

PRISONNIERS !

MODULES D'INTRODUCTION
POUR 4-6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Par FELADEN



Ce scénario est la compilation de trois mini-modules (**La Tombe du mage Orban** ; **La Relique de sainte Foy** ; **Le Palais de Thétys**) conçus pour introduire aux règles avancées de Donjons & Dragons un ou deux personnages débutants à chaque fois. Chaque scénario se conclut par une fin commune (**Le Chariot des esclaves**) qui peut être le point de départ d'une nouvelle aventure réunissant tous les personnages.

PRISONNIERS !

MODULES D'INTRODUCTION POUR 4-6 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

PARTIE 1 – LE GUERRIER ET LE MAGICIEN

LA TOMBE DU MAGE ORBAN

INTRODUCTION DU GUERRIER (ou RÔDEUR ou PALADIN) à lire au joueur

Ton oncle Hobbart que tu aimais beaucoup est mort. Tu assistes à son enterrement à Brisbane, ton village natal, avec toute ta famille, mais tu n'as qu'une hâte, c'est que la cérémonie se termine pour courir à la ferme. Car oncle Hobbart t'a confié avant de mourir qu'il gardait quelque chose pour toi dans un coffre de son grenier. C'est vrai que tu as toujours été son neveu préféré (sa nièce préférée) et qu'il a souvent dit que tu lui ressemblais quand il était jeune.

Sitôt le linceul de lin blanc recouvert de terre, tu te précipites dans la vieille grange et gravis quatre à quatre les marches de l'échelle menant au grenier. Tu soulèves la trappe qui s'ouvre en grinçant. Des bruits précipités de pattes et des couinements te signalent que tu déranges les rats qui doivent vivre là. Dans le grenier règne un fatras indescriptible. Des tables, des fauteuils, des tapis, des vêtements à moitié grignotés, des planches de bois... Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière et de toiles d'araignées, mais tu n'aperçois aucun coffre. Tu commences à douter quand tu découvres enfin, sous une vieille couverture qui tombe en miettes, un vieux coffre en bois au couvercle cerclé de fer. Ton cœur se met à battre à tout rompre. Oncle Hobbart t'a souvent raconté des histoires de monstres, de magiciens, de guerriers et de trésors mais tu as toujours cru qu'il inventait. Et si tout était vrai ? Tu soulèves le couvercle et découvres une vieille cotte de mailles rouillée, une longue épée à la lame rouillée, un casque rouillé lui aussi, une dague rutilante, une armure de cuir, des bottes et une grande sacoche en cuir. Dans le sac, tu découvres de nouvelles merveilles : une lanterne, des torches, un briquet d'amadou, une corde, des outres, des petits sacs, du parchemin, une plume, des crochets... Tout l'attirail du parfait aventurier. Et tout au fond du coffre, se trouve un journal où ton oncle a consigné de sa petite écriture fine toutes ses aventures. C'est lui qui t'a appris à lire. Tu y retrouves les histoires qu'il aimait raconter. Il n'a presque rien inventé en fait. Il a vécu toutes ces aventures lui-même quand il avait ton âge. Tu découvres comment il a gagné sa dague magique (qu'il appelle Lunette) en se battant contre un Orque gigantesque. La dague aurait le pouvoir de briller à la lumière de la lune et de tuer les morts-vivants. S'agirait-il de la dague du coffre ? C'est la seule arme à ne pas être endommagée par la rouille. Le livre se conclut par le récit d'une expédition pour piller la tombe d'un magicien nommé Orban, que ton oncle n'a jamais pu mener à bien car il a eu la jambe écrasée par une charrette à ce moment-là et a dû arrêter ses aventures.

Tu redescends du grenier bien décidé à conclure la mission de ton oncle, trente ans plus tard, et à explorer la tombe du mage Urban qu'il décrit dans son journal. Tu grattes la rouille, graisses les armes et les armures, remplis d'huile la lanterne et les outres d'eau, rassemble quelques vivres, récupère tout ton maigre pécule (quelques pièces de cuivre et d'argent) et te prépares à l'aventure. Mais l'exploration paraît bien périlleuse seul. Oncle Hobbart voulait la faire avec trois de ses amis. Ton meilleur ami (ta meilleure amie) est justement là pour les vendanges. Tu devrais peut-être lui demander de t'accompagner ?

INTRODUCTION DU MAGICIEN (ou ILLUSIONNISTE) à lire au joueur

Quand tu as quitté Brisbane il y a un an pour partir étudier dans une école de magie car il était devenu évident que tu avais un talent naturel (tu sais faire apparaître des lumières colorées, réparer des objets sans les toucher, manipuler des adultes par le seul son de ta voix...), tu étais très excité et très enthousiaste. Mais après presque un an d'absence et des journées de douze à quinze heures passées à étudier, tu es bien content de revenir dans ton village natal pour les vendanges et de retrouver tes amis et ta famille qui t'ont beaucoup manqué. De l'école de magie, tu rapportes trois parchemins sur lesquels tu as laborieusement recopié quelques rituels de sorts (Détection de la Magie, Compréhension des Langues et Identification) et surtout ton bâton de magicien qui prouve que tu as passé victorieusement cette première année.

Aujourd'hui, ton meilleur ami a perdu son oncle qu'il aimait beaucoup. Toi aussi tu aimais bien Hobbart car il avait toujours des histoires passionnantes de trolls, d'ogres et de magiciens à raconter. Curieusement, après la cérémonie, ton ami quitte le cimetière en courant pour se précipiter vers la ferme d'oncle Hobbart. Intrigué, tu décides de le suivre. Tu le vois monter à l'échelle et grimper dans le grenier. Il est tellement affairé à fouiller la grange qu'il n'a même pas vu le miroir que tu brandis au bout de ton bâton pour l'observer. Tu le vois ouvrir un vieux coffre cerclé de fer et en ressortir un tas d'objets hétéroclites qui devaient appartenir au vieux Hobbart : une cotte de mailles, une épée longue, un casque, une armure de cuir, une corde, une lanterne, un tas d'objets pratiques pour l'aventure comme des sacs, des outres et du parchemin. Mais ce qui attire le plus ton attention, c'est une dague dont la lame rutilante après tant d'années t'apprend sans hésiter qu'elle est sans doute magique. Ton ami se plonge longuement dans la lecture du journal de son oncle et tu décides de te retirer, espérant au fond de toi qu'il saura te demander son aide s'il décide de partir à l'aventure comme son oncle trente ans auparavant.

Notes pour le M.D.

Cette mini-aventure est calibrée pour au moins deux aventuriers, il est préférable de ne pas la faire jouer en solo à un guerrier ou à un magicien seul. En revanche, il est possible d'ajouter quelques joueurs, dont l'introduction est laissée à la libre interprétation du M.D. Par exemple, le frère cadet (la sœur cadette) du guerrier, ou un ami (une amie) qui travaille avec lui aux champs, voire le bedeau du village qui veulent l'accompagner. Tous doivent être de niveau 1. Le M.D. devra adapter la difficulté du module au nombre de personnages.

La dague (Lunette) est bien magique, c'est d'ailleurs le seul objet magique (*Détection de la Magie*) parmi tout l'attirail d'oncle Hobbart. C'est une dague +1 / +2 contre les morts-vivants et les lycanthropes (*Identification*), dont la lumière de la lune fait apparaître sur la lame de minuscules runes en vieil elfique. Les joueurs peuvent s'en assurer en exposant la lame dehors la nuit. Les

runes signifient (seul un personnage maîtrisant l'elfique ancien sera capable de lire, ou avec un sort de *Compréhension des Langues*) : *La Mort retournera à la Mort*.

Les trois parchemins du magicien lui permettent de lancer les sorts correspondant une fois seulement car les lettres disparaissent au fur et à mesure de la lecture et de l'incantation. Le bâton du magicien n'est pas magique, c'est juste le signe qu'il a passé sa première année.

Il est inutile d'interroger les autres habitants du village. Aucun n'a jamais entendu parler de la tombe du mage Orban, ils tiennent au contraire à se tenir à l'écart de toute sorcellerie et de toute aventure, la plupart n'ont jamais quitté le village. Du temps de sa jeunesse et de ses aventures, Hobbart faisait équipe avec trois autres amis qui ont tous fui le village depuis fort longtemps et n'y sont jamais revenu. Qui sait même s'ils sont encore vivants ? Bref, les personnages sont seuls pour découvrir et explorer la tombe.

LE BOIS DES MURMURES

Le plan d'oncle Hobbart manque de précision. Il parle d'une tombe en pierre dans le bois des Murmures, avec une inscription énigmatique, enfouie au fond d'un trou au pied d'un grand chêne avec un symbole en forme de tête de hibou (symbole de sagesse) sur le tronc. Le bois des Murmures est à 5 heures de marche, mais il est couvert de chênes. Ce ne sera pas facile de trouver le bon.

Notes pour le M.D.

En se renseignant au village ou sur le chemin, les personnages pourront recueillir les rumeurs suivantes au sujet du Bois des Murmures :

Table des rumeurs sur le Bois des Murmures

1. Un couple d'ogres vit dans ce bois (vrai, heureusement à l'autre extrémité du Bois)
2. Des enfants disparaissent régulièrement dans ce bois (vrai, à cause des ogres)
3. Le Bois s'appelle ainsi car la nuit on entend les murmures des âmes qui ont péri dans le bois (faux, le vent dans les feuillages émet une sorte de sifflement qui peut être confondu avec un murmure de lamentation, de jour comme de nuit, quand il y a du vent, ce qui a donné son nom au Bois)
4. Le Bois s'appelle ainsi car des Dryades vivent dans le bois et murmurent aux oreilles des voyageurs pour les charmer et les entraîner dans leur tanière pour les dévorer (faux)
5. Des fantômes hantent le bois, il ne faut surtout pas y passer la nuit (faux)
6. Une meute de loups vit dans le Bois (vrai)
7. Le Bois est très riche en cerfs, biches, chevreuils et sangliers. C'est un terrain de chasse idéal pour les habitants voisins (vrai)
8. Une rivière, le Doron, traverse le Bois (vrai). C'est une rivière enchantée dans laquelle vivent des Nymphes (faux)
9. Des tiques géantes infestent le Bois (vrai)
10. Un vieux druide vit en ermite dans le Bois (vrai, il ne veut pas être dérangé et se transforme en chêne quand des visiteurs s'approchent, les personnages ne devraient pas le rencontrer)

Les aventuriers ont 20% cumulatifs par jour de trouver le bon chêne (i.e. 20% le premier jour, 40% le deuxième etc.). Compte tenu de la distance, faire l'aller-retour jusqu'à leur village réduit leurs

chances par quatre (5% par jour, cumulatifs). Il est probable qu'ils devront camper sur place, de préférence à la lisière du bois ou en haut d'un arbre pour ne pas se faire surprendre de nuit par les créatures du Bois.

