sont à peine perceptibles de part et d'autre du pont-levis. Une petite corne pend à un poteau sur la corniche d'entrée sur laquelle vous vous trouvez.

Une rivière de lave coule dans les profondeurs de cette énorme fissure dans la terre. Les quaggoths n'abaissent le pont-levis que si quelqu'un sonne la cloche, porte un insigne de la maison Dhuurniv et est manifestement drow (peut-être avec des prisonniers).

Le gouffre : Le gouffre a une profondeur de 40 mètres. Les créatures qui tombent dans le gouffre subissent 12d6 points de dégâts de chute et 20d6 points de dégâts de feu supplémentaires par round à cause de la lave.

Pont-levis : Le pont-levis est l'équivalent d'une porte en pierre avec des pivots près du sol. 10 cm d'épaisseur ; CA 3 ; dureté 8 ; pv 60 ; rupture DD 28.

Le mécanisme du treuil se trouve derrière le mur du fond dans la zone 35A. Il faut une action de mouvement pour abaisser le pont-levis, mais le pont ne s'abaisse pas avant le début du prochain tour du personnage qui l'abaisse. Il faut une action d'un tour complet pour lever un pont-levis ; le pont-levis est levé à la fin de l'action. Un test de Force réussi DD 15 est nécessaire pour faire tourner le treuil.

Rencontre tactique : F9 : Temple de Lolth, page 108. Les gardes quaggoths de la zone 35A s'attaquent aux créatures qui tentent de traverser le gouffre avant de se replier dans la zone 35 pour donner l'alerte, les deux zones sont donc présentées dans la même rencontre tactique.

27. Hall

De l'autre côté de la travée, un passage étroit mène à une zone octogonale avec deux alcôves opposées et trois portes. Ce hall est richement décoré aux couleurs et emblèmes de Lolth.

La pièce sert partiellement de salle de vie pour les gardes mâles. Il y a 20% de chance que deux gardes soit sur place à tout moment.

28. Réfectoire

Cette grande salle sert de réfectoire aux gardes mâles. deux grandes tables et quatre grands bancs en bois trônent au milieu. Sur les murs est et sud se trouvent des étagères remplis d'ustensiles de cuisine. Sur le mur ouest se trouve une porte.

Le réfectoire abrite toujours 1D3 gardes au repos.

29. Réserve

Cette pièce sert de garde manger et de réserve de matériels divers.

Porte secrète : Une porte secrète (Perception DD 20) se trouve sur le mur ouest. Elle mène à la zone 22.

30. Quartier des bains

Cette petite salle rectangulaire est dominée par un grand bassin de baignade, alimenté par la chaleur de la mer. bain, alimenté par les eaux chaudes d'une source d'eau chaude naturelle.

Elle est utilisée par les prêtresses drows de la maison Dhuurniv pour leurs ablutions quotidiennes, ainsi que pour des activités plus privées avec leurs esclaves préférés.

Porte secrète : Une porte secrète (Fouille DD 20) se trouve sur le mur ouest. Elle mène à une travée de pierre de 60 centimètres de large qui traverse le sud de la zone 26. La travée est glissante et chaude. Franchir la travée nécessite de réussir un test d'équilibre DD 12.

31. Quartiers des femmes drows

Cette grande pièce en forme de L est somptueusement aménagée, dominée par des chaises longues drapées de fourrures douces provenant de bêtes exotiques. Des étagères le long des murs contiennent toutes sortes d'aliments et de boissons, ainsi que des instruments de sadomasochisme. Des esclaves humains, les jambes entravées, se rassemblent en petits groupes au fond de la pièce au sud. Une porte double en bois épais et sculptés de symboles religieux en honneur à Lolth est présente sur le mur nord. Au fond de la pièce se trouve une porte entrebaillée.

Cette pièce sert de salle commune aux prêtresses de la maison Dhuurniv, bien que Greyanna et Xullrae ne s'y rendent que rarement et qu'Aunrae n'accorde que peu de temps de détente aux prêtresses de moindre importance.

Créatures : Quatorze habitants du val (hommes et femmes Chondathiens humain roturier 1) sont emprisonnés dans cette caverne pour servir le plaisir de leurs sombres maîtresses.
Habitants du val (14) : 2 pv chacun.

Trésor : les diverses fourrures, les libations exotiques et les ornements dans cette salle valent collectivement 3 000 po.

31A chambres des prêtresses

Un long couloir donne sur plusieurs chambres de prêtresses. Chaque chambre est finement décorée bien que légèrement spartiate et contient une couche avec d'épaisses fourures, une armoire, une petite table avec une chaise et un coffre.

Ces chambres accueillent les différentes prêtresses. La taille de la pièce est fonction du rang de sa locataire.

Trésor : les diverses fourrures et décorations, ainsi que le contenu du coffre contenant des effets personnelles valent collectivement 150 po par chambre.

31b. chambre de greyanna

Cette chambre est plus grande et plus richement aménagée que les précédentes. Un grand lit à baldaquins trône sur le mur sud. Un bureau finement ouragé, deux étagères de bibliothèque et un baignoire complètent le mobilier.

Il s'agit de la chambre de Greyanna.

Sur le bureau se trouvent une série de communications, certaines de l'Église de Shar et d'autres des Zhentarim, ainsi qu'une réponse récemment reçue d'Ilsevele Miritar, la nouvelle souveraine de Myth Drannor.

Porte secrète : Derrière la baignoire se trouve une porte secrète (Perception DD 25). Elle mène à la zone 33.

Trésor : les diverses fourrures, les libations exotiques et les ornements dans cette chambre valent collectivement 1500 po.

CORRESPONDANCE SHARÉENNE

Une lecture attentive des lettres sharéennes (écrites en elfique par Esvele Châteaugris) révèle les efforts déployés pendant des mois par Esvele pour former une alliance entre la maison Dhuurniv et le Zhentarim afin de s'emparer de Valombre. Dans ces lettres, Esvele engage l'Église de Shar à éliminer le plus célèbre défenseur de Valombre, Elminster, permettant ainsi aux zhentarims et aux drows de la maison Dhuurniv

Skull Subterranean and Drow Redoubt, 3 of 3



de submerger Valombre alors que celle-ci est privée de ses défenseurs habituels. Selon les termes de l'alliance, les drows doivent envahir la Tour biscornue par le bas, puis se retirer, tandis que les zhentarims entrent dans Valombre en tant qu'«alliés».

Une fois le val envahi, Esvele propose que le Réseau noir occupe la Tour biscornue et les terres de surface de Valombre, tandis que la Maison Dhuurniv se voit confier la souveraineté sur la Sombreterre, y compris les souterrains du Crâne et la redoute drow située sous le Vieux Crâne. Les chefs drows sont Aunrae, Greyanna et Xullrae Dhuurniv. Esvele évoque à plusieurs reprises la volonté de leur mère de conclure la trêve des araignées pendant la Guerre des larmes et espère que les sœurs matrones auront la clairvoyance de voir les avantages d'une alliance similaire et peu orthodoxe. Esvele leur promet également «l'ombre d'un dragon vénérable» comme gardien dans un geste apparent de bonne volonté.

CORRESPONDANCE DU ZHENTARIM

Une lecture attentive des lettres du Zhentarim (écrites en commun) révèle une alliance malaisée entre le Réseau noir et la maison Dhuurniv, exacerbée en partie par l'absence de Scyllua Sombrespoir, Haut Capitaine du Réseau noir, qui a mené l'assaut du Zhentarim sur la Valombre. En l'absence de Scyllua, le chef des mages volants zhentarim, un Indépendant nommé Eregul, semble parler au nom du Réseau noir.

En plus d'exprimer sa frustration face aux demandes répétées et sans réponse d'un pourparler immédiat avec les sœurs matrones, les lettres d'Eregul exigent la restitution du pendentif d'Ashaba, qu'un agent de la maison Dhuurniv a apparemment récupéré lors de l'assaut initial contre la Tour biscornue. Les lettres d'Eregul font référence à «Trystemine et son ombre» et expriment la crainte que «les habitants du val ne se soulèvent si le pendentif d'Amcathra est révélé comme étant un faux».

Dans l'une de ses dernières missives, Eregul laisse entendre que les sœurs matrones de la maison Vaux tentent délibérément de saper la légitimité du contrôle zhentarim sur le val en conservant le vrai pendentif, et il leur rappelle leur accord pour céder le contrôle de la Tour biscornue au Zhentarim. Dans ces mêmes lettres, Eregul présente une série d'excuses pour expliquer pourquoi les zhentarims n'ont pas fourni à la maison Dhuurniv des renseignements importants sur la disposition actuelle des forces du clan Auzkovyn et de la maison Jaelre dans les profondeurs de Cormanthor, que Scyllua avait apparemment promis de fournir régulièrement. Il nie également que les zhentarims soient en train de forger une alliance encore plus étroite avec les Vhaeraunites.

LA PROPOSITION DE TRÊVE

DE L'ARAIGNÉE

Le plus explosif des documents est une lettre d'Ilsevele Miritar, souveraine de Myth Drannor, apparemment en réponse à une lettre récemment reçue des sœurs matrones de la maison Dhuurniv proposant la reprise de la trêve de l'araignée, vieille de plusieurs siècles. Le ton de la lettre d'Ilsevele est très suspicieux et fait référence à la Trêve de l'Araignée «qui s'est terminée, comme nous le savons tous, par la frappe de la lame empoisonnée de Laele Dhuurniv et la riposte vengeresse du cimenterre d'Amara Ildacer». Ilsevele rejette en bloc une proposition d'échange dans laquelle la maison Dhuurniv propose de trahir le Zhentarim et de révéler les mouvements du clan Auzkovyn et de la maison Jaelre en échange de la reconnaissance par Myth Drannor des revendications drows de longue date sur la Tour biscornue et le Pays dans l'ombre. La lettre se termine par l'irritation et la perplexité d'Ilsevele face à une allusion de la maison Dhuurniv selon laquelle les sœurs matrones pourraient rendre «un puissant artefact elfique» pour adoucir l'accord.

32. salle aux trésors de greyanna

Ce réduit est une salle aux trésors. Il contient 3 coffres remplis de pièces d'or et d'orfèvrerie et bijoux.

Cette pièce sert en réalité à dissimuler la sortie de secours de Greyanna. Les trésors sont volontairement posés dans des coffres ouverts pour détourner l'attention du passage secret au fond de la pièce.

Piège : glyphe de protection (Perception DD 28, Désarmement DD 28 ; 3d8 souffle sonique, Réflexes DD 16). Le glyphe frappe si une créature tente d'ouvrir le passage secret sans que Greyanna ait prononcé le mot de passe au préalable. De plus, Greyanna a placé un sort d'alarme mentale dans cette zone.

Trésor : le total des coffres vaut 5000 po.

33. passage de secours

Derrière le passage secret se trouve un tunnel creusé dont les murs sont peu travaillés.

Ce passage de sert exclusivement à Greyanna. Les autres prêtresses en connaissent l'existence mais ont interdiction de l'utiliser. Certaines seront prêtes à le faire si leur vie est explicitement en danger même si elles pensent que le tunnel a probablement été piégé par Greyanna, ce qui est vrai.

34. salle du trône

Cette pièce rectangulaire est dominée par un grand trône de pierre incrusté de perles noires et deux tables d'onyx gravées de runes. Au-dessus du trône, une étroite corniche abrite un pendentif en forme de croissant de lune argenté. L'extrémité sud de la

chambre était autrefois ornée d'une grande peinture murale, mais le temps et les lentes infiltrations d'eau l'ont réduite à des taches de couleur indistinctes.

Cette salle est le siège traditionnel du pouvoir du maréchal drow de la Sombreterre. Les sœurs matrones s'y réunissent périodiquement pour planifier leurs efforts visant à organiser les réfugiés de Maerimydra en une force puissante dans la Sombreterre et pour discuter des négociations en cours avec le Réseau noir, l'Église de Shar et d'une négociation secrète récemment ouverte avec les défenseurs de Myth Drannor.

Trésor : les tables sont de magnifiques exemples d'artisanat drow, d'une valeur de 1 000 po chacune, mais aucune ne peut être déplacée facilement (chacune pèse environ 1 000 kg). Le trône de pierre est taillé dans une saillie du sol de la caverne et ne peut être déplacé. Cependant, si elles sont extraites avec soin, les six perles noires valent 500 po chacune. Le pendentif est celui d'Ashaba (voir page page 153).

Sur les tables se trouvent une série de cartes de la Sombreterre environnante, avec les campements drows connus et les zones dangereuses marquées et étiquetées.

35. temple de Lolth

Les murs, le sol et le plafond de cette grande salle rectangulaire sont ornés de runes noircies vaguement arachnéennes. Au fond de la salle se trouve une estrade taillée dans un bloc d'obsidienne. Au sommet de l'estrade se trouve la statue d'une énorme araignée aux huit yeux rouge sang. Sous ses mandibules se trouve une dépression de taille humanoïde dans la pierre.

Le temple de la reine araignée a été récupéré par Aunrae Dhuurniv et sert désormais de siège au pouvoir de la maison Dhuurniv en Sombreterre. Les clercs de Lolth offrent fréquemment des sacrifices sur cet autel dans l'espoir de conserver les faveurs de la reine araignée. L'aînée des sœurs matrones reçoit également assez fréquemment des émissaires des différentes communautés drows qui se rassemblent dans la région.

Créatures : Deux gardes quaggoths sont en faction derrière les meurtrières de l'autre côté du gouffre, et Aunrae Dhuurniv attend de punir les intrus qui oseront mettre le pied dans le temple de Lolth.

Rencontre tactique : F9 : Temple de Lolth, page 108. Les gardes quaggoths de la zone 35A tirent sur les créatures qui tentent de franchir le gouffre de la zone 26 avant de se retirer ici pour donner l'alerte, les deux zones sont donc présentées dans la même rencontre tactique.

Trésor : les yeux d'araignée rouge foncé de la statue sont des grenats violets incrustés, d'une valeur de 500 po chacun.

36. chambre du trésor

La porte secrète s'ouvre sur une petite pièce rectangulaire. Trois coffres en pierre sont posés sur le sol le long du mur est. Les sœurs matrones de la maison Dhuurniv gardent caché dans cette pièce l'essentiel du trésor limité de leur maison.

Créature : La maison Dhuurniv est depuis longtemps servie par un maraudeur de pierre de loden, formé il y a des siècles par leur mère pour garder sa chapelle privée à Lolth. Ses nombreuses années au service des clercs de la Reine araignée lui ont permis d'acquérir l'archetype Béni par Lolth et de devenir l'un des membres les plus puissants de sa race. Les sœurs matrones veillent à ce qu'il soit bien nourri, en lui donnant un régime équilibré d'esclaves indésirables et de minerais non traités.

Rencontre tactique : F10 : Chambre du trésor, page 113.

Trésor : Les coffres situés à chaque extrémité contiennent 500 pp chacun. Le coffre central contient Ary'Velehr'Kerym (voir page 151), mieux connu sous le nom de Lame de Guerre.

conclusion du chapitre

À la fin de ce chapitre, l'emprise du Réseau noir sur la Valombre a été sérieusement affaiblie. Grâce aux PJ, les Zhentarim sont privés des alliés qui les ont aidés à conquérir le Val, et les caves de la Tour biscornue sont ouvertes à l'infiltration. De plus, les PJ ont obtenu de précieux renseignements sur le seigneur Trystemine Amcathra, qui a été manipulé, et ils ont stoppé la progression de la zone de magie morte qui menaçait d'engloutir le Val.

LA CREVASSE DU COUP D'ÉPÉE

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez l'araignée des ombres (S) dans l'espace indiqué. Lorsque l'araignée sort de l'ombre, lisez :

La créature est un énorme arachnide ombreux avec un corps de couleur jade. Elle a un corps de 5 mètres de diamètre et mesure environ 3 mètres de haut.

Tactique

L'araignée de l'ombre se tapit dans les ombres de son repaire jusqu'à ce que les personnages tentent l'ascension ou la descente périlleuse. Jusqu'à ce que les personnages tentent l'ascension ou la descente périlleuse. Elle attaque la première créature qui passe à proximité de sa niche avec ses quatre griffes. Si elle réussit à établir une prise, elle tente de transporter la victime jusqu'à son garde-manger en utilisant la marche de l'ombre, la paralyse sur place, puis revient pour s'emparer d'une autre victime. Il ne retourne à son garde-manger pour commencer à manger que s'il n'y a plus de cibles ou s'il est en danger de mort.

Caractéristiques de la zone

Crevasse : La crevasse a une profondeur de 50 mètres. Elle mesure environ 4,5m de large au sommet et se réduit à un trou de 1,8 mètre de diamètre au fond, où elle s'ouvre sur le plateau en contrebas. À mi-chemin, une niche latérale sert de repaire à la créature. Escalader les parois rugueuses de la crevasse nécessite un test d'Escalade DD 25.

Gouffre : Traverser le gouffre sur le pont de corde rudimentaire nécessite de marcher sur la corde inférieure tout en s'accrochant à la corde supérieure. Un test d'équilibre réussi DD 5 est nécessaire pour traverser le gouffre en toute sécurité. Un personnage qui tente de le faire sans se tenir à la corde supérieure doit réussir un test d'Équilibre DD 20.

Piège : le haut de la crevasse est protégé par un sort d'alarme silencieuse. silencieuse lancée par le sorcier (CL 6) de la zone 2A.



POSTE DE GARDE DROW

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez les drows dans les cases indiquées : C pour le cleric Lirdnolu, S pour le sorcier Duagloth, et D pour les éclaireurs de Dhuurniv.

Si les PJ ont déjà intercepté la cargaison de poison somnifère drow (chapitre 2, zone 13), les drows n'ont qu'une dose de poison somnifère chacun.

Lorsque les personnages rencontrent la patrouille drow, et s'ils peuvent voir à travers l'effet de ténèbres plus profondes, lisez :

Lirdnolu : Cette humanoïde a une peau noire et lisse et des cheveux blancs pâles. Elle est légèrement plus petite et plus mince qu'un humain. Elle porte un plastron noir orné d'une araignée à tête d'elfe et un bouclier léger décoré de la même façon.

Duagloth : Cet humanoïde à la peau noire et aux cheveux blancs est légèrement plus petit et plus mince qu'un humain. Il porte une fine chemise de chaîne argentée, une arbalète à main et une rapière.

Araignée velue : Cet arachnide est une araignée

noire poilue de la taille d'une main.

Éclaireurs Dhuurniv : Ces humanoïdes ont également la peau noire et des cheveux blancs. Ils sont légèrement plus petits et plus minces que les humains. Ils portent des chemises de mailles fines et argentées, ainsi que des arbalètes et des rapières.

Tactique

Si le cleric a quelques rounds pour se préparer au combat, il lance protection contre l'énergie (feu), cercle magique contre le bien, bénédiction et sagesse du hibou. Il lance prière dès que le combat commence ou semble imminent. Le sorcier tente de se fondre dans la masse des éclaireurs avant de lancer ses sorts. Les éclaireurs exécutent une danse de combat compliquée, échangeant régulièrement leurs ennemis afin d'exploiter leurs talents d'escarmoucheurs.



LE REPAIRE D'OMBRECROC

Rencontre Niveau 11

Mise en place

Placez Ombrecroc (S) dans l'espace indiqué dans les profondeurs du bassin. Le dragon se cache au début de la rencontre.

Lorsque Ombrecroc émerge de l'ombre, et si les personnages peuvent voir à travers les effets d'obscurité les plus profonds, lisez :

La créature est un dragon ailé cuirassé de plaques osseuses qui s'élèvent en éperons sailants aux articulations des membres et se prolongent par de longues queues fourchues pourvues d'une paire de lames osseuses semblables à des faux. Les plaques de son corps sont marbrées de gris et de brun, et ses ailes sont petites mais bien charpentées. Les yeux de la créature sont des bassins noirs scintillants et sa tête est ornée d'une multitude de petites cornes et de pointes. Elle est enveloppée d'un épais manteau d'ombre qui semble onduler à chacun de ses mouvements.

Tactique

Ombrecroc se tapit sous les eaux jusqu'à ce qu'on le découvre (ou que les personnages entrent dans le bassin), puis charge l'intrus le plus proche. Le dragon essaie de rester partiellement dans les

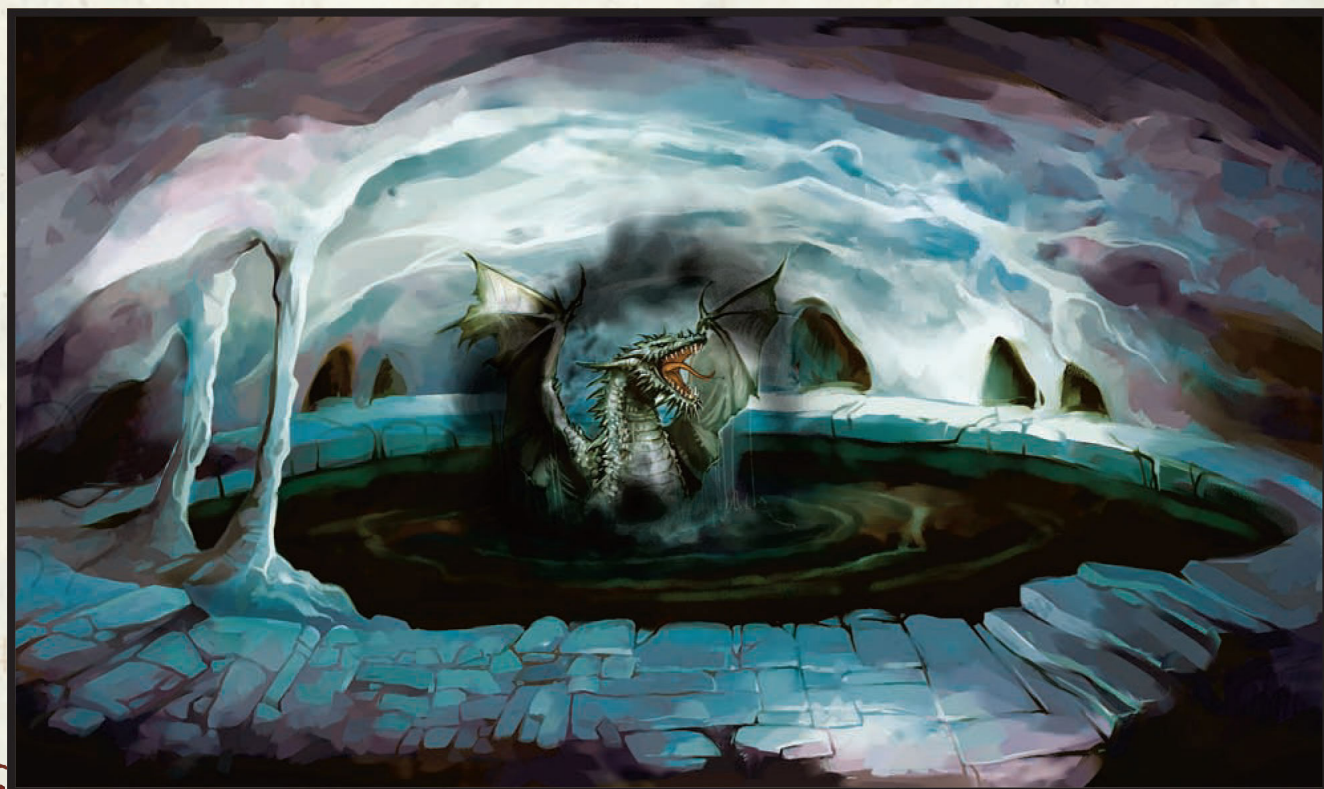
eaux du bassin (ce qui lui donne une meilleure couverture) tout en attaquant les PJ avec ses attaques de mêlée. Si les PJ reculent hors de sa portée, il s'envole hors de la piscine, attaque et retourne dans l'eau (en utilisant sa capacité Attaque en vol).

caractéristiques de la zone

Ténèbres : Le collier d'os d'Ombrecroc pend à son cou. Le sort *Ténèbres profondes* (lancé tous les deux ou trois jours par l'une des sœurs matrones) sur ce collier enveloppe le corps du dragon d'une illumination ténébreuse dans un rayon de 18 mètres.

La lumière du jour dans une zone de *Ténèbres profondes* (ou vice versa) est temporairement annulée, de sorte que les conditions de lumière qui prévalent autrement (obscurité normale) existent dans les zones d'effet qui se chevauchent.

Bassin : Le bassin descend progressivement jusqu'à 3m de profondeur au centre. Les créatures (y compris Ombrecroc) nageant, flottant ou marchant à la surface de l'eau, ou qui pataugent à une profondeur d'au moins une poitrine, bénéficient d'une meilleure couverture contre les adversaires terrestres. Les adversaires terrestres bénéficiant de *Liberté de mouvement* ignorent cette couverture lors d'attaques de mêlée contre des cibles dans l'eau. Une créature complètement submergée bénéficie d'une



couverture totale contre des adversaires terrestres ne bénéficiant pas de *Liberté de mouvement*. Les effets magiques ne sont pas entravés hormis ceux nécessitant des jets d'attaque (qui sont traités comme tous les autres effets) et des effets de feu.

Le feu non magique ne brûle pas sous l'eau. Les sorts ou effets semblables avec le descripteur Feu ne fonctionnent pas sous l'eau, à moins que le lanceur de sorts ne réussisse un test d'incantation (DD 20 + niveau du sort). Le sort fonctionne comme décrit mais crée une bulle de vapeur au lieu de son effet de feu habituel. Un feu surnaturel ne fonctionne

pas sous l'eau, sauf indication contraire.

Une étendue d'eau bloque la ligne d'effet de tout sort de feu. Si le lanceur a fait un test de maîtrise des sorts pour rendre un sort de feu utilisable sous l'eau, la surface bloque toujours la ligne d'effet du sort.

Chemin : Le chemin qui longe le bord de la piscine est en pente et humide, ce qui le rend glissant et traître quand on court ou qu'on charge. Il faut réussir un test d'équilibre DD 12 pour courir ou charger.



CAVERNE DES FEUX ARACHNÉENS

Rencontre Niveau 13

Mise en place

Placez l'anneau de feu à l'endroit indiqué. Notez que l'anneau est orienté verticalement, de sorte qu'il apparaît comme une ligne droite sur une carte bidimensionnelle du sol. Les essaims d'araignées de feu sont cachés dans les flammes, et il faut réussir un test de perception DD 30 pour les voir tant qu'ils restent à l'intérieur.

Placez Xullrae (X) dans les airs, juste derrière l'anneau. Elle se tient sur une plate-forme en bois, suspendue au plafond par de solides chaînes métalliques. Malgré sa pose - apparemment pieuse et absorbée par ses prières - Xullrae est préparée à recevoir des intrus et observe attentivement les dérangements.

Si les PJ ont déjà intercepté la cargaison de poison somnifère drow (chapitre 2, zone 13), Xullrae n'a qu'une dose de poison somnifère.

Quand les personnages rencontrent Xullrae, lisez :

L'humanoïde a une peau noire et lisse et des cheveux blancs pâles striés de rouge et d'orange. Elle est légèrement plus petite et plus mince qu'un humain. Elle porte un plastron noir orné d'une araignée à tête d'elfe et un bouclier léger décoré de la même façon. Elle se tient sur une sorte de plate-forme, suspendue dans les airs, la tête inclinée en signe de supplication.

Lorsque les essaims d'araignées se séparent de l'anneau de feu, lisez :

Des essaims de petites araignées au corps noir comme le charbon, parsemé de traînées de magma, et aux pattes faites de feu arcanique, bondissent à travers le paysage. Le contact ardent des araignées enflamme les matériaux combustibles à leur contact, laissant dans leur sillage une conflagration qui se propage rapidement.

Tactique

Xullrae utilise le portail comme un bouclier défensif à travers lequel elle peut lancer des sorts sans être attaquée en retour. Elle utilise ses bottes ailées lorsqu'elle doit quitter la plate-forme, réservant son pouvoir de lévitation aux cas d'urgence. Si elle est prévenue, elle lance immédiatement un pouvoir divin et place son mur de feu de façon à en tirer le meilleur parti tactique. Les essaims se déplacent pour attaquer toute créature tentant de

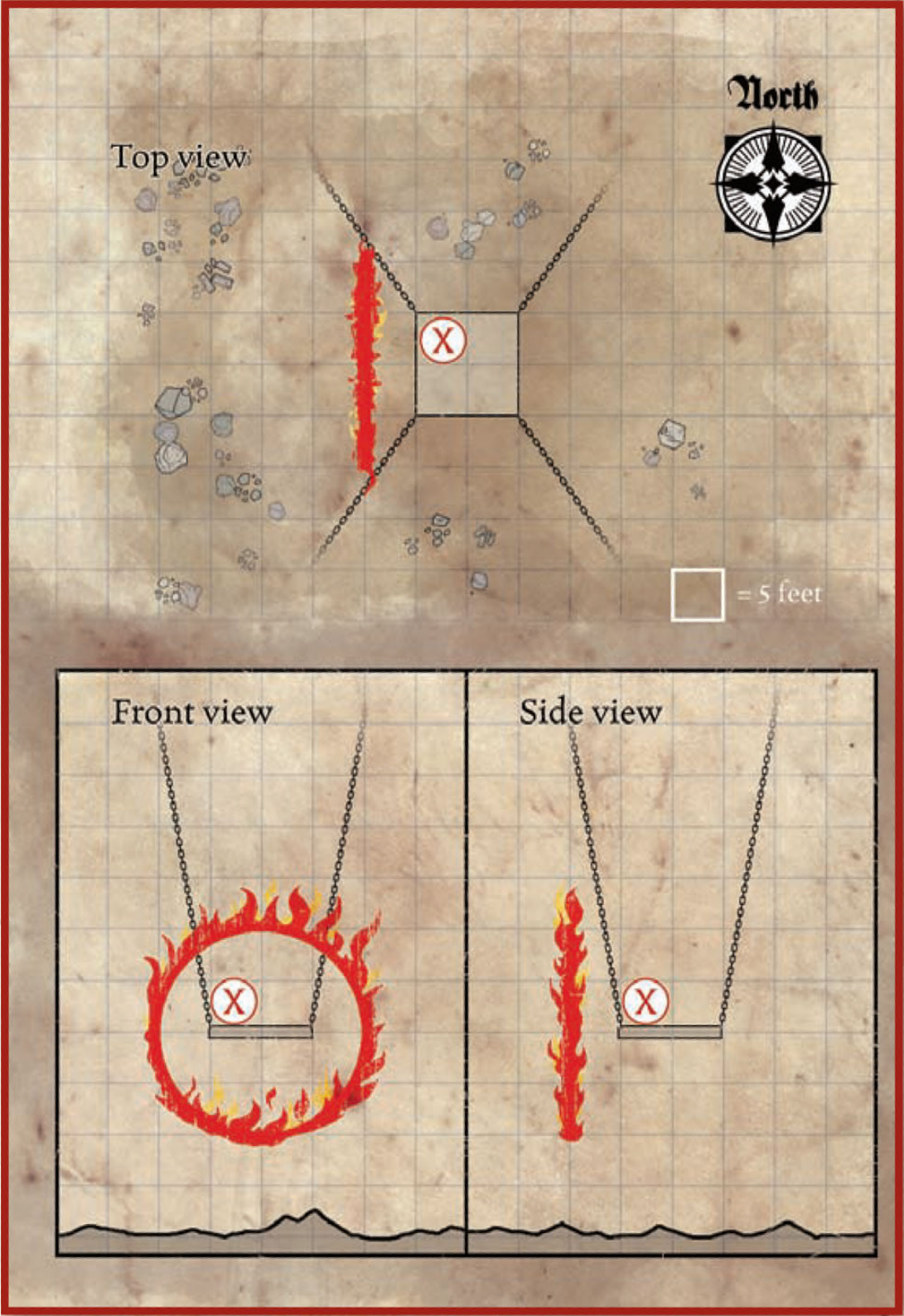
franchir le portail ou s'approchant à portée de leur capacité de saut et d'escalade.

caractéristiques de la zone

Le sol : Le sol et les murs de la caverne sont irrégulier et ne comporte aucun chemin. Il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans une case, et le DD des tests d'équilibre et d'Acrobatie augmente de 5. Il est impossible de courir et de charger.

