

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES SUR LES TRACES DE L'AFFAMÉ...



Scénario pour AD&D

(Advanced Dungeons & Dragons - TSR Inc)

pour des personnages initialement de niveaux 1 à 3.

Les lieux et dieux sont issus du World of Greyhawk (TSR Inc).

Bonne lecture et bon jeu !

Skuffy

SOMMAIRE

INTRODUCTION

I LE VOYAGE

II NOIRPIC

II.1 DESCRIPTION DU BOURG

II.2 L'ARRIVÉE DE LA CARAVANE

II.3 ENTREVUE AU DONJON

II.4 PREMIER CONTACT AVEC LA BANDE DU CHERCHEUR

II.5 DÉPART VERS LES RUINES

II.6 AUTRES QUÊTES AU NOIRPIC

II.7 LE REFUGE DU LYNX

II.8 DÉPLACEMENTS, RENCONTRES EN FORÊT, MONSTRES ERRANTS...

III LE TEMPLE DE MYHRISS

IV PROFONDEURS NIVEAU 1 - LES TOMBES OUBLIÉES

V PROFONDEURS NIVEAU 2 - LE TEMPLE DE L'AFFAMÉ



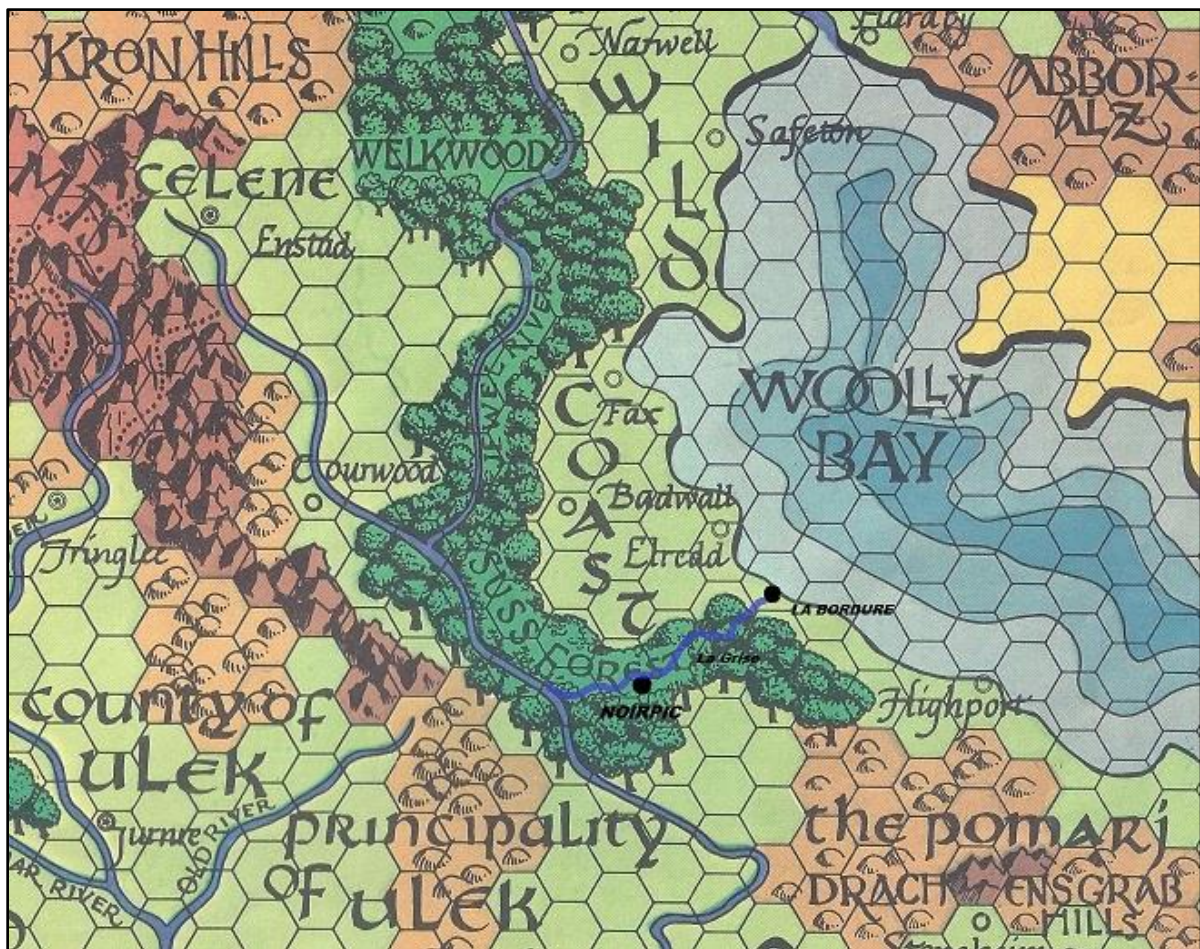
CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

INTRODUCTION

Ce scénario va conduire les Personnages Joueurs au travers de la forêt des Murmures jusqu'au Noirpic, bâti à proximité d'un vieux plateau de ruines antiques. Outre la découverte du bourg et de ses habitants, leurs péripéties vont les mener sur la piste puis à l'intérieur d'un très vieux donjon dissimulé sous les ruines... Les parties I à III sont de niveaux d'expérience 1 à 3. Les parties 4 et 5 relatives au donjon s'adressent à des niveaux 2 à 4 et +.

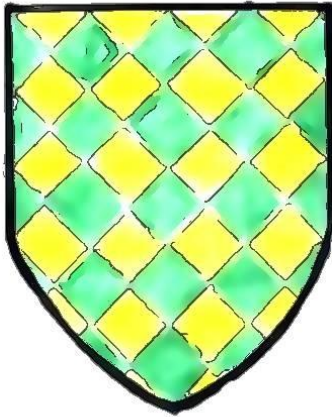
Au départ, les aventuriers sont à **Hautepourpre** (Elredd), une grande ville portuaire du sud de la Côte Sauvage. Ils cherchent à rejoindre le bourg de **Noirpic**, dont on dit qu'il est établi non loin de ruines antiques et de mausolées. Selon les rumeurs, certains y auraient découverts des trésors, et d'autres la mort. Comme ils n'ont guère d'argent, les aventuriers se joindront à la caravane de Jacques Un-Œil, qui les engagera pour protéger son chariot de marchandises jusqu'à destination en échange du transport et d'une poignée de po ... Ils le rencontreront dans la salle commune de l'auberge miteuse où ils ont trouvé logis : « A la paille vivante ».

NB : Si le groupe des PJ comporte un mage, celui-ci aura peut-être entendu parler du vieux Yérassimos, un membre de la guilde magique de Hautepourpre qui s'est exilé au Noirpic pour mener des recherches sur les ruines suloises.



Carte issue du World of Greyhawk et annotée par l'auteur.

1 hexagone = 30 miles/10 lieues



HAUTEPOURPRE : le blason de cette ville indépendante de 8400 habitants est un losangé de sinople et d'or. La ville est dirigée par le Podestat Poigne (N), militaire de carrière, élu pour une durée indéterminée par le conseil des notables. Le pouvoir du conseil s'est considérablement amenuisé en raison des menaces persistantes des tribus humanoïdes du Pomarj, au sud. Les citoyens ont sacrifié leurs privilèges pour la sécurité. Poigne est un héros qui s'est distingué dans la lutte contre l'envahisseur. Il n'en reste pas moins un tyran versatile et plus ou moins éclairé... La ville est suffisamment grande pour abriter tout ce qui pourrait être nécessaire aux aventuriers.

Elle est protégée par des remparts qui ont été réparés et sont régulièrement renforcés par des travaux au grand dam de la trésorerie du Conseil. Néanmoins, cela n'empêche pas les plus miséreux de venir s'installer à l'extérieur, au sein de faubourgs puants longeant les murailles. Les temples sont nombreux, il n'y a pas de religion officielle. Les plus grands sont ceux de St Cuthbert (LB), Elhonna (NB), Ralishaz (CN) et Boccop (N). Comme les autres cités de la Côte Sauvage, Hautepourpre est tournée vers la mer et vit essentiellement du commerce maritime. Le bois des forêts alimente les chantiers navals. En dehors de la construction navale, du commerce des armateurs et de la pêche, les productions locales sont variées mais guères significatives.

LE BOURG DE NOIRPIC est situé à 30 lieues au sud-ouest de Hautepourpre, dans la forêt des Songes, aussi appelée forêt des Murmures dont la triste renommée ne favorise pas le tourisme. Les vingt premières lieues du trajet sont en plaine, sur des terres habitées et cultivées sous la juridiction de la cité. Puis la piste s'enfonce dans la forêt, un milieu plus sauvage et hostile, jusqu'au bourg. Avec un chariot, il faut compter trois jours de voyage : un peu plus d'une journée pour la plaine, et près de deux jours pour parcourir les dix lieues en forêt, où la progression est plus difficile : la piste n'y est plus que rarement empruntée, et la végétation a tendance à reprendre ses droits. Et si le temps s'en mêle, les pluies peuvent encore ralentir la progression.

NB : il est aussi possible de rejoindre Noirpic par voie fluviale en remontant la rivière Grise. Mais le trajet est plus long : il faut d'abord gagner la Bordure, un village situé à 15 lieues au sud-est de Hautepourpre, puis y attendre l'unique barge qui effectue le voyage environ une fois tous les deux mois. La remontée du cours de la Grise nécessite ensuite 6 jours au travers de la forêt.



CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

I LE VOYAGE

DESCRIPTION DE LA CARAVANE

La caravane pour rejoindre le bourg de Noirpic est composée de :

- Jacques Un-Œil, le chef : il est l'un des rares à oser encore traverser les bois pour convoier à Noirpic des marchandises. Comme son nom l'indique, l'homme est borgne. Un bandeau de tissu noir dissimule la balafre de son œil crevé, souvenir d'une rixe de jeunesse. Il siège à l'avant du chariot et en tient lui-même les rênes.
- Grud, demi-orque à l'épée bâtarde, chevauche en tête sur un cheval de guerre. Il ne parle que par borborygmes. C'est le fidèle second de Jacques.
- Pique et Puque, deux hommes d'armes à cheval qui ferment le convoi : leur intelligence n'égale que leur piètre vantardise.
- Un chariot tiré par une paire de chevaux de trait et contenant l'essentiel des marchandises : des balles d'étoffes, des outils et fournitures, des sacs de céréales, des tonnelets de vin, du courrier, et un coffre en bois renforcé de charnières métalliques dissimulé sous une couverture opaque.

Les aventuriers qui n'ont pas de monture prendront place soit à l'avant du chariot aux côtés de Jacques Un-Œil, soit à l'arrière.

Jacques Un-Œil : Voleur humain niveau 3, Dx : 16, Al : N, PV : 12, CA : 5 (cuir clouté), Att : 2 armes (Épée courte et dague +1, soit une pénalité au toucher de -1/-2), Dg : 1-6/1-4+1. Il porte un anneau d'or à l'oreille qui n'est pas masqué par son bandeau (d'une valeur de 50 po). A sa ceinture est suspendue son aumônière qui renferme 10 po, 12 pe et la clef du petit coffret en bois dissimulé dans son sac de voyage.

Sur un parchemin glissé dans un étui sous son pourpoint, Jacques a dressé la liste des destinataires de ses marchandises ainsi que les quantités et montants qu'il compte en obtenir : Les étoffes sont destinées au tisserand Fil (pour 300 po), les outils au maître Pierre (200 po), les fournitures diverses au magasinier Avarix (200 po), les vivres et boissons sont à répartir entre l'intendant du Noirpic Grapillon et l'aubergiste Amertus (pour un total de 150 po). Enfin il est fait mention d'un coffre en bois dont le contenu et la valeur ne sont pas précisés et pour lequel il est fait mention de la guilde magicienne de Hautepourpre à l'attention du mage Yérassimos.

Son sac de voyage qui reste en permanence à ses côtés contient, outre ses effets personnels, ses outils de voleur et un petit coffret en bois fermé à clef renfermant sa trésorerie : 10 pp, 50 po, 30 pe, 50 pa, 10 azurites de 10 po, 5 sardoines de 50 po, 1 potion de soins, 1 huile de désenchantement, une plume et un flacon d'encre.

Grud : Guerrier demi-orque niveau 2, Al : NM, Fo : 17, In : 6, Co : 16, Ch : 5, PV : 20, CA : 5 (casque rond métallique, lorica : long manteau de cuir recouverte d'écailles, bouclier rond), Att : 1 (épée bâtarde +1, dague), Dg : 1-8 +2 ou 2-8 +2 (si Grud est désarçonné, il jettera son bouclier et maniera son épée à deux mains) sinon 1-4 +1. Il porte autour du cou un torque en acier d'une valeur de 10 po, une épaisse cape puante en fourrure d'ours, une bourse contenant des osselets, 10 po et 30 pa, ainsi qu'un jaspe bleu de 50 po.

Cheval de guerre moyen : CA : 7, Déplacement : 18'', DV : 2+2, PV : 12, Att : 3, Dg : 1-6/1-6/1-3, Int : Semi, Al : N, T : G. Selle, couverture, outre et viande séchée. Combat à partir du second round tant que Grud est toujours en selle.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Pique et Puque : HN, Al : N, PV : 7 et 6, CA : 6 (Cuir clouté, casque, petit bouclier rond), Att : lance de cavalier, épée courte – Puque a aussi une arbalète légère. Cheval de selle, équipements divers (couverture, briquet, outres d'eau, vivres pour deux jours ...), bourse avec quelques po et pa. Les sacoches de Pique contiennent une vingtaine de flasques de rata de 0,5 l destinées à être revendues aux mineurs et aux tailleurs de pierre du Noirpic au prix exorbitant de 1 po l'unité, celles de Puque du tabac à priser et à fumer pour un montant réel de 10 po et pouvant être revendu 30 po (ces denrées sont rares à Noirpic).

Chevaux de selle (2) : CA : 7, Déplacement : 12", DV : 3, PV : 16 et 12, Att : 1, Dg : 1-3, Int : Semi, Al : N, T : G. Ne combat qu'en dernier recours.

NB : Jacques est un marchand « indépendant » : il achète et revend sur ses fonds, il est propriétaire des marchandises, du chariot et des chevaux de trait. Les exceptions dans le cas présent sont le courrier et le coffre renforcé qu'il ne fait que transporter. Il n'a pas de famille connue.

NB : le coffre destiné au mage Yérassimos est fermé par un sort de verrou magique de niveau 5. Il contient, outre un parchemin de runes explosives à destination de l'audacieux qui souhaiterait s'en emparer, du matériel d'alchimiste et des composants divers pour une valeur totale de 3000 po. Si les aventuriers posent des questions à Jacques sur ce sujet, celui-ci leur dira que c'est fragile, que c'est du matériel de la guilde magicienne, qu'il est vraisemblablement protégé par de la magie et du piège à roublard et que par conséquent il vaut mieux ne pas s'en approcher.

L'EMBUSCADE

La première partie du trajet se déroulera sans incident. Au début la piste est entretenue, les hameaux sont nombreux, les voyageurs aussi. Il n'y aura pas de mauvaise rencontre en plaine. Avant d'atteindre les bois, ils feront halte à l'auberge des bûcherons (*). Le lendemain, la caravane s'engagera sur une piste désertée, un chemin de plus en plus envahi par les herbes. Et bientôt les bois, d'abord clairsemés puis de plus en plus touffus, le bruissement des branches, le jeu des ombres, le silence pesant entrecoupé du cri d'un oiseau ou d'un animal. Les roues du chariot sont solides, et malgré les craintes des aventuriers, il n'y aura pas d'accident. Mais en fin de journée, le convoi sera attaqué. Après avoir traversé un ruisseau et peu avant d'atteindre la clairière d'un relais abandonné où la caravane compte faire halte pour la nuit, des gobelins lui tendront une embuscade (**).

(*) : Pendant tout le voyage, Jacques surveillera le coffre de la guilde magicienne. Lors de la halte à l'auberge, Grud dormira dans le chariot et des tours de garde seront organisés pour prévenir toute tentative de vol.

(**) : l'attaque de la caravane par les gobelins n'est pas indispensable au bon déroulement du scénario. On peut tout aussi bien s'appuyer sur les probabilités de rencontres et la table des monstres errants (cf. § II.8) pour déterminer s'il y aura effectivement une ou des rencontres lors du voyage de la caravane jusqu'au Noirpic. Dans le cas présent, l'attaque des gobelins est une occasion de mettre en avant les aventuriers, et un prétexte pour les introduire auprès des autorités du bourg (cf. § II.3).

Les gobelins sont une quarantaine et sont menés par un chef chevauchant un loup géant, reconnaissable à son casque en cuir surmonté d'une tête de loup, et à sa grande masse à pointes, une étoile du matin. La pénombre due aux frondaisons et la tombée de la nuit qui s'amorce leur permettront d'attaquer sans pénalité due à la lumière du jour.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Gobelins (37) : CA : 6, Déplacement : 18 m, DV : 1-7 PV, Att : 1, Dg : 1-6 ou selon l'arme, Int : moyenne (faible), Al : LM, T : P, XP : 10+1/PV. Ils sont armés de lances de fantassin (Dg 1-6). Une vingtaine sont aussi armés de fronde (pierre Dg 1-4) qu'ils utiliseront avant de s'élancer au corps à corps. Ils ont 3-18 po chacun.

Gardes du corps du chef goblin (2) : CA : 6, DV : 2, PV : 10, Att : 1, Dg : 2-8 ou épieu de fantassin (2-7), T : M, XP : 50. 2-8 po et 2-12 pe chacun.

Chef goblin : CA : 5, DV : 2, PV : 14, PV : 14, Att : 1, Dg : 2-8 ou étoile du matin +1 (2-8+1), T : M, XP : 100. Le chef porte autour du cou un collier de phalanges humaines comportant deux héliotropes rares (noires à reflets rouges) d'une valeur de 100 po chacune. Il possède aussi 20 po et 40 pe dans un petit sac rempli de colifichets.

Loup géant : CA : 6, Déplacement : 54 m, DV : 3+3, PV : 20, Att : 1, Dg : 2-8, Int : Semi, AL : N, T : G, XP : 140.