Dans la journée, considérez que les personnages font suffisamment de bruit pour faire peur aux animaux, même sauvages, mais qu'ils seront néanmoins suffisamment prudents pour ne pas se faire surprendre par les ogres ou par des chasseurs. En revanche, la nuit...

Table des créatures du Bois

1. **Tique géante** (CA 3 ; DV 2 ; PV 7 ; DG 1-4 en se laissant tomber sur sa victime puis 1-6 par succion de sang jusqu'à satiété i.e. jusqu'à avoir sucé 7PV à sa victime ; 50% de chances de contracter une maladie fatale dans les 2-8 jours sans un sort de *Guérison des Maladies* ; il faut la brûler, la tuer ou l'immerger dans l'eau pour qu'elle se détache avant satiété).
2. **Ogre** Belorgor (CA 5 ; DV 4+1 ; PV 25 ; DG 1-10). Belorgor vit dans le Bois dans une cabane avec sa femme Belardur (CA 5 ; DV 4+1 ; PV 19 ; DG 2-8). Il est armé d'un grand gourdin et d'une fronde. Il chasse dans la journée les grands animaux mais a un très bon odorat. Il essaiera plutôt d'assommer les personnages pour pouvoir les dévorer avec sa femme dans sa cabane. Dans ce cas, improvisez un plan d'évasion sans quoi l'aventure s'arrête là.
3. **Loups** (CA 7 ; DV 2+2 ; PV 12/14 ; DG 2-5). Un loup ou deux maximum, le Bois est riche en viande et la meute ne prendra pas le risque de poursuivre des aventuriers bien armés.
4. **Sanglier** mâle (CA 7 ; DV 3+3 ; PV 15 ; DG 3-12). Il continuera à se battre jusqu'à -6 PV. 5-10. Cerf, biche ou chevreuil (inoffensifs, ils fuiront au moindre bruit).

Au moment où les personnages auront trouvé le bon chêne, ils entendront des voix qui s'approchent et parlent en langage du Mal :

- *Where is it?*
- *He said near a tall oak with an owl on its trunk.*
- *There are thousands of oaks around there!*

Un homme à l'air patibulaire et au visage grêlé, un elfe noir à la figure en lame de couteau et un demi-Orque aux bras et aux jambes scarifiés s'approchent lentement. Vous ne comprenez pas tout ce qu'ils disent mais vous identifiez clairement le langage du Mal. Il n'y a rien de bon à attendre de créatures qui parlent ce langage. Heureusement, ils ne vous ont pas vus.

Notes pour le M.D.

Pour ce module, nous supposerons que le langage du Mal est l'anglais. Les joueurs peuvent le comprendre sans le parler parfaitement, comme dans la réalité.

Les trois visiteurs sont **Humar** (assassin humain N6), **Avnaeth** (magicien-voleur elfe noir N4/N3) et **Grenthag** (guerrier-voleur demi-orque N5/N2). Ils ont torturé l'un des anciens compagnons d'oncle Hobbart qui leur a livré les mêmes informations que les personnages sur la localisation de la tombe d'Orban.

Si les personnages préfèrent mener le combat ou décident d'entamer une négociation au lieu de se cacher, Avnaeth lancera un sort de *Sommeil* pour les capturer. En cas de combat, Avnaeth restera en retrait pour lancer ses sorts, Humar et Grenthag iront à l'assaut mais tenteront d'assommer les personnages pour les capturer plutôt que de les blesser. La confrontation est déséquilibrée, il est fort probable que les personnages soient capturés et que le module

d'introduction s'arrête là pour eux. Ils se réveilleront, désarmés et dépouillés de tout objet de valeur, enchaînés dans un chariot fermé de solides barreaux et recouvert d'une grande bâche rouge, avec d'autres personnages inconnus prisonniers eux aussi (voir Partie 4).

Si les joueurs choisissent de se cacher :

Ils s'approchent. Paniqués, vous cherchez d'urgence un endroit où vous cacher. Il y a un grand creux rempli de broussailles au pied du chêne à la chouette. Vous roulez au fond du trou en tentant de faire le moins de bruit possible et vous vous dissimulez sous les buissons. Dans votre dos, vous sentez une pierre plate et dure, recouverte de mousse. Les trois voyageurs se sont arrêtés juste au-dessus de vous. Vous pouvez distinguer le bout de leurs poulaines et de leurs bottes à travers les branchages.

- *It should be around here.*

Faites rouler les dés derrière le paravent pour faire monter le stress. Mais les personnages sont bien cachés et l'odorat des demi-orques n'est pas si bon que cela.

Heureusement, ils repartent dans la direction opposée. Vous pouvez respirer. Au-dessus de votre tête, vous distinguez maintenant très distinctement le hibou. Il s'agit d'un nœud du tronc qui dessine une tête de chouette. Vous entendez des couinements à vos pieds. Deux bébés blaireaux sortent leur museau d'un terrier, au fond du trou où vous êtes tombés. Leurs parents doivent être partis chasser. Tant mieux, car un blaireau peut être redoutable.

Notes pour le M.D.

Blaireaux (CA 4 ; DV 1+2 ; PV 6/8 ; DG 1-2/1-2/1-3). La femelle arrivera en premier, de préférence quand les personnages seront occupés à résoudre l'énigme, attirée par les cris de ses petits. Le mâle arrivera plus tard, quand les personnages auront pénétré dans la tombe (mais faites-le intervenir en même temps que la femelle si les aventuriers sont plus que deux). La fourrure des blaireaux se vendra 10 po chacun (5 po pour les petits).



La pierre dure dans leur dos est bien entendu l'entrée de la tombe. En retirant la mousse qui la recouvre, une **énigme** en langage du Mal apparaît :

*Voiceless it cries, wingless flutters,
Toothless it bites, mouthless mutters.*

Ce qui peut se traduire par :

Il hurle sans voix, plane sans aile, mord sans dents, murmure sans bouche.

En dessous, quatre molettes de pierre portant différentes lettres peuvent coulisser pour former un mot de quatre lettres. Les personnages ne maîtrisent pas forcément le langage du Mal, mais ils peuvent le comprendre à force de l'avoir entendu parfois autour d'eux. Laissez-les deviner. S'ils pataugent, un sort de *Compréhension des Langues* leur donnera la traduction. Quant à la solution, le nom du Bois et la source de son nom devraient les mettre sur la voie : le Vent.

Il faut écrire WIND avec les quatre molettes de pierre. Une porte haute de seulement quatre pieds (1m20 environ) s'ouvre alors dans la pierre avec un raclement sinistre.

Ils ont trouvé le tombeau. La mauvaise nouvelle pour les aventuriers, c'est que Orban était visiblement un mage du Mal, ce qu'oncle Hobbart avait omis de mentionner dans son journal.

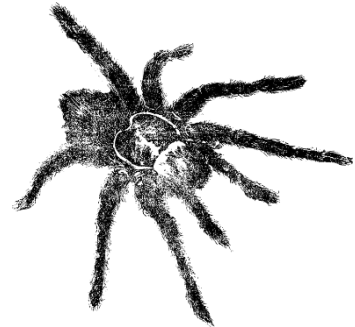
LE TOMBEAU

La porte étroite s'ouvre sur un couloir sombre, haut d'un peu plus de quatre pieds (1m30), rempli de toiles d'araignées. Vous allumez la lanterne, refermez la porte de pierre derrière vous pour empêcher vos trois concurrents de vous suivre et progressez dans l'étroit couloir en vous courbant. Les murs de pierre ne portent aucune inscription ni aucune peinture. Le plafond est bas, vous devez parfois vous mettre à genoux pour avancer. Au bout de quelques mètres, vous débouchez dans une pièce plus grande et plus haute (2m) remplie de toiles d'araignées. La pièce, un carré de 4x4m, contient un sarcophage dont le couvercle est cassé et repose sur le sol. Des amphores, des jarres et des coffres dont la plupart sont brisés sont alignés contre les murs. Sur le sol, un squelette prouve que vous n'êtes pas le premier à avoir déchiffré l'énigme du magicien.

Notes pour le M.D.

Comptez autant d'araignées que de personnages. Ce sont de grosses araignées, dont le corps a approximativement la taille d'un gros chat. Elles ramperont sans bruit au-dessus des personnages et se laisseront glisser au bout de leur fil pour les piquer par surprise. En présence de feu, elles se carapateront vers le coin nord-est de la salle où une étroite ouverture leur permet de rejoindre l'extérieur.

Araignées géantes (CA 8 ; DV 1+1 ; PV 6/5 ; DG 1 + poison). Le jet de sauvegarde vs Poison se fait à +2. En cas d'échec, la victime perd connaissance et tombe inanimée sur le sol et perd 1PV supplémentaire. L'araignée l'enroule dans sa toile pour la dévorer ultérieurement. Si tous les personnages ratent leur jet de sauvegarde et sont momifiés par les araignées, considérez qu'ils se réveillent quelques heures plus tard, vaseux, dans l'obscurité, avec tout leur matériel, en ayant perdu 1PV supplémentaire et qu'ils doivent à nouveau affronter les araignées.



Les amphores, les jarres et les coffres sont vides, comme si le tombeau avait déjà été méticuleusement pillé. Le sarcophage est vide, il n'y a même pas de trace de squelette à l'intérieur. Le squelette au sol est celui d'un des trois amis de Hobbart, un voleur, qui est mort ici. Le fouiller permet de récupérer une armure de cuir très abîmée, un bouclier rond rouillé, une épée courte et une dague rouillées, un sac rempli d'éclats de verre provenant de fioles brisées à l'exception d'une fiole toujours intacte. Impossible de savoir de quoi il s'agit à l'odeur. C'est une fiole de Vie donnant 1d8+2 PV.

Il n'y a pas d'autre porte. L'ouverture au plafond, dans le coin nord-est, est juste assez grande pour s'y faufiler en creusant un peu. On peut ainsi sortir sur l'extérieur. C'est le meilleur moyen de s'échapper sans tomber sur les trois poursuivants qui doivent être perplexes devant l'énigme du tombeau.

Peut-être que le tombeau a déjà été pillé mais il n'y a vraiment aucun signe de richesse passée dans cette salle. Un jet moyen sous l'Intelligence suggère qu'il n'est pas possible que tout cela

(cachette, énigme, tombeau) ait été créé pour si peu. C'est peut-être un leurre. En cherchant un passage secret, on peut remarquer une pierre descellée dans le coin nord-ouest. Derrière se trouve un anneau de fer qui ouvre un passage secret (force minimale 16).

