



LES CHRONIQUES DE MARCUS



Le Cercle de Cahervaniel

Une aventure pour DD3

Introduction

Mizar leva la tête au ciel, et le bruit de sirène devint celui d'un sifflet de locomotive accompagné d'un cœur de cris d'agonie; Le hurlement d'un loup par une nuit d'hiver s'ajoutait au concert ainsi que les appels d'une meute sur la piste.

- Roger Zelazny et Jane Lindskold, Donnerjack



Mise en place

Le Cercle Brisé décrit les pierres dressées du Cercle de Cahervaniél et l'antique complexe souterrain qui s'étend dessous. Cet ancien site druidique se dresse au nord – Est du petit village de Pierre-Debout sur le Territoire du Baron Tigus de Basseland qui règne son domaine depuis la ville de Garotten.

L'Histoire

Comme les marées, les civilisations connaissent flux et reflux. Quand une race ancienne décline et disparaît, des milliers d'années peuvent s'écouler avant que des races plus jeunes s'installent dans la région désertée. Les vastes cités des anciens se sont écroulées il y a bien longtemps et rares sont les vestiges du passage des aînés, tout juste un dolmen ou quelques pierres dressées çà et là. Cahervaniél est un de ces vestiges.

Le Cercle de Cahervaniél, ainsi baptisé par les premiers colons Cormyrien, est un simple anneau (18 m de diamètre) de pierres dressées grossièrement taillées (ou fortement érodées). Des générations de bergers ont accompagné leurs moutons sur la colline, traversé le cercle ou même piqué un somme à l'ombre des vieilles pierres. Il a toujours été considéré comme une ruine paisible, une parmi tant d'autres dans cette partie du monde. Années après années, les montons ont brouté près de ses doigts de pierre et tout était tranquille, en surface tout au moins...

Dans les entrailles de la terre s'étend un monde de vastes cavernes, de tunnels sans fin et de fissures étroites. D'étranges créatures vivent et meurent sous la surface, la plupart ne s'aventurant jamais à la lumière du jour. Certains des tunnels ne sont pas très éloignés de la surface et l'un d'eux donne dans un complexe souterrain creusé à une époque très ancienne. Le hasard a voulu que le Cercle de Cahervaniél, d'apparence si innocente, se dresse au-dessus de ce complexe.

Il y a douze ans, un groupe de réfugiés du monde souterrain, fuyant les elfes noirs et leurs chasseurs de primes, est tombé sur une fissure qui grimpa jusqu'au complexe abandonné sous le Cercle de Cahervaniél. Les fuyards étaient d'anciens esclaves des drow. Humanoïdes à l'origine, ils avaient été transformés par la magie noire de leurs maîtres et se trouvaient dotés malgré eux de caractéristiques arachnoïdes. Refusant de continuer à dégénérer, ces esclaves (appelés "chitines" du fait de leur difformité) s'étaient enfuis et le complexe souterrain de Cahervaniél les avait jusqu'à présent abrités de leurs anciens maîtres. Malheureusement, le chef des esclaves chitines, Caullum, s'est introduit il y a peu dans des niveaux encore inexplorés du sanctuaire. Dans la Zone Inférieure, il a réveillé la Première Pierre (voir Nouveaux objets magiques, p. 31) et celle-ci a donné vie à ses cauchemars.

Résumé de l'aventure & appâts

Quand la Première Pierre s'éveille, un dolmen inclus dans le Cercle tombe et se brise. Une magicienne de l'Ordre Obscur du nom d'Eudora, une sage qui a depuis peu contracté le virus de l'aventure explore actuellement la région à la recherche des

parchemins nétheriens. Alors qu'elle examine le cercle de Cahervaniél, elle découvre que la pierre abattue cache un escalier s'enfonçant dans les entrailles de la terre. La magicienne trop curieuse décide aussitôt d'explorer le souterrain mais découvre bientôt que des pièges vieux de plusieurs siècles fonctionnent encore parfaitement.

Introduction des PJ

Marcus Badine, un jeune ménestrel désirent interrogé la devineresse au sujet de ses précédentes recherches sur un artefact nommé le sceptre de la Loi, contactent les personnages et leur fixe rendez-vous à l'auberge du Lion Bleu à Pierre – Debout.

Le jeune homme ne propose en fait aucune rémunération sonnante et rébuchante aux aventuriers, juste la parole d'un ménestrel et la promesse qu'ils vont œuvrer pour le bien des Royaumes. Il laisse aussi sous-entendre que s'il les a contacté c'est aussi pour les mettre à l'épreuve car ils ont attiré l'attention de la cellule locale de la mystérieuse organisation qui envisage de les faire entrer dans le cercle prestigieux des défenseurs des Royaumes.

Marcus restera dans le flou quant à la raison qui pousse les Ménestrels à chercher les conseils d'une devineresse de l'Ordre Obscur alors qu'ils ont tant de moyens à leurs dispositions. De même, il est dans l'incapacité de les accompagner car il doit mettre en sécurité un objet fort précieux en rapport avec la mission que les héros doivent entreprendre. Il leur laisse une semaine pour découvrir ce qu'il est advenu de la magicienne et il leur fixe rendez-vous au même endroit une fois ce délai révolu.

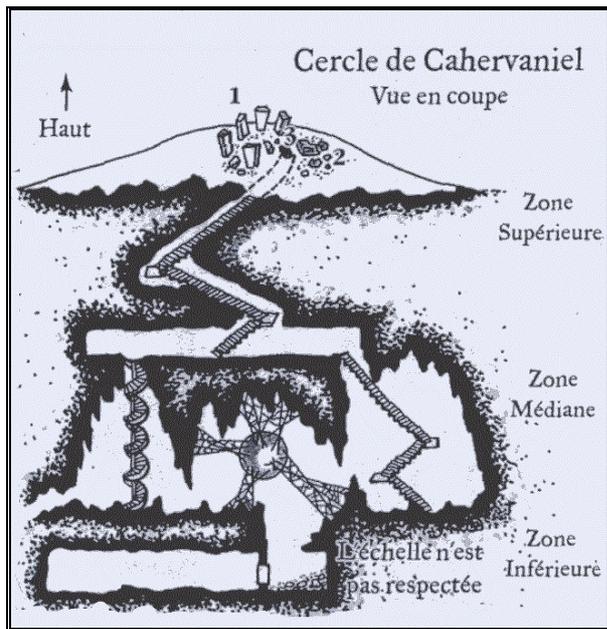


Rumeurs

Les PJ peuvent glaner quelques renseignements sur le mystérieux cercle en interrogeant les villageois :

- ① Une licorne noire se tenait dans le Cercle [Vrai] la nuit où une des pierres a été renversée par un berger. [Faux]
- ② Le trou découvert par la pierre abattue exhale d'étranges bruits et souffles tièdes. [Vrai].
- ③ Un fermier du nom de Kurt Charbonnier a disparu récemment en explorant le site [Vrai] mais il a gravé un "message secret" sur une des pierres du Cercle avant de disparaître. [Faux]
- ④ D'étranges bêtes rôdent maintenant près des troupeaux mais, jusqu'à présent, les bergers et leurs chiens ont suffi à les tenir à distance. Personne n'a vraiment pu les observer de près mais tous les croient liées au Cercle. [Vrai]
- ⑤ La Marche de Myrkul est le nom qu'a reçu la pierre abattue [Vrai].
- ⑥ Si quelqu'un monte sur la pierre et répète dix fois le nom de Kurt, une créature mauvaise apparaît! [Faux]

Le complexe



La Zone Supérieure (S) comprend les alentours (quelque 3 km de diamètre) du Cercle de Cahervaniel et la partie supérieure des souterrains, soit les lieux et salles numérotés de 1 à 34.

La Zone Médiane (M) englobe les cavernes centrales du complexe souterrain numérotées de 35 à 47.

La Zone Inférieure (I) désigne le niveau le plus profond des souterrains, les salles 48 à 75.

Les créatures qui hantent le complexe ne tiennent aucun compte des frontières entre zones - cette notion de zone vise simplement à faciliter la description du complexe.

Utilisation de la Table : Chaque fois que les Pj passent 4 heures dans une des trois zones, jetez 1d20. Sur un résultat compris entre 1 et 6 il y a rencontre. Un résultat supérieur à 6 signifie simplement qu'aucune rencontre aléatoire n'intervient au cours de ces quatre heures. S'il y a bien rencontre le tirage du dé doit être croisé avec la zone où se trouvent les PJ. Par exemple, s'ils sont dans la salle 5, ils se trouvent dans la Zone Supérieure (S) et un 2 indique une rencontre avec des civils chitines. S'ils se sont avancés jusqu'en 43 dans la Zone Médiane (M), un 2 indique alors une rencontre avec des araignées fantômes.

Pour gagner de la place, les caractéristiques des monstres errants ne sont pas reproduites ci-dessus. Le numéro d'une salle indique, en revanche, où elles se trouvent. Au niveau inférieur, les Pj peuvent croiser des personnalités uniques, au Md de gérer cela en conséquence

S	M	I	Rencontre
1	-	-	Patrouille de 1d4 +3 soldats Chitines (Cf Zone 9)
2	-	-	Groupe de 1d6 civils chitines (Cf zone 40)
3	-	-	1 Araignée Géante (Cf zone 13)
4	1	-	1 Chaosien (Cf zone 30)
5	2	-	1 Araignée fantôme (Cf zone 23)
6	3	-	2 Chasseurs de primes Drow (Cf zone 37)
4	-	-	Patrouille de 1d6 +3 soldats Chitines (Cf Zone 9)
5	1	-	Caullum (Unique) (Cf zone 75)
6	2	-	1 tendriculaire (Cf zone 32)
3	1	-	1 Kyton (Unique) (Cf zone 56)
4	1	-	1 Chaosien (Cf zone 30)
5	1d2	-	Goules Nétheriennes (Cf zone 61)
6	1	-	Licorne Noire (Unique) (Cf zone 63)

Notes de Jaffar

La bonne rencontre, Vous tenez entre les mains un scénario prêt à jouer pour DD3. Ce scénario se base sur le scénario ADD2 « Le cercle brisé » de **Bruce R. Cordell**, Ref #F11325, édition aujourd'hui épuisée.

La version que vous tenez ente les mains est une version grandement modifiée, à la fois pour des raisons de compatibilités avec DD3 mais aussi afin qu'elle s'intègre au mieux à l'univers de Royaumes Oubliés.

Seul le cadre du cercle a été repris, l'intrigue a été modifiée, la description de nombreux lieux est totalement différente ainsi que les monstres qui peuplent les sous-terrains. Il y a une logique à la présence de chaque monstre et chaque monstre peut survivre dans les catacombes. Finis les animaux préhistoriques de la version originale. Par conte le peuple chitine est toujours présent et je trouve que le scénario d'origine a ceci de remarquable qu'il m'est en scène un peuple bien peu connu des joueurs et j'ai trouvé le scénario d'origine riche en possibilité.

Pour ce qui est de la partie, l'essentiel du succès de ce scénario tient à l'ambiance. Vous pouvez, bien sûr, en faire un simple donjon mais se serait dommage. Le scénario ne vaut que par les interactions possibles entre les joueurs et les chitines, les drowns et autres créatures.

Pour utiliser ce scénario vous devez posséder

- Manuel des joueurs de DD3
- Bestiaire DD3 de Faérûn
- Bestiaire monstrueux des Terres Balafrees (bien que j'ai correctement détaillés les monstres issus de ce supplément)
- Le scénario original « Le cercle de Cahervaniel »

Je m'excuse par avance des fautes d'orthographe et des fautes de grammaires que vous pourriez encore trouver entre ces pages.

Bonne séance
Jaffar

Autres informations légales

NB : l'illustration de couverture est extraite du site officiel de [Wizard Of the Coast](#). Elle est intitulée Olidamara et est signée Matt Cavotta –Tous droits réservés.

AD&D©, Les Royaumes Oubliés© et tous les noms s'y rapportant sont des marques déposées de TSR, Inc© et de Wizards of the Coast©. L'utilisation des informations présentées ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle. Une partie des informations sont sous copyright et ne peuvent être utilisées sans accord de l'auteur. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisée à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur, de même que l'intégralité du scénari si nécessaire.

Extérieure

1. Le cercle de Cahervaniel

Des hampes de pierre blanche jaillissent de la terre, intactes ou brisées. Leur cercle au sommet de la colline fait à la dentition fossilisée d'un géant mort depuis longtemps. Quelques colonnes sont plus ou moins penchées, certaines s'appuient carrément sur leur voisine, mais une est tombée à terre.

La colonne abattue s'est en partie brisée et des éclats de roches parsèment la pente. La partie restée entière a glissé à flanc de colline et suggère quelque marche géante. Là où elle se dressait auparavant il y a maintenant une sorte de cratère comme une blessure noire dans la terre.

La colline du Cercle n'était jusqu'à présent qu'un excellent pâturage comme tant d'autres collines et vallons des environs, et servait parfois de repère géographique. La chute d'une des pierres a tout changé. Les bergers locaux tiennent maintenant leurs troupeaux à l'écart du Cercle et laissent déserte une zone de 3 km de diamètre environ. Ils ont peur et ils ont bien raison des créatures étrangères à la région rôdent autour du Cercle de Caheorvaniel et attaquent tous ceux qui s'approchent trop près

***Développement** : Les monstres errants n'apparaissent que de nuit. Vous n'avez pas à faire de jet de rencontre en Zone Supérieure pendant le jour. Si un monstre errant repère les PJ après le coucher du soleil, il se cache (si possible) derrière une des pierres pour les attaquer par surprise.*

2. La Marche du Diable

Un bloc de pierre blanche est tombé de son emplacement au sommet de la colline et il a dévalé la pente sur une dizaine de mètres. L'extrémité supérieure de la pierre a éclaté en morceaux mais la base constitue encore une sorte de marche de 1,20 m de haut, pour 1,50 m de large et de profondeur.

Contrairement à ce qu'indiquent les rumeurs, la Marche du Diable ne présente par elle-même aucun danger. Aucun rituel n'est susceptible de réveiller des prétendus sombres pouvoirs.