Tactique goblin : la troupe aux aguets aura peu de chance d'être surprise. Les gobelins, dissimulés par les arbres et taillis, attendront que le chariot soit suffisamment engagé par rapport à leur position pour attaquer de flanc, du côté est de la piste. Les frondeurs lanceront leurs pierres sur l'avant et l'arrière-garde, accompagnés par leurs congénères qui se précipiteront avec leurs épieux pour assaillir en priorité les cavaliers et leurs montures. Le chef interviendra au round suivant, ciblant l'adversaire le plus menaçant (de préférence un guerrier tel que Grud), tandis que les frondeurs s'élanceront pour attaquer le chariot.

Le meilleur moyen pour vaincre les gobelins est d'éliminer leur chef. Dans ce cas les gobelins encore valides prendront la poudre d'escampette. Sinon, si 50% des effectifs sont neutralisés, faire un jet de moral (cf. p.63 GM) pour déterminer la décision du chef goblin.

Si les gobelins ont le dessus, ils épargneront ceux qui demanderont grâce. Ceux-ci seront dépouillés de leurs biens, dénudés, les mains et les pieds attachés à des rondins. Tous les cadavres seront dépouillés, le contenu du chariot déchargé. Le chef enverra deux de ses sbires chercher des renforts. Après quelques heures d'attente dans l'obscurité (les humanoïdes les occuperont à découper et manger des quartiers de viande sur les cadavres des chevaux, cependant ils n'oseront pas s'approcher des chevaux de traits, trop massifs et nerveux), les gobelins seront rejoints par plusieurs de leurs congénères qui aideront la troupe à transporter l'intégralité du butin et les prisonniers destinés à être torturés et à servir de prochain dîner. Cap à l'est, au travers des bois. Ensuite, et bien, les aventuriers pourraient ne devoir leur salut qu'à l'intervention fortuite d'une patrouille d'elfes des bois, des elfes qui pourraient aussi faire partie des connaissances d'un certain traqueur Flèche établi au Noirpic...

Si les gobelins sont mis en déroute, la caravane pansera ses plaies et reprendra son chemin tel que ci-dessous.

Un peu plus loin, la piste débouche sur une clairière envahie par de jeunes arbres. Y subsistent les ruines du relais. Ce ne sont plus que tas de moellons et poutres calcinées. Il reste encore debout l'âtre de la cheminée qui s'appuie sur un pan de mur partiellement effondré. Les cendres et les ossements qu'on y trouve prouvent que l'endroit sert encore aux voyageurs occasionnels. La caravane y fera halte pour la nuit, qui se déroulera sans incident.

Une journée de chariot plus tard, la piste émerge des bois pour découvrir deux mamelons de terre et de roche : la colline du Noirpic. Celle-ci est bordée par la Grise, un bras navigable du Joyau (Jewel river) qui traverse la forêt des Murmures. Un pont de bois permet de franchir la rivière.

II NOIRPIC



Noirpic doit son nom au promontoire de roches basaltiques qui domine les environs et sur lequel est érigé le donjon du même nom : une haute tour carrée et crénelée, accessible par un pont levis protégé par une barbacane elle-même constituée de deux tours circulaires en poivrière. Au niveau du deuxième mamelon, dont le sommet est un peu moins haut que celui du donjon, les flancs ouest et nord de la colline sont déchiquetés par une vaste carrière de pierres dont l'activité à ce jour n'est plus que l'ombre de son apogée antique. Le bourg lui-même s'étale en contrebas, au bord de la rivière Grise, là où autrefois une petite ville prospère et un port sulois furent établis. Ainsi les masures sont bâties aux milieux des ruines, et sont constituées d'un assemblage hétéroclite de gros blocs de pierre basaltiques, de morceaux de colonnades ou de frontons, et de poutres de bois plus récentes.

Malgré l'ampleur des vestiges, le site actuellement occupé ne respire pas la richesse. Il s'y dégage plutôt une impression de misère et de crasse.

Noirpic est sous l'autorité de Hautepourpre (Elredd), dont le blason (losangé de sinople et d'or) flotte au sommet du donjon. La commune est représentée par le capitaine Bellicci, son intendant Grappillon, et la vingtaine de soldats qui font office de garnison et qui logent tous au donjon.

La population du bourg est constituée d'un côté par des travailleurs pauvres au passé souvent obscur (tailleurs de pierre et mineurs, bucherons, pêcheurs, chasseurs...), et de l'autre par un ramassis d'aventuriers et de gredins attirés par les ruines de la cité antique suloise : chercheurs d'or, de trésors, pillers de tombes et autres soi-disant archéologues. Seuls quelques individus tirent leur épingle du jeu, en exploitant les maigres ressources des précédents : le magasinier Avarix, l'aubergiste Amertus, le maître Carrier Pierre et le batelier Grain, le tisserand Fil, et le Chercheur.

II.1 DESCRIPTION DU BOURG

A : Donjon

Le donjon est bâti sur l'éperon rocheux qui coiffe le mamelon le plus élevé du Noirpic. Son accès est protégé par une barbacane constituée de deux tours circulaires en poivrières encadrant une grosse porte en bois renforcé avec herse. On laisse ses montures au RdC de la barbacane (une écurie y est aménagée). Il faut gagner le premier étage de la barbacane (à pied via un escalier en colimaçon) pour atteindre le pont-levis qui permet de pénétrer dans le donjon carré. Les murs de pierre sont épais, l'intérieur est austère. Le niveau inférieur contient les provisions et cuisines, les niveaux supérieurs sont occupés par la salle à manger, les quartiers des soldats (garnison de 20 soldats et un sergent), du capitaine Bellicci et de l'intendant Grappillon.

Capitaine Bellicci : Guerrier humain niveau 7, Fo : 18,60 (+2/+3), Co : 16, CA : -1 (plates +1 et heaume, bouclier +2), PV : 65, Att : hache d'armes +2, AI : N(B).

Grappillon : HN, CA : 10, PV : 4, AI : LN. Porte un pourpoint à crevés aux couleurs de Hautepourpre et un chapeau de feutre.

Sergent : Guerrier humain niveau 3 : Fo : 17, Co : 15, PV : 25, CA : 4 (cotte de mailles, bouclier, casque), Att : épée large, arbalète lourde, AI : LN.

Soldats (20) : HN, CA : 7 ou 6 (broigne, casque et bouclier pour ceux qui ne manient pas d'arme à deux mains), PV : 2-7, Att : Hallebarde, épée longue ou fléau, arc court, AI : Divers.

Cuisinier (1) et commis (1) : HN, CA : 10, PV : 1-6, AI : Divers.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

B-C : Carrières et baraquements

Cette vaste carrière qui ronge la colline existe depuis l'antiquité. Mais seule une zone restreinte et la plus proche des baraquements est exploitée, la plus grande partie du site étant à l'abandon. Il existe aussi des galeries creusées dans la roche mais elles ne sont plus utilisées depuis de nombreuses années. On dit que des créatures s'y seraient installées, et régulièrement la disparition d'imprudents est signalée. Cependant, il pourrait tout aussi bien s'agir de règlement de comptes.

Une trentaine d'ouvriers sous la direction du maître Pierre extrait et taille le basalte. Ce sont pour la plupart d'anciens bagnards ou galériens qui travaillent dur pour un maigre pécule. Les blocs de pierre sont acheminés au bourg, puis transportés par barge sur la Grise jusqu'à la Côte. Lorsqu'il y a suffisamment de pierres pour un transport (une fois tous les deux mois environ), la moitié des ouvriers est affectée au convoi, et la carrière tourne alors au ralenti pendant plusieurs jours.

Maître Pierre : HN, Fo : 17, Co : 15, CA : 8 (cuir), PV : 8, Att : canne d'escrime, Al : N.

Second Pioche (Compagnon) : ½ Orque, Fo : 16, Co : 16, CA : 8 (hoqueton), PV : 9, Att : barbiche, Al : LN.

Ouvriers (30) : HN ou ½ Orque, CA : 10, PV : 2-7, Al : Divers.

D : Auberge

Le Sombre Refuge est le plus gros bâtiment de la place et du bourg, avec écuries en bois, étable et réserves attenantes. L'intérieur ne respire pas la propreté. Et l'aubergiste est un homme grand, maigre et voûté au visage peu amène. La grande salle est remplie de grandes tables sales sur lesquelles viennent se saouler les travailleurs du bourg. La bière locale (amère à souhait), le ragout de tous les jours (qu'a-t-on rajouté dedans aujourd'hui ?) et le dortoir sont à des prix acceptables, mais la qualité est exécrable. Toute demande sortant de cet ordinaire coûtera le double du prix normal, si toutefois elle peut être satisfaite. Il y a quelques chambres à l'étage en plus du dortoir, mais comme elles sont généralement réservées à l'usage des serveuses (des prostituées entretenues par Amertus), celui-ci les louera au triple de leur prix (et il ne vaut mieux pas y laisser traîner ses objets de valeurs).

Aubergiste Amertus : Voleur humain niveau 5, Dx : 16, CA : 5 (cuir+1), PV : 22, Att : massue +1, fléchettes +1 (9), Al : CN.

Ebène (homme de main) : Assassin (à la retraite) humain niveau 4, Fo : 16, Dx : 17, Co : 15, CA : 4 (cuir et bouclier rond, casque), PV : 20, Att : épée Khopesh +1, fiole de poison insinuatif, Al : NM.

Blanche (la mère maquerelle et compagne d'Amertus) : Voleuse humaine niveau 2, Dx : 15, PV : 8, Att : dague +1, Al : CN.

Personnel (6) : garçon d'écurie, cuistot, serveuses...

E : Maison du batelier/Port

Cette maison en « L » est composée de deux parties : un entrepôt pour le stockage des marchandises, et la demeure du batelier et de son équipage. On ne trouvera pas grand-chose dans l'entrepôt. La demeure est simple, avec couchages en hamac. Côté rivière un unique ponton reste praticable, avec une longue barge amarrée réservée au transport des blocs de pierre de la carrière. La Grise s'enfonce vers l'est au travers de la forêt pour émerger en plaine et se jeter dans la Baie des Moutons entre Elredd et Grandport. Soient 30 lieues à parcourir pour rejoindre le plus proche village, la Bordure, située à 15 lieues au sud-est de Hautepourpre sur la route de Grandport. En considérant une vitesse de 10 lieues par jour en descendant le courant, il faut 3 journées pour atteindre la Bordure. Le retour est plus difficile : remonter le courant ne permet de parcourir que 5 lieues par jour, et il faut donc 6 journées à la barge pour revenir en s'aidant de la voile et de rames. Le trajet

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

n'étant pas sans risque, le batelier Grain et son équipage sont renforcés par Pioche ou Maître Pierre et une quinzaine d'ouvriers de la carrière, armés pour l'occasion. L'escale à la Bordure est aussi l'opportunité de commercer et de rapporter du ravitaillement au Noirpic. Le trajet terrestre depuis Hautepourpre n'étant plus guère pratiqué, jugé trop dangereux, c'est par la Grise et la barge du Grain qu'arrivent les voyageurs isolés, chercheurs de trésors et autres individus attirés par les ruines suloises.

Batelier Grain : Guerrier humain niveau 5, Fo : 17, Co : 16, PV : 45, AI : NB.

Second Grognon : Guerrier/Voleur nain niveaux 2/3, Fo : 16, Dx : 16, Co : 15, PV : 17, AI : N.

Marins (4) : HN, PV : 1-6, AI : Divers.

F : Magasin

Tout ici est deux fois plus chers qu'en ville, et pour les articles les moins courants, il y a 50% de chance qu'il y ait rupture de stock... Les étagères ne sont que partiellement remplies. Le magasinier, Avarix, est affreusement scrupuleux et méfiant. Il craint les cambriolages et cache méticuleusement ses biens. Néanmoins, ce n'est pas l'honnêteté qui l'anime, et s'il peut gruger ses clients, il ne se gênera pas. Avarix fait ses profits essentiellement aux dépens des chercheurs de trésors qui viennent lui acheter du matériel. Il rachète aussi des fournitures, si on lui en propose, mais bien souvent à bas prix.

Magasinier Avarix : HN, CA : 10, PV : 4, AI : LM.

Commis (1) : HN.

G : Tisserand/tanneur

La maison du tisserand ainsi que la forge se dressent près d'un ancien lavoir, toujours utilisé par les habitants. L'odeur nauséabonde dégagée par les peaux séchées identifiera de suite l'activité exercée par l'occupant de cette maison aux fenêtres et porte basses. Fil est un gnome au regard intelligent qui ne s'en laisse pas compter. Initialement tisserand, il sait s'adapter. En s'installant au Noirpic, chose surprenante pour un gnome, il exerce avec sa fratrie plusieurs métiers. Ainsi il tanne les peaux des bêtes sauvages rapportées par les chasseurs, il tisse la laine (il a quelques moutons), mais doit s'approvisionner à la ville pour se procurer d'autres textiles. Il confectionne aussi vêtements, couvertures et autres à la demande. Ce n'est pas de la haute couture mais c'est pratique et résistant. Par ailleurs, et de manière plus officieuse, Fil est un expert en joaillerie. Il n'est pas rare que des aventuriers particulièrement chanceux viennent lui soumettre leurs trouvailles pour expertise. Il leur rachète gemmes et bijoux en conservant une marge confortable. Une fois par an, ses cousins de Hautepourpre viennent lui rendre visite pour récupérer son surplus d'étoffes invendues et ses bénéfices. Fil suscite l'animosité du Chercheur qui voit en lui un rival.

Tisserand Fil : Gnome Voleur/Illusionniste niveaux 5/4, In : 17, Dx : 17, PV : 18, AI : CB.

Fratrie (10) : 3 frères, 3 femmes et 4 enfants gnomes.

H : Forge

La forge est installée près du lavoir et de la Grise. Le forgeron Martelin répare les outils des travailleurs, les armes et armures de la garnison... Il ferre les montures des voyageurs, mais ces derniers sont plutôt rares à venir à cheval. Comme il manque souvent de minerai, il est intéressé par le rachat de tout objet métallique, même rouillé. Il confectionne des armes à la demande, mais pas les armures. Ses réserves sont maigres. Martelin travaille seul.

Forgeron Martelin : HN, Fo : 17, Co : 16, PV : 8, AI : NB.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

I : Cabanes des pêcheurs

Ici vivent une poignée de familles de pêcheurs tirant leur subsistance de la rivière, de leur jardin, de quelques animaux domestiques et de la cueillette. Autant dire que ce n'est pas la grande vie ! Ce sont tous des fidèles d'Elhonna.

J : Temple

Ce modeste temple d'Elhonna (Al : NB, déesse des forêts, des prairies, des animaux, des fleurs et de la fertilité, symbole : corne de licorne) a été installé dans les ruines d'un petit sanctuaire d'une divinité suloise. Ce qui explique la présence de la colonnade antique qui l'encadre. Il est situé à l'est du bourg au milieu de grands arbres, en retrait des autres habitations à l'exception des cabanes des bucherons et des chasseurs. Il est entretenu par la prêtresse Brindille. Celle-ci anime la foi et l'espoir de ses fidèles, pauvres habitants qui vivent de la forêt et qui n'ont pas succombé à la fièvre des ruines. Mais surtout, Brindille est une sentinelle. Grande prêtresse, elle a en réalité été envoyée au Noirpic pour surveiller les ruines suloises et ce que l'on pourrait bien y découvrir, car on y suspecte des présences maléfiques. Brindille est vêtue d'une simple robe de prêtresse vert-pale, arbore symbole béni en corne de licorne, flute et pipeau à la ceinture. Mais elle ne porte pas ses attributs de grande prêtresse afin de ne pas éveiller les soupçons. Son compagnon est le traqueur Flèche.

Prêtresse Brindille : Clerc humaine niveau 9, Sg : 18, CA : 10 (1 en armure), PV : 50, Att : voir ci-dessous, Al : NB, Sorts : 6 niv.1 - 6 niv.2 - 4 niv.3 - 3 niv.4 - 1 niv.5 - Pouvoirs divins : amitié animale (1/jour), pistage (comme un ranger du même niveau).

Son équipement, dissimulé dans une alcôve secrète du temple, est constitué de : armure de plates +2, baguette de châtiment, masse d'armes +2, chapelet de prières.

K : Cabanes des bûcherons et des chasseurs

Une dizaine de familles de bûcherons et de chasseurs a construit ces masures près des bois. Ce sont des fidèles d'Elhonna. Dans une cabane un peu à l'écart vit le traqueur Flèche, un elfe des bois de Célène. Lui est là pour surveiller la forêt et les ruines.

Traqueur Flèche : Ranger elfe des bois niveau 5, Fo : 16, In : 14, Sg : 15, Dx : 17, CA : 1 (cotte de mailles elfique +1), PV : 35, Att : Arc long +1 (soit +4 au toucher) ou épée longue +1 (+2), Dg : 1-6+1/1-6+1 ou 1-8+2, Att. Spéciale : surprend sur 1-4, +5 aux dégâts contre les créatures humanoïdes, Déf. spéciales : surpris sur 1, 90% de résistance aux charmes et sommeil, Al : CB.

L : Antre de Yérassimos

Le mage appartient à la guilde magicienne de Hautepourpre. Il vit en solitaire dans le sous-sol de cette maison antique en ruine. Il est considéré comme fou par la plupart des habitants, et il est craint par tout le monde, sans exception, depuis qu'il a réduit en tas de cendre une bande de pilliers qui voulaient s'emparer de ses biens. Yérassimos est certes excentrique, mais il n'est pas fou. Il étudie les ruines suloises depuis de nombreuses années (pas seulement celles du Noirpic). Il suspecte, avec raison, que le site antique du Noirpic pourrait dissimuler bien plus qu'il n'y paraît.

Le RdC n'est pas couvert et ne comporte que des blocs de pierre éparpillés autour de restes de murs. Au centre subsiste un dallage gris au milieu duquel est aménagée une trappe (protégée par un verrou magique). En-dessous, des escaliers en pierre descendent au sous-sol : une cave de 6x9 m contenant tout le bric-à-brac du mage : lit, bureau, établi, étagères, penderie et vêtements... Une quantité impressionnante d'objets en tout genre est dispersée dans la cave (y compris des bustes antiques récupérés dans les ruines), si bien qu'il est difficile de s'y tenir sans en bousculer par mégarde (ce qui

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

a le don d'exaspérer Yérassimos). Les objets précieux du magicien sont protégés par des sorts : verrou magique, runes explosives (détruit l'objet) ou piège à feu (ne détruit pas l'objet)...