L'odeur de renfermé vous prend à la gorge. Vous jureriez être les premiers à pénétrer ici. Un couloir sombre, légèrement en pente, s'enfonce en ligne droite dans la terre sur environ dix mètres. Le couloir est rempli de poussières en suspension dans l'air. Les murs sont couverts de peintures de démons et de morts-vivants. Le couloir est suffisamment large pour deux personnes de front mais assez bas de plafond (1m30). Il mène à une large porte en pierre au fond.

Notes pour le M.D.

Le couloir cache un piège qui couvre toute la largeur du couloir. Une fosse profonde de 3m est remplie de pieux en métal régulièrement espacés. Dégâts 1-10 PV. Il est possible de sauter par-dessus mais le levier la désactivant se trouve de l'autre côté de la fosse.

La porte en pierre n'a pas de serrure. Il faut la défoncer (résistance 30PV).

Entrainé par votre élan, vous pénétrez dans une grande et haute (3m) salle carrée (6mx6m) avec un sarcophage de pierre sculpté au centre. Deux rangées de trois colonnes aux chapiteaux sculptés et peints encadrent le sarcophage. Sur les murs, des peintures montrent des scènes de combats avec des boules de feu, des éclairs et des missiles lancés par de puissants magiciens. Le sol est carrelé de dalles couvertes de runes en mosaïque qui forment un pentacle dont le sarcophage occuperait le centre. Autour de la pièce, contre les murs, des amphores, des jarres, des coffres, tous intacts.

Notes pour le M.D.

Les amphores contenaient des liquides qui se sont évaporés, les jarres contenaient de la nourriture et des épices qui ont moisi depuis longtemps. Les coffres contiennent quelques pièces d'or mais surtout des objets en or de toutes sortes (coupes, assiettes, carafes...) pour l'équivalent de 1500po, mais il est impossible de tout transporter.

Le couvercle du sarcophage coulisse (force combinée de 24) et se brise en tombant sur le sol. Il contient un squelette tenant contre lui un grand livre clos par un fermoir en cuivre. Le squelette est celui d'un homme d'1m20 portant un serre-tête en or autour du front. A ses côtés, un grand bâton en chêne d'1m80 de long, aussi solide que la pierre, avec à son extrémité une sorte de mâchoire en fer. Celle-ci enferme une boule d'*Obscurité éternelle* si bien que le tombeau sombre dans le noir le plus complet dès que l'on fait coulisser le couvercle du sarcophage. Pour retrouver un peu de visibilité, il faut trouver la boule à tâtons et la recouvrir d'un tissu opaque.

Le livre est un livre de sorts contenant uniquement des sorts de nécromancie de niveaux 1-3. Le bâton est un bâton magique +1 avec la propriété de pouvoir briser toute arme non magique sur une attaque réussie en dépensant une charge (*Identification*). Il reste quatre charges dans le bâton mais il peut être rechargé par un sort de *Fracasement* jusqu'à dix charges maximum. Il y a peut-être d'autres objets plus puissants, comme le livre de sorts majeurs du nécromancien, cachés à l'intérieur du socle du sarcophage, mais les aventuriers n'auront pas le temps d'explorer à leur aise car le squelette s'anime dès qu'on touche ses possessions (serre-tête, bâton ou livre).

- *Who dares enter into my tomb?* résonnera une voix sépulcrale dans la tombe.

Orban, Magicien squelette N6, Mauvais Neutre. (CA 2 ; DV 6 ; PV 24 ; DG 1-6 ou bâton ; uniquement touché par des armes magiques ; sa seule vue provoque la *Peur* (un Jet de Protection réussi annule l'effet) ; 50% résistance à la magie ; il ne peut être repoussé par un Clerc).

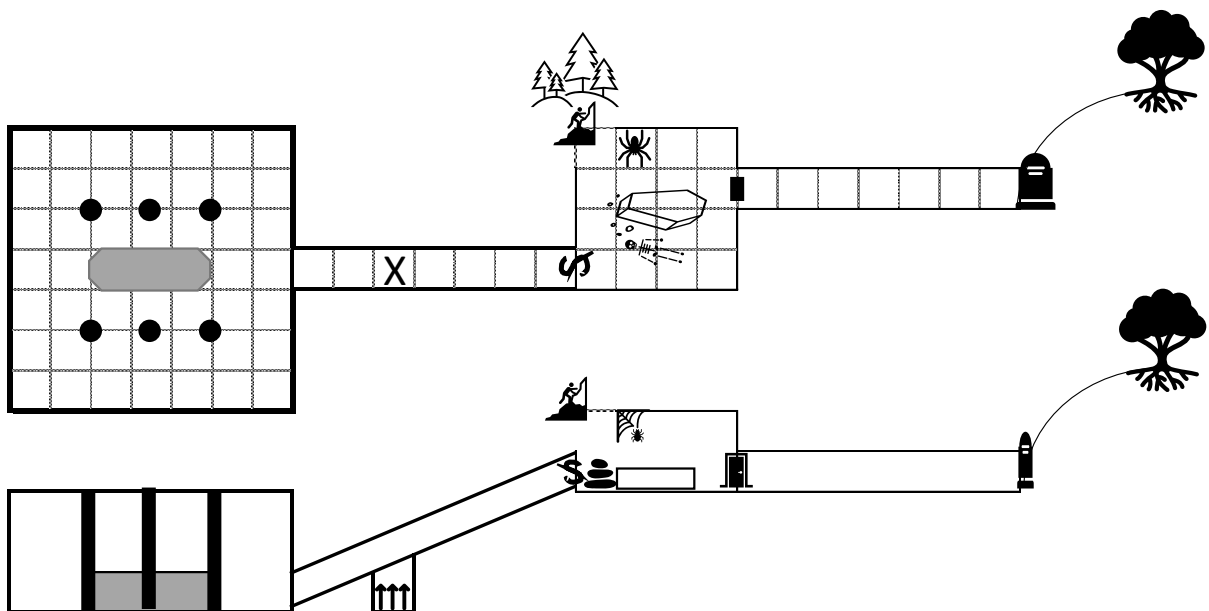
Le serre-tête a une valeur intrinsèque de 160 po mais, surtout, il contient l'âme du mage. Celui-ci n'aura de cesse de le retrouver si on le lui retire. Quiconque porte le serre-tête à moins de 80m d'Orban peut contrôler le mage et voir par ses yeux (cf *Guerrier Squelette* dans *Fiend Folio*).

Orban était un nécromant humain de petite taille (1m20), du 10^{ème} niveau au sommet de son art, mais du 6^{ème} niveau quand il est mort (à cause de rencontres délicates avec des Spectres), qui a réussi à trouver l'immortalité au moyen de ce serre-tête. Quand il se réveille, il possède les sorts suivants en mémoire : 1. Absorption Mineure de Larloch (-1d4PV pour la victime / +1d4PV pour Orban) ; Animation d'Animaux morts ; Serviteur Mort-Vivant ; Voix spectrale 2. Animation de Squelettes ; Mains Squelettiques 3. Crâne Flottant ; Paralysie. Il est très intelligent et se servira de ses sorts avec soin.



Si les aventuriers fuient (probablement l'option la plus raisonnable), le squelette les poursuivra jusqu'à ce qu'ils quittent le tombeau. Il ne sortira pas du tombeau (sauf s'ils ont pris son serre-tête) et il se déplace lentement.

Il y a deux sorties possibles : la pierre tombale ou le trou de l'araignée, mais Avnaeth a bloqué la pierre tombale avec un *Verrou Magique*. Les trois voleurs ont repéré les aventuriers pilliers de tombe et les attendent au trou de l'araignée, suivant l'adage bien connu qu'il vaut mieux dépouiller les voleurs à la sortie plutôt que de prendre soi-même les risques. A leur sortie, Avnaeth lancera un sort de *Sommeil* et Grenthag les assommera (perte de 1 PV). Ils se réveilleront, désarmés et dépouillés de tout objet de valeur, enchaînés dans un chariot fermé de solides barreaux et recouvert d'une grande bâche rouge, avec d'autres personnages inconnus prisonniers eux aussi (voir Partie 4).



Si les aventuriers reviennent des mois voire des années plus tard, quand ils auront gagné en expérience et appris davantage sur les pouvoirs du serre-tête, la tombe sera refermée, le trou aussi, le piège réactivé et tous les cadavres présents dans le tombeau et alentour seront animés (blaireaux, araignées, squelette du voleur, éventuels personnages morts dans le tombeau). Orban aura regagné son sarcophage mais aura positionné en permanence un *Crâne de Guet* à l'entrée qui le préviendra par son cri de toute intrusion. Cette fois, il aura préparé des sorts plus offensifs et se sera entouré de deux ours squelettes dans son tombeau. En cas d'attaque ou d'alarme par le *Crâne de Guet*, Orban lancera immédiatement une *Puanteur de Mort* pour paralyser ses assaillants (un *Jet de Sauvegarde* réussi annule l'effet).

Crâne de Guet (CA 7 ; PV 6 ; pas d'attaque, son rôle se cantonne à pousser un cri perçant qui peut être entendu à 400m de là quand quelqu'un s'approche de la porte du tombeau au-delà de la trappe)

Blaireaux squelettes (CA 7 ; DV 1 ; PV 6/8 ; DG 1-6)

Araignées squelettes (CA 7 ; DV 1 ; PV 5/6 ; DG 1-4)

Voleur squelette (CA 5 ; DV 4 ; PV 24 ; DG 1-6 épée courte)

Ours squelettes (CA 6 ; DV 5+5 ; PV 30/34 ; DG 1-6/1-61-8 + hug 2-12)

PARTIE 2 – LE CLERC

LA RELIQUE DE SAINTE FOY

INTRODUCTION DU CLERC (ou MOINE) à lire au joueur

Il est tard, tu viens de finir d'aider père Cojean, le curé de l'église de Sainte-Foy pour les vêpres. Tu rentres chez toi en souriant, en songeant que tu as presque terminé tes études ecclésiastiques et que tu pourras bientôt passer Acolyte. En poussant la porte, tu te rends immédiatement compte que quelque chose ne va pas. La maison, d'ordinaire bercée par les cris et les rires de tes frères et sœurs, est silencieuse. Tu appelles ta mère. Personne ne répond. Ton père devrait être rentré des champs. Il ne répond pas non plus. Derrière toi, la porte d'entrée se ferme doucement sans que tu le remarques. Un demi-orque avec une horrible balafre sur la joue barre la sortie, l'épée levée.