3. Le trou

La pierre abattue a laissé derrière elle un trou de 1,50 m de côté. Seules sont visibles dans les ténèbres les marches usées d'un escalier abrupt. Les arêtes des pierres sont arrondies par les ans et les toiles d'araignée chargées de poussière. Une forte odeur de terre humide et de pourriture monte jusqu'à vous.

L'escalier descend jusqu'à une profondeur d'une trentaine de mètres avec seulement deux changements de direction sur d'étroits paliers. Il finit par amener nos explorateurs en salle 4.

***Développement** : Si les PJ cherchent des traces (pistage ou compétences similaires), ils découvrent que toutes sortes de créatures ont récemment emprunté l'escalier, déplacé la poussière et déchiré les toiles d'araignée. Eudora pourrait très bien avoir fait partie du nombre, mais certaines des traces correspondent plutôt à des créatures dotées de griffes et de sabots.*

Zone supérieure

4. Le Hall des Brumes

Un brouillard bleu remplit la salle et limite la visibilité à quelques pas de distance. Il s'accompagne d'une étrange odeur d'épice, de fumée et de cuivre oxydé.

Les pièges et mécanismes que la rouille et le temps avaient mis hors d'usage ont été réactivés par les rêves de la Première Pierre. Le brouillard bleu n'est qu'une des manifestations des énergies qu'elle libère. Il est émis par la sculpture qui encadre la porte donnant sur la salle 5. Un chitine dément et solitaire se cache dans le brouillard et s'apprête à attaquer les PJ par surprise. Trois carrés marqués d'un P positionnent sur la carte les pièges oubliettes.

La Porte du Dragon : La sculpture ébréchée autour de la porte de la salle 5 représente, vue de face, une tête de dragon. Les mâchoires béantes encadrent le battant de pierre fermé par une serrure. Les narines du dragon, enchantées par le pouvoir de la Première Pierre, projettent deux jets de ce brouillard bleu qui a envahi la pièce. Si elles sont bouchées avec des chiffons par exemple, le brouillard s'éclaircit après 1 tour.

La porte est verrouillée et seule la clé détenue par un chitine dans la salle 47 peut la déverrouiller.

Il est impossible de crocheter la serrure ou de forer la porte par magie et chaque tentative en ce sens se traduit par des bouffées de brouillard vert surgissant des narines du dragon. Tous les PJ à moins de 3 m doivent alors réussir un jet de vigueur DD14 contre le poison ou subir les effets du gaz corrosif: 1d4 points de dégâts. Si les narines ont été bouchées, chaque tentative pour ouvrir la porte risque de déloger les obstructions (20 % de chances cumulatifs) et tous les personnages à portée doivent alors faire leur jet de sauvegarde comme indiqué ci-dessus.

Pièges oubliettes : Les trois emplacements marqués d'un P sur la carte correspondent à des pièges oubliettes de 3 m de profondeur. Les deux battants des trappes qui les recouvrent s'affaissent dès qu'un poids supérieur à 10 kg leur est appliqué.

Puit

Type : Fosse

Type de construction : mécanique simple

Type d'activation : Local

Déclencheur : poids

Effet : emprisonnement, blessure

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 4d6

Jet de Sauvegarde : jet de Ref DD20 pour l'éviter

DD Fouille 21

DD Désarmorage 20

Facteur de Puissance 4

L'oubliette du milieu est garnie d'épieux, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts supplémentaires. Quand 3 tours se sont écoulés, la puissance onirique de la Première Pierre réarme automatiquement les trappes, à moins qu'elles n'aient été coincées d'une manière ou d'une autre en position ouverte.

L'oubliette centrale contient, outre des épieux, la dépouille de Kurt Charbonnier. Le malheureux berger est mort alors qu'il commençait à peine son exploration. Son cadavre ne recèle aucun objet de valeur et son examen n'apprend rien aux PJ. S'ils prennent la peine d'évacuer la dépouille et de la ramener à la famille pour des funérailles en règles, une récompense de 200 PX, chacun, couronne leur initiative.

Un chitine dans le brouillard : Un jeune chitine, appelé Awa, se cache dans le brouillard. Les chitines sont de petits humanoïdes dotés de quatre bras articulés qui leur confèrent des capacités de manipulation inhumaines. Leur visage reste relativement humain malgré leurs yeux à facettes et les mandibules qui débordent de leur bouche. Leur crâne et leur crinière, une longue chevelure noire et raide qui rappelle la crinière d'un cheval.

Si les Pj quittent la salle sans avoir affaire à lui, il se glisse derrière celui qui ferme la marche pour tenter une Attaque Sournoise avec sa dague magique en ivoire de dragon (voir Nouveaux objets magiques). Quand c'est possible, il disparaît, si possible, dans le brouillard avant même que les autres PJ aient pu comprendre ce qui s'est passé.

Awa – Voleur Chitine niveau 2

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2d6 (20 pv)

Initiative : +5 (Science de l'initiative + Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 16 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure ; +1 Targe)

Attaque : 2 épées courtes +4, Dague ivoire +5

Domage : Epée courte 1d6, Dague 1d6+1

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : attaque sournoise, esquive, bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +7, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +6, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Equilibre +9, Escalade +11, Saut +6

Dons : Science de l'initiative, Multidextrie, Combat à plusieurs armes

Personnalité: Dément.

Alignement : Neutre Mauvais

Langage : commun des profondeurs

Équipement spécial : Dague en ivoire de dragon.

Équipement standard: Vêtements, armure et bouclier de toile durcie

FP : 3

Développement : Si Awa, le chitine en embuscade, est encore caché quand un ou plusieurs PI tombent dans les oubliettes, il se glisse en silence derrière les aventuriers restants. Il profite alors de ce qu'ils aident leurs amis à sortir du piège pour les y pousser à leur tour. Si tous les personnages se retrouvent au fond, il reste à proximité et cherche à repousser ceux qui escaladent les parois du puits. Les PJ touchés alors qu'ils grimpent doivent réussir un **jet de Ref DD20** ou retomber au fond et subir les dégâts appropriés.

5. Le message runique

La porte de cette salle est verrouillée et résiste à toute tentative d'effraction comme expliqué en 4. Seule la clé détenue par Garlome (salle 47) permet de l'ouvrir. Quand c'est le cas, lisez ce qui suit aux joueurs :

Une lueur bleu miroite sur le dallage de pierre. La salle est vide, mais à l'est, elle s'étrangle en une ouverture de 3 m à peine et une obscurité absolue règne au-delà. Au-dessus de l'ouverture s'alignent des runes vigoureuses.

Un message rédigé en Néthérite est inscrit au-dessus de l'entrée de la salle 6. Les personnages compétents en Langues Anciennes, qui Lisent les Langues Inconnues, ou qui disposent d'un sortilège de Compréhension des Langues ou autre magie du même type peuvent éventuellement déchiffrer les runes : "N'entrez Ici qu' Avec Révérence".

Les humanoïdes de taille moyenne qui entrent en rampant ou en courbant l'échine dans la salle 6 ne sont pas fauchés par la lame d'acier qui surgit du mur à une hauteur de 1,50 m.

Les nains et les petites gens ne risquent normalement rien dans toutes les positions. Les humanoïdes extraordinairement grands (2,10 m et plus) sont touchés quelle que soit l'intensité de leur courbette (ils ne risquent cependant rien s'ils entrent en rampant). Ceux qui sont sur la trajectoire de la lame doivent réussir un **jet de Réf DD27** ou subir 8d6 points de dégâts. Ceux qui meurent sur le coup sont décapités par la lame. Cette dernière réintègre son logement (presque invisible) dans le mur une fois qu'elle a frappé. Elle se réarme dès qu'un individu ou un groupe passe de la salle 5 à la salle 6 (ou dans l'autre sens).

La lueur bleue et la lame animée tirent leur énergie de la Première Pierre.

Faux mortelle

Type : Grande Faux

Type de construction : Mécanique complexe

Type d'activation : Instantanée

Déclencheur : local

Effet : blessure

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 8d6

Jet de Sauvegarde : jet de Ref DD27 pour l'éviter

DD Fouille 21

DD Désarmement 25

Facteur de Puissance 4

6. Le reliquaire

Quand le piège est franchi, vous pouvez lire ce qui suit

Un trépied de fer rouillé, vissé dans le sol, occupe le centre de cette pièce circulaire au plafond en coupole. La pierre des murs est usée mais on distingue encore des traces de runes antiques et de dessins grossiers. Les griffes du tripode enserrent fermement une sphère aigue-marine de 30 cm de diamètre. Des langues de vapeur, comme celles d'une respiration dans un air glacial, se détachent lentement de la sphère mais se dissipent avant d'atteindre le sol de pierre.

La sphère aigue-marine est légèrement magique. Les PJ qui posent leurs mains sur sa surface glaciale subissent des gelures pour 1 point de dommages et entendent alors une voix qui résonne dans leur tête, "Pyorrhoea". C'est le mot de passe que devront utiliser les personnages dans la salle 47 pour entrer dans la Zone Inférieure.

Le trépied de fer est vissé dans le sol. La sphère aigue-marine (une boule d'obsidienne parfaitement lisse, teintée en bleu vert par des impuretés minérales) est solidement verrouillée dans son emprise. La libérer nécessite la réussite d'un **jet de force DD25**

Développement : Si la sphère est délogée de son emplacement par quelque tour de force ou de magie, le para-élémentaire de glace qui lui est lié se trouve libéré et regagne son plan d'origine. La sphère perd alors ses propriétés magiques. Le para-élémentaire ne s'en prend pas aux PI (sauf s'il est attaqué); il se contente de s'évaporer entre les plans en lâchant tout de même cet avertissement, "Fuyez cet endroit si vous tenez à vos vie".

7. Le poste de garde abandonné

La porte de cette salle est verrouillée mais s'ouvre sur la réussite d'un jet en **Crochetage DD20**. Lisez ce qui suit aux joueurs:

La porte s'ouvre en grinçant de tous ses gonds. À l'intérieur, une table et un banc de pierre renversés disparaissent sous la poussière et les gravats. Sur le sol, divers débris, des poteries brisées peut-être, avoisinent les squelettes de plusieurs humanoïdes.

Cet ancien poste de garde n'a pas été fouillé par les chitines et le pouvoir dément de la Première Pierre ne l'a pas

touché. Les ossements des trois squelettes sont bien trop dégradés pour déterminer la race de leurs propriétaires, mais les débris alentours (morceaux d'armes rouillées, boucliers brisés, etc.) suggèrent qu'il devait s'agir de gardes. Il est impossible de déterminer la cause de leur mort.

Une fouille minutieuse des débris (**Jet en fouille DD20**) permet de récolter une clé de fer rouillée (celle de la porte de cette salle), plusieurs amulettes d'ivoire jauni, des crânes grimaçants ne mesurant guère plus de 1 cm, et un total de 13 pièces d'or et 36 pièces de cuivre. Ces dernières portent des inscriptions et symboles (Un corbeau sur un crâne) en rapport avec l'ancienne civilisation qui a construit le complexe (une civilisation que ne connaissent sans doute pas les PJ). Par la suite, ces pièces seront désignées comme des monnaies antiques, d'or, d'argent ou de cuivre.

8. L'armurerie

La porte de cette salle est verrouillée et piégée. Si le piège n'est pas Trouvé et Désamorcé (**Fouille DD15 / Désamorçage DD20**) ou neutralisé en appuyant sur un bouton dissimulé (**Fouille DD25**), une aiguille acérée inflige 1d2 points de dommages à la personne qui ouvre la porte. L'extrémité de l'aiguille est tachée mais le poison mortel qui l'enduisait s'est évaporé depuis longtemps. Quand la porte est ouverte, lisez ce qui suit aux joueurs

Tous les murs de cette pièce de 3 m sur 3 étaient autrefois couverts d'étagères et de râteliers. Seuls des amas de débris et de poussière signalent la chose au pied des murs est et sud, mais les râteliers du mur ouest sont encore intacts et portent toujours des dizaines de lances pourries et rouillées.

Une fouille approfondie de la salle met à jour, outre des dizaines d'armes brisées et inutilisables, trois épées longues, cinq dagues, une lance de fantassin et une épée à deux mains qui ont survécu au temps. L'une des épées à deux mains est une arme de maître (**Jet en Artisanat forge d'Arme DD15** pour le déterminer). Ces armes s'ornent toutes d'un crâne sculpté sur le pommeau ou sur la hampe.

9. Le couloir obstrué

Ce couloir vers l'Est est complètement obstrué par les épais filaments d'une toile d'araignée gris perle.

La peur des drows n'a pas suffi à maintenir l'unité parmi le groupe de chitines en fuite. Caullum s'est révélé un chef capable mais après qu'il eut réveillé la Première Pierre, les étranges apparitions de créatures et réactivations de pièges lui ont valu la colère d'une minorité. Une faction s'est rebellée contre lui et, sous la direction d'une femelle appelée Uelwen (voir salle 13), elle s'est réfugiée dans cette partie de la Zone Supérieure. Ces chitines ont scellé l'accès à leur campement provisoire par un mur de toile de 1,50 m d'épaisseur.

Comme toutes les toiles chitines brutes, celle-ci est enduite d'une huile (sécrétée par les chitines eux-mêmes) qui la protège du feu (les feux magiques ne la brûlent que sur 30 cm de rayon par sort). Elle est extrêmement adhésive et la peau et les objets normaux s'y retrouvent collés au moindre contact. Les personnages et objets collés à la toile peuvent s'en arracher (ou en être arrachés) grâce à la réussite d'un jet de force DD15 ou un jet d'évasion DD25. Ceux qui sont englués à l'intérieur de la toile doivent réussir un jet identique par 30 cm de toile à franchir. Des instruments tranchants permettent de dentiller et de détruire la toile sur 30 cm de rayon par round sans s'engluer.

Développement : Deux gardes chitines sont postés de l'autre côté de la toile. Si celle-ci est percée, ils attaquent et appellent du renfort (gardes de la salle 10). Cinq chitines arrivent de la salle 10 après 3 rounds et cinq autres après 6 rounds.