Portail : L'anneau de flammes est un portail à double sens, réservé aux créatures, vers le plan élémentaire du feu (cadre de campagne des Royaumes Oubliés, pages 59-61). Seules les créatures arachnoïdes peuvent le franchir. Le portail a un diamètre de 4,5 m. Le contact avec le mur extérieur des flammes du portail équivaut à l'effet d'un mur de feu permanent. Le portail peut être temporairement désactivé si une bordure de 1,5 mètre de long subit 20 points de dégâts de froid ou plus en 1 round (ne pas diviser les dégâts de froid par 4, comme c'est le cas pour les objets). Si le portail est éteint par des dégâts de froid, il devient inactif pendant 10 minutes, puis se reforme comme avant.

Xullrae et le paysage derrière le portail sont visibles à travers le portail. Xullrae (ou toute autre créature) peut lancer des sorts ou se déplacer à travers le portail depuis l'arrière, sans effet. Les créatures (y compris Xullrae) ou la magie qui tentent de franchir le portail sont bloquées, comme si elles avaient rencontré un mur de force.



SANCTUAIRE DE LOLTH

Rencontre Niveau 12

mise en place

Placer Greyanna (G) au centre du Réceptacle des araignées, Azmaer (A) dans la caverne inondée adjacente au trou menant au sanctuaire, et les myrlochars (M) près de Greyanna, comme indiqué sur la carte tactique. Si les PJ ont déjà intercepté la cargaison de poison somnifère drow (chapitre 2, zone 13), Greyanna n'a qu'une dose de poison somnifère.

Lorsque les personnages rencontrent Azmaer, émergeant probablement des ténèbres, lisez :

Cet humanoïde est entièrement enveloppé dans un fin cocon de soie d'araignée. Il est légèrement plus petit et plus mince qu'un humain.

Quand les personnages rencontrent Greyanna, lisez :

Cette femme humanoïde a une peau noire et lisse et des cheveux blancs pâles. Elle est légèrement plus petite et plus mince qu'un humain. Elle porte une Chemise de maille argentée sur laquelle est embossée une araignée à tête d'elfe.

tactique

Si les personnages ont déclenché l'alarme mentale de Greyanna, elle envoie Azmaer dans les tunnels inondés pour les attaquer sous l'eau. Sa première action est de lancer Profanation pour soutenir la momie.

caractéristiques de la zone

Visibilité : L'eau des tunnels situés sous le Sanctuaire de Lolth est très trouble, en raison de la série de fouilles effectuées par Greyanna dans ses efforts, encore infructueux, pour trouver le drainage inférieur. Toute vision, y compris la vision dans le noir, est obscurcie au-delà de 1,5 m. Les créatures situées à plus de 1,5m sont dissimulées.

Sort : Le Réceptacle des araignées est au centre d'un effet de Sanctification maléfique. (L'effet de sort associé s'est estompé depuis longtemps.) En plus d'un cercle magique contre le bien, les tentatives de renvoi subissent une pénalité de -4, et les tests de renvoi pour intimider les morts-vivants bénéficient d'un bonus profane de +4.



LE LABYRINTHE

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez Delgithnar le quaggoth (Q), son compagnon araignée de chasse (H), et les quatre araignées épées (S) dans les cases indiquées du labyrinthe. Delgithnar commence sous sa forme naturelle (quaggoth) et n'est pas encore enragé.

Lisez les passages suivants à voix haute lorsque les personnages tombent sur une ou plusieurs de ces scènes :

Delgithnar sous forme de quaggoth : Cet humanoïde monstrueux de 2 mètres de haut a une fourrure blanche, visiblement peinte en noir, sur tout le corps. Sa carrure musclée et son visage ursin suggèrent une parenté avec un ours redoutable.

Delgithnar sous forme d'araignée : Ce grand arachnide de la taille d'un chien possède des pattes puissantes qui lui permettent de sauter.

Compagnon vermine : Ce monstrueux arachnide a la taille d'un cheval et possède des pattes puissantes qui lui permettent de sauter.

Araignée-épée : Ces arachnides mesurent environ 3,6m de diamètre et ont un corps noir, lisse et poilu, strié d'une fourrure brun foncé. Leurs pattes sont munies de plaques chitineuses dont les crêtes saillantes et acérées évoquent des lames d'épée.

Tactique

Les quatre araignées-épées ne sont pas immédiatement visibles à l'arrivée des PJ. Deux d'entre elles se cachent dans des recoins, et les deux autres se tapissent dans la crevasse la plus au nord, à quelques mètres sous le niveau du sol. Elles surgissent et attaquent dès que le quaggoth commence à bombarder les PJ de sorts à distance (Tempête de glace d'abord, puis Colonne de feu).

Si les PJ attaquent le quaggoth à distance, il sort de leur champ de vision et lance des sorts de soins légers (ou boit sa potion de soins modérés), tout en gardant sa monstrueuse araignée de chasse près de lui pour se défendre. Si les soins du quaggoth sont épuisés et qu'il n'a plus que la moitié de ses points de vie, il se cache dans un coin et lance fusion dans la pierre ou prend la forme d'une araignée et se retire dans un endroit plus sûr pendant que son araignée de chasse couvre sa fuite.

Si les araignées épées parviennent à tenir les PJ à distance pendant quelques rounds supplé-

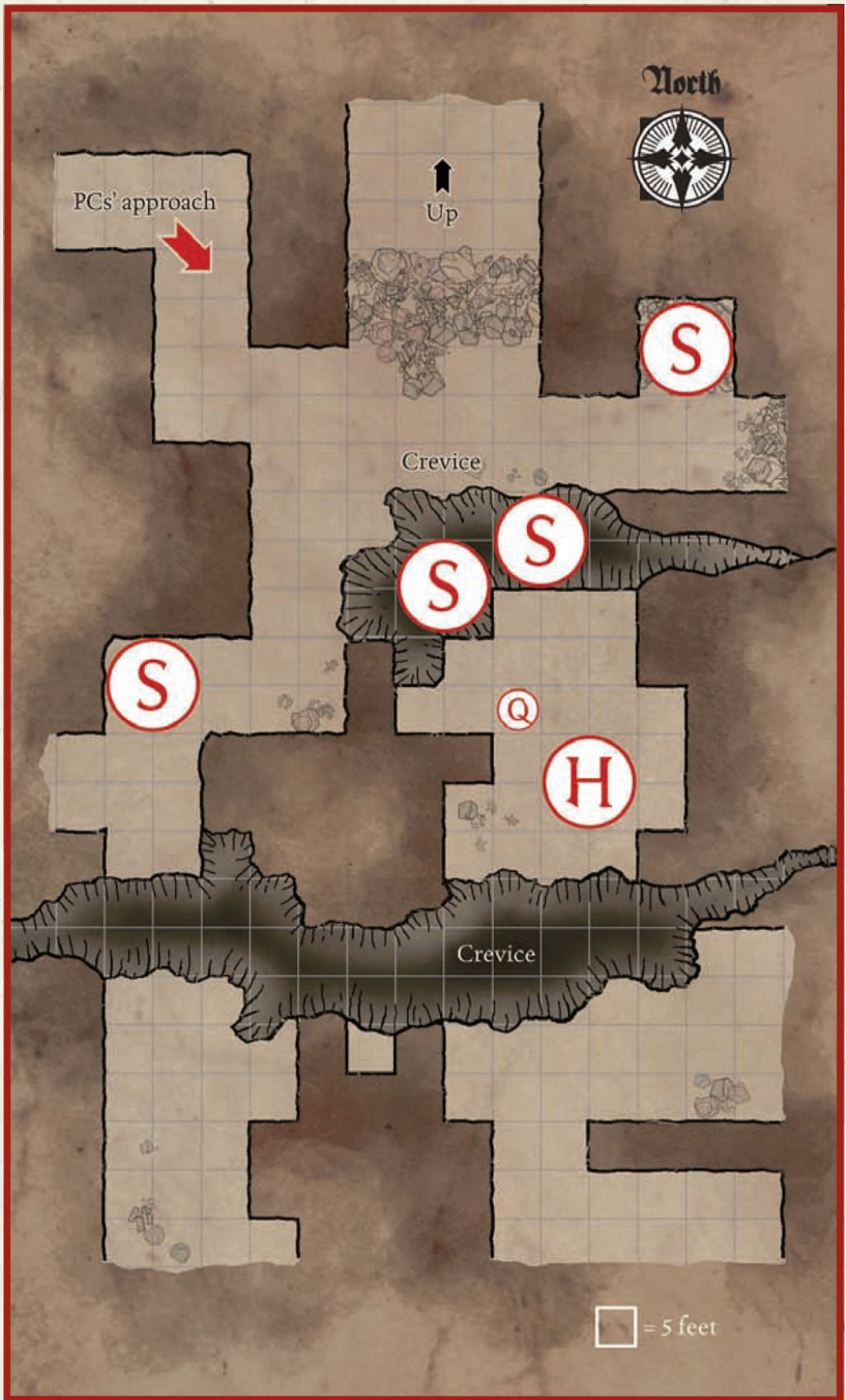
mentaires, Delgithnar lance Morsure magique suprême sur son araignée de chasse monstrueuse (ce qui lui confère un bonus d'amélioration de +2 aux jets d'attaque et de dégâts), lance Force du taureau sur lui-même et prépare un sort de dissipation de la magie pour contrer un lanceur de sorts ennemi.

Les araignées-épées et l'araignée de chasse monstrueuse ignorent les pénalités liées à la densité des décombres et peuvent éviter les crevasses en se déplaçant le long des murs.

caractéristiques de la zone

Plafond : Le plafond de cette partie du labyrinthe a une hauteur d'environ 20 pieds. Décombres denses : Des piles de gravats denses de plus d'un mètre de haut bloquent les passages nord et nord-est. Les personnages ne peuvent pas courir ou charger dans les cases de gravats denses, et il faut 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case. Le DD des tests d'équilibre et d'Acrobaties sur les décombres augmente de 5, et le DD des tests de Déplacement silencieux augmente de 2. Les araignées-épées et la monstrueuse araignée-chasseuse peuvent se déplacer sur les décombres sans obstacle.

Crevasse : A deux endroits, le sol du labyrinthe s'effondre, formant une crevasse de 20 pieds de profondeur. Le fond de chaque crevasse est tapissé de pointes de pierre, et toute créature qui tombe dans une crevasse subit 2d6 points de dégâts de la chute et doit réussir une sauvegarde Réflexes DD 18 ou subir 2d6 points de dégâts perforants infligés par les pointes de pierre (une sauvegarde réussie annule les dégâts infligés par les pointes).



LE PONT DU GOUFFRE

Rencontre Niveau 13

Mise en place

Placez Qiltox (Q) sur la case indiquée. Le tyrannœil plane à 3m au-dessus du pont du gouffre. Lorsque les personnages aperçoivent Qiltox, lisez :

Une créature flotte devant vous ; son corps bulbeux encadre un œil central et une grande gueule remplie de dents. Des yeux plus petits jaillissent du haut de son corps orbital.

Tactique

Les visiteurs qui pénètrent dans cette zone depuis l'emplacement 2E ont un moment pour présenter les insignes de la maison Dhuurniv (voir page 151) avant que le tyrannœil n'attaque. Les interlopes se frayant un chemin sur le fond du gouffre, depuis l'une ou l'autre direction, sont immédiatement attaqués, car le passage le long de la gorge n'est pas autorisé par Sombrespoir. Qiltox utilise Charme-personne et Charme-monstre pour semer la confusion dans l'esprit de ses adversaires. Il demande généralement à un sujet charmé

de retenir un camarade ou de s'écarter. Il utilise la désintégration sur tout ennemi qu'il considère comme une menace réelle. Il utilise la peur contre les guerriers et autres créatures puissantes en début de combat. Qiltox aime utiliser Doigt de mort pour éliminer rapidement les ennemis dangereux, et utilise Pétrification sur les lanceurs de sorts ennemis. Il utilise le sommeil contre les guerriers et autres créatures physiquement puissantes.

caractéristiques de la zone

Le gouffre : Le fond du gouffre se trouve à 20 pieds sous le pont et les corniches. La chute inflige 2d6 points de dégâts. Les parois du gouffre sont abruptes et se terminent par un cours d'eau peu profond. Escalader les parois du gouffre nécessite un test d'Escalade DD 30.

Pont : Le pont s'élargit de 60cm de large à 1,5m de large lorsque l'on traverse la travée d'ouest en est. Traverser le pont à toute vitesse ou en condition de combat nécessite un test d'Équilibre réussi DD 7.



LE LAC DU CRÂNE

Niveau de rencontre variable

mise en place

Placez les araignées de L'Océan abyssal (S) dans les profondeurs du lac du Crâne, aux positions indiquées. Le reste des combattants - 12 esclaves kuo-toa et 12 guerriers drows - commencent la rencontre hors de la carte, respectivement dans les zones 24 et 25.

Lisez les passages suivants à voix haute lorsque les personnages rencontrent chaque groupe.

Les araignées de l'Océan abyssal : Ces monstrueux arachnides sont recouverts d'une fourrure noire et humide. Leurs pattes s'élargissent à la base, formant des pagaies naturelles.

Esclaves Kuo-Toa : Ces humanoïdes sont un peu plus petits qu'un humain. Leur corps arrondi est recouvert de fines écailles, ce qui leur donne un aspect rondouillard ou boursoufflé. Les bras et les jambes sont très fins et se terminent par de larges mains et des pieds distendus qui ressemblent à des nageoires. Leur tête en forme de balle, semblable à celle d'un poisson, possède des yeux noirs argentés et globuleux, ainsi qu'une large bouche pleine de dents pointues.

Soldats de la maison Dhuurniv : Ces humanoïdes ont une peau noire et lisse et des cheveux blancs pâles. Ils sont légèrement plus petits et plus minces qu'un humain. Chacun porte une Chemise de maille noire.

tactique

Les araignées de l'Océan abyssal attaquent pendant que les personnages traversent le lac (à moins qu'ils ne soient tous dans les airs). Si les kuo-toas entendent des bruits de combat, ils crient immédiatement pour appeler les soldats de la Maison Dhuurniv et courent vers le bord du lac. Selon la position des PJ, les kuo-toas se mettent à couvert sur la plage ou sautent à l'eau. Les drows prennent position sur la plage, utilisant le couvert de la côte rocheuse pour tirer avec leurs arbalètes à main.

Une fois que les PJ ont atteint la plage, les drows passent aux armes de mêlée et les kuo-toas se retirent derrière eux pour utiliser leurs armes d'allonge.

caractéristiques de la zone

L'eau : Un test de Natation réussi DD 10 est nécessaire pour réussir à naviguer dans les eaux calmes du lac. L'eau est quelque peu trouble, permettant une visibilité sous l'eau jusqu'à 12m.

Les armes de jet sont inefficaces sous l'eau, même lorsqu'elles sont lancées depuis la terre. Les attaques avec d'autres armes à distance subissent une pénalité de -2 sur les jets d'attaque pour chaque mètre d'eau traversée, en plus des pénalités normales liées à la portée. Les personnages qui nagent, flottent ou marchent à la surface de l'eau, ou qui pataugent dans l'eau jusqu'à la poitrine, bénéficient d'une meilleure couverture contre les adversaires terrestres. Les adversaires terrestres bénéficiant d'effets du sort Liberté de mouvement ignorent cette couverture lorsqu'ils effectuent des attaques de mêlée contre des cibles dans l'eau. Une créature complètement submergée bénéficie d'une couverture totale contre ses adversaires terrestres, à moins que ces derniers ne bénéficient d'effets du sort Liberté de mouvement. Les effets magiques ne sont pas entravés, à l'exception de ceux qui nécessitent des jets d'attaque (qui sont traités comme tous les autres effets) et des effets de feu. Notez également que les créatures à couvert peuvent tenter des tests de Dissimulation.

Le feu non magique (y compris le feu alchimique) ne brûle pas sous l'eau. Les sorts ou les effets de type sort comportant le descripteur de feu ne fonctionnent pas sous l'eau, à moins que le lanceur de sorts ne fasse un test de Art de la magie (DD 20 + niveau du sort). Si le test est réussi, le sort crée une bulle de vapeur au lieu de son effet de feu habituel, mais sinon le sort fonctionne comme décrit. Un effet de feu surnaturel ne fonctionne pas sous l'eau, sauf si sa description indique le contraire. La surface d'une étendue d'eau bloque la ligne d'effet de tout sort de feu. Si le lanceur a fait un test d'Art de la magie pour rendre un sort de feu utilisable sous l'eau, la surface bloque toujours la ligne d'effet du sort. Par exemple, une boule de feu lancée sous l'eau ne peut pas viser les créatures situées au-dessus de la surface.

Rivage rocheux : Soigneusement dissimulés depuis le rivage occidental, les rochers qui bordent la plage orientale ont été disposés de manière à créer des points bas dans lesquels un guerrier drow peut s'allonger, tirer avec son arbalète de poing et bénéficier d'un couvert.



LE TEMPLE DE LOLTH

Rencontre Niveau 14

Mise en place

Placez Aunrae (A) et les Crocs d'araignée (quaggoths) (S) dans les positions indiquées. Indiquées.

Lisez les passages suivants lorsque les personnages rencontrent chaque adversaire :

Aunrae : *Cette femme humanoïde a la peau noire, des cheveux blancs et affiche une expression méprisante. elle vous regarde avec dédain. Elle est légèrement plus petite et plus mince qu'un humain. Elle porte un cuirasse noire ornée d'une araignée à tête d'elfe, et elle porte un bouclier léger avec des décorations similaires.*

Crocs d'araignée : *Ces humanoïdes monstrueux de 2 mètres de haut ont une fourrure blanche, apparemment peinte en noir, sur tout le corps. Leur carrure musclée et leur visage ursin suggèrent une parenté avec un ours redoutable. Ils sont vêtus d'une armure faite de peaux épaisses.*

caractéristiques de la zone

Sort : L'autel est le centre d'un effet de Sanctification magique lié à une dissipation de la magie, qui n'affecte pas les adorateurs de Lolth.

tactique

Les Crocs d'araignée utilisent leurs arbalètes contre les personnages pendant qu'ils traversent le gouffre, puis ils se replient sur le temple pour défendre Aunrae. La clerc lance puissance divine et protection contre l'énergie (feu et froid) en préparation, en supposant qu'elle en ait le temps. Les quaggoths se déchainent volontairement une fois que les personnages sont entrés dans le temple.



CHAMBRE DU TRÉSOR

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez le maraudeur Dhuurniv dans la case indiquée à l'ouest de la porte. Placez les trois coffres le long du mur est dans les cases indiquées.

Lorsque les personnages aperçoivent le maraudeur magnetite, lisez :

Cette créature se déplace sur quatre énormes pattes. Sa peau ressemble à du métal terne et est couverte de pointes rouillées.

Tactique

Le maraudeur Dhuurniv utilise sa capacité de répulsion magnétique pour maintenir des centaines de pointes d'acier contre le mur est, au-dessus des coffres. En passant à sa capacité d'attraction magnétique, la créature peut faire en sorte que les pointes foncent sur les créatures qui se trouvent entre elle et les pointes (et affecter tout équipement métallique non sécurisé qu'elles pourraient avoir), puis attaquer à nouveau en utilisant sa capacité de répulsion magnétique (qui affecte également les caractéristiques comme indiqué ci-dessus). Outre les effets de la gravité, une grêle de pointes équivaut à une chute dans une fosse hérissée de pointes. Pour ne rien arranger,

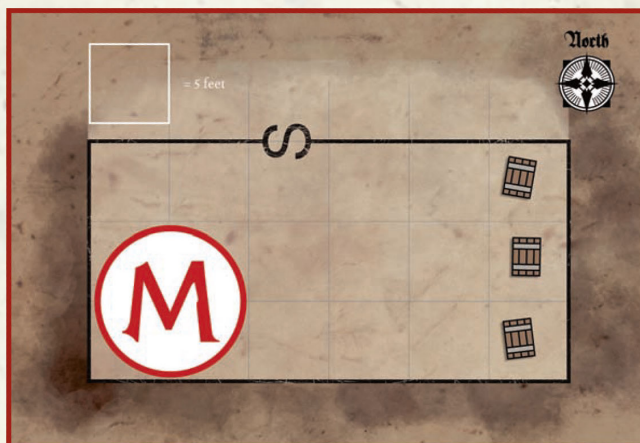
il est possible que les pointes soient enduites de poison.

Pointes : Atk +10 en mêlée, 1d4 pointes par cible pour 1d4+5 plus poison chacune).

Poison : poison de sommeil drow, Vigueur DD 13 Résiste, dégâts initiaux inconscience pendant 1 minute ; dégâts secondaires inconscience pendant 2d4 heures.

Une fois tous ses ennemis à terre, le maraudeur tue les combattants endormis.

Si les PJ ont intercepté la cargaison de poison somnifère drow drow (chapitre 2, zone 13), les drows n'ont pas dépensé leurs stock restant de poison somnifère sur ces pointes.



SOULÈVEMENT

Bien que les zhentarims aient désormais perdu nombre d'alliés qui les avaient aidés à conquérir Valombre - les dirigeants du clergé bainite, les Sharréens et les drows de la maison Dhuurniv -, le Réseau noir contrôle toujours fermement le val. Dans ce chapitre, les efforts des personnages vont finalement déclencher un soulèvement parmi les habitants de Valombre. Alors que des escarmouches éclatent à travers le Val entre les habitants du val et l'armée d'occupation zhentarim, les PJ doivent recruter d'autres alliés pour participer au combat, déjouer une brutalité impudente destinée à intimider les futurs rebelles et perturber les lignes de ravitaillement du Réseau noir. Une fois que les occupants haïs se seront retirés dans la Tour biscornue d'Ashaba, les PJ devront s'infiltrer par le bas, libérer les prisonniers du donjon de la tour, éliminer les principaux commandants et libérer le seigneur Trystemine. Enfin, les PJ doivent porter un coup pour la liberté de tout Cormanthor en affrontant Sombrespoir dans les cieux du Val.

L'armée de valombre

L'armée de Valombre est une alliance hétéroclite, vaguement unie sous la direction inspirée des personnages. Les conditions d'émergence de l'armée du val sont réunies lorsque les PJ accumulent au moins 60 points de Notoriété, mais l'armée n'entre réellement en action que lorsque les personnages appellent à la rébellion. Les PJ n'ont pas besoin de commander directement l'armée de Valombre, car les habitants du Valombre opèrent indépendamment en petites bandes, ciblant des unités individuelles de Zhentilar. Cependant, si les PJ souhaitent donner des ordres dans des cas précis, les rebelles en haillons leur obéissent sans poser de questions.

Au départ, l'armée de Valombre est composée d'habitants du village de Valombre et de ses environs immédiats. Au fil des jours, les effectifs de l'alliance rebelle augmentent à mesure que les habitants du val se rendent au siège du val pour se joindre à la rébellion naissante.

Bataille de valombre

À moins que les PJ n'en décident autrement, la bataille de Valombre commence par une série d'escarmouches spontanées, de petits groupes d'habitants du val se retournant contre les soldats et mercenaires zhentilars cantonnés parmi eux dans les heures qui précèdent l'aube. Alors que l'aube se lève dans le ciel de l'est, le chaos règne dans le Val : des groupes de guerriers mettent le feu à diverses structures et s'affrontent dans des actions furieuses de petites unités.

Le premier jour de combat, les zhentilars sont désorganisés et mal préparés, et des escarmouches éclatent sans avertissement dans tout le village. Pendant cette période, les PJ sont supposés combattre plusieurs groupes de soldats et/ou de mercenaires zhentilars, mais ces victoires mineures n'ont que peu d'impact sur le cours de la bataille. Cependant, pendant cette période de confusion initiale, les PJ ont la possibilité de recruter des alliés supplémentaires en plus des habitants natifs de Valombre, comme indiqué dans les événements 1 et 2, qui, en cas de succès, ont le potentiel d'égaliser les forces de l'armée d'occupation zhentarim.

Dans les jours qui suivent, l'armée d'occupation zhentarim tente d'étouffer dans l'œuf la rébellion naissante en organisant un acte d'intimidation flagrant (comme indiqué dans l'événement 3), que les personnages ont la possibilité de déjouer. De plus, l'armée d'occupation attend sa prochaine caravane de ravitaillement (voir l'événement 4). Alors que la rébellion s'étend, l'armée d'occupation zhentarim est contrainte de se retrancher et de se regrouper, en utilisant la Tour biscornue d'Ashaba

note de conception

Si les personnages comptent parmi eux un métamorphe capable de prendre la forme d'un loup (comme un druide), envisagez de modifier les règles du combat rituel de façon à ce que le PJ doive se battre sous sa forme canine pour prendre la tête de la meute.

comme base. En infiltrant la redoute zhentique par le bas, les personnages ont la possibilité de libérer les habitants du val emprisonnés dans les donjons de la tour, de briser l'emprise du prince Yder sur le seigneur Trystemine et de tuer les principaux commandants de l'armée d'occupation zhentarim, comme le décrivent les événements 6, 7 et 8. Le prince Yder cherche à se venger des PJ en lâchant une paire de balhannoths. Enfin, alors que la victoire approche, les PJ ont l'occasion de porter un coup puissant au nom des forces du bien de toute la région en affrontant à mort Sombres-poir et sa garde d'honneur dans les cieux de la Valombre, comme le montre l'événement 9.

La meute de l'ombre lunaire

Au-delà des limites sûres du village de Valombre, les vaux sont en grande partie sauvages et n'abritent que des terres franches éparses et largement isolées. Dans les vastes étendues sauvages qui séparent ces domaines, toutes sortes de créatures courent à l'état sauvage, y compris un grand nombre de loups. Bien que les loups de Valombre soient loin d'être apprivoisés, ils sont depuis longtemps organisés en une grande meute, connue sous le nom de meute de l'Ombre lunaire. Sous la direction d'un serviteur de Selûné, un chien de lune connu sous le nom de Coteu, la meute de l'Ombre Lunaire a formé une alliance ces dernières années avec les druides adeptes du culte de Silvanus du Cercle de Valombre. Cette alliance a servi de patrouille frontalière de facto à Valombre, opérant à la

périphérie du Val et dissuadant de nombreux espions et monstres rôdeurs de pénétrer dans la région.

Lors de la récente invasion de la Valombre par les Zhentarim, l'église de Cyric a envoyé un de ses propres agents dans le Val, malgré son plan de maintenir un profil bas dans la région pour le moment. Le Cyriciste est le légendaire Hiver de la Chevauchée connu sous le nom de Crocgvire. Crocgvire est tombé sous l'emprise du Soleil noir en l'année de la Bannière (1368 CV), lorsque Cyric a forgé une armée de monstres au nord de la mer de Lune pour attaquer Château Zhentil. À la demande de l'église de Cyric, Crocgvire s'installa au sud de la Valombre et défia Coteu pour la direction de la meute de l'Ombre lunaire. Le chien de lune s'en sortit de justesse et fut contraint de concéder la direction de la meute de l'Ombre de la Lune au loup arctique. Bien qu'il soit resté le second nominal de la meute, son bannissement par Crocgvire signifiait qu'il ne pourrait pas retrouver son ancienne position, même s'il tuait son rival.

Depuis sa victoire sur Coteu, Crocgvire a pris soin de rester à la périphérie du Val, afin de ne pas inciter les Bainités et de ne pas compromettre l'alliance entre les Zhentarim, la Maison Dhuurniv et l'Église de Shar forgée par Esvele Châteaugris. Bien qu'il ait hâte de chasser les détestés Bainites, Crocgvire continue pour l'instant à jouer son petit rôle dans l'alliance d'Esvele. Sous sa direction, la meute de loups s'est retournée contre ses alliés de longue date et chasse désormais les druides du Cercle de Valombre. Crocgvire a ainsi privé les habitants du val de deux groupes d'alliés potentiels : les druides et les loups.

cercle de valombre

Le Cercle de Valombre, autrefois basé au Bosquet des druides dans le village de Valombre et depuis relocalisé dans les terres sauvages du Val, est un groupe de druides adorateurs de Silvanus et de rodeurs alliés adorateurs de Mielikki et de Solonor.

La liste actuelle des druides comprend :

- ◇ Mourntarn «le Maître» (N druide Chondathien mâle 12 [Silvanus])
- ◇ Deltra (N femme druide Chondathien 6 [Silvanus])
- ◇ Eimar (N femme druide Chondathien 10 [Silvanus])
- ◇ Eldel (N femme elfe demi-lune druide 6 [Silvanus])

- ◇ Veshar (N homme elfe demi-lune druide 9 [Silvanus])

La liste actuelle des rodeurs comprend :

- ◇ Briadorn (NG femme Vaasan human rodeur 9 [Mielikki])
- ◇ Rathagol (NG homme Chondathien ranger 8 [Mielikki])
- ◇ Reptar (CG homme elfe de lune rodeur 7 [Solonor Thelandira])
- ◇ Selvan (NG femme elfe demi-lune rodeur 6 [Mielikki])
- ◇ Temis (NG mâle Vaasan human rodeur 6 [Mielikki])

événement 1 : chef de meute

Cet événement commence une fois que les personnages ont accumulé 60 points de notoriété ou plus, soit avant, soit après avoir déclenché le soulèvement. Coteu les approche et leur propose d'organiser une alliance entre la meute de l'ombre de la lune et les habitants du val. Il raconte brièvement les événements récents et suggère que les personnages pourraient être capables de contester le contrôle de Crocgvire sur la meute de l'Ombre Lunaire et ainsi gagner l'aide des druides, et peut-être aussi des loups. Si les PJ acceptent ses conditions, Coteu travaille avec les personnages pour trouver son successeur et leur indique comment contester le leadership de Crocgvire sur la meute.

Les PJ doivent choisir entre trouver et attaquer Crocgvire (et tous les loups des environs qui prennent sa défense) ou contester son droit à diriger la meute. L'avantage du premier scénario est qu'un dangereux prédateur est retiré des étendues sauvages de Valombre et que les loups de la meute de l'Ombre lunaire cessent de harceler les druides du Cercle de la Valombre. Cela permet aux druides de se joindre au soulèvement.