- *N'aie pas peur, dit-il avec un horrible accent et une grimace qui te fait encore plus peur. Un elfe noir, caché dans la pénombre, sort derrière une armoire. Il tient un arc avec une flèche encochée.*

- *Avance !*

Dans l'autre pièce, ton père git sur le sol, du sang sur le cuir chevelu, mais il a l'air de respirer. Tu découvres ta mère et tes deux sœurs ligotées et bâillonnées par terre. Elles sont terrorisées et te jettent de grands yeux paniqués. Accroupi à côté d'elle, se tient un troisième homme, un humain à la mine patibulaire et au visage grêlé. Il promène sa dague sur la joue de ta sœur aînée en faisant une grimace sadique.

- *Ecoute-moi bien, gamin, dit l'elfe noir qui semble être le chef. Nous voulons que tu retournes à l'église et que tu nous ramènes le crâne de Sainte Foy. Si tu reviens avec la relique avant le lever du soleil, nous relâchons ta mère et tes sœurs. Sinon...*

Il fait un signe explicite du doigt autour de la gorge.

- *Tu as compris ?*

Tu hoches la tête et protestes que tu ne sais pas où sont gardées les reliques. C'est vrai que l'église en contient plusieurs. Certaines sont même cachées dans les chapiteaux de certaines colonnes, à l'abri, à plus de 12m de hauteur. Mais la plus importante, le crâne de la sainte, repose dans un reliquaire au fond de la crypte de l'église. Le crâne est exposé une fois par an dans les rues de la ville au cours d'une procession. Tu sais que père Cojean la cache dans la crypte sans savoir vraiment où.

- *Humar va t'accompagner pour s'assurer que tu ne fais pas de bêtises.*

L'humain se lève à regret et te pousse devant lui en grognant.

Notes pour le M.D.

Cette mini-aventure est calibrée pour un, préférablement deux, aventuriers de niveau 1. Il est possible d'ajouter d'autres joueurs, dont l'introduction est laissée à la libre interprétation du M.D. Par exemple, le frère cadet (la sœur cadette) du clerc, ou un ami (une amie) bedeau qui le raccompagne chez lui. Tous doivent être de niveau 1. Le M.D. devra adapter la difficulté du module au nombre de personnages.

A moins qu'ils négocient avec succès avec les trois ravisseurs (un bon rôle-play mérite toujours une récompense), les personnages n'ont ni arme, ni armure. Ils devront trouver dans l'église ou en chemin les ressources nécessaires pour se défendre. On supposera en revanche que le clerc a gardé sur lui les composants de sorts nécessaires puisqu'il revient d'un rituel.

Sur le chemin vers l'église, les personnages chercheront peut-être à attirer l'attention de villageois. Compte tenu de la présence de Humar à leurs côtés, personne n'osera les aider. En revanche, l'alerte pourra être donnée. Dans ce cas, improvisez un comité d'accueil à la sortie de l'église.

Table des rencontres sur le chemin de l'église

1. Un bedeau revenant de l'église leur dit que l'office est terminé
2. Un chien errant court dans la rue en aboyant et manque les faire tomber
3. Un ivrogne titube dans la rue en chantant et en parlant fort
4. Un mendiant affamé assis contre un mur, prêt à tout pour de la nourriture. Il possède un couteau
5. Une fiente de pigeon leur tombe sur l'épaule et éclabousse autour d'eux
6. Une vieille bigote qu'ils connaissent rentre de l'église en parlant toute seule et en égrenant son chapelet
7. Une fille fuit en courant sa maison et les bouscule d'un air apeuré
8. Deux vieilles discutent sous un porche. On aurait encore retrouvé un corps vidé de son sang dans la ville voisine (vrai)
9. Un marchand de chandelles sur le seuil de son échoppe les salue d'un air bonhomme
10. Un habitant vide son pot de chambre par la fenêtre devant eux et les éclabousse

L'ÉGLISE

Sainte Foy est une vierge martyre qui a été brûlée et décapitée à treize ans parce qu'elle n'a pas voulu renier sa foi. Elle a d'abord été condamnée au bûcher mais un orage s'est déclenché et a miraculeusement éteint les flammes. Le bourreau l'a alors décapitée (véridique).

L'église est toujours ouverte pour accueillir les pauvres mais la crypte est fermée. Heureusement, tu sais où père Cojean cache un double des clefs : sous une marche creuse de la chaire de l'église, avec une fiole de Vie. Tu les récupères et déverrouilles la porte en bois au fond du chœur qui mène à la crypte. Un escalier en colimaçon descend dans l'obscurité. En bas, une grille en fer bloque l'entrée. A travers les barreaux, à la faible lumière du cierge que tu as récupéré dans la nef, tu peux voir plusieurs sarcophages d'anciens prêtres ou prêtresses de l'église. Dans les murs, se trouvent d'autres gisants de prêtres ainsi que plusieurs niches conservant des objets sacrés. La tête de Sainte Foy se trouve dans l'une d'elles, mais laquelle ?

Soudain, tu entends des bruits à l'intérieur de la crypte, comme si quelqu'un avançait en trainant des pieds. Une pierre surgit de l'obscurité, elle rebondit sur un barreau de la grille et te rate de peu. Tu tends ton cierge devant toi mais tu ne vois rien. Pourtant les bruits se rapprochent, ils sont tout près...



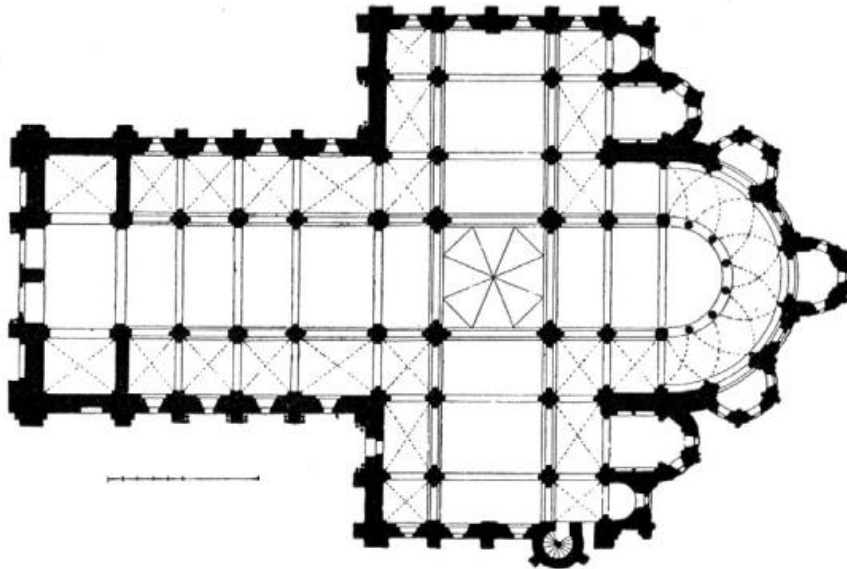
Notes pour le M.D.

L'église est construite à flanc de colline. Du fait de la pente, bizarrement, le transept est plus long que la nef, mais l'architecte a compensé par une grande hauteur de tout l'édifice. Un escalier en colimaçon derrière une lourde porte en bois dans l'extrémité sud du transept mène vers la crypte.

Humar se cache près du chœur de l'église, non loin de l'entrée de la crypte, et se positionne à un point stratégique de manière à observer les entrées et sorties sans être vu. Il assommera les pèlerins qui pourraient être attirés par le bruit et tentés de descendre dans la crypte. Il laissera passer père Cojean sans se dévoiler, présentant un adversaire d'un autre calibre.

Le premier problème pour les personnages est de s'armer. Une barre de fer, un lourd chandelier ou un encensoir, pourront faire office de bâton, de masse, de marteau ou de fléau d'armes en fonction de l'arme préférée des personnages. Il y a de l'eau bénite dans le bénitier, de l'huile sainte dans des boîtes et des cierges pour s'éclairer. La fiole de Vie donne 1d8+2 PV.

Pour ouvrir la grille, on peut tordre les barreaux (force 18, ou 16 en faisant levier avec la barre de fer) ou fracturer la serrure, ou desceller la grille avec la pointe de la barre (mais cela fait du bruit).



La crypte est gardée par Nyaagga, le familier du prêtre, un Quasit, qui cherchera à décourager les personnages mais sans se mettre en danger pour protéger son maître.

Quasit (CA 2 ; DV 3 ; PV 13 ; DG 1-2/1-2/1-4 ; La griffure du quasit draine temporairement 1 point de dextérité pendant 2-12 rounds).

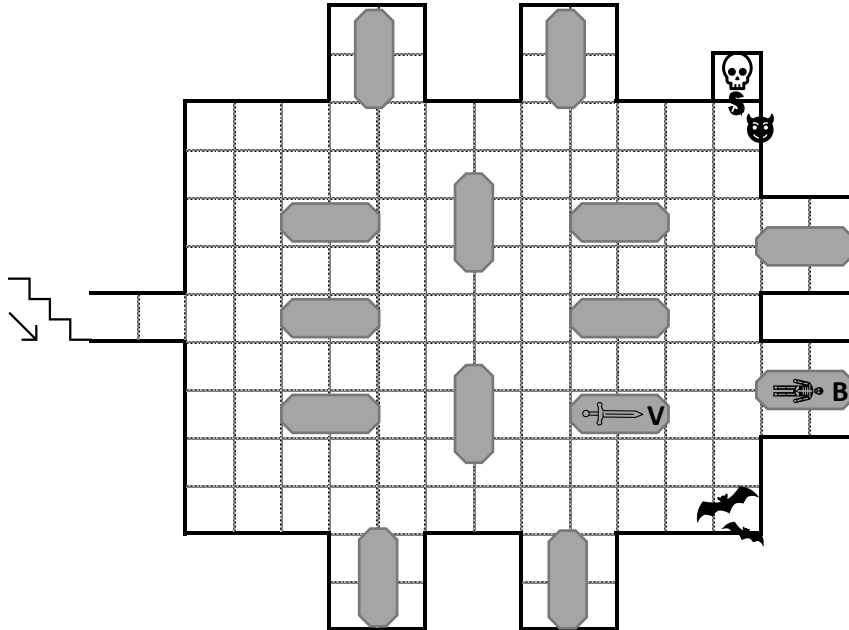
Nyaagga est le démon familier de père Cojean, ce qui pose la question si le curé de Sainte Foy est si bon que cela puisque seuls les prêtres Mauvais Chaotique peuvent avoir un Quasit comme familier (les personnages ne le savent probablement pas mais faites en sorte qu'ils l'apprennent un jour). Cojean peut voir par les yeux de son Quasit et lui reste connecté par télépathie. Nyaagga peut se transformer en grenouille ou en chauve-souris, et peut devenir invisible à volonté. Il peut lancer un sort de Peur une fois par jour. Il se régénère au rythme de 1 PV par round, est insensible au froid, au feu ou à l'électricité. Seules les armes magiques ou en acier peuvent le blesser.