Les PJ qui souhaitent s'épargner une bataille peuvent solliciter un armistice en langage des signes, en Drown ou en commun des Profondeurs. Les chitines présents interrompent alors leurs attaques et attendent l'arrivée de Vald, le chef de la garde qui parle le commun. Si les PJ acceptent de lâcher leurs armes, Vald et ses guerriers les escortent jusqu'à Uelwen en salle 12, où ils peuvent essayer de négocier une alliance. La bataille va bien sûr jusqu'à son terme s'ils tiennent à combattre ou refusent de se soumettre aux exigences des chitines.

Chitine – Type Homme d'arme niveau 2

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2d8 +2 (25 pv)

Initiative : +1 (Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 16 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure ; +1 Targe)

Attaque : 2 épées courtes +6, 1 Javeline +6 (distance)

Domage : Epée courte 1d6, Javeline 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +4, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +8, Déplacement silencieux +6,

Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4, Intimidation +5

Dons : Arme de Prédilection, Multidextrie, Combat à plusieurs armes

Alignement : Neutre Mauvais

Langage : commun des profondeurs

Equipement standard: Vêtements, armure et bouclier de toile durcie

FP : 3

10. Les guerriers chitines

Cette salle loge habituellement 10 guerriers chitines. Suivant les actions des PJ en salle 9, il se peut cependant qu'elle soit complètement vide.

Cette vaste salle est éclairée par la lueur verdâtre et blafarde de quatre lampes d'angle. Le sol est couvert de petits os, de lambeaux de cuir et d'ordure. Au centre de la pièce, ces débris disparaissent pour laisser la place à un foyer improvisé, quelques pierres en cercle enserrant un tas de cendres. Dix cocons de toiles de taille humaine sont suspendus au plafond. Ils semblent être disposés au hasard mais aucun ne surplombe le foyer. Un cocon plus grand, peut-être 3 m de diamètre, est accroché au plafond près du mur ouest.

Si les PJ n'ont pas encore rencontré les guerriers chitines en 9, ils trouvent ici 10 chitines endurcis par les batailles. Sauf alerte, cinq d'entre eux sont généralement installés autour du feu (un tas de braise couvert de cendres) où ils réparent armes et armures (des applications de toile supplémentaire et d'huile corporelle renforcent et redonnent forme à ces objets). Cinq autres chitines se reposent dans les cocons suspendus au plafond ; à moins qu'ils n'aient déjà combattu ou rencontré les personnages en 9.

Les chitines qui se trouvent encore ici attaquent les intrus à moins que les PJ n'aient passé un marché avec ceux qu'ils ont rencontré en salle 9. Un de ces guerriers chitines s'appelle Vald; le javelot et l'épée dont plus de secret pour lui, de même que bien des langues dont le commun. Ce Chitine a été l'objet de bien des expériences de la part de ces anciens maîtres drows. C'est désormais une redoutable machine à tuer qui défendra farouchement ses congères et la néces au prix de sa propre vie si nécessaire.

Vlad – Leader Chitine Guerrier Niveau 5

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 5d10 +1 (50 pv)

Initiative : +6 (+4 Science de l'initiative ; +2Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 17 (+1 taille ; +2 Dex ; +3 Armure ; +1 Targe)

Attaque : 2 épées courtes +10, , 1 Javeline +10 (distance)

Dommages : Epée courte 1d6, Javeline 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +5, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 14, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +8, Déplacement silencieux +6,

Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4, Intimidation +5

Dons : Arme de Prédilection, Attaque en puissance, Botte secrète, Multidextrie, Combat à plusieurs armes, Sciences de l'initiative

Alignement : Loyal Mauvais

Langage : commun des profondeurs, commun, drow

Equipement standard: Vêtements, armure et bouclier de toile durcie

FP : 7

Les cocons : Les dix petits cocons de toiles mesurent 1,50 m de long pour 90 cm de diamètre. Leur partie basse se trouve à 3 m du sol (les chitines peuvent ramper sur les murs et le plafond pour y accéder). Ils ont été traités avec des huiles qui les protègent du feu et annulent le pouvoir adhésif de la toile. Une fente le long de chaque cocon permet de s'installer dans leur intérieur douillet et chacun représente la couchette personnelle d'un chitine. Si les Pj prennent la peine de les fouiller, ils découvrent 3d10 pièces d'argent dans chacun. Ces pièces portent une inscription en drow «À la Grâce de Lolth » et la représentation d'une araignée sur une face et celle d'une elfe noire au port royal sur l'autre. Chaque cocon a aussi 20 % de chances de contenir une épée courte et quatre javelots de rechange, des armes façonnées dans de la toile durcie. Souignons que ces armes et armures de toile durcie se désagrègent complètement si elles ne sont pas imprégnées tous les mois avec l'huile corporelle des chitines.

Le grand cocon : Ce cocon ne diffère des autres que par sa taille, son contenu et son entrée piégée. À l'intérieur, un javelot monté sur tendeur est braqué sur la fente d'entrée. Si le piège n'est pas Trouvé et Désamorcé, le javelot inflige 1d6 points de dommages à la première personne qui pénètre dans le cocon. Une fois déclenché, le piège ne peut fonctionner de nouveau que s'il est réarmé manuellement.

Ce cocon contient une réserve d'armes et d'armures de toile durcie : 10 épées courtes, 40 javelots, 10 dagues, 5 boucliers et 3 armures.

Les PJ qui se livrent à une fouille approfondie de l'intérieur du cocon peuvent faire un **jet de Fouille DD15**. En cas de succès, il apparaît qu'un subtil renflement de la paroi de toile recouvre, en fait, une étroite cavité. Celle-ci cache un bouclier +1 métallique. Gravé sur sa surface, un crâne grimaçant tient entre ses dents la double boucle du signe de l'éternité.

11. Le campement des renégats chitines

La porte de cette salle est habituellement ouverte. Mais si les PJ sont arrivés jusqu'ici à la pointe de l'épée, elle est fermée et barrée de l'intérieur (et ne s'ouvre que sur une réussite de Barreaux et Herses). S'ils entrent ou regardent à l'intérieur, lisez ce qui suit aux joueurs

Le sol, les murs et le plafond de cette salle disparaissent presque entièrement sous une couche de toiles d'araignée gris perle. Plusieurs lampes de verre sont suspendues çà et là par des filaments arachnéens. Elles projettent une épouvantable lueur verte sur ce nid qui doit abriter une vingtaine au moins de

bipèdes arachnoïdes. Ces créatures rampent comme des insectes sur les murs, le sol et le plafond.

Il y a en tout 24 chitines, mais 4 seulement sont susceptibles de combattre. Les autres sont trop jeunes, trop inexpérimentés ou trop lâches pour se défendre en cas d'attaque. Les Pj qui décident de les exterminer une fois que les quatre guerriers ont été éliminés ne sont récompensés de leurs efforts par aucun point d'expérience (même si les chitines sont d'alignement mauvais). En fait, vous pouvez même sanctionner par une pénalité de -200 PX les personnages d'alignement bon qui participent à semblable massacre.

Les chitines qui se sont rangés derrière Uelwen contre Caullum ont choisi cette salle pour y installer le cœur de leur communauté. À une époque, les chasseurs chitines franchissaient régulièrement la barrière de toile en 9 pour aller traquer leurs proies dans les tunnels du monde souterrain (voir descriptions de la Zone Médiane). Depuis que les expériences de Caullum avec la Première Pierre ont ouvert un passage vers la surface, ils préfèrent s'aventurer sous le ciel nocturne à la recherche de moutons isolés ou d'autre gibier. La pièce contient donc force ossements, peaux et amas de laine brut et des gigots d'agneaux sont en train de rôtir sur un barbecue aménagé dans un coin de la pièce.

La pièce au nord est, elle aussi, abondamment entoïlée et sert de garde-manger. Elle contient dix moutons vivants, une guirlande de lièvres et un lézard des cavernes mort (remarquable par sa taille: 1,50 m du museau à l'extrémité de la queue).

12. La salle de réunion

Cette salle est éclairée par une unique lampe de verre placée au centre d'une table basse en pierre. Des bancs de pierre sont visibles dans la lueur verdâtre. Si l'on en croit les traces sur le sol, ils n'ont été trainés dans cette pièce qu'assez récemment. Un paquet de feuille de parchemin, une aiguille en os et un petit pot de terre hermétiquement bouché sont posés sur la table et jettent des ombres déformées sur les murs.

La pièce est vide. C'est là qu'Uelwen réunit les chasseurs et guerriers de sa petite communauté renégate pour tenir conseil. Les PJ qui acceptent de déposer les armes pour la rencontrer sont escortés jusqu'ici par des gardes chitines. (Voir salle 13 pour ce qui concerne son attitude et ses projets.)

L'aiguille et le pot d'encre cendreuse sur la table ont servi à dessiner une carte grossière sur une des feuilles de parchemin. La carte représente un cercle de pierres au sommet d'une colline, quelques bosquets et prairies, et une flèche pointant vers l'extérieur de la carte. Cette dernière s'accompagne d'une légende en lettres drows pouvant se traduire par "petit village humain dans cette direction".

13. La chambre d'Uelwen

Les PJ qui arrivent ici sans escorte chitine et qui se sont montré bruyants en 12 trouvent cette porte verrouillée. Et qui plus est, il se peut que l'un d'entre eux entende jouer la serrure quand Uelwen ferme à clé. La réussite d'un **Jet en Crocheter les Serrures DD20** permet d'ouvrir la porte, mais la maîtresse des lieux n'apprécie guère la chose. Quand la porte est ouverte, lisez ce qui suit aux joueurs

La pièce est complètement tendue de toile mais, ici, les filaments sont presque translucides, et l'ensemble est parcouru de reflets argentés. Un cocon grand comme un homme est suspendu dans le coin sud-ouest et des niches et rangements ont été tissés dans la toile qui couvre le reste de la pièce.

Cette pièce est réservée à Uelwen. Elle dirige la communauté et accepte de parlementer avec les PJ quand ils lui sont amenés dans la pièce précédente ou s'ils parviennent jusqu'ici sans mettre à mal ses subordonnés. S'ils se montrent agressifs, elle se défend vigoureusement. Elle appelle ses deux araignées dressées à l'aide (Qod et Qin) et se sert sans vergogne de ses bombes essaims (voir les caractéristiques d'Uelwen ci-dessous).

La pièce contient ses affaires personnelles et des centaines de robes, chemises, pantalons et autres vêtements de bonne facture. Au fond d'une nuit de toiles, une bourse de soie arachnéenne contient 43 po à l'effigie de Lolth et 2 saphirs noirs de 25 po chacun.

Développement : Les PJ qui traitent avec Uelwen apprennent ses projets : elle veut trouver un refuge dans le monde de la surface où son peuple serait en sécurité. S'ils acceptent de guider la communauté chitine d'Uelwen dans une forêt peu fréquentée qui se trouverait à moins d'une nuit de marche du Cercle (le voyage devra avoir lieu dans un avenir proche mais Uelwen peut attendre qu'ils aient terminé leur exploration du complexe), elle leur raconte une partie de l'histoire relatée dans l'introduction. Elle ne connaît pas la nature véritable du complexe, mais elle soupçonne que ses anciens habitants ont été tués par une maléfice antique et implacable.

Le Mal a été réveillé récemment par les fouilles de Caullum dans la Zone Inférieure et d'étranges créatures des temps anciens se sont alors mises à hanter les couloirs du complexe. C'est pour cela qu'elle a entraîné son petit groupe de chitines aussi loin que possible de Caullum. Elle a peur que ses machinations n'apportent la mort à tous ses anciens compagnons d'esclavage.

Si les PJ préfèrent traiter avec Uelwen plutôt que la combattre, ils devraient recevoir une récompense en PX équivalente au double de celle prévue pour un combat contre elle et ses deux araignées.

Questionner à propos d'Eudora, Uelwen reconnaîtra avoir rencontré la magicienne. Cependant cette dernière a rapidement repris ses investigations, avec d'autant plus d'ardeur lorsqu'Uelwen a évoqué les fouilles entreprises par Caullum dans des niveaux encore inexplorés.

Uelwen – Chitine Noble niveau 5

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2d8 + 2 (27 pv)

Initiative : +5 (+4 Sciences de l'initiative, + 1Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 16 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure ; +1 Targe)

Attaque : 2 épées courtes +6, bombe à essaims +6 (distance)

Domage : Epée courte 1d6, Javeline 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +5, Vig +2, Vol +7

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +6, Déplacement silencieux +5, Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4, Buff +8, Diplomatie +5, Lecture sur lèvres +8, Psychologie +5, Sens de la nature +5, Connaissance Religion +5

Dons : Science de l'initiative, Multidextrie, Combat à plusieurs armes, Adaptation diurne

Alignement : Loyal Neutre

Langage : Commun des profondeurs, Drow, Chondathan, Nain

Équipement standard: Vêtements, armure et bouclier de toile durcie

FP : 3

Bombes Essaims- Uelwen détient trois de ces étranges lacs. Elle les jette sur son adversaire en combat alors même que deux autres de ses bras sont utilisés pour des attaques de corps à corps. Ces sacs sont collants et seuls les chitines peuvent les lancer ainsi. Si le dé indique un touché, le sac adhère à la cible, Au début du round suivant, 100 minuscules araignées blanches s'en échappent et la

recouvrent. Toutes mordent une fois et meurent. Ces morsures infligent un total de 1d10+4 points de dommages.

Qod et Qin, araignées monstrueuses (2)

Vermine de taille G

Dés de vie : 4d8+4 (22 pv)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 13 m / 6,5 en escalade

CA 14

Attaque : Morsure +4

Domage : 1d8+3 + venin (DD17 pour 1d6 points de force)

Espace : 3m x 3m / 1m50

Attaque spéciale : Venins, toiles (Force 32 / Evasion 22)

Particularité : vermine

Jet de sauvegarde: Ref +4, Vig +5, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 17, Cons 12, Int *, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +6, Escalade +14, Saut +2

Puissance: 2

14. La salle dévastée

La porte de fer de cette salle, tordue et rouillée, gît près du seuil, arrachée de ses gonds. À l'intérieur, la maçonnerie est noircie et fissurée; il semble qu'il y a bien longtemps une fantastique explosion a dévasté cette pièce. Malgré cela, un cercle étrange couvert de ornements indistincts ou amputés est encore en partie visible.

Les premiers habitants du complexe utilisaient cette salle pour diverses invocations expérimentales. La dernière de ces expériences a malheureusement échappé à leur contrôle. Il n'y a rien ici qui puisse en dire plus aux PJ.

