

# DONJONS & DRAGONS<sup>®</sup>

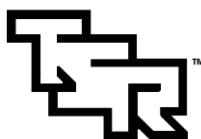
Aventure pour règles de Expert

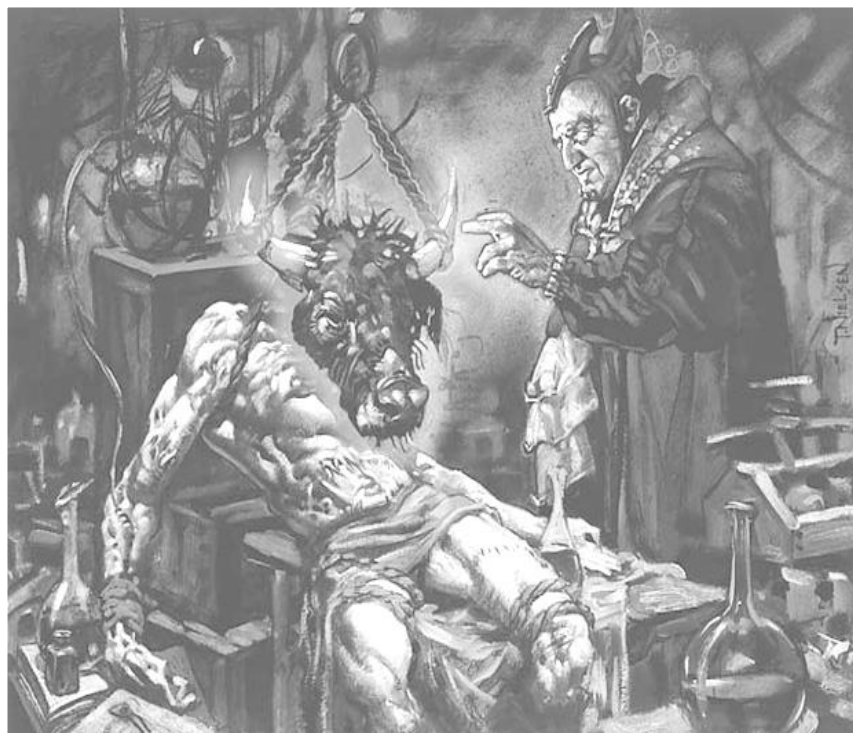
---

## L'assourdissant silence de Rochelisse

---

Par Doyan





scénario personnel par Doyan

## L'assourdissant silence de Rochelisse

« Je ne fais pourtant de tort à personne,  
En suivant mon ch'min de petit bonhomme »

*Georges Brassens.  
« la mauvaise réputation »*

*L'assourdissant silence de Rochelisse* est une aventure qui prend place au début de ma campagne afin de permettre au groupe de payer une dette contractée auprès d'un temple pour un (ou des) rappel à la vie.

Cette aventure prend place entre deux chapitres de la campagne et s'adresse à un groupe de **4 à 6 personnages de niveau 3 à 6** pour un total de **12 à 18 niveaux**. Il est fortement conseillé que le groupe comprenne un cleric de niveau 4 (niveau 6 étant idéal). Le MD aura besoin de la description du Wyrd qu'il trouvera dans le CC.

Au niveau géographique, le village de Rochelisse se situe **à l'extrême ouest du Grand Duché de Karameikos** aux confins de la frontière avec la sombre Baronnie de l'Aigle noir. Suffisamment éloigné des régions plus civilisées, le petit village souffre d'un isolement qui lui vaut d'être à la merci des maraudeurs de la Baronnie de l'Aigle Noir et de la Guilde esclavagiste de l'Anneau de Fer...

### Pour le MD

Les personnages ont reçu des soins importants d'un Temple du culte de la mort (Mealyden dans ma campagne) qui les a rappelés à la vie (au moins l'un des personnages). En échange, un sort de *Quête* leur a été lancée afin qu'ils puissent le moment venu payer leur dette au Temple en remplissant une mission pour leur culte. Le moment est maintenant venu de payer ses dettes.

Ce Temple, demande que la petite troupe aille à l'ouest du Grand Duché, dans un petit hameau éloigné, Rochelisse, qui borde la frontière occidentale du Grand-Duché. Ils devront récupérer auprès d'un certain *Dhan Deatun*, prêtre d'Anubis, un manuscrit personnel qu'il devait fournir au Temple il y a plusieurs mois (pour tout dire un peu plus d'une année).

Il semble que le village ait subi l'assaut d'une bande de brigands et d'esclavagistes commandités secrètement par la Baronnie de l'Aigle Noir. Cela fait plusieurs mois, voire pas loin de deux ans qu'aucune nouvelle n'est parvenue de Rochelisse et de ce prêtre.

Le propriétaire du journal, *Dhan Deatun*, un prêtre d'Anubis passionné avait entamé des recherches sur la mort et les passages dans l'autre monde.

Le village est aujourd'hui quasi vidé de ses habitants, la plupart ayant été capturés pour le compte de la guilde de l'Anneau de Fer et du Baron Ludwig Von Hendriks. Le prêtre lui-même a fini par être « enrôlé » par le Baron qui a soutenu ses recherches en échange de la création la création d'une main d'œuvre mort-vivante, bien moins onéreuse et plus docile que des esclaves...

Ses travaux n'ont pas révolutionné les connaissances et il a fini par mourir abattu par un vampire.

Il est actuellement enterré dans un petit mausolée dans le cimetière du village. C'est la dernière demeure où sa dépouille a été déposée avec son manuscrit qui trône sur un lutrin à la tête du mort.

Afin de poursuivre ses recherches, le magiste du Baron fournit des corps et du matériel à Dhan Deatun. Une forme de soutien fût d'amener un vampire au village afin que le prêtre puisse étudier et échanger avec lui. Ce dernier fini par charmer le prêtre et il a installé avec son aide une suzeraineté sur les cadavres du cimetière. Ainsi, il domine les morts-vivants ainsi créé.

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

Le vampire dispose d'un *anneau de suzeraineté* qui lui permet cela (décrit plus loin). Les morts-vivants sont ainsi sous le pouvoir du Vampire.

Après avoir voyagé vers Rochelisse, les aventuriers trouveront le village étrangement vide, puis la demeure du prêtre et comprendront que quelque chose s'est passé. Ils devront pénétrer dans le cimetière et le mausolée de Dhan Deatun pour y récupérer ce qui fut demandé par le Temple.

Au fil de l'histoire ils découvriront qu'un Vampire réside dans les lieux et se trouve à l'origine de la mort du prêtre.

Les PJ trouveront du soutien auprès d'un groupe de Gitans dont le campement est installé dans les bois alentour.

Vous trouverez plusieurs cartes qui vous montrent l'agencement des lieux, mais rien n'empêche de changer les plans pour adapter ou développer l'aventure.

La première montre la situation globale de Rochelisse (voir Village de Rochelisse).

La seconde montre le cimetière du village (voir Cimetière).

La troisième montre le mausolée (voir Mausolée). De plus une carte du cimetière est fournie sans les informations du MD afin de la donner aux joueurs.

## Pour les PJ

Vous êtes convoqués par le Temple qui a permis à vos âmes de renouer avec vos corps. Par le biais de rêves significatifs et récurrents vous avez décidé de vous rendre au Temple de Mealyden afin d'y payer votre dette. Si les joueurs ne se rendent pas au Temple, la *Quête Religieuse* prendra la forme d'une *Malédiction* deux fois plus puissante comme indiqué dans le sort de clerc.

Un prêtre du Temple tiendra ce discours aux joueurs et leur indiquera sur une carte la position du village de Rochelisse. Étrangement ce dernier n'a pas fourni le fruit de son travail au Temple à Specularum comme cela était convenu. La commande a été prise voilà bientôt 18 mois... Sans nouvelles de sa part, le Temple vous envoie récupérer le manuscrit et les informations qui l'accompagnent. Ainsi, la *Quête Religieuse* qui pèse

sur vous sera résiliée et vous retrouverez paix et la sérénité, ainsi que la gratitude du Temple.