L'objectif de Nyaagga est de décourager les rôdeurs d'entrer dans la crypte, mais il ne prendra jamais le risque de se mettre en danger (la mort d'un quasit fait perdre quatre niveaux à son maître). Il lancera d'abord un sort de **Peur** pendant que les personnages essaient d'ouvrir la grille. Puis, s'ils reviennent, il accumulera sous sa forme invisible les petits assauts (griffures et morsure avec le bénéfice de la surprise) avant de disparaître (il redevient visible en attaquant) et de recommencer. Dès qu'il perd au moins 6 PV, le quasit se transforme en chauve-souris et quitte la crypte à tire-d'aile pour se cacher dans l'église en hauteur et se régénérer à l'abri.

LA CRYPTTE

Le temps presse. Tu revois les yeux paniqués de ta mère et de tes sœurs. La créature démoniaque s'est envolée par la grille. Le champ est libre pour visiter la cryptte. Tu déposes des cierges au bord de plusieurs sarcophages de manière à éclairer toute la cryptte.



Notes pour le M.D.

La cryptte contient quatorze sarcophages, certains ont des gisants sur le couvercle. L'un des sarcophages contient le cercueil du vampire Baldévarus (marqué B sur le plan). Cojean est son suivant, dévoué jusqu'à la mort, chargé de le protéger pendant la journée (le scénario se passe en fin de journée). Cojean n'interviendra pas sauf si le sarcophage ou la niche de sainte Foy sont ouverts. Les autres sarcophages contiennent les restes d'anciens abbés. La plupart, dont le fondateur de l'église, l'abbé Odolric, ont été enterrés en habit liturgique et il n'en reste que de la poussière. Mais l'un d'eux, l'abbé Venkman (marqué V), le célèbre chasseur de fantômes, est mort en combattant et a été enterré dans son armure. On peut trouver dans sa tombe, sur son squelette, armure, bouclier, casque, et surtout un marteau qui brille dans l'obscurité. Il s'agit d'une morgenstern magique +1/+2 contre morts-vivants qui brille en présence de morts-vivants (Baldévarus se trouve tout près). Elle ne brillera plus s'ils l'emportent en dehors de la cryptte (loin de Baldévarus).

Dans les murs, autour des sarcophages, se trouvent de nombreuses niches fermées. Impossible de toutes les ouvrir. Il faut observer celles qui sont les plus propres et les plus belles. L'une d'elles a deux petites sculptures de part et d'autre représentant des flammes et porte en son milieu un éclair (l'orage). Quand on casse la niche pour l'ouvrir, une gargouille miniature en pierre qui se trouve sur le côté ouvre les yeux et prend son envol.

Gargouille miniature 🐉 (CA 5 ; DV 2+2 ; PV 11 ; DG 1-3/1-3/1-6/1-4)

La gargouille est très lente du fait de son poids (elle attaquera toujours en dernier) mais possède quatre attaques (ses griffes, sa morsure et sa corne).



A l'intérieur de la niche, se trouve **la Majesté de sainte Foy**, une statuette de 3 pieds de haut, faite de bois d'if recouvert d'or, d'argent doré et d'émail (notamment les prunelles bleues) et sertie de gemmes, qui enchâsse la relique la plus noble de sainte Foy, son **crâne** 🗝️ (véridique). La statuette vaut 1500 po.



Alerté par Nyaagga, Cojean est descendu et a revêtu ses habits de combat : cotte de mailles, casque, bouclier et son marteau (marteau magique +1). Il renverra son Quasit invisible et régénéré dans la crypte pour observer ce que font les personnages. Il restera à l'écart tant que les personnages n'ouvriront pas le sarcophage de Baldévarus ni la niche de sainte Foy. Sa priorité est de ne pas attirer l'attention sur le vampire et la disparition du crâne ferait naître trop de questions. Quand les personnages deviendront trop curieux, il pénétrera dans la crypte. Il est probable que les personnages essaieront de s'en faire un allié contre les trois ravisseurs, mais Humar l'attaquera dans le dos par surprise et l'assassinera d'un seul coup, le laissant pour mort. En réalité, Cojean n'est pas mort (son Quasit invisible a absorbé une partie du coup mortel), mais il ne se remettra de cette attaque quasi-mortelle qu'après le départ des personnages.

Cojean Clerc N5, Mauvais Chaotique (CA 6 ; DV 5 ; PV29 ; DG 2-5+1). Fo 15 ; In 12 ; Sa 16 ; De 11 ; Co 13 ; Ch 13. Il a mémorisé les sorts suivants : 1. Apaisement / Cérémonie / Injonction / Protection contre le Bien / Soins mineurs. 2. Cantique / Marteau spirituel / Paralysie / Résistance au feu / Silence 5m. 3. Dissipation de la Magie.

Cojean était un prêtre normal, d'alignement Bon Chaotique, jusqu'à ce qu'il croise Baldévarus il y a deux ans. Le vampire l'a charmé et progressivement en a fait son esclave jusqu'à le transformer si profondément qu'il a changé d'alignement à force d'exécuter des actes atroces. Le prêtre possède un médaillon qui masque son alignement et le fait passer pour Bon Chaotique.

Si les personnages sortent sans rien toucher ni prendre, Cojean restera caché derrière un pilier (il n'est pas très discret dans sa cotte de mailles cliquetante, les personnages le remarqueront aisément). Les personnages n'ont pas le temps de rentrer chez eux avec la statuette. Pendant leurs aventures dans la crypte, Avnaeth, l'elfe noir, est remonté jusqu'à l'église pour savoir ce qu'il se passait. Il endormira les joueurs quand ils remonteront de la crypte (*Sommeil*) et Humar les assommera (-1 PV). Ils se réveilleront, désarmés et dépouillés de tout objet de valeur, enchaînés dans un chariot fermé de solides barreaux et recouvert d'une grande bâche rouge, avec d'autres personnages inconnus prisonniers eux aussi (voir Partie 4).

Si les aventuriers reviennent des mois voire des années plus tard pour interroger Cojean, quand ils auront gagné en expérience et appris davantage sur les quasits et leur maître Mauvais Chaotique, le prêtre aura quitté la ville et déplacé Baldévarus dans un autre endroit. Mais les vampires manquent de discrétion, ils laissent des cadavres autour d'eux, et Cojean aura certainement laissé des traces...

PARTIE 3 – LE VOLEUR

LE PALAIS DE THETYS

INTRODUCTION DU VOLEUR (ou ASSASSIN) à lire au joueur

Tu es un jeune apprenti (une jeune apprentie) de la guilde de la ville et aujourd'hui on te confie ta première mission. C'est une mission modeste car elle consiste simplement à faire le guet et à garder les chevaux de tes quatre compagnons pendant que ceux-ci « visitent » une riche demeure patricienne, le palais de Thetys, appartenant à un opulent marchand d'art. Grimwood commande la mission et il a la réputation d'être très exigeant. La guilde a appris de source sûre que le propriétaire s'est absenté pour plusieurs jours et que sa suite est réduite au minimum. Elle en a profité pour monter une expédition pour le compte de trois commanditaires.

Tu ignores qui sont les commanditaires. Tu sais juste qu'ils ont demandé à la guilde de voler un sceptre contre forte rétribution. On parlerait de 1500po. Un commando de cinq voleurs (ou assassins), dont toi, a été envoyé. Tes quatre compagnons ont disparu au-dessus du mur d'enceinte voilà deux heures. En l'absence de tout signe de vie, la procédure voudrait que tu retournes à la guilde chercher du secours, mais tu crains que tout le monde se moque de toi si tu surréagis. Ce n'est peut-être qu'un nouveau test ? Peut-être que tout va bien, tes compagnons sont juste en retard de quelques minutes ? A l'inverse, peut-être ont-ils besoin d'une aide urgente et tu dois les aider maintenant sinon ils mourront ? Partagé dans tes sentiments et très intrigué, tu décides d'aller voir par toi-même. En même temps, tu ne peux pas abandonner ton poste. Tu avises un jeune garçon et lui donnes une pièce d'argent pour qu'il garde les chevaux pendant que tu vas jeter un œil dans le palais.

INTRODUCTION DU GUERRIER (ou MAGICIEN) à lire au joueur

Tu travailles pour la première fois pour la guilde des voleurs. Ils t'ont demandé de surveiller un de leur guetteur débutant et de le suivre pour l'aider s'il quittait son poste et pénétrait dans le palais. Tu sais que la guilde a appris de source sûre que le propriétaire, un très riche marchand d'art nommé Thetys, s'est absenté pour plusieurs semaines et que sa suite est réduite au minimum. La guilde en a profité pour monter une expédition pour le compte de trois commanditaires.

Tu ignores qui sont les commanditaires. Tu sais juste qu'ils ont demandé de voler un sceptre contre forte rétribution. On parlerait de 1500po. Un commando de cinq voleurs a été envoyé. Le plus jeune est resté garder les chevaux mais la guilde le soupçonne d'être un peu trop héroïque. Elle a peur qu'il se précipite dans le palais en cas de problème au lieu de suivre la procédure et d'aller chercher des secours. Ton rôle est alors de le seconder dans le palais.

Notes pour le M.D.

Cette mini-aventure est calibrée pour un, préférablement deux, aventuriers de niveau 1. Il est possible d'ajouter d'autres joueurs, dont l'introduction est laissée à la libre interprétation du M.D. Par exemple, un ami (une amie) du guerrier ou du magicien qui l'accompagne dans le palais. Tous doivent être de niveau 1. Le M.D. devra adapter la difficulté du module au nombre de personnages.

Thétys est un riche marchand qui a fait fortune dans l'art et dans le trafic d'objets magiques issus du pillage de trésors. Il est entouré d'une cour d'une dizaine de personnes qui ne le quittent jamais, dont un magicien, de nombreux gardes du corps et un prêtre guérisseur. Thétys a effectivement dû s'absenter pour aller examiner des marchandises provenant d'une épave, et il a confié la garde de sa demeure à Marbella, une gynosphinge en qui il a pleinement confiance, pour coordonner la protection de son palais.