15. La pièce secrète

Cette froide pièce de pierre est dénuée de toute décoration. Un coffre de fer rouillé s'appuie contre le mur ouest.

Pièges oubliettes : Comme indiqué sur le plan, un piège oubliette se trouve juste à l'entrée de la pièce. Il s'agit du même type de piège qu'en salle 4. Le long des murs nord et sud, une bordure de 30 cm permet aux PJ prudents de passer sans actionner la trappe. Les deux battants des trappes qui la recouvrent s'affaissent dès qu'un poids supérieur à 10 kg leur est appliqué. (Un jet en Fouille (DD21) permet de remarquer le contours de la trappe. La victime tombe alors dans l'oubliette à moins qu'elle ne réussisse à s'accrocher à un des bords (jet de Réflexe DD15) La chute inflige 1d4 points de dégâts à ceux qui ratent leur jet de réflexe. Quand 3 tours se sont écoulés, la puissance onirique de la Première Pierre réarme automatiquement les trappes, à moins qu'elles n'aient été coincées d'une manière ou d'une autre en position ouverte.

Le coffre de fer abritait du matériel de secours en cas d'urgence. Quand une invocation tournait mal dans la salle précédente (14), le sorcier pouvait se réfugier dans la pièce secrète et se servir dans le coffre après l'avoir ouvert avec la clé qui était à l'époque, suspendue juste à l'extérieur de la pièce. Cette clé a malheureusement disparu et les PJ qui veulent ouvrir le coffre doivent **Crocheter la Serrure DD20**.

Auparavant, mieux vaut qu'ils aient Trouvé (**Jet en Fouille DD15**) et Désamorcé le piège magique (**Désamorçage DD 25**) qui lui est associé : si le coffre est ouvert sans avoir été désarmé, une sorte de coup de tonnerre retentit et une volée de projectiles de feu arrose les alentours (3 m de rayon). Les PJ subissent 5d4 points de dégâts (Demi dommages si un **jet de Ref DD 15** est réussi) et une odeur de souffre se fait sentir.

Le coffre contient trois doses de poudre d'apparition, un parchemin contenant le sort Echelle d'Energie, une potion d'acuité visuelle, une potion d'héroïsme et deux fioles d'eau bénite.

16. Une salle vide

Il y a longtemps que le plâtre pourrissant de cette salle s'est effrité. La pierre brut des murs et du plafond est maintenant nue. Des pierres brisées, morceaux de statues, et autres débris transpercent l'épaisse couche de poussière vierge sur le sol.

Cette salle ne contient rien d'intéressant.

17. L'histoire sur le mur

Même si la majeure partie du plâtre qui couvrait les murs et le plafond de cette salle est tombé au sol, une surface jaunie et boursoufflée s'accroche encore au mur sud. On peut y distinguer un dessin décoloré : un crâne qui tient entre ses dents le huit horizontal du symbole de l'éternité.

La salle ne contient rien d'autre qui puisse attirer la curiosité des Pj, mais ce dessin à lui seul évoque une histoire fascinante, une histoire qu'ils pourraient découvrir en discutant avec le défunt Pyorrhoea en salle 65 (en se servant de l'artefact divinatoire de la salle 26 ou par un autre moyen magique).

Développement : un jet en fouille DD15 permet de mettre la main sur une mine d'écriture en charbon qui prouve qu'Eudora est passée par cette salle.

Ensuite la magicienne a poursuivi son chemin vers le sud mais elle a entre-aperçu le Chaosien qui se trouve en salle 32 et a fait demi-tour jusqu'à la salle 4. C'est là qu'elle a été capturé par le Clan Uelwen.

Un autre morceau d'Histoire : Le sorcier qui a bâti ce complexe souterrain s'appelait Pyorrhoea. C'était un contemporain des puissants mages de Néthérial. À cette époque bien peu connaissaient mieux que lui le Langage Premier, le langage perdu de la magie. Les projets à long terme de Pyorrhoea étaient pervers et malfaisants. C'est en cherchant à les mener à bien qu'il a découvert, au cœur d'une montagne lointaine, une pierre unique aux incroyables pouvoirs. Il était relativement évident que la pierre n'était pas une composante naturelle de cette montagne et qu'elle était arrivée là après avoir quitté quelque plan très éloigné des espaces temps habituels. Pyorrhoea avait donc fait retirer la pierre du pic et en avait pris possession.

Ce morceau de roc brut s'était avéré impossible à entamer avec des outils normaux. Mais une phrase en Langage Premier, longuement recherchée, avait suffi à le modeler selon les désirs de Pyorrhoea. La pierre avait alors pris la forme dépeinte sur la surface de plâtre encore intacte de cette pièce. Pyorrhoea avait baptisé sa pierre Première Pierre et l'avait enfouie dans les fondations du complexe (en salle 75). Il espérait ainsi maîtriser son pouvoir mais elle allait, en fait, entraîner sa perte et l'abandon du complexe.

18. Les toiles luisantes

Plusieurs salles sont décrites sous ce numéro et leurs portes sont normalement ouvertes.

Cette salle vide devrait être complètement obscure mais dans un coin quelques lambeaux de toiles luisent d'une phosphorescence verte.

Les elfes noirs ont lancé plusieurs agents et créatures sur la piste de leurs anciens esclaves, ces chitines qui se sont installés dans le complexe. Une de ces créatures avait installé son repaire dans cette salle et les lambeaux de toile sont un vestige de sa présence passée. Si des chitines accompagnent le groupe, ils blémissent en apercevant les toiles mais ne font aucun commentaire sur leur origine probable. Le contact de ces toiles est dangereux voir salle 23 pour plus de renseignements à ce sujet.

19. La sculpture

Malgré les traces d'usure et quelques fissures, la sculpture qui se dresse dans cette grande alcôve ne manque pas d'allure : elle représente une licorne qui se cabre, la tête fièrement dressée. Malheureusement, le temps ou le vandalisme l'a amputée de sa corne et de sa patte avant gauche.

La sculpture n'est dotée d'aucune caractéristique ou ni de pouvoirs spéciaux.

20. Vides & Nues

Plusieurs salles portent ce numéro. Les Pj n'y découvriront rien d'intéressant.

21. Une autre sculpture

Une licorne se cabre face au couloir à l'intérieur d'une sorte d'alcôve. La sculpture est plus ou moins fissurée et rongée mais elle reste entière.

Si l'on fait tourner la corne de cette licorne de pierre vers la droite, la porte secrète du mur est (jet en fouille DD20 pour la découvrir) s'ouvre (c'est la seule façon de l'ouvrir).

Si la corne est tournée vers la gauche (Jet de Fouille, DD10, pour découvrir que la corne est mobile), un torrent de gaz noir surgit de la bouche ouverte de la sculpture (Jet en fouille DD20 pour découvrir le piège) . Les Pj doivent réussir un jet de Vigueur DD18 ou succomber à un sommeil enchanté. Les dormeurs ne sortent de ce coma infesté de cauchemars qu'après 24 heures. Lisez ce qui suit aux joueurs dont les personnages ont raté leur jet de sauvegarde

Encastré dans le mur d'une salle en coupole, un crâne de pierre phosphorescent irradie des éclairs d'une lumière vert violacé. Des créatures inconnues apparaissent à chaque éclair et attaquent une magnifique licorne blanche. La bête splendide se cabre mais le crâne projette un rayon lumineux qui vient percer sa corne. La licorne laisse échapper un gémissement de désespoir avant de tomber au sol.

Quand les Pj se réveillent de ce sommeil noir, ils sont si perturbés par l'expérience qu'ils reçoivent un malus de -1 à leurs jets d'attaque et de compétences pendant 24 heures

Derrière la porte secrète, un piège oubliette de 3 m de profondeur rend l'accès à la salle 22 bien dangereux. Ce piège est semblable à ceux de la salle 4.

Puit

Type : Fosse

Type de construction : mécanique simple

Type d'activation : Local

Déclencheur : poids

Effet : emprisonnement, blessure

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 4d6

Jet de Sauvegarde : jet de Ref DD20 pour l'éviter

DD Fouille 21

DD Désarmage 20

Facteur de Puissance 4

22. La réserve secrète

Cette petite pièce a subi les ravages habituels du temps. Pourtant, il semble que les tonnelets alignés sur ses étagères de pierre aient été protégés par quelque sort de conservation.

Un sort de fraîcheur continue de protéger les tonnelets de vin mais il s'est passé tellement de temps que la plupart d'entre eux

contiennent désormais du vinaigre. Un examen systématique des tonnelets permet cependant d'en isoler Id3 parfaitement conservés (4 litres chacun).

La qualité de ce vin millénaire est parfaitement incroyable. Son parfum de fleurs de montagne se sublime en bouche en une palette qui mélange eau glacée, baies mana et vent du nord.

La première fois qu'un Pj consomme un plein gobelet de ce nectar, il ressent tous les effets associés à une potion d'héroïsme. Les gorgées suivantes n'apportent rien de plus et l'ivresse risque même d'annuler ces bénéfiques. Une fois ces premiers effets disparus, le vin reste merveilleusement bon, mais sans plus.

23. Les feux de l'araignée

Le sol couvert d'ossements de cette salle est éclairé par des toiles phosphorescentes accrochées au plafond. Un amas d'obscurité prédatrice reste tapis derrière ce filet lumineux.

Les toiles sont ici en parfait état, contrairement à celles des salles 18, car l'araignée fantôme qui les a créées continue de les entretenir. Cet agent sans pitié des drows, engendré par eux à partir d'une araignée âme-en-peine encore plus dangereuses se trouve en fait dans la salle et attaque les Pj à la première occasion.

Si les aventuriers réussissent à vaincre l'araignée, mieux vaut qu'ils évitent ses toiles car leurs filaments glacés absorbent Id4 points de vie au moindre contact. Ils ne peuvent être tranchés que par des armes en argent ou +1 au moins et les casser demande un jet de force de 36 ou un jet d'évasion de 26 (mais l'hercule encaisse alors des dommages).

Araignée fantôme

Vermine de taille G

Dés de vie : 10d8 +10 (55 PV)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse de déplacement : 13 m / 6,5 en escalade

CA 16 (+3 Dex, +3 Chitine)

Attaque : Morsure +9

Dommage : 2d6+6 + venin (DD20 - pour 1 points de Cons)

Espace : 3m x 3m / 1m50

Attaque spéciale : Venins - Une morsure inocule à la victime un venin fantôme qui reste actif pendant 1d4+1 rounds. Pendant chacun de ces rounds, la victime doit réussir un jet de vigueur DD17 ou perdre temporairement 1 point de Constitution. Un ralentissement du poison retarde ce processus mais ne régénère pas les points de Constitution déjà perdus (il faudrait pour cela une neutralisation du poison). Les points de Constitution perdus sont récupérés au rythme de 1 par 24 heures. Les victimes dont la Constitution tombe à 0 meurent et il y a 15% de chances pour qu'elles reviennent à la "vie" sous forme d'araignées fantômes

- Toiles spectrale

Particularité :

- vermine

- armes en argent ou +1 au moins pour toucher, immunisée contre le froid et les sorts sommeil, charme et immobilisation

- Les projections d'eau bénite infligent 2d4 points de dommages à ces créatures fantomatiques. Du fait de cette nature spectrale, elles sont repoussées par les clerics comme des ombres.

Jet de sauvegarde: Ref +6, Vig +8, Vol +13

Caractéristiques : For 19, Dex 17, Cons 12, Int *, Sag 10, Cha 2

Compétences : Détection +7, Discrétion +6, Escalade +14, Saut +2
FP: 5

24. L'allée des cariatides

Ce long couloir est bordé par une série de niches disposées face à face. Des gravats se sont répandus devant chacun de ces renforcements, des débris de sculpture certainement, puisque des statues se dressent à l'intérieur.

Les statues qui occupent ces niches sont plus grandes que des humains. Elles représentent des créatures humanoïdes dont les mains levées semblent soutenir le plafond. La pierre usée par le temps n'a pas conservé d'autres traits distinctifs. Cependant, un Pj qui prend le temps d'examiner soigneusement ces sculptures découvre, grâce à la réussite d'un **jet sous la Sagesse DD15**, qu'un ensemble de tentacules ou de serpents devait autrefois recouvrir ces silhouettes comme une sorte de fourrure.

Développement: Comme indiqué sur le plan, une des niches abrite une porte secrète. Pour l'ouvrir, il faut presser un bouton caché dans le dos de l'énorme statue qui se trouve là (ce bouton n'est découvert que sur une réussite d'un **jet de Fouille DD25**). Ce système d'ouverture est associé à un piège à aiguille empoisonnée qui, s'il n'est pas Trouvé (**jet de Fouille DD20**) et Désamorcé (**Jet de désamorçage DD20**), inflige 1d2 points de dommages au Pj qui l'actionne, doublé d'un **jet de Vig DD13**. En cas d'échec perte d'1D4 points de Cons et 1d4 points de Dex ; et 1d4 pts de Cons une minute plus tard.

25. L'atelier

Des blocs de pierre de toute nature et taille gisent dans cette salle sous une couverture de poussière vierge. Certains sont strictement quadrangulaires alors que d'autres ont déjà subi les premiers assauts d'un sculpteur : des esquisses de têtes, bras, visages et autres émergent de la pierre. Mais peut-être s'agit-il en fait de créatures qui n'auraient pu se libérer que partiellement de leur prison de pierre. À côté de ces sculptures incomplètes, on peut voir un établi de sculpteur, lui aussi en pierre, adossé au mur nord. Nombre d'outils de taille sont encore présents...

L'établi de pierre contient toutes sortes d'outils permettant de travailler la pierre, dont bon nombre de burins et ciseaux de toutes tailles et formes, marteaux divers et peaux de requin abrasives. Trois petits tiroirs de pierre contiennent ce qui doit être des sables de polissage de différents grains. Les personnages qui retirent complètement le tiroir du centre et jettent ensuite un coup d'oeil au fond de son logement repèrent la poignée d'un second tiroir.