Le temple souhaite que vous alliez à Rochelisse, un petit village à l'ouest de la capitale à 150 km d'ici, soit à plus ou moins 5 jours de voyage.

Le Patriarche souhaite que vous y trouviez Dhan Deatun pour récupérer un livre de notes personnelles qu'il devait nous fournir il y a plusieurs mois. Assurez-vous qu'il fournisse sa commande ou explique son retard. Il s'agit d'un recueil bleu d'environ 25 cm sur 20 cm dont la couverture de cuir souple indique « Rites de Passage de la Grande Voie ». Lorsque ce recueil sera ramené au Temple votre quête prendra fin.

La demeure du Seigneur Deatun est une bâtisse située sur la place centrale du village. Cette demeure dispose d'un étage et d'une tour carrée crénelée.

Ses notes de recherche constituent pour le temple un recueil d'informations sur les rites de passage que nous lui avons commandé.

Vous trouverez un chariot, dans la cour du temple, chargé de vivres et d'eau pour vous permettre de voyager jusque là. De même je vais vous indiquer sur une carte où se situe le hameau de Rochelisse. Soyez prudents cependant, car ce dernier se trouve en bordure de la Baronnie de l'Aigle Noir et il n'est pas rare d'y essayer les attaques de brigands. Même sur la route principale, il faut être prudent.

Bonne route !

**« Au village, sans prétention, J'ai mauvaise réputation. Qu' je m' démène ou qu' je reste coi, Je pass' pour un je-ne-sais-quoi! ».**

Le prêtre (d'un dieu de la mort quelconque), Dhan Deatun, travaillait sur les rites de passage vers l'au-delà pour le Temple de Mealyden (dans ma campagne, mais tout autre Temple en lien avec la mort peut convenir).

Il a commencé à étudier le sujet en toute conscience de l'étendue du sujet. Ses travaux ont porté sur les formes de *rappel à la vie*, *réincarnation*, *nécromancie*, *nécro-*

*animation*, *rappel ultime à la vie*, *clone*, mais aussi les sorts de *désintégration*, *mot de pouvoir mort*, et les objets magiques divers en lien avec la mort ou les morts-vivants.

Dhan a aussi étudié différents morts-vivants lors de ses aventures.

Ici, à Rochelisse peu de gens savaient qu'il se fournissait de telles créatures innommables à fin d'études (mais ceci est surtout vrai depuis le pacte qu'il a passé avec le Magiste...). Officiellement il était chargé par la communauté des enterrements et rituels s'y rapportant. Son laboratoire lui a ainsi servi non seulement de lieu d'études théoriques mais aussi pragmatiques.

Le *Baron Ludwig Von Heindriks*, qui règne au-delà de la frontière du Grand Duché, continue à pratiquer une politique inhumaine visant ses propres bénéfiques grâce à l'esclavagisme et à la Guilde de



l'anneau de Fer (voir logo). Par le biais de cette organisation, le Baron a fait rafler l'ensemble des villageois pour les vendre sur son

marché des esclaves. La quasi-totalité des habitants ont été déportés vers la Baronnie. Évidemment, le nom du Baron n'a à aucun moment été cité et n'apparaît nulle part. Il a envoyé une bande de brigands et ses sbires pour réaliser ses desseins.

## Dhan Deatun et le Baron

Alors que le prêtre menait tranquillement ses recherches à Rochelisse, la Guilde de l'Anneau de Fer lança un pillage visant à capturer les villageois les plus valides.

Après ce méfait, le village fut sous domination de la Guilde qui envoya d'abord les hommes valides vers les mines du Baron. Femmes et enfants restèrent ainsi quelques semaines de plus dans le village, servant les bandits et leurs vils désirs avant déportation vers la Baronnie et ses marchés d'esclaves.

Quoi qu'il en soit, ils se rendirent rapidement compte que Dhan Deatun n'était pas du même acabit que la populace. Leur rapport fait au Baron, les bandits reçurent l'ordre « d'inviter Dhan Deatun » à travailler pour le compte du Baron. Ce dernier

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

promettant d'alimenter les recherches du prêtre avec des cadavres frais et du matériel. Dhan, de moralité douteuse n'hésita pas une minute cherchant à entrer dans la postérité pour ses recherches, il saisit l'opportunité qui se présentait à lui. Pour ce faire, le Baron envoya son magister (dans ma campagne Bârgul l'Infâme) pour discuter avec Dhan. Les deux hommes tombèrent d'accord. En échange de cadavres et autres matériaux rares, Dhan s'activerait pour de créer une main d'œuvre au Baron. Une main d'œuvre « morte-vivante », qui ne réclamait ni rations, ni intendance, ni repos (un bataillon de zombies infatigables).

Bârgul, par on ne sait quel procédé, amena un jeune vampire pour rencontrer Dhan et lui permettre de « travailler » la question des rites de passages et du règne mort-vivant.

Ainsi, le village vidé de ses habitants restait le lieu de terribles recherches menées par Dhan dans le secret de son laboratoire.

Seuls deux vieillards restèrent au village (ultimes rescapés) et y terminent toujours leur vie.

## « Mais les brav's gens n'aiment pas que l'on suive une autre route qu'eux... »

Au fil des semaines, Dhan créait de la main d'œuvre pour son nouveau « Maître », rétribué en matériel nourrissant ses recherches.

Puis il fût mis en contact avec le vampire qui joua le jeu pendant plusieurs semaines. Ce dernier s'installa dans les ruines du Manoir sur la colline. Au fil du temps, une idée germa dans la tête de la créature. Bien qu'elle ait une paix royale elle souhaita ne rendre de comptes à personne... Le vampire fini, par le biais de son pouvoir de *charme-personne*, par charmer Dhan. Le prêtre avait eu des contacts avec les Gitans (voir le chapitre les Gitans du Bois Malperdu) installés dans les bois.

Les bandits n'ont jamais eu connaissance de leur existence. Dhan charmé n'avait plus de contact avec ceux-ci depuis plusieurs mois. Les gitans habitués à voir le prêtre de temps à autres (au moins trois fois par an à la récolte de quelques plantes rares) pour commercer avec

lui s'interrogèrent sur ce qu'il devenait s'étonnant de son absence.

Ils se rendirent au village et furent surpris de trouver le lieu dans un tel état.

Ils rendirent visite au prêtre dans sa demeure mais ne reçurent pour toute réponse qu'un court message du prêtre leurs ordonnant de déguerpir au plus vite. Les gitans connaissant l'homme depuis plusieurs années se rendirent rapidement compte que quelque chose clochait.

Ils entreprirent alors de surveiller de loin les agissements du prêtre. Il ne fallut aux gitans que quelques jours pour comprendre que le village était sous l'emprise du vampire et que ses trois derniers habitants seraient les derniers avant longtemps s'ils ne faisaient rien.

Les gitans virent que Dhan discutait avec le vampire et ceci leur déplu profondément.

Ils décidèrent alors de sauver Dhan du vampire pour libérer Dhan. Malheureusement tout ne se déroula pas comme prévu...

Lors du combat, Dhan fût tué par les loups que le vampire invoqua. En effet, les gitans arrivèrent à briser le charme du vampire. A ce moment, Dhan s'allia aux gitans et tenta de tuer le vampire mais n'y parvint pas. Le vampire tua les deux fils de Manolo (le Roi Gitan)...

Les deux vieillards qui habitaient encore le village découvrirent le corps de Dhan sans vie aux limites du village. Son corps portait quelques traces de morsures (dues au combat) et ils conclurent à une mort accidentelle. Ils s'occupèrent de placer le corps de Dhan dans son caveau, avec ses biens, comme il l'avait demandé de longue date lorsqu'il fit ériger celui-ci à grands frais.

Et voilà nos aventuriers qui débarquent à la recherche de Dhan Deatun...

## Au village, sans prétention J'ai mauvaise réputation...

Lorsque les joueurs arrivent, ils trouvent un village vide.