Dans ce dernier cas, un seul PJ doit combattre Crocgvire sous le regard des loups et des autres personnages. Bien que la première solution soit plus difficile à mettre en œuvre (EL 14 contre EL 12), la seconde est en fait plus dangereuse car le challenger ne peut pas compter sur le soutien de ses compagnons d'aventure. En plus de sauver la vie de plusieurs loups légendaires, la récompense pour avoir tué Crocgvire lors d'un défi rituel, restauré le statut de Coteu, puis démissionné, est que Coteu retrouve sa position de chef de meute ; cela, à son tour, permet aux loups de se joindre à l'insurrection.

Créatures : Bien que la meute de l'Ombre de lune soit composée de centaines de loups, Crocgvire les réunit rarement au complet. leur pleine puissance. Le loup arctique n'est généralement présent qu'en compagnie des quatre loups les plus puissants. des quatre loups les plus puissants, qui lui obéissent en tant que chef de meute. chef de meute.

Rencontre tactique : U1 : Chef de meute, page Erreur : source de la référence non trouvée.

Le bois vivant

Dans les siècles passés, la région aujourd'hui connue sous le nom de Valombre était connue par le peuple des fées de Cormanthor sous le nom de Bois vivant, où vivaient toutes sortes de créatures fées. Les fées étaient attirées sur les rives de la rivière Ashaba (comme on l'appelle aujourd'hui) par la concentration inhabituelle de routes mystiques d'énergie géoma-

gique dans la région, ce qui créait des liens étroits avec le royaume des fées et un réseau dense de carrefours et de chemins de traverse (le réseau de portails naturels connu des fées, des druides et des bardes qui traverse Faerûn, détaillé dans Magie de Faerûn).

Après avoir achevé la Tour biscornue en -2 549 CV, les drows de la Maerimydra ont concentré leur volonté sur l'asservissement des forêts environnantes, créant ainsi le Pays dans l'ombre. Afin de chasser les nombreux fées des environs, les drows lâchèrent un horrible monstre, connu sous le nom de Susurrus, dans les recoins géomagiques de la région. Les chuchotements exaspérants et la morsure malade du Susurrus transformèrent les fées qui osaient emprunter les chemins de traverse en wendigos cannibales qui massacraient les autres membres de leur race.

Les fées finirent par déterminer la nature de l'horreur introduite en leur sein et conclurent un pacte pour la piéger. Tous les fées de la région s'engagèrent à ne plus jamais emprunter les chemins de traverse de la région tant que le Susurrus survivrait, et les gardiens des carrefours de la région acceptèrent de ne jamais laisser le Susurrus s'échapper dans le monde réel. Ainsi piégé, le monstre ne put que tourmenter les gardiens des carrefours de la région avec ses chuchotements exaspérants, sans pouvoir mordre les fées incorporelles ni leur infliger de dégâts durables. Cependant, sa présence permit d'isoler les races fées de Faerie, et au fil du temps, leur nombre dans la région diminua précipitamment.

Azalar fauconnier

Azalar Fauconnier (voir la rencontre tactique U2, page 126) est le fils de Colombe Fauconnier et Florin Falconnier, âgé de seize ans. Malgré son jeune âge, Azalar mesure déjà plus d'un mètre quatre-vingt-dix et continue de grandir comme une mauvaise herbe. Il a la carrure puissante de son père et les cheveux argentés de sa mère, qu'il porte longs en une épaisse tresse. Son ascendance féérique se révèle dans ses oreilles pointues, ses yeux en amande et ses petites cornes cachées sous sa frange.

La naissance d'Azalar est le résultat direct de l'apparition de Mielikki à Florin Fauconnier, lui ordonnant d'épouser Colombe Fauconnier et d'avoir un enfant (avec le consentement de Mystra). La nature fée d'Azalar remonte à plusieurs ancêtres matrilinéaires et patrilinéaires qui se sont combinés pour produire une progéniture fée, des générations après l'introduction des deux lignées fées.

La Dame de la forêt, comme Mielikki est parfois surnommée, espère qu'Azalar pourra vaincre les Susurrus et ramener les races fées d'alignement positif dans le Bois vivant. Au cours des dernières années, elle a lentement révélé ses plans pour lui dans une série de

visions, incitant Azalar à passer ses journées à errer dans les étendues sauvages de Valombre, apprenant à connaître les fées dispersées dans les enclaves restantes du val.

Bien que le Réseau noir ne sache presque rien des chemins de traverse qui sillonnent Valombre ou du monstre qui s'y cache, des espions zhentarims ont appris l'intérêt d'Azalar pour les races fées de Valombre. Prudemment inquiet qu'Azalar puisse tenter de recruter de tels fées pour attaquer son armée d'occupation, Scyllua ordonna sa capture peu avant son départ pour Valbrume. (Les personnages ont rencontré des mercenaires à la recherche d'Azalar au chapitre 1, et ont eu l'occasion de le libérer au chapitre 2).

événement 2 : susurrus déchaîné

Cet événement ne se produit que si les personnages ont réussi à libérer Azalar plus tôt dans l'aventure. Une fois que les PJ ont accumulé 60 points de Notoriété ou plus, un lutin allié à Azalar organise un rendez-vous entre le fils de Florin et les personnages sur le site de l'un des carrefours oubliés depuis longtemps de Valombre, comme le Bosquet des druides ou la colline des Ménestrels (voir l'annexe 1).

Lors de cette rencontre, Azalar promet le soutien des habitants fées de Valombre contre les Zhentarim et un accès illimité aux carrefours et chemins de Valombre si les PJ peuvent l'aider à vaincre le Susurrus. Si les personnages parviennent à convaincre le gardien du carrefour en question d'ouvrir un passage vers l'arrière-pays, Azalar, en tant que fée, pourra alors errer dans l'arrière-pays de Valombre jusqu'à ce qu'il rencontre le Susurrus.

Le jeune rodeur pense que son héritage féérique le protégera des chuchotements exaspérants du Susurrus suffisamment longtemps pour qu'il puisse revenir à ce carrefour. Si tout se passe comme prévu, il sortira du carrefour avec le Susurrus sur ses talons, en supposant que les PJ parviennent à persuader le gardien du carrefour de permettre au Susurrus de s'échapper enfin des chemins de traverse dans lesquels il est piégé depuis longtemps. Il appartiendra alors aux personnages de vaincre le monstre.

Les fées de Valombre sont initialement peu amicales envers les personnages (et les autres humanoïdes) et ne sont pas disposées à choisir un camp dans le conflit intrahumanoïde. Cependant, si les PJ détruisent le Susurrus, la réaction générale de la population fée de Valombre à l'égard des personnages



devient amicale. Un test de Diplomatie réussi au DD 20, qui représente le fait de tendre la main à plusieurs groupes de fées, fait passer la réaction des fées à favorable et les convainc de se joindre au soulèvement. De plus, les fées convainquent un troupeau amical de pégases de servir de destriers aux PJ pour la durée du soulèvement.

Créatures : Les personnages attendent dans l'un des lieux susmentionnés, près du jardin du carrefour incorporel. La rencontre commence quand Azalar émerge du carrefour, avec le Susurrus à ses trousses.

Rencontre tactique : U2 : Susurrus déchaîné, page.

Développement : Vaincre les Susurrus et forger une alliance avec les races fées de la Valombre contre le Réseau noir apporte de nouveaux alliés à la rébellion. De plus, cela donne aux PJ une mobilité considérablement accrue, puisqu'ils ont accès aux chemins de traverse et aux carrefours du Réseau noir, ce qui leur permet de voyager magiquement à l'intérieur de la Valombre par le biais d'un réseau de portails auquel leurs ennemis n'ont pas accès. Plus important encore, les PJ auront également des pégases à leur disposition, ce qui leur permettra de contester le contrôle du ciel par les Zhents (s'ils n'étaient pas déjà capables de le faire grâce à la magie).

Trésor : chaque héros a accès à un seul pégase pour le reste de l'aventure, jusqu'à la fin de l'aventure. Les pégases servent volontairement, et s'en vont s'ils sont mal traités ou traités comme de simples animaux.

Réponse du zhentarim

Une fois que le soulèvement a commencé et que des escarmouches ont éclaté dans le Val, les commandants de l'armée d'occupation zhentarim poursuivent une stratégie en trois volets. Tout d'abord, les Zhentilar tentent d'étouffer le soulèvement dans l'œuf en intimidant la population locale par un acte de brutalité horrible, comme nous l'avons vu dans l'événement 3. Ensuite, Eregul et Zvopua partent escorter la prochaine caravane de ravitaillement de Vounlar jusqu'au village de Valombre, comme nous le verrons dans l'événement 4. Enfin, les commandants appellent des renforts depuis Château Zhentil, bien qu'ils soient convaincus de pouvoir gérer la situation (l'armée de Sombrespoir, déjà sur le terrain à l'est et au sud, ne peut se passer de troupes supplémentaires pour lutter contre l'armée de Myth Drannor et l'invasion en cours de Valbrume). Ces renforts arrivent trop tard pour faire la différence, à moins que le portail de Château Roche (voir chapitre 2) ne soit encore ouvert ; si c'est le cas, les points de victoire non obtenus reflètent l'ajout de ces renforts à la mêlée.

Événement 3 : bataille du pont

Cet événement est supposé se dérouler sur le pont enjambant la rivière Ashaba - le meilleur endroit pour attaquer les Zhentarim lorsqu'ils se déplacent du village central vers le sanctuaire désacralisé de Mystra - bien qu'il puisse se dérouler n'importe où entre les deux.

Créatures : Dans un acte d'intimidation impudent, Forthar Helvenstron a ordonné à tous les villageois qu'il pouvait trouver (principalement des vieillards, des infirmes et des enfants) de se rassembler et de traverser le pont pour se rendre au sanctuaire désacralisé de Mystra (voir l'annexe 1). Là, il prévoit un massacre en masse et la promesse d'autres massacres, dans l'espoir d'intimider les habitants du val restants pour qu'ils abandonnent la rébellion naissante.

Habitants du val (24) : 1 pv chacun.

Rencontre tactique : U3 : Bataille du Pont, page 132.

Développement : Si les PJ ne parviennent pas à arrêter le massacre, le seuil nécessaire au maintien d'une insurrection augmente de 20 points de Notoriété supplémentaires (pour atteindre 80 ou 100, en fonction des événements du chapitre 1, événement 3). Si les PJ n'ont plus assez de Points de Notoriété, le soulèvement commence à faiblir. En revanche, si les PJ agissent rapidement (dans la journée) pour augmenter leurs Points de Notoriété au-dessus de ce nouveau seuil, le soulèvement se poursuit. Si les personnages échouent, la rébellion prend fin le lendemain, et les PJ ont perdu le dernier espoir d'indépendance de Valombre.

Événement 4 : soutien aérien

Cet événement est supposé se produire dans le ciel de Valombre, au nord du village, le long de la piste des ombres, en direction de Vounlar. Il pourrait se produire dans le ciel au-dessus d'une embuscade tendue par les habitants du val à la caravane de ravitaillement de Zhentarim, ou au sud de cette bataille, alors qu'Eregul l'Indépendant et Zvopua, son destrier aberration draconique, se précipitent vers le nord pour venir en renfort à la caravane.

Créature : Eregul l'Indépendant vole vers le nord montant son intimidante monture, confiant dans ses capacités à escorter la caravane de ravitaillement vers le sud jusqu'à la Tour biscornue.

Au choix du MD, ce combat peut être rendu plus difficile en supposant qu'Eregul est accompagné de 1d4 mages volants montant des aberrations ailées. Utilisez les statistiques de la rencontre tactique D2 pour Istivin Naerindyth et son aberration ailée. Si Istivin est déjà mort, le nombre maximum de mages volants accompagnant Eregul est de trois.

Rencontre tactique : U4 : Soutien aerien, page 133.

Développement : Si les PJ parviennent à vaincre Eregul et Zvopua (et tous les mages volants qui les accompagnent), on suppose que les habitants du val réussissent à capturer la caravane de ravitaillement. Cela a le double effet de priver l'armée d'occupation zhentarim de fournitures indispensables (denrées alimentaires, armes et armures supplémentaires) et de donner ces équipements aux habitants du val pour qu'ils les utilisent dans leur rébellion. D'un autre côté, si Eregul ou les autres mages volants ont la possibilité d'attaquer à plusieurs reprises les assaillants depuis le ciel, les Zhentarims sont supposés repousser les habitants des vallées et atteindre la Tour biscornue avec leurs provisions.

Réponse des shadovars

Si les personnages ont détruit la Maison de la Nuit, tué les émissaires shadovars en visite à Alokkaïr ou mis fin au Rite de Dénouement, ils se sont attirés les foudres des Princes de Pénombre. Les personnages ne représentent pas encore une menace pour les plans d'ensemble des Reflets - Valombre n'est guère plus qu'une expérience intéressante - mais de tels affronts ne sont jamais laissés sans réponse par les Princes de l'Ombre.

Tout en préparant ses repréailles, le prince Yder Tanthul (combattant de

l'ombre 11/sorcier 12/adepte de l'ombre PG 4/champion divin^{PG} 4) scrute périodiquement les PJ qui se déplacent dans Valombre, ce qu'ils peuvent remarquer au moyen d'un sort de détection de la scrutation ou d'une magie similaire (gardez à l'esprit qu'il utilise la Toile d'ombre). Si les PJ s'abritent derrière des sorts de non-détection, le prince Shadovar utilise des moyens plus conventionnels - comme des adeptes de Shar cachés parmi les habitants du val, des mercenaires et des zhentarims qui lui servent d'informateurs indirects - pour garder un œil sur les PJ.

événement 5 : embuscade des balhannoths

Cet événement est supposé se produire lorsque les PJ traversent la Sombreterre en direction ou en provenance des donjons de la Tour biscornue. Deux lieux probables sont la Crevasse du Coup d'épée (chapitre 4, zone 1) ou le Pont du gouffre (chapitre 4, zone 21). Sinon, cette rencontre pourrait se dérouler à la surface, à proximité d'une entrée de l'Outreterre et de préférence la nuit, si le prince Yder estime que les PJ ne se déplaceront probablement plus dans l'Outreterre ou s'ils semblent susceptibles de rester au même endroit pendant plus de quelques heures.

Créatures : Les balhannoths sont des aberrations de taille imposante que l'on trouve principalement dans les ténèbres du Nord, avec des concentrations particulières le long de la frontière avec l'Anau-roch. Cette répartition inhabituelle a conduit les sages à émettre l'hypothèse que les créatures ont été créées par des mages Nétherisses



vard

Une caravane de ravitaillement zhentarim se dirige vers Valombre avec un soutien aérien rapproché.

pour assassiner leurs rivaux. En réalité, les balhannoths ont été créés dans les derniers jours de Nétheril pour chasser et tuer les phaerimm. Ils sont tout à fait aptes à cette tâche s'ils sont dirigés, mais les Nétherisses ne les ont pas élevés en nombre suffisant avant la Chute pour faire une différence significative dans leur guerre de l'ombre qui les oppose aux phaerimm.

De retour à Faerûn, les Shadovar ont rassemblé et capturé autant de balhannoths qu'ils ont pu en trouver pour les utiliser à nouveau contre les phaerimm. De petits groupes de balhannoths, généralement dirigés par l'un des Shadovars, parcourent régulièrement l'Outreterre sous Anauroch et Myth Drannor à la recherche des anciens ennemis de Nétheril. Les balhannoths sont également utilisés comme gardiens efficaces, bien que légèrement dangereux, par les Shadovars qui puisent leur magie dans la Toile d'ombre. Bien que les balhannoths apprécient le goût des objets magiques de la Toile d'ombre, leur capacité de lecture d'aura magique ne permet pas de détecter la Toile d'ombre.

Afin d'assouvir sa vengeance, le Prince Yder a placé deux balhannoths, précédemment engagés dans la chasse aux phaerimm sous Myth Drannor, sur le chemin des PJ, puis a quitté les lieux. Les balhannoths ont pour ordre d'attaquer le premier groupe d'humanoïdes porteurs de magie qu'ils rencontreront, puis de retourner dans l'Outreterre, où le prince Yder pourra les récupérer plus tard.

Rencontre tactique : U5 : Embuscade des Balhannoths, Embuscade du Balhannoth, page 134.

La tour biscornue d'Ashaba

La Tour biscornue d'Ashaba, ainsi nommée en raison de sa construction inhabituelle et de sa proximité avec la rivière Ashaba, a été construite par les drows il y a près de 3 000 ans, comme indiqué au chapitre 4. Au cours des derniers siècles, la Tour biscornue a été la résidence d'une série de seigneurs humains, dont le seigneur Trystemine n'est que le dernier en date.

La Tour biscornue est le théâtre d'une intense activité tout au long de cette aventure. L'armée d'occupation zhentarim l'utilise comme quartier général et centre de défense. Au cours du soulèvement, la tour passe du statut de base des tirailleurs zhentilar à celui de dernier réduit assiégé de l'armée d'occupation zhentarim, puis à celui de symbole de la reconquête de la Valombre.

premier étage : niveau du public

1. Le grand hall d'entrée. Ce hall orné de boiserie est recouvert de tapisseries. Quatre Zhentilar

gardent les portes d'entrée en permanence.

Portes : les doubles portes du mur sud sont des portes en fer (10cm d'épaisseur, dureté 10, 60 PV). La plupart s'ouvrent facilement à moins d'être verrouillées.

2. Avant-cour. L'avant-cour a été transformée en marché, ouvert pendant la journée. Les troupes zhentilar achètent et vendent des objets magiques mineurs, des armes et des armures de maître à des mercenaires et à d'autres troupes zhentilar.

Hauteur du plafond : Le plafond de cette chambre s'étend jusqu'à l'espace vide situé au-dessus (zone 38). À son apogée, le plafond se trouve à 9,5m au-dessus du sol.

3. Cour du seigneur/Chambre d'audience. Cette salle est remplie de longs sièges en bois qui font face à une estrade sur laquelle se trouvent les hauts sièges du seigneur et de la dame.

4. Salle des puits. Gardée en permanence par deux Zhentilar, cette salle ornée contient la source d'eau potable de la Tour. Le puits est recouvert d'un grand couvercle de pierre qui pivote facilement sur des charnières bien huilées pour permettre de puiser l'eau.

5. La salle des fêtes. Cette immense salle est dominée par un grand plafond de poutres et de poteaux et par de longues rangées de tables massives en bois lisse et poli. Les décorations de cette salle ont été récemment remplacées par de l'iconographie Bainite.

6. La cuisine. Cette petite pièce chaleureuse est dominée par un foyer dans l'angle nord-ouest.

7. L'arrière-cuisine. Cette pièce est utilisée pour la découpe de la viande et la collecte des déchets à éliminer.

8. L'office. Ce long couloir étroit sert de garde-manger à la tour. Il contient normalement assez de nourriture pour nourrir les habitants de la tour pendant l'hiver, mais les Zhentilar l'ont déjà en grande partie vidé.

9. La cave à vin. Cette ancienne cave à vin a été pillée de presque tout son alcool.

Porte secrète : Les portes secrètes (Perception DD 20) sur les murs ouest et est sont astucieusement travaillées pour ressembler aux murs du château.

10. Stock de bois. Cette pièce contient normalement un stock de bois de chauffage de secours, mais une grande partie a été utilisée lors de la défense ratée de la tour, et elle n'a pas été réapprovisionnée.

Porte secrète : Des portes secrètes (Perception DD 20) sur les murs ouest, nord et est sont astucieusement travaillées pour ressembler aux murs du château.

11. Cache d'urgence. Cette pièce contenait autrefois la cache secrète du seigneur Trystemine, mais elle a été découverte et pillée par les Zhentilar lors de l'invasion. Elle est désormais vide.

12. Escalier du donjon. Voir page 121 pour plus de détails sur le niveau du donjon.

13. Antichambre des dames. Cette pièce contient un certain nombre de toilettes, fermées par des rideaux pour plus d'intimité.

14. Antichambre des hommes. Cette pièce contient un certain nombre de toilettes, fermées par des rideaux et des tentures.

15. Passage secret. Cette salle obscure a été peu utilisée ces derniers temps, mais traditionnellement, le seigneur et les autres habitants de la tour s'en servaient pour s'éclipser lors d'un rassemblement dans le secteur 5.

Porte secrète : Des portes secrètes (Perception DD 20) aux deux extrémités de ce passage sont astucieusement travaillées pour ressembler aux murs du château.

16. Chambre des espions. Un garde armé d'une arbalète est posté dans cette chambre en permanence, à l'affût de tout signe de trahison pendant les repas.

Porte secrète : Une porte secrète (Perception DD 20), habilement travaillée pour ressembler aux murs du château, mène à cette chambre.

17. Chambre secrète. Cette chambre secrète contient des arbalètes, des dagues et des torches chargées, rangées dans des étagères murales.

Porte secrète : Trois portes secrètes (Perception DD 20) astucieusement travaillées pour ressembler aux murs du château mènent à cette chambre.

18. L'arrière-salle. Cette salle est utilisée par les cuisiniers de la tour pour apporter des denrées supplé-

mentaires dans la zone 5.

19. Escaliers menant à la zone 30.

20. Quartier des gardes. Une douzaine de Zhentilar sont en garnison dans cette salle.

21. Salle de préparation des gardes (la salle de garde). Cette salle sert de poste de commandement pour le premier niveau. Le commandant en chef est posté dans cette salle, et de nombreux gardes l'utilisent pour ranger et préparer leur équipement.

22. Salle commune des gardés. Cet espace est devenu le lieu de rassemblement informel des zhentilars de bas rang postés dans la Tour biscornue.

23. Quartiers des gardes. Une douzaine de zhentilars sont en garnison dans cette pièce.

24. Chambre d'État (cour des gardes). Il s'agit d'une pièce sombre, lambrissée et tapissée. Quatre zhentilars y sont postés en permanence, attendant de renforcer d'autres postes de garde ou de répondre aux ordres d'un commandant en chef.

25. Salle de jeu. Cette ancienne armurerie sert désormais de lieu de jeu secret pour les gardes, à l'abri des regards indiscrets de leurs commandants.

26. Escalier du seigneur menant à la zone 32. Un judas situé à mi-hauteur de cet escalier donne accès à la zone 31.

27. La réserve. Cette réserve est remplie de fournitures diverses apportées par les Zhentarim. Elle sert également de poste de garde à un naug-adar qui s'ennuie (et qui dort souvent).

note de conception

Les personnages peuvent choisir d'interagir avec les habitants de la Tour biscornue d'Ashaba de diverses manières. Au cours de leurs premières activités dans la Valombre (chapitres 1 à 4), ils peuvent se rendre à la tour sous de faux prétextes, en se faisant passer pour des mercenaires à la recherche d'une mission, pour acheter des objets magiques mineurs ou pour obtenir une brève audience avec le seigneur Trystemine. Une fois que la révolte a commencé, les personnages peuvent choisir d'entrer dans la tour pour libérer les prisonniers du donjon, tendre une embuscade à un magicien qui revient, ou destituer le seigneur Trystemine de son poste de chef des vaux.

Cette aventure ne suppose pas que les PJ débarassent la Tour biscornue de ses habitants comme ils pourraient tenter de le faire dans un «donjon» standard, car ce serait un exercice abrutissant d'affronter des centaines de guerriers, de mages et de clercs de bas niveau. Au lieu de cela, la chute de la Tour biscornue est laissée à la charge des habitants du val, tandis que les personnages ont l'occasion

d'effectuer trois missions de haut niveau dans la tour pendant le soulèvement (événements 6, 7 et 8 ci-dessous).

Étant donné le chaos et la confusion qui règnent dans le Val, infiltrer la tour pendant le soulèvement n'est pas aussi difficile qu'il n'y paraît, surtout si les PJ utilisent la magie pour masquer leur passage et leur donner accès à une porte située à un étage supérieur de la tour ou s'ils entrent par le bas, par les donjons. Les événements qui se déroulent dans la Tour biscornue nécessiteront probablement de l'improvisation de la part du MD, car les choix qui s'offrent aux personnages sont trop nombreux pour être énumérés. Cependant, en supposant que les PJ jouent le rôle d'infiltrateurs et n'attaquent pas tous les habitants de la tour qu'ils voient, la plupart des Zhentilar de bas niveau peuvent être décrits comme de la couleur de fond jusqu'à ce que les personnages atteignent la cible de leur mission.

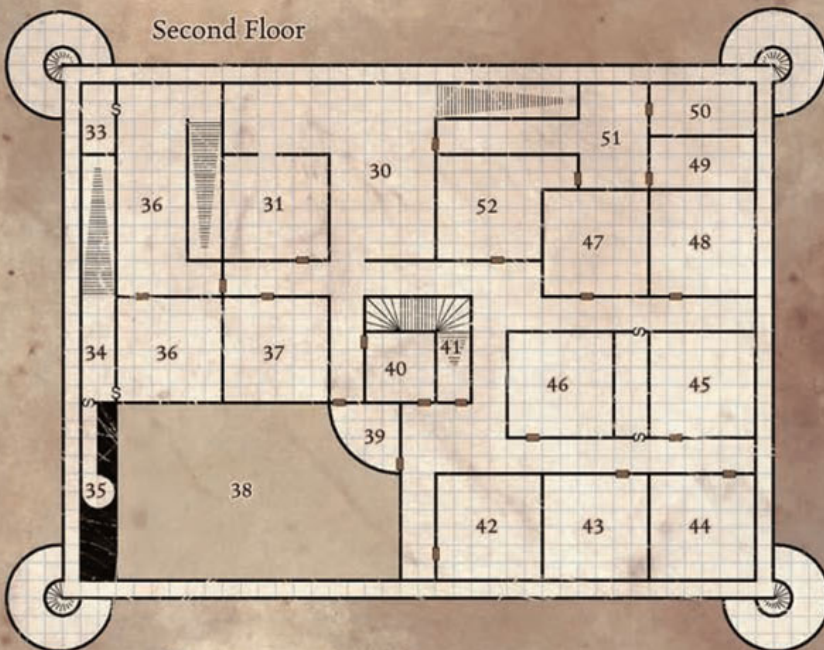
Twisted Tower of Ashaba



Third Floor



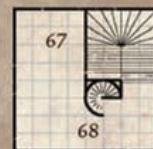
Fourth Floor



Fifth Floor



Sixth Floor



North



Seventh Floor



Eighth Floor



□ = 5 feet

28. Escalier secret de la zone 34. Cet escalier caché relie une pièce secrète du deuxième étage (zone 34) à l'extérieur et à la zone 27.

Porte secrète : Deux portes secrètes (Perception DD 20), façonnées pour ressembler aux murs du château, mènent à ces escaliers. Elles sont toutes deux gardées par un sort de Verrou du mage (NLS 12) lancé par Eregul pour compléter leurs serrures physiques.

29. Hangar à bateaux. Ce hangar en bois faiblement éclairé et aux poutres basses est une structure délabrée utilisée pour charger et décharger les barges en provenance de Valbrume. Il a été peu utilisé cet hiver, mais les zhentarims espèrent commencer à expédier régulièrement des marchandises sur la rivière Ashaba au printemps, une fois que l'armée de Sombrespoir aura conquis le val voisin. Deux gardes zhentilar et un gong d'alarme sont postés au bord de l'eau.

Portes : La porte est une porte en fer (5 cm d'épaisseur, dureté 10, 60 pv). Elle est physiquement verrouillée et complétée par un sort de Verrou du mage (NLS 7e) lancé par le naug-adar en poste dans la zone 27.

Deuxième étage : Résidence

Portes : Les portes de ce niveau et des niveaux supérieurs sont de solides portes en bois (5cm d'épaisseur, dureté 5, 20 PV). La plupart s'ouvrent facilement, à moins qu'elles ne soient verrouillées.

Hauteur des plafonds : Les plafonds ont une hauteur de 14m à ce niveau.

30. Salon des officiers. Cet espace richement meublé est devenu le lieu de rencontre informel des officiers zhentarim de rang intermédiaire, qui y discutent de leurs expériences et de leur stratégie.

31. Chambre de l'émissaire. Cette chambre à coucher richement meublée sert de quartier à Jezz l'Estropié (voir événement 7).

Judas : les zhentarims n'ont pas encore détecté le judas qui permet à quelqu'un qui se trouve dans l'es-

calier à l'ouest d'observer cette chambre. Jezz est au courant de l'existence du judas et l'utilise parfois en sens inverse pour observer les allées et venues dans la zone 26.

32. Chambre du seigneur. Cette chambre est un salon, un bureau et un salon opulent pour le seigneur Trystemine. Elle est rarement utilisée ces derniers temps.

33. La garde-robe du seigneur. Ce placard caché est rempli de vêtements, de bottes, de manteaux, d'épées et de costumes. Le seigneur Trystemine n'y vient plus que rarement.

Trésor : Un ensemble d'outils de voleur de maître appartenant à Dame Shaerl est caché sous le désordre. **Porte secrète :** Une porte secrète (Perception DD 20), habilement façonnée pour ressembler aux murs du château, mène à la zone 34.

34. La chambre cachée. Cette chambre a longtemps servi d'issue de secours cachée aux seigneurs de la Valombre.

35. La chambre de scrutation. Cette chambre cachée est utilisée par Eregul lorsqu'il scrute.

Porte secrète : Une porte secrète (Perception DD 20), façonnée pour ressembler aux murs du château, mène à cette chambre cachée. Elle est gardée par un sort de Verrou du mage (CL 12).

Trésor : Une boule de cristal est posée sur un support métallique au centre de la pièce.

36. La chambre du seigneur Trystemine. Cette chambre est la demeure du seigneur Trystemine. Elle est confortablement meublée et comprend un judas enfichable qui permet d'observer ce qui se passe dans la zone 2. Le seigneur Trystemine passe désormais le plus clair de son temps à ruminer dans cette chambre, n'en sortant que lorsqu'il doit présider la cour de Valombre.

37. La chambre d'Eregul. Cette chambre abrite Eregul l'Indépendant, bien qu'il soit rarement présent. La porte de cette pièce est gardée par un sort de Verrou du mage (NLS 12e).

Trésor : Eregul conserve ses livres de sorts dans cette pièce. Ils contiennent tous les sorts du Manuel du joueur de niveau 6 ou inférieur, ainsi qu'une douzaine d'autres sorts au choix du MD. Chaque livre de sorts est gardé par un piège à feu ou un sceau du serpent sépia (NLS 12e).

38. Partie supérieure de la zone 2.

39. Galerie des ménestrels. Ce balcon orné et tapissé est gardé par deux gardes qui surveillent les allées et venues en bas. Une longue trompette en cuivre est accrochée au mur.

40. La charmille. Cette chambre abrite plusieurs courtisanes favorites et est souvent visitée par les zhentilar stationnés dans la Tour biscornue.

41. Escaliers de la zone 53.

42-51. Chambres. Ces chambres sont utilisées

balliste

La baliste est essentiellement une énorme arbalète fixée sur place. Sa taille rend la visée difficile pour la plupart des créatures. Une créature de taille moyenne subit une pénalité de -4 aux jets d'attaque d'attaque lorsqu'elle utilise une baliste, et une créature de petite taille subit une pénalité de -6 pénalité. Il faut à une créature de taille inférieure à Grande deux actions complètes pour recharger une baliste après un tir. Une baliste occupe un espace de 1,5m de diamètre.

par les commandants zhentilars de rang intermédiaire et les troupes régulières.