Ce tiroir caché est piégé par une sorte de guillotine. Le pillard enthousiaste qui n'a pas su Trouver (**jet de Fouille DD24**) et Désamorcer (**Jet de désamorçage DD18**) le piège doit réussir un **jet de Ref DD25** ou perdre sa main (et 1d2 pv permanents.). Si ses compagnons gardent leur sang-froid, ils penseront à placer un garrot sur son bras pour enrayer l'hémorragie (perte de 1 pv par round jusqu'à sa mort). Le tiroir caché contient 56 pièces d'or antique et une fiole de terre cuite contenant deux doses de poudre d'animation (quand cette poussière est répandue sur un objet inanimé de moins de 40 cm cubes, il s'anime comme si le sort de prêtre de 6e niveau animation d'un objet l'affectait).

26. L'hôtel du souvenir

La porte de cette salle a été taillée dans la masse d'un unique bloc d'obsidienne. Les bas-reliefs à sa surface représentent plusieurs visages aux bouches béantes et hurlantes. La porte s'ouvre normalement et les visiteurs découvrent alors une pièce étrange.

Cette salle à six pans est dallée d'un échiquier d'obsidienne et de porphyre. Le plafond en pointe s'élève jusqu'à 6 m de haut à partir des murs de 2,40 m. Sous le sommet en pointe est suspendu un globe à moitié rongé, irradiant une faible lumière blafarde. A l'autre extrémité de la pièce, un autel de marbre noir et poli est gravé de runes complexes.

Un sort de lumière éternelle éclaire encore cette salle, mais il a été lancé il y a si longtemps que le globe qui lui sert de support

est en partie désagrégé. Ce n'est pas le cas de l'autel qui est toujours plus ou moins enchanté. Rien ne permet de déterminer à qui il est consacré, mais une réussite en Langues Anciennes DD20 ou un sort de compréhension des langages donne le sens du message figurant à sa surface plane (orienté vers un lecteur qui ferait face à la porte d'entrée). De plus, si les PJ observent les runes pendant 2 rounds au moins, elles se brouillent et se contorsionnent jusqu'à se réécrire dans une langue connue de l'un d'eux. (C'est le pouvoir de la Première Pierre qui est responsable de cette transformation.) Les runes transcrivent le message suivant

Qui cherche à rappeler la lumière de la vie passée
Marche avec tolérance vers sa droite
Qui veut être mis à l'épreuve par les endeuilés
Marche avec réticence à senestre.

Développement : La "senestre" citée par les vers ci-dessus désigne la salle 27. La "dextre" désigne le long boyau qui s'enfonce vers l'est. Ce boyau est au même niveau que la salle 26 mais le sol est couvert de terre meuble et humide sur une profondeur inconnue (le sol de pierre est en fait situé 3 m plus bas). Son plafond ne se trouve de plus qu'à 90 cm de hauteur et les personnages de taille normale doivent ramper s'ils veulent examiner la source d'une étrange lueur à son extrémité (est).
La lueur provient des cordes d'une harpe de bois tachée de noir; c'est un résonateur spirite qui permet d'entrer en communication avec les morts. La harpe s'appelle Euphonie et elle est décrite en fin de scénario à la rubrique Nouveaux objets magiques.

La terre humide recouvre et cache le propriétaire actuel de cet instrument, un zombi nu et décharné qui s'accroche fermement à son cadre. Le personnage qui s'empare de la harpe devrait repérer la main sortant de terre à sa suite, juste avant que l'autre main du zombi surgisse du sol pour attraper le cou du voleur.

Zombie

Mort-Vivant de taille M

Dés de vie : 2d12 +3 (20 PV)

Initiative : -1 (Dex)

Vitesse de déplacement : 10 m

CA 11

Attaque : Poing +2

Domage : 1d6+1

Espace : 1m5 x 1m50 / 1m50

Particularité : Mort-vivant, limité aux actions partielles

Jet de sauvegarde : Ref -1, Vig +0, Vol +3

Caractéristiques : For 13, Dex 8, Cons *, Int *, Sag 10, Cha 1

Dons : Robustesse

FP : 1

27. Attention à la marche!

Cette salle contient la même terre humide que le boyau est. L'odeur de terre et de moisissure est vaguement détectable depuis l'extérieur.

Sonder la terre avec une perche ou autre chose ne donne rien et les PJ capables de repérer les morts vivants ou le mal ne détectent rien d'anormal. Ceux qui peuvent sentir la magie ou qui utilisent un sort de détection de la magie découvrent que la terre est enchantée.

Les PJ qui entrent dans la pièce disparaissent aussitôt, de même que tous les objets jetés à l'intérieur. Tout ce qui disparaît de cette pièce se retrouve (par le biais d'un sort de téléportation) en salle 28.

Développement : Les PJ arrivés en 28 sortant victorieux de l'épreuve qui leur est soumise dans cette salle réapparaissent en 27 d'où ils peuvent sortir normalement. Ceux qui ont déjà passé l'épreuve ne sont pas téléportés de nouveau s'ils reviennent en salle 27.

28. Épreuves des Morts

Ne lisez ce qui suit que si les PJ disposent d'une source de lumière. Tant qu'une source de lumière n'a pas été téléportée en 27, cette salle reste plongée dans une obscurité glacée.

Vous vous retrouvez dans une salle carrée de 6 m de côté. Murs et plafond sont taillés dans la pierre, mais le sol est couvert d'une couche de terre meuble sur une profondeur inconnue. Le plafond est bas, à peine 2,10 m au-dessus du sol. Au centre du mur ouest, une roche abrite un crâne noirci.

Cette salle pourrait bien être la dernière demeure de ceux qui ne disposent pas de la harpe Euphonie. Si les PJ ne peuvent pas communiquer avec l'esprit lié au crâne posé dans la niche, il leur est impossible de sortir de cette salle.

S'ils ont respecté l'ordre suggéré par les vers inscrits sur l'autel de la salle 26, ils devraient avoir Euphonie avec eux. Quand ils essayent d'entrer en contact avec l'esprit du crâne, une étincelle verdâtre s'allume dans les yeux du crâne et les cordes de la harpe se mettent à vibrer à la façon d'un larynx. Par son intermédiaire, le crâne annonce ce qui suit dans la langue du détenteur de la harpe

Votre présence ici signifie que nous acceptez tes Épreuves. Choisissez : Épreuve de Force ou Épreuve d'Esprit ?

L'esprit du crâne s'appelle Norgard. C'était autrefois un compagnon de Pyorrhoea mais ce dernier l'a trahi et inclus sous cette forme dans ses projets démentiels. Récemment revitalisé par les énergies qui s'échappent de la Première Pierre, Norgard propose deux épreuves et les PJ choisissent celle qu'ils veulent. Norgard refuse de répondre aux questions si ce n'est pour répéter son défi initial. Si les PJ réussissent une des épreuves, ils sont téléportés de nouveau en salle 27. S'ils échouent à l'une et l'autre épreuve, ils restent (de même que leurs cadavres) pour toujours dans cette pièce.

Épreuve d'Esprit: Si les PJ choisissent l'Épreuve d'Esprit, Norgard dit, "Répondez à cela et libres vous serez. Réfléchissez bien car vous restez avec moi si la réponse est mauvaise."

La question: Une âme torturée voulait s'échapper de la Maison des Souffrance mais ignorait le mot de passe. Cet esprit avait observé d'autres âmes alors qu'elles s'enfuyaient. Quand la première avait frappé à la porte pour qu'on la laisse sortir, le nécrophage de garde avait rugi "huit" et elle avait répondu "quatre." Quand la seconde avait frappé à son tour, le nécrophage avait craché "six" et l'âme avait répondu "trois." L'âme torturée y vit une logique et frappa à la porte pour qu'on la laisse sortir. "Dix" aboya le nécrophage et la malheureuse âme répondit "cinq". Elle ne put s'enfuir de la Maison de Douleur. Pourquoi?

La réponse: Le mot de passe est dans ce cas "trois" puisqu'il y a trois lettres dans le mot "dix."

Si les PJ répondent correctement à l'énigme, Norgard soupire et un sac de cuir remonte à la surface du sol (voir son contenu plus loin). L'esprit les téléporte ensuite dans la salle 27. S'ils ne savent pas répondre, Norgard cesse de leur adresser la parole et Euphonie reste désormais muette. Sauf intervention extérieure, un long séjour les attend dans les affres de la soif et la faim.

Épreuve de Force : S'ils choisissent l'Épreuve de Force, Norgard leur dit, "Survivez à cette épreuve et libres vous serez. Votre mort sera considérée comme un échec". Il active alors trois morts de Myrkul qui gisent immobiles six pieds sous terre. Les morts-vivants attaquent. Si les PJ survivent, un sac de cuir émerge de la terre tel un ver flasque. Un round plus tard, tous les personnages, morts ou vivants, sont téléportés en 27.

Mort de Myrkul

Mort-Vivant de taille M

Dés de vie : 5d12 (52 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 6m / 4 cases

CA 19 (Armure d'écaillés + 5 naturel)

Attaque : Poing +8, marteau de guerre +8

Domage : poing 1d6+3, marteau 1d8+3

Espace : 1m5 x 1m50 / 1m50

Attaque spéciale : Coup final

Particularité : Mort-vivant

Jet de sauvegarde : Ref +1, Vig +4, Vol +1

Caractéristiques : For 16, Dex 10, Cons *, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Détection +11, Escalade +7, Intimidation +10,

Perception Auditive +5, Orientation+3, Saut +5

Dons : Port de l'armure moyenne

FP : 3

Le sac est un sac sans fond; il contient 150 po, 4 saphirs (25 po chacun) et une potion de Soins majeurs

29. Cadavres

La porte de cette salle est légèrement entrouverte et elle est bloquée dans cette position. Il faut réussir un **jet de Force DD15** pour l'ouvrir ou la fermer.

Cette pièce contient plusieurs bancs de pierre et un meuble bibliothèque brisé et renversé. Le tout est recouvert d'une épaisse couche de poussière. D'épais écheveaux de toile de 1,50 m de diamètre et plus sont posés au coin des murs. Quelques corps humanoïdes putréfiés gisent au centre de la pièce.

Les cadavres humanoïdes sont ceux de prospecteurs nains des profondeurs qui se sont aventurés dans la Zone Médiane du complexe et qui ont été transformés en "nurseries" par les oiseaux des toiles d'araignée. Les larves les ont déjà quittés et ces corps sont presque complètement évidés. Si les Pj utilisent Euphonie, ils apprennent seulement que ces Duergars ont vu une vaste cité chitine à un niveau inférieur et qu'ils n'ont rien découvert d'autre avant d'être tués.

Fouiller complètement la salle demande de soulever la bibliothèque effondrée et conduit à la découverte d'un seul étui à parchemin encore intact. Le parchemin qu'il contient est très ancien mais le sort de clerc inscrit reste utilisable, Soins des Blessures Majeurs, lancé au niveau 9.

30. Une créature hors du temps

La porte de cette salle est légèrement entrouverte et elle est bloquée dans cette position. Il faut réussir un **jet de Force DD15** pour l'ouvrir ou la fermer. Un jet en **Perception Auditive réussi DD15** permet de percevoir des grognement, des bruits de sucions et des gargouillis informes en provenance de la pièce.

La poussière de cette salle porte d'abondantes traces de passage. Dans le coin sud-ouest, un immonde tas de chaire en perpétuellement mutation bouillonne avec violence sur le corps sans vie d'un chitine.

Le chaosien qui a élu domicile dans cette salle n'est pas un autochtone du monde souterrain. Il n'est pas non plus arrivé ici par l'ouverture vers la surface. Il a été invoqués à travers le temps par les rêves maléfiques de la Première Pierre.

Chaosien

Extérieur de taille M

Dés de vie : 8d8+8 (44 pv)

Initiative : +5

Vitesse de déplacement : 6m / 4 cases

CA 16 (Dex + 5 d'armure naturelle)

Attaque : 2 griffes +10

Domage : Griffes 1d3 + 2

Espace : 1m5 x 1m50 à 3m x 3m / 1m50

Attaque spéciale : Instabilité corporelle Cf Bm p36

Particularité : RM 15, immunité contre les changement de forme et les coups critiques

Jet de sauvegarde : Ref +7, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 14, Dex 13, Cons 13, Int 10, Sag 10, Cha 10

Compétences : Acrobatie +10, Détection +9, Discrétion +10,

Escalade +12, Perception Auditive +9, Saut +10

Dons : Esquive, Science du Critique, Souplesse du Serpent

FP : 7

31. Le couloir piégé

Rien de remarquable ici si ce n'est l'élargissement du couloir... tant que personne ne marche sur la trappe qui cache l'oubliette dans le coin sud-ouest.

Ce piège fonctionne comme ceux de la salle 4 mais une fouille du fond de l'oubliette met à jour des ossements, des débris putréfiés d'armures de cuir et quatre flèches +2.

Piège oubliette

Type : Fosse

Type de construction : mécanique simple

Type d'activation : Local

Déclencheur : poids

Effet : emprisonnement, blessure

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 4d6

Jet de Sauvegarde : jet de Ref DD20 pour l'éviter

DD Fouille 21

DD Désarmage 20

Facteur de Puissance 4

32. La pièce secrète

Le loquet qui ouvre la porte est associé à un piège à aiguille empoisonnée. Si celui-ci n'est pas Trouvé, **Fouille DD20** et Désamorcé **Désamorçage DD18**, l'aiguille inflige 1 point de dégâts à celui qui ouvre la porte. Ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou subir 1d6 points de dégâts supplémentaires seulement car le poison est éventé.

Dans cette pièce fermée depuis une éternité, l'air est sec mais étrangement froid. Toutes les surfaces sont couvertes de poussière, de même qu'un bloc quadrangulaire de substance cristalline (quelques mètres cubes). Malgré la poussière, on peut distinguer une étrange noirceur au cœur du bloc translucide.

Il s'agit d'un bloc de glace qu'un enchantement garde à température. Nettoyer la poussière qui le recouvre révèle, en son centre, une masse huileuse gelée. Un examen approfondi de celle-ci met en évidence divers bulles et renflements mais il n'est pas possible d'identifier cet étrange objet par simple observation visuelle.