Yérassimos : Mage humain niveau 9, In : 18, CA : 1 (bracelets de défense CA 3, bâton de puissance), PV : 28, Att : bâton de puissance (+2), Dg : 3-8, Al : N. Porte une robe des yeux et un anneau de télékinésie (force de 1000 po). Sorts : 4 niv1, 3 niv2, 3niv3, 2 niv4, 1 niv5. Ses grimoires sont dissimulés dans un sac de contenance à l'apparence d'une simple aumônière suspendue à sa ceinture.

M : Le Taudis

Dans ces masures vit entassée une cinquantaine de chercheurs et pillers de ruines. Bon nombre n'a plus les moyens de loger dans le dortoir de l'auberge. Et la plupart sont sous la coupe du Chercheur. Inutile de préciser que les abris sont vétustes et nauséabonds. Dans la masse de ces gaillards sans le sous, au passé souvent obscur ou qui ont été bannis de leur contrée, on pourra trouver quelques aventuriers qui pourraient renforcer les effectifs du groupe des personnages joueurs (avec le risque non négligeable qu'ils travaillent aussi pour le Chercheur). Aventuriers ou non, ils seront plusieurs à proposer leurs bras à ceux qui possèdent un peu d'or.

Les chercheurs ont l'habitude de partir par petits groupes pour le plateau des ruines au lever du soleil, et rentrent avant la tombée de la nuit.

N : Nécropole suloise

De part et d'autre de la piste qui s'éloigne de Noirpic vers le plateau s'élèvent de nombreuses pierres gravées, stèles funéraires et cénotaphes. Un peu plus loin, vers les bois, un espace plus restreint fait office de cimetière actuel. Là pas de stèle, mais de simples planches de bois gravées du nom des défunts.

C'est au centre de la nécropole antique que le Pendu (voir **O**) tient cérémonie : Installé au niveau des ruines d'un monument funéraire qu'il bâche à l'aide d'une toile, il s'en sert d'autel et y accueille ses fidèles, qui viennent lui déposer offrandes dans l'espoir d'obtenir les faveurs de Ralishaz l'Inattendu (chance, malchance, hasard, infortune, malheur, folie, patron des joueurs...). Bien entendu, le Pendu les encourage à donner toujours plus, à redoubler d'efforts, et à ne pas abandonner... Les cérémonies ont lieu la nuit, lorsque la lune est visible, à peu près une fois tous les quinze jours. Les fidèles sont exclusivement des habitants du taudis. Le Pendu vient lui-même les prévenir le jour venu, afin de prêcher la bonne parole et s'assurer de leur participation.

O : Repaire du Chercheur

C'est ici que vit le caïd du bourg avec ses fidèles. De nombreux morceaux de statues antiques ont été éparpillés dans les herbes, tout autour de l'édifice. Celui-ci comporte un étage, surmonté d'une terrasse (utile pour faire le guet), ainsi qu'un sous-sol plus vaste où sont installés les sombres appartements du Chercheur. On ne voit que rarement ce dernier, et pour cause, c'est un elfe noir. Il ne sort jamais à la lumière du jour, sauf exception. Par contre on a tendance à croiser beaucoup trop souvent ses lieutenants et hommes de main. Le Chercheur et sa bande exercent un véritable racket organisé autour des fouilles de la cité antique. En échange d'une soi-disant protection et du « droit à creuser » dans les ruines, les chercheurs doivent systématiquement remettre aux hommes du caïd le tiers voire la moitié de leurs trouvailles, selon le bon vouloir de ces derniers. Ceux qui ne veulent pas payer sont intimidés, rossés, isolés des autres... Ils ne survivent pas très longtemps. Le capitaine Bellicci ferme les yeux sur ce trafic : il n'a pas assez d'hommes pour s'occuper des chercheurs de trésors et assurer la protection du Vieux Plateau. Défendre Noirpic et les intérêts de Hautepourpre sont sa priorité. Alors tant qu'il peut encore prélever sa taxe, il laisse agir la bande du caïd.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Bien qu'il se méfie du mage Yérassimos, le Chercheur aimerait en savoir plus sur ses investigations. Seulement ceux qui se sont approchés d'un peu trop près du mage ne sont pas revenus. Le caïd ronge son frein. L'arrivée des aventuriers va certainement lui permettre de repasser à l'action.

Le Chercheur : elfe noir voleur niveau 7, Dx : 18, In : 16, CA : 2 (cuir+2), PV : 30, Att : 2 (épée courte +2/dague de venin +1) ou 2 (arbalètes de poing +1 et carreaux +1 soit +5 au toucher), Dg : 1-6+2/1-4+1 + poison ou 1-3+1/1-3+1, Al : CN(M), Déplacement silencieux : 70%, Dissimulation dans l'ombre : 63%, 90% de résistance aux charmes et sommeil, +2 aux JP magie (soit +3 avec la broche). Combat à 2 armes sans pénalités, Surprend sur 1-4, Surpris sur 1/8, Capacités (1/jour) : lumières dansantes, pyrotechnie, ténèbres sur 5 m, détection magie, perception des alignements, lévitation. Pénalisé à la lumière du jour (-2 Dx et -2 au toucher). Porte un anneau de libre action et une broche de protection (+1 JP magie).

Le Pendu : humain bi-classé Guerrier/Clerc niveaux 3/4, Fo : 16, Sg : 17, Co : 15, CA : 4 (cotte de mailles+1), PV : 33, Att : 1 (espadon+1), Dg : 1-10+2, Al : CN(M), Sorts : 5 niv.1 - 4 niv.2, Pouvoir divin : Sommeil par le regard (1/jour, avec JP), potion de soins.

Le second du Chercheur doit son nom à la cicatrice qu'il porte autour du cou, souvenir de la corde d'une pendaison qui n'a pas voulu de lui. Suite à cet évènement, il abandonna sa carrière de guerrier pour devenir clerc de Ralishaz. En temps normal il ne porte qu'une simple robe de bure par-dessus sa cotte de mailles, l'espadon dans le dos. Lorsqu'il tient cérémonie, il revêt une robe multicolore, asymétrique, constituée d'une juxtaposition d'étoffes et de matières différentes. Son symbole sacré est un chapelet à trois osselets. Il possède une curieuse statuette en bois d'ébène représentant, selon le côté par laquelle on la tient, différentes apparences de Ralishaz : un vieux mendiant, un bouffon ou un jeune bellâtre (valeur 500 po).

Tapedure : Guerrier humain niveau 3, Fo : 18/98 (+2/+5), Co : 16, CA : 3 (harnois et grand bouclier), PV : 28, Att : 1 (hache d'armes+1 soit +3 au toucher), Dg : 1-8+6, Al : CM. Porte un casque à cornes, et un torque en platine (300 po). C'est une brute de 2 m de haut qu'on envoie intimider les nouveaux venus et qui fait passer les messages forts aux plus récalcitrants.

Lascars (10) : HN, CA : 6 ou 7 (cuir clouté, casque, bouclier), PV : 2-7, Att : épée fauchon ou arbalète légère, Dg : 2-7 ou 1-4, Al : NM ou CM.

Si nécessaire, les effectifs du Chercheur peuvent être renforcés avec une dizaine d'habitants du taudis à la solde du caïd. Ces derniers seront cependant moins bien équipés (PV : 1-6, CA : 8 (cuir), Att : épée courte ou dague).

P : Puits

Ce puits antique est toujours couvert par une toiture de pierre qui recueille les eaux de pluie pour les plonger dans une citerne. Il est toujours utilisé. L'eau est potable.

Vers les ruines antiques suloises :

Au sud, derrière la colline de Noirpic s'étend le Vieux Plateau (visible du sommet des mamelons, ou du donjon) : une immense étendue d'herbes et de roches occupée par les ruines d'une cité antique. La pierre est noire ou grise, à l'instar des affleurements rocheux qui émergent ici et là. Le basalte est omniprésent. La plupart des ruines sont enfouies, mais la quantité de pierres, de restes de murs et de colonnes qui s'élèvent encore témoignent de la grandeur passée de ce site. Ainsi les restes d'un colisée, de thermes, et de temples... Il faut une bonne heure de marche du Noirpic pour gravir la pente qui accède au plateau.

II.2 L'ARRIVÉE DE LA CARAVANE

Dès que le chariot émergera des bois, une corne retentira du haut du donjon, et quelques instants plus tard l'intendant accompagné d'une poignée de soldats et d'un âne tirant charrette en sortiront pour rejoindre le bourg. Lorsque la caravane atteindra la place centrale, plusieurs dizaines de personnes l'attendront, au premier rang desquels tous ceux qui ont passé commande à Jacques Un-Œil. C'est Grappillon qui s'avancera le premier avec son escorte, suivi de près par l'aubergiste Amertus, le magasinier Avarix, le maître carrier Pierre, et le tisserand Fil. Un peu en retrait, le mage Yérassimos attendra silencieusement son tour.

Grappillon commencera par leur souhaiter la bienvenue d'un air pincé. Puis il demandera très vite l'identité des nouveaux venus, à savoir les aventuriers. Jacques les présentera (*) et racontera l'attaque des gobelins. Il soulignera l'action des aventuriers si celle-ci a été déterminante pour protéger la caravane. Néanmoins Grappillon, chagriné, se verra contraint d'exiger qu'ils se présentent au donjon pour narrer au capitaine Bellicci le détail de ces événements. Mais plus tard, une fois qu'ils seront installés. D'abord, place au commerce. L'intendant annoncera la couleur, il prélèvera 20% sur toutes les transactions, en nature ou en espèce... Il restera avec ses soldats tout le long des négociations (les taxes prélevées seront chargées dans la charrette, sous l'œil mauvais de la populace). Tandis que Jacques négociera avec chacun de ses clients, les PJ aideront en déchargeant les marchandises du chariot. Celles-ci seront réglées en espèces sonnantes et trébuchantes. Puis viendra le tour du mage Yérassimos. Descendre le lourd coffre ne sera pas sans peine. Les PJ devront le déposer aux pieds du mage qui, à l'aide d'un disque flottant de Tenser, le soulèvera à 1 mètre du sol sans le toucher. Avant de s'en retourner dans son antre suivi de son coffre, il marmonnera à l'adresse des aventuriers : **« Je recherche quelques valeureux, des braves qui n'ont pas peur de s'aventurer sous les ruines. Si l'exploration vous intéresse, venez me retrouver dans ma demeure. »**

Les badauds se disperseront, et Jacques paiera les aventuriers : 5 po/personne pour l'escorte auxquelles il rajoutera une prime de 10 po pour tenir compte de l'embuscade. Ensuite, il invitera tous les membres de la caravane à se rincer le gosier à l'auberge avant qu'ils ne se rendent au donjon s'entretenir avec le capitaine.

(*) : Si Jacques Un-Œil n'a pas survécu à l'embuscade, Grappillon demandera aux aventuriers d'expliquer son absence. La mort de ce dernier ne plaira guère à l'auditoire. Jacques était apprécié, et c'était un lien vers la « civilisation ». Ensuite, lors de la distribution du contenu du chariot, les destinataires des biens (en particulier l'aubergiste et le magasinier) commenceront par chercher à gruger les nouveaux venus. Cependant si ces derniers ont conservé le parchemin de Jacques détaillant marchandises, quantités et montants, cela devrait vite faire cesser les mesquineries. A l'issue des échanges, les survivants de la caravane pourront se partager les gains obtenus.

Si Grud a survécu à l'embuscade, il se retrouvera désœuvré en l'absence de Jacques. Il pourrait soit rejoindre le groupe des aventuriers, soit aller s'enivrer plusieurs jours à l'auberge pour y dépenser tout son or avant de se faire recruter dans la bande du chercheur...

II.3 ENTREVUE AU DONJON

La rencontre avec le capitaine Bellicci se fera dans la grande salle du donjon, servant aussi de salle à manger, en présence de l'intendant et de deux plantons : une salle austère et froide, mal éclairée. Après les présentations d'usage, et bien que Grappillon lui en ait déjà rapporté l'essentiel, Bellicci demandera à Jacques (ou aux aventuriers si Jacques n'est plus) de lui narrer leurs péripéties. Si c'est effectivement le cas, il le(s) remerciera d'avoir débarrassé les bois de la troupe de gobelins : le chef

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

au casque à tête de loup n'en était pas à son premier méfait (récompense : 250 po en échange d'une preuve de la neutralisation du chef des gobelins). Puis il voudra connaître le véritable but de la venue des aventuriers au Noirpic. A la mention des ruines, il ne pourra s'empêcher de soupirer, désabusé. *« Un instant j'ai cru que vous n'étiez pas comme les autres. Mais vous aussi, ce sont les ruines suloises qui vous intéressent, un champ de terre et de caillasse. Noirpic est isolé, perdu dans la forêt. Les humanoïdes et les bêtes sauvages rôdent. Le danger est omniprésent. Mais sa population est encore pire : un ramassis de pauvres diables, d'anciens forçats, d'exilés et de délinquants à la recherche d'un gain inaccessible. Ma garnison me permet tout juste de maintenir un semblant d'ordre. Alors, si l'exploration des vestiges vous en laisse le temps, j'ai du travail à confier à des valeureux tels que vous... (*) »* Il les mettra aussi en garde vis-à-vis du Chercheur et de sa bande de pillers. Le caïd a tendance à racketter tous ceux qui sont attirés par les ruines.

A l'issue de l'entrevue, Grapillon précisera avec raideur que les ruines étant sur le territoire du Noirpic et donc de la cité libre de Hautepourpre, toute découverte de trésor devra être déclarée et fera l'objet d'une taxe forfaitaire d'un montant égal au cinquième de sa valeur... Mais le sourire entendu du capitaine laissera planer le doute quant à l'application exhaustive de cette mesure, en particulier si les aventuriers se montrent coopératifs.

(*) : Le capitaine pourra proposer aux PJ différentes missions, indépendamment de l'exploration des ruines. Se référer au § II.6. pour une liste non exhaustive.

II.4 PREMIER CONTACT AVEC LA BANDE DU CHERCHEUR

Les hommes du caïd attendront que les aventuriers soient seuls pour leur rendre une petite visite de courtoisie. Cela pourrait aussi se dérouler à l'auberge, ou bien sur le chemin qui mène à l'ancre du mage. C'est Tapedure qui jouera les entremetteurs, comme d'habitude, accompagné par quelques lascars. Il en impose Tapedure, grand et tout en muscles, les pognes aussi grosses que des melons. *« Bien le bonjour, les nouveaux venus. Mon maître, le Chercheur, vous souhaite la bienvenue. Alors, on vient baguenauder parmi les cailloux ? »* Et puis : *« Le Chercheur supervise l'ensemble des recherches du plateau. Les ruines, c'est notre chasse gardée. Alors, tout ce que vous pourriez trouver là-bas, ça nous intéresse. Pour le bon déroulement de notre future collaboration, un conseil d'ami : lorsque vous reviendrez des ruines, venez passer nous faire un brin de causette. »* Enfin : *« Et rappelez-vous bien ceci, quoi que vous pourriez faire, nous arriverons toujours à mettre la main sur les retardataires »*.

NB : Au maître du jeu et aux joueurs de définir la suite de cette relation. Le caïd n'agira pas tant que les aventuriers travailleront pour le mage. Mais si ceux-ci devaient revenir au Noirpic sans ce dernier, alors tout pourrait changer. Coopération ou intimidation et extorsion de fonds... Les brigands pourraient même aller jusqu'à suivre les aventuriers sous les ruines, ou bien attendre patiemment leur retour les bras chargés de butin pour venir directement se servir...

II.5 DÉPART VERS LES RUINES

Les aventuriers devront se renseigner pour trouver l'ancre du mage (L). Néanmoins aucun habitant ne se risquera à les accompagner jusque-là. Il leur faudra frapper à la trappe pour que le mage leur ouvre et les fasse pénétrer dans sa cave où tout le monde se sentira à l'étroit. Yérassimos ira droit au but : il pense avoir découvert, au travers d'un temple des ruines suloises, la piste de souterrains secrets. Mais il a besoin de bras pour l'aider dans son exploration. Le mage est bon prince, il ne s'intéresse guère aux antiquités : il leur cédera volontiers les trésors découverts, mais se réservera la

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

primeur sur tout espèce de magie qui pourrait l'intéresser. Ceci étant dit, si les aventuriers sont prêts, il leur proposera de partir sur le champ. Il leur désignera alors un gros coffre en bois contenant tout un tas de matériel à transporter. Lui-même n'emportera qu'un simple baluchon suspendu à l'extrémité de son bâton. Une fois la charge distribuée, le mage et les aventuriers prendront la route du Vieux Plateau jusqu'au temple de Myhriss (cf. § III).

Contenu du coffre de Yérassimos : 3 rouleaux de cordes de 15 m, 10 pitons en fer, deux grappins, une lanterne à faisceau, un briquet, 10 flasques d'huile, 20 bougies, 8 fioles d'eau bénite, 10 torches, un maillet, une pioche, 1 sac à dos, 2 grands sacs et 4 petits sacs, 3 semaines de rations séchées, 4 gourdes de vin coupé à l'eau... Le tas de matériel à transporter devrait laisser songeurs les aventuriers.

II.6 AUTRES QUÊTES AU NOIRPIC

On trouvera ci-dessous une liste de missions que pourrait accomplir les aventuriers au Noirpic, indépendamment de l'exploration des ruines suloises. Ces missions seront proposées par le capitaine Bellicci, mais peuvent aussi faire intervenir d'autres protagonistes. Voir aussi le § II.8 pour les probabilités de rencontre en forêt.

- **Surveillance :** En base, rapporter tout évènement/information intéressant la sécurité du bourg et de ses environs.

Récompense : à déterminer (selon l'intérêt de l'information).