52. Chambre de Forthar. Cette chambre abrite le capitaine de bataille Forthar Helvenstron, mais il est rarement présent.

Troisième étage : niveau de commandement

Portes : Les deux portes de ce niveau sont des portes en fer (10 cm d'épaisseur, dureté 10, 60 pv). Elles s'ouvrent facilement à moins d'être verrouillées.

Hauteur du plafond : Le plafond a une hauteur de 4,5 mètres.

53. Salle de garde/salle de conférence. Cette pièce sert de salle de commandement à l'armée d'occupation zhentarim. Elle est occupée nuit et jour par les commandants zhentarim de rang intermédiaire, qui préparent les plans de leur commandement. Sur les murs ouest et est, des portes mènent au toit de la tour inférieure. Le toit de la tour inférieure est entouré d'un parapet de 1,5 mètre de haut et donne accès au toit de chaque tour d'angle. Les Zhentilar ont dressé des dizaines de tentes sur ce toit, et il est le théâtre d'une activité quasi constante.

Quatrième étage : niveau de défense

Portes : Les portes de ce niveau et des niveaux supérieurs sont des portes en pierre (10 cm d'épaisseur, dureté 8, 60 pv). La plupart s'ouvrent facilement à moins d'être verrouillées.

Hauteur des plafonds : Les plafonds ont une hauteur de 3,6 m à ce niveau et à tous les niveaux supérieurs.

54. Galerie principale. Cette grande salle contient trois balistes et est gardée en permanence par six Zhentilar.

55. Escaliers menant à la zone 60.

56. Salle de garde sud. La «salle du soleil» est surveillée en permanence par deux gardes et contient une baliste.

57. Galerie de tir. Cette salle surplombe la terrasse de la Tour, également appelée Commun.

58. Poste de garde. Deux gardes s'occupent en permanence de la baliste dans cette salle.

59. Galerie de tir. La «galerie glaciale» est froide en raison des vents d'hiver qui la traversent en hurlant.

Cinquième étage : débarcadère

60. Salle des gardes. Cette salle sert de base à la demi-douzaine de zhentilars qui patrouillent les trois derniers étages de la Tour tordue et gardent le pont

d'envol (zone 66). et gardent le pont d'envol (zone 66).

61. Escalier de la zone 68.

62. Enclos. Cet enclos, moins sale que ses voisins, est attribué à Zvopua, le destrier d'Eregul. Contrairement aux autres enclos, rien n'indique que Zvopua y mange.

63-65. Enclos des aberrations ailées. Ces enclos exigus et sales, traditionnellement utilisés pour abriter les hippogriffes, ont été attribués aux aberrations ailées au service des magiciens de Zhentarim ; au moins une aberration ailée est toujours en patrouille, de sorte que trois enclos suffisent pour quatre créatures.

66. Pont d'envol. Ce grand pont d'atterrissage est gardé par une baliste. Deux zhentilars y sont postés en permanence, avec un gong d'alarme à portée de main.

Sixième étage : sanctuaire

67. Autel de Tempus. Un petit autel en l'honneur du seigneur de la bataille se trouve dans le coin sud-est. Les murs sont tapissés de boucliers abîmés. La pièce est protégée par un sort de sanctification auquel est attaché un sort de Regain d'assurance.

68. Escaliers vers la zone 69.

Septième étage : niveau du magicien

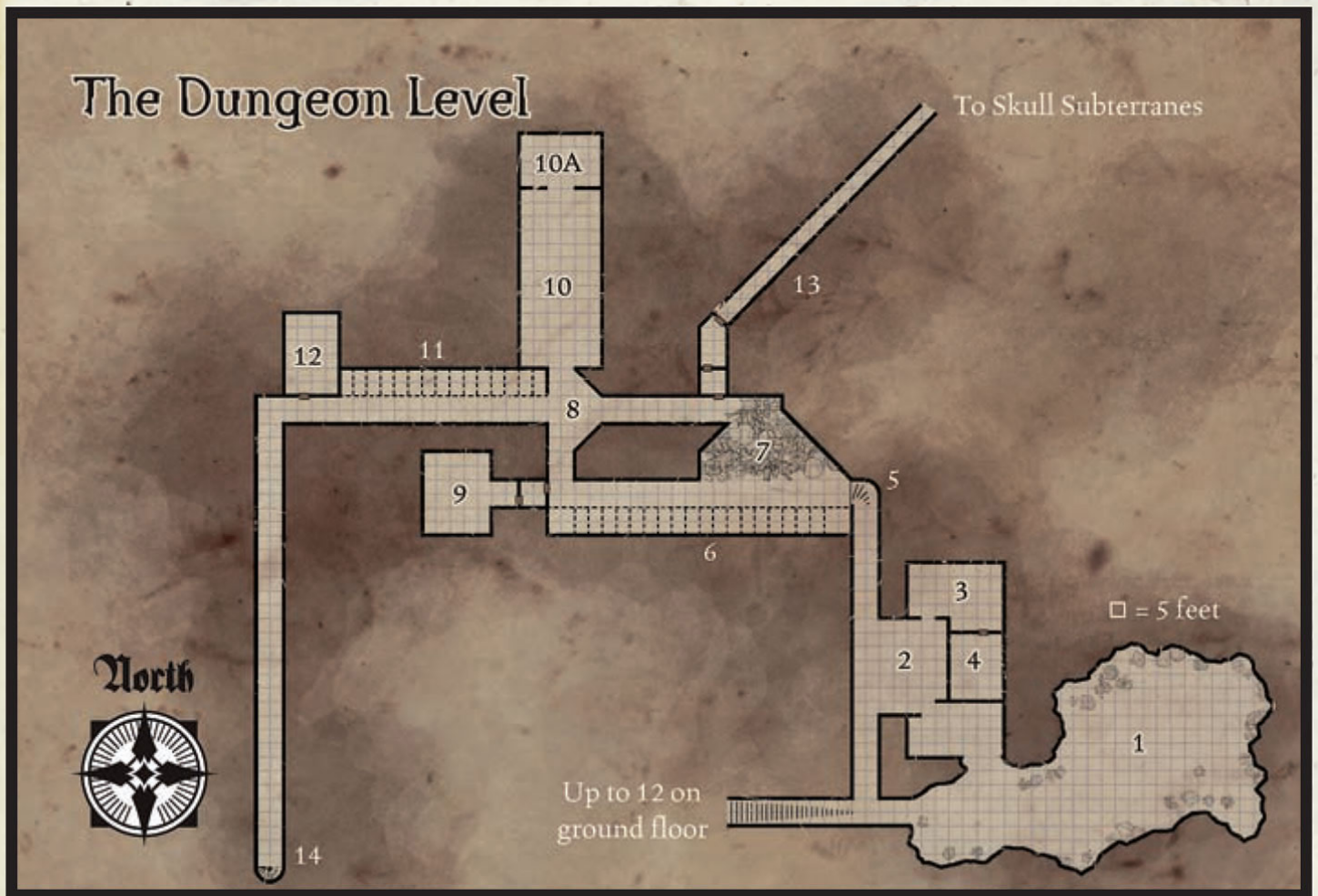
69. Zone de méditation. L'aire de méditation est meublée d'un tapis de sol, d'un édredon, d'un pot de chambre et d'une cruche d'eau en terre cuite. Eregul et les autres magiciens y étudient souvent leurs livres de sorts.

70. Échelle menant à la zone 71. Cette échelle mène à une trappe grillagée équipée d'un gong d'alarme.

Héritage d'Eilistraee

Comme un héritage persistant de l'époque où la Tour biscornue servait de temple à Eilistraee, les créatures d'alignement bon qui prononcent le nom de la vierge des ténèbres dans les limites de la Tour d'Ashaba peuvent produire une *lueur féérique* (avec un éclat argenté) en tant qu'action rapide.

Un test réussi de Connaissance (histoire ou religion) DD 25 révèle que la Tour biscornue d'Ashaba servait autrefois de temple à la Vierge noire. Un réussi test de Connaissance (arcanes) DD 30 révèle cet héritage persistant du culte d'Eilistraee.



Huitième étage : observatoire

71. Toit de la tour : Cette zone est une plateforme ouverte entourée d'un parapet bas et surmontée d'un mât. Le Réseau noir l'utilise comme plate-forme d'observation. Deux zhentilars y sont postés en permanence.

niveau du donjon

Les Zhentilars évitent le donjon à tout prix, à moins qu'on ne leur ordonne directement de pénétrer dans ses profondeurs. Le Gardien est très craint, tout comme ses serviteurs morts-vivants.

Portes : Les portes de ce niveau sont des portes de pierre (10 cm d'épaisseur, dureté 8, 60 pv). La plupart s'ouvrent facilement à moins d'être verrouillées.

Hauteur des plafonds : Les plafonds ont une hauteur de 3,6 mètres à ce niveau.

Eclairage : Le donjon n'a pas de lumière artificielle ou naturelle.

1. La caverne de l'explosion : Cette grande caverne, causée par une explosion il y a quelques années, contient des caisses empilées de bière en bouteille, des barils de poisson mariné et d'autres denrées alimentaires. Il est évident que les zhentarims ont consommé la majorité des réserves d'hiver de la Tour pendant les

quelques jours où ils y ont résidé.

Au fur et à mesure que les réserves ont été enlevées, cette caverne a été progressivement investie par un naga de Baine connu sous le nom de Gardien et son escouade de gardes terrifiants (voir l'événement 6 pour plus de détails).

2. Les réserves du Cellier : Cette réserve contient des tonneaux de bière, des piles d'ardoises et d'autres objets divers utilisés pour l'entretien de la tour.

3. Cave à vin : De nombreux tonneaux énormes sont entassés dans cette pièce non éclairée.

4. Stockage : De vieux meubles, y compris des chaises, des tables et des supports de torche, sont entreposés ici.

5. Escaliers menant à la zone 6.

6. Donjon - Cellules sud : Quinze cellules aux murs de pierre et aux portes à barre de fer bordent le mur sud du couloir.

Créatures : Ces cellules sont remplies d'habitants du val emprisonnés. La plupart sont de simples roturiers, mais on compte parmi eux un célèbre forgeron nain. Trois des gardes terrifiants qui arpentent les donjons de la Tour biscornue gardent ce couloir (voir l'événement 6 pour plus de détails).

Habitants du val (80) : 2 pv chacun.

Gardes terrifiants (3) : pv 39 chacun.

Gunthor, forgeron de la tour : LB homme nain

bouclier expert 12 ; pv 90.

7. Zone comblée : Cette zone était autrefois une zone ouverte séparée par un mur avec des ports en anneau. Le seigneur Trystemine l'a fait reboucher récemment.

8. Intersection.

9. Salle vide : La porte de cette pièce a été forcée par les zhentilars, ce qui a fait disparaître la bibliothèque privée qui s'y trouvait. Tout ce qui Il ne reste qu'un cercle maculé sur le sol, résultat d'une ancienne d'une invocation ancienne.

10. Cryptes des seigneurs de la Valombre : Ce couloir est bordé de cryptes qui contenaient autrefois les cercueils de pierre des anciens seigneurs de Valombre. Toutes les cryptes ont été ouvertes et les cercueils enlevés pour servir de gardiens morts-vivants (voir zone 1).

10A. Chambre de torture : Au fil des ans, cette zone a servi de temple de Lolth, de chambre de torture et de sanctuaire de Syluné. Les zhentarims lui ont redonné son rôle de chambre de torture, en utilisant comme table le cercueil de pierre qui servait de point central au sanctuaire de Syluné. Ces instruments de leur cruauté ont été utilisés sur des dizaines d'habitants du val ces derniers jours.

Bien que l'inscription sur le côté du cercueil ait été dégradée, un test de Décriptage DD 15 réussi révèle qu'on pouvait autrefois y lire :

« Dame Syluné / Sorcière de Valombre / Épouse du seigneur Aumry / A vécu pour protéger les vaux / et a péri de cette manière / Année du Prince ».

Tous les personnages qui ont déjà reçu le Baiser de Syluné (voir chapitre 1) peuvent invoquer la sorcière fantôme dans cette chambre pour bénéficier d'une utilisation supplémentaire de son don.

11. Donjon - Cellules du Nord : Quinze cellules de donjon aux murs de pierre et aux portes à barre de fer bordent le mur nord du couloir.

Créatures : Ces cellules sont remplies d'habitants du val emprisonnés. La plupart sont de simples roturiers, mais les parents du seigneur Trystemine, en visite, font partie du lot. Trois des gardes terrifiants (voir l'événement 6 pour plus de détails).

Habitants du val (80) : 2 pv chacun.

Seigneur Challas Amcathra : NB homme aristocrate humain Chondathien 9, pv 22.

Seigneur Miri Amcathra : LB femme aristocrate humaine Chondathien 9, pv 22.

Gardes terrifiants (3) : pv 39 chacun.

12. Casernes souterraines.

Créatures : Cette salle de garde abrite deux des gardes terrifiants qui traquent les donjons de la Tour biscornue (voir l'événement 6 pour plus de détails).

Gardes terrifiants (2) : 39 pv chacun.

13. Entrée de la Sombreterre : Deux impressionnantes portes sculptées et incrustées de lamelles de bois de zalantar se dressent ici. L'inscription sui-

vante est gravée en commun sur le côté donjon des portes : « Ici, jadis, l'humanité a vaincu les ténèbres et les a repoussés sous la terre. Les drows ont construit cet endroit pour défendre leurs tunnels. Si nous ne veillons pas, ils en feront bientôt notre tombeau ».

14. Escalier en colimaçon menant à la tourelle d'angle sud-ouest.

événement 6 : échappée de prison

Cet événement ne se produit que si les personnages décident d'infiltrer les donjons de la Tour biscornue et de libérer les prisonniers qui s'y trouvent. Cet événement suppose que les PJ infiltrer le donjon et atteignent d'abord les prisonniers dans la zone 11. En libérant les prisonniers, les PJ font du bruit en affrontant les gardes terrifiants en service, alertant ainsi les habitants des zones 1 et 6, ou déclenchent l'alarme mentale laissée par le Gardien, ce qui a le même effet.

Alternativement, les PJ peuvent d'abord atteindre les prisonniers dans la zone 6 ou tomber directement dans le repaire du Gardien dans la zone 1.

Créatures : Le Gardien est un naga de Baine au service du Seigneur des Ténèbres. Il commande une vingtaine de gardes terrifiants, répartis dans les zones 1, 6, 11 et 12. Dans un élan de cruauté, les gardes terrifiants ont été créés à partir des restes des seigneurs de l'Ombre morts, autrefois enterrés dans la zone 10. Ils ont été réveillés par un clerc de Baine de haut rang qui a accompagné Scyllua vers le sud, à Valbrume.

Rencontre tactique : U6 : Évasion de prison, page 135.

événement 7 : immunité diplomatique

Cette rencontre a lieu après le début du soulèvement. Dame Shaerl (voir annexe 1) fait savoir aux personnages qu'un émissaire des Brigades Masquées nommé Jezz l'Estropié réside dans la Tour biscornue d'Ashaba. Dame Shaerl pense que si les PJ peuvent pénétrer dans la tour et convaincre l'émissaire que les Zhentarim l'ont trahi d'une manière ou d'une autre, ils pourront alors nuire gravement à l'alliance entre le Réseau noir et les Brigades masquées, contribuant ainsi à l'effort de guerre dans le Myth Drannor. Elle laisse aux PJ le soin de concevoir et d'exécuter la mission.

Créatures : Jezz l'Estropié est l'un des chefs de la maison Jaelre, qui fait elle-même partie des Brigades masquées, actuellement engagées dans la lutte contre l'armée du Myth Drannor dans la grande forêt de Cormanthor, à l'est. Il boite à cause d'une ancienne blessure, ce qui l'oblige à porter une attelle et une chaussure spéciales pour marcher plus facilement. Jezz est à Valombre en tant qu'émissaire des Brigades Masquées

auprès du Zhentarim. Jeune et confiant, Jezz est resté à la Tour biscornue pendant le soulèvement pour en apprendre le plus possible sur la réaction des zhentarims, voyant là une occasion en or de recueillir des informations tactiques sur les alliés actuels de la Maison Jaelre.

Rencontre tactique : U7 : Immunité diplomatique, page 136.

événement 8 : L'ombre de Trystemine

Cette rencontre se produit vraisemblablement après le début de la révolte, bien qu'un raid audacieux des personnages puisse faire en sorte que cet événement se produise plus tôt. Dame Trystemine (voir l'annexe 1) fait savoir aux PJ que son mari, le seigneur Trystemine, s'est retiré dans ses appartements et que le chaos déclenché par l'insurrection l'a laissé sans surveillance. L'événement est supposé se dérouler dans l'appartement de Trystemine (zone 36). Alors que les PJ tentent d'appréhender ou de parler à Trystemine, le seigneur en disgrâce de la Valombre lance une attaque suicidaire.

Créatures : Le seigneur Trystemine est un noble aquafondien, membre des Ménéstrels et ami de feu Bâton Noir. Khelben a envoyé le jeune noble rejoindre Doust Sulbois, seigneur de la Valombre, et les chevaliers du Myth Drannor. Après avoir bien servi ses nouveaux compagnons, il s'est vu offrir la seigneurie par Doust, qui souhaitait retrouver une vie d'aventurier.

Trystemine s'est révélé être un seigneur prudent, rusé et diplomate, faisant preuve d'autorité et de prévoyance. Il aime à se considérer comme bienveillant et protecteur, mais il se montre de plus en plus étouffant, paternaliste et condescendant.

Trystemine est mariée à Dame Shaerl Sorbetoge (voir annexe 1), et leur fils est désormais un jeune aventurier à part entière, qui combat actuellement aux côtés des chevaliers de Myth Drannor dans la grande forêt de l'est. Avant la récente invasion, le seigneur Trystemine avait commencé à envisager de démissionner de son poste, comme l'avait fait Doust avant lui.

S'il survit, le seigneur Trystemine est plongé dans une profonde dépression, découragé par son incapacité à défendre son Val bien-aimé. On peut facilement le convaincre de démissionner de son poste ou, en réussissant un test de Diplomatie DD 40, de rester seigneur de la Valombre. Une fois sorti de sa dépression, l'attitude de Trystemine change considérablement et il perd son approche paternaliste de la vie.

Rencontre tactique : U8 : L'ombre de Trystemine, page 137.

Récompense ad hoc en XP : Si les PJ libèrent le seigneur Trystemine de sa possession sans le tuer, attribuez-leur 2 000 XP.

Retour du Haut capitaine

Comme nous l'avons vu au chapitre 1, Scyllua Sombrespoir, la châtelaine de Château Zhentil et Haute Capitaine des Zhentilar, a marché vers le sud avec deux brigades jusqu'à Valbrume après avoir conquis Valombre, laissant l'Armée d'Occupation Zhentarim consolider ses gains. Une fois le soulèvement amorcé, Eregul l'Indépendant envoie un message à Scyllua, l'informant de la rébellion naissante et l'assurant qu'elle serait rapidement réprimée. N'étant pas dupe, la Haute Capitaine se met immédiatement en route pour Valombre sur son destrier noir, suivi de ses valkyries d'élite.

événement 9 : La chute de Sombrespoir

Cet événement est la dernière rencontre tactique de l'aventure. À ce stade, les personnages ont probablement fait presque tout ce qu'ils pouvaient espérer faire pour que le soulèvement réussisse, mais la victoire est juste hors de leur portée. Ironiquement, le retour de Sombrespoir pourrait aussi bien redonner de l'énergie aux Zhentarim, si elle revient prendre le commandement, qu'assurer leur défaite, si leur commandant suprême est publiquement vaincu lors d'une bataille dans le ciel de Valombre.

Créatures : Sombrespoir est persuadée que toute rébellion peut être rapidement éteinte, mais elle ne croit pas que ses lieutenants parviennent à gérer efficacement de l'occupation en son absence. Elle a donc décidé que la rapidité était essentielle et est revenue sur son destrier volant, accompagnée uniquement de ses valkyries d'élite, un groupe d'érynyes. Le cauchemar et sa cavalière traversent le plan éthéré par tranches de 20 minutes, avec les érynyes en soutien (le destrier noir peut emmener jusqu'à six créatures avec lui grâce à son pouvoir éthéré).

Rencontre tactique : U9 : La chute de Sombrespoir, page 138.

conditions de victoire

Bien que les personnages aient remporté de nombreuses victoires dans leur lutte pour libérer Valombre, l'armée d'occupation zhentarim n'est pas facile à mettre en déroute, malgré la perte de hauts responsables et l'affaiblissement de leur position stratégique. La pénalité en cas d'échec est si élevée que les commandants zhentarims de niveau moyen sont suscep-



tibles de rallier les troupes et de tenir le coup, à moins que les PJ n'aient remporté une grande victoire.

Durant bataille pour Valombre, prenez un moment pour passer en revue les succès des PJ tout au long de l'aventure. Chaque victoire rapporte un certain nombre de points de victoire (PV), comme indiqué ci-dessous.

Libérer Syluné : Si les PJ ont libéré la sorcière fantôme, lui permettant ainsi de contenir la croissance du rite de dénouement, attribuez-leur 2 PV.

Sceller le portail : Si les PJ ont réussi à sceller le portail de Château Roche, ils reçoivent 5 PV.

Mettre fin à la menace Bainite : Si les PJ ont tué Malathon «Sombre ruine» et les autres clercs Bainites de Château Roche, ils recevront 1 VP..

Mettre fin à la menace sharéenne : si les PJ ont mis à sac la Maison de la Nuit et tué Esvele Châteaugris, ils recevront 2 VP.

Restauration de la Toile : Si les PJ ont mis fin au Rite de dénouement, accordez-leur 1 PV.

Mettre fin à la menace drow : si les PJ ont mis en déroute les drow de la maison Dhuurniv et tué les trois sœurs matrones, ils obtiennent 2 PV.

Infiltration de la Tour biscornue : si les PJ ont tué Qiltox, permettant ainsi l'infiltration de la Tour biscornue, attribuez-leur 2 PV.

Recrutement des druides : si les PJ ont tué le chef de meute des loups de Valombre, permettant ainsi aux druides du Cercle de Valombre de rejoindre l'al-

liance, attribuez-leur 1 PV.

Recrutement de la meute de l'Ombre Lunaire : Si l'un des PJ a tué le chef de meute des loups de Valombre lors d'un combat rituel, permettant à Coteu de reprendre sa place de chef et de mener les loups au combat aux côtés des valiens, attribuez-lui 1 PV.

Tuer le Susurrus : Si les PJ ont tué le Susurrus, acquérant ainsi l'usage des carrefours et des chemins de traverse de la Valombre, attribuez-leur 2 PV.

Recruter la légion d'Azalar : Si les PJ ont convaincu les fées de les rejoindre dans le soulèvement, attribuez-leur 1 PV.

S'opposer à la cruauté : si les PJ ont tué Forthar Helvenstron et libéré les habitants sans défense de Valombre qu'il avait l'intention de massacrer sur le sanctuaire désacralisé de Mystra, attribuez-leur 1 PV.

Contrôle du ciel : Si les PJ ont tué Eregul l'Indépendant et son destrier aberration draconique, accordez-leur 2 PV. Accordez-leur également 1 PV pour chacun des deux magiciens supplémentaires qu'ils tuent (notez que l'aventure, telle qu'elle est écrite, précise la possibilité de ne combattre qu'un seul magicien).

Équiper les habitants du val : Si les PJ empêchent la caravane de ravitaillement d'atteindre la Tour biscornue (ce qui est supposé se produire s'ils tuent Eregul et son destrier), accordez-leur 1 PV. Pour chaque tranche de 10 000 po d'armures et d'armes que les PJ donnent aux habitants du val (probablement acquis à

partir des armes pillées des ennemis tombés au combat), accordez aux PJ 1 PV supplémentaire.

Libération des prisonniers : Si les PJ ont libéré les prisonniers dans le donjon de la Tour biscornue, attribuez-leur 1 PV supplémentaire.

Mettre fin à la possession de Trystemine : Si les PJ ont mis fin à la possession du seigneur Trystemine par le simulacre d'ombre, attribuez-leur 3 PV supplémentaires.

Chute du Haut Capitaine : Si les personnages ont tué Sombrespoir dans le ciel du village de Valombre, attribuez-leur 5 PV supplémentaires. S'ils l'ont tué dans l'enceinte de la Tour biscornue, ils n'obtiennent que 2 PV supplémentaires.

Victoire !

Avec 30 points de victoire ou plus, l'armée d'occupation zhentarim ne se rétablit pas. Après avoir quitté Valombre, l'armée se regroupe à Vounlar et abandonne ses efforts pour contrôler le front ouest de la Guerre Cormanthor. Notez qu'il est presque impossible de remporter la victoire sans porter le coup de grâce en tuant Scyllua Sombrespoir dans le ciel de Valombre, sous les yeux de ses troupes et des habitants du val.

Défaite !

Entre 20 et 29 points de victoire, le soulèvement, malgré les efforts des PJ et des habitants des vaux, ne parvient pas à chasser l'ennemi de Val. L'armée d'occupation zhentarim maintient son emprise sur le village de Valombre et la Tour biscornue d'Ashaba, mais perd le contrôle des habitants des alentours et de la plupart des habitants des vallées. La Guerre de Cormanthor se prolonge à l'est et s'annonce de plus en plus sombre, puisque les Zhentarim et les Brigades Masquées encerclent entièrement la Cité de la Beauté récemment reconquise.

Avec 19 points de victoire ou moins, le soulèvement se termine par une défaite totale. L'armée d'occupation zhentarim garde la mainmise sur les Vaux, grâce aux nombreux renforts venus de Château Zhentil. Un nouveau portail est

construit, reliant la Tour biscornue directement au Château Zhentil, et Valombre devient une partie intégrante de l'empire grandissant de Fzoul Chembryl.

Les suites de l'histoire

Si les personnages gagnent, ils sont considérés comme les libérateurs de Valombre et ont gagné la gratitude éternelle des habitants du val et de leurs alliés (comme les derniers Élus de Mystra et les Chevaliers de Myth Drannor). Les habitants du val se tournent vers les PJ pour choisir leur nouveau seigneur ; Trystemine, s'il survit, a proposé de se retirer. C'est aux personnages de décider s'ils veulent convaincre le seigneur Trystemine de diriger les efforts de reconstruction, choisir un nouveau seigneur, comme Azalar Fauconnier, ou donner le pendentif d'Ashaba à l'un de leurs propres membres.

Pour la suite, les personnages peuvent choisir de rendre la lame de guerre à Myth Drannor ou de chercher des informations sur les Princes de Pénombre, qui semblent être à l'origine des événements de cette aventure et de celle qui l'a précédée, Cormyr : La déchirure de la Toile. Dans l'aventure suivante, Anauroch : l'Effondrement du monde, les PJ devront braver les périls du Grand Désert pour affronter les Shadovars et démêler le sombre complot de Shar.

Notes de conception

Compte tenu du grand nombre d'ennemis affrontés au cours de cette aventure, les PJ acquerront probablement des trésors d'un niveau supérieur à la moyenne. On s'attend à ce qu'une bonne partie de ce trésor soit rendue aux habitants du val pour que le soulèvement réussisse, ce qui réduira la quantité de trésor excédentaire dont disposeront les PJ à la fin de l'aventure.

Notes de conception

Pour des raisons de cohérence de l'historique officiel publié des Royaumes Oubliés, on suppose qu'Eregul l'Indépendant, Scyllua Sombrespoir, Forthar Helvenstron, Malathon et Esvele Château-gris sont morts. On suppose que Jezz l'Estropié a survécu, après avoir été manipulé par les PJ, et qu'il retourne auprès des Brigades Masquées, furieux de la trahison du Zhentarim. De plus, on suppose que le seigneur Trystemine survit, démissionne de sa fonction de seigneur et se dirige vers l'est pour rejoindre les chevaliers du Myth Drannor, tandis qu'Azalar Fauconnier est installé comme nouveau seigneur de la Valombre.

CHEF DE MEUTE

Rencontre de niveau 12 ou 14

Mise en place

Placez Crocgivre (F) et sa meute de loups légendaires (L) dans les cases indiquées.

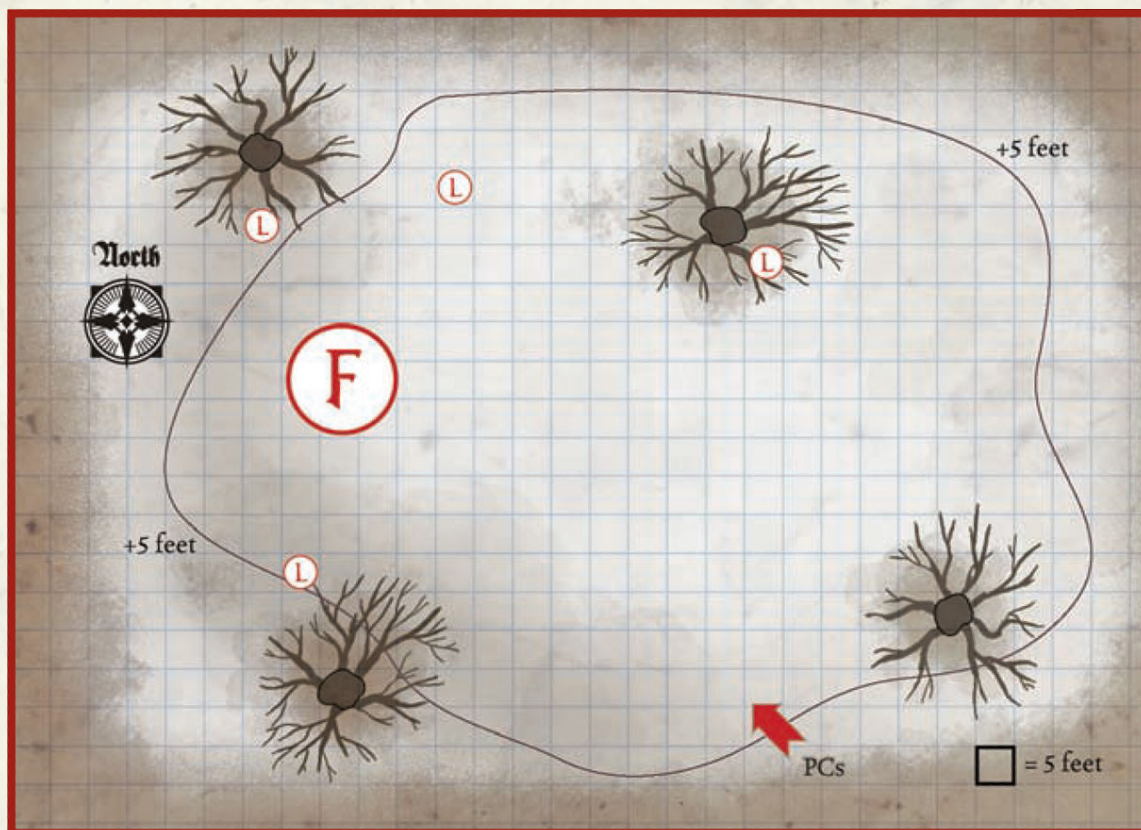
Lorsque les PJ voient leurs adversaires, lisez :

Crocgivre : La créature ressemble à un énorme loup blanc aux yeux d'un bleu glacial, enveloppé d'un nimbe d'un éclat violet profond. Elle est aussi haute qu'un éléphant, et son halène fume le froid.