Il y a quelques heures vous avez quitté la route principale qui menait à Luln. En bifurquant à gauche un peu avant d'arriver à Château Radlebb, vous avez

cheminé environs trois heures dans les collines verdoyantes et les bosquets pleins de vie sauvage. Au fil du voyage il apparaît clairement que l'endroit que vous tentez d'atteindre est bien éloigné de toute civilisation. Sans doute un village typique de style traladarien.

Enfin, au bout de votre longue marche, un petit hameau très pittoresque laissé quelque peu à l'abandon s'offre à votre regard.

Sur la gauche, une petite colline sur laquelle trône les restes calcinés d'un manoir qui a dû être magnifique.

Devant vous les reste en ruine d'une bâtisse, sans doute un temple. Il y manque la plupart des blocs de pierre qui ont été, sans nul doute, récupérés pour d'autres bâtiments.

Le chemin continue pénétrant dans le petit hameau plus avant.

Aucun bruit, ni aucun habitant. Une vache au loin semble meugler dans ce qui vous semble être un grand verger.

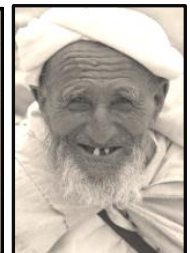
Pas âme qui vive et personne...

En attendant votre attention sur les maisons, il semble que celles-ci soient abandonnées mais néanmoins pas vidées...

Les personnages pourront explorer en toute quiétude le village. Ils croiseront finalement les deux seuls habitants de celui-ci (le vieux Barnabé 77 ans et le « jeune » Moktar 64 ans). Ils ne savent pas qu'un vampire a pris ses quartiers dans les caves du manoir.



Barnabé



Moktar

Pour eux, depuis que les villageois ont été capturés et déportés, ils ne se font plus guère d'illusion et ils attendent la fin à leur rythme, vivotant au jour le jour. Néanmoins cette visite impromptue leur redonnera vigueur et foi, trop heureux que le reste du monde ne les oublie pas...

Ils pourront raconter comment un beau matin après avoir entendu les

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

loux toute la nuit, ils ont trouvé les restes du prêtre à l'orée de la forêt.

« Lui qui avait échappé par on ne sait quel miracle aux bandits ! Dévoré par des loups, si c'est pas une fin horrible ! Le pauvre était tout sanguinolent, il a du se vider de son sang. Les morsures innombrables couvraient son corps. Il a dû être surpris parce qu'il ne manquait pas de ressources. Il maîtrisait les arcanes de « la magie des Immortels » pourtant. Certains dans le village disaient qu'il avait mal tourné. Mais je crois que c'est parce que c'est lui qui s'occupait habituellement des funérailles des villageois.

Quoi qu'il en soit si vous voulez loger et vous nourrir nous pouvons mettre à votre disposition n'importe quelle maison du village et vous préparer de quoi vous restaurer. Ce n'est pas souvent qu'on voit du monde par ici vous savez. Et nous sommes bien trop âgés pour entreprendre un périlleux voyage vers une grande ville.

La plupart des maisons sont vides. On peut y trouver du matériel en quantité, tout ayant été abandonné en l'état. Certaines maisons abritaient des artisans et on peut encore à la discrétion du MD y trouver des choses intéressantes (potions, objets magiques mineurs, nourriture, matériel divers).

Ils raconteront comment il y a près d'un an le malheur s'est abattu sur le village.

Ils ont bien vu le prêtre s'enfermer dans sa demeure, mais n'ont-ils pas fait de même...

**« Je ne fais pourtant de tort à personne, En laissant courir les voleurs de pommes »**

Les deux vieillards n'empêcheront pas le groupe d'explorer la demeure de Dhan. Ils iront même jusqu'à leur indiquer sa maison.

Le groupe n'a rien à craindre de ces deux comparses. Ils pourraient même se joindre au groupe à sa demande (ils ne seront pas d'une grande utilité, mais feront des cibles potentielles lors d'un combat...).

Barnabé et Moktar seront très investis dans les missions qu'on voudra bien leur confier. Ils ne brillent pas par leur capacité d'analyse ni leur culture...

Leur état de santé et leur âge avancé ne leur a pas permis de prévenir les autorités si distantes de ce hameau isolé...

Au fil de la conversation, le MD pourra placer l'existence de la communauté de Gitans du Bois Malperdu. Barnabé évoquant à Moktar qu'eux aussi ont ne les a plus vus depuis tous ces événements. Les vieux se parleront audiblement devant les aventuriers de ces Gitans. Eux aussi ont peut être vu les loups...

Il serait bon que le groupe obtienne le soutien des Gitans.

Soit dans un second temps lorsqu'ils auront compris la présence du vampire en y étant confronté une première fois dans la Temple du cimetière. Lors de cette confrontation, le vampire ayant pris de l'assurance, assurez-vous de le faire fuir sous forme de *nuage gazeux* vers son repère dans les caves du Manoir. Pour ce faire il utilisera le souterrain qui court du Temple du cimetière aux caves du Manoir.

Soit auprès des Gitans (voir rencontrer les Gitans) qui peuvent raconter ce qui s'est passé pour Dhan et les fils de Manolo...

## La demeure de Dhan Deatun

On entre dans la demeure par un petit perron de trois marches couvert d'une avancée de tuiles bleues. Le rez-de-chaussée de la maison se situe ainsi à environ 1 mètre du sol. Au rez-de-chaussée, des fenêtres donnent sur les pièces de la maison. Elles se situent à environ 2 m de hauteur. A l'étage, les fenêtres sont doublées de barreaux scellés dans la maçonnerie (une croix de fer forgé qui pourrait au mieux laisser passer un petit-gens habile) et son chaulées de manière à empêcher la lumière et les regards curieux.

### REZ-DE-CHAUSSEE

**1 Hall.** La porte de cette demeure semble être bien solide et bien fermée. Les vieux en possèdent la clé



chez eux et ils peuvent la fournir à la demande si les joueurs se montrent persuasifs et honnêtes. Il s'agit d'une porte massive en chêne renforcée de bardages de fer forgé.

A l'intérieur, il reste les meubles, une sorte d'armoire haute sur laquelle un miroir poussiéreux a été fixé, signant l'attention du propriétaire pour son physique. Elle est vide. Un coffre contient encore deux vieux chapeaux distingués et un parchemin jauni :

*« Avis de décès du maître Deatun, enterré sur les terres du village de Rochelisse. 10 Tserdin Fondmont. Comme demandé lors de ses dernières volontés, il sera inhumé dans le caveau qu'il avait fait bâtir à grands frais avec ses biens. »*

Une autre porte entre ouverte semble donner dans la pièce principale.

**2 La pièce de vie.** Cette grande pièce de 14 m sur 7 est assez grande. Elle comporte un coin avec une table et 4 tabourets qui dû servir de bureau sans doute. Dans le coin sud est, une grande cheminée de pierre dont l'âtre est éteint depuis bien longtemps.

Des papiers avec des notes diverses traînent sur la table avec une plume. Il s'agit de listes de fournitures pour divers métiers dans le village.

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

En cherchant un peu on trouve aussi une liste plus exotique de matériel orienté plutôt sur des recherches magiques (jet de compétence en *Magie alternative...*).

*Une lettre de correspondance (voir Note en décomposition).*

Une autre partie de la pièce seble servir de coin salon, 4 fauteuils autour d'une table basse ovale raffinée. Le mobilier a dû être de bonne qualité mais les tissus ont dû souffrir du manque de chauffage voire de la visite d'animaux...

Un grand tapis de laine (valeur 300 po enc.1000) est disposé sous les meubles.

Une grande bibliothèque est posée dans le coin nord-est.

Elle contient divers ouvrages classiques (val. 1000 po enc. 15000 po).

Un jet réussi en trouver un passage secret (1/1d6) permettra de trouver un *parchemin de sort* de niveau 2, *Ouverture*, dans une moulure de la bibliothèque qui se déboîte mais qui est piégée (JP poison ou perte de 1 pv/round, 2 au second, 3 au troisième, et ainsi de suite jusqu'au round 6 et puis cela décroît (donc, 36 points de dégâts) si le JP contre poison est réussi le personnage ne prend que la moitié des dégâts (soit 18 points).

Une porte au nord ouest.