Cette créature est un jeune Tendriculaire (Quand la Première Pierre a été installée dans le complexe, ses pouvoirs incontrôlés ont créé et invoqué des entités issues des plus sombres cauchemars. Dans un premier temps, ces monstres avaient été capturés et étudiés (voir salle 56). Mais les monstruosités rêvées par la Première Pierre avaient bientôt gagné en force; elles avaient fini par ravager le complexe et exterminer tout le personnel de Pyorrhoea. Après la mort des anciens, ces abominations s'étaient battues entre elles jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que quelques - unes.

Les Pj feraient mieux de ne pas toucher à ce bloc de glace. Toute attaque portée contre lui détroit l'enchantement et fait fondre

la glace (le simple prélèvement d'un éclat de glace déclenche cette fusion). Le processus prend normalement 24 heures mais des personnages dévorés par la curiosité risquent d'accélérer les choses en taillant dans la glace ou en réchauffant le bloc. Une fois la glace fondue d'une manière ou d'une autre, les renflements et les bulles de la noirceur s'ouvrent tous des tentacules garnis d'épines tandis qu'une immense bouche s'ouvre en son centre. Le Tendriculaire se précipite pour assouvir sa faim dévorante. Il poursuit les PJ à travers tout le complexe ou jusqu'à ce qu'il trouve une autre proie mais il est heureusement assez lent.

Tendriculaire

Plante de Taille TG

Dés de vie : 5d8+ 54 (70 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 6m / 4 cases

CA 16

Attaque : morsure +10, 2 appendices +6

Domage : Morsure 1d8+9, Appendice 1d3+4

Espace : 3 m x 6m 50 / 4 m 50

Attaque spéciale : étreinte, engouffrement, paralysie

Particularité : plantes, génération (5)

Jet de sauvegarde: Ref +2, Vig +7, Vol +2

Caractéristiques : For 19, Dex 9, Cons 17, Int 3, Sag 6, Cha 3

FP : 5

33. L'escalier en colimaçon

Cet escalier en colimaçon est fissuré et poussiéreux. Les traces de passage récent sont évidentes mais l'abondance des allers et venues ne permet pas à un Rôdeur d'identifier la moindre empreinte.

Les marches s'enfoncent de 6 m dans la roche avant de déboucher dans une vaste caverne (voir le plan de la Zone Médiane). L'escalier en colimaçon colle ensuite à la paroi de la caverne jusqu'au sol (18 m environ). Du haut des marches, on peut entre apercevoir des éclats de lumière; des bribes d'une étrange musique se font entendre de temps à autre et l'odorat capte parfois des bouffées d'une odeur à la fois répugnante et familière. L'escalier donne sur la salle 36 de la Zone Médiane.



Guerrier Chitine

34. En haut de l'escalier

Cet escalier de pierre descend de 6 m en direction de l'est avant de percer le plafond d'une vaste caverne (voir le plan de la Zone médiane). Il est ensuite taillé dans la paroi de cette caverne

et aucune rampe ne protège d'une chute (18 m environ) ceux qui l'empruntent.

Développement: Les chitines qui habitent ce niveau ont posté deux gardes sur une corniche de 3 m sur 3 qui domine de 9 m environ le palier supérieur (les chitines peuvent escalader les parois comme des araignées). À la lumière d'une torche, il est impossible de repérer ces sentinelles dissimulées par la corniche. Par contre les chitines peuvent observer sans problème le groupe. Quand les PJ atteignent le premier palier, ils lancent leurs javelines. Leur position dominante leur confère un bonus de +1. Si les PJ se mettent à escalader le mur pour les rejoindre, les chitines bénéficient d'un bonus supplémentaire de +4 (bonus total de +5 donc). L'escalade jusqu'à la corniche prend normalement 1 round entier et un jet d'**Escalade DD15**, mais si le grimpeur est blessé par un javelot, il lui faut réussir un second **jet d'escalade DD15 + dommages subis**, ou lâcher prise et tomber. Dans ce cas la réussite d'un **jet de Saut DD20** ou **d'Acrobatie DD15** indique qu'il retombe sur l'escalier et ne subit que 1d6 points de dégâts. Si ce jet de sauvegarde est raté, il poursuit sa chute et s'écrase sur le sol de la caverne (environ 15 m plus bas) et encaisse 5d6 points de dégâts.

L'escalier donne dans la salle 35 de la Zone Médiane.

Chitine – Type Homme d'arme niveau 2

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2d8 + 2 (25 pv)

Initiative : +1 (Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 16 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure ; +1 Targe)

Attaque : 2 épées courtes +6, 1 Javeline +6 (distance)

Domage : Epée courte 1d6, Javeline 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +4, Vig +4, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +8, Déplacement silencieux +6,

Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4, Intimidation +5

Dons : Arme de Prédilection, Multidextrie, Combat à plusieurs armes

Alignement : Neutre Mauvais

Langage : commun des profondeurs

Équipement standard: Vêtements, armure et bouclier de toile durcie

FP : 3



La Zone Médiane

35. En bas de l'escalier

Le trait le plus remarquable de cette caverne est peut-être l'extraordinaire régularité de la paroi nord dans laquelle est taillé un étroit escalier. On peut distinguer au moins un palier un peu plus haut.

Cet escalier monte jusqu'en 34; voir cette salle pour une description des dangers qui guettent les PJ qui l'empruntent.

Développement : un jet en Fouille DD15 permet de découvrir le symbole de l'Ordre Obscur gravé dans la roche. C'est Eudora qui l'a gravé afin de pouvoir retrouver sous chemin le cas échéant. Les Deux guerriers Chitines de Garde (zone 34) l'ont laissé passer mais ont ensuite donné l'alerte. Eudora a, quant à elle, pris la direction de la zone 40.

36. L'Escalier des Aniges

Le seul élément remarquable de cette caverne est l'escalier en spirale taillé dans la roche brute, fantastique témoignage de la compétence des tailles de pierre de l'antiquité. L'escalier s'appuie souvent contre la paroi mais il donne l'impression de tenir en équilibre telle une délicate dentelle de pierre suspendue dans l'obscurité.

Cet escalier en colimaçon monte jusqu'en 33. La caverne est vide si l'on excepte les cadavres de deux gardes chitines! Ils semblent être tombés sous les coups d'une créature plus dangereuse qu'eux-mêmes. Les meurtriers se cachent en fait à côté (salle 37) où ils préparent leur prochaine action.

Les cadavres chitines ont déjà été délestés de tous leurs objets de valeur, de même que de leurs armes et armures de toile durcie.

37. Des Chasseurs dans l'Obscurité

Le plafond et les limites de cette vaste caverne disparaissent dans l'obscurité. On distingue cependant une forêt de stalagmites qui percent le sol de la caverne comme des arbres pétrifiés.

Deux chasseurs de primes drows lancés à la poursuite des chitines en fuite ont récemment découvert l'accès souterrain au complexe (salle 38). Ils ont tué les deux premiers chitines qu'ils ont rencontrés en salle 36 et se sont retirés dans cette caverne déserte pour observer et décider d'un plan d'action.

Les drows sont des guerriers compétents et ils restent cachés dans la forêt de stalagmites jusqu'à ce qu'ils soient découverts par des chitines ou les PJ. Ils profitent des ombres pour s'approcher de ces derniers et les percer de leurs lames délicates et mortelles. Si les PJ demandent à parler, les drows renoncent à leur attaque (si vous le souhaitez) pour écouter leurs propositions. Il se peut très bien qu'ils repartent à l'attaque après avoir entendu ce que les PJ avaient à dire!

Développement : Des personnages rusés ou diplomates peuvent gérer cette situation de différentes manières. Les aventuriers peuvent s'allier un temps avec ces drows et les aider à se renseigner sur le campement chitine. Les chitines qui surprendront les PJ en compagnie des drows supposeront bien sûr qu'ils sont les alliés des elfes noirs. Dans ce cas, les chitines attaquent sans faire de différence entre PJ et elfes noirs. De plus, trahison et malversation caractérisent les drows. Tout marché passé avec les elfes noirs, quel que soit son intérêt à court terme, ne peut se terminer que par une trahison.

D'un autre côté, si les PJ combattent les drows et l'emportent, ils feraient bien d'emporter avec eux des trophées qui pourront leur servir de saut de secours dans les sites contrôlés par les chitines.

Chasseurs de primes drow

Alakh et Ilphrin Luen'Yoeg

Humanoïde de taille M

Roublard 4/ Guerrier 4

Dés de vie : 4d6 / 4d10 (42 Pv)

Initiative : +7 (Science de l'initiative + Dex)

Vitesse de déplacement : 10 m

CA 21 (Maille elfique+1; bouclier +1; + Dex)

Attaque : Epée longue +10, Arbalète de poing +10

Domage : Epée longue 1d8 +2, Arbalète poing 1d2 + poison

Espace : 1m5 x 1m5 / 1m50

Attaque spéciale : Poison DD17

Particularité : vision dans le noir, sensibilité à la lumière

Pouvoir magique : Lueurs féériques, lumières dansantes, ténèbres lancés au niveau 8

Attaques Spéciales : attaque sournoise +2d6, Esquive instinctive, esquive totale

Jet de sauvegarde: Ref +8, Vig +5, Vol +4

Caractéristiques : For 14, Dex 17, Cons 11, Int 11, Sag 10, Cha 16

Compétences : Bluff +8, Connaissance Poison +4, Dressage +7, Déplacement silencieux +12, Equilibre +8, Escalade +3, Langage secret +5, Maîtrise des cordes +8, Natation +5, Perception auditive +7, Profession chasseur de prime +5, Psychologie +5, Renseignements +8, Saut +10

Dons : Science de l'initiative, Arme en main, Vigilance, Volonté de fer, Attaque en puissance, Attaque réflexe, Etourdir

Équipement standard: Vêtements, armes et armure Drow, bourse avec 25 Po frappées à l'effigie de Loth, 2 pierres semi-précieuses
FP : 8

38. Plus bas

Le tunnel s'enfonce vers l'ouest et devient de plus en plus accidenté. Une couche de toile bloquait apparemment le passage mais elle est maintenant percée d'une ouverture assez grande. La lumière verdâtre d'une lanterne éclaire deux chitines qui s'activent à reboucher le trou dans la toile. Au-delà, le tunnel s'enfonce rapidement dans les profondeurs avec de fortes variations de hauteur et de largeur.

Les 2 gardes chitines ne repèrent pas les PJ qui ne veulent pas se montrer. S'ils prennent conscience de la présence du groupe (ce qui se produit forcément si celui-ci essaie de franchir la brèche), ils réagissent agressivement.

Le tunnel donne sur les tréfonds. C'est un accès naturel au complexe, celui par lequel sont arrivés les chitines et ils l'empruntent régulièrement pour des expéditions de chasse ou de cueillette dans les profondeurs. C'est aussi par là que sont passés la vermine et les monstres souterrains que l'on peut rencontrer dans le complexe. Le royaume souterrain qui s'étend au-delà de la toile n'entre pas dans le cadre de ce scénario.

39. Le Lac Ombre noire

Les parois de basalte de cette immense caverne descendent jusqu'aux eaux noires d'un inquiétant lac souterrain. Une forte odeur de champignon et d'humidité imprègne l'air. Un son cristallin correspond certainement à une chute d'eau, mais le bruit provient d'une zone parfaitement obscure au sud-ouest. Au sud, une lueur verdâtre clignote au niveau de l'eau. Une petite embarcation est attachée à un piquet sur la rive nord.

Une rivière souterraine se jette dans cette caverne. Elle surgit de la paroi ouest pour créer une cascade de 9 m de haut sur 3 de large. Elle offre un assez joli spectacle mais se trouve complètement hors de portée, à moins que les PJ ne s'aventurent

sur le lac ou ne disposent d'un éclairage particulièrement puissant (ou de l'infravision).

Les chitines de la salle 46 utilisent ce lac pour se ravitailler en eau et à d'autres fins (voir plus loin "Développement"). Le lac est peu profond par endroits mais il atteint ailleurs une profondeur de plusieurs dizaines de mètres. Des infiltrations inondent d'ailleurs en partie la Zone Inférieure. La majorité de celle-ci a cependant été épargnée car le lac s'enfonce plutôt en diagonal vers le sud-ouest.

Les PJ en mal de baignade découvrent bien vite que le lac abrite un énorme poisson-chat. Ceux qui entreprennent de le traverser à la nage sont sauvagement attaqués par le silure alors qu'ils se trouvent à mi-parcours (en supposant qu'ils essayaient d'atteindre l'île décrite maintenant dans "Développement").

Silure – Poisson-chat

Animal de Taille G

Dés de vie : 6d10 +18 (51 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : nage 13 m

CA 18 (-1 taille ; +1 Dex ; +8 naturelle)

Attaque : Morsure +7

Domage : Morsure 1d8+2

Espace : 1m 50 x 3 m / 1m50

Attaque spéciale : Englutissement

Particularité : vision aveugle

Jet de sauvegarde : Ref +6, Vig +8, Vol +3

Caractéristiques : For 19, Dex 12, Cons 17, Int 4, Sag 13, Cha 10

Compétences : Détection +7, Perception Auditive +7

FP : 4

Développement : L'île située à l'extrémité sud du lac n'est qu'un rocher déchiqueté perpétuellement plongé dans le brouillard par la chute d'eau voisine. Ce manque de confort l'a fait choisir comme prison par les chitines. C'est ici qu'ils isolent les contrevenants à l'ordre public quand ils ne sont pas exécutés immédiatement. Une fois tous les deux jours, la petite embarcation est utilisée pour apporter de la nourriture aux prisonniers. À l'heure actuelle, cette prison glaciale et humide n'accueille qu'un seul pensionnaire: un gnome appelé Clinker.

Clinker a découvert le complexe il y a une semaine. Il a été très surpris d'y trouver une colonie chitine. Il avait vaguement entendu parler d'une récompense et s'apprêtait à repartir en rêvant à l'or des elfes noirs quand il a été capturé par les chitines, qui l'ont enfermé sur l'île jusqu'à étude de son cas (jusqu'à exécution donc).

Clinker n'est que trop content de se joindre aux Pj s'ils le libèrent. Il est plutôt mauvais mais se montre loyal envers ses sauveurs car il est complètement terrifié par le silure du lac, un poisson qu'il appelle "Infeimillo" avec une terreur superstitieuse. Cependant, une fois libéré qui sait ce que peut faire ce prêtre d'Urdlen le Rejeté.