Loup légendaire : Ces bêtes sont des loups au pelage blanc et à l'allure féroce.

Tactique

Croc-en-jambe utilise sa Science du débordement améliorée et ses Caractéristiques pour maintenir ses adversaires sur la défensive, et alterne entre respiration et morsure pour ses attaques. Si la meute se rassemble, les loups légendaires tentent de faire trébucher leurs adversaires, ce qui permet à leurs congénères et à Crocgivre d'attaquer des ennemis plus faciles à toucher.



caractéristiques de la zone

La neige : L'épaisseur de la neige est de 25cm. Les créatures de taille moyenne et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

SUSURRUS DÉCHAÎNÉ

Rencontre Niveau 13

Mise en place

Placez le gardien du carrefour (G) et le portail dans les cases indiquées. Azalar (A) apparaît à travers le portail, suivi sur ses talons, 1 round plus tard, par le Susurrus.

Lorsque les PJ voient les autres créatures, lisez :

Azalar Fauconnier : Azalar, de constitution puissante, a des cheveux argentés, portés longs en une épaisse tresse. Son ascendance féérique se révèle dans ses oreilles pointues, ses yeux en amande et ses petites cornes presque cachées sous sa frange.

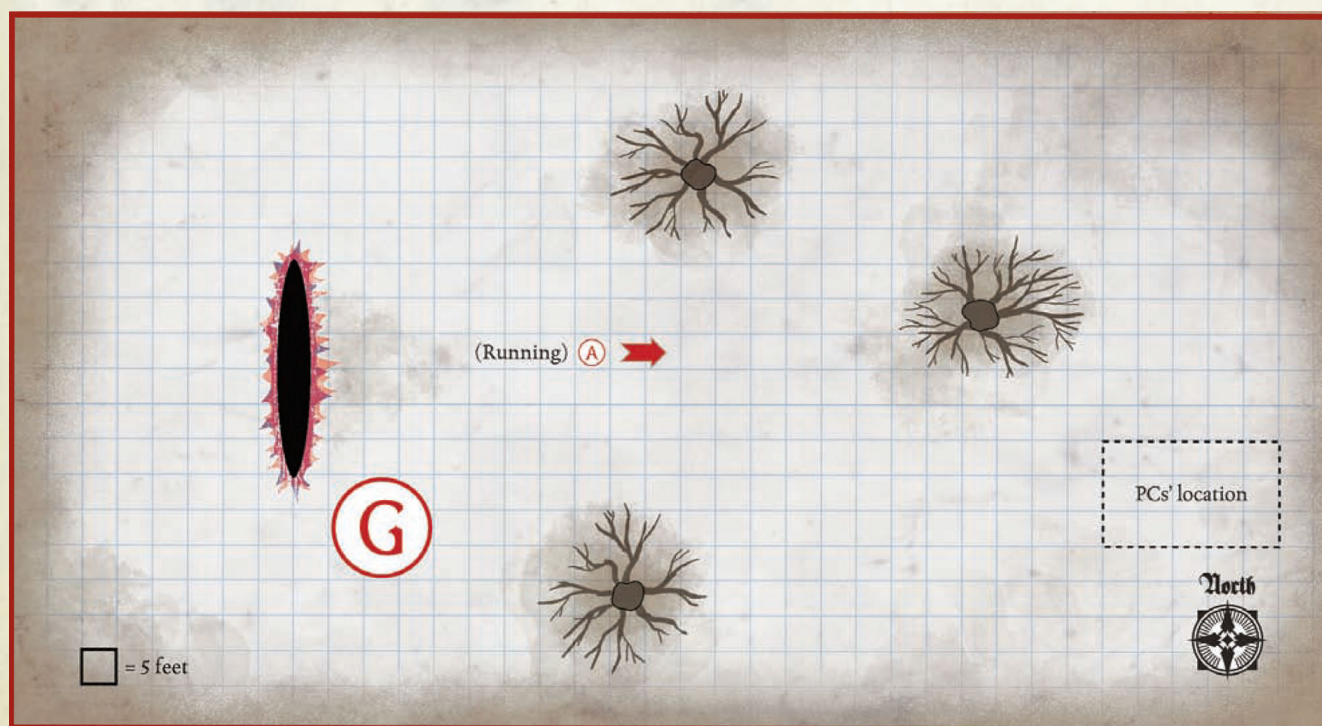
Le Susurrus : Un énorme arachnide couvert d'une fourrure blanche épaisse flotte devant vous. Ses yeux brillent d'une lumière pâle et haineuse, et l'emblème d'une araignée se dessine faiblement sur son front monstrueux. Les pattes de la créa-

ture se terminent par des moignons carbonisés et sanglants.

Gardien de la croisée des chemins : La forme fantomatique d'un satyre géant se tient devant vous, les pieds plantés et les yeux fixés fermement vers l'avant, comme une sentinelle.

Tactique

Le Susurrus sort du carrefour sur les talons d'Azalar et se retrouve face aux personnages. Sa première réaction est d'attaquer, mais si les PJ représentent une réelle menace, il tente d'utiliser la marche au vent et de s'échapper. S'il s'échappe, le Susurrus s'attaque à des proies locales plus faciles, ciblant à la fois les fées et les humanoïdes moins puissants, obligeant probablement les PJ à perdre un temps précieux à le traquer.



caractéristiques de la zone

La neige : L'épaisseur de la neige est de 25cm. Les créatures de taille moyenne et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'acrobatie augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.

BATAILLE DU PONT

Rencontre Niveau 13

Mise en place

Placez le commandant zhentarim Forthar (F), les archers zhentilars (Z), les ogres war hulks (W) et les habitants du val capturés (D) dans les cases indiquées.

Au début de la rencontre, Forthar maintient son aura mineure de dépassement de soi et son aura majeure d'ardeur motivée. La première confère au capitaine de bataille et à ses alliés un bonus de +4 aux jets de dégâts lorsqu'ils chargent. La seconde confère à ses alliés une vitesse de déplacement de +3m. Ces changements ne se reflètent pas dans les caractéristiques de ses alliés. Il conserve également la force d'âme du champ de bataille.

Lorsque les PJ voient leurs adversaires, lisez :

Forthar Helvenstron : Le chef du groupe est un homme humain vêtu d'une combinaison de plaques. Il a une allure imposante et cruelle, un crâne chauve et une barbe grise bien taillée. Il porte un grand bouclier d'acier orné de l'insigne Zhentilar.

Ogre War Hulks : Ces brutes corpulentes mesurent plus de 3m de haut. Leur peau épaisse est couverte de bosses sombres et verruqueuses et leurs cheveux sont longs, gras et mal entretenus. Ils portent tous deux des chemises de maille et manient d'énormes fléaux.

Archers zhentilar : Ces hommes ont la peau claire et des cheveux noirs et courts. Chacun est vêtu d'une Chemise de maille et d'un tabard noir portant l'insigne du Zhentilar. Ils sont armés d'arcs longs composites et d'épées longues.

Tactique

Forthar se tient derrière ses archers, dirigeant le combat et maintenant son Inspiration du champ de bataille. Il ordonne aux habitants du val capturés de s'agenouiller sur le pont au milieu de lui et de ses archers, dissuadant ainsi l'utilisation de sorts de zone. Après la charge des ogres (avec une action de mouvement supplémentaire, si possible), il utilise son aura mineure Art de la Guerre. Si les ogres se mettent à lancer des rochers, il opte pour l'aura mineure Frappe Précise. Une fois le combat engagé, il change son aura majeure pour Motivation de l'ardeur et utilise son action de mouvement supplémentaire lorsque ses adversaires tentent de s'éloigner de la mêlée.

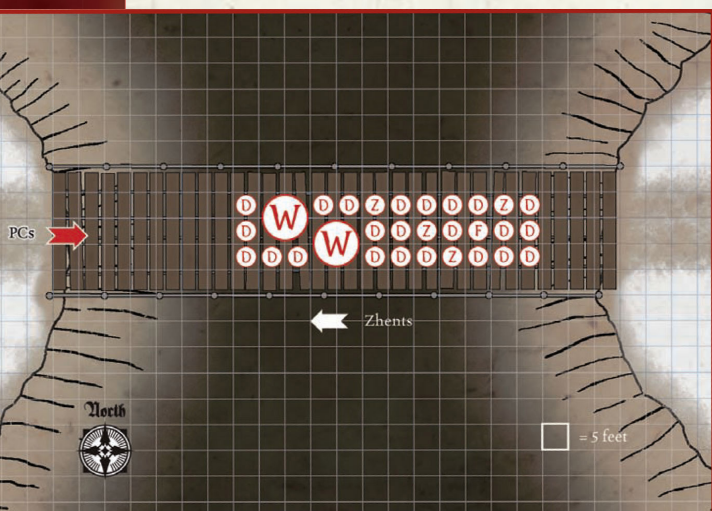
Si le combat à distance semble imminent et que les ogres ont le temps de se préparer, ils enduisent leurs rochers d'huile d'arme magique supérieure +1. Sinon, ils dégainent leurs épées à deux mains et se lancent dans le combat, utilisant leur compétence Intimidation pour démoraliser leurs adversaires et leurs armes adamantites pour réduire en miettes les armements de leurs ennemis. Si les ogres sont à court de rochers et que les ennemis se trouvent hors de leur portée, ils boivent leurs potions de vol. Si le combat se déroule sur le pont, les ogres tentent d'en faire sortir leurs adversaires.

S'ils ont le temps de se préparer, les archers zhentilars boivent leur potion de grâce féline puis appliquent l'huile de flèche enflammée ; dans le cas contraire, et si le combat à distance est engagé, leur première action est toujours d'appliquer l'huile de flèche enflammée avant de commencer à tirer. Si le combat au corps à corps est imminent, ils dégainent simplement leur épée et attaquent.

caractéristiques de la zone

Pont : Le pont a une longueur de 30m, et trois travées, chacune d'une longueur de 10m. Les rails latéraux ne font que 2 pieds de haut, ce qui facilite la chute de quelqu'un sur les bords. Le pont est à 6m au-dessus de l'eau, et l'eau est profonde de 3,6m. Les chutes dans l'eau ne causent pas de dégâts, mais retirent la victime du champ de bataille.

La neige : La neige a une épaisseur de 25 cm. Les créatures moyennes et plus petites doivent payer 2 cases de mouvement pour entrer dans chaque case du champ de neige. Le DD des tests d'Acrobaties augmente de 2. Les créatures de grande taille ne sont pas affectées.



SOUTIEN AÉRIEN

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez Eregul et Zvopua dans les cases indiquées, mais reconnaissez qu'il s'agit d'un combat aérien qui se déroule en trois dimensions. Cette bataille est supposée se dérouler en plein vol, car Eregul ignore toute attaque venant du sol dans sa hâte d'atteindre la caravane de ravitaillement et de la défendre contre toute embuscade. En supposant que les PJ abordent cette rencontre en vol, placez-les dans les espaces indiqués (P), à moins qu'ils ne précisent une formation particulière.

Lorsque les PJ aperçoivent leurs adversaires, lisez :

Eregul : L'humain est un grand mage à la barbe noire aux cheveux courts et bien taillés. Il est vêtu des habituelles robes noires des Zhentarim et porte à la ceinture une paire de baguettes en bois sombre.

Zvopua : La posture trapue et le corps boursoufflé de cette créature évoquent tout à la fois la forme d'un énorme drake et d'un crapaud, d'environ 6m de long et 2m et demi de haut à l'épaule. Sa peau est couverte d'écailles noires et d'excroissances ondulantes en forme de petites cornes. Ses yeux rouges brillent d'une lueur malveillante sur son visage draconique aux multiples mâchoires.

Tactique

Dans les airs, Eregul préfère se couvrir d'un globe d'invulnérabilité et d'un champ de répulsion pour attaquer à distance. Il réserve son brouillard solide pour ralentir ses poursuivants. S'il est contraint au combat de mêlée, il préfère employer sa capacité d'attaque au galop, permettant à l'aberration draconique de souffler à l'approche, puis d'attaquer avec ses morsures et ses griffes. Pendant ce temps, Eregul déclenche des attaques avec ses baguettes, l'une après l'autre.

Eregul ne connaît pas la propriété de portail de son anneau mineur de la tour de Hurlevent et n'essaiera donc pas de l'utiliser pour s'enfuir.

caractéristiques de la zone

Au choix du MD, la bataille contre Eregul se déroule pendant l'une des nombreuses tempêtes de neige qui s'abattent sur le Val.

Une tempête de neige obscurcit toute vision, y compris la vision dans le noir. Au-delà de 1,5m, les

créatures sont dissimulées (les attaques portées par ou contre elles ont 20 % de chances de rater).

Un vent violent provoque l'extinction des flammes non protégées. Les flammes protégées dansent frénétiquement et ont 50% de chances de s'éteindre. Les attaques à distance et les tests de Perception auditive subissent une pénalité de -4.

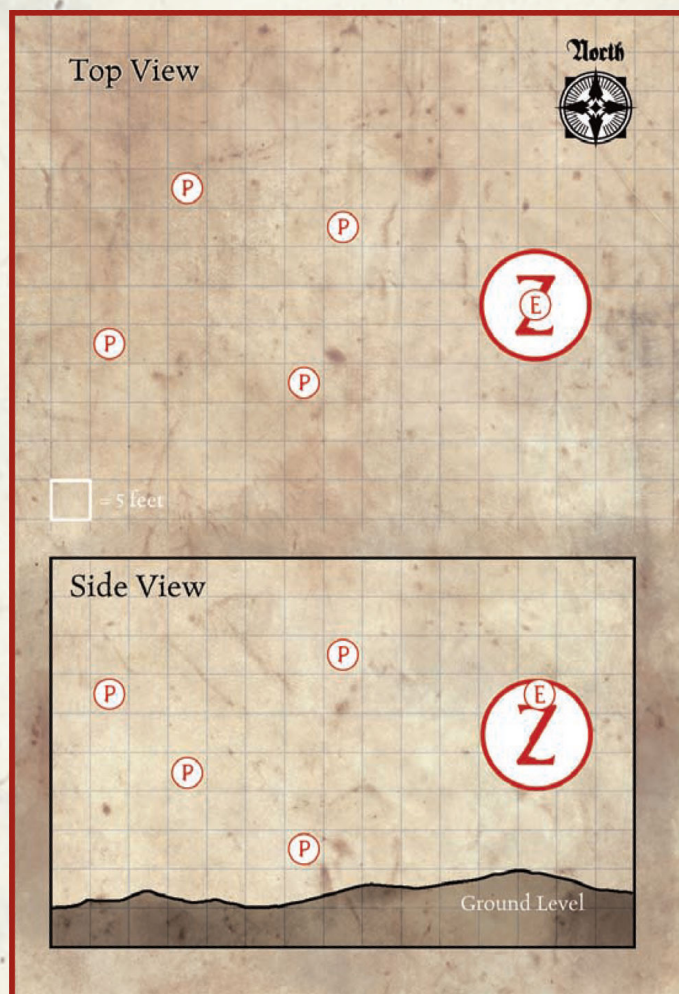
Les créatures minuscules ou plus petites sont emportées par le vent (*au sol* : mise à terre, recul de 1d6×3m et 1d4 points de dégâts non létaux par 3m ; *en l'air* : recul de 2d6×3m et 2d6 points de dégâts non létaux dus à l'impact).

Les petites créatures sont mises à terre (*au sol* : mis à terre ; *en l'air* : recul de 1d6×3m).

Les créatures moyennes sont bloquées (*au sol* : immobilisée ; dans les airs : recul de 1d6 cases).

Les créatures grandes et plus grandes ne sont pas affectées. Notez que les créatures aériennes sont traitées comme étant plus petites d'une catégorie de taille que leur taille réelle lorsqu'elles volent.

Combat aérien : voir le GdM page 20.



EMBUSCADE DU BALHANNOTH

Rencontre Niveau 12

Mise en place

Placez les balhannoths (B) dans les cases indiquées. Cela correspond à leur position en s'accrochant au plafond et en utilisant leur capacité Camouflage.

Si cette rencontre est déplacée à la surface, placez l'embuscade au milieu d'un bosquet d'arbres matures ou entre deux bâtiments, afin que les balhannoths puissent tenter d'attaquer par surprise depuis le haut.

Lorsque les PJ aperçoivent leurs adversaires, lisez ceci :

Deux imposantes créatures au corps ovoïde tombent du plafond. Chacune se déplace sur six longs tentacules à la place des jambes, et d'entre leurs épaules respectives sortent des bouches baveuses pleines de dents déchiquetées et déchirantes.

Tactique

Les balhannoths attendent immobiles, utilisant leur compétence Camouflage pour se fondre dans le terrain et leurs longs membres préhensiles pour s'accrocher au plafond (ou aux arbres). Lorsqu'ils détectent une proie potentielle à l'aide de leur Vision du dweomer, les balhannoths chargent pour attaquer les créatures ayant le plus d'effets magiques ou les plus puissants.

Bien que la prise antimagique des balhannoths fonctionne normalement contre la magie de la Toile d'ombre, la dweomersight ne détecte pas la Toile d'ombre. Par conséquent, bien qu'ils se nourrissent en consommant à la fois la magie de la Toile et celle de l'Ombre, il est peu probable que les balhannoths attaquent les utilisateurs de la Toile d'ombre.



ÉVASION DE PRISON

Rencontre Niveau 14

Mise en place

Placez les trois gardes terrifiants (D) et les prisonniers (P) dans les cases indiquées ; chacun de ces derniers symboles doit être traité comme une foule de 5-6 roturiers, et déplacé comme un groupe.

Le naga de Baine et les gardes terrifiants des zones D1 et D6 entrent après 1 round et 3 rounds, respectivement.

Lorsque les PJ voient leurs adversaires, lisez :

Gardes terrifiants : Ces squelettes sont recouverts d'une armure noire translucide. Chacun d'eux tient une épée longue et des flammes rouges couvent dans leurs orbites.

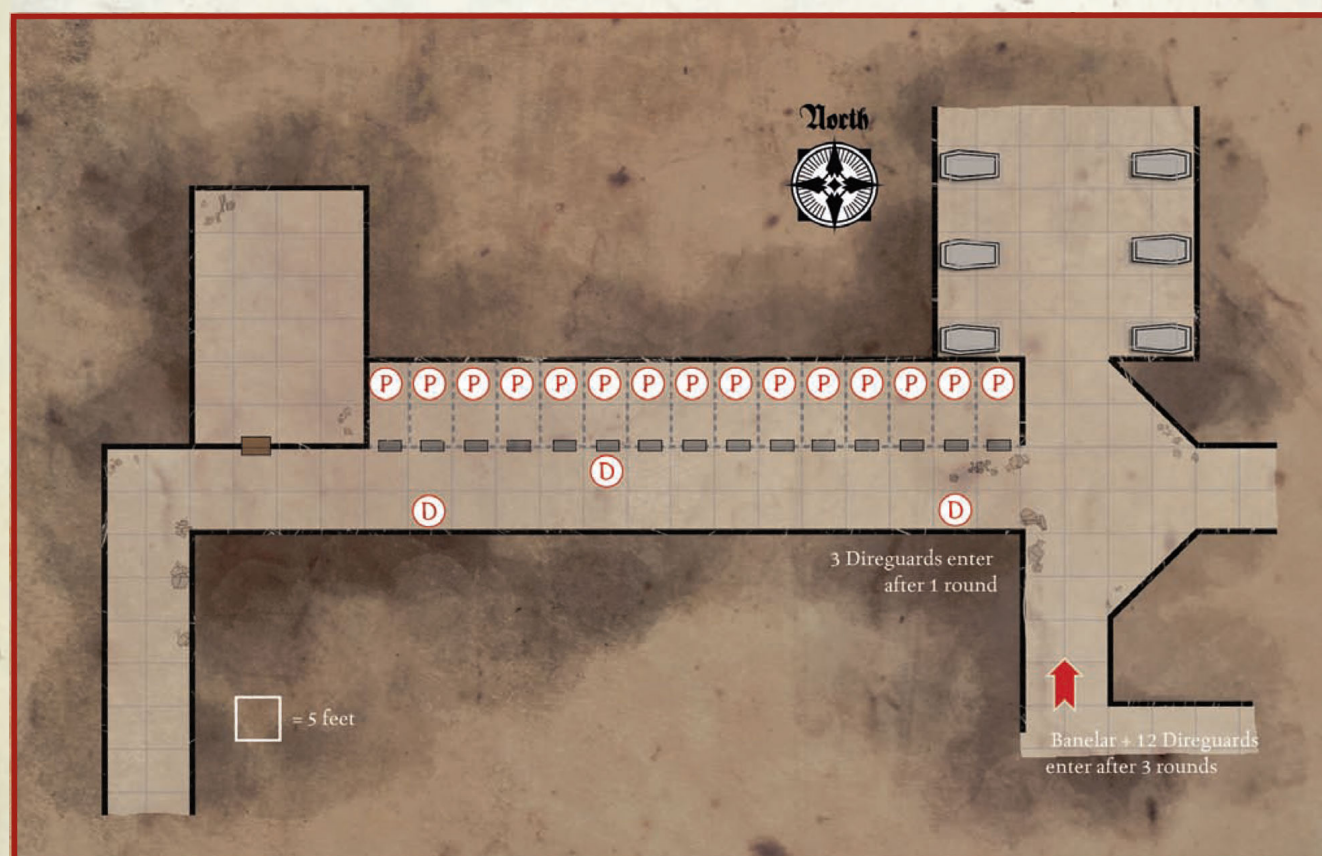
Les habitants du val : Ces humains sont sales, froids et épuisés, et leurs vêtements sont réduits à des haillons. Leurs yeux s'illuminent d'espoir à votre vue.

Naga de Baine : Le glissement des écailles s'accompagne d'un éclair d'un éclair violet, un grand serpent se faufile sur les pierres. Sa tête hideuse est un simulacre de visage humain, sa bouche est entourée de minuscules excroissances vermiformes.

Tactique

Le naga de Baine lance des sorts de renforcement (en action libre) pendant qu'il fonce vers les PJ, notamment puissance divine, liberté de mouvement, cercle magique contre le bien et clignotement. Une fois qu'il a atteint ses forces mortes-vivantes, il lance désacralisation tout en se déplaçant pour attaquer. Il combine ensuite ses nombreux sorts d'attaque au toucher (lancés en action libre) avec ses attaques physiques pour en augmenter l'efficacité.

Les gardes terrifiants commencent par activer leur capacité de clignotement, puis attaquent par vagues, en privilégiant leur combinaison d'attaque d'épée longue et de griffes à deux griffes. Chaque round, un tiers des gardes terrifiants déclenchent leur capacité de type missile magique, ciblant les lanceurs de sorts connus et évidents, et utilisent leur capacité de clignement pour échanger leurs positions entre ceux qui utilisent des attaques de mêlée dans ce round et ceux qui emploient le missile magique.



IMMUNITÉ DIPLOMATIQUE

Rencontre Niveau 14

Mise en place

Placez Jezz l'Estropié (J) sur la case indiquée. Son familier vipère est enroulé autour de son bras gauche, cachée sous sa chemise.

Lorsque les PJ voient leurs adversaires (le serpent est initialement caché), lisez :

Jezz l'Estropié : Cet humanoïde a une peau noire et lisse et des cheveux blancs pâles. Il est légèrement plus petit et plus mince qu'un humain. Il porte une armure de cuir souple, une lame d'aspect exotique et une attelle à la jambe droite.

Vipère : Ce serpent était caché dans la manche de l'humanoïde et s'enroule autour de son bras.

Tactique

Jezz l'Estropié cherche à observer le plus possible le soulèvement et la réaction des Zhentarim, tout en réussissant à s'échapper. S'il est attaqué par les PJ, il tente immédiatement de s'enfuir en utilisant la grâce féline, le vol, l'invisibilité, le brouillard obscurcissant et ses caractéristiques naturelles pour s'échapper.



L'OMBRE DE TRYSTEMINE

Rencontre Niveau 8, 13 ou 15

Mise en place

Placez le seigneur Trystemine (M) sur la case indiquée. Les hostilités commenceront probablement lorsque le seigneur Trystemine (sous sa forme possédée) lancera une attaque suicidaire.

Stratégie

Le seigneur Trystemine est actuellement possédé par le simulacre d'ombre du prince Yder Tanthul. Une fois les personnages confrontés au seigneur Trystemine, le simulacre d'ombre comprend que la fin est proche. Dans l'espoir de semer la discorde et de saper le statut des PJ à la suite du soulèvement (en supposant qu'il réussisse), le Prince Yder force le Seigneur Trystemine à se battre dans l'espoir que les PJ abattent rapidement l'actuel Seigneur de la Valombre.

Si les PJ mettent fin à la possession (au moyen d'un souhait limité ou d'une magie similaire), le simulacre d'ombre retourne dans le plan des ombres pour informer son créateur des événements survenus à Valombre, apparaît dans la pièce ou dans un autre lieu d'ombre proche pour affronter les PJ, ou tente de posséder une cible facile (une personne susceptible d'avoir un faible score de Volonté). Dans ce dernier cas, elle attend le moment opportun pour intervenir si les personnages s'opposent à la poursuite des machinations du Shadovar. Si les PJ poursuivent le simulacre d'ombre, utilisez les caractéristiques présentées à la page 155.

Sanctuaire privé : la chambre de Trystemine chambre de Mourngrym fait l'objet d'un sort permanent de Sanctuaire de Mordenkainen. Pour plus de détails sur l'effet du sort, voir MdJ 286.

Lorsque les PJ voient le seigneur déchu de Valombre, lisez :

L'homme qui se trouve devant vous est un grand homme d'âge moyen aux cheveux bruns bien taillés



LA CHUTE DE SOMBRESPOIR

Rencontre Niveau 16

Mise en place

Cet événement se déroule dans les cieux au-dessus du village de Valombre, près du sommet de la Tour biscornue d'Ashaba. Placez Sombrespoir et son escorte dans les espaces indiqués, mais sachez qu'il s'agit d'un combat aérien qui peut se dérouler en trois dimensions. La Haute Capitaine et ses disciples apparaissent soudainement, en se rematérialisant depuis le plan éthéré.

Lorsque les PJ voient leurs adversaires, lisez :

Sombrespoir : *La femme est mince et athlétique, et mesure un peu plus d'un mètre cinquante. Elle porte ses cheveux châtain clair coupés court et dégage un charisme féroce. Elle est vêtue de plaques noires et manie une épée bâtarde à l'allure diabolique.*

Targaraene : *À première vue, cette créature ressemble à un grand et puissant cheval au pelage blanc pâle ; un regard plus attentif révèle cependant sa véritable nature. Des flammes entourent ses sabots d'acier et s'échappent de ses naseaux évasés, tandis que des flammes couvent au fond de ses yeux sombres.*

Erinyes : *Ces femmes féroces et magnifiques ont une carrure de statue et une peau sans défaut. Chacune d'entre elles possède de grandes ailes de plumes et des yeux rouges et brillants, et manie une épée longue. Un arc rouge brillant est attaché au dos de chaque créature.*

Tactique

Si elle a le temps de se préparer, Scyllua lance splendeur de l'aigle, force du taureau, arme corrompue et faveur divine sur elle-même, dans cet ordre. Elle emploie ensuite sa capacité Attaque au galop pour porter le combat sur les PC en vol tout en dirigeant les attaques de ses érinées.

Targaraene utilise sa capacité de passage dans l'éther pour changer rapidement de position sur le champ de bataille et pour se retirer si sa maîtresse est gravement blessée et a besoin de temps pour se soigner. Les érinées préfèrent engager le combat à distance. Elles utilisent des charme-monstres pour distraire ou désorganiser leurs adversaires, puis font pleuvoir des flèches enflammées depuis le ciel.



APPENDICES

Appendice I : Valombre

Les frontières de la Valombre encerclent une vaste étendue de collines ondulantes et de petites forêts denses, accolées aux parties les plus anciennes de Cormanthor, la grande forêt à l'est. Elle est peuplée de fermes et de hameaux isolés, mais son seul foyer de population d'une certaine importance est le village de Valombre.

village de valombre

Le village de Valombre se trouve à cheval sur la Route septentrionale, où elle croise le sentier de Valombre et traverse la rivière Ashaba. La Route septentrionale relie le Cormyr à la Mer de lune. La piste de Valombre mène au nord vers des terres ouvertes avant de s'amenuiser, ce qui en fait la route d'invasion la plus facile pour les Zhentarim. La route vers le sud devient rapidement un simple sentier menant à Valbrume.

Le village est actuellement le foyer des habitants du val et des occupants, qui coexistent difficilement. Les habitants du val sont en grande partie soumis, bien qu'une lueur de rébellion subsiste sous la forme de l'Alliance libre de Valombre, un groupe mal défini de rebelles en puissance qui se réunissent en secret pour se plaindre. L'armée d'occupation considère Valombre comme un endroit commode pour passer l'hiver et préparer la reprise des hostilités au printemps, et traite les villageois avec un mépris à peine contenu. Seuls les villageois considérés comme essentiels à la réussite de la campagne de printemps ne sont pas inquiétés.

Valombre occupée (grande ville) : Monstres ; AL CB, NB, CN ; Population : 2 491 ; Limite de 800 po ; Biens 99 600 po ; Mixte (67 % d'humains, 20 % de gobelinoïdes, d'ogres et d'orcs, 5 % de demi-elfes, 3 % d'elfes, 2 % de gnomes des roches). elfe, 2% gnome des roches, 1% halfelin, 2% autre).

Autorités : Le capitaine Forthar Helvenstron (voir page 128), Malathon « Sombre ruine » (voir page), Ere-gul le Indépendant (voir page 131), Esvele Châteaugris (voir page 76), Haut-Capitaine Capitaine Sombrespoir (voir page 136), le Seigneur Trystemine Amcathra (voir page 138), simulacre d'ombre du prince Yder Tanthul du Shadovar (voir page 157).

Personnages importants (voir ci-dessous) : La préceptrice Eressea Ambregyles, Dame Shaerl Sorbe-

toge, Jhaele Crindargent, Haute Maîtresse des récoltes Glamerie Windbough, Weregund le commerçant.

1. Le terrain communal

Traditionnellement, le terrain communal de Valombre est utilisé pour les festivals, les fêtes hebdomadaires et le pâturage des moutons. Les Zhentilar ont commencé à l'utiliser pour des exercices militaires.

2. Le vieux crâne

Ce promontoire de granit surplombe le village de Valombre depuis le nord, entre la ville proprement dite et la rivière Ashaba. Le Vieux Crâne est un éperon de roche volcanique noueuse couvert de lichen et d'épaisses touffes d'herbe qui trouvent refuge dans les nombreuses fissures et crevasses de sa surface. La roche blanchâtre de la colline (visible dans la plupart des endroits), sa nature peu couverte et sa forme de dôme expliquent son nom.