Tu fais le tour du mur d'enceinte jusqu'à l'endroit (hors de vision depuis la rue) où sont passés tes camarades. Il n'y a aucune trace de leur passage, mais c'est normal ils sont discrets. Tu escalades la muraille (jet sous Dextérité facile) et te retrouves dans un grand verger carré d'où tu peux voir sous les arbres un immense palais de marbre blanc à deux étages, entouré d'eau. Les cadavres de quatre molosses et d'un immense homme chauve en armure de cuir, criblés de carreaux d'arbalète et égorgés (comme le veut la procédure de la guilde pour s'assurer de ne laisser aucun témoin derrière elle), attestent du passage de tes collègues. Sur le sol, à portée de main de l'homme, se trouve une grosse hache. Il porte autour de la taille une large ceinture de cuir avec hachette, sécateur et divers couteaux pour tailler les jardins. Il n'y a aucun bruit dans le verger. Soudain un gros chien se jette sur toi en montrant les crocs.

Notes pour le M.D.

L'homme chauve est Berny, le maître-chien, palefrenier et jardinier. Lui et sa femme, Martina, s'occupent du chenil, de l'écurie et du verger. Ils habitent une petite maison de pierre dans le coin nord-est du parc. Martina et ses deux plus jeunes fils sont restés là-bas et attendent son retour. Marty, le fils aîné, un corpulent gaillard de 16 ans, est sorti en cachette de sa mère et a libéré les autres molosses du chenil (adaptez le nombre de chiens de garde au nombre de joueurs divisé par deux) pour aider son père.

Chien de garde (CA 6 ; DV 2+2 ; PV 11 ; DG 2-8)

Les chiens sont dressés pour attaquer, ils n'aboient pas, ils sautent à la gorge des intrus.

Marty a découvert le cadavre de son père et s'est caché derrière un arbre, paralysé par la peur. Fou de douleur et de colère, il attaquera en hurlant dès qu'il verra les aventuriers s'approcher de son père.

Marty, guerrier N0 (CA 10 ; DV1; PV 6 ; DG 1-6) Fo 14 ; In 8 ; Sa 8 ; De 11 ; Co 13 ; Ch 8.

Marty se bat avec une hachette qui lui sert pour couper des branches. Il est innocent, il cherche juste à venger son père. Il serait préférable que les personnages d'alignement Bon l'épargnent et se contentent de l'assommer.

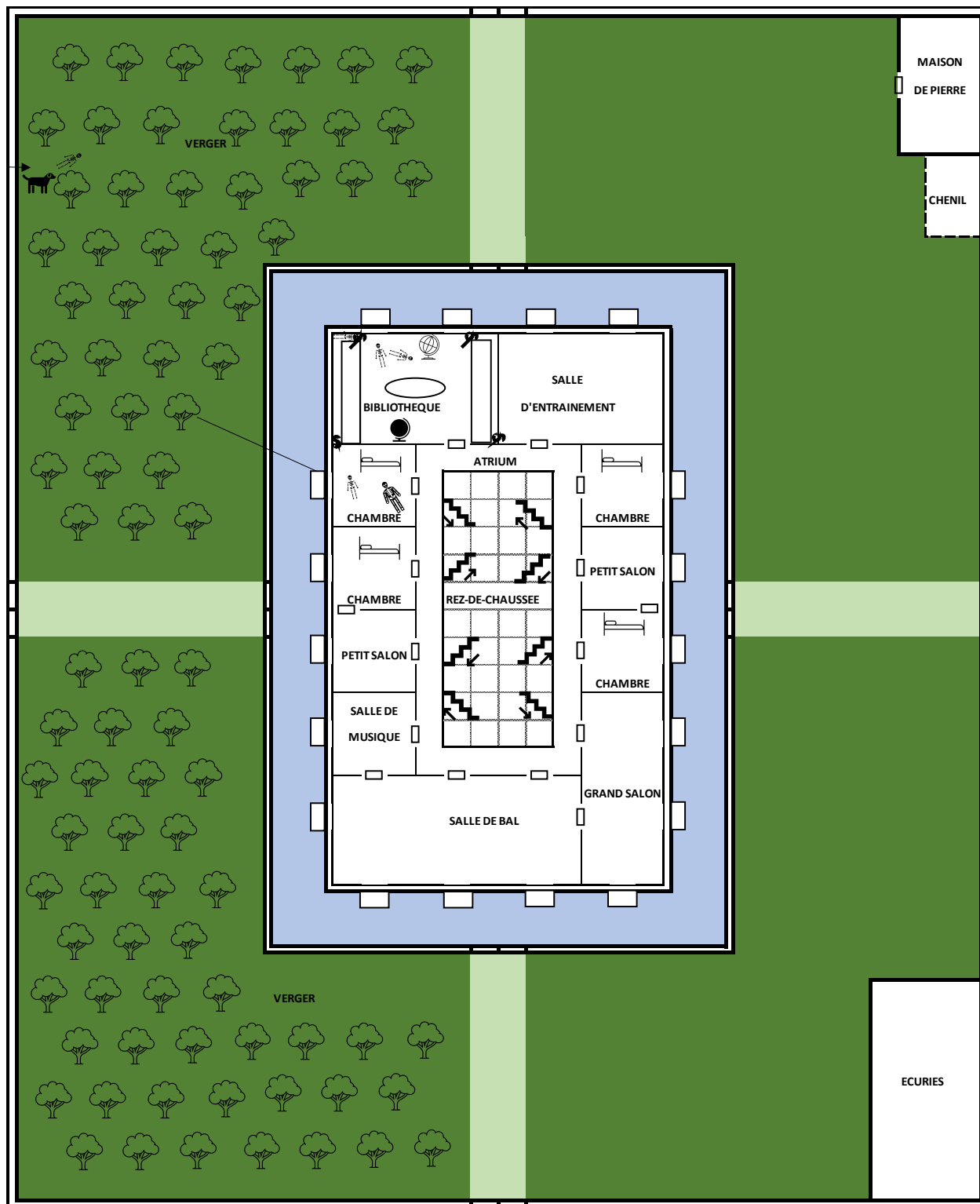
Si les personnages fouillent la maison de pierre, ils trouveront Martina qui cherche à protéger ses deux fils de 10 et 12 ans avec un grand couteau. Elle a gardé un chien avec elle.

Chien de garde (CA 6 ; DV 2+2 ; PV 10 ; DG 2-8)

Martina, guerrier N1 (CA 10 ; DV 1 ; PV 6 ; DG 1-4) Fo 9 ; In 10 ; Sa 11 ; De 12 ; Co 10 ; Ch 8.

Comme pour Marty, il serait préférable que les personnages d'alignement Bon épargnent la famille et se contentent de les assommer et les ligoter.

Le palais est entièrement entouré d'eau mais, curieusement, il n'y a aucun pont pour rejoindre l'une des quatre portes situées aux quatre points cardinaux. En regardant bien, tu aperçois une fenêtre cassée derrière le dernier balcon au nord-est, au premier étage.



Notes pour le M.D.

Le plan d'eau est rempli de piranhas. Impossible de traverser à la nage sans se faire dévorer. Le palais dispose de quatre ponts amovibles que Thetys fait retirer quand il est en voyage. Pour entrer, les voleurs ont tendu un câble entre un pommier et le mur nord-est du palais grâce à une arbalète. Ils se sont glissés le long du câble jusqu'au balcon avant de briser la fenêtre et de se faufiler dans le palais sans se faire remarquer. Les personnages en s'approchant du pommier ou du balcon et en regardant attentivement pourront remarquer le câble, invisible sinon. Il faut réussir deux jets sous la Dextérité pour ne pas tomber, s'attacher au câble avec une corde est évidemment une bonne mesure de précaution pour ne pas venir nourrir les piranhas.

Piranhas (CA 8 ; PV 1 ; DG 1). Ils sont plusieurs centaines et peuvent dépecer un bœuf en quelques secondes. En cas de chute dans l'eau, comptez DG 2-20 par round.



Tu te décroches du câble et te tiens en équilibre sur le balcon. Il est vide, tu n'entends aucun bruit. Tu jettes un œil par la fenêtre brisée et vois une large chambre carrée avec un lit à baldaquin cassé en deux et, en face, à côté d'une cheminée éteinte, une console renversée avec un grand miroir rond brisé et divers flacons de parfums éparpillés sur le sol. Un combat violent a eu lieu ici. Garaith, un des voleurs de la guilde, git sur le tapis dans une mare de sang, la tête en bouillie. Une drôle de créature de plus de sept pieds de haut (2m20), nue, toute couturée de cicatrices comme si elle avait été cousue de plusieurs pièces d'humains différents, est allongée par terre sur le ventre. Des carreaux d'arbalète et plusieurs dagues ressortent en plusieurs endroits de son dos, elle porte aussi des traces de coups d'épée terribles. Bizarrement, des traces de sang mènent au mur nord, à côté de la tête de lit. A travers la porte dégonflée, tu peux voir des escaliers monumentaux couverts de velours rouge, qui montent et qui descendent vers les étages. A cet instant, un garde surgit par la porte et t'attaque.

Notes pour le M.D.

Le cadavre est celui d'un golem de chair que Marbella a activé quand elle a repéré par le miroir de la chambre que des intrus pénétraient dans le palais (tous les miroirs du palais sont des miroirs d'alarme (comme des *Miroirs magiques* permanents) au travers desquels peut regarder tout magicien connaissant le mot-secret). Le golem est monté à l'étage, a défoncé la porte de ses poings nus et attaqué les quatre voleurs. L'un est mort (Garaith) ; un autre est grièvement blessé (Lamberth), laissant des gouttes de sang derrière lui ; un troisième est mal en point (Walther) ; seul Grimwood est sain et sauf car il est resté à l'écart, invisible. A la fin du combat, les trois survivants sont passés par le passage secret de la chambre pour éviter de se retrouver à découvert dans l'atrium autour des escaliers. Marbella les a espionnés grâce au sort de *Clairvoyance* qu'elle a lancé sur la chambre et les a attendus à l'autre bout du passage secret, dans la bibliothèque. Elle a rapidement tué d'un coup de griffe les deux voleurs blessés et a immobilisé Grimwood, qui était invisible et se croyait indétectable, pour l'interroger. Grimwood n'a rien voulu révéler et elle a dû le tuer pour ne pas qu'il s'échappe. Mais Marbella est d'une intelligente exceptionnelle, elle sait que la guilde va envoyer une équipe de nettoyeurs, elle les attend.