**3 La cuisine.** Une grande pièce bien moins rangée que la première.

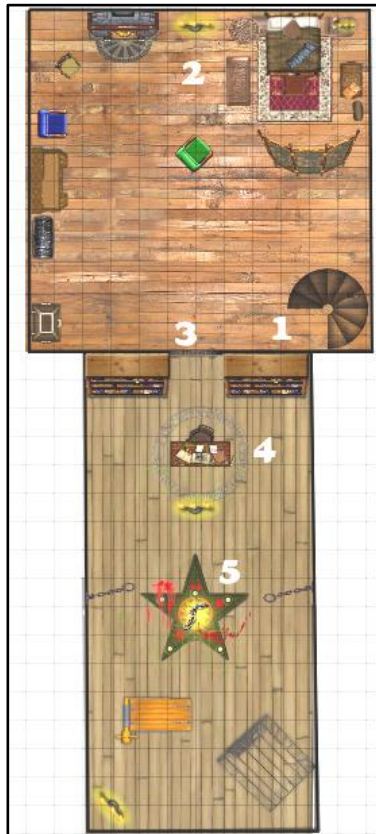
Au nord, un âtre de cheminée froid depuis longtemps. Un meuble comportant de la vaisselle (service val.200 po enc. 5000).

De la vaisselle a été utilisée et jamais rangée. Elle traîne sur la table avec un pichet d'eau croupie. Dans le coin Nord-est, un coin de préparation des repas. Dans l'ensemble des couteaux et ustensiles de préparation des plats se trouve un couteau magique (il permet de préparer des repas de grande qualité, c'est le couteau « *Top Chef* », il a une valeur de 100 po, il fait 1d3 points de dégâts mais reste magique et permet de toucher des créatures nécessitant une arme magique).

Un tonneau contient un reste de bière (un demi-tonneau, d'une valeur de 15 po enc. 50). Des restes de viandes et de légumes décomposés recouverts de mousse verte recouvrent le plan de travail (non ce n'est pas du *limon vert*).

Des caisses vidées depuis longtemps gisent au sol.

**4 Escalier.** Il est fait en pierre et en colimaçon. Il dessert le haut et le bas de la maison. Une torche posée dans un porte torche est disposée à l'entrée de l'escalier.



## PREMIER ETAGE

**1 Escalier en colimaçon.** Il débouche directement dans une chambre cossue.

**2 La chambre.** Deux coffres et une armoire ont été vidés. Trois fauteuils en tissu de couleur vive et de belle facture (val. 50 po pièce, enc. 200). Une grande cheminée de pierre froide.

Un paravent travaillé en bois valeur 400 PO (fragile, enc.5000). Risque de casser durant le transport (20% de chance, val.100 po). Un grand lit de bois enc.5000 et valeur 200 po.

Rien de valeur ne subsiste dans cette pièce, de plus elle semble déjà avoir été fouillée.

**3 Porte fermée magiquement.** Cette porte robuste est fermée magiquement et pour cause. Aucune serrure n'est apparente.

Le laboratoire renferme les secrets de Dhan ainsi que des créatures magiques qui doivent rester sous clé. Le *parchemin d'Ouverture* pourra permettre d'ouvrir la porte.

**4 Le laboratoire.** Une légère lumière filtre sous la porte.

La pièce est éclairée par deux candélabres imposant en pierre (enc. 1000 pièce) qui brillent d'une *lumière éternelle*.

La bibliothèque comporte des ouvrages sur la mort, les expériences avec les morts, des romans à propos de vampires, de momies, de religions diverses et rituels mortuaires.

Un livre mauve s'intitule « Rites Magiques de Passage vers l'au-delà. » Val. 50 PO enc. 20 (Il ne s'agit pas du manuscrit recherché par les aventuriers).

En réussissant un jet de 1 sur 1d6 (ou avec une *détection de la magie*) on peut trouver un *parchemin clérical* comportant deux sorts parmi les documents empilés de-ci de-là dans la bibliothèque.

*Niveau 2 : Parler avec les animaux*  
*Niveau 3 : Parler avec les morts*

Un cercle d'écritures magiques ou runiques entoure un bureau de travail sur lequel des notes sont disposées.

Si quelqu'un traverse le cercle des écritures, il fera un jet de protection contre sort (factice, juste pour stresser les joueurs). Faites lancer un d20 sans rien dire au joueur qui traverse le cercle.

Ce cercle est un cercle de protection rendant permanent un sort de *protection contre le mal* pour des entités invoquées (démons, élémentaires, esprits, morts-vivants...). Quiconque se tient dans le cercle est protégé par celui-ci.

Fouiller le bureau permet de découvrir des notes concernant la création de zombies docile (que l'on peut comprendre avec un jet de *Connaissance des voies de la magie*) ainsi que les moyens tentés pour s'en faire obéir. Les notes ont une valeur de 300 po auprès du temple de Mealyden.

Aucune trace du livre « Rites de passage de la Grande Voie ».

**5 Un grand pentagramme** est dessiné sur le plancher, portant des inscriptions magiques. De grosses taches de sang sont aussi apparentes et laissent penser que d'affreuses

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

choses se sont passées ici. De lourdes chaînes traînent au sol et sont scellées dans les murs. Elles se terminent en sorte de menottes.

Une énorme cage de métal est posée dans le fond de la pièce. Et une table de torture trône vers le fond.

Des instruments de torture sont disposés autour de celle-ci...

Si les aventuriers traînent ici plus de 10 rounds, une présence malveillante apparaîtra pour les chasser.

**Ombre croissante\*** : CA : 7 ; DV 2+2 (spécial) ; DE 27m (9m) ; A 1, D 1-4 + Special ; JP G2 ; Mo 12 ; Al C ; PX : 35 (u special)

Lorsque les personnages entrent dans la pièce commencez à décompter les rounds.

Au dixième round, faites lancer un jet de surprise (sur un jet de 1-5/1d6) le groupe est surpris par la première



*Ombre dissuasive\**.

Il est nécessaire de combattre avec des armes magiques pour vaincre la créature.

A chaque fois que 10 rounds se passent, une nouvelle *Ombre croissante\** prend naissance et attaquera le groupe (toujours avec un effet de surprise possible).

Attention, chaque créature après la première possèdera un DV supplémentaire (ajustez les PX en fonction des créatures tuées). Le TAC0 de la créature est également à ajuster de telle sorte que cela devient de plus en plus dangereux pour le groupe. Le drain de force pourrait s'avérer dangereux à la longue.

Le cercle magique protégera des créatures.

## SOUS SOL

L'escalier s'enfonce dans le noir marche après marche. Il fini par déboucher sur une pièce froide et sombre. Une table ronde et des chaises sont posées dans un coin. Sur la table, il y a des bourses de styles variés empilées. Il reste aussi un peu d'or qui traîne sur la table (23 po 54 pc).

La pièce est séparée en deux parties par une grille métallique qui délimite une geôle dans laquelle un squelette traîne, squelette qui ne semble pas si âgé que cela à en regarder les lambeaux de chair qui existent encore sur le cadavre.

Un autre squelette plus imposant semble se tenir au fond dans le noir. La grille est ouverte et vous vous rendez compte que le second squelette n'est pas vraiment humain. Il dispose de 4 bras.

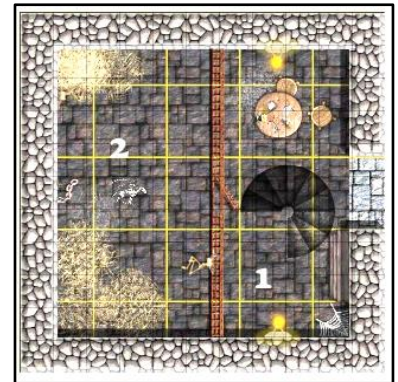
Le premier squelette est un reste de « matériel » que Dhan n'a pas eu le loisir d'utiliser...il est inoffensif et les joueurs n'ont rien à craindre.