La tombe de Joadath, taillée par magie dans la roche pour y enfermer le corps de l'ancien seigneur de Valombre, est située dans le quadrant sud-ouest du Vieux Crâne. Joadath a été enterré sans être pleuré par la magie d'Aumry, sans rien de valeur pour tenter les pilleurs de tombes, et n'a donc pas été dérangé depuis ce temps. La plupart des habitants de la Valombre seraient bien en peine d'indiquer l'emplacement exact de la tombe, à l'exception d'une dépression peu profonde à son emplacement et d'une inscription recouverte de lichen énumérant (aussi brièvement que possible) les principaux événements survenus dans la communauté au cours de son règne.

3. L'étang d'elminster

L'étang d'Elminster est un bassin alimenté par une source, situé à l'ombre du Vieux Crâne et (jusqu'à sa destruction récente) de la Tour d'Elminster. Il est utilisé comme point d'eau par les moutons laissés en pâture sur le terrain communal.

4. Ruines de la tour d'elminster

Il ne reste que peu de choses de l'ancienne demeure du légendaire Sage de la Valombre. La tour d'Elminster a été réduite en ruines et déplacée sur un autre plan lors de la bataille du sage contre les assassins sharéens. Tout ce qui reste de la tour, ce sont les pierres calcinées et noircies de la base de la tour et quelques pierres

éparpillées. Des légendes locales suggèrent qu'il existe une sorte de complexe souterrain sous la tour, abritant un monstre gardien nommé Ilsheen, mais, si cela est vrai, il reste caché par les protections persistantes d'Elminster.

5. maison de Lella la tisseuse

Cette maison abrite Lella la Tisserande (CN femme roturière humaine téthyrienne 3), la très obèse veuve de Tulba (décédée l'été dernier), et son assistante, Sarinda de Valbataille (NG femme roturière humaine chondathienne 2), une laveuse de laine relativement jeune qui effectue la plus grande partie du travail. Les deux femmes travaillent jour et nuit pour répondre aux demandes d'uniformes supplémentaires de l'armée d'occupation, avec une très faible rémunération.

6. La maison de Tethgar

Cette maison abrite Tethgar le Maçon (NG homme Chondathien expert 3) et sa femme Senma (CG femme Chondathienne roturière 1). Bien que Tethgar soit âgé, le couple a un jeune fils nommé Garson. Tethgar est ami avec de nombreux nains, dont Gunthor le Forgeron, actuellement emprisonné dans les cachots sous la Tour biscornue (voir chapitre 5).

7. maison selgard

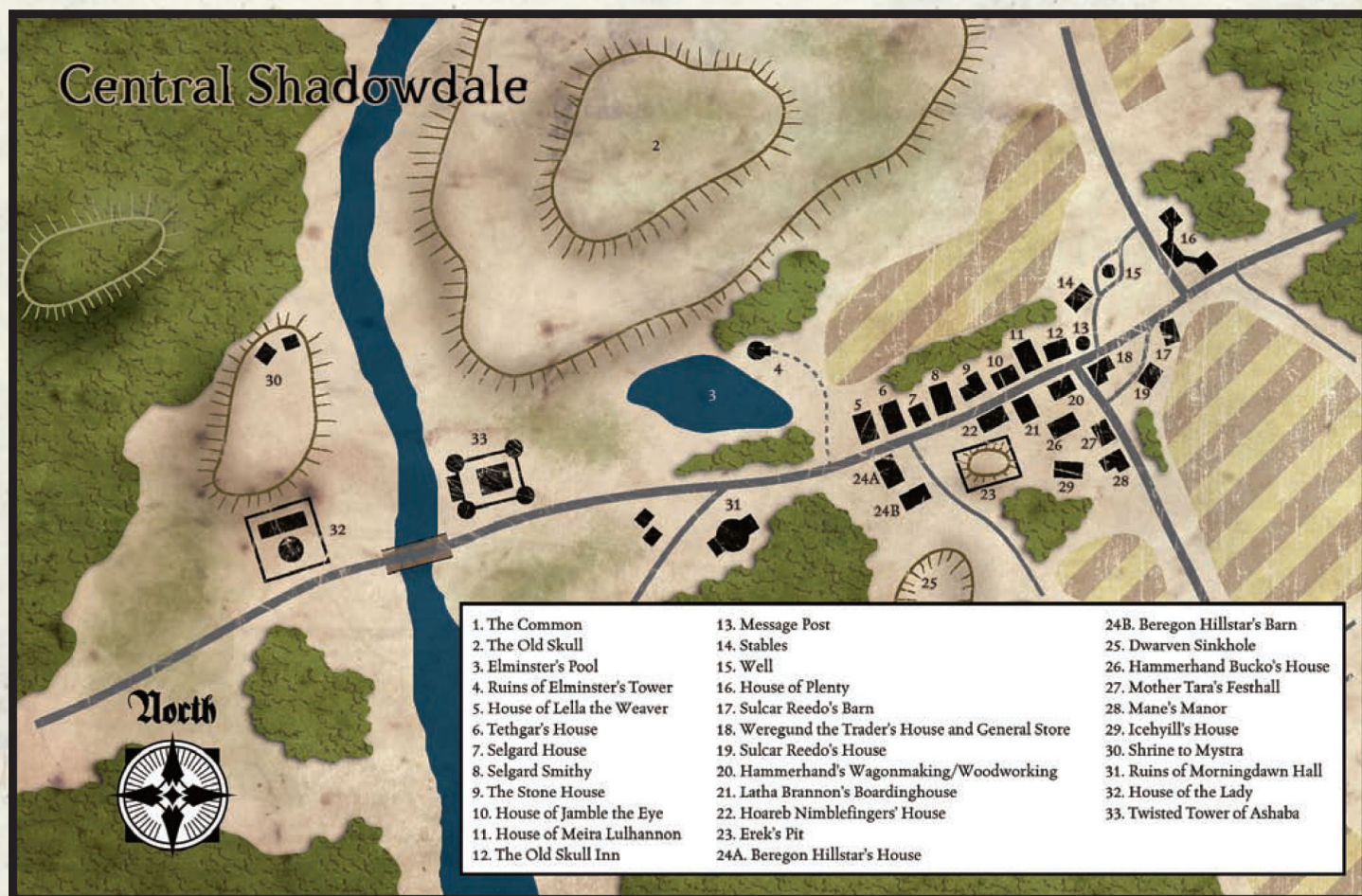
Bronn Selgard, forgeron de Valombre depuis une génération, et son fils Surd sont morts lors de la vaine défense de Valombre contre l'armée de Sombrespoir. Ses cinq enfants survivants, Aleena (experte humaine Chondathien 2), Doans (expert humain Chondathien 2), Traith (experte humaine Chondathien 1), Berr (expert humain Chondathien 1) et Janth (expert humain Chondathien 1), vivent ici avec leur mère, Leath (roturière humaine Chondathien 2), qui a été gravement blessée lors du dernier combat.

8. forge de selgard

Le clan Selgard dirige cette forge depuis une génération. Les enfants de feu Bronn s'efforcent de répondre aux exigences des occupants zhentarim. Trois Zhentilar (guerriers humains Vaasan de sexe masculin 1) leur ont été assignés en tant qu'«assistants».

9. La maison de pierre

Cette grande maison en pierre est traditionnellement utilisée comme crèche pour les commerces environnants. Les Zhentilar s'en sont emparés pour stocker des fournitures pour l'armée et elle est toujours



gardée par une demi-douzaine de soldats.

10. maison de Jamble l'œil

Jamble l'Œil (CN mâle Chondathien humain roublard 7) est un marchand et un marchand rusé et voleur à la retraite qui vit ici avec sa femme, Leel (CG humaine chondathienne roturière 1). Il spéculé désormais sur des objets intéressants et bizarres, de Suzail à Montéloy. Des rumeurs se répandent parmi les villageois que Jamble s'est rallié aux Zhentarim. avec les Zhentarim et leur sert d'yeux et d'oreilles.

Ces rumeurs ne sont pas (encore) fondées, car Jamble a appris à aimer sa terre d'adoption, mais personne n'a grand-chose à faire avec lui ces temps-ci.

11. maison de Meira Lulhannon

Meira Lulhannon (NG mâle Chondathien humain expert 2) et son épouse Sulatha (CG femelle humaine Chondathien, roturière 2) habitent ici avec leurs filles, Betra, Jassa et Mari (toutes CG Chondathien 1), toutes âgées d'une vingtaine d'années. Les trois filles ont dû se «relocaliser» dans des fermes isolées pour éviter les attentions indésirables de Zhentilar ivres. Meira est le potier et le boulanger du village, bien qu'il soit beaucoup plus sollicité pour ce dernier travail.

12. Auberge du vieux crâne

Construite en l'an de la Manticore (1280 RD) par Buldo Crindargent sur les ruines de l'auberge de la Tour biscornue, l'auberge du Vieux Crâne est une étape courante pour les aventuriers, les marchands et les voyageurs de la Route septentrionale. Jusqu'à récemment, l'auberge était réputée pour l'honnêteté de son personnel, la qualité de son hydromel et de ses boissons, et sa relative sécurité au cœur de Valombre. Depuis l'occupation des Vaux, cependant, le Vieux Crâne est devenu un pôle d'attraction pour les compagnies de mercenaires nouvellement arrivées. Toutes sortes de personnages brutaux et louches louent aujourd'hui des chambres au Old Skull et font tourner la salle de dégustation jour et nuit.

Le personnel du Vieux Crâne comprend **Jhaele Crindargent** (voir ci-dessous), aubergiste ; **Durgo Crindargent** (NG mâle humain Chondathien 7), fermier et assistant aubergiste ; **Bardag Shultu** (NG expert humain Chondathien 2), maître d'hôtel et d'écurie ; **Dora Leen** (CG femme humaine Chondathien, roturière 2) et **Meltea de Phlann** (CG femme Vaasan humaine roturière 1), femmes de chambre ; et **Turko Breem** (CN homme Chondathien 1), cuisinier et serveur. **Durman Hilesta**, qui servait de charpentier et de videur, est mort il y a quelques jours au cours d'une des rixes nocturnes dans la salle de dégustation.



Le personnel est surchargé de travail et n'est pas payé ; les commandants de l'armée d'occupation Zhentarim siphonnent tous les bénéfices et même plus. La qualité

de la nourriture servie a également beaucoup baissé, car les commandants zhentarim réquisitionnent régulièrement les réserves de Turko.

Une porte secrète dans la cave de l'auberge (sur le mur ouest entre le garde-manger et la piscine) s'ouvre sur le quai d'une caverne naturelle remplie d'eau d'environ 40 pieds de diamètre. De l'autre côté de la piscine, une étroite crevasse de la taille d'un homme s'ouvre à environ 3 pieds au-dessus de la surface de la piscine. Un petit courant d'eau s'écoule de cette crevasse dans le bassin. Cette crevasse est l'extrémité est de la fissure souterraine enjambée par le pont du gouffre (chapitre 4, zone 21).

13. poste d'information

Le panneau d'affichage du village se trouve devant l'auberge du Vieux Crâne. L'assortiment habituel de messages personnels, d'avertissements et d'offres d'embauche a considérablement diminué ces derniers temps, remplacé par des annonces publiques de Zhentilar et des affiches de recrutement de mercenaires.

14. Les écuries

Les écuries de l'auberge du Vieux Crâne sont séparées du bâtiment principal afin de réduire les risques d'incendie.

Bardag Shultu, l'écurier et l'hôte de l'auberge du Vieux Crâne, s'occupe des chevaux et des chariots des clients de l'auberge. Bardag vendait des chevaux, mais tout son stock a été «prêté» aux Zhentilar. Plusieurs compagnies de mercenaires qui n'étaient pas en faveur et qui ont eu la folie de mettre leurs chevaux à l'abri ici ont également reçu un «honneur» similaire. Bardag est membre de l'Alliance libre de la Valombre.

15. Le puits

Le puits du village est alimenté par une source profonde et puissante. Deux gardes zhentilar y sont postés en permanence.

16. maison de l'abondance

Le temple de Valombre est construit au sommet d'une zone marécageuse autrefois connu&e sous le nom de tourbière ; la source naturelle qui a sapé les structures précédentes sur ce site a été bouchée. Le temple se compose de trois bâtiments, reliés par des portiques à colonnes en forme de C, formant un amphithéâtre naturel dans lequel les offices sont célébrés, qu'il pleuve ou qu'il fasse beau. Le terrain du temple, connu localement sous le nom du «Jardin», entoure la structure et comprend un jardin bien ordonné. Il comprend une zone bien ordonnée de jardins potagers et

floraux, avec des topiaires, un petit verger et un labyrinthe.

Les Zhentarim ont laissé le temple de Chauntea en grande partie intact, bien que les topiaires et le labyrinthe aient subi d'importants actes de vandalisme. Eregul l'Indépendant a fait savoir que la survie du temple dépendait entièrement de la coopération du clergé et de son succès dans la production d'une récolte exceptionnelle dans les mois à venir pour nourrir l'armée de Sombrespoir.

La Maison de l'Abondance abrite quarante-sept membres de la foi, dont dix-sept clercs, bien que la plupart d'entre eux passent leurs journées à s'occuper des domaines libres les plus éloignés des Vaux. Le chef des Chaunteens est la Haute Maîtresse des Moissons Glamerie Rameauventeux (voir page 148). Les autres clercs sont de 7e niveau ou moins.

17. La grange de sulcar reedo

Cette grange appartient à Sulcar Reedo (voir ci-dessous), qui a vu le village s'étendre jusqu'aux limites de sa ferme au cours de sa vie.

18. maison et magasin général de weregund

Weregund le marchand (voir page 149) vit au-dessus du magasin général du village avec sa femme Meershand (humaine roturière 2 CN), son fils Dabragund (humain roturier 1 CN) et sa fille Dletagund (humaine roturière 1 CN Chondathien). Les marchandises listées dans le Manuel du joueur dans les tables Matériel d'aventurier, Substances et objets spéciaux, Outils et kits de compétences, et Vêtements d'une valeur inférieure à 800 po sont disponibles à la vente (y compris les objets illicites tels que les outils de voleurs de maître), de même que de nombreuses nécessités de la vie agricole du village. Des armes simples, des armes martiales, des armures et des boucliers d'une valeur inférieure à 100 po sont également disponibles à la vente. Les Weregund peuvent commander d'autres articles au Cormyr ou au Montéloy et espérer les recevoir dans un délai de deux semaines.

19. La maison de sulcar reedo

Cette maison abrite Sulcar Reedo (CN homme roturier humain Chondathien 2), un vieil homme sarcastique et irritant qui a connu plus que sa part d'épreuves dans la vie, et sa femme Della (N femme roturière humaine Thétyrienne 1). Sulcar a perdu son fils aîné pendant le Temps des troubles et ses deux fils cadets sont morts lors des récents combats. Il est maintenant déprimé et mo-

rose, et noie souvent son chagrin dans la boisson à l'auberge du Vieux Crâne. La plupart des villageois pensent que ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne finisse par mourir, son cadavre jeté dans le puits nain.

20. coupdemarteau « fabrication de chariots/travail du bois »

Les quatre apprentis de Bucko Coupdemarteau, Fennir, Gorath, Norin et Vedrith (tous des hommes humains experts 1 NG, CG ou CN), vivent dans le grenier au-dessus de cette boutique. Le commerce de Bucko vend et répare des véhicules à roues, y compris tous les véhicules terrestres de la table Transport du Manuel du Joueur. En outre, le personnel travaille sur des projets de menuiserie allant du petit (boîtes à bijoux sculptées et élaborées) au grand (maisons).

Depuis le début de l'occupation, Coupdemarteau et ses employés travaillent à chaque heure du jour pour réparer les chariots de ravitaillement de l'armée d'occupation en prévision du printemps.

21. La pension de Latha Branno

Latha Branno est mort au cours des derniers combats, laissant sa vieille tante Uda (roturière Chondathien CN 1) et les trois filles de Latha, Ester, Emra et Ilil (roturières Chondathien CG 1), gérer l'entreprise. L'armée d'occupation a réquisitionné la pension pour en faire une caserne, entièrement occupée par les troupes de Zhentilar. Les membres de la famille Branno ne reçoivent qu'une faible compensation pour avoir

accueilli les occupants, et ils sont rapidement réduits à la misère. Uda est membre de l'Alliance pour la liberté de la Valombre.

22. Maison de Hoareb Doigtagile

Hoareb Doigtagile (femme humaine Chondathien expert 4) est une personne agréable, de petite taille et d'âge moyen qui sert de sage-femme, de chirurgien et de guérisseuse pour les humanoïdes et les bêtes. Bien que son rôle ait diminué avec le temps, depuis que les services de clercs fournis par les temples locaux sont devenus plus accessibles, elle a gagné la confiance des habitants du val, et nombreux sont ceux qui font encore appel à ses services. Depuis le début de l'occupation, Hoareb a été contrainte de s'occuper également des Zhentilar, ce qui a considérablement accru le besoin de ses services.

23. fosse d'Erek

Une caserne de Zhentilar a été érigée à la hâte au-dessus de cette fosse, créée par l'explosion de l'atelier d'un alchimiste il y a des années. Les habitants appellent toujours le bâtiment «la fosse d'Erek», car le nom est toujours d'actualité dans son nouveau contexte.

24. Maison de Beregon Montétoile

Beregon Montétoile est mort lors de la récente invasion, et sa famille survivante a fui le val. La maison (24A) et la grange (24B) sont désormais occupées par les Zhentilar comme casernes.

Biens et services à Valombre

Un rapide aperçu des biens et services disponibles dans le village de Valombre est fourni ci-dessous, avec le numéro de zone qui l'accompagne. Cependant, la présence de l'armée d'occupation zhentarim rend la commande de nouveaux articles pratiquement impossible, car la plupart des artisans ont plus de travail qu'ils ne peuvent en avoir pour réapprovisionner les zhentilar en vue de la campagne de printemps.

Armures : forge de Bronn Selgard (8), Weregund (18)

Céramique : Miera Lulhannon (11)

Tissus et vêtements : Lella la tisseuse (5), Weregund le marchand (11)

Maréchal-ferrant : La forge de Bronn Selgard (8)

Salle des fêtes : Mère Tara (27)

Pain frais : Meir Lulhannon (11)

Fruits et légumes frais : N'importe quel fermier

Guérison : Maison de l'abondance (16), Hoareb Doigtagile (22), Maison de la Dame (32)

Chevaux : Bardag Shultu (14)

Maçonnerie : Tethgar (6)

Marchandises : Jamble (10), Weregund (18)

Potions et objets merveilleux mineurs : Maison de l'abondance (16), Maison de la Dame (32), Tour biscornue (33).

Taverne : Chez la Mère Tara (27), Auberge du Vieux Crâne (12).

Chariots : Coupdemarteau Bucko (20)

Armes : Forge de Bron Selgard (8), Weregund (18)

Travail du bois : Durman Hilesta (12), Coupdemarteau Bucko (20)

25. gouffre nain

À l'origine, il s'agissait d'une petite carrière située sur la propriété de Beregon Montétoile, qui était à l'origine d'une grande partie du travail de la pierre dans la région, et qui a été creusée par des nains à la solde de Beregon. L'ensemble de la carrière, y compris les mines environnantes, s'est effondré il y a plus de vingt ans lors d'une bataille entre une compagnie d'aventuriers séjournant à l'auberge du Vieux Crâne et des envahisseurs qui cherchaient à creuser un tunnel depuis le sous-sol. Le gouffre s'est étendu, consommant peu à peu toute la ferme de Beregon, et sert aujourd'hui de décharge au village.

26. La maison de coupdemarteau

Bucko Coupdemarteau (CG Vaasan homme humain expert 3), le charpentier local, est un individu narquois, intelligent, mulâtre et volontaire qui appelle un imbécile un imbécile. Il a appris à modérer son langage ces derniers temps, mais il fulmine silencieusement d'indignation. Coupdemarteau a participé à la fondation de l'Alliance libre de Valombre avec Weregund.

27. La salle des fêtes de mère tara

Cette ancienne salle des fêtes luxueuse a été transformée en une maison close crasseuse, où travaillent les premiers employés de Mère Tara et les partisans de l'armée d'occupation. Les zhentilar qui ne sont pas en service y dépensent leur salaire à toute heure du jour et de la nuit, mais l'argent récolté est en grande partie reversé à l'armée sous la forme de lourdes redevances. Mère Tara (CG femme pied léger, demi-femme, roturière 7) officie comme maquerelle, mais le contrôle de la salle est maintenant fermement entre les mains d'officiers zhentilar de niveau intermédiaires.

28. Manoir de mane

La mère Tara (voir ci-dessus) détient le titre de propriété du Manoir de Mane, une belle maison à deux étages située à côté de la salle d'armes, mais elle a également été réquisitionnée par les Zhentilar. La maison est désormais considérée comme une capacité d'accueil excédentaire pour la festhall.

29. maison de montfroid

Montfroid, une marchande à la retraite, a fui le Val lors de la récente invasion et n'est pas revenue. Certains disent qu'elle a atteint le Cormyr et qu'elle vit maintenant dans le luxe à Suzail, mais en vérité, elle est morte dans une embuscade zhentish à quelques kilomètres du village.

30. sanctuaire de mystra

Situé sur une petite colline derrière la Maison de la Dame (32), le sanctuaire de Mystra est une pyramide basse composée de trois larges marches, de 10 mètres de large sur 10 mètres de haut à la base et de 10 mètres de large sur 10 mètres de haut au sommet. La marche la plus haute portait le symbole de Mystra en argent sur la pierre sombre, mais le métal a été enlevé et la pierre sculptée abîmée. Le sort d'incandescence autrefois en vigueur ici a été contré par un sort d'incandescence lancé par Malathon «Sombre ruine», et le prêtre demi-orque a sacrifié au moins trois villageois capturés sur cet autel au Seigneur Noir.

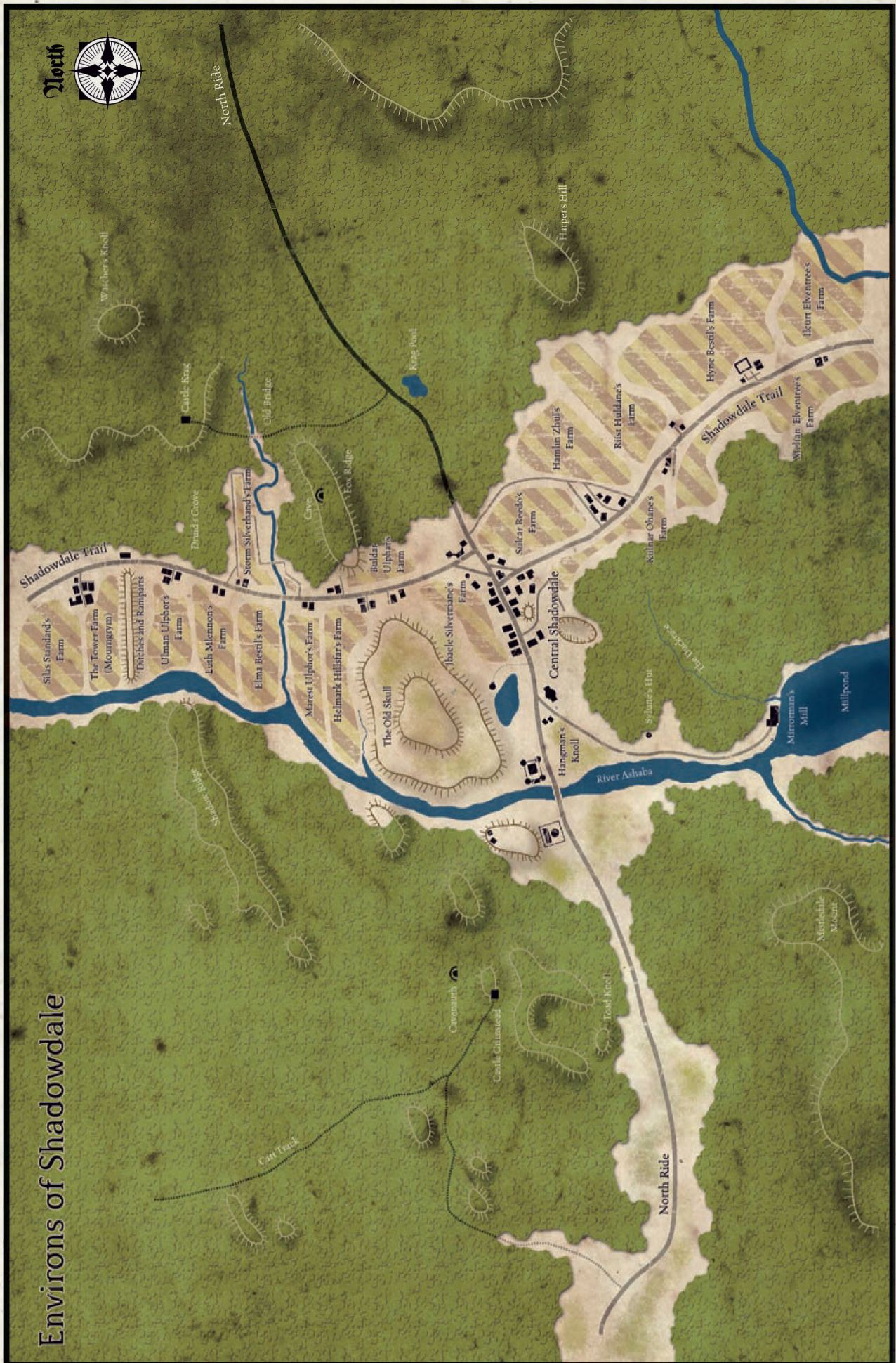
31. Ruines de l'antichambre de l'aube

Le grand temple de Lathandre en forme de phénix de Valombre, le deuxième temple de ce type construit sur le site, a succombé à une grande explosion peu après l'occupation du Val par le Zhentarim. Les ruines ont été pillées par les troupes zhentilar, et le clergé local est mort ou s'est enfui depuis longtemps.

32. maison de la dame

La maison de la Dame, construite sur le site d'un ancien temple de Tyché (prédécesseur de Tymora et de Beshaba), se trouve sur la rive de l'Ashaba, à l'opposé du village de Valombre. Le temple de Tymora est dominé par un sanctuaire central à dôme d'or, derrière lequel se trouve une salle de résidence pour les prêtres et les laïcs. Le temple est entouré d'un muret qui le protège des bêtes sauvages et autres maraudeurs. La maison de la Dame abrite une cinquantaine de fidèles, dont vingt-deux clercs, bien que la plupart d'entre eux passent leurs journées à s'occuper des fiefs les plus éloignés du val. Le chef des Tymorans est la préceptrice Eressea Ambregyles (voir page 9). Les autres clercs sont de 7ème niveau ou moins.

Les Zhentarim ont laissé la Maison de la Dame pratiquement intacte car même Sombrespoir ne veut pas tenter Dame Chance. Eressea a renforcé cette politique raisonnable en transformant le temple en salle de jeu, en transformant le temple en salle de jeu, ouverte à toute heure du jour et de la nuit, aux soldats zhentarim qui ne sont pas en service et aux mercenaire nouvellement arrivés. Elle prend soin d'envoyer une bonne partie de ses bénéfiques nocturnes aux Zhentarim. Elle prend soin d'envoyer une bonne partie de ses bénéfiques nocturnes aux commandants zhentarim, en s'assurant qu'ils ferment les yeux sur les services religieux qui se déroulent à l'intérieur.



Environs of Shadowdale

33. La tour biscornue d'Ashaba

La Tour d'Ashaba est décrite dans le chapitre 5.

Les environs de Valombre

Les environs immédiats du village de Valombre sont constitués d'une campagne vallonnée et boisée, parsemée d'une poignée de ruisseaux, de ruines et d'entrées dans l'Outreterre.

château tristeplace

En l'année du Lion bondissant (834 CV), une compagnie d'aventuriers connue sous le nom de Bande scintillante construisit Château Tristeplace dans l'espoir de renverser les dirigeants drows du Pays dans l'ombre. Trois décennies d'attaques venant d'en haut et d'en bas lui ont donné le nom de Château Tristeplace, et la Bande scintillante est finalement tombée en l'Année de la Branche brisée (864 CV). Le château a été partiellement détruit par des explosions lors de la dernière bataille, et des parties entières se sont décomposées au fil du temps. Aujourd'hui, cette ruine croulante reste inoccupée, bien que les Zhentarim patrouillent de temps à autre dans les ruines. Les caves de Château Tristeplace s'enfoncent dans les tunnels tenus par les drows dans la Sombreterre. Château Tristeplace étant une redoute probable, bien qu'assez évidente, que les rebelles potentiels pourraient utiliser comme camp de base, les Zhentarim enverront régulièrement des patrouilles dans les ruines une fois que les PJ auront accumulé 41 points de Notoriété ou plus.

château roche

Château Roche est décrit en détail au chapitre 2.

cavenauth

Au nord des ruines de Château Tristeplace se trouve l'entrée d'une grotte menant à la Sombreterre. Au fil du temps, le terme «bouche de grotte» a été corrompu en Cavenauth par les habitants de la région. Voir le chapitre 4 pour en savoir plus sur la Sombreterre.

Le bosquet des druides

Niché dans la forêt juste au nord de la ferme d'Oragie Maindargent, le Bosquet des druides est une clairière parsemée de grands menhirs vieux de plusieurs siècles. Autrefois entièrement recouvertes de runes et de sigils, les pierres levées sont aujourd'hui presque lisses. Les chênes des bois environnants sont extrêmement couverts de gui, mais on ne sait pas si c'est

le résultat d'une longue présence druidique ou si la région a été choisie pour sa richesse en gui. Le Bosquet des druides n'est plus le lieu d'un culte actif depuis l'Année des Ombres (1358 CV), lorsque les disciples de Silvanus abandonnèrent le village de plus en plus civilisé pour les étendues sauvages de l'est de Valombre. À l'insu des valiens, le Bosquet des druides est le site d'un carrefour (un type de portail utilisant les lignes d'énergie géomagique qui sillonnent Faerûn, comme expliqué dans Magie de Faerûn) inusité depuis longtemps et d'une fée éthérée longtemps silencieuse, connue sous le nom de gardien du carrefour. Voir page Erreur : source de la référence non trouvée pour plus de détails.

crête du renard

Cette crête basse située au nord et à l'est du village de Valombre est nommée ainsi en raison des nombreux renards qui y vivent, une nuisance courante pour les fermiers de Valombre. La crête septentrionale présente une falaise d'un mètre de haut parsemée d'une série d'entrées de cavernes, allant de terriers à deux cavernes de taille humaine. Ces dernières ont été utilisées au fil des ans pour dissimuler de la nourriture, des armes, de l'or, des corps et des messages. Une ancienne crypte située sous la Crête du renard est décrite en détail au chapitre 2.

tertre du pendu

Le tertre du pendu est une petite colline située à l'endroit où la route menant au moulin du Miroitier rejoint la route principale. Elle doit son nom à l'époque du seigneur Joadath, qui y avait érigé une potence pour exécuter «les voleurs, les bandits de grand chemin et les petits adeptes de tous les dieux». Joadath a disparu depuis longtemps, mais son héritage survit. Le Réseau noir a récemment érigé une nouvelle potence à cet endroit pour exécuter les traîtres condamnés par le tribunal de Trystemine.

colline du ménestrel

Dans les bois à l'est du village de Valombre se trouve la colline du Ménestrel, nommée en l'honneur du barde Alsaerl, mort depuis longtemps. La colline du Ménestrel était un lieu de rencontre historique et régulier entre les membres des Ménestrels et les elfes de la Cour des Elfes, ainsi que le site d'un certain nombre de réjouissances avant la Retraite. Les villageois évitent de s'y rendre, car les Fées y ont souvent dansé et joué de la musique au cours des décennies passées.