- **Les ogres :** « *A l'est, un ogre a été aperçu à plusieurs reprises à proximité du bourg. Les chasseurs et bûcherons ne sont pas rassurés.* » En réalité il s'agit d'un trio d'ogres arrivé récemment et qui maraude non loin de là, dans la forêt. Ainsi la chasse à l'ogre pourrait bien se transformer en chasse à l'homme. Quand l'un des trois rôde, le deuxième n'est jamais bien loin, tandis que le troisième reste généralement à leur campement établi au bord de la rivière Grise, à deux heures de marche du Noirpic en remontant le cours de la rivière. Le traqueur Flèche pourrait accompagner et aider les aventuriers.

Ogres (3) : CA : 5, Déplacement : 27 m, DV : 4+1, Att : 1, Dg : 1-10 ou selon l'arme +2, Int : faible, Al : CM, T : G (3 m et +), XP : 90+5/PV, 20 à 80 po par individu.

Trésor : 2000 pe dans deux grands sacs, et sur le cadavre à moitié dévoré d'un malheureux voleur on trouvera 2 perles noires (2x500 po), une armure de cuir +1 et une épée courte +1.

Récompense : 150 po par ogre. De plus, si le groupe des aventuriers tend vers le bien, la prêtresse Brindille leur offrira une flasque d'élixir de santé (4 doses). Et s'il y a de surcroît un fidèle d'Elhonna ou un ranger, celui-ci recevra un parchemin de protection contre les morts-vivants.

- **Le culte secret :** « *La rumeur veut que certains habitants s'adonnent à un culte mystérieux, la nuit. On évoque même des sacrifices. Enquêtez, et rapportez-moi des informations plus précises que des "on dit".* » Il s'agit du culte de Ralishaz dont le prêtre est le Pendu, le second du Chercheur. Pour l'instant, les sacrifices se limitent à de petits animaux, et uniquement à l'initiative des fidèles (qui espèrent ainsi s'attirer la bonne fortune du dieu de la chance...). Enfin vénérer Ralishaz n'est pas interdit par les autorités de Hautepourpre.

Récompense : à déterminer.

- **La carrière :** « *Des ouvriers du maître Pierre ont disparu. On ne peut exclure un règlement de compte, mais les carrières sont vastes et en grande partie abandonnées.* » Un groupe de quaggoths s'est installé dans la partie est de la carrière, dans une partie abritée à flanc de

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

paroi. Ils ne se montrent pas, mais n'hésitent pas à améliorer leur ordinaire en attrapant les imprudents.

Quaggoths (4-10) : cf. p.74 FF, CA : 6, Déplacement : 12'', DV : 1+2, Att : 2 (griffes), Dg : 1-4/1-4, Att. Spéciales : entre 0 et -5 PV ils combattent comme des béserkers (+2 toucher/+2 dégâts) puis meurt à -6 PV, Déf. Spéciales : immunisé au poison, In : basse, Al : N, T : G (2,1 m et +), XP : 28 + 2/PV.

Chef Quaggoth : CA : 4, DV : 3, PV : 15, Att : 1 (espadon) ou 2 (griffes), Dg : 1-10 ou 1-4/1-4, XP : 95.

Trésor (enterré dans une caisse près de leur foyer garni d'ossements humains et d'animaux sauvages) : 700 pe, 11 azurites (11x10 po), 10 sardonys (10x50 po) et 5 carreaux +2 enveloppés dans un morceau de tissu.

Récompense : 50 po par quaggoth, 100 po pour le chef. De plus le maître Carrier offrira une prime de 20 pp à chaque aventurier.

- **Le refuge du Lynx** : « *Dans la forêt Le traqueur Flèche a découvert une curieuse clairière dominée par un arbre géant. Comme il était seul, il ne s'est pas aventuré plus en avant. Flèche suspecte qu'il s'agisse là d'un repaire, mais il n'a pas su déterminer s'il était encore habité. Partez découvrir ce qu'il en est exactement.* » L'arbre abrite le refuge du Lynx, un bandit qui écuma les bois avant de disparaître il y a de cela une vingtaine d'années, célèbre pour ses actions d'éclats menées aussi bien contre les intrusions humanoïdes que les tentatives humaines d'exploiter les richesses de la forêt des Songes. Parmi ses compagnons figuraient plusieurs druides, et l'on dit aussi que les animaux sauvages n'hésitaient pas à l'accompagner... Du Noirpic, il faut une journée de marche pour atteindre le refuge. Pour la description du refuge, cf. § II.7.

Récompense : 100 po par aventurier et le droit de conserver les objets découverts sur place.

II.7 LE REFUGE DU LYNX

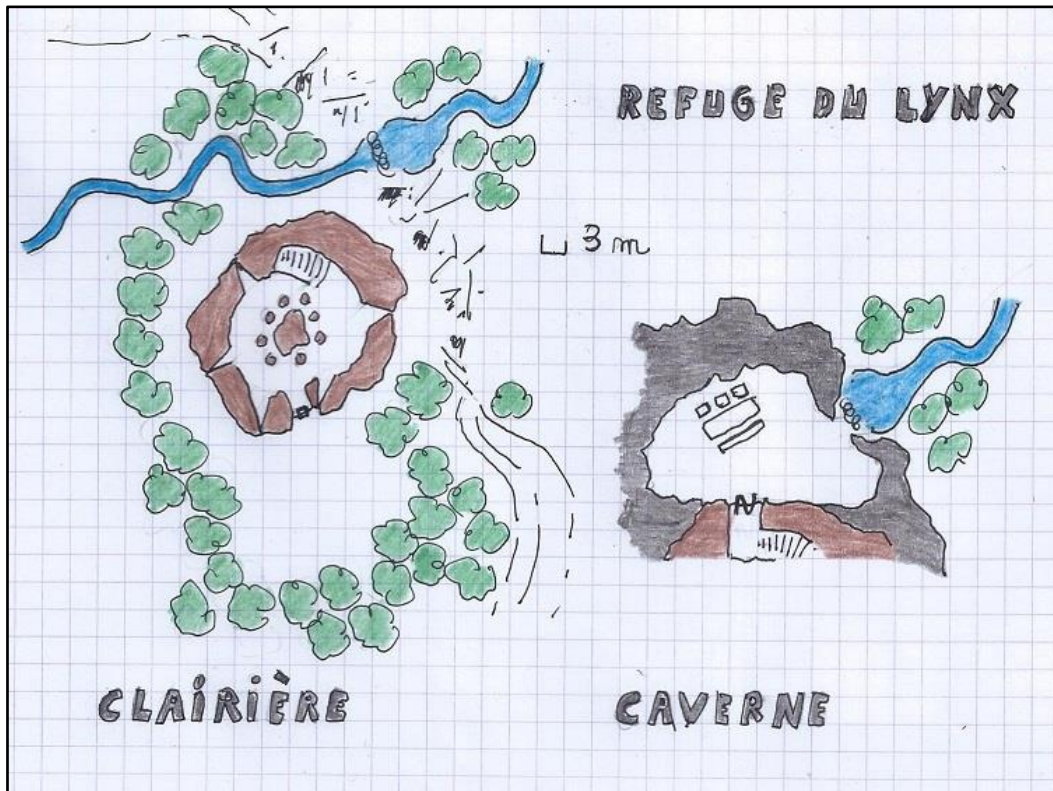
Du Noirpic, il faut franchir la Grise et plonger dans la forêt vers le nord-ouest pendant une demi-journée avant d'atteindre un ruisseau dont il faut suivre le cours pendant la même durée. Flèche pourra guider les aventuriers jusqu'au ruisseau, ce qui leur évitera de se perdre inutilement. On arrive à destination lorsque le ruisseau longe le tronc gigantesque d'un arbre avant de partir en cascade. Il s'agit d'un énorme chêne s'élevant sur une trentaine de mètres et qui domine une clairière recouverte d'un tapis de mousse. Une inspection de la base de l'arbre côté clairière permettra de détecter une porte taillée dans le bois, qu'il ne sera pas forcément aisé d'ouvrir (elle est coincée). Derrière se trouve le refuge abandonné du Lynx.

NIVEAU SUPÉRIEUR

La porte s'ouvre sur la cavité creuse de l'arbre : une salle circulaire au plafond perdu dans les hauteurs et où tout est bois. Une chiche lumière provient des trous d'œil et meurtrières aménagées naturellement dans l'épaisseur du bois (le bois n'a pas été taillé, c'est sa forme qui est modelée). Elle reste insuffisante pour y voir correctement. La poussière et les toiles d'araignées sont omniprésentes. Apparemment personne n'est entré ici depuis de nombreuses années, à l'exception de serpents venimeux qui en ont fait leur refuge et dont on peut retrouver les traces de peaux mortes ainsi que les excréments et ossements de petits animaux (les serpents tenteront d'attaquer par surprise les intrus).

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Serpents venimeux (2-4) : CA : 6, Déplacement : 15'', DV : 2+1, Att : 1, Dg : 1 + poison (cf. p. 111 MMII), Int : animal, T : P (1,5 m de long), XP : 255 + 3/PV.



Il n'y a pas de mobilier en tant que tel : il est partie intégrante de l'arbre. Ainsi des étagères, des râteliers et des couchettes aménagées dans les parois, une table vaguement circulaire et des tabourets émergeant du sol au centre. Les râteliers contiennent des bâtons de combat, des massues, des lances de fantassin aux pointes rouillées. La plupart sont inutilisables, à l'exception d'un bâton +1. Les couchettes n'abritent plus que des restes de paillasses. Les étagères sont couvertes d'objets sans valeur. Sur la table, de la vaisselle en bois. Dans une niche située à 4 mètres de hauteur est posée une petite statuette représentant un lynx assis sur ses pattes arrière et dont les yeux brillants à l'iris jaune semblent observer la pièce. La niche est accessible par des renflements du tronc, mais il vaut mieux être agile pour emprunter ces marches étroites (jet d'escalade ou pour les non voleurs jet sous dextérité avec un malus de 2). La statuette en bois de 10 cm de haut est une figurine enchantée (cf. p. 141 GM) : transformation en lynx géant, utilisation 1/jour pour une durée de 6 heures, mot de commande gravée sur le dessous de la statuette : « Lynx » en elfe des bois, XP : 500. On considère la créature comme un lion des montagnes (p. 70 MMII) : CA : 6, Déplacement : 45 m, DV : 3+1, PV : 20, Att : 3, Dg : 1-3/1-3/1-6, Att spéciales : Pattes arrière pour 1-4/1-4, Déf spéciale : surpris que sur un 1, Al : N ; T : M.

Au fond, un escalier naturel s'enfonce dans les profondeurs. Il aboutit à un cul de sac. Une porte dissimulée dans le mur permet d'accéder à la caverne du niveau inférieur.

CAVERNE

Il n'y a pas de lumière. Le bruit de la cascade qui dissimule l'entrée de la caverne au nord-est est nettement distinctif. Tout est capharnaüm ici. Il semble avoir eu lieu un sanglant combat. Des squelettes d'humanoïdes et d'animaux sont éparpillés sur le sol irrégulier (principalement des hommes, des elfes, des grands chats (des lynx géants ?) et des chiens). Le mobilier est brisé. Mais

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

une longue table en bois, massive et rectangulaire est intacte. Et derrière, trois sièges en bois à haut dossier contre le mur du fond supportent encore leurs occupants : trois squelettes, dont celui du centre est affalé sur la table, le crâne traversé d'une dague dont la pointe est plantée dans le bois. Il s'agit du squelette du Lynx, encadré par celui de ses deux plus proches compagnons, un elfe femelle à sa droite et un ½ elfe mâle à sa gauche. Ils portent encore des lambeaux de vêtements, armure, armes ou objets (voir ci-dessous). Vouloir s'en approprier un, y compris retirer la dague enfoncée dans le crâne du Lynx, animera les trois squelettes qui attaqueront les aventuriers :

Squelettes (3) : CA : 6 (le Lynx)/5 (pour l'elfe revêtu d'une cotte elfique)/7 (1/2 elfe), Déplacement : 36 m, DV : 3 (le Lynx)/2/2, PV : 20/10/12, Att : 1, Dg : 1-6 ou selon l'arme (épée longue, arc...), Déf spéciales : ½ dégâts des armes tranchantes ou perforantes, Int : faible, AI : N, T : M, XP : 150/60/70. Sont à considérer comme une goule (le Lynx) ou des zombies pour le vade-retro. Insensibles aux sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2-8 de dégâts. Le squelette humain du Lynx porte un anneau de protection +1 et est armé d'un arc (avec un carquois dans le dos garni de flèches) qu'il utilisera s'il n'est pas au corps à corps. Il a autour du cou une amulette représentant un lynx en grenat rouge (500 po) retenu par une chaîne en argent d'une valeur de 200 po. Il possède de surcroît le pouvoir d'animer 2 fois par jour le squelette de 1 à 4 de ses animaux familiers dont les ossements sont éparpillés dans la caverne (l'action qui ne nécessite qu'un seul segment comptera néanmoins pour 1 round complet) : Squelette animal : CA : 8, Déplacement : 6'', DV : 1-1, Att : 1, Dg : 1-4, Déf. Spéciales : Cf. p.109 MMII, Int : Non, AI : N, T : S à M, XP : 14 +1/PV. Le squelette de l'elfe femelle porte une cotte de mailles elfique et une épée longue. Le squelette du 1/2 elfe mâle manie une épée longue +1.

En dehors des trois squelettes et de leurs possessions, il n'y a rien d'intéressant dans la caverne. Montrer l'amulette au traqueur Flèche, à la prêtresse Brindille ou au capitaine Bellicci permettra d'identifier le squelette et le repaire comme étant ceux du Lynx.

II.8 DÉPLACEMENTS, RENCONTRES EN FORÊT, MONSTRES ERRANTS...

Déplacements :

Déplacements, par jour (*)	En forêts :	En plaine, prairies, ou sur piste
A cheval	12 lieues	18 lieues
A pied, non encombré	8 lieues	12 lieues
A pied, encombré ou en recherche	4 lieues	6 lieues

(*) : En lieue de 4 km

Errance :

Il est aisé de se perdre dans les bois si les aventuriers ne suivent pas un guide ou un chemin précis. Par jour, la troupe aura 1 chance sur 2 de s'égarer (1 chance sur 4 si le groupe comporte un ranger). Au pire, la troupe s'égarera deux journées consécutives avant de se rendre compte de son erreur (faire un tirage par jour).

Jet dé de 6	Direction prise (lors d'un égarement par rapport à la direction à suivre...)
1	à droite devant
2	à droite derrière
3-4	en arrière
5	à gauche derrière
6	à gauche devant

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Probabilités de rencontres en extérieur :

Pour les trajets et aventures en forêt, on s'appuiera sur les probabilités de rencontres suivantes :

- 1/10 en pleine forêt
- 1/12 sur la piste ou à proximité du Noirpic

En base, conformément au GM ou à moduler selon l'humeur du MJ, procéder à 3 tirages par jour : matin, midi et après-midi. Et 3 tirages par nuit : Crépuscule, minuit et aube.

Distance de rencontre : 0 à 18'' (6d4-6-surprise) cf. p. 45 GM.

Sur le plateau des ruines suloises, les chances de rencontre avec des créatures sont de 1/8, et uniquement de nuit (procéder à 3 tirages par nuit). Le jour, le plateau est principalement occupé par les chercheurs du Noirpic.

Tables de rencontre :

En forêt :

Tirage (d20)	Créatures rencontrées	Nombre	Réf. AD&D
1	Ours brun	1	p.85 MMI
2-3	Ours noirs	1-3	p.85 MMI
4-5	Araignées géantes	1-4	p. 7 MMI
6-7	Araignées grandes	2-20	p. 7 MMI
8-9	Loups	2-16	p. 71 MMI
10-11	Lézards géants	2-5	p. 68 MMI
12-13	Gnolls	5-14	p. 51 MMI
14-15	Gobelins (1)	40	p. 52 MMI
16	Ogres (2)	1-3	p.82 MMI
17	Hommes bandits	5-30	p. 60 MMI
18	Hommes brigands	5-30	p. 60 MMI
19	Hommes bûcherons/chasseurs (3)	4-16	
20	Elfes des bois (4)	5-20	p. 42 MMI

(1) : Cf. § I.2 pour le détail de la troupe. Si la rencontre a déjà été jouée, relancer le dé si cette dernière a été décimée sinon il s'agira des survivants. Corriger le nombre initial en conséquence (les gobelins ne seront plus 40).

(2) : cf. § II.6. Si la rencontre a déjà été jouée et que les ogres ont été terrassés, relancer le dé.

(3) : Rencontre valable uniquement dans un rayon de 4 lieues autour du Noirpic. Il s'agit d'un groupe de bûcherons ou de chasseurs du Noirpic. Faire un jet de réaction selon p.59 GM avec un ajustement de +20. Dans tous les cas les hommes n'attaqueront pas, à moins d'être agressés. A Considérer comme des hommes normaux : CA : 8 (cuir), PV : 1-6, armés de cognées ou d'arcs et de lances. Dans 20% des cas, le traqueur Flèche pourrait les accompagner.

(4) : Patrouille d'elfes sylvestres (Faire un jet de réaction selon p.59 GM avec un ajustement de +15). 33% de chances que l'un d'entre eux connaisse le traqueur Flèche. Décidemment, on ne connaît que lui dans cette forêt !