Le gnome des profondeurs porte toujours sur lui une gourde d'alcool baptisée, respectueusement, "Le Murmure de la Mort". Il a l'habitude de la porter à ses lèvres chaque fois qu'une difficulté trouve sa solution. Il offre une gorgée à la ronde mais prévient, "Seulement une gorgée. Une goutte de trop et vous serez aveugle de l'oeil gauche". Le breuvage, qui approche les deux cents degrés, n'est effectivement pas un exemple de distillation et sa consommation présente bel et bien des risques de cécité!

Interrogé sur Eudora, le gnome prétendra avoir entendu parler entre eux des chitines à propos d'une humaine. Il propose de guider les Pj à l'endroit où il pense qu'elle est retenue. En fait, Clinker souhaite conduire les Pj en zone 38 et de là leur fausser compagnie pour retourner en Ombreterre en laissant aux bons soins des gardes chitines qui surveillent la passe.

Clinker le Gnome

Humanoïde de taille M

prêtre de Urdlen niveau 3

Dés de vie : 3d8 (21 Pv)

Initiative : +7 (Science de l'initiative + Dex)

Vitesse de déplacement : 10 m

CA 17 (Dex + armure de cuir & bouclier)

Attaque : Masse d'arme lourde +2

Domage : Masse lourde 1d8

Espace : 1m5 x 1m5 / 1m50

Alignement : Neutre mauvais

Particularité : vision dans le noir, sensibilité à la lumière, résistance à la magie (11), connaissance de la pierre, bonus racial, magie divine

Pouvoirs magiques : Cécité, changement d'apparence, flou

Attaques Spéciales : attaque sournoise +2d6, Esquive instinctive, esquive totale

Jet de sauvegarde : Ref +4, Vig +3, Vol +6

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Cons 10, Int 10, Sag 17, Cha 12

Compétences : Concentration +5, Connaissance mystère +3, Connaissance religion +3, Perception auditive 5, Fouille +3

Dons : Esquive, Magie de Guerre, Science de l'initiative

Equipement standard: Masse lourde, armure de cuir, bouclier, pendentif symbole d'Urdlen, potion de soins léger, 123 pièces d'or drows.

Sorts préparés : Niveau 0 : blessure superficielle (x2), Résistance, Stimulant ; Niveau 1 : Brume de dissimulation, Frayeur x2, Protection contre le bien* ; Niveau 2 : soins modérés x2

Domaines : gnome, mal

FP : 3

40. La champignonnière

Des champignons luminescents recouvrent les parois et le plafond de cette caverne naturelle, illuminant une champignonnière. Tous les lichens, fungi et champignons des tréfonds obscurs poussent ici à foison. L'odeur oscille de plaisante à écoeurante et d'étranges gémissements et pleurs semblent provenir du nord.

Les chitines entretiennent cette champignonnière pour améliorer leur ordinaire de gibier souterrain et d'oiseaux des toiles d'araignée au pot. Un Pj herboriste peut, sur une réussite de compétence, trouver ici les ingrédients nécessaires à toutes sortes de baumes, cataplasmes et autres médications. Un **jet en Perception auditive réussi DD15** permet de percevoir des bruits étranges qui proviennent de la salle 41 voisine.

Développement : Il y a 25% de chances toutes les 3 heures qu'un groupe de 1d4 chitines entre dans la caverne pour y cueillir des champignons. Ces chitines risquent fort de se montrer agressifs s'ils découvrent des intrus de la surface dans leur potager.

C'est d'ailleurs ce qui est arrivée à Eudora. Alors qu'elle examinait les champignons et autres champignons, plusieurs Chitines sont apparues et ont neutralisé la magicienne avant de l'amener dans leur cité pour la faire comparaître devant Cyten, le Père de la Toile. (CF zone 46)

Un jet en Fouille DD15 permet de découvrir plusieurs indices de son passage : une feuille de parchemin sur laquelle il est possible de voir des croquis des principales espèces de champignons présents dans la salle. (L'un des croquis n'est d'ailleurs pas achevés), mais aussi une mine pour écrire.

Un Pj avec le Don de pistage, réussissant un jet de Sens de la Nature DD20 peut déterminer le parcours de la magicienne : celle-ci est venue par le Sud, et s'est accroupie pour examiner les champignons (Le poids de la personne est réparti sur les talons), ensuite plusieurs empreintes de Chitines sont visibles et entourent celle de la magicienne. Certainement cinq créatures qui sont reparties vers le sud en compagnie de la mage. Cependant, il semble évident qu'il n'y a pas eu de lutte en ce lieu.

Chitine non combattant

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2 (11 pv)

Initiative : +1 (Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 15 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure)

Attaque : 3 épées courtes +3

Domage : Épée courte 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +4, Vig +1, Vol +3

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 11, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +6, Déplacement silencieux +5, Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4.

Dons : Multidextrie, Combat à plusieurs armes

Alignement : Neutre Mauvais

Langage : commun des profondeurs

FP : 1

41. Le Doigt du Destin

Une protubérance rocheuse sort de terre au milieu de cette caverne, une sorte de poing de géant, fermé à l'exception d'un doigt dressé. Cette salle est comme sa voisine éclairée par la lueur phosphorescente des champignons, mais la champignonnière est ici moins exubérante. Tout autour du doigt de pierre, d'étranges vesses-de-loup tremblent et frissonnent en émettant un gémissement continu.

Une espèce particulière de criards domestiques est cultivée dans cette caverne. Contrairement à la plupart de ces champignons, ils émettent en permanence une sorte de gémissement assourdi. Mais s'ils sont dérangés par des visiteurs dépourvus de connaissances particulières en mycologie, ils poussent un hurlement exceptionnellement perçant pendant 1d3 rounds. Ce bruit a 50 % de chances d'attirer une des créatures de la table des Monstres Errants.

Même si les criards ne sont pas dérangés, il y a 15 % de chances toutes les 3 heures qu'une équipe de cueilleurs ou de jardiniers chitines entre dans cette salle (voir salle 40 pour caractéristiques et autres renseignements).

42. La mine

Cette caverne abrite plusieurs brouettes et charrettes à bras rudimentaires. Les brouettes du côté sud-ouest sont essentiellement remplies d'une pierre friable et blanchâtre, alors que les charrettes à bras près des deux tunnels à l'est sont vides. Un cadavre gît au milieu de la caverne.

Les chitines sont friands de sel et ils ont décidé d'exploiter les deux gisements de sel gemme à l'est aussitôt qu'ils les ont découverts. Grâce à quelques trocs, ils ont pu récupérer quelques outils de mineur (en triste état) auprès d'une cité Svirfnebeline toute proche.

Le cadavre est celui d'un Rhast invoqué par la Première Pierre. Les mineurs en sont venus à bout mais ils ont préféré arrêter le travail. Il y a cependant 15 % de chances, toutes les 3 heures, pour que 1d4 mineurs chitines reviennent sur place (réutiliser les caractéristiques données en salle 40).

Un examen du Rhast permet aux Pj de comprendre que de son vivant la créature devait ressembler à une outre flottante garnie de crocs et de griffes. Sa tête ronde est dotée d'une gueule énorme, laquelle affiche un nombre incroyable de dents. Plus inquiétant encore, ce spécimen en plus être doté d'une quinzaine de bras filiformes s'achevant par une griffe unique.

43. Le gisement de sel

Des veines de sel, blanches et friables, zèbrent les parois de cette caverne qui portent des traces d'excavations

évidentes. Au milieu des rayures et débris, on distingue sur le sol des runes et des dessins grossièrement gravés.

Les mineurs sont absents pour l'instant, mais il y a 50% de chances, toutes les heures, pour qu'ils réapparaissent.

Les Pj risquent de ne pas avoir l'éducation nécessaire pour déchiffrer les motifs gravés sur le sol. Ceux qui peuvent lire le drow reconnaissent dans les runes des noms propres (ce sont des noms chitines).

Un Pj réussissant un jet en **Connaissance Religieuse** ou en **Profession Mineur DD15** reconnaît dans une énorme silhouette un seigneur élémentaire de terre, Grumbar. Apparemment, les mineurs chitines veulent s'attirer par ces gravures les bonnes grâces du seigneur de la pierre et se faire pardonner ce "vol de sel".

44. Le gisement de sel hanté

Des veines de sel, blanches et friables, zèbrent les parois de cette caverne qui portent des traces d'excavations évidentes. Au milieu des rayures et débris, on distingue sur le sol des runes et des dessins grossièrement gravés.

Une excavation dans la paroi sud-ouest a dégagé une sorte de statue au milieu d'une veine de sel. La créature est humanoïde mais il est impossible de déterminer la race de cette momie de sel. Toute la surface de ce corps rigide est incrustée de sel.

Les Pj risquent de ne pas avoir l'éducation nécessaire pour déchiffrer les motifs gravés sur le sol. Ceux qui peuvent lire le drow reconnaissent dans les runes un avertissement, il est aussi possible de lire la phrase drow suivante :

Lueth Wund Nind, Kyorlin Elghinn

Les idiots et les imprudents ont des surprises – et parmi elles attend la mort

En effet, quand ils ont découvert la momie de sel, les chitines ont arrêté d'exploiter ce gisement de crainte de réveiller ce qui avait si longtemps été enfoui sous terre. Si ce n'était le pouvoir de la première Pierre, ces craintes ne seraient que superstition. Mais dans cette atmosphère saturée d'énergies malfaisantes, le cadavre fossilisé par le sel et les millénaires représente un danger pour les Pj pleins de curiosité.

La momie a récemment franchi le seuil de la non-vie : elle ouvre dramatiquement les yeux et s'anime aussitôt qu'on la touche. Le craquement qu'elle produit en s'extrayant de sa gangue de sel est absolument terrifiant. Son attaque inflige des dégâts normaux et induit une dangereuse déshydratation (

Momie de Sel

Humanoïde de taille M

Dés de vie : 12d12+3 (89 pv)

Initiative : -1 (Dex)

Vitesse de déplacement : 6,50 m

CA 17 (-1 Dex ; +8 croute de sel)

Attaque : Poing +9

Domage : poing 1d6+4 + D

Espace : 1m5 x 1m5 / 1m50

Attaque spéciale Désespoir, Déshydratation

Particularité : mort-vivant, résistance aux coups, réduction des dégâts (5/+1)

Jet de sauvegarde: Ref +3, Vig +4, Vol +10

Caractéristiques : For 17, Dex 8, Cons -, Int 6, Sag 14, Cha 15

Compétences : Discrétion +10, Déplacement silencieux +8, Perception auditive +10, Détection +10, Grimper +11

Dons : Robustesse, Vigilance, Coup puissant

FP : 6

Déshydratation - Chaque coup porté par la momie appelle un jet de vigueur DD20. En cas d'échec, la cible subit une déshydratation qui se traduit par 1d8 points de dégâts supplémentaires. Les

cadavres des personnages tués par une momie de sel sont desséchés et incrustés de sel. Après 3 jours, ils s'animent, momies de sel à leur tour.

45. Le poulailler

Un jet en **Perception Auditive DD10** permet d'entendre à l'approche de la caverne les caquettements des oiseaux des Toiles.

Les coulées de basalte et les dentelures de roches recuites créent dans cette caverne un relief complexe, mais c'est le vaste plafond tissé de toile qui attire tout d'abord l'attention... ainsi que les centaines de petites créatures qui rampent à sa surface.

Les chitines élèvent des oiseaux des toiles d'araignée pour leur viande et cette caverne leur sert de poulailler. Les créatures mi-oiseau mi-araignée qui vivent dans cette salle sont plus ou moins "domestiquées", tout au moins en présence de chitines. Les non chitines qui s'attardent ici plus de 3 rounds sont attaqués par 1d12 oiseaux des toiles d'araignée un peu plus "sauvages" que la moyenne. Tous les 3 rounds, 1d12 autres oiseaux des toiles d'araignée plongent sur le groupe pour attaquer à leur tour.

Oiseaux des toiles d'araignée (12)

Monstre primitif Taille P

Dés de vie : 1d10 (5 pv)

Initiative : +4 (Dex)

Vitesse de déplacement : 3 m, vol 13 m

CA 16 (+2 taille ; +4 dex)

Attaque : Morsure +6

Dommage : 1

Espace : 75 cm x 75 cm / 0 m

Attaque spéciale Toile*, Ponte**

Particularité : peur du feu (tout feu non protégé, torches comprises)

Jet de sauvegarde: Ref +6, Vig +2, Vol +1

Caractéristiques : For 3, Dex 19, Cons 10, Int 1, Sag 12, Cha 6

FP : 1/2

*: Une volée d'oiseaux des toiles d'araignée (minimum 3) attaque en immobilisant sa cible avec des bandes de toile collantes de 3,60 m de long. Si la victime rate un jet de Ref DD15, elle est immobilisée pendant 1d4+4 rounds (les créatures de Force égale ou supérieure à 18 peuvent se libérer en 1 round). Chaque volée d'oiseaux attaquant la même victime augmente de 1 le DD de Ref. Les bandes de toile sont immunisées contre le feu mais tout breuvage alcoolisé les dissout en 1 round.

** Une fois la estime immobilisée, 1d3 oiseaux des toiles d'araignée se posent sur elle pour se nourrir et pondre. Les grignotages de chaque créature infligent 1 point de dommages par round et la ponte commence un processus qui ne prend fin qu'après 3 rounds. Chaque oiseau pondrant 1d6 œufs. Une fois injecté dans le corps de la victime, les œufs éclosent après 1d4+2 jours. Les laves nouvellement écloses se mettent alors à dévorer leur hôte avec voracité. Celui-ci finit par en mourir. Chaque larve inflige 1 point de dommages par round. La victime souffre atrocement et, sauf réussite d'un jet de Vig DD25, elle ne peut rien faire d'autre que hurler et se tordre de douleur. Les œufs et/ou larves peuvent être tués avant sa mort grâce à un sort de guérison des maladies ou à l'administration d'un cataplasme sur une réussite d'Herboristerie DD15 ou de Premiers Soins DD20.