Si les PJ ont été envoyés à Valombre à la demande de la nouvelle souveraine de Myth Drannor, elle leur

suggère de laisser des messages sous une grosse pierre ressemblant à une tête d'ours qui se trouve au pied de la face nord de la colline. À intervalles irréguliers (pas plus d'une fois par jour), un agent de Myth Drannory cherche des messages et les transmet aux dirigeants elfes. À l'insu des valiens, la colline du Ménéstrel est également le site d'un carrefour longtemps négligé, comme celui que l'on trouve à Druid's Grove.

L'étang de la roche

L'étang de la roche se trouve au sud de l'intersection de la Route septentrionale et d'un sentier menant au nord de Château Roche. Les arbres qui entourent cette paisible mare ont été abattus afin que ceux qui reconstruisent Château Roche puissent récupérer les pierres et les rochers qui y ont été prélevés pour construire des remparts temporaires pendant le Temps des troubles.

L'étang du moulin

L'étang du moulin est un lac naturel dans la rivière Ashaba, formé par la confluence de la rivière et d'un petit ruisseau à écoulement rapide connu sous le nom de canal des canards. De vieilles meules parsèment les rives du bief.

Le moulin du miroitier

Le moulin du Miroitier se trouve au sud du village de Valombre, au confluent du canal des canards et du bief du Moulin. Ces dernières années, le moulin a été occupé par des troupes de la Tour biscornue, un service rendu à la communauté par le seigneur Trystemine à l'époque des récoltes. Le moulin est actuellement inoccupé, bien que les occupants zhentarim aient l'intention de le réquisitionner dans les mois à venir. Des patrouilles zhentilar vérifient le moulin à intervalles irréguliers.

Mont valbrume

Le mont Valbrume tire son nom d'une légende locale selon laquelle, par temps clair, on peut voir la fumée s'élever des foyers du lointain Gué d'Ashaba, siège de Valbrume. Cette région a connu un certain nombre de petits incendies ainsi que des défrichements et des coupes de bois sporadiques. Elle offre une excellente vue sur l'intersection de la piste de Valombre et de la Route septentrionale et est donc patrouillée par intermittence par les troupes zhentarim. La zone brûlée au pied du mont marque l'endroit où Syluné a trouvé la mort aux mains de Gormauthator. (voir chapitre 1).

crête des ombres

La Crête des ombres se trouve sur la rive ouest de la rivière Ashaba, en face des fermes situées au nord du village. La crête est couverte de ronces denses et envahie d'ifs, de vignes et de framboisiers. Elle est peu fréquentée par les habitants du Val et pourrait servir de base aux PJ lorsqu'ils commenceront à acquérir une certaine notoriété.

chapelle de tempus

Situé de l'autre côté du sentier de la Valombre, depuis les fossés et les remparts de la ferme de la Tour, la Chapelle de Tempus se compose de deux piliers de fer encadrant un autel de basalte noir. L'avant de l'autel est marqué du symbole de Tempus en or. Des fleurs sont déposées dans le sanctuaire à la mémoire des guerriers tombés au combat et, à l'occasion de l'anniversaire d'une bataille importante, des rubans lumineux sont attachés aux piliers. Les commandants zhentilar découragent leurs troupes de se recueillir dans ce sanctuaire, car il a été construit pour commémorer une précédente défaite du Réseau noir. Cependant, la plupart des patrouilles zhentilar qui partent du village vers le nord s'arrêtent ici en cours de route pour rendre hommage au Seigneur de la Bataille.

La cabane de syluné

Cette hutte vide et couverte d'un toit abritait autrefois la sorcière de Valombre. Des rumeurs font état de portails reliant ce site à d'autres plans et à d'autres sites de Toril, mais aucun n'a jamais été découvert. La hutte en ruine et les terres environnantes sont passées aux mains du seigneur Trystemine, en tant que seigneur légitime des Vaux, et il n'a jamais permis qu'elles soient revendiquées, construites ou cultivées. Après la chute de Valombre, Malathon « Sombre ruine » a visité la cabane en ruine, considérée comme sacrée pour Mystra, et a jeté une sanctification maléfique sur le site, le revendiquant au nom du Seigneur des Ténèbres. Les disciples de Baine peuvent produire de la peur à volonté dans la zone d'effet.

colline des crapauds

Située à un peu plus d'un kilomètre et demi à l'ouest du pont qui enjambe l'Ashaba, cette colline tire son nom de la remontée d'une source naturelle intermittente qui rend le sol marécageux à sa base et qui est à l'origine d'une abondante récolte de crapauds et de grenouilles pendant les mois de printemps.

colline du guetteur

La Colline du guetteur est décrite en détail au chapitre 1.

Habitants du val

Au début de l'aventure, les habitants de Valombre sont déprimés et découragés, à cause de leur récente défaite, de l'occupation brutale et de la trahison apparente du seigneur Trystemine. Cependant, l'arrivée des PJ a le potentiel de leur redonner le moral et de déclencher un soulèvement, comme nous l'avons vu au chapitre 1.

En l'absence des Chevaliers de Myth Drannor et des Élus de Mystra, le Seigneur Trystemine et les chefs des différentes factions de l'Alliance sharéenne contrôlent le village de Valombre et ses environs, comme nous l'avons vu au chapitre 1. Néanmoins, plusieurs habitants du Val sont susceptibles d'entraver ou d'aider les efforts des PJ pour déclencher un soulèvement. Ces individus sont décrits ci-dessous.

préceptrice Eressea Ambregyles

Dans ses jeunes années, la préceptrice Eressea Ambregyles d'Arrabar (NG femme clerc humaine Chondathien 9 [Tymora]), clerc itinérante par nature, était membre des Chevaliers de Myth Drannor. Après sa mort et sa résurrection en l'année de l'arc (1354 CV), elle se retira des Chevaliers pour s'occuper des fidèles de Dame Chance dans les vaux.

Malgré une querelle avec les dirigeants de l'église de Tymora à Arabel, Eressea a réussi dans une large mesure à faire de la Maison de la Dame l'un des piliers les plus solides de la foi dans la région.

Depuis le début de l'occupation, Eressea s'est efforcée de faire de la Maison de la Dame un lieu agréable à visiter pour les troupes d'occupation. Outre le fait qu'elle sert les habitants du val, la préceptrice estime que chaque heure que les Zhents détestés passent à jouer leurs pièces est une heure de moins



Eressea Ambregyles

qu'ils peuvent consacrer à l'oppression des habitants du val. De plus, comme certains soldats s'endettent de plus en plus, Eressea a commencé à échanger des remises de dettes contre des informations.

Si les PJ accumulent 41 points de Notoriété ou plus, Eressea les contacte indirectement par l'intermédiaire d'un des disciples laïcs du sanctuaire. Elle leur propose de leur fournir des informations extraites des troupes zhentilar, effectuant ainsi des tests de collecte d'informations (bonus de +7) à leur place. De plus, si les PJ sont à court d'argent ou ont besoin de cacher des trésors nouvellement acquis, Eressea demande à ses disciples de s'assurer que les PJ aient de la chance ou de la malchance, respectivement, aux tables de jeu, tout en gardant secret le compte de ce qu'ils lui doivent ou de ce qu'elle leur doit.

dame shaerl sorbetoge

Dame Shaerl Sorbetoge (LN femme Chondathienne humaine roublarde 9) est une femme séduisante, à l'allure patricienne, au corps gracieux et musclé et aux cheveux bruns roussâtres, descendant jusqu'aux hanches, qu'elle porte en tresse serrée et rabattue. Elle préfère les robes simples aux broderies élaborées à la cour et les vêtements amples et sombres lors de ses incursions nocturnes. Shaerl a le goût du danger et s'ennuie de la vie de cour ordinaire de sa famille.

Shaerl est originaire de Valombre ; elle a été envoyée en tant qu'émissaire par le défunt baron Thomdor après que ses activités nocturnes de voleuse aient été repérées. À sa grande surprise, elle tomba amoureuse du seigneur Trystemine et l'épousa plus tard après avoir sacrifié sa propre vie - et avoir été ressuscitée - pour sauver la sienne, au milieu des ruines de Myth Drannor.

Le seigneur et la dame légitimes de Valombre ont un fils, Scothgar «Scotti» Amcathra, qui a récemment rejoint les chevaliers de Myth



Dame Shaerl Sorbetoge

appendices

Drannor et combat avec eux dans les bois de l'est.

Lors de l'invasion de la Valombre, Lady Shaerl a utilisé ses talents pour infiltrer les rangs de l'armée d'invasion, fournissant des renseignements précieux, bien qu'insuffisants, à son mari, le seigneur Trystemine. Depuis l'invasion, Lady Shaerl fait partie des anonymes qui font la cuisine et le ménage pour l'armée d'occupation zhentarim. Elle est dévastée et confuse par le changement qui a gagné son mari, mais reste déterminée à se battre pour les Vaux qu'il défendait autrefois.

Si les PJ accumulent 31 points de Notoriété ou plus, Shaerl les contacte indirectement par l'intermédiaire d'un compagnon de camp qui a gagné sa confiance. La Dame de Valombre propose d'agir comme espionne pour les PJ dans la Tour biscornue, en effectuant des tests de collecte d'informations (bonus de +14) en leur nom.

Jhaele crindargent

Jhaele Crindargent (NB femme Chondathien humaine experte 2/ guerrier 4) dirige l'auberge du Vieux Crâne depuis des décennies, depuis qu'elle l'a héritée de son père Buldo. Bien que son physique autrefois puissant ait été victime du passage des années, sa langue acérée et son comportement sans état d'âme restent aussi forts et vitaux aujourd'hui que dans sa jeunesse, et elle reste un juge imperturbable et perspicace.

Ces dernières années, l'administration quotidienne de l'auberge a été confiée à son fils aîné Durgo Crindargent, qui exploite également le terrain familial. Le mari de Jhaele est mort il y a plusieurs décennies, et ses autres enfants ont déménagé depuis longtemps.

Depuis le début de l'occupation, Jhaele joue le rôle d'une vieille bique inoffen-



Haute Maîtresse des récoltes Glamerie Rameauventeux

sive qui a atteint un âge avancé. En conséquence, elle est largement ignorée par les Zhentarim et leurs agents, ce qui lui permet de s'asseoir sans être remarquée dans la salle de dégustation du Vieux Crâne ou de se promener dans les couloirs sans attirer l'attention. Si les PJ accumulent 41 points de notoriété ou plus, Jhaele les contacte indirectement par l'intermédiaire d'un de ses employés de longue date. Elle propose d'agir en tant qu'espionne pour les PJ dans le Vieux Crâne, en effectuant des tests de collecte d'informations (bonus de +12) en leur nom.

Haute maîtresse des récoltes glamerie

Rameauventeux

La grande prêtresse des moissons Glamerie Rameauventeux (NG femme Chondathien clerc humain 10 [Chauntea]) est la grande prêtresse de la Maison de l'Abondance et la principale voix des fermiers de Valombre. C'est une femme calme et introspective qui voit tout - y compris son métier - comme un cycle passager, à l'image des saisons de l'année. Ces jours-ci, Glamerie passe le plus clair de son temps à écouter les plaintes des habitants du val et à apaiser leur colère et leurs craintes. De même, elle rencontre régulièrement les commandants de l'armée zhentarim pour tenter d'alléger le fardeau de l'occupation. Si certaines têtes brûlées l'ont qualifiée de collaboratrice ou pire, d'autres se rendent compte qu'elle travaille dur pour préserver Valombre jusqu'au jour où elle pourra être libérée de la tyrannie du Réseau noir.

Bien que Glamerie dispense sans hésitation des soins (payants) et des conseils de jardinage, elle considère que ressusciter les morts est contraire aux cycles de la nature. C'est pourquoi la grande prêtresse n'accepte de ramener les morts que pour les personnes ayant le potentiel réel de mettre fin à l'occupation (31 points de notoriété ou plus).



Jhaele Crindargent

weregund le commerçant

Weregund (LM mâle Chondathien humain roublard 5/Espion Zhentarim 4) est un homme d'âge moyen, de forte corpulence, qui marche en boitant légèrement et parle avec un fort accent chondathien. Il tient depuis longtemps le magasin général de Valombre, faisant du commerce avec les marchands qui passent par la ville, et a des contacts commerciaux jusqu'à Suzail et Montéloy. En temps normal, il peut se procurer presque n'importe quel article en un jour ou deux.

Weregund a une réputation de cupidité et de lâcheté, mais personne ne doute de sa loyauté envers le Val. La véritable allégeance du marchand à Château Zhentil n'est connue que d'Eregul l'Indépendant et



Weregund

de Sombrespoir. Ses ordres actuels lui demandent de maintenir sa couverture de longue date tout en finançant discrètement les rebelles potentiels et en s'impliquant auprès d'eux.

Si les PJ accumulent 11 points de notoriété ou plus, Weregund les contacte discrètement et les invite à rejoindre l'Alliance du Valombre libre. Pour l'instant, l'alliance se compose de Weregund et de quelques villageois téméraires qui se réunissent en secret pour se plaindre et boire, mais l'arrivée des PJ pourrait faire de ce groupe le noyau de quelque chose d'important. Fidèle à sa réputation de longue date, Weregund peut être convaincu de verser quelques pièces d'or à un tel groupe, mais il ne contribue pas de manière significative à l'effort, si ce n'est pour exiger de connaître les complots qui se trament et qui sont financés par son

«investissement». Bien entendu, Weregund tient Eregul au courant de toutes ces activités, permettant au Zhentarim d'intervenir et d'arrêter les conspirateurs si leurs efforts aboutissent. Dans cette situation, Weregund renie toute implication dans le groupe, pour ensuite répéter la même tactique les semaines suivantes.

Appendice 2 : matériel de jeu

Armures et capacités

Les armures et capacités décrits ci-dessous sont présents dans cette aventure. Azmaer Dhuurniv et Delgithnar le quaggoth portent tous deux une armure de soie d'araignée, Xullrae Dhuurniv possède le don Substitution d'énergie, et plusieurs membres de la maison Dhuurniv possèdent les deux dons drows.

Armure de soie arachnide

Cette armure exotique est légère et douce à porter, tout en étant solide et résistante. Elle est fabriquée à partir de soie d'aranéa ou de drider spécialement traitée. La légèreté de l'armure de soie d'araignée la rend très attrayante pour ceux qui ont un faible score de Force.

La vitesse de déplacement en portant une armure de soie arachnide est de 9m pour les créatures de taille moyenne ou de 6m pour les petites. L'armure a un risque d'échec des sorts profanes de 10%, un bonus de Dextérité maximal de +8, et un malus d'armure aux tests de -1. Elle est considérée comme une armure légère et pèse 2,2 kg. Le bonus d'armure de l'armure en soie d'araignée est de +3. Le port d'une armure de soie arachnide requiert le don Port d'une armure exotique.

substitution énergétique [métamagie]

Le personnage peut lancer un sort utilisant un type d'énergie de manière à ce qu'il en utilise un autre.

Conditions. n'importe quel autre don de métamagie, degré de maîtrise de 5 en Connaissances (mystères).

Avantage. avantage. Le personnage choisit un type d'énergie : acide, froid, électricité, feu ou son. Il peut alors modifier n'importe quel sort de ce type d'énergie par celle qu'il a choisie lors de l'acquisition de ce don. Le sort modifié fonctionne exactement de la même manière que la version originale à l'exception du type

de dégâts qui est aussitôt modifié. Par exemple, une boule de feu acide aura la même zone d'effet (étendue de 6m de rayon) mais elle infligera des dégâts d'acide et non pas de feu.

Si un sort a des effets secondaires, le sort modifié les conserve. Par exemple, le sort cri offre la possibilité d'assourdir des créatures et d'infliger des dégâts supplémentaires à des créatures cristallines ; si le feu est substitué au son lors de l'utilisation de ce sort, les victimes pourront quand même être assourdies et les créatures cristallines subiront quand même le double de dégâts. Parfois les effets secondaires mineurs d'un sort sont directement liés à la nature de l'énergie utilisée, par exemple, une sphère de feu pourra enflammer des objets, mais une sphère de feu composée simplement de son ou d'acide ne pourra alors pas avoir ces mêmes effets mineurs.

Lorsqu'un sort inflige des dégâts qui ne sont pas directement liés à une énergie, le don Substitution énergétique n'affecte alors pas cette partie du sort. Par exemple, tempête de grêle inflige 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 de dégâts de froid. Une tempête de grêle électrique infligera donc 3d6 points de dégâts d'impact et 2d6 points de dégâts d'électricité.

Un sort à énergie substituée utilise un emplacement de sort de même niveau que le sort original.

Spécial. Ce don peut être choisi plusieurs fois, il s'applique à chaque fois à une forme d'énergie différente.

Drow de haute naissance [général]

Le personnage a appris à exploiter les pouvoirs magiques avancés que lui confère son noble héritage de drow.

Conditions. Drow, bonus de base de Volonté de +2

Avantage. Le personnage utiliser les pouvoirs magiques suivants : *détection de la magie, détection du bien, lévitation* 1 fois/jour. Niveau de lanceur de sorts égal au niveau global du personnage.

Bénédiction de Lolth [général]

La Reine-Araignée a gratifié le personnage de capacités magiques supplémentaires.

Conditions. Drow, Sag 15, faculté de lancer des sorts divins de 3^{ème} niveau, Lolth en qualité de divinité tutélaire

Avantage. Le personnage peut utiliser, en tant que pouvoirs magiques et une fois par jour, *clairaudience/clairvoyance, détection du mensonge, dissipation de la magie et suggestion*, avec un niveau de lanceur de sorts égal à son niveau global. Le DD de sauvegarde pour ces capacités est basé sur le Charisme.

objets magiques

Ary'velahr'Kerym, la lame de guerre

Prix : artefact majeur

Emplacement : tenu en main

Niveau du lanceur de sorts : 25^{ème}

Aura : écrasante ; (DD 27) transmutation

Activation : -, simple (commande), et libre (commande)

Poids : 1,8 kg.

La lame de cette épée longue brille comme de l'argent poli et reste parfaitement réfléchissante, quels que soient les châtiments qu'elle subit. Des flammes bleues et argentées lèchent sans cesse la lame, les quillons et le pommeau, et entourent inoffensivement les mains du porteur chaque fois que la lame est dégainée. La base de la lame porte une rune elfique signifiant «arme», couramment utilisée comme marque d'épée.

Ary'Velahr'Kerym, plus connue sous le nom de Lame de Guerre, est la lame traditionnelle du major d'armes de Cormanthyr, longtemps considérée comme perdue dans l'Outreterre par les drows. Jusqu'à récemment, elle était cachée dans les ruines du temple de Lolth à Maerimydra.

La Lame de Guerre est une épée longue +3 sacrée (critique sur 18, 19 et 20, +1d6 dégâts contre les morts-vivants ou +2d6 contre les extérieurs mauvais). Elle retarde le processus de vieillissement, de sorte que son porteur ne vieillit que d'un an pour chaque période de deux ans qui s'écoule pendant qu'il possède la Lame de Guerre.

Le porteur de la Lame de Guerre peut conjurer une barrière de lames, comme le sort, une fois par jour. De plus, il peut utiliser *Force du taureau*, comme le sort, trois fois par jour et *détection du mal/bien*, comme le sort, à volonté. L'activation de l'une de ces capacités est une action simple.

Un personnage souhaitant devenir le porteur de la Lame de Guerre doit saisir la poignée avec l'intention de se lier à l'arme et de la tirer de son fourreau. Pour réussir, le personnage doit avoir le sous-type elfe et être d'alignement chaotique bon. De plus, la lame cherche un porteur ayant des compétences martiales (bonus de maîtrise de +5 minimum et la maîtrise des armes de guerre), un Charisme élevé (15+) et des capacités de meneur d'hommes. Si la lame de guerre juge indigne le porteur potentiel qui tente le rituel d'accord, elle se retourne dans sa main et porte une attaque simple (+29 en mêlée, dégâts 1d8+11). Si le porteur ne possède pas le sous-type elfe ou est d'alignement maléfique, la Lame de guerre attaque furieusement pen-

dant 2d6 rounds (3 attaques par round, +29 en mêlée, dégâts 1d8+11).

Après avoir été accepté par la *Lame de Guerre*, le personnage s'accorde avec elle et peut l'appeler dans sa main par une action libre, à condition qu'elle se trouve sur le même plan que lui. Une fois que la *Lame de Guerre* s'est liée à un personnage, elle le reste jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'il commette un grave péché contre son alignement ou contre le peuple elfe. Dans ce cas, la lame le punit comme s'il n'avait pas réussi à se lier à elle dès le départ, à moins qu'il ne fasse un effort immédiat pour expier son péché.

Histoire : Les personnages ayant des rangs en Connaissance (arcanes) ou en Connaissance (histoire) peuvent faire des recherches sur la lame de guerre afin d'en apprendre plus sur elle. Lorsqu'un personnage réussit son test, les connaissances suivantes sont révélées, y compris les informations obtenues avec des DD inférieurs.

Arcanes ou Histoire DD 20 : Les légendaires lames elfiques de Cormanthyr (détaillées dans *Lost Empires of Faerûn*, pages 157-159) ont été forgées il y a des milliers d'années lors de la fondation du grand empire de Cormanthyr. Ary'Velahr'Kerym, la *Lame de Guerre*, a été forgée pour le major d'armes (chef des guerriers) de Cormanthyr.

Arcanes ou Histoire DD 25 : Lorsque le seigneur Orym Chanfaucon tomba au combat lors du siège de la Tour biscornue en l'année des ombres fugitives (-331 CV), la *Lame de Guerre* s'éleva et le défendit féroce pendant un certain temps. Cependant, les drows parvinrent finalement à paralyser la lame par magie, et le héros et son épée arcanique disparurent dans les ténèbres de la Tour biscornue. Au cours des siècles qui ont suivi, des centaines d'elfes, dont le légendaire Josidiah Astrym en l'année de la langue de flamme (500 CV), ont cherché à retrouver l'épée de guerre, mais en vain.

Histoire DD 30 : Les drows ont ramené la *Lame de Guerre* à Maerimydra, où toute trace d'elle a disparu.

Prérequis : artefact majeur.

Coût de création : artefact majeur.

Baton de la nuit d'Aumry

Prix (niveau de l'objet) : 30 000 po (16^{ème})

Emplacement du corps : - (tenu)

Niveau du lanceur de sorts : 11^{ème}

Aura : modérée ; (DD 20) conjuration

Activation : -, simple (déclenchement du sort)

Poids : 2,3 kg.

Ce bâton en fer torsadé est surmonté d'une grande griffe tenant une géode coupée en deux et ornée de cristaux violets iridescents. Lorsque le pouvoir d'invocation du bâton est utilisé, les cristaux brillent et projettent un rayon violet scintillant qui frappe la terre.

Dans cette lumière, une ombre des roches (umber hulk) apparaît.

Le seigneur Aumry Obarskyr de Valombre, un puissant mage dont peu de gens connaissent le nom de famille, possédait un certain nombre d'objets magiques, dont la plupart ont depuis été dispersés aux quatre vents et dans d'autres collections. Un objet particulièrement particulier était son bâton de la nuit (également connu sous le nom de bâton de la carcasse d'Aumry), qu'Aumry a soit créé, soit acquis, mais qui, dans tous les cas, porte son nom.

Le porteur du bâton est immunisé contre le pouvoir du regard de confusion des ombres des roches. Cet effet est permanent et ne nécessite aucune activation.

De plus, le bâton possède les pouvoirs suivants, qui peuvent être activés normalement pour un bâton :

◇ Ténèbres (1 charge)

◇ Vision dans le noir (1 charge)

◇ Dissipation de la magie (ne fonctionne que contre les sorts lumineux) (1 charge)

◇ Vision nocturne (1 charge)

◇ Invocation de monstre VI (invoque une ombre des roches une fois par jour) (2 charges)

Si le monstre invoqué est tué, le bâton tombe en poussière.

Connaissances : Les personnages qui ont des rangs en Connaissance (histoire) peuvent faire des recherches sur le bâton de la nuit d'Aumry pour en savoir plus. Lorsqu'un personnage réussit son test, l'histoire suivante est révélée, y compris les informations obtenues avec des DC inférieurs.

DD 20 : Le seigneur Aumry, le défunt mari de Syluné, aujourd'hui sorcière fantôme de Valombre, a été le seigneur légitime de Valombre de l'année de la chute des étoiles (1300 CV) à l'année de la lune en pleurs (1339 CV).

DD 25 : Le seigneur Aumry a été assassiné par Jyordhan le faux seigneur, qui s'est révélé plus tard être un agent des Zhentarim. Après sa mort, le seigneur Aumry a été enterré, avec son bâton de la nuit, dans une tombe taillée dans la roche sous la Colline du guetteur.

DD 30 : Le tombeau fut secrètement pillé en l'année de la Lune (1344 CV) par Lashan Aumersair de Valbalafre et le bâton de la nuit d'Aumry disparut une douzaine d'années plus tard avec le conquérant raté des Vaux.

Prérequis : création d'objets merveilleux, *détection du mal* ou *détection du bien* ou *détection de la loi* ou *détection du chaos*, son imaginaire.

Coût de création : 5 500 po, 440 xp, 11 jours.

Insigne de la maison Dhuurniv

Prix (niveau de l'objet) : 2 160 po (6^{ème})

Emplacement du corps : Gorge

Appendices

Niveau du lanceur de sorts : 3^{ème}

Aura : faible ; (DD 16) transmutation

Activation : simple (commande)

Poids : -

Ce symbole métallique porte l'emblème d'une maison noble d'une cité drow particulière.

L'insigne drow de la maison Dhuurniv identifie les nobles de la maison.

L'insigne permet à son porteur d'utiliser la lévitation une fois par jour.

Ces insignes sont généralement portés sur une chaîne ou dans une pochette autour du cou. Jusqu'à récemment, les membres de la maison Dhuurniv dissimulaient généralement ces insignes, mais depuis la guerre de la reine araignée et le retour des faveurs de Lolth, les sœurs matrones de la maison Dhuurniv ont insisté pour que tous les membres de la maison portent ouvertement leurs insignes sur une chaîne.

Chaque insigne de maison drow est légèrement différent, même ceux d'une même maison noble, si bien qu'une personne consciente de la forme unique de l'insigne d'une personne peut la localiser par magie.

Connaissance : les personnages qui ont des rangs en Connaissance (histoire) ou en Connaissance (Vaux) peuvent faire des recherches sur cet insigne pour en savoir plus. Lorsqu'un personnage réussit un test de réussite, les connaissances suivantes sont révélées, y compris les informations des DD inférieurs.

Histoire DD 20 : La maison Dhuurniv est l'une des maisons régnautes de Maerimydra. de Maerimydra.

Local DD 20 : Maerimydra s'est effondrée lors de la récente Guerre de la Reine Araignée. de la Reine Araignée.

Histoire DD 25 : La maison Dhuurniv est tombée en disgrâce parmi les drow à la suite de la Guerre des larmes.

Histoire DD 30 : Laele Dhuurniv, matrone de la maison, a forgé la trêve des araignées avec Aolis Ildacer pendant la Guerre des larmes, unissant brièvement les elfes et les drows contre l'Armée des Ténèbres.

Prérequis : Création d'objets merveilleux, *Lévitation*.

Coût de création : 1 080 po, 87 px, 3 jours

insigne de la maison dhuurniv, majeur

Prix (niveau de l'objet) : 29 430 po (16^{ème})

Niveau du lanceur de sorts : 5^{ème}

Aura : faible ; (DD 17) évocation

Ce symbole métallique porte l'emblème d'une maison noble d'une cité drow particulière.

Cet insigne ressemble à une version plus précieuse de l'insigne de la maison Dhuurniv. Il permet à son

porteur d'utiliser ténèbres profondes, langues, et de invoquer des animaux (araignées) une fois par jour.

Prérequis : Création d'objets merveilleux, *Ténèbres profondes*, *Don des langues*, *Nuée grouillante*.

Coût de création : 14 715 po, 1 178 px, 30 jours

pendentif d'ashaba

Prix (niveau de l'objet) : 11 000 po (13^{ème})

Emplacement du corps : cou

Niveau du lanceur de sorts : 5^{ème}

Aura : faible ; (DD 17) divination

Activation : simple (commande)

Poids : -

Ce pendentif représente un croissant de lune argenté dont les cornes sont dirigées vers le haut. Il est suspendu à une simple chaîne en argent. Le pendentif d'Ashaba est l'insigne de la Valombre. Par tradition, il confère la seigneurie du Val et le titre de la Tour biscornue, bien que la loyauté de la population doive être gagnée et puisse être perdue. Sans le pendentif, les prétendants au titre de souverain de Valombre ne sont que des prétendants à la seigneurie.

Sur commande, le pendentif dit par la voix d'Ashaba : «Le porteur de ce symbole est le seul et véritable seigneur de la Valombre».

Le porteur du pendentif peut détecter les fortes auras d'alignement et la nature de ces auras, comme celles émises par une créature ayant un sous-type d'alignement ou celles émises par une créature ayant une capacité extraordinaire d'aura d'alignement (comme les gardes noirs, les clercs et les paladins). Dans tous les autres cas, cela équivaut à la capacité de détecter le mal en tant que capacité de type sort.

Le troisième pouvoir du pendentif a disparu avec la mort d'Aumry.

Le porteur du pendentif est considéré comme disposant de la capacité Invocations augmentées (les créatures invoquées bénéficient d'un bonus de +4 en force et constitution durant toute l'invocation), s'agissant de créatures disposant de l'environnement Mer/Océan ou originaire du plan élémentaire de l'eau.

Prérequis : création de baguettes magiques, *ténèbres*, *vision dans le noir*, *dissipation de la magie*, *vision nocturne*, *invocation de monstre VI*.

Coût de création : 15 000 po, 1 200 xp, 30 jours.

Le fléau de crocs

Prix (niveau de l'objet) : 11 000 po (13^{ème})

Emplacement du corps : cou

Niveau du lanceur de sorts : 5^{ème}

Aura : faible ; (DD 17) divination

Activation : -, simple (mental) ou complexe (mental)

Poids : 2,2 kg

Appendices

Ce fléau est doté d'un manche en adamantine et de cinq lanières en forme de serpent.

Ce fléau est doté d'un manche en adamantine et de cinq lanières en forme de serpent. Apprécié des yuan-ti et des clercs drows de Lolth, un fléau de crocs est un puissant symbole d'autorité et une arme mortelle. L'arme est un fléau +2. De plus, sur ordre mental du porteur, les serpents peuvent attaquer comme des créatures séparées et indépendantes, en utilisant les caractéristiques ci-dessous.