Garaith est l'un des voleurs du commando. En fouillant son cadavre, on peut trouver une collection de dagues cachées partout dans ses vêtements, dont *Thorn*, sa dague de venin (le Voleur reconnaîtra la lame). C'est une dague d'excellente facture (équivalent +1 même si elle n'est pas magique) avec un compartiment à poison dans le manche (jusqu'à six doses) dont la lame répand un poison mortel (Jet de sauvegarde vs poison) sur un 20 naturel. Dans la panique, ses camarades n'ont pas pris le temps de le fouiller avant de fuir par le passage secret menant vers la bibliothèque, et Marbella ne l'a pas repérée, la dague n'étant pas magique.

Marbella, gynosphinge (CA -1 ; DV 8 ; PV28/54 ; DG 2-8/2-8).

Neutre. Corps de lion ailé, avec un buste et un visage de femme, Marbella sait voler, se bat avec ses deux griffes (dégâts 2-8 chacune) et peut lancer une fois par jour les sorts suivants : *Détection de la Magie* (déjà utilisé sur les cadavres des voleurs pour récupérer leurs objets magiques) ; *Lecture de la Magie* ; *Compréhension des Langues* ; *Détection de l'Invisibilité* (déjà utilisé pendant le combat contre Grimwood) ; *Localisation d'objets* ; *Dissipation de la Magie* (déjà utilisé pendant le combat contre Grimwood) ; *Clairaudience* ; *Clairvoyance* (déjà utilisé pour surveiller les voleurs dans la chambre) ; *Désenvoûtement* ; *Mythomancie*. Elle a déjà perdu 26 PV au cours de son combat contre Grimwood, il lui reste 28 PV.



Marbella a accepté de garder le palais de Thétys en son absence en échange de l'équivalent de 300po par jour sous forme de gemmes, plus une prime. Thétys lui ramène parfois des énigmes de ses voyages. Elle tiendra son rôle de gardienne avec un grand professionnalisme mais n'ira pas jusqu'à risquer sa vie. D'une intelligence exceptionnelle, elle anticipe toujours les prochains coups. Elle a vu les aventuriers arriver en se contorsionnant sur leur câble, elle les attend. Elle a mis à l'abri les domestiques au sous-sol à l'exception de quelques gardes. Pour tester la force des aventuriers, elle a envoyé deux gardes (autant que de personnages) dans la chambre.

Gardes, guerriers N1 (CA 7 ; DV 1 ; PV 6/6 ; DG 1-6)

Les gardes ont une armure légère et un bouclier. Ils sont armés d'épées courtes.

Une moulure près de la tête du lit pivote sur le côté pour ouvrir un étroit passage secret (2 pieds de large, 60cm) au sol de parquet et aux fines cloisons de bois. Le passage fait environ 40 pieds de long (12m) et passe derrière les rayonnages remplis de livres pour ressortir près du balcon. Au fond du passage secret se trouve le cadavre de Lamberth, allongé dans une mare de sang.

Un œilleton au milieu du couloir permet d'observer la bibliothèque à travers les livres. Deux grands globes occupent l'espace, l'un en ivoire et argent, l'autre en lapis lazuli et or, sous un grand miroir rectangulaire. Au centre, une table ovale en acajou massif sculpté est entourée de six chaises en cèdre rouge. Près de la fenêtre, un lutrin porte un livre fermé. En face, des rayonnages en acajou comportent un grand nombre de livres et de bibelots de toutes tailles. Mais surtout, ce qui attire votre attention, ce sont les cadavres de Walther et de Grimwood près du globe en ivoire.

Notes pour le M.D.

Si les aventuriers empruntent le passage secret vers la bibliothèque, ils doivent faire un test de Discrétion (Jet sous la dextérité à -5) pour ne pas faire grincer une lame du parquet placée là exprès pour avertir les occupants de la bibliothèque (une *Recherche de Piège* réussie permet de repérer la lame de parquet d'alarme). Le cadavre de Lamberth a été fouillé par Marbella et dépouillé de sa bourse et de son épée magique. Dommage ! Le seul objet intéressant laissé par la gynosphinge est un baume réparant 1d8+2 PV en le passant sur des plaies (le Voleur le reconnaîtra).

Dans la bibliothèque, les corps de Grimwood et Walther ont été fouillés et dépouillés. Les globes pèsent plus de 100 kilos chacun et valent près de 1000 po. Celui en ivoire et argent montre la carte des terres connues, celui en lapis lazuli et or montre la carte du ciel. Le livre sur le lutrin est piégé par un *Piège à Feu* et n'a pas d'autre intérêt. L'ouvrir déclenche une explosion provoquant 1d4+8 de dégâts à toute personne se trouvant à moins d'1m50 du lutrin (Jet de sauvegarde diminue par 50%). Il y a des grimoires d'une très grande valeur dans la bibliothèque, tous protégés par un *Piège à Feu* similaire. Marbella ne connaît pas le mot de passe pour annuler ces pièges, seul Thetys et ses proches le connaissent.

Si les aventuriers sortent par la porte de la chambre, ils arriveront dans un long atrium rectangulaire distribuant tout l'étage, et surplombant un ensemble surprenant de huit escaliers aux marches couvertes de velours rouge. Les escaliers se superposent et s'entremêlent pour mener au rez-de-chaussée ou à l'étage supérieur. On peut distinguer le rez-de-chaussée en contrebas par-dessus les rambardes, dallé de marbre blanc et décoré de nombreuses statues et bustes en marbre ou en albâtre. Au plafond, trois gigantesques lustres en cristal éclairent le hall grâce à des boules de *Lumière éternelle*. Les escaliers sont protégés par un sort de *Confusion*. Les occupants du palais connaissent le mot de passe pour être immunisé contre ce sort, il suffit de prononcer le mot *Poudlard*.



Après le combat contre les gardes, Marbella se sera fait un avis sur la force relative des aventuriers. Elle lancera un sort de *Clairaudience* dans la chambre pour les espionner. En fonction de leur décision, elle les attaquera dans la bibliothèque ou dans l'atrium. Dans tous les cas, elle ne cherchera pas à les tuer, mais à les capturer pour les interroger. Elle cherche à savoir qui a commandité cette expédition. Elle comprendra vite que les personnages sont des lampistes sans expérience. S'ils répondent franchement à ses questions, elle envisagera de les épargner à condition qu'ils répondent à **une énigme** :

Celui qui me fabrique ne veut pas m'utiliser. Celui qui m'achète n'en a pas besoin. Celui qui m'utilise ne le sait même pas. Qui suis-je ?

S'ils répondent correctement (la réponse est *Un cercueil*), elle leur laissera la vie sauve et les laissera s'enfuir par le câble en cachant dans une de leurs poches une *Bille de Clairaudience* qui lui permettra d'entendre à distance tout ce qu'ils diront. Elle espère ainsi découvrir le commanditaire (pourquoi leur laisserait-elle la vie sauve sinon ?). S'ils ne trouvent pas la réponse, ils devront eux-mêmes lui poser une énigme qu'elle ne connaît pas pour gagner leur salut, sinon, elle les dévorera (sa clémence a des limites).

A la sortie du parc, quand les aventuriers franchiront les murs du palais pour ressortir, ils seront attendus. Avnaeth, Humar et Grenthag sont les trois commanditaires. Ils ont vendu une deuxième fois, à un autre collectionneur, le Sceptre qu'ils avaient déjà cédé à Thetys et comptaient bien le récupérer sans payer la guilde. L'elfe noir lancera un sort de *Sommeil* pour endormir les personnages et les fouiller. Ils se réveilleront, désarmés et dépouillés de tout objet de valeur, enchaînés dans un chariot fermé de solides barreaux et recouvert d'une grande bâche rouge, avec d'autres personnages inconnus prisonniers eux aussi (voir Partie 4).

Si les aventuriers reviennent des mois voire des années plus tard pour visiter le palais de Thetys, quand ils auront gagné en expérience et appris davantage sur Thetys, Marbella sera toujours là, avec un nouveau golem et ses deux lions de garde, et elle aura renforcé la protection du palais...
Golem de chair (AC 9 ; DV 9 ; PV 40 ; DG 2-16/2-16 ; seulement touché par des armes magiques)
Lions (AC 5/6 ; DV 5+2 ; PV 32/33 ; 1-4/1-4/1-10 ou 2-7/2-7 avec les pattes arrière. Si un lion touche deux fois avec ses pattes avant, il saute sur sa proie et peut faire deux attaques supplémentaires avec ses pattes arrière pendant le même round).

PARTIE 4 – LES PRISONNIERS

LE CHARIOT DES ESCLAVES

INTRODUCTION à lire aux joueurs

Les cahots de la route vous réveillent. Vous êtes prisonniers avec [six] autres personnes dans un chariot bâché. Les rayons du soleil traversent à peine la lourde toile rouge opaque et éclairent d'une lumière de sang l'intérieur du chariot. Vos poignets et vos chevilles sont retenus par des chaînes. Vous êtes enchaînés les uns aux autres dans une cage aux épais barreaux de fer. La cage est posée sur la plate-forme du chariot en bois. Un large trou central permet de faire ses besoins entre les barreaux et d'évacuer les déchets. La chaleur est étouffante dans cette étuve exposée au soleil et l'odeur est écœurante. On vous a dépouillé de toutes vos affaires, vous êtes nus à l'exception d'un pagne.

Notes pour le M.D.

Les prisonniers sont les personnages des joueurs plus un PNJ, Jemzek, un gnôme qui est prisonnier dans le chariot depuis deux jours et qui cherche aussi à s'enfuir. Tous ont la même histoire. Ils se sont fait capturer par trois esclavagistes : un humain râblé aux traits déformés par la vérole (Humar), un elfe noir lanceur de sorts avec un arc (Avnaeth), un demi-orque très musclé aux bras et aux jambes scarifiés (Grenthag). Personne ne sait où on les emmène.

Jemzek, Voleur N1, Gnôme, Mauvais Neutre. (AC 10 ; DV 1 ; PV6). Fo 11 ; In 13 ; Sa 8 ; De 15 ; Co 15 ; Ch 9. Jemzek cherchera à s'échapper par tous les moyens, même si cela veut dire dénoncer ou trahir les autres prisonniers. Si un plan d'évasion crédible est discuté devant lui, il y participera pour prendre sa chance de partir, mais sera prêt à tout moment à alerter les gardiens pour négocier sa libération, en particulier s'il sent que le vent tourne.