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Sur le vieux plateau des ruines suloises uniquement, et de nuit :

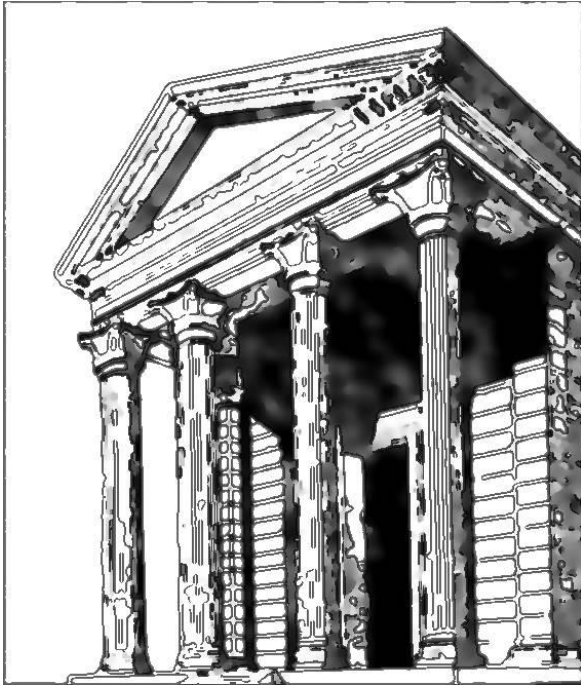
Tirage (d12)	Créatures rencontrées	Nombre	Réf. AD&D
1	Bandits/Brigands (*)	5-15	p. 60 MMI
2	Chauves-souris géantes	3-18	p.14 FF
3	Quaggoths	2-12	p. 74 FF
4	Gnolls	4-10	p. 51 MMI
5	Goules	2-8	p. 56 MMI
6	Groupe de personnage (**)	9	p. 172 GM
7	Mille-pattes géants	2-24	p. 76 MMI
8	Norkers	2-12	p. 68 FF
9	Scarabées de feu	3-12	p. 96 MMI
10	Squelettes	4-16	p. 101 MMI
11	Vulchings	2-12	p. 125 MMII
12	Zombies	3-12	p. 109 MMI

(*) : Dans 50% des cas, ce seront des bandits. Il y aura alors 33% de chance qu'ils s'agissent de pilleurs du Noirpic. Auquel cas il ne devrait pas y avoir de confrontation (faire un jet de réaction selon p.59 GM avec un ajustement de +20).

(**) : 2-5 personnages de niveaux 1-3 accompagnés d'hommes d'armes pour porter l'effectif à 9.



III LE TEMPLE DE MYHRISS



Dressé sur une hauteur à l'ouest du plateau, c'est l'un des rares édifices encore debout de la cité en ruines, et le seul qui soit entièrement couvert. Le temple est rectangulaire, surélevé par une série de marches. Quatre colonnes détachées en façade soutiennent le fronton dont on ne distingue plus les motifs effacés par le passage du temps. Les murs, constitués d'épais blocs de pierre, sont renforcés de pilastres en saillie aux angles extérieurs. Sur les marches, un squelette humain encore revêtu de ses vêtements est étendu.

Yérassimos considère que le temple est dédié à la déesse Myhriss (Amour, Beauté, AI : NB), qui selon ses recherches, était déjà vénérée à l'époque suloise. Les descriptions sont ici inspirées de celles d'Aphrodite.

Depuis les premières explorations du mage (qui l'ont conduit jusqu'à la citerne – cf. ci-dessous), plusieurs créatures se sont (ré) installées. Certains chercheurs en ont d'ailleurs fait les frais.

Comportement du mage durant l'expédition :

Yérassimos passera l'essentiel de son temps à marmonner dans sa barbe, ponctuant sa litanie d'ordres pour engager les aventuriers à avancer. Il ne s'occupera nullement des créatures que devront affronter ces derniers, indifférent à leurs péripéties. Au contraire, il les houspillera pour leur dire de se dépêcher. Lui-même ne sera pas attaqué. Néanmoins, si les aventuriers, malmenés, doivent se reposer, il acceptera de mauvaise grâce de patienter. Son attitude devrait foncièrement les agacer, mais ils ne pourront guère se révolter...

NIVEAU 0

Entrée du temple et Vestibule :

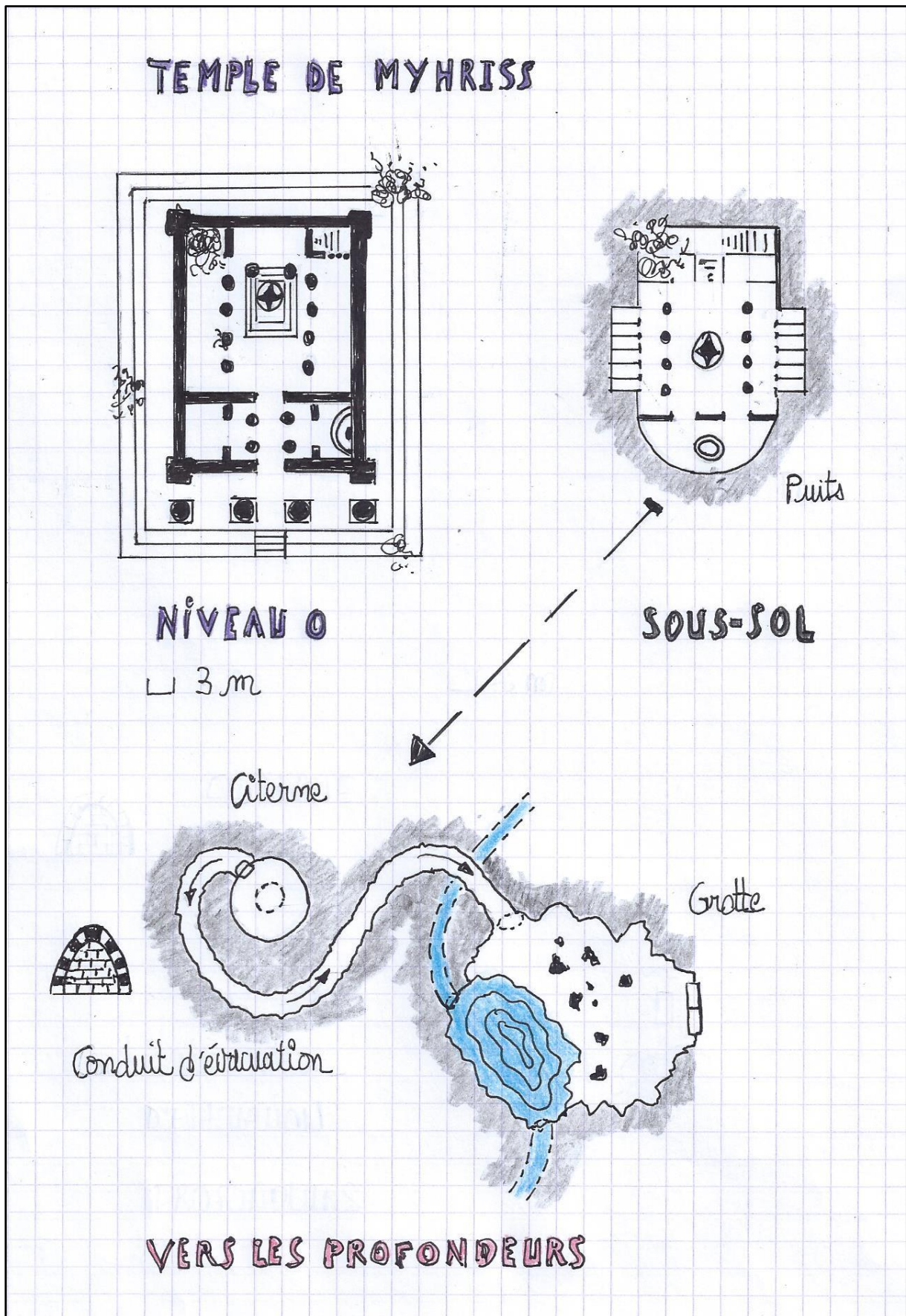
Il n'y a rien ici en dehors des débris qui jonchent le sol constellé de fientes d'oiseaux et autres déjections. Les colonnes sont griffées. Cependant une bande de Vulchlings a décidé de s'y nicher. Il y en a toujours une paire qui monte la garde dehors, perchée sur le fronton du temple. Les autres sont en haut des piliers du vestibule. Ils attendront que les intrus pénètrent sous le fronton entre les colonnes extérieures pour attaquer. Le bruit des volatiles et du combat alertera les occupants du sanctuaire.

Vulchlings (7) : p. 125 MMII, CA : 7, Déplacement : 6"/3", DV : 1, Att : 2 (serres) ou 1 (bec), Dg : 1-4/1-4 ou 2-5, Int : basse, T : M, AI ; CM, XP : 10+1/PV. Ces espèces de vautours aux traits vaguement humains attaquent d'abord avec leurs serres, puis avec leur bec.

Vestiaire :

Cette salle à gauche du vestibule servait autrefois de vestiaires aux fidèles. Il n'y a plus que débris et excréments. Patères et vêtements ont depuis longtemps disparu.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES



CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Salle au bassin :

A droite du vestibule une salle contient un bassin semi-circulaire en marbre. Il est alimenté par une fontaine asséchée représentant la déesse, et servait aux ablutions des fidèles. Là encore il n'y a plus que des débris.

Cella (sanctuaire) :

Autrefois une porte massive de cinq mètres de hauteur en fermait l'accès. Le sol du sanctuaire est en marbre rose, abîmé et jonché de débris. Des colonnes s'élevant jusqu'au plafond encadrent l'autel matérialisé par trois marches et sur lequel se dresse encore une statue en marbre blanc de plus de quatre mètres de haut. La statue, intacte, représente la déesse, une jeune femme nue à la chevelure bouclée ramassée en chignon, parée d'un collier et d'une fine ceinture, la paume de la main gauche soutenant une colombe prenant son envol, la main droite brandissant une branche de myrte.

Comme pour la première partie du temple, le sol est jonché de débris : gravas, excréments, ossements, tessons, morceaux de poterie... Et un groupe de norkers s'est installé ici, qui attendront de pieds fermes les aventuriers.

***Norkers (6) :** cf. p. 68 FF, CA : 3, Déplacement : 9'', DV : 1+2, Att : 2 (crocs et gourdin), Dg : 1-3/1-6, Int : moyenne, Al : CM, T : P (1,2 m), XP : 20+2/PV.*

Leur trésor git en vrac sur les marches de l'autel : les restes de deux chercheurs qui ont trop tardé à rentrer et qui se sont fait surprendre par les norkers à la nuit tombée (il n'y a plus grand-chose à manger sur leurs ossements...) et un seau métallique contenant leurs frusques ensanglantées au fond duquel on pourra trouver éparpillés : un gobelet en ivoire (150 po), six malachites (6x20 po), 18 po, et un étui en cuir contenant un parchemin de sorts de magicien (protection contre le mal (niv. 1), sphère enflammée (niv. 2)).

Au fond à gauche du sanctuaire, il n'y a plus qu'un gros tas de décombres. Au fond à droite l'escalier qui s'enfonce vers le niveau inférieur est fermé par une grille métallique cadénassée. C'est Yérassimos lui-même qui a remis en état la grille, a posé chaîne et cadenas, et a de surcroît lancé un sort de verrou magique afin d'être sûr que les pilleurs ne viendront pas perturber ses recherches (*). Le mage décadénassera la grille et l'ouvrira, puis il ordonnera aux aventuriers de descendre les escaliers. Il refermera ensuite la grille derrière-lui.

(*): pour ouvrir la grille il faut la clef du cadenas et un sort d'ouverture (pour s'affranchir provisoirement du verrou magique), sinon il faut en tordre les barreaux, ou bien la forcer (défoncer une porte verrouillée)...

SOUS-SOL

Grande salle :

Le plafond de cette vaste salle est soutenu par deux rangées de colonnes. Au centre se dresse une grande statue de marbre en très bon état de conservation. Sur les côtés s'ouvrent des rangées de cellules. Le sol est jonché de tessons, morceaux de poterie, et de restes de braséros. La partie inférieure des murs est décorée de fresques dont certains morceaux sont encore visibles (on y voit surtout des scènes explicites d'amour). Les cellules servaient à la prostitution sacrée des prêtresses. Une bande de rats géants s'est établie ici.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Rats géants (12) : cf. p. 91 MMI, CA : 7, Déplacement : 36m, DV : 1-4 PV, Att : 1, Dg : 1-3 +5% de contracter une maladie sérieuse (JP contre le poison), Int : semi, Al : N(M), T : P, XP : 7+1/PV.

La statue représente la déesse Myhriss sortant des flots, tenant dans ses bras ce qui semble être a priori un jeune enfant. Seulement observer le rejeton suscitera un certain malaise : car si le corps est bien celui d'un petit homme, sa tête a de quoi glacer le sang : le visage est défiguré par un rictus démoniaque, la bouche hérissée de crocs. Son crâne chauve est garni de petites cornes, les oreilles sont pointues, et les yeux globuleux semblent vous fixer méchamment... Le contraste entre la beauté de la déesse et la laideur effroyable de son rejeton est saisissant. Tandis que les aventuriers subjugués observeront la statue, Yérassimos leur dira avec gravité : **« Je vous présente celui que l'on nommait l'Affamé, le rejeton maudit de la déesse Myhriss. Retrouver l'une de ses représentations est une chose exceptionnelle. Celles-ci ont toutes été détruites et son existence effacée de la mémoire des hommes. Sa présence en ce lieu est un signe. »**

Dans la pièce située près des escaliers, au milieu d'un monceau de débris, on pourra trouver une soucoupe (50 po) et une petite boîte en argent forgé (100 po). La boîte contient des traces d'encens. Dans une cellule, à terre, repose sur le dos et recouvert d'une couche de crasse un petit miroir en argent décoré d'une représentation de la figure de la déesse Myhriss. Ce miroir est béni et magique. Il ne peut être tenu que par une créature d'alignement bon. Il octroie à son porteur un bonus de +1 aux jets de protection, et permet, une fois par jour, de lancer le sort d'illusionniste de changement d'apparence (Miroir enchanté de Myhriss, XP : 1500/Valeur : 10000).

Demi-lune au puits :

Au milieu de cette salle semi-circulaire se trouve un puits. Sinon, ce ne sont que débris. La margelle de ce puits circulaire de près de 3 m de diamètre est en pierre de taille, mais son conduit est lui taillé dans la roche. Il descend sur une dizaine de mètres de profondeur pour aboutir au centre du plafond d'une citerne.

Le mage demandera aux aventuriers de préparer les cordes et de descendre hommes et matériel dans le puits.

VERS LES PROFONDEURS

Citerne :

La citerne a une base circulaire de 9 mètres de diamètre. Le plafond culmine à 6 mètres de hauteur (soit une hauteur cumulée 16 m de la margelle du puits au sol de la citerne). Elle était alimentée par quatre canalisations dont les orifices encore visibles et régulièrement espacés en partie haute devaient autrefois déboucher sur l'extérieur et acheminer l'eau de pluie. Cependant, la présence d'un léger courant d'air et d'eau croupie tendraient à prouver qu'elles ne sont pas entièrement bouchées. Comme le conduit du puits, la citerne est taillée dans la roche, à l'exception d'une partie basse et maçonnée. Il s'agit d'une ouverture, probablement ce qui devait être un conduit d'évacuation et qui a été entièrement muré de briques. Des inscriptions désormais illisibles recouvrent les briques. Le fond de la citerne est recouvert d'ossements humains qui baignent dans de l'eau croupie. La lumière et l'arrivée des premiers aventuriers au fond de la citerne attireront une bande d'insectes, de grands Pedipalps vivant dans l'une des canalisations d'alimentation.

Pedipalps grands (6) : cf. p. 100 MMII, CA : 7, Déplacement : 12'', DV : 1+1, Att : 1, Dg : 1-8, Int : sans, Al : N, T : P, XP : 20+2/PV.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

En fouillant le fond peu ragoutant de la citerne, on pourra glaner quelques po éparpillées (34 po) et pour les plus minutieux, 3 chrysobéryls (3x100po).

Yérassimos demandera aux aventuriers de se munir de masse et de pioche afin de défoncer le mur de brique obstruant l'ancienne ouverture. Il faudra une bonne heure pour percer la paroi et découvrir l'existence d'un passage derrière, et une autre pour dégager suffisamment l'ouverture. Cela provoquera fracas et nuages de poussières. Le passage consiste en un boyau humide de 2x2 m, sinueux, dont le sol est creusé par l'eau qui a dû autrefois le parcourir en quantité. Il descend en pente douce sur plus de 60 mètres pour déboucher à une hauteur de 2 m dans la paroi d'une vaste grotte.

Grotte :

Cette grande grotte naturelle est parsemée de stalactites et de stalagmites. L'air et les parois sont humides car la partie gauche est occupée par une étendue d'eau alimentée par un écoulement souterrain situé en dessous de sa surface. La profondeur plonge rapidement jusque 3 m. L'eau est fraîche, limpide et potable, mais s'en approcher de trop près (pour boire, remplir une gourde, se baigner...) provoquera l'attaque de lamproies.

La grotte est remarquable par le spectacle de ses concrétions et piliers naturels. Mais les explorateurs seront vite extirpés de toute contemplation : ils seront d'abord assaillis par un groupe de bowlers. Puis ceux qui progresseront vers le centre de la caverne seront attaqués par des perceurs.

Bowlers (3) : cf. p.21 MMII, CA : 4, Déplacement : 6''+ spéciale, PV : 2-5, Att : 1, Dg : 2-5, Att spéciale : écrasement, Int : semi, Al : N, T : P à M (14 kg par PV), XP : 5+1/PV.

Les bowlers partiront du fond de la caverne pour prendre de la vitesse et foncer sur les nouveaux venus. Ces derniers n'auront que 50% de chance de les remarquer avant qu'ils ne soient plus qu'à 12m, distance à laquelle les rochers pourront les atteindre et les écraser par surprise ou bien dès le premier round de combat. Chaque bowler possède en son cœur un béryl d'une valeur de 10 po.

Perceurs (3) : cf. p.86 MMI, CA : 3, Déplacement : 3 m, DV : 2/1/1, PV : 13/6/4, Att : 1, Dg : 2-12 (2DV) ou 1-6 (1DV), Att spéciales : surprend à 95% du temps, Int : Non, Al : N, T : P, XP : 46/16/14

Les perceurs sont groupés vers le centre de la grotte, au milieu d'un amas de stalactites. Ils se laisseront tomber au moment opportun.

Lamproies (2) : cf. p. 67 MMI, CA : 7, Déplacement : 36 m, DV : 1+2, Att : 1, Dg : 1-2, Att spéciales : succion de sang (2 PV/round une fois attachée à sa proie), Int : non, Al : N, T : P, XP : 28+2/PV.

Au centre de la caverne un grand nombre de squelettes humains est étendu sur le sol, enchevêtré. Tous portent des marques de coups. Leurs vêtements ont depuis longtemps disparus mais il reste ici et là des morceaux d'armures rouillées, des pointes ou lames métalliques d'armes désagrégées. Dans ce fatras d'un combat oublié, on pourra dénicher un grand bouclier +1 et 15 billes de fronde +1 regroupées dans le résidu d'un casque.