Par contre, le second est un

**Golem d'os** : CA 2 ; DV 6\* ; Pv 32 ; DE 40m (20m) ; A: 4 bras ou selon les armes (épée à deux mains ; épée bâtarde ; masse d'arme) ; D 1d10+1 (épée à 2 mains), 1-6 (masse d'arme), 1-6+1 (épée bâtarde) ; JP G4 ; Mo 12 ; Al C ; PX 500  
Trésor: **espadon+1**

Le Golem s'animera dès qu'un aventurier passe la grille et se saisira des armes à moitié dissimulées dans la paille qui recouvre le sol de la cellule (sur un 1/1d6 le joueur repère les armes.

La demeure visitée, nos aventuriers devraient se douter que le livre a suivi le même chemin que Dhan...Ils peuvent aussi le demander à Barnabé ou Moktar (ni l'un ni l'autre ne savent lire et ne se souviennent pas d'avoir amené un livre). En fait Dhan avait déjà préparé sa dernière demeure afin de la rendre magique et enchanter le lieu. Le livre se trouve au sein de son caveau sous « sa surveillance ultime ». Direction le cimetière.



## « Pas besoin d'être Jérémi', Pour d'viner l' sort qui m'est promis »

Quand les personnages auront exploré la demeure, ils se rendront au Cimetière pour trouver le Caveau de Dhan Deatun.

Avant de s'y rendre, ils devront combattre les hordes de morts-vivants qui s'animeront à leur entrée. Ils devraient se poser des questions quand au nombre important de morts-vivants présents ici. Ainsi que du Wyrd...

Un groupe d'aventuriers envoyé il y a quelques mois a été décimé (comme l'indique la présence des corps à l'entrée du cimetière). Les cadavres se décomposent maintenant à même le sol.

Moktar et Barnabé n'ont plus mis les pieds au cimetière depuis le dépôt de Dhan dans son caveau. A l'époque aucun mort-vivant n'existait...

Ces derniers sont sous contrôle du vampire qui les a animés dans l'idée d'installer son propre domaine. Le vampire contrôle la momie et le Wyrd qui eux-mêmes contrôlent goules et squelettes.

Le vampire pour réussir un tel exploit utilise un objet magique inhabituel, *un anneau de suzeraineté*, qui lui permet de tripler ses capacités de contrôle de morts-vivants (soit 42 DV de contrôle). Cet anneau ressemble à une petite bague surmontée d'une opale taillée en forme de crâne (val. à la revente de 500 PO pour valeur intrinsèque, mais le Temple de Mealyden en donnera bien plus)...

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse



## Le cimetière

Le cimetière est ceint d'un mur de deux mètres de haut. Il semble à l'abandon.

Les grilles de fer forgé sont tombées depuis un moment. On dirait que la maçonnerie des pillasses qui tenaient les grilles est mal vieillie. Ailleurs autour du mur on peut voir des affaissements du mur et des lézardes qui ont altéré la maçonnerie (voir plan). Il est possible de pénétrer dans celui-ci par bien des endroits.

Structurellement, on trouve un petit Temple dédié à *Zirchev* dans la partie nord-ouest. A l'opposé, dans la partie nord-est, se trouve le caveau de Dhan Deatun.

Des tombes parsèment le sol dans l'enclave « sacrée ». La plupart des dépouilles ont été animées sauf celles qui étaient en trop grande décomposition.

La carte indique la place des squelettes par un S, des goules par un G.

La momie se trouve dans le Temple et elle est signalée par un M et le

wyrd par un W (rouge), dans l'entrée du caveau de Dhan Deatun.

Le V en rouge indique l'endroit où les joueurs peuvent être confrontés au vampire la première fois (avant qu'il ne fuie sous forme de nuage gazeux).

A l'entrée du cimetière, les restes de 3 corps d'aventuriers en décomposition gisent au sol.

Dès qu'un aventurier pénètre l'enceinte du cimetière, cela enclenche le réveil des morts-vivants en 1 tour.

Fouiller un corps prend **1 tour**.

Les corps sont ceux d'un lanceur de sorts en robe, d'un guerrier et d'un prêtre de Petra.

On peut trouver *sur le corps du mage*: un livre de sorts détruit par les intempéries (inutilisable), une robe verte émeraude (val.20 po), un sac à dos, une outre de vin, un collier d'ail (qui tombera en poussière), une fiole d'un liquide transparent (*eau bénite*), un miroir brisé.

*Sur le guerrier*: une *cotte de maille légère* (poids divisé par 3), un bouclier, une épée longue argentée, un *heaume de protection +1*

(magique +1 à la CA) sac-à-dos avec corde, 3 fioles d'huiles 1 lanterne, un briquet.

Le dernier corps est celui d'un *prêtre de Petra* comme l'indique son anneau, portant le symbole de Petra (un bouclier héraldique marqué d'un pont), c'est un symbole religieux mais aussi un objet magique, *un anneau de performance*, 1x/jour bonus de +2 à tous les jets de dés du round.

Armure de plaque noircie, bouclier normal, masse de combat argentée (magique, 1x/jour création de nourriture et d'eau).

Une fois le cimetière « éveillé », l'ensemble des morts-vivants s'extirpent de terre en 1 round lorsque les joueurs passent à moins de 10m des tombes. Ainsi, lorsque le corps du prêtre de Petra est fouillé, une goule et un squelette sortent de terre... suivis des autres... au fur et à mesure. Les créatures ciblent directement les intrus sans aucun répit. Néanmoins, elles ne les poursuivront pas au-delà des murs ceinturant le cimetière.

La momie et le wyrd attendent quelques rounds de combats avant de

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

se lancer dans la mêlée, s'assurant que d'éventuels assaillants ne puissent faire retraite sans être engagés au combat. Si besoin adaptez le nombre de goules pour éviter un carnage, ou assurez-vous de la présence dans le groupe d'elfes, naturellement immunisés à leur paralysie.

**Squelettes (15) :** CA : 7 ; DV : 1 ; DE : 20m (10m) ; A : 1 ; D : selon l'arme ; JP G1 ; Mo : 12 ; XP : 10.

**Goules (10) :** CA 6 ; DV : 2\* ; DE : 30m (14m) ; A : 2 griffes/ 1 morsure ; D : 1-3/ 1-3/ 1-3 + spécial ; JP G2 ; Mo : 9 ; XP : 25.

**Momie\* :** CA : 3 ; DV : 5+1\*\* ; DE : 18m (6m) ; A : 1 touché ; D : 1d12 + maladie ; JP ou paralysie à vue ; JP F5 ; Mo : 12 Intelligence : 6 ; XP : 575.

## Le caveau

Quelques marches conduisent à double porte. Les portes ne sont pas fermées. Il suffit de les pousser pour les ouvrir vers l'intérieur et laisser entrer la lumière.

Vous débouchez dans une première salle carrelée de pierre rouge claire. Deux statues sises sur des trônes semblent vous toiser du regard.

Elles représentent un être féminin surmonté d'une tête de chacal.

Des escaliers s'enfoncent dans l'obscurité sur une dizaine de mètres et débouchent dans une salle presque carrée, carrelée de pierre claire. Un grand pentagramme recouvert en partie de mousse verte est gravé dans la pierre, sous le sarcophage ouvert. Celui-ci laisse apparaître le corps du défunt. Sa peau est légèrement parcheminée. Il porte à proximité de sa main droite une masse d'arme posée le long de son côté.

7 colonnes soutiennent le plafond, elles sont taillées dans du marbre gris.

A la tête du sarcophage est disposé un lutrin sur lequel repose un livre bleu dont la couverture semble faite de cuir souple. Il s'agit du livre recherché.

Deux statues d'hommes-dragons sont disposées dans les coins au fond de la pièce, chacune un bras tendu vers une colonne/ou le sarcophage. Ces statues mesurent plus de 2m de haut.

Le sarcophage repose sur une base de pierre dans laquelle est dissimulée une cache secrète (découverte sur 1-2/1d6) contenant des objets magiques de Dhan.

1250 pa, 200 po, 11 *Flèches* +2 empennées de blanc ivoire (à chaque tir 50% de chance que la flèche se brise).

*Ankh d'Anubis* (objet facultatif, **relique dans ma campagne**, attention à qui la touche), elle est décrite ci-dessous.