Si le porteur choisit de n'attaquer qu'avec les serpents, il peut substituer son propre bonus de base à l'attaque à celui des serpents. Le bonus d'amélioration du fléau est déjà inclus dans le bonus d'attaque des serpents dans les statistiques ci-dessous. Comme action simple, le porteur du fouet peut faire attaquer l'un des des sangles serpent ; comme action complète, les cinq têtes peuvent attaquer. Si un personnage d'alignement bon tente de manier le fléau, les serpents attaquent le porteur au lieu de la cible prévue. Si une tête de serpent est détruite, elle tombe du fouet. Les autres têtes continuent de fonctionner normalement jusqu'à ce qu'elles soient toutes détruites. Un fléau est un fouet barbelé à plusieurs branches qui inflige 1d8 points de dégâts tranchants (ou 1d6 si la taille de l'arme correspond à celle d'une petite créature). Son multiplicateur de critique est de $\times 2$. Le porteur d'un fléau bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque opposé lorsqu'il tente de désarmer un adversaire (y compris le jet pour éviter d'être désarmé si l'attaque échoue) avec cette arme.

Tête de serpent

Créature artificielle de très petite taille, non alignée

Classe d'armure 17

Points de vie 11 (2d10)

Vitesse -

Initiative +3

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Bonus de maîtrise +2

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-3)	17 (+3)	-	-	11 (0)	1

Capacités

Douleur. Toute personne touchée par une attaque de morsure subit une pénalité de -4 aux jets d'attaque et aux tests de caractéristiques pendant 2d4 rounds à cause de la douleur lancinante que produit son venin. Un test de sauvegarde de Force réussie DD 11 réduit la pénalité à -2.

Construction. La créature ne peut pas soigner ses points de vie mais peut être réparé.

Actions

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps de finesse. +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché. 1

dégât perforant et la cible subit les effets de la Douleur.

Prérequis : Création d'armes et armures magiques, Création de créature artificielle Animation d'objets, *Malédiction*.

Coût de création : 16 000 po, 1 280 px, 32 jours

éclat d'ombre

Prix : artefact mineur

Emplacement du corps : cou

Niveau du lanceur de sorts : 16^{ème}

Aura : forte ; (DD 23) nécromancie

Activation : cinq actions complexes

Poids : 450 gr

Ce cristal de la taille d'un pouce, d'un violet profond, est serti dans des fermoirs de bronze. Une chaîne de bronze solide est fixée à l'un des fermoirs, afin que l'éclat puisse être porté en pendentif.

Trois fois par jour, un éclat d'ombre peut être utilisé pour affecter une créature vivante dans un rayon de 18 mètres qui ne possède pas la capacité Toile d'ombre. La créature doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 ou subir l'un des deux effets suivants.

Si la créature utilise la magie de la Toile (y compris les sorts et les capacités semblables à des sorts ou surnaturelles - l'utilisation d'objets magiques n'est pas prise en compte), elle est instantanément réduite à 1d4 points de vie et ne peut utiliser aucune de ses capacités liées à la Toile (sorts et capacités semblables à des sorts ou surnaturelles ; les objets magiques peuvent toujours être utilisés) dans un rayon de 18 mètres autour de l'éclat de magie de l'ombre. Une créature affectée de cette manière reste sous la contrainte de ne pas utiliser la magie de la Toile d'ombre près de l'éclat d'ombre tant qu'elle reste à proximité, et pendant 1 heure après.

Si la créature n'utilise pas la magie de la Toile, une sauvegarde ratée la tue instantanément et l'élève au rang de créature ombremorte. Voir le gabarit ombremorte à la page 158. La créature ombremorte n'est pas redevable à l'utilisateur de l'artefact.

Si la cible possède la capacité Toile d'ombre, elle peut choisir d'être automatiquement affectée et de devenir une créature ombremorte.

Malédiction : Cet artefact est sacré pour Shar. Toute personne qui tente de l'utiliser et qui n'est pas un adorateur de Shar doit réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 20 à la place de sa cible.

Un éclat d'ombre est un objet magique de la Toile d'ombre. Ainsi, quelqu'un qui ne possède pas le don de magie Toile d'ombre et qui utilise son pouvoir subit

Appendices

1d4 points de dégâts de Sagesse.

Connaissances : Les personnages ayant des rangs en Connaissance (histoire) ou Connaissance (arcanes) peuvent faire des recherches sur les éclats d'ombre pour en apprendre plus sur eux. Lorsqu'un personnage réussit son test, les connaissances suivantes sont révélées, y compris les informations obtenues avec des DD inférieurs.

Histoire DD 10 : Un éclat d'ombre est un petit morceau de la Pierre de Madyroch, un puissant artefact de Toile d'ombre (souvent appelé la Pierre d'ombre).

Histoire DD 15 : Bien que la pierre elle-même ait été détruite à Cimbar par le mage Aeron Morieth, un petit nombre d'éclats ont survécu. Au cours des années qui ont suivi sa destruction, des serviteurs de Shar ont récupéré ces petits morceaux de la pierre d'ombre.

Arcanes DD 10 : Comme l'original, ces éclats ont le pouvoir de corrompre la magie de la Toile, de détruire la vie et de créer à sa place une vie obscure. Un tesson est un objet de Toile d'ombre et, en tant que tel, son utilisation est périlleuse pour les lanceurs de sorts de la Toile.

Prérequis : Artefact mineur.

Coût de création : Artefact mineur.

Lune de minuit

Prix : Artefact mineur

Emplacement sur le corps : - (tenu)

Niveau du lanceur de sorts : 10^{ème}

Aura : modérée ; (DD 20) évocation et transmutation

Activation : - et simple (commande)

Poids : 1,6 kg

Ce cimenterre gracieux, argenté, en forme de faucille, a été forgé en forme de croissant de lune. La poignée est enveloppée de cuir fait à partir de la peau d'une bête éclipsante, et une pierre de lune est incrustée dans le pommeau. Teu'haurun, plus connu sous le nom de Lune de minuit, est un ancien cimenterre elfique, longtemps manié par les descendants de la maison Ildacer.

Lune de Minuit est un cimenterre en argent +2 acéré tueur d'elfe qui brille d'une faible lumière argentée lorsqu'il est dégainé, équivalente à la lumière d'une bougie. Le porteur peut lancer lumière du jour comme action simple, ce qui se manifeste par un éclat argenté centré sur le cimenterre.

Connaissances : Les personnages qui ont des rangs en Connaissance (histoire) peuvent faire des recherches sur Lune de minuit pour en savoir plus. Lorsqu'un personnage réussit son test, l'histoire suivante est révélée, y compris les informations des DC inférieurs.

DD 20 : Une longue lignée d'elfes de la maison Ildacer a manié la Lune de Minuit.

DD 25 : Amara Ildacer a utilisé le cimenterre, connu sous le nom de Teu'haurun chez les elfes, pour tuer

Laele Dhuurniv, la matrone drow qui avait accepté la Trêve de l'Araignée pendant la Guerre des Larmes, après que Laele ait assassiné le mari d'Amara, Aolis.

DD 30 : La lune de minuit a disparu à la suite de la Guerre des pleurs, volée par un voleur à la solde des drows.

Prérequis : Artefact mineur.

Coût de création : Artefact mineur.

Anneau de la tour de Hurlevent

Prix : Artefact mineur

Emplacement : anneau

Niveau du lanceur de sorts : 13^{ème}

Aura : forte ; (DD 21) conjuration

Activation : -

Poids : -

Le symbole de la tour de Hurlevent est inscrit sur la face intérieure de cet anneau d'argent anodin : une harpe entourée de vents tourbillonnants.

Les anneaux de la Tour de Hurlevent remontent à l'apogée de Myth Drannor et de l'école de mage connue sous le nom de Tour de Hurlevent. Les membres de la faculté et les étudiants portaient chacun un anneau d'or (le plus grand) ou d'argent (le plus petit), respectivement. L'une ou l'autre forme de cet anneau annule la limite de portée (s'il y en a une) des sorts, des capacités de type sort ou des capacités surnaturelles de la sous-école de la téléportation.

Si le porteur d'un anneau de tour de Hurlevent utilise un portail dans un rayon de 8km de la ville de Myth Drannor, le portail le dépose au milieu des décombres où se trouvait autrefois le hall d'entrée de la tour de Hurlevent. Cette propriété peut être annulée en tant qu'action libre par un acte de volonté silencieux. En effet, cette capacité équivaut à ce que l'anneau agisse comme une clé et que le portail ait les propriétés supplémentaires de clé et de variabilité.

Histoire : Les personnages qui ont des rangs en Connaissance (arcanes) peuvent faire des recherches sur les anneaux de Windsong Towerkin pour en apprendre plus sur eux. Lorsqu'un personnage réussit son test, l'histoire suivante est révélée, y compris les informations obtenues avec des DD inférieurs.

DD 20 : La tour de Hurlevent était une école de mage dans le Myth Drannor avant la Guerre des larmes. Les étudiants et les professeurs de la tour de Hurlevent possédaient chacun un anneau d'argent ou d'or, respectivement, connu sous le nom d'anneau de la tour de Hurlevent.

DD 25 : Les anneaux de Windsong Towerkin améliorent la capacité de téléportation de leur porteur.

Prérequis : Artefact mineur.

Coût de création : Artefact mineur.

anneau de la tour de hurlevent, majeur

Cet anneau en or porte le symbole de la tour de Hurlevent.

Un anneau majeur de la Tour de Hurlevent possède toutes les propriétés d'un anneau de la Tour de Hurlevent, mais n'a pas de limite de portée pour les manipulations de portails. En d'autres termes, n'importe quel portail du Plan matériel peut être utilisé pour renvoyer son porteur à la tour de Hurlevent. Ces anneaux peuvent également avoir d'autres propriétés magiques.

Monstres

Trois archétypes et un nouveau monstre apparaissant dans cette aventure sont détaillés dans cette section.

Bête de Baine

Depuis sa renaissance, Baine, le seigneur noir, a rapidement gagné en puissance, consolidant la mer de la Lune et de nombreuses autres régions de Faerûn sous la férule de ses fidèles. Comme son fils, Iyachtu Xvim, Baine se plaît à manifester son pouvoir par le biais de monstres carnivores et carnivores et maléfiques. Lorsqu'il envoie un minuscule fragment de sa volonté dans une telle créature, celle-ci subit une transformation, acquérant de nouveaux pouvoirs au contact du Seigneur Noir.

EXEMPLES DE BÊTES DE BAÏNE

Des exemples de bêtes de Baine se trouvent dans les rencontres tactiques D6 (page page 26) et C3 (page page 43).

CRÉATION D'UNE BÊTE DE BAÏNE

La « Bête de Baine » est un gabarit qui peut être appliqué à n'importe quelle créature physique non bonne (appelée ci-après créature de base).

La créature conserve toutes les qualités spéciales de la créature de base et gagne en plus les suivantes :

Taille et type : Les animaux ou vermines dotés de ce gabarit deviennent des bêtes magiques, mais le type de la créature reste inchangé. La taille est inchangée.

Caractéristiques : Cha +4. Intelligence minimale de 3.

Résistances aux dégâts des armes en argent ou magiques et au poison

Immunité contre les états *terrorisé* et *empoisonné*.

Sens. Vision dans le noir jusqu'à 18m.

Indice de Dangérosité : DV 3 ou moins, comme



Bête de Baine

la créature de base ; DV 4 ou plus, comme la créature de base +1.

La créature gagne également les capacités suivantes : *Présence effrayante (Ext)*. Toutes les cibles présentes dans un rayon de 10 mètres et dont les DV sont inférieurs à celle de la créature subissent l'état Effrayé. Un jet de sauvegarde de Volonté DD 10 + DV de la créature + modificateur de CHA de la créature ou un silence magique annule l'effet. Lorsque la créature active ce pouvoir, ses yeux brillent d'un vert émeraude éclatant.

Se nourrir (Sur). Lorsque la créature tue un adversaire humanoïde, elle peut se nourrir du cadavre, dévorant à la fois la chair et la force vitale, en tant qu'action du tour. Se nourrir détruit le corps de la victime et empêche toute forme d'élévation ou de résurrection nécessitant une partie du cadavre. Il y a 50 % de chances qu'un souhait, un miracle ou un sort de résurrection véritable puisse ramener à la vie une victime dévorée. Si le test échoue, la victime dévorée ne peut être ramenée à la vie par la magie mortelle. La créature progresse en nombre de points de vie en consommant des cadavres de cette manière. Pour chaque tranche de trois cadavres convenables dévorés par la créature, elle gagne 1 DV. Son bonus de maîtrise, son nombre de points de vie et ses capacités progressent selon le niveau atteint pour une créature de son type.

Châtiment du Bien. Une fois entre deux repos longs, la créature peut effectuer une attaque de mêlée normale

Appendices

en infligeant des dégâts supplémentaires égaux à ses DV (maximum de +20) contre un ennemi bon.

Les actions de la créatures sont modifiées comme suit :

Dégâts : Les dégâts des armes naturelles augmentent d'un cran, comme si la taille de la créature avait augmenté d'une catégorie : 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Une attaque qui inflige 1d10 points de dégâts augmente comme suit : 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Attaques spéciales : La créature conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, mais les dégâts des attaques spéciales augmentent de la même manière que les dégâts des attaques physiques.

ÉCOLOGIE

Les bêtes de Baine existent aux côtés des adeptes du Seigneur noir et de leurs alliés. Parfois, elles servent directement Baine dans les Landes de la malédiction et du désespoir ou sont envoyées en mission par le Seigneur Noir.

Environnement : Les bêtes de Baine sont généralement actives la nuit, quel que soit le cycle de vie normal de la créature de base. Les bêtes de Baine qui servent directement le Seigneur noir vivent dans le Bastion noir, la forteresse de Baine dans les Landes de la malédiction et du désespoir.

Caractéristiques physiques typiques : Une bête de Baine grandit au contact du Seigneur noir, devenant un membre particulièrement impressionnant

de son espèce. Ses yeux brillent d'une lumière vert émeraude et toutes les attaques énergétiques qu'elle produit (feu, foudre) sont également vertes. Les bêtes de Baine sont invariablement malveillantes et violentes.

Alignement : Une bête de la Baine change d'alignement pour devenir un être maléfique, correspondant à celui du Seigneur Noir.

LES BÊTES DE BAÏNE DANS FAERVU.

En tant qu'élus de la Baine, Fzoul Chembryl peut transformer n'importe quel animal en une bête de Baine d'un simple toucher. Les clercs de Baine de haut niveau (au moins 9e) auraient la même capacité. Puisqu'ils servent la volonté d'une divinité maléfique et haineuse, les bêtes de Baine peuvent apparaître n'importe où, souvent sans prévenir, là où de puissants serviteurs de Baine sont actifs.

essaim d'araignées de feu

Un essaim de petites araignées au corps noir comme le charbon, parsemé de traînées de magma, et aux pattes faites d'arcanes, bondit à travers le paysage. combustible, laissant dans leur sillage une conflagration qui se propage rapidement.

STRATÉGIES ET TACTIQUES

Les essaims d'araignées de feu prennent plaisir à enflammer leur environnement, en se concentrant sur les objets les plus combustibles de la zone. Plusieurs essaims travaillent de concert, cherchant à isoler leurs proies en les encerclant de cercles de feu.

ÉCOLOGIE

Les essaims d'araignées de feu sont originaires de Confl agratum, le 601e plan des Plans Infinis de l'Abîme, mais ils se sont également répandus dans d'autres régions enflammées des Plans Inférieurs. Des essaims ont été amenés sur le plan matériel par des lanceurs de sorts drows désireux de brûler les forêts du monde de la surface. Ces essaims survivent ou se propagent rarement en dehors des forêts tempérées ou d'autres environnements où les combustibles sont suffisants et les proies disponibles.

LES ESSAIMS D'ARAIGNÉES DE FEU DANS FAERVU

Des essaims d'araignées de feu ont été invoqués par des drows de Maerimydran basés dans la Tour biscornue en -2 439 CV. La conflagration qui en résulta, connue sous le nom de Feux arachéens, sépara le sud

connaissances sur les bêtes de baine

Les personnages qui ont des rangs en Connaissance (religion) peuvent en apprendre davantage sur les bêtes de la Baine. Lorsqu'un personnage réussit un test de compétence, les connaissances suivantes sont révélées, y compris les informations des DC inférieurs. La créature de base et ses caractéristiques doivent être identifiées en utilisant la compétence appropriée selon le type de la créature de base.

TABLE : CONNAISSANCE (RELIGION)

DD	Résultat
15	Il s'agit d'une bête de Baine, un spécimen supérieur. Le seigneur noir est le dieu de la tyrannie et de la haine.
15 +	Les bêtes de la Baine peuvent être de n'importe quel type, et leur charisme est considérablement accru. Leurs hurlements provoquent la peur et elles peuvent se nourrir de la force vitale d'une victime, ce qui leur permet de gagner en puissance.

des Bois d'Allonge (la forêt qui entoure aujourd'hui le village de Valombre) des étendues septentrionales de cette forêt (aujourd'hui connue sous le nom de Forêt de la Frontière). Des rapports ultérieurs suggèrent que des essaims d'araignées de feu sont encore aperçus de temps à autre dans les Mornes landes (la région de l'Outreterre située sous Cormanthor).

simulacre d'ombre

Les simulacres d'ombre sont des constructions fantomatiques issues de l'ombre de leur créateur. Ils agissent comme de parfaits mandataires de leur créateur et font d'excellents manipulateurs et espions. Un simulacre d'ombre ressemble à une version tordue de sa forme originale.

EXEMPLE DE SIMULACRE D'OMBRE

Le prince Yder Tanthul, l'exemple de simulacre d'ombre décrit ci-dessous, était un reflet NM guerrier

11/sorcier 12/adepte de l'ombre^{PG} 4/champion divin^{PG}
4 avant d'adopter cet archétype.

CRÉATION D'UN SIMULACRE D'OMBRE

Le « simulacre d'ombre » est un archétype acquis qui peut être ajouté à n'importe quelle créature vivante (appelée ci-après créature de base), créant ainsi une nouvelle créature. La créature de base doit avoir au moins 10 DV et un score de Charisme d'au moins 6.

Taille et type : Le type devient créature artificielle (créature artificielle vivante).

Lorsque la créature ne se trouve pas sur le plan de l'ombre, elle gagne également le sous-type intangible. Ne recalculiez pas la base de la créature en fonction des nouveaux DV. La taille reste inchangée.

Dé de vie : Les simulacres d'ombre n'ont pas plus de la moitié des Dé de vie de la créature de base. Tous les Dé de vie restants deviennent des d10.

Les Dé de vie des niveaux de classe sont perdus en premier.

Vitesse : Les simulacres d'ombre ont une vitesse de vol de 9m (sauf si la créature de base a une vitesse de vol supérieure) et une manœuvrabilité parfaite.

Classe d'armure : L'armure naturelle est la même que celle de la créature de base, mais elle ne s'applique qu'aux rencontres dans le plan de l'Ombre.

Attaques : Un simulacre d'ombre conserve toutes les attaques de la créature de base, à l'exception de celles perdues en raison de la réduction des Dé de vie, bien que celles reposant sur le contact physique n'affectent pas les créatures qui ne se trouvent pas dans le plan de l'Ombre.

Dégâts : Contre les créatures dans le plan de l'Ombre, un simulacre d'ombre utilise les valeurs de dégâts de la créature de base, ajustées en raison de la réduction des Dé de vie. Contre les créatures qui ne sont pas dans le plan de l'Ombre, un simulacre d'ombre ne peut utiliser que sa capacité de possession.

Attaques spéciales : Un simulacre d'ombre conserve toutes les attaques spéciales de la créature de base, à l'exception de celles perdues en raison de la réduction des Dés de vie, bien que celles reposant sur le contact physique n'affectent que les créatures du plan de l'Ombre. Un simulacre d'ombre gagne la capacité de posséder d'autres créatures.

Possession (Su). Une fois par round, un simulacre d'ombre se trouvant sur un plan lié au plan de l'Ombre (mais pas sur le plan de l'Ombre lui-même) peut fusionner son corps avec une créature se trouvant sur le plan lié. Cette capacité est similaire à un sort de possession (niveau de lanceur de sorts 10ème ou Dé de vie du simulacre d'ombre, le plus élevé des deux), si ce n'est qu'elle ne nécessite pas de réceptacle.

La cible peut résister à l'attaque en réussissant un jet de sauvegarde de Volonté (DD 15 + modificateur de Cha du simulacre d'ombre +2 pour l'Attaque spéciale

connaissances sur les simulacres d'ombre

Les personnages ayant des rangs en Connaissance (arcanes) ou Connaissance (plans) peuvent en apprendre plus sur les simulacres d'ombres. Lorsqu'un personnage réussit un test de compétence, les connaissances suivantes sont révélées, y compris les informations des DD inférieurs.

La créature de base et ses caractéristiques doivent être identifiées en utilisant la compétence appropriée selon le type de la créature de base.

TABLE : CONNAISSANCE (ARCANES)

DD	Résultat
15	Les simulacres d'ombre sont des Créatures artificielles créées par les Shadovars. CR Les simulacres d'ombres sont toujours plus faibles que leurs créateurs, mais agissent comme des mandataires pour servir les ambitions de leurs créateurs. Ils sont capables de posséder et de manipuler leurs ennemis.
15+	

TABLE : CONNAISSANCE (DES PLANS)

DD	Résultat
15	Les simulacres d'ombre sont liés au plan de l'Ombre, ce qui leur donne la vision dans le noir et la capacité de se cacher à la vue de tous. CR Les simulacres d'ombre sont des créatures artificielles dotées de pouvoirs de possession fantomatiques. S'ils sont combattus sur le plan de l'Ombre, leurs Caractéristiques sont plus puissantes.
15+	

Appendices

renforcée). Une créature qui réussit son jet de sauvegarde est immunisée contre la possession de ce même simulacre d'ombre pendant 24 heures, et le simulacre d'ombre ne peut pas entrer dans l'espace de la cible. Si la sauvegarde échoue, le simulacre d'ombre disparaît dans le corps de la cible.

Pour prendre possession d'une créature différente, le simulacre doit être présent (soit en tant que tel, soit en possédant une autre créature). La tentative de prise de possession d'une nouvelle créature ne met fin à la possession de la créature d'origine que si la nouvelle tentative est couronnée de succès.

Il est possible d'identifier une créature possédée par un simulacre d'ombre dans des conditions d'ombre avec un test de Détection réussi opposé au test de Déguisement du simulacre d'ombre. La réussite signifie que le spectateur remarque que la cible ne correspond pas exactement à son ombre.

Capacités spéciales : Un simulacre d'ombre possède toutes les qualités spéciales de la créature de base, à l'exception de celles perdues en raison de la réduction des Dés de vie. La créature de base gagne les capacités spéciales suivantes :

Se cacher au vu et au su de tous (Ex). Un simulacre d'ombre peut utiliser la compétence *Se cacher* lorsqu'il est observé (sauf à la lumière du jour, dans la zone d'un sort de lumière du jour ou d'un effet similaire).

Occupation (Sur). Si la cible est morte (en fait un objet), le simulacre d'ombre peut disparaître dans le cadavre, ce qui lui permet de s'interposer dans les tentatives pour atteindre l'esprit de la créature morte.

Par exemple, parler avec un mort atteint le simulacre d'ombre, pas l'esprit du mort.

Il est possible d'identifier un cadavre occupé par un simulacre d'ombre dans des conditions d'ombre avec un test de Détection réussi opposé au test de Déguisement du simulacre d'ombre. La réussite signifie que le spectateur remarque que le cadavre ne correspond pas exactement à son ombre.

Sens (Ex). La créature de base bénéficie d'une vision noire jusqu'à 60 pieds et d'une vision nocturne supérieure (quatre fois plus performante que celle d'un humain).

Caractéristiques : Identiques à celles de la créature de base, sauf qu'elles sont ajustées pour des Dés de vie réduits.

Compétences : Identiques à celles de la créature de base, sauf modifiées pour les Dés de vie réduits, plus Déguisement +8 et Dissimulation +8.

Dons : Identiques à celles de la créature de base, plus Attaque spéciale renforcée (possession) comme don bonus.

Environnement : Plan de l'ombre.

Organisation : Solitaire.

Indice de Dangerosité : La moitié du DR de la

créature de base.

Trésor : Aucun.

Alignement : Identique à celui de la créature de base.

Ajustement de niveau : -.

CRÉATURE ARTIFICIELLE

Un simulacre d'ombre est arraché à l'ombre de son créateur. Des onguents et des liens spéciaux (inclus dans le calcul du coût) sont également nécessaires. Un simulacre d'ombre peut avoir, au maximum, la moitié des DV de son créateur. Si vous avez des niveaux de classe, vous pouvez choisir la classe d'où provient chaque DV, tant que la combinaison de classe du simulacre d'ombre est une combinaison de classe légale. Pour un créateur donné, le total, à un moment donné, des DV de tous les simulacres d'ombre existants ne peut excéder la moitié de ses DV actuels.

Retirer un morceau de sa propre ombre pendant le rituel nécessite un test de Déguisement DD 15.

NLS 13ème ; Création de créature artificielle, magie de la Toile d'ombre, simulacre, le lanceur doit être au moins du 13ème niveau ; Prix 4,000 po par DV de la créature ; Coût 2,000 po par DV de la créature +80 xp par DV de la créature.

STRATÉGIES ET TACTIQUES

Les simulacres d'ombre excellent dans l'art du subterfuge et utilisent leurs pouvoirs pour infiltrer les ennemis des Shadovar. Ils ciblent généralement des personnages influents et de confiance pour les posséder, exploitant leur crédibilité pour semer la confusion.

ÉCOLOGIE

Les simulacres d'ombre sont liés au plan de l'ombre par la Toile d'ombre. Ils partagent les motivations et les croyances de leur créateur, mais ne s'en détachent pas et ne se rebellent jamais contre son contrôle. Les simulacres d'ombre sont conscients de leur nature éphémère et n'ont aucun instinct de conservation aux dépens de leur créateur.

LES SIMULACRES D'OMBRE DANS FAERVIN

Les simulacres d'ombre sont principalement associés aux puissants Shadovars, des lanceurs de sorts ayant des liens étroits avec la Toile d'ombre. L'église de Shar s'intéresse de plus en plus à ces créatures artificielles uniques, et de puissants lanceurs de sorts parmi les fidèles ont commencé à les créer également.

ombremorte

Les ombremorte sont une forme unique de morts-vivants créés par l'utilisation d'un éclat d'ombre (voir page Éclat d'ombre, page 154). Les créatures dépourvues de capacités de magie de Toile deviennent

des ombreslain lorsqu'elles sont exposées à l'éclat, tandis que celles qui utilisent la magie de Toile sont blessées au plus profond d'elles-mêmes à mesure que cette magie est drainée.

CRÉATION D'UNE OMBREMORTE

« Ombremorte » est un gabarit acquis qui peut être ajouté à toute créature corporelle vivante (désignée ci-après comme la créature de base) qui n'utilise pas la magie de la Toile. Toutes les créatures employant des sorts, des capacités de type sort ou des capacités surnaturelles sont considérées comme des utilisateurs de la Toile, à moins qu'elles ne possèdent la capacité Toile d'ombre.

Les créatures d'ombremorte sont créées par un éclat d'ombre. Si la créature de base est un utilisateur de Toile, le gabarit d'ombremorte n'est pas appliqué, et à la place la créature est affectée comme décrit à la page 152.

DR : +1

Taille et type : Le type de la créature passe à mort-vivant. Elle conserve tous ses sous-types, à l'exception des sous-types d'alignement, et gagne le sous-type augmenté.

Alignement : Les ombremortes sont toujours maléfiques. Ils ont le même penchant pour la loi ou le chaos que celui qu'ils possédaient dans la vie.

Sens : La créature gagne une vision nocturne et une vision dans le noir jusqu'à 60 pieds.

Aura : L'ombremorte conserve toute l'aura de la créature de base, et gagne également une aura de drain de Toile :

Drain de Toile (Su) : cette capacité affecte les lanceurs de sorts qui utilisent la Toile. Au début de son tour, si un lanceur de sorts se trouve à moins de 3m d'une ombremorte, il perd l'accès à un sort comme s'il avait lancé son sort de plus bas niveau actuellement disponible. (S'il lui reste plus d'un sort de son niveau le plus bas, il choisit celui qu'il perd). Lorsqu'il prépare à nouveau des sorts ou regagne des emplacements de sorts, il retrouve l'ensemble de ses sorts normaux.

Si le sujet perd un sort d'au moins 1er niveau, l'ombremorte soigne un nombre de points de dégâts égal à $5 \times$ le niveau du sort.

Cette capacité n'affecte pas les lanceurs de sorts qui utilisent la Toile d'ombre, ceux qui utilisent la magie divine ou les créatures qui ne lancent pas de sorts.

Classe d'armure : La créature bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, grâce à l'armure d'ombre qui l'enveloppe.

Dé de vie : Tous les dés de vie présents et futurs sont remplacés par des d12.

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid et de tonnerre ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques.

Immunités : La créature de base gagne toutes les

immunités des morts-vivants : Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral), le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort, les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue, l'épuisement, les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution), les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs), a mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.

Résistance : Une ombremorte a une résistance au renvoi de +4.

Faiblesse : La créature de base conserve toutes ses faiblesses et gagne la faiblesse suivante.

Sensibilité à la lumière (Ext). Une ombremorte est éblouie en plein soleil ou dans le rayon d'un sort de lumière du jour.

Caractéristiques : Augmentation par rapport à la créature de base comme suit : Force +4. En tant que créature morte-vivante, une ombremorte n'a pas de score de Constitution.

Capacités spéciales : Une ombremorte conserve les capacités spéciales de la créature de base et bénéficie de la protection de l'armure d'ombre.

Armure d'ombre (Sur). Une ombremorte est enveloppée dans une armure semi-solide d'ombre qui lui confère un bonus de +2 à la classe d'armure et l'avantage aux tests de dissimulation.

Compétences : L'armure d'ombre d'un ombremorte lui confère un bonus de +10 aux tests de Dissimulation.

document pour les joueurs

Le document suivant peut être photocopié et remis aux joueurs.

Lettre du prince Yder Tanthul à Esvele Châteaugris

Cette lettre se trouve dans les quartiers d'Esvele (chapitre 4, zone 19).

*Esvele la plus sombre,
J'espère que cette lettre vous trouvera en bonne santé et prêt à faire les sacrifices que la Dame de la Perte exige de nous tous. Seigneur Shadow reconnaît l'abnégation dont vous avez fait preuve en nous envoyant le Livre de la Noirceur, sachant que les exemplaires de ce volume sont rares, même si j'aurais aimé que vous nous préveniez qu'il en manquait un fragment. Comme vous l'avez indiqué, il y a matière à réflexion dans les divagations d'Augathra le Dément et sur ce qui, dans la Sombre chronique, a incité les sombres devins à écrire les Feuilles d'une nuit. Votre perspicacité à reconnaître la nature de l'anneau en possession d'Eregul est également louable (tout comme votre perspicacité à comprendre qu'il ne comprend pas ce qu'il détient), mais, du moins pour l'instant, la valeur inhérente à son acquisition ne justifie pas de mettre en péril notre alliance avec le Réseau noir. Nous avons nos propres moyens d'atteindre l'écho de la tour de Hurlevent et nous explorerons les chambres de Raanaghaun et de Shar Cormrael par nos propres méthodes lorsque le temps le permettra.*

Bien à vous dans l'ombre,

Prince Yder Tanthul de Thultanthar