Au fond à droite se dresse une énorme double-porte en bronze de 6x5 m dont la surface est ciselée d'ossements et de crânes grimaçants. Formant un demi-cercle de trois mètres de diamètre à partir de la base de la porte et devant cette dernière, une succession de glyphes et de runes a été gravée sur le sol de la caverne. Ce sont des symboles magiques de protection, que l'érosion et le passage des années ont partiellement effacé. Leur puissance destinée à condamner toute ouverture de la double-porte s'est considérablement affaiblie.

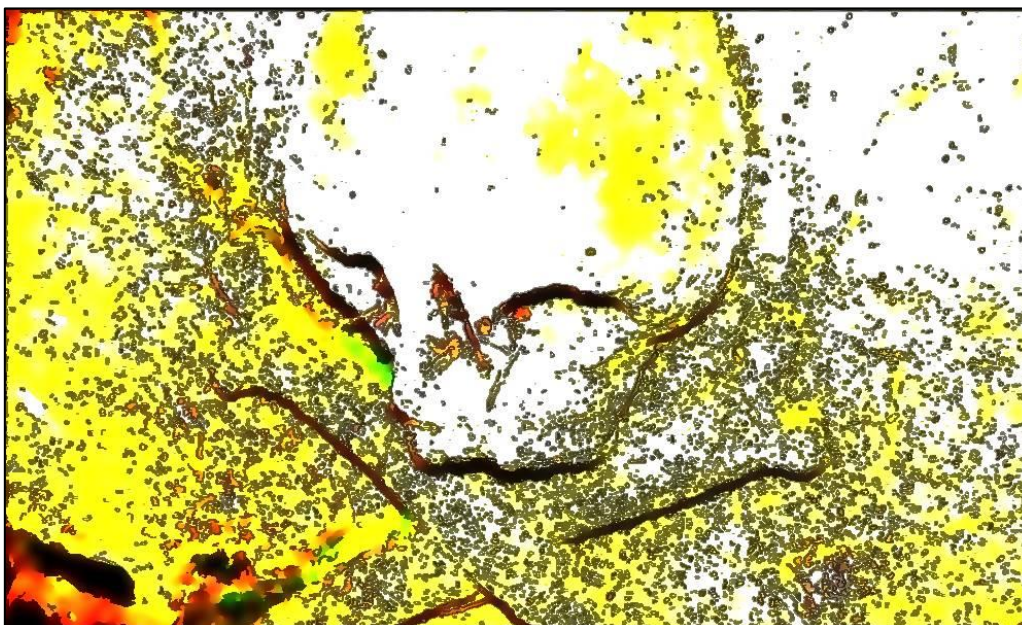
CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Yérassimos s'approchera des glyphes et de la porte : « *Enfin nous y voilà !* ». Il déposera au sol son baluchon, inspectera en marmonnant les runes, puis il s'introduira précautionneusement dans le demi-cercle face à la porte. Il examinera cette dernière avec attention et admiration : « *Aaaaaaaah...* ». Enfin, visiblement déterminé, il reculera en dehors de la zone délimitée par les glyphes. Et face à la porte il commencera à incanter. Mais à peine aura-t-il achevé son sortilège qu'une lumière aveuglante parcourra subitement la caverne, tel un grand flash, accompagné d'un terrible grincement. Quelques secondes plus tard, quand les aventuriers pourront enfin rouvrir les yeux, ils découvriront le mage suspendu à 3 mètres au-dessus du sol, debout mais inanimé, prisonnier d'une boule lumineuse jaune. **Et devant lui, l'un des battants de la double-porte s'est entrouvert.** Les glyphes au sol ont presque tous disparus, comme si la roche avait fondu.

NB 1 : En voulant ouvrir la porte, Yérassimos a été victime d'un sort d'emprisonnement que les aventuriers ne devraient pas pouvoir annuler tant qu'ils n'auront pas exploré le donjon derrière la double-porte.

NB 2 : Le baluchon du mage, toujours au sol, contient : la clef du cadenas de la grille du temple de Myhriss (Niveau 0), un pot d'onguent de Keoghtom et un étui en ivoire contenant un parchemin de magicien (2 sorts niv. 1, 1 niv. 2 [Ouverture afin de permettre aux PJ de neutraliser provisoirement le verrou magique posé sur la grille du niveau 0], 1 niv. 3).

NB 3 : Il est souhaitable que les aventuriers aient dépassé le premier niveau d'expérience avant de franchir la double-porte en bronze. Dans le cas contraire, ils se rendront vite compte de la difficulté à leurs dépens. Des serviteurs standards et aventuriers pourront être recrutés parmi les chercheurs de ruines du Noirpic afin de grossir leurs effectifs.

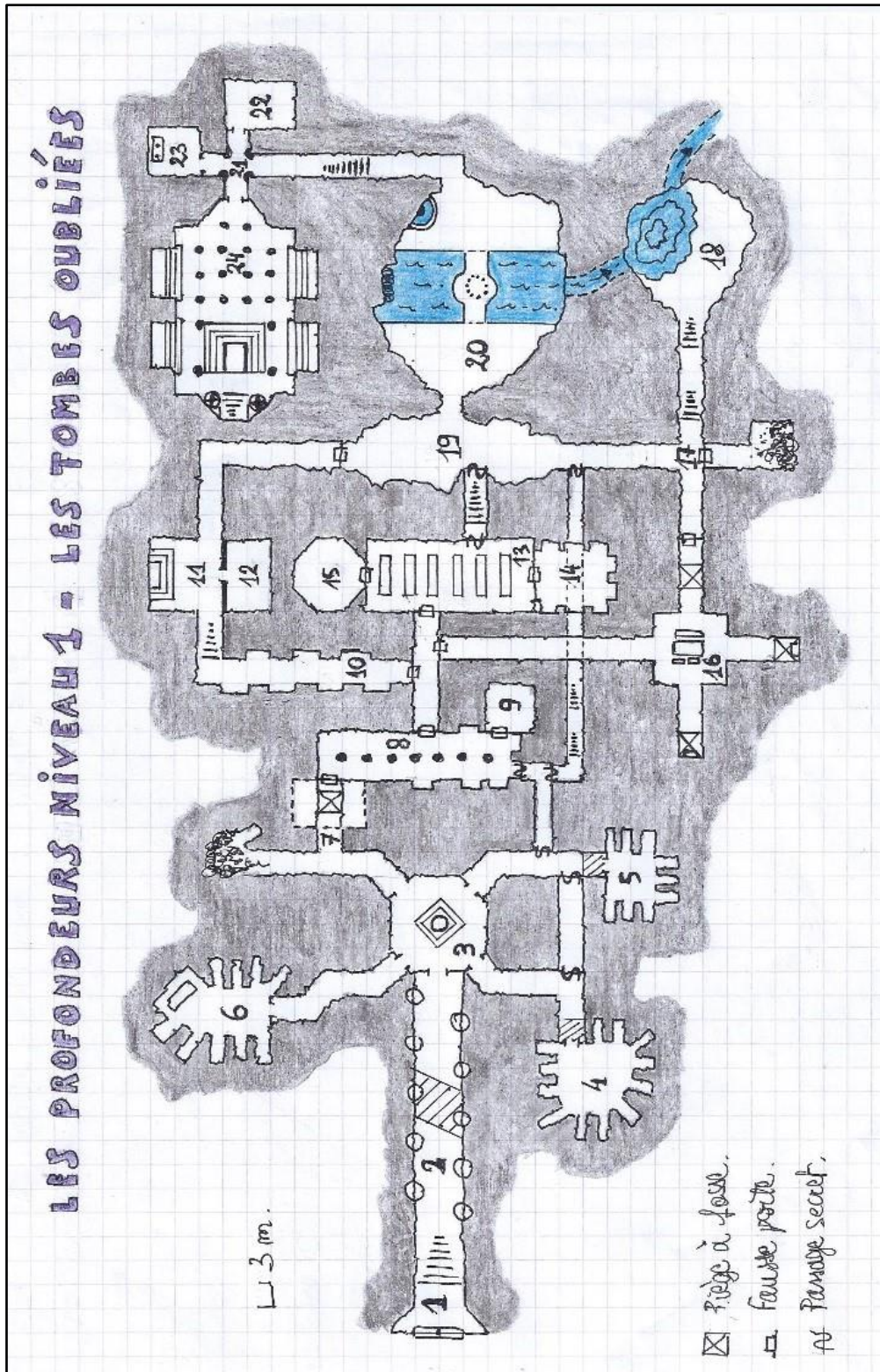


CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

IV PROFONDEURS NIVEAU 1 - LES TOMBES OUBLIÉES

Remarques générales :

Sauf exception, l'ensemble du donjon est plongé dans l'obscurité. La plupart des portes sont coincées : elles n'ont pas été ouvertes depuis... Enfin, le mal règne dans ses souterrains et tout sort de détection du mal mettra en évidence un bruit de fond permanent.



CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

1 : Entrée

Lorsque l'on franchit le battant entrouvert de la double-porte colossale en bronze, on se retrouve dans un vaste couloir plongé dans l'obscurité. Le plafond est haut (d'abord à 6 m, puis il redescend à 4 m après les escaliers), les parois sont taillées dans la roche, le sol est constitué de larges dalles de pierre. L'air y est sec et poussiéreux, celle d'une atmosphère viciée depuis de très nombreuses années. L'odeur profonde est celle du renfermé, chargée de relents désagréables : des remugles qui auront le don de soulever les tripes des aventuriers.

2 : Hall aux statues

A intervalle régulier des statues en bronze de guerriers antiques sont alignées contre les murs, surélevées sur des socles semi-circulaires : ce sont des soldats en cuirasse, bouclier rond, lance, épée courte et casque corinthien (avec nasal et couvre-joues fixes). Il y en a dix, cinq de chaque côté, espacés de quatre mètres. Des lambeaux de tentures sont encore retenus aux parois entre les statues. Une masse supérieure à 50 kg posée sur le sol de ce hall au niveau de la zone hachurée du plan provoquera le déclenchement du mécanisme suivant : le socle des statues pivotera de 180°, et chaque guerrier de bronze disparaîtra derrière la paroi pour laisser place à un squelette humain animé.

***Squelettes (10) :** cf. p.101 MMI, CA : 7, Déplacement : 36 m, DV : 1, Att : 1, Dg : 1-6 (lance ou épée courte), Déf. Spéciales : ½ dégâts des armes tranchantes ou perforantes, Int : sans, Al : N, T : M, XP : 14+1/PV. Insensible aux sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2-8 de dégâts.*

3 : Salle à la cloche

Le plafond de cette salle est voûté et culmine à 6 m de hauteur. Une énorme cloche en bronze a chuté de son support (le joug) au plafond pour venir s'écraser au centre de la salle qui est surélevé de deux marches. Contre les murs sont entassés des tas d'ossements humains, formant des piles de plus de deux mètres de hauteur. Quatre ouvertures surmontées par des arcs sont disposées aux quatre angles. La cloche est tombée sur sa base (de 2 m de diamètre) et est fissurée. Cependant on ne peut pas en distinguer l'intérieur. Elle est trop lourde pour pouvoir être déplacée. A côté, sur l'estrade, repose un marteau doré (en fait un marteau de guerre +1).

Frapper sur la cloche à l'aide du marteau, ou avec tout autre objet adéquat, réveillera un esprit frappeur prisonnier sous la cloche. Celui-ci tambourinera à l'aide du battant pendant cinq bonnes minutes, ce qui mettra en alerte les occupants des cryptes 4-5-6.

4-5 : Cryptes

Si un poids supérieur à 50 kg est posé sur l'une des deux zones hachurées en amont des cryptes N°4 et N°5, cela provoquera l'ouverture des deux passages secrets du couloir reliant ces dernières, ce qui permettra aux occupants de la seconde crypte, s'ils sont avertis ou attirés par le bruit, de prendre à revers les aventuriers pénétrant dans la première... Auparavant le mécanisme déclenchait aussi le mouvement de la cloche lorsqu'elle était fixée à son joug.

Dans chaque crypte sont aménagées des niches dans lesquelles sont étendus les restes de défunts sur des lits taillés dans la roche. Seulement certains sont des zombies. Et si la cloche de la salle N°3 a retenti, alors ils seront tous réveillés et ne pourront guère être surpris. Il y a 7 zombies dans la crypte N°4 et 4 dans la crypte N°5. Au sol sont dispersés des morceaux de poterie. On pourra trouver des

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

breloques en cuivre dans les niches, possessions des défunts (une par niche d'une valeur de 1-10 po l'unité).

Zombies (11) : cf. p.109 MMI, CA : 8, Déplacement : 18 m, DV : 2, Att : 1, Dg : 1-8, Int : sans, Al : N, T : M, XP : 20+2/PV. N'a jamais l'initiative. Insensible aux sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2-8 de dégâts.

6 : Crypte

Cette crypte est plus profonde que les précédentes et se termine par une alcôve abritant un sarcophage en pierre sans couvercle. 5 niches sont occupées par des zombies, et le sarcophage l'est par un zombie juju. S'il a été alerté par la cloche, le zombie juju, plus vif et plus rapide, entrainera ses congénères vers la salle N°3 pour chasser et dévorer les intrus.

Zombies (5) : cf. p.109 MMI, CA : 8, Déplacement : 18 m, DV : 2, Att : 1, Dg : 1-8, Int : sans, Al : N, T : M, XP : 20+2/PV. N'a jamais l'initiative. Insensible aux sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2-8 de dégâts.

Zombie juju (1) : cf. p.131 MMII, CA : 6, Déplacement : 27 m, DV : 3+12, PV : 27, Att : 1 (comme un monstre à 6 DV), Dg : 3-12, Déf. Spéciales : touché par les armes +1, ½ dégâts pour armes perforantes, contondantes ou effets de feu, Int : faible, Al : N(M), T : M, XP : 218. Insensible aux sorts affectant l'esprit (illusion, charme, paralysie...), au poison, à l'électricité, aux projectiles magiques, aux sorts de mort ou basés sur le froid. Il résiste au vade retro comme un spectre.

Outre les breloques en cuivre des défunts (une par niche d'une valeur de 1-10 po l'unité), il y a dans le sarcophage de la vaisselle funéraire : une assiette (20 po), un gobelet (15 po) et une coupe (25 po) en bronze ciselé. Le manche d'un cimenterre désormais inutilisable est serti d'une perle jaune (100 po).

7 : Piège à fosse

La porte au bout du couloir est coincée. Tenter de l'ouvrir déclenchera l'ouverture d'une fosse de 3 m de profondeur : le sol se dérobera à une distance d'un mètre de la porte sur une surface de 3x3 m², ce qui projettera en contrebas les aventuriers concernés (sous réserve jet sous dextérité, dégâts dus à la chute : 1-6), dans une salle au plafond bas de 6x9m². Une âme recluse y est retenue prisonnière. Si la porte a réussi à être ouverte, les goules du hall n°8 s'inviteront à la fête.

Ame recluse : cf. p. 19 FF (Coffer Corpse), CA : 8, Déplacement : 18 m, DV : 2, PV : 11, Att : 1, Dg : 1-6 (si elle touche son adversaire, ses mains nues se referment sur sa gorge et la victime reçoit 1-6 de dégâts à chaque round suivant), Déf. Spéciales : voir ci-dessous + touché uniquement par les armes magiques, Int : faible, Al : CM, T : M, XP : 58. Résiste au vade retro comme une âme en peine. Bien qu'insensible aux armes normales, celles-ci paraissent l'affecter : si elle subit plus de 6 points de dégâts, elle tombera au sol, tuée. Mais elle se relèvera au round suivant pour attaquer : les PJ impliqués devront réussir un JP contre la peur sous peine de panique. Insensible aux sorts de charme, sommeil et affectant l'esprit.

8 : Hall des goules

Ce hall de 6 m de large comporte une série de colonnes sculptées de crânes grimaçants. Des alcôves funéraires ont été aménagées dans les parois. Leurs occupants, des goules, se feront une joie d'accueillir les nouveaux venus. L'une des alcôves comporte un passage secret pivotant permettant

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

d'accéder à un couloir a priori sans issue de 2 m de large sur 2 de hauteur. D'autres passages secrets pivotants permettent de prolonger l'exploration.

Goules (6) : cf. p. 56 MMI, CA : 6, Déplacement : 27 m (9''), DV : 2, Att : 3, Dg : 1-3/1-3/1-6 + paralysie (JP Paralysie – durée 5d4 rounds), In : faible, Al : CM, T : M, XP : 65+2/PV. Insensibles aux charmes et sommeil. Bloquées par un cercle de protection contre le mal.

Chaque alcôve contient une breloque en cuivre (1-10 po) incrustée d'un quartz vapoureux (bleu pâle, 50 po), bijou funéraire du défunt. L'une des alcôves contient de surcroît un parchemin en os renfermant un parchemin de clerc (3 sorts de niveaux 1 à 3 à déterminer).

9 : Salle au sarcophage

Au centre de cette pièce se trouve un sarcophage en pierre à cuve rectangulaire, dont le couvercle représentant un guerrier antique au fier cimier git brisé en deux parties sur le sol. Son occupant se ruera sur les intrus.

Ghast (1) : cf. p. 51 MMI, CA : 4, Déplacement : 45 m (15''), DV : 4, PV : 20, Att : 3, Dg : 1-4/1-4/1-8 + paralysie (JP Paralysie – durée 5d4 rounds), Int : très (11-12), Al : CM, T : M, XP : 270. Dégage une odeur de charogne dans un rayon de 3 m (JP poison à réussir sinon -2 au toucher). Insensible aux charmes et sommeil.

A l'intérieur du sarcophage, subsistent les morceaux d'une cuirasse en bronze, un glaive inutilisable, des jambières et un casque en aussi mauvaise état. Un fil de cuivre qui devait servir de collier retient une douzaine de turquoises (12x10po) et une obsidienne noire qui s'avère être un fétiche de bonne santé (cf. p. 146 GM).