Dès l'entrée des personnages, les yeux des statues se mettent à scintiller d'un rouge sang de plus en plus intense durant 10 rounds jusqu'à baigner la pièce dans une lueur étrange.

Le danger viendra plutôt du sarcophage et de la masse de Dhan en particulier, qui s'animent et attaquent le premier personnage qui pose le pied dans la crypte.

La masse attaque à 5 reprises avec un TACO de 14, tous les deux rounds et fait 2D4+3 point de dégâts. La masse attaque puis se replace dans le sarcophage, au côté du squelette. La masse possède une CA de 2 et peut être « attaquée », toute attaque réussie contre la masse évite que

celle-ci attaque. Le personnage en réussissant une attaque « dévie » la masse, s'il gagne l'initiative.

Une fois le sarcophage touché par un personnage, la masse se replace dans la main de son possesseur sans plus s'agiter.

**Masse de Dhan :** CA : 2 ; DV indéfinis, pv : indéfinis ; DE 20 m (10 m) ; A 1 : D 2d4+3 ; JP C 8 ; Mo 12 ; AI C ; XP 850 DS : résistante à la magie (20% pour elle uniquement).

Il s'agit d'un résidu du domaine de magie octroyé par Anubis à Dhan Deatun lors de son inhumation.

Rien n'empêche les aventuriers de courir et de s'emparer du livre puis de quitter les lieux. Néanmoins, il faudra réussir un jet sous dextérité avec un d20 (la mousse verte qui emplit les lieux indique un taux d'humidité qui rend le sol glissant) pour atteindre le lutrin sans tomber.

Un personnage a besoin d'un round pour descendre, un round pour se saisir du livre et un round pour revenir (à nouveau un jet de dextérité) sans glisser. S'il chute, il lui faudra un round complet pour se remettre sur ses pieds. Et il devra faire un jet de dextérité pour le retour.



# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse



## Le Temple de Zirchev

Cet ancien Temple depuis longtemps oublié de tous les fidèles est néanmoins resté debout. Etant construit dans le cimetière, il n'a jamais été détruit.

**1 Les portes** sont fermées depuis longtemps et demandent un peu de force pour être ouvertes (cumul de 30 en force).

Une double rangée de six bancs est disposée de chaque côté d'une allée centrale.

Chaque mur est surmonté de vitraux représentant des scènes des campagnes et de moissons.

**2 Le vitrail n°3** sur le mur de droite en entrant représente visiblement un chevalier en armure de plaque qui semble agenouillé face à une représentation d'un immortel (Jet en connaissance des Religions = Zirchev).

**Statue de vitrail** : CA 3 ; DV 5+2 ; pv 32 ; DE 20m (10m) ; A 2 ; D 1-6/1-6 ; JP G7 ; Mo 11 ; Al N ; XP 225.

Cette statue s'anime et sort du vitrail pour barrer la route aux aventuriers. Elle est faite non seulement de verre coloré mais aussi des plombs qui tiennent ce vitrail ce qui lui confère une CA raisonnable. Le chevalier frappe avec son épée et son bouclier de verre et plomb à

chaque round. Qu'ils soient brisés ou pas elle portera ses attaques/

**3 Un cercueil** au bout de l'allée, fermé est posé devant l'autel. Il est vide et constitue une diversion pour des aventuriers qui chercheraient à détruire la demeure d'un Vampire. Le sarcophage réel est établi dans les ruines du Manoir à l'est du village de Rochelisse.

**4 L'idole** qui devait décorer le cœur (ou abside) semble avoir été détruite et réduite en petits morceaux. Un tas de gravats blancs en témoigne derrière l'autel.

A la place, une idole (Jet de connaissance des Religions réussi = Thanatos). Celle-ci est faite de pierre noire. Il s'agit d'un golem d'obsidienne qui pourra attaquer toute personne autre que le vampire et la momie.

**Golem d'obsidienne**: CA 3 ; DV 6\*(L) ; DE 36m (12m) ; A1 arme ou un poing ; D 2d4 ; Nbre 1(1) ; JP G3 ; Mo 12 ; TT Nil ; Int 4 ; Al N ; Xp 500.

**5 L'autel** lui est resté intact. Un mécanisme qui permet de le faire pivoter peut être trouvé avec une détection des passages secrets.

Il révèle un escalier un peu raide qui s'enfonce en tournant légèrement et s'aligne dans l'axe du temple vers la porte. Ce passage se termine en un petit tunnel de 1,4 mètre de haut (difficile d'accès en armure et armes).

Ce passage secret permet de rejoindre les caves du Manoir. Il faut marcher à moitié courbé sur un peu plus de deux kilomètres pour déboucher dans les caves. L'extrémité du tunnel est clôt par une grille épaisse en fer forgé. Un mécanisme permet de l'actionner de l'intérieur des caves.

**Vampire** : CA 2 ; DV 7\* ; pv 47 ; DE 40m (20m) vol 60m (30m) ; A 1 spécial contact ; D 1-10+double perte d'énergie ou spécial ; JP G7 ; Mo 11 ; Al C ; XP 1250xp

## Les gitans du bois Malperdu.

Les gitans sont dirigés par Manolo et Manuela, le Roi et la Reine des Gitans.

Le groupe se compose d'une vingtaine d'adultes et de 40 enfants.



Ils vivent dans des chariots au milieu du bois.

Sur cette petite communauté, règnent donc Manolo et Manuela, ainsi que Djezabella, une prêtresse

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

de niveau 7 qui est la sage de la communauté.



« *Je ne fais pourtant de tort à personne,  
En suivant les ch'mins qui ne mèn't pas à Specularum* »

Manolo a envoyé ses fils aider Dhan il y a quelques mois et les a malheureusement perdus dans le combat. Le vampire victorieux s'est enfui et ils sont prêts à collaborer pour éradiquer la bête immonde du village. Même si cela a déjà coûté la vie à ses fils, d'autres fils de la communauté sont prêts à se joindre au groupe.

Djezabella ne les accompagnera pas mais elle pourra par contre leur fournir quelques potions, de l'ail etc...

Il a préféré ne pas avertir la garde qui peine à venir jusqu'ici régler les affaires des « campagnards »... et a tenté vainement de faire justice lui-même. Mais l'honneur des Gitans n'est pas une mince affaire. Ils sont fiers et loyaux envers ceux qui savent gagner leur confiance.

Ainsi, le groupe pourra compter sur le soutien de 4 jeunes guerriers (dont les niveaux seront adaptés aux besoins du groupe), ou d'une combinaison d'autres classes à l'exception de lanceurs de sorts (guerrier ou voleur).

Dans le campement de Manolo, les PJ trouveront des soins si besoin voir un moyen rapide de rejoindre la capitale en cas de nécessité.

Idéalement, les Gitans se joindront au groupe pour attaquer le vampire dans son refuge réel (dans les caves

du Manoir), mais ne savent pas où se trouve celui-ci.

## Les caves du Manoir



L'ensemble des lieux sont sans éclairage.

**1 Arrivée du tunnel.** Après une progression difficile sur plus de deux kilomètres, les PJ arrivent dans un couloir taillé où il est possible de se tenir debout. Leur progression leur aura pris près d'une heure et demi (calculer la régénération du Vampire).

**2 Grille.** Après un petit coude, les personnages tombent sur une grille fermée. Un sort d'ouverture permettra de l'ouvrir ou un crochetage à -10%. La grille est tenue fermée par un mécanisme qui donne dans la salle 4. Quiconque peut passer jusque la salle 4 pourra actionner le mécanisme et libérer le passage.

**3 Cave.** Cette petite cave carrelée de belle dimension (6x6) est propre et dégagée. Une porte donne sur la

pièce n°4. Celle-ci n'est pas fermée à clef.

**4 Petite cave.** Elle renferme le mécanisme qui bloque la grille donnant sur le tunnel.

Une autre porte fermée donne sur la cave principale du manoir. La porte n'est pas verrouillée.