Les prisonniers sont enchaînés les uns aux autres par les pieds et par les mains. Des anneaux de métal entourent leurs chevilles et leurs poignets, deux longues chaînes traversent ces arceaux et relient tous les prisonniers entre eux. Leur mobilité n'est pas entravée car la chaîne est très longue, mais l'évasion devra être collective s'ils n'arrivent pas à se débarrasser des chaînes. Appliquez les pourcentages en fonction de la Force pour déterminer s'ils parviennent à tordre un barreau ou à briser les maillons d'une chaîne. Ce pourcentage est valable pour toute la journée et devra être retenté chaque jour.



La captivité peut durer autant de jours que vous le souhaitez, à vous de décider si vous voulez les voir s'évader ensemble et commencer une nouvelle aventure de concert, ou si vous préférez qu'ils commencent comme esclaves leur prochaine aventure. Alliés par la prison et par leur évasion collective, rapprochés par leur semblable expérience (ils ont appris à fuir devant un adversaire trop fort pour eux ; ils ont conquis leur premier objet magique et leur premier trésor ; ils ont vécu une aventure qui peut être le début d'une longue quête quand ils auront plus d'expérience) et

surtout unis par un ennemi commun (les trois esclavagistes) dont ils voudront sans doute se venger, nul doute que vous aurez constitué un groupe d'aventuriers soudé pour leur prochain module.

Soyez intransigeants sur les composants de sorts. Ils ont été fouillés soigneusement. Les jeteurs de sort doivent reconstituer les composants nécessaires avec les moyens du bord (poussière de fer en frottant les barreaux avec leurs chaînes ; sable ou boue ou pierre récupérés par terre en se penchant par le trou des latrines...

Leur chariot fait partie d'un convoi de neuf carrioles tirées par des mules. Trois contiennent des prisonniers enchaînés dans les mêmes conditions que les aventuriers (il y a 20 esclaves au total) ; un contient des vivres, de l'herbe à pipe, de la bière et de l'eau ; un contient du matériel d'extraction et de minage (pelles, pioches, barres à mine...) ; un contient du matériel divers, armes, vêtements, couvertures, objets de toutes sortes (y compris les affaires des aventuriers) ; un chariot est blindé et contient le trésor des Nains ; un contient la cage des ours ; la dernière cage n'est pas utilisée et sert de lieu de repos pour ceux qui ne marchent pas.

Le convoi est gardé par une trentaine de Nains accompagnés de trois ours noirs domestiqués. Les Nains emmènent les 20 esclaves que leur ont vendus Humar, Avaneth et Grenthag pour les faire travailler dans une mine d'or au nord du pays, à plusieurs jours de marche. Les Nains sont dirigés par un capitaine, Busdrek Amberblade, assisté de Baznin Beatshield, le dresseur, de Kafet Leadforge, le soigneur et de Raumruk Thanedrums, le trésorier.

Ours noirs (CA 7 ; DV 3+3 ; PV 18/20/21 ; DG 1-3/1-3/1-6 + hug 2-8). Les ours attaquent avec leurs griffes (DG 1-3) et leur morsure (DG 1-6). Sur un jet de 18 ou plus, ils enserrant leur adversaire et le lacèrent, faisant DG 2-8 supplémentaires. Les ours sont apprivoisés et ont été dressés pour garder les prisonniers.

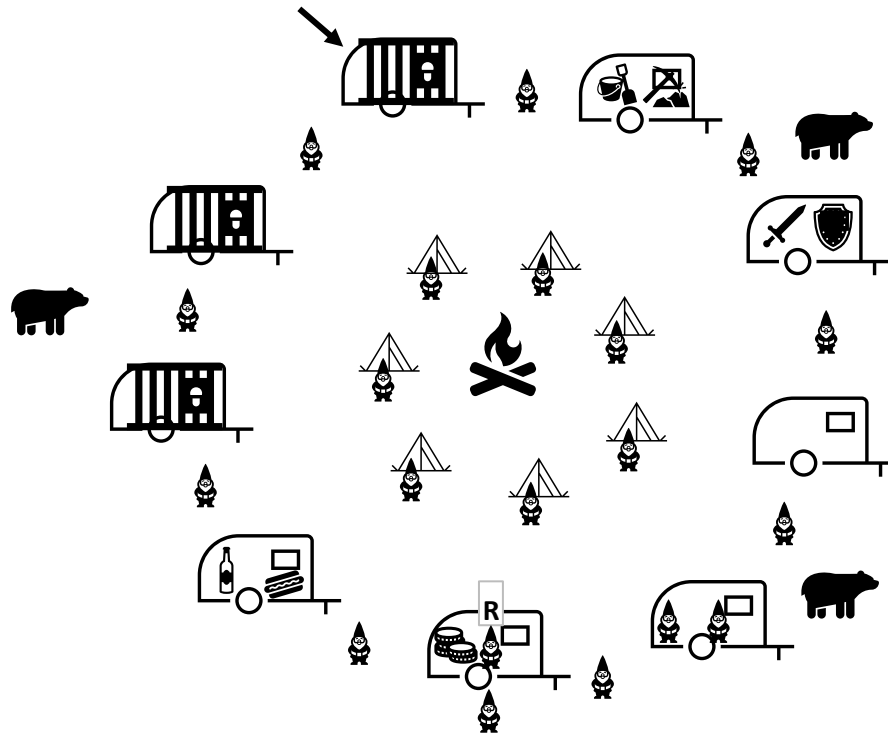
Nains, Guerrier N1 (CA 4 ; DV 1 ; PV de 4 à 8 ; DG 1-8). Les Nains sont tous vêtus de cottes de mailles qui traînent par terre, d'un casque qui les fait loucher et d'un bouclier triangulaire. Ils sont armés pour la plupart de haches, de marteaux ou de masses, certains ont des arbalètes lourdes.

Busdrek Amberblade, Guerrier N3, Neutre (CA 4 ; DV 3 ; PV 20 ; DG 1-8). Busdrek a pour mission d'emmener ses 20 prisonniers sains et saufs jusqu'à la mine. Ils les ont achetés chers (jusqu'à 10 po par tête, plus leur matériel) et il n'est pas question d'en perdre ni de les abîmer.

Baznin Beatshield, Guerrier N2, Neutre (CA 4 ; DV 2 ; PV 14 ; DG 1-8). Baznin est le dresseur des ours. Aidé par son assistant, son rôle est de s'occuper des bêtes. Il les soigne, leur fait regagner leur cage pendant la journée et les sort au moment des pauses ou pendant les bivouacs. Il aime beaucoup ses ours et attaquera sans réfléchir si ses bêtes sont tuées.

Kafet Leadforge, Clerc N1, Bon Neutre (CA 4 ; DV 1 ; PV 7 ; DG 1-8). Kafet est le soigneur du convoi. Il doit s'assurer que les esclaves restent en bonne santé et ne mourront pas pendant le voyage. Il fait le tour des chariots une fois par jour pour passer en revue les prisonniers. Au besoin, il leur donnera des soins. Il possède une gourde avec une Potion de vie pour 2d8+2 PV.

Raumruk Thanedrums, Guerrier N2, Bon Neutre (CA 4 ; DV 2 ; PV 16 ; DG 1-8). Raumruk est le trésorier, choisi pour sa force et son honnêteté. Il reste presque en permanence dans le chariot blindé contenant le trésor des Nains. Il n'en sort que pour se dégourdir les jambes et s'entraîner, toujours à portée de vue du chariot blindé. Il s'agit d'une cage similaire à celle des prisonniers



En cas d'évasion, les ours seront équipés de selles (cela prend au moins dix rounds d'aller chercher les selles dans le chariot de matériel et d'équiper les ours). Trois Nains dont Baznin ou son assistant partiront à la recherche des fugitifs en utilisant les ours comme des chiens de chasse. Pendant ce temps, les autres fouilleront le camp. Une fois récupérés, les fugitifs seront fouettés jusqu'au sang devant tous les prisonniers mais sans jamais mettre leur vie en danger (leur laisser 1-2 PV).

Les affaires des aventuriers, y compris leurs armes, armures et objets en tous genres, sont conservées pêle-mêle dans le chariot de matériel. Elles n'ont pas encore été triées. Les armes magiques comme la dague d'oncle Hobbart, le bâton d'Orban, le marteau de Cojean, ou la dague de venin de Garaith n'ont pas forcément été confisquées par les trois esclavagistes ni jetées par les Nains qui détestent les objets magiques. Elles ont de grandes chances de se retrouver pêle-mêle dans le chariot de matériel (laissé au libre choix du MD en fonction de la fréquence des objets magiques dans le monde dans lequel les aventuriers évoluent). En revanche, Humar, Avnaeth et Grenthag ont fait main basse sur les objets les plus remarquables et les plus précieux comme le serre-tête d'Orban, la majesté et le crâne de sainte Foy, les grimoires de Thetys...

Si les aventuriers reviennent des mois voire des années plus tard pour enquêter et chercher à se venger des trois esclavagistes, il est fort probable qu'ils les retrouvent un jour, si Marbella ou Orban (s'ils ont son serre-tête) ne les ont pas retrouvés avant. Humar, Avnaeth et Grenthag se sont connus à la Guilde des Voleurs. Après pas mal de mauvais coups, ils ont décidé de s'émanciper de la Guilde, ont racheté leur liberté et se sont spécialisés dans la revente de reliques magiques et d'objets rares et précieux. Thetys est un de leur client habituel, parmi d'autres

collectionneurs qu'ils ont connu via la Guilde. Ce sont de dangereux adversaires. Ils sont intelligents, rusés et cruels, particulièrement retors et mauvais quand ils sont tous les trois. Leur coup favori est d'envoyer d'autres aventuriers prendre tous les risques à leur place et les attendre à la sortie, une fois qu'ils sont épuisés et affaiblis, pour récupérer leurs trésors. Il n'est pas rare qu'ils utilisent les faussaires de la Guilde pour fabriquer de fausses cartes au trésor ou de fausses reliques. Ils ne gâchent jamais rien, cherchant à tirer profit de chaque situation. Il est inutile de donner leurs caractéristiques et leurs possessions, les trois voleurs vont évoluer également en parallèle des aventuriers et ils seront certainement bien plus forts quand les personnages les retrouveront.

Humar Rorbag, Assassin humain N6, Mauvais Loyal. Fo 15 ; In 14 ; Sa 10 ; De 17 ; Co 16 ; Ch 10.

Avnaeth Buvrel, Magicien-Voleur elfe noir N4/N3, Mauvais Chaotique. Fo 10 ; In 16 ; Sa 12 ; De 16 ; Co 12 ; Ch 14.

Grenthag, Guerrier-Voleur demi-orque N5/N2, Mauvais Neutre. Fo 17 ; In 13 ; Sa 10 ; De 10 ; Co 17 ; Ch 12.