10 : Couloir

Ce couloir est percé d'alcôve contenant des sarcophages ouverts en marbre blanc. A l'intérieur, de la poussière, des restes et des ossements humains. Chaque défunt porte une amulette en bronze autour du cou représentant le visage grimaçant d'un enfant cornu (valeur 2-20 po la pièce). L'essence maléfique de la représentation devrait empêcher tout personnage d'alignement bon de s'emparer de ce type de bijou.

11 : Salle au sarcophage surélevé

Surélevé par une série de marches, un sarcophage en pierre au couvercle entrouvert domine cette salle. Ses côtés sont couverts de reliefs mettant en scène un héros antique en tunique armé d'un arc et de flèches terrassant monstres et hommes. Un mort-vivant assis sur les marches se lèvera pour s'avancer vers les aventuriers. Cette abomination devrait glacer d'effroi les plus braves...

Fils de Kyuss (1) : cf. p.83 FF, CA : 10, Déplacement : 27 m (9''), DV : 4, PV : 22, Att : 1, Dg : 1-8 + 25% de transmettre une lèpre avancée, Att. Spéciales : provoque l'effroi sur 9 m de diamètre (JP sort), Déf. Spéciales : régénération 2 PV/round, Int : faible, Al : CM, T : M, XP : 303. Sensible au feu, foudre et eau bénite. A chaque round, un ver sort de la tête pour sauter sur un adversaire au corps à corps (jet de toucher à réussir, puis un round pour creuser la peau, et 1 à 4 rounds pour atteindre le cerveau...).

Le sarcophage contient un arc magique (+1), 12 flèches +1, ainsi qu'un pendentif en argent forgé (300 po) représentant le visage grimaçant de l'Affamé. L'essence maléfique de la représentation devrait empêcher tout personnage d'alignement bon de s'emparer de ce type de bijou.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

12 : Salle aux urnes funéraires

Cette salle rectangulaire a ses parois creusées d'étagères, sur lesquelles sont entreposées des dizaines de récipients fermés : vases en pierre, en bronze ou en albâtre, ainsi que des poteries. Ce sont des urnes cinéraires qui contiennent les cendres de défunts. Si les aventuriers sont spécialisés dans le pillage et la récupération d'antiquités, une vingtaine d'urnes en bronze pourrait être récupérée pour une valeur de 5-50 po la pièce. Les urnes en albâtre sont plus lourdes et plus fragiles : il y en a 6 d'une valeur unitaire de 51 à 150 po (et il faut la contenance d'un petit sac pour en transporter une). Les urnes en pierre ou en céramique sont sans valeur.

13 : Bibliothèque

Cette longue salle poussiéreuse est remplie de hautes étagères allant du sol au plafond : celles-ci sont positionnées contre les murs et en partie centrale, délimitant une succession de rangées. Elles regorgent d'ouvrages anciens et rouleaux de parchemins, dont la plupart s'effriteront au premier contact. Quelques lutrins en pied, délabrés, subsistent encore ça et là. Des bibliothécaires parcourent les rayons, étranges squelettes en robe, d'autres font mine de consulter un livre ouvert sur un pupitre, aux pages depuis longtemps illisibles...

Heucuva (6) : cf. p. 51 FF, CA : 3, Déplacement : 27 m (9''), DV : 2, Att : 1, Dg : 1-6 + JP poison sous peine de contracter une maladie cardiovasculaire rénale aiguë (cf. p.10 GM), Déf. Spéciales : touché uniquement par armes magiques ou en argent, Int : semi, Al : CM, T : M, XP : 81+2/PV. Résiste à tous les sorts influençant l'esprit. Capable d'autométamorphose 3/jour (à utiliser par exemple pour fuir et pour récupérer 1d12 de PV en reprenant sa forme initiale).

Chaque Heucuva porte autour du cou au-dessus de sa robe un médaillon en ivoire représentant le visage grimaçant d'un enfant cornu (50 po pièce). L'essence maléfique de la représentation devrait empêcher tout personnage d'alignement bon de s'emparer de ce type de bijou.

Une recherche consciencieuse (et destructrice) de la bibliothèque permettra de dégotter deux parchemins et un vieux grimoire : un parchemin d'illusionniste (3 sorts de niveaux 1 à 4 à déterminer), un parchemin de protection contre la paralysie, et un grimoire vagabond (objet maudit ! Cf. p.149 GM).

14 : Caveau

Cette salle voutée est parcourue d'alcôves accueillant les tombes des bibliothécaires. Les flancs de ces tombes en pierre sont sculptés de gisant en vue de profil : des hommes en robe au visage sévère, le regard tourné vers l'au-delà. Six ne contiennent plus que de la poussière, tandis que les deux du fond sont encore occupées par les restes de deux humains. Outre les médaillons identiques à ceux portés par les Heucuvas (voir n°13), on pourra trouver dans l'un une fibule en argent (200 po), et dans l'autre une dague en argent (300 po) dont le pommeau ciselé est serti d'une spinelle bleu foncé (500 po).

15 : Laboratoire

Cette salle octogonale au plafond vouté culminant à 6 mètres de hauteur, a ses côtés bordés d'établis, d'alambic, bureau, chaudron et d'étagères bondées de fioles, ustensiles d'alchimie, et ingrédients putréfiés. Le centre la salle est dégagé, occupé par la présence imposante d'une statue de pierre représentant un golem. Il s'agit en réalité d'un gardien de pierre. Une fouille permettra de mettre en évidence les objets intéressants suivants : une fiole d'eau pure dans une étagère (le

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

contenu de tous les autres récipients est évaporé ou désagrégé) et un coffret de plomb fermé à clef posé sur le bureau et à moitié dissimulé par des rouleaux de parchemins qui tomberont en poussière au moindre contact. Toucher le coffret provoquera l'animation du gardien de pierre, qui attaquera les intrus.

Gardien de pierre (1) : cf. p.115 MMII, CA : 2, Déplacement : 10'', DV : 4+4, PV : 25, Att : 2, Dg : 2-9/2-9, Déf. Spéciales : insensible aux projectiles normaux, ne subit que le ¼ des dommages des armes tranchantes, ½ dommage des sorts de froid, feu et électricité, immunisé au poison, paralysie, charme et peur, Int : non, Al : N, T : G, XP : 750.

Le coffret contient deux pierres ioniques : un prisme rose pâle (+1 aux Jets de Protection), et une sphère rouge foncée (+1 en Dextérité, 18 max).

16 : Frappes à trappes

Cette pièce ouverte sur quatre couloirs comporte une grande table taillée dans la roche, encadrée par des bancs et des tabourets délabrés. Au centre de la table jonchée de poussière sont alignés trois crânes, tandis que de la vaisselle est disposée tout autour : gobelets, couteaux, bougeoirs, cruches... Des braséros sont disposés dans les angles, et des étagères aux murs sont encombrées de céramiques aux bouchons désagrégés. Trois esprits frappeurs hantent ce lieu, qui utiliseront tous les objets disponibles pour les projeter sur les intrus. Les victimes frappées d'effroi s'enfuiront par l'une des quatre issues (à déterminer par victime à l'aide d'1d4). Trois couloirs sont piégés : deux s'achèvent au bout de 9 mètres par une fausse porte dont actionner l'ouverture provoquera l'ouverture d'une fosse de 3x3x3 m et la chute inévitable du malheureux (dégâts 1d6). Le troisième couloir comporte lui aussi un piège à fosse, mais qui s'ouvrira au passage d'un aventurier lorsque celui-ci en atteindra le centre (situé à 4,5 mètres de la pièce) : 3 chances sur 6 d'y tomber (dégâts 1d6).

Esprits frappeurs (3) : cf. p. 73 FF (Poltergeist), CA : 10, Déplacement : 18 m (6''), PV : 1-4, Att. Spéciales : effroi, Déf. Spéciales : invisibles, touchés par armes magiques ou en argent, Int : faible, Al : LM, T : M, XP : 34+1/PV. Résiste au vade retro comme une goule, attaque comme un monstre à 5 DV en projetant un objet sur sa cible : JP sort ou bien effroi qui provoque la fuite de la cible pendant 2-24 rounds dans une direction aléatoire + risque de lâcher les objets tenus.

17 : Intersection

Ici le dallage en pierre s'achève. Cette croisée s'ouvre sur des escaliers taillés dans la roche qui s'enfoncent un peu plus dans les profondeurs. La porte débouche sur une salle au plafond bas (à 2 m de hauteur), dont l'extrémité s'est effondrée. Dans les décombres on ne trouvera rien d'intéressant.

18 : Caverne

Lorsque l'on descend les escaliers vers cette grotte, l'air se rafraichit, et des gouttes d'humidité coulent le long des murs. Un lichen vert pâle lumineux s'est développé sur les parois de la caverne, en contrebas, provoquant une faible luminosité. De petites stalagmites et stalactites jaillissent ça et là. Une nappe d'eau occupe près de la moitié l'espace, alimentée par un cours d'eau souterrain (le même qui alimente en amont le bassin de la grande caverne n°20). Ici l'eau n'est pas très profonde (1 m tout au plus), et lorsque l'on s'y baigne on est porté par le courant qui vous entraîne vers l'exutoire. Quatre ombres errent habituellement ici.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Ombres (4) : cf. p. 83 MMI, CA : 7, Déplacement : 36 m (12''), DV : 3+3, Att : 1, Dg : 2-5 + absorption d'un point de force pour 2-8 tours, Déf. Spéciales : touchées uniquement par les armes +1 ou mieux, Int : faible, AI : CM, T : M, XP : 255+4/PV. Insensibles aux sorts de charme, sommeil, paralysie, aux attaques basées sur le froid. Sont indétectables à 90%.

Au fond de l'eau, un couvercle de pierre dissimule une cavité contenant un anneau de résistance au feu et une paire de boucles d'oreilles en jade (2x250 po).

19 : Caverne

Cette caverne naturelle s'étire en longueur. Des poteries et des urnes funéraires dont la plupart sont brisées sont entassées le long des parois, leur contenu dispersé et dégradé depuis longtemps, cendres, traces d'encens et d'onguents. Mais lorsque l'on en gagne le centre, juste avant de s'engager dans le boyau qui débouche dans la grande caverne n°20, les évènements suivants se produiront : une bouche magique invisible et posée au plafond émettra les sifflements caractéristiques d'amenées de gaz, et un sort d'illusion simulera la propagation de nuages de couleur ocre (mais inodores) en provenance des deux extrémités vers le centre, ce qui sera effectif en 2-5 rounds. Le simulacre, qui est inoffensif en dehors d'obscurcir la vision, a pour but de précipiter les intrus dans la caverne n°20 et de les engager à traverser le pont de cette dernière avec le risque de glisser dans le bassin ou de se faire attraper par l'âme recluse prisonnière du pont. Ainsi le nuage ocre continuera à s'étendre jusqu'au niveau du bassin durant 2-5 rounds supplémentaires avant de se stabiliser. Il se dissipera définitivement en 3-18 tours. Le simulacre ne se déclenchera qu'une seule fois.

20 : Grande caverne

Cette grande caverne est divisée en deux par un bassin taillé dans la roche et alimenté par un cours d'eau naturel se déversant en cascade à son extrémité. Le bassin est une fosse de 3 m de profondeur, au fond de laquelle tournent en rond des lacédons désœuvrés. Une passerelle en pierre sans rebord permet de franchir le bassin. Elle est évasée en son centre occupé par une cage métallique enfermant une âme recluse. Un passage large d'un mètre entre le bord de la passerelle et les barreaux de la cage subsiste. La créature enfermée dans la cage tentera d'attraper tout personnage tentant de traverser le pont. En voulant l'éviter, celui-ci risquera de glisser et de tomber dans le bassin (jet sous dextérité pour éviter un plongeon). Si l'âme recluse réussit son attaque, elle agrippera sa victime pour ne plus la lâcher (voir ci-dessous).

Ame recluse : cf. p. 19 FF (Coffer Corpse), CA : 8, Déplacement : 18 m, DV : 2, PV : 11, Att : 1, Dg : 1-6 (si elle touche son adversaire, ses mains nues se referment sur sa gorge et la victime reçoit 1-6 de dégâts à chaque round suivant), Déf. Spéciales : voir ci-dessous + touché uniquement par les armes magiques, Int : faible, AI : CM, T : M, XP : 58. Résiste au vade retro comme une âme en peine. Bien qu'insensible aux armes normales, celles-ci paraissent l'affecter : si elle subit plus de 6 points de dégâts, elle tombera au sol, tuée. Mais elle se relèvera au round suivant pour attaquer : les PJ impliqués devront réussir un JP contre la peur sous peine de panique. Insensible aux sorts de charme, sommeil et affectant l'esprit.

Lacédons (6) : cf. p. 56 MMI, CA : 6, Déplacement : 27 m (9''), DV : 2, Att : 3, Dg : 1-3/1-3/1-6 + paralysie (JP Paralysie – durée 5d4 rounds), In : faible, AI : CM, T : M, XP : 65+2/PV. Insensibles aux charmes et sommeil. Bloqués par un cercle de protection contre le mal.

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

NB : Les barreaux de la cage sont enchantés et assure une protection contre les projectiles normaux. Concernant les projectiles magiques, en cas de réussite au toucher, il y a 50% de chances qu'ils soient déviés ou arrêtés par un barreau (cela ne concerne pas le sort de magicien du même nom).

De l'autre côté de la caverne, une fontaine représentant un enfant cornu au sourire grimaçant déverse son eau luisante dans un bassin semi-circulaire. Boire ou se plonger dans l'eau provoquera l'effet suivant (une seule fois par personnage) à déterminer en jetant 1d4 :

1. Augmentation permanente d'un point d'une caractéristique du personnage à déterminer au hasard.
2. Baisse permanente d'un point d'une caractéristique à déterminer au hasard.
3. Gain d'un point de vie permanent.
4. Perte d'un point de vie permanent.

De plus, et quel que soit le résultat, chaque personnage concerné verra la peau de son visage se mettre à luire d'une couleur verdâtre pour une durée de 1 à 7 jours (conséquences : baisse provisoire du charisme et de la beauté d'1d6, malus à appliquer aux jets de réaction, visage visible dans l'obscurité...).

21 : Intersection

Chaque angle de cette intersection est adossé d'une colonne dorique s'élevant jusqu'au plafond. Un angelot cornu au sourire à crocs est sculpté en partie basse du fut de chacune des quatre colonnes.

22 : Salle d'armes

Ici les murs sont bordés de râteliers en piteux état, supportant les restes de lances et de glaives. Entre les râteliers, de grands boucliers ronds en bronze sont accrochés aux parois, quand ils n'ont pas chuté au sol. Au centre, sur des tables de pierre, sont étalés des casques à cimier, jambières et cuirasses en bronze. En l'état rien n'est utilisable : les manches des armes, les fixations, poignées et attaches des armures sont détériorés et décomposés. Un armurier pourrait reconstituer une armure de plates en bronze à l'aide des morceaux de plaques (poitrail et abdomen) d'une cuirasse, mais pour ce faire il devrait en reconstituer toutes les attaches. Un casque poussiéreux, ciselé, est en fait en or ouvré et vaut 300 po.

23 : Chapelle

Cette salle aux murs recouverts de lambeaux de tentures poussiéreuses contient un autel en pierre dressé devant les débris de deux bancs de prière. Sur cet autel recouvert de restes de tissus et souillé de traces de sang séché sont toujours disposés des objets de cérémonie : deux candélabres (en argent, 2x50 po), un couteau de cérémonie (en bronze, 30 po) et un calice (en or, 100 po) encadrant une statuette en marbre noire représentant l'angelot cornu au sourire grimaçant (valeur 800 po, hauteur 40 cm, poids 100 po, ne peut être possédée par un personnage bon). Déplacer ou soulever la statuette déclenchera un piège à balancier : une portion du plafond de la forme d'une poutre rectangulaire se détachera pour venir se balancer et écrabouiller tout malheureux situé devant l'autel sur une distance de 3 m. Faire un jet de surprise individuel en considérant la surprise sur 1 à 4 modulo l'ajustement de réaction de chaque personnage. Les PJ surpris subiront 2d6 de dégâts, les PJ non surpris devront réussir un jet sous la dextérité pour éviter l'assommoir ou subir 1d10 de dégâts. Il est fort probable que la statuette soit brisée dans l'action (50%).

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

24 : Tombeau

Le couloir débouche dans une très grande salle parcourue par des colonnes doriques sculptées d'ossements humains. Des braséros rouillés et depuis longtemps éteints sont disposés à intervalle régulier. Au fond, surélevé sur une estrade de trois larges marches en marbre noir, un grand sarcophage en pierre est fermé. Sur les côtés sont aménagées de larges alcôves servant d'ossuaire, accessibles par une volée de marches. Les murs sont recouverts de lambeaux de tentures. Tout au fond, derrière l'estrade et le tombeau, un escalier s'enfonce vers le niveau inférieur, encadré par deux statues grandeur nature de démons menaçants (deux rutterkins, démons mineurs, cf. p.41 MMII).

Lorsque les aventuriers pénétreront dans la salle, un douloureux gémissement s'élèvera et un courant d'air glacial balayera les lieux, qui fera vaciller les flammes des torches et des lanternes (50% de chance de les souffler) et frémir les vivants. Ensuite, ils percevront du bruit en provenance des alcôves : de petits cliquetis d'abord, puis des bruits d'ossements qui s'entrechoquent et des grincements de dents : des ossuaires s'assembleront des squelettes humains ou animaux. Les squelettes d'animaux se précipiteront vers les intrus, tandis que les squelettes humains se dirigeront vers le sarcophage afin d'en soulever le lourd couvercle pour en libérer son effroyable occupant : une momie...

Gestion de la confrontation :

Par round et pendant 5 rounds : création de 2 à 8 squelettes d'animaux et création de 1 à 4 squelettes humains (soit un maximum de 40 et 20 squelettes respectivement). On déterminera au hasard et par squelette l'alcôve dont il est issu. Il faut un round pour l'assemblage complet d'un squelette : celui-ci ne pourra donc pas agir avant le round suivant.

La momie seule mettra 20 rounds pour se débarrasser du couvercle. Chaque squelette humain soulevant ce dernier permettra de réduire cette durée d'1 round par round d'effort effectif (si 4 squelettes atteignent le sarcophage, il leur faudra 5 rounds complets pour en soulever le couvercle et libérer la momie).