**5 Cave principale (12x12).** Cette grande cave est plutôt encombrée d'un tas de vieux objets mis au rencart. Du meuble bancal à des vieux chandeliers etc. Rien de grande valeur ne se trouve dans cette cave. Un escalier de bois très fragilisé devait mener au rez-de-chaussée du manoir. Visiblement, l'escalier n'est plus en état d'être utilisé sans risque. Il y a 4 autres portes qui donnent dans cette cave. Trois donnent sur de petits débarras qui contiennent du bois coupé pour l'un, un tonneau d'eau de récupération (système de récupération d'eau qui a été détruit). Et le dernier débarras contient quelques caisses avec des bouteilles de vin de qualité (valeur 500 po et enc. 5000 po). Parmi les bouteilles se

# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

trouve aussi une *potion de supra-guérison*.

La dernière porte donne dans un étroit passage qui conduit vers d'autres caves.

**6 Cave propre.** Elle contient une goule et deux zombies.

**Goules :** CA 6 ; DV 2\* ; pv 15 ; DE 30m (14m) ; A 2 griffes/ 1 morsure ; D 1-3/ 1-3/ 1-3 + spécial ; JP G2 ; Mo 9 ; XP 25.

**Zombies (2) :** CA 8 ; DV 2 ; pv 8,7 ; DE 30m (14m) ; A : 1 griffe ou 1 arme ; D 1-8 ou selon l'arme ; JP G1 ; Mo 12 ; AI C ; PX 20.

Les morts-vivants attaquent à vue en faisant beaucoup de bruit. Si le combat dure plus de 3 rounds, le vampire sera prévenu de la progression du groupe.

**7 Couloir piégé.** Ce couloir de 8 mètres de long conduit vers d'autres caves. Il a été piégé il y a longtemps. La porte au bout du couloir donnant dans la pièce 8 est fermée et piégée. Si une personne tente de l'ouvrir ou de la crocheter, elle déclenche une décharge électrique qui fait 2d6 points de dégâts.

**8 Cave voûtée (8x8).** Il y a 5 colonnes de pierre bleue dans cette salle. Elles portent des anneaux et des chaînes.

Le sol est carrelé à l'exception d'une trappe qui donne dans le sol. Le plafond est voûté.

La trappe est piégée avec un *symbole de peur* placé juste en suspension sous la trappe. Pour la repérer il faut réussir un jet de 1 ou 2 sur 1d6 (effet identique à la baguette) qui dure 30 rounds. La trappe donne sur un conduit de 1 x 1m qui semble s'enfoncer vers l'est. Pour se déplacer dans ce conduit, il faut marcher à 4 pattes sur 8 mètres de long. Ce qui prend 1 round complet pour atteindre le passage au bout.

Il débouche dans le repaire du vampire. Qui se régénérera dans son cercueil s'il n'a pas entendu le groupe arriver et s'ils sont assez discrets. Où il aura préparé sa stratégie en attendant de les croiser.

**9 Repaire du Vampire.** On y trouve le cercueil du vampire (voir ses caractéristiques dans le cimetière).

C'est ici que se trouve son butin.

Soit, 1000 po, 3000 pp, 1 *potion de langage*, 1 *potion d'invisibilité*, 1 *parcemin* 1 sort (*disque flottant*), 1 sort de niveau 4 (*désenvoutement*), une cape de grande valeur (120 enc., valeur : 1600 po), 1 livre (enc. 13 Valeur : 130 po), 6 bouteilles de vin (enc. : 60/bouteille et valeur 6po/bouteille), *bouclier +2*.

## Epilogue

Si le groupe réussit à défaire le vampire, le village de Rochelisse sera délivré du mal qui le ronge dans l'indifférence la plus totale.

Avec les documents qu'ils détiennent, ils pourraient informer le pouvoir (le Duc Stefan Karameikos en l'occurrence) des méfaits commis en bordure de frontière, mais aussi préciser que la menace vient de la Baronnie de l'Aigle Noir. Cette information est à manipuler avec prudence. En effet plus d'une faction à la capitale pourrait en faire usage pour déstabiliser l'équilibre politique actuel.

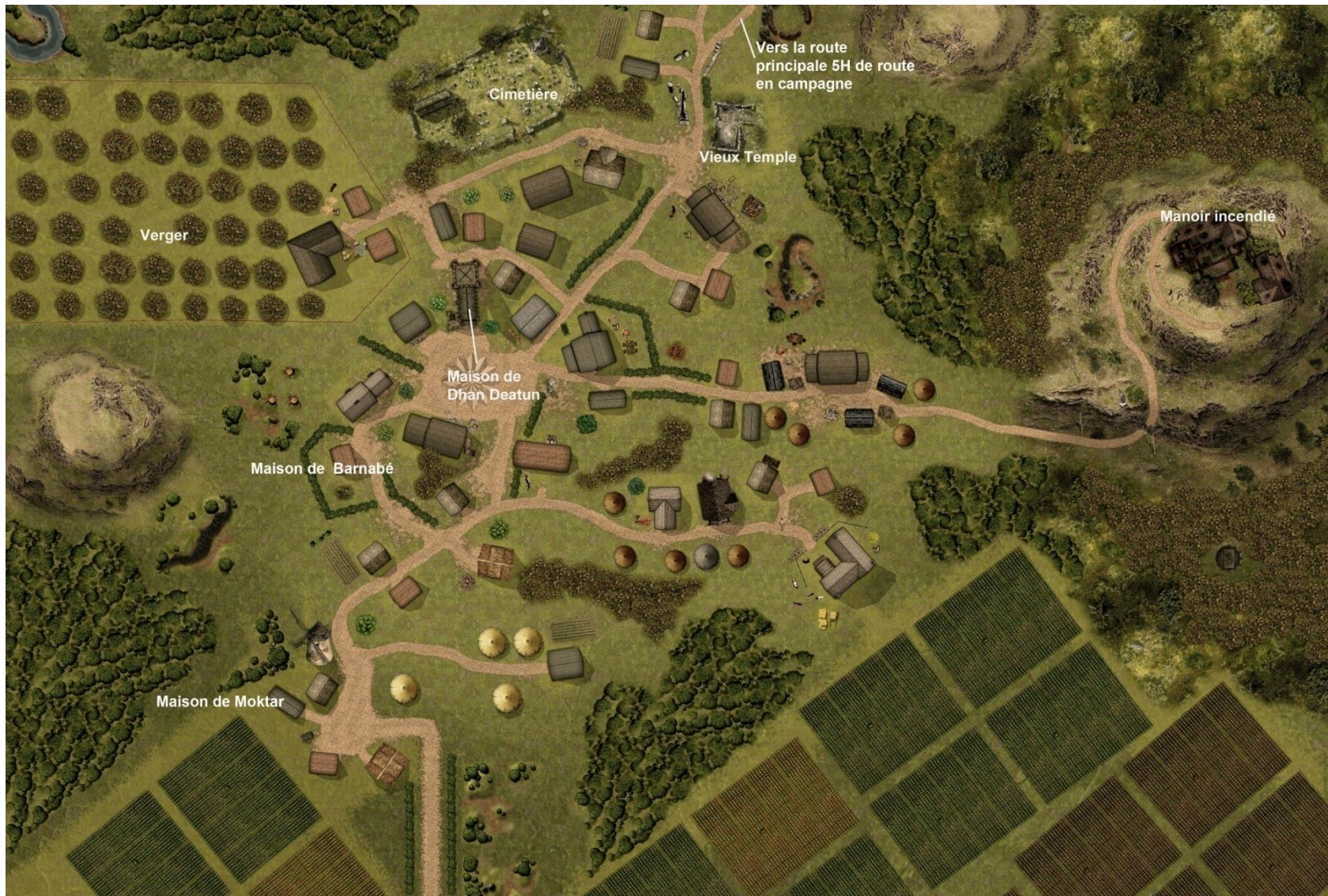
Si les joueurs se réfèrent aux Eglises de Karameikos ou de Traladara, tous optent pour une transmission de l'information discrète (les Patriarches sont prêts à faire le relais vers le Palais) afin de maintenir la paix et la sécurité.