Squelettes (5 à 20) : cf. p.101 MMI, CA : 7, Déplacement : 36 m, DV : 1, Att : 1, Dg : 1-6 (lance ou épée courte), Déf. Spéciales : ½ dégâts des armes tranchantes ou perforantes, Int : sans, AI : N, T : M, XP : 14+1/PV. Insensible aux sorts de sommeil, charme, paralysie, et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite leur inflige 2-8 de dégâts.

Squelettes d'animaux (10 à 40) : cf. p.109 MMII, CA : 8, Déplacement : 6'', DV : 1-1, Att : 1, Dg : 1-4, Déf. Spéciales : ½ dégâts des armes tranchantes ou perforantes, Int : Non, AI : N, T : S à M, XP : 14+1/PV. Insensibles aux sorts de sommeil, charme, paralysie, froid et mort magique.

Momie (1) : cf. p. 77 MMI, CA : 3, Déplacement : 18 m (6''), DV : 6+3, PV : 36, Att : 1, Dg : 1-12 + maladie, Att. Spéciales : épouvante sur 18 m (JP magie à réussir sous peine de rester paralysé d'effroi pendant 1-4 rounds – bonus à déterminer selon MMI), Déf. Spéciales : touchée uniquement par les armes magiques (1/2 dégâts uniquement), Int : Faible (5-7), AI : LM, T : M, XP : 1438. Insensible aux poisons, à la paralysie, aux sorts de charme, sommeil, paralysie et ceux basés sur le froid. Une fiole d'eau bénite lui inflige 2-8 de dégâts. Sensible au feu (cf. MMI).

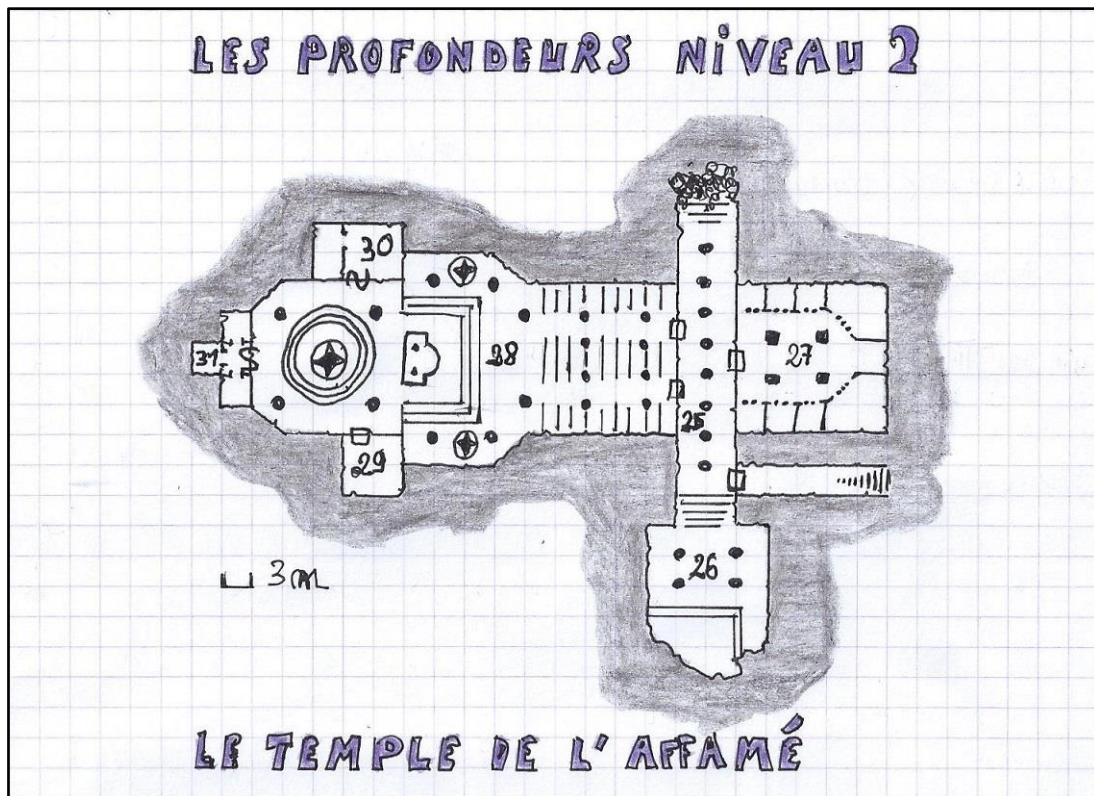
Le sarcophage est ciselé de scènes de combats antiques où l'on voit s'affronter des cohortes, au premier rang desquelles figure un héros qui devait sans nul doute être ce que fut son occupant avant de trépasser et de devenir une momie. Sur le couvercle est représenté le même guerrier, debout, tout en muscles et en armes, avec perché sur l'épaule gauche, un angelot cornu au sourire

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

carnassier. Le sarcophage contient les armes et objets précieux du défunt : une armure de plates en bronze +1, une épée ou hache +2 (au choix), une potion d'héroïsme, un torque en or ouvré (400 po), une paire de bracelets en forme de serpent en or ouvré (2x600 po), une jarre ouverte remplie d'or (800 po) et de perles jaunes (5x100 po).

V PROFONDEURS NIVEAU 2 - LE TEMPLE DE L'AFFAMÉ

Ce niveau est dédié au culte de l'Affamé, le fils maudit de la déesse Myhriss. Il est occupé par des serviteurs démoniaques qui se sont retrouvés prisonniers des souterrains lorsque ces derniers ont été scellés par magie (cf. grotte située sous le temple de Myhriss). Même si la quasi-totalité des runes a fondu lors de l'intervention du mage Yérassimos, la magie qui subsiste encore empêche les démons de rang inférieur de s'échapper. Cependant, le sacrifice de victimes « innocentes » pourraient leur permettre d'invoquer leur maître afin qu'il les rappelle à ses côtés !



25 : Hall

L'escalier en provenance du tombeau aboutit dans un couloir s'achevant par une porte. Celle-ci s'ouvre sur un hall imposant de près de 30 mètres de long, dont la partie centrale est occupée par une colonnade dorique. Les futs des colonnes sont sculptés de créatures démoniaques. A son extrémité, le hall s'achève par des marches encombrées d'éboulis. Autrefois elles menaient à l'extérieur ; mais le passage est enseveli. Les portes accédant au temple sont en bronze et font 4 m de hauteur sur 3 de largeur. Les portes du côté opposé, plus simples, sont en bois (3 m sur 2).

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

26 : Bassin aux larves

Cette salle dont la partie inférieure ressemble plus à une caverne comporte un bassin de pierre d'un mètre de profondeur, rempli d'une substance visqueuse jaunâtre à l'odeur nauséabonde (à considérer comme de l'acide mais dans le cas présent les démons y sont insensibles). C'est là que prennent naissance les larves recueillant les âmes des victimes les plus mauvaises sacrifiées sur l'autel de l'Affamé. Une douzaine de larves barbotent dans le bassin, sous l'œil maussade d'un dretch.

Larves (12) : cf. p.67 MMI, CA : 7, Déplacement : 18 m, DV : 1, Att : 1, Dg : 2-5, Int : faible, Al : Mauvais, T : M, XP : 10+1/PV.

Dretch (1) : démon mineur, cf. p. 38 MMII, CA : 2, Déplacement : 9'', DV : 4, PV : 20, Att : 3, Dg : 1-4/1-4/2-5, Déf. Spéciales : ½ dégâts électricité, feu, froid, gaz, RM : 30%, Int : basse, Al : CM, T : P (1,2 m), XP : 255. Peut lancer 1/ round ténèbres sur 1,5 m de rayon, peur, nuage puant (1/jour), télékinésie (500 po), téléportation (1/jour), seuil (démon type I – 5% de succès).

27 : Salle de torture

Cette salle de torture servait à conditionner les victimes à sacrifier au seigneur démon. Elle s'ouvre sur une série de cellules fermées par des grilles. Quatre piliers s'élèvent jusqu'au plafond (5 m). Tous les ustensiles indispensables à la question sont présents ici, bien que leur état laisse désormais fortement à désirer : un chevalet de torture, au centre, un siège à sangles dans le renforcement, des cages métalliques suspendues en hauteur par des chaînes et poulies, une roue, un pilori, des râteliers contenant les outils (bâtons, barres de fers et tisons, pinces, tenailles, fouets, menottes...). Des crochets à viande sont accrochés aux piliers. Un puits à feu éteint est fermé par une grille. Braséros et torchères éclairaient l'ensemble. Sous la poussière, le sol est maculé de larges trainées sombres. Les cellules sont vides. Elles ne contiennent plus que des restes de paillasses et des ossements principalement humains, encore entravés par des fers. Les cellules les plus grandes contiennent aussi les ossements de créatures plus exotiques : licorne, centaure, pégase et lammasu...

Le geôlier et ses assistants se feront un plaisir de recevoir de nouvelles victimes (c'est devenu lassant de torturer des larves depuis tout ce temps...).

Manes (6) : sous-démon, cf. p.19 MMI, CA : 7, Déplacement : 9 m, DV : 1, Att : 3, Dg : 1-2/1-2/1-4, Déf. Spéciales : touchés par les armes +1 ou mieux, Int : semi, Al : CM, T : P (90 cm), XP : 18+1/PV. Immunisées aux sorts de sommeil, charme et paralysie.

Rutterkin (1) : démon mineur, cf. p.41 MMII, CA : 1, Déplacement : 12'', DV : 5+1, PV : 27, Att : 1 (arme d'hast avec une tête à double lame en forme de croissant de lune ≈ faux à double lame) ou 2, Dg : 1-10 ou 2-7/2-7, Déf. Spéciales : ½ dégâts électricité, feu, froid, gaz, RM : 40%, Int : moyenne, Al : CM, T : M, XP : 587. Pouvoirs (1/round) : ténèbres sur 1,5 m, effroi au toucher, vol, télékinésie (1000 po), téléportation (1/jour). Ouverture d'un seuil pour invoquer un chasme (15% de réussite).

L'un des squelettes, prisonnier dans une des cellules, porte encore à l'une de ses phalanges un anneau de chute de plume.

28 Temple

Cette salle monumentale est dédiée au culte de l'Affamé. Fort heureusement, plus aucune cérémonie n'y est pratiquée. Dans la première partie, des colonnes doriques grimpent jusqu'aux hauteurs (6 m), entre des rangées de bancs poussiéreux et de braséros rouillés. Des restes de

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

tentes décolorées pendent lamentablement aux murs, entre les torchères. Ensuite, le corps s'évase autour de l'autel surélevé par des marches en marbre noir. Deux statues de démons et des colonnes l'encadrent. Ici le plafond s'élève jusqu'à 10 m, en voûte. L'autel en marbre noir comporte une vasque destinée à recevoir le sang des victimes. La dernière partie du temple, le cœur, renferme la statue de la divinité démoniaque : l'Affamé se dresse sur 4 m de haut, écarlate de marbre rouge, juché sur un socle circulaire de marbre noir. Sa gueule est parée d'un horrible rictus agrémenté de crocs menaçants. Ses yeux globuleux sont pétillants de malice (deux grosses opales de couleur vert foncé avec des taches noires et or : 2x2000 po). Des cornes auréolent son crâne chevelu. Le visage démoniaque de l'Affamé contraste avec son corps boudiné d'angelot.

C'est dans ce lieu que le mal est le plus intense. Invoquer une créature démoniaque, voir tenter d'appeler l'Affamé en personne serait une très mauvaise idée, à moins d'y être fortement préparé. On multipliera par deux les chances d'invocations d'un puissant démon (soit 10%), auxquelles on ajoutera 5% par créature humanoïde sacrifiée. Tout humanoïde trouvant la mort dans le temple sera considéré comme sacrifié. Le MJ fera aussi un jet d'invocation si un aventurier tente de desserrer les opales noires représentant les yeux de l'Affamé. De plus, même en cas d'échec, accomplir un tel sacrilège déclenchera l'attention courroucée du seigneur démon sur le(s) profanateur(s). L'ire démoniaque pourrait ainsi se manifester à l'avenir à leurs dépens (par exemple, plongé dans une situation désespérée et croyant invoquer son dieu, le voleur se retrouvera face à la manifestation matérielle de l'Affamé...).

Le temple est toujours gardé par un semi-démon et ses sbires. Le semi-démon est assis sur l'autel, l'air nonchalant, un quasit rôdant à ses côtés. Des manes sont éparpillées dans les travées, autour de l'autel ou déambulent autour de la représentation de leur maître, affairées à des tâches imaginaires. La torpeur sera brisée par l'arrivée des aventuriers.

Manes (10) : sous-démon, cf. p.19 MMI, CA : 7, Déplacement : 9 m, DV : 1, Att : 3, Dg : 1-2/1-2/1-4, Déf. Spéciales : touchés par les armes +1 ou mieux, Int : semi, Al : CM, T : P (90 cm), XP : 18+1/PV. Immunisées aux sorts de sommeil, charme et paralysie.

Quasit (1) : cf. p.90 MMI, CA : 2, Déplacement : 45 m, DV : 3, PV : 15, Att : 3, Dg : 1-2/1-2/1-4 (pour les griffes : JP poison ou -1 Dx pour 2-12 rounds), Déf. Spéciales : touché uniquement par les armes magiques, régénération 1PV/round, RM : 25%, Int : faible, Al : CM, T : P, XP : 370. Peut se métamorphoser en chauve-souris ou en mille-pattes géant. Détection de la magie et du bien, invisibilité à volonté, effroi sur un rayon de 9 m (1/jour) comme un mage niveau 7. Immunisé au froid, au feu et à la foudre.

Cambion (1) : semi-démon, cf. p. 37 MMII, Fo : 17, In : 13, Sg : 6, Dx : 18, Co : 16, Ch : 3, CA : 2, Déplacement : 15'', DV : 6, PV : 42, Att : 2 (arc court ou épée fauchon +1/dague +1), Dg : 1-6/1-6 + 1-4 ou 2-7+2/1-4+2 +1-4 (les lames et pointes de flèches sont recouvertes d'une substance noirâtre infligeant 1-4 points de dégâts supplémentaires), Déf. Spéciales : ½ dégâts électricité, feu, froid, gaz, RM : 17%, Al : CM, T : M, XP : 1695. Infravision, capacités de voleur niv 6, ténèbres sur 1,5 m de rayon (3/jour). Porte une paire de bottes magiques équivalentes à des bottes elfiques.

Tactique des démons : les manes attaquent, le cambion lancent ses flèches, le quasit se rend invisible pour contourner le groupe des aventuriers. Puis le cambion disparaît dans une vague de ténèbres. Le quasit déclenche une vague d'effroi à l'arrière du groupe. Le cambion attaque une cible de dos. Et la confrontation s'achève au corps à corps. En dernier recours, le semi-démon tentera d'invoquer son maître (10%+5% par adversaire terrassé). L'invocation de l'Affamé (à considérer

CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

comme un prince démon, Al : CM) déclenchera probablement l'apparition d'une divinité adverse vénérée par l'un des aventuriers (de préférence d'origine suloise), ce qui devrait solder la rencontre par un statuquo : Le cambion sera rappelé auprès de son maître, les aventuriers seront sauvés par leur divinité. Mais l'Affamé les aura remarqués. Et il n'est jamais bon d'attirer sur soi l'attention d'un puissant démon, même si les hommes l'avaient depuis longtemps oublié...

29 Sacristie

Tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Cette salle comporte du mobilier, des penderies et un large et haut vaisselier, dont les battants partiront en morceaux lorsque l'on voudra les ouvrir. Les penderies renferment les restes de vêtements sacerdotaux, robes et soutanes, ainsi qu'une cape de protection +1. Le vaisselier regorge d'accessoires, dont des encensoirs en argent forgé (3x150 po), des coupes et calices en argent forgé (10x100 po), des chandeliers en bronze (5x50 po), des couteaux de cérémonie en bronze (5x40 po) et en argent (5x80 po).

30 Quartier du grand prêtre

Cette suite affreusement poussiéreuse a ses parois recouvertes de tentures et le sol de tapis et fourrures dégradés. Elle comporte un bureau et une chambre attenante. Un squelette recroquevillé repose au milieu de la grande couche qui occupe la quasi-totalité de la chambre. La pièce principale comprend, outre le bureau, un placard, un coffre, et des objets d'apparat en piteux état. Le bureau ne contient plus que des rouleaux de parchemins qui s'effriteront au moindre contact, quelques tablettes de pierre gravées d'inscriptions suloises (sans valeur, sauf pour les historiens et les archéologues...), et un symbole maudit en platine représentant la tête cornue de l'Affamé (500 po ; ne peut pas être détenu par un personnage d'alignement bon). Le placard renferme des habits décomposés ainsi qu'un bâton de bois renforcé de fer étrangement bien conservé. Il s'agit en réalité d'un bâton-masse (staff-mace cf. p.94 UA). Le coffre fermé à clef mais qui pourra être forcé sans peine compte-tenu de son état de dégradation, contient, au milieu d'un bric-à-brac d'effets personnels, une perle noire (en réalité une perle de sagesse), une potion de soins et une fiole de poison.

31 Trésor

Cette pièce secrète, décomposée en trois parties, abrite le trésor du culte. La première contient les restes d'un amoncellement d'étoffes précieuses, aujourd'hui irrécupérables à l'exception d'un sac de contenance de 250 kg. La seconde renferme un reliquaire en argent fermé à clef recelant une paire de bracelets de force en bronze (en réalité des bracelets de défense CA 6), une perle rose (en fait une perle de puissance sort niveau 2 de magicien), 3 jais (noirs, 3x200 po), une bague en argent (200 po) incrustée d'une émeraude (1000 po) et une statuette en ivoire représentant l'Affamé dans les bras de la déesse Myhriss (800 po). La troisième partie est remplie de céramiques au contenu autrefois précieux mais désormais irrécupérable (onguents, épices, parfums, encens...), à l'exception de 4 poteries sans couvercle débordant de pièces d'or (1500 po) et de platine (500 pp).