Si les informations arrivent aux oreilles de la secte voilée ou d'un membre de l'Anneau de Fer, ils feront ce qu'il faut pour récupérer le document...

S'ils choisissent l'option raisonnable, le Duc sera reconnaissant de leur intégrité et décidera de prendre des mesures afin de renforcer les gardes à la frontière voir d'y bâtir un fort supplémentaire pour y installer une garde permanente. Le Duc se souviendra des personnages en attendant le niveau nécessaire pour en faire des alliés.

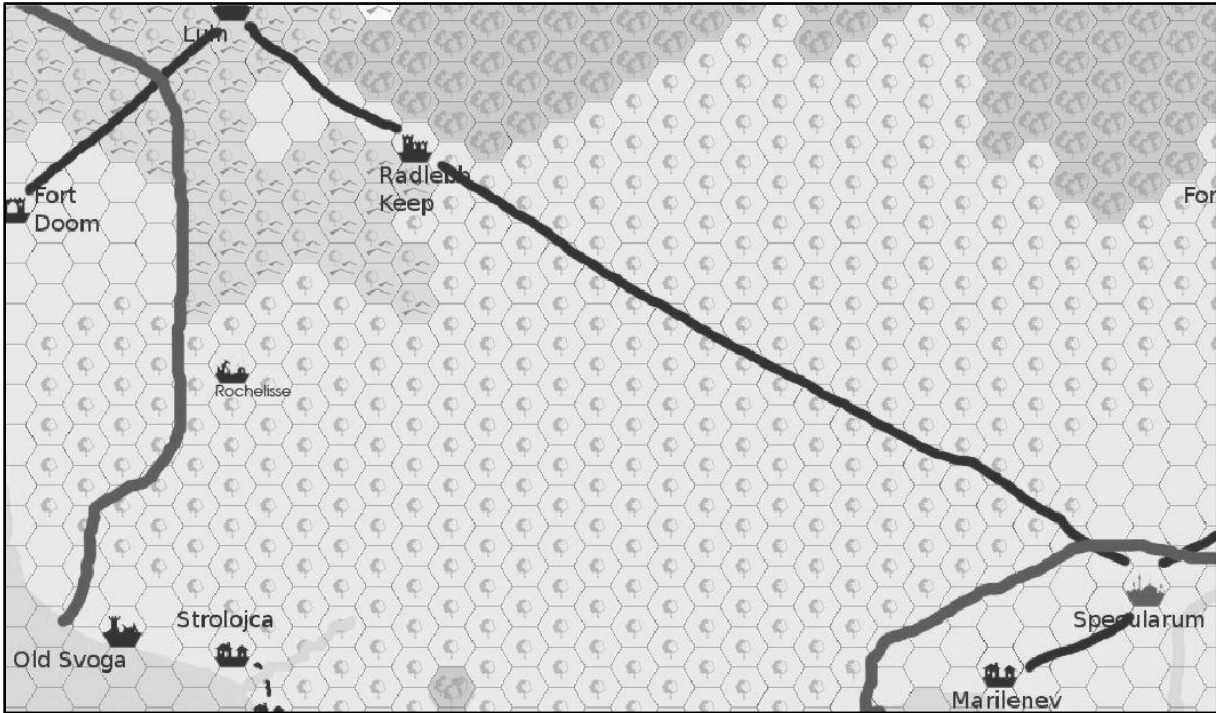
# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

## Le Village de Rochelisse

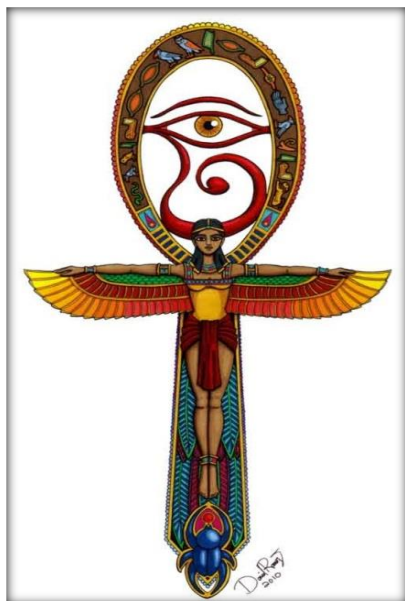


# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse

Carte du Temple



# SP 01 L'assourdissant silence de Rochelisse



Cette *Ankh* est faite de divers métaux dont de l'or, du cuivre et de pierres précieuses qui lui confèrent une valeur marchande de 10 000 Po. Valeur de l'objet magique (45 000 Po). Cet objet n'est pas à proprement parler une relique mais se situe à mi-chemin de celle-ci. L'objet dispose d'une certaine forme d'autonomie et de puissance magique.

Tout prêtre ou paladin qui se saisit de la croix doit faire un jet de sagesse avec 3d10 pour maîtriser l'objet. Si le jet est réussi (inférieur à la sagesse), immédiatement, le prêtre ou paladin peut utiliser les capacités de l'objet à sa guise.

Si le jet est un échec, il perd temporairement (reviennent à raison de 1 point par semaine) 1d3 points de sagesse qui viennent alimenter la réserve magique de l'objet (un point de sagesse = 1d3 point de magie).

Toute autre classe qui se saisit de la croix doit faire un jp contre rayon mortel ou perdre 1d3 points de sagesse (qui s'ajoutent à la réserve magique de la croix comme explicité précédemment) à chaque fois qu'un personnage la touche.

Au moment où les joueurs découvrent la croix, elle est chargée de 7 points de magie.

Cette « relique » permet à son porteur de lancer un Vade Retro comme un prêtre 5 ou s'il est prêtre ou paladin ou vengeur (comme un prêtre de son niveau+5).

La croix permet de lancer à la demande (si le nombre de points de magie est présent dans l'objet) :

- 2x/jour soins mineur ou inversé
- 2x/jour une Bénédiction ou une malédiction
- 1x/jour Soins des maladies
- 1x/jour Parler avec un mort
- 1x/jour Animation des morts
- 1x/jour Soins majeurs

Si la croix Ankhée ne contient plus assez de points de magie pour fournir le sort, elle s'alimentera avec les points de constitution du porteur (perte de 1 point de constitution pour 3 points de magie).

Elle confère à son porteur une protection contre les morts-vivants. N'importe quel mort-vivant en dessous du vampire doit faire un jet de protection contre paralysie afin d'attaquer le porteur de la croix (quelle que soit sa classe).

Le prêtre peut « recharger » volontairement l'Ankh d'Anubis en l'utilisant pour des Vade Retro ou des contrôles de morts-vivants.

Chaque tranche de 3d8 de vie complète de créatures détruites ou contrôlées octroie un point de magie à la croix. Celle-ci peut contenir jusqu'à 15 points de magie.

## Documents divers

### Note en décomposition

**Seigneur Von .... je tiens à vous informer directement qu... ches sont limitées en raison de...lité des sujets. En effet, même si vos hom...m'on....rni en quantité il m'est nécessaire..... différents tests.**

**Votre...giste m'a rendu visite et j.....té pour vous faire part de mes avancées.**

**Pour sa part Bâr...a...haité...me mettre en contact avec une créature venue.....**

**Je crains néanmoins que ceci soit un jeu très....eux qui pourrait amener de réels soucis et l'atten....de la ga.....ducale sur le village.**

**D. Deatun,  
Votre serviteur  
et dévoué.**

La lettre originale :

Seigneur Von Hendriks, je tiens à vous informer (tout 1 point de magie) mes recherches sont limitées en raison de la qualité des sujets (tout 2 points de magie) en effet, même si vos hommes (tout 3 points de magie) en quantité, il (tout 3 points de magie) d'effectuer différents (tout 4 points de magie) Magiste m'a rendu visite et (tout 4 points de magie) insisté pour vous faire part de mes avancées.

Pour sa part, Bârgul a souhaité me mettre en contact avec une créature venue de l'au-delà. Je crains néanmoins que ceci soit un jeu très dangereux qui pourrait amener de réels soucis et l'attention de la Garde Ducale sur le village.

D. Deatun,  
Votre serviteur  
et dévoué.