46. Holà, de la Cité!

Le tunnel débouche dans une caverne réellement immense. Ces parois obliques s'ornent de perles des cavernes et de fleurs de gypse; le plafond est une forêt renversée de stalactites. Mais ce paysage n'a rien de remarquable si on le compare à son fantastique ornement artificiel : une

construction de toile plus ou moins sphérique dépassant les 30 m de diamètre et suspendue au milieu de la grotte par des milliers d'attaches de toile plus grosses que des câbles. Ces amarres de toile sont ancrées solidement tout autour de la sphère dans les murs, le sol et le plafond.

De petits boyaux de toile percent la sphère sur toute sa surface, à l'exception de la partie supérieure où émergent quelques constructions basses et des tours trapues. Des lumières verdâtres brillent au sommet des tours et au fond d'un grand nombre de boyaux; elles suffisent à éclairer plus ou moins toute la caverne.

Des humanoïdes à quatre bras rampent partout sur cette masse de toile comme des fourmis sur un bonbon tombé à terre. Ceux que l'on aperçoit au sommet semblent cependant marcher normalement entre les petits bâtiments supérieurs. D'authentiques araignées de toutes tailles sont aussi visibles parmi ces humanoïdes.

Au sud de la cité de toile, le sol couvert de déchets de la caverne s'interrompt devant un vaste gouffre.

À moins que les PJ n'essaient d'attirer l'attention, les habitants de la cité ne remarquent pas leur présence, que ce soit sur le seuil de la caverne ou quand ils se déplacent discrètement à couvert des ombres et des tas de déchets. Ce manque de vigilance devrait leur permettre de traverser la caverne sans avoir à combattre une armée de chitines. Si des chitines inféodés à Uelwen les accompagnent, ils suggèrent de s'en tenir à cette tactique. Si des chitines de la Zone Médiane repèrent les PJ en compagnie de chitines de la Zone Supérieure, ils traitent les uns et les autres comme des ennemis.

À son point le plus bas, la cité chitine se trouve à 6 m au-dessus du sol de la caverne. Les amarres de toile, et la cité elle-même, sont tissées de filaments ignifugés. Elles ne sont pas non plus très adhésives et les PJ qui veulent accéder à la cité devraient pouvoir les escalader sans problème. Bien sûr, les chitines de la cité remarqueront forcément leur arrivée.

L'approche diplomatique est toujours possible (voir plus loin "Développement") mais une escalade vers la cité, un conflit bruyant à terre ou toute autre manifestation visant à engager le combat est une mauvaise idée. L'énorme sphère de toile est habitée par 200 chitines, parmi lesquelles 100 chitines «civil» (voir leur description salle 40) et 50 Guerriers chitines (voir leur description salle 9). De plus, 50 araignées monstrueuses domestiques se trouvent aussi sur place et peuvent participer à la défense (voir leurs caractéristiques salle 13). Les 50 autres chitines ne sont pas, pour une raison ou une autre, en état de combattre. Si les Pj n'arrivent pas à esquiver un combat par la fuite ou la négociation, 1d10 chitines descendent chaque round de la cité, en rampant sur les amarres ou en tissant leur propre toile.

Ce rapport de force évident ne devrait pas empêcher certains PJ de se jeter dans la gueule du loup. Une dernière chance de reddition devrait être accordée à ceux qui ne s'enfuient pas devant la matée montante des chitines (Faire retraite dans la Zone Supérieure et abandonner temporairement le complexe suffit à décourager toute poursuite). S'ils se rendent, ils sont solidement emmaillotés de toile et emportés dans la cité dans un cocon de transport. Ils finiront par être entendu, en l'absence de Caullum, par le Père de la Toile par intérim.

Développement : Les chitines appellent leur cité "Habraira", une expression drow qui peut se traduire par "Libre Maison de l'Art". Si les Pj veulent traiter avec eux, ils doivent les rassurer sur leurs intentions en offrant des gages de sincérité, des trophées prélevés sur les drows par exemple (voir salle 37). S'ils disposent de tels trophées ou promettent d'en acquérir bientôt, une escouade de 20 chitines les escorte jusqu'au Père de la Toile par intérim, Cyten. Celui-ci occupe une tour centrale à la surface de la Sphère d'Habraira, au milieu du marché. L'intérieur de cette tour est éclairé par une lampe de cristal suspendue au plafond, qui illumine d'un éclat vert les riches tapisseries des murs (des tapisseries de toile, bien sûr). Cyten reste en permanence sous la protection de 20 chitines.

Cyten pardonne aux Pj leur invasion du royaume chitine, voire la tuerie de ses congénères, s'ils réaffirment leur haine des drows et acceptent de nettoyer les grottes d'une éventuelle présence drow. Si les PJ détiennent déjà des preuves de victoire sur les elfes noirs, il les laisse reprendre librement leur exploration. Il leur donne un gage d'amitié chitine (une mandibule gravée de runes drows) qui les place officiellement sous la protection de Caullum et de son peuple (cet objet a bien sûr l'effet contraire en ce qui concerne les chitines de la Zone Supérieure, inféodés à Uelwen).

Cyten répond de son mieux aux questions que peuvent lui poser les Pj sur le complexe (voir les informations réunies page 2) mais il ne connaît que l'histoire de son peuple et pas la vraie nature du complexe. Il explique aussi que le véritable chef de la communauté est Caullum.

Il leur raconte qu'il a longtemps travaillé sur le portail scellé situé au fond du Gouffre de Caullum (salle 47). Il y a peu, il a réussi à franchir cette barrière (il ne sait pas comment) et a commencé à explorer les sites antiques qui s'étendent au-delà. Pour finir, il explique que depuis que Caullum est allé en bas, d'étranges créatures sont apparues dans le complexe, certaines fort dangereuses. Il n'a pas lancé d'expédition à la recherche de son chef car celui-ci l'avait fermement interdit avant son départ.

Cyten est conscient de la présence d'Eudora. Il explique que celle-ci a été arrêtée par ses gardes dans une des champignonnières de la cité avant d'être conduite devant lui. Après un long entretien et l'échange de cadeaux (Eudora a remis à Cyten une baguette de soins mineurs ne contenant plus que 10 charges), elle a été autorisée à poursuivre son chemin. En fait, elle ne se trouve pas très loin de la cité, elle se trouve actuellement au fond du gouffre de Caullum en compagnie de Garlome, un fidèle de Caullum. Elle essaie de définir la nature du mal qui semble émaner du gouffre et à expliquer à Cyten qu'une source maléfique semblait créer une distorsion de l'espace dans cette partie d'Ombreterre.

Si les PJ annoncent qu'ils vont suivre la piste d'Eudora et de Caullum, Cyten exprime aucune objection. Il ne leur offre cependant aucune autre facilité que le laissez-passer décrit plus haut.

Cyten, Père de la Toile par Interim

Chitine, Adepte de Loth niveau 10

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 2d8 + 2 + 10d6

Initiative : +5 (+4 Science de l'initiative ; +3Dex)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 16 (+1 taille ; +1 Dex ; +3 Armure , +1 bouclier)

Attaque : 3 épées courtes +8

Domage : Epée courte 1d6

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +7, Vig +4, Vol +10

Caractéristiques : For 10, Dex 13, Con 12, Int 12, Sag 14, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +6, Déplacement silencieux +5, Discrétion +8, Equilibre +5, Escalade +9, Saut +4, Artisanat toile +5, Connaissance religion +10, Premiers secours +5, Connaissance de la nature +5, Connaissance des sorts +5,

Dons : Multidextrie, Combat à plusieurs armes, sciences de l'initiative, sort en sanctuaire, extension d'effet.

Alignement : Neutre Mauvais

Langage : commun des profondeurs, commun, drow, gnome des profondeurs

Équipement spécial: Cinq bombes essaims, baguette de soins mineurs

Sorts en mémoire : Niv 0 : assistance divine, détection de la magie, blessure superficielle / Niv 1 : Frayeur, protection contre le bien, Sanctuaire, faveur divine / Niv 2 Immobilisation de personne, Ténèbre, Blessure modérée / Niv 3 : Convocation de monstres 3

FP : 6

47. Le Gouffre de Caullum

Un éboulis presque vertical sépare cet endroit de la caverne supérieure (salle 46). Le dénivelé est de 15 m. Les Pj peuvent le descendre sans danger sur une réussite d'un **jet en Grimper DD12**. Ceux qui ratent leur jet glissent et dévalent l'éboulis - une chute qui se traduit par 1d3+1 points de dégâts. Pire, quand un Pj dévisse au-dessus d'un autre qui négocie correctement l'éboulis, l'avalanche de pierrailles ainsi libérée risque de déséquilibrer le second grimpeur. Celui-ci doit réussir une nouvelle fois d'un **jet en Grimper DD15** ou subir le même sort que son compagnon.

Lisez le texte qui suit aux joueurs dont les personnages ont atteint le fond du gouffre

Des blocs de pierre usés sont encastrés dans le mur sud. Ils forment une entrée de tunnel, lequel s'enfonce ensuite dans la paroi. Cet accès est obturé par une porte de fer noir. Une silhouette habillée d'une tunique pâle se tient à genoux devant la porte, comme pour supplier.

Plus étonnant encore, une petite maison construite dans le même style de roche que la caverne se dresse près de la paroi est. Un filée de fumée s'échappe d'une cheminée de brique rouge et la lueur d'une chandelle est visible à l'une des fenêtres.

La silhouette agenouillée est celle de Garlome, un guerrier chitine qui attend le retour de son maître. Il se relève à l'approche des personnages mais reste silencieux tant qu'on ne lui adresse pas la parole. Garlome porte la clé de la salle 5, attachée à son cou par un filament de folle.

La demeure est celle d'Eudora, invoqué à l'aide d'un sort de Refuge de Léomund. La magicienne s'y trouve actuellement et y rédige un rapport à destination de ses supérieurs. Elle est en compagnie de Nestor, un énorme crapaud rouge vif qui est aussi son familier.

Les blocs de pierre qui encadrent la porte sont épais de 1,50 m et la porte enchantée ne peut s'ouvrir que si l'on prononce le mot de passe : "Pyorrhoea" (voir salle 6). Si quelqu'un donne ce sésame, le battant pivote lentement sur ses gonds et le couloir conduisant à la salle 48 (Zone Inférieure) apparaît.

La porte de fer noir ne peut être ouverte par aucun autre moyen, sort de déblocage y compris. En fait, les PJ qui tentent un Crocheter les Serrures ou cherchent à en venir à bout par magie doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 1 point de dégât infligé par un éclair d'ébène surgi de la porte. Lorsque les Pjs parviennent à l'ouvrir une horrible odeur de putréfaction émane du corridor qui s'étire derrière.

Développement 1 : Garlome parle le commun et répond aux questions des PJ. Le cas échéant, il explique qu'il attend ici le retour de son maître parti en exploration au-delà de la porte. Il sait aussi que Caullum a pris connaissance du nécessaire Mot d'Ouverture dans une salle de la Zone Supérieure, à laquelle on ne peut accéder qu'en utilisant la clé qu'il porte en sautoir.

L'absence de Caullum n'inquiète aucunement Garlome. Si on lui démontre l'existence des horreurs qui hantent maintenant le refuge des chitines, des horreurs dont l'arrivée s'explique peut-être par les actions de Caullum, Garlome répond que ces perturbations ne font qu'annoncer la suprématie future de la race chitine!

Garlome a établi certains liens avec Eudora sans pour autant parlé d'amitié. La magicienne est là depuis maintenant plusieurs. Elle pose beaucoup de questions et s'enferme très souvent pour rédiger ses découvertes de la journée. Garlome s'est aussi qu'elle a l'intention de rejoindre bientôt le niveau supérieur afin de découvrir le moyen d'ouvrir la porte.

Garlome Chitine homme d'Arme niveau 8

Humanoïde de taille P

Dés de vie : 10d8 +20 (47 pv)

Initiative : +8 (+4 Dex, +4 sciences de l'initiative)

Vitesse : 9 m, escalade 6m

CA 18 (+1 taille ; +4 Dex ; +3 Armure)

Attaque : 4 épées courtes +14 / 1 épée +4

Domage : Épée courte 1d6 +2

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : bonus de lutte

Particularité : Sensibilité au soleil, Difficile à désarmer

Jet de sauvegarde: Ref +7, Vig +1, Vol +1

Caractéristiques : For 15, Dex 18, Con 13, Int 12, Sag 7, Cha 7

Compétences : Artisanat piège +6, Déplacement silencieux +8, Discrétion +11, Equilibre +8, Escalade +12, Saut +7, intimidation+9

Dons : Multidextrie, Combat à plusieurs armes, Arme de prédilection, attaque en puissance, science de l'initiative.

Alignement : Loyal Mauvais

Langage : Commun des profondeurs, Commun

Personnalité: Obsédé et révérencieux.

FP : 8

Développement 2 : Eudora est à la fois heureuse et ennuyée de voir les Pj arriver. Heureuse car, cela fait longtemps qu'elle n'a pas parlé à un humain et ennuyée car elle craint que les pjs ne soient envoyés par des adversaires de l'Ordre Obscurs.

Elle se montrera donc un premier temps locale sans jamais exposer la nature de ses recherches. Si les Pj gagnent sa confiance en lui expliquant qu'ils sont ici à la demande des Ménestrels, Eudora s'adoucirait. Cependant, elle refuserait catégoriquement de quitter cet endroit sans avoir mis fin à la source du Mal qui étend peu à peu son emprise sur ce complexe.

Elle connaît la nature du complexe et l'époque duquel il date. Elle connaît le sorcier fondateur ainsi que l'histoire qui veut qu'une entité maléfique ait entièrement détruit les mages et leurs œuvres à une période contemporaine de la Chute de Néthénil vers -339. Pour ce qui est du reste, au Md de décider ce qu'il convient d'apprendre ux Pj.

Quoiqu'il en soit, Eudora est persuadée que le Maître de la Toile Caullum est responsable de la résurgence du Mal. Elle ne partira donc pas avant d'avoir résolu le mystère. Elle sait que Garlome possède la clef d'une des salles du niveau supérieur et que dans cette salle se trouve le moyen d'accéder au niveau le plus profond du complexe... Sans l'aide des Pj, Eudora périra entre les mains de Caullum ou deviendra une esclave de la Première Pierre. Son destin est entre les mains des Héros.

Eudora – Devin Niveau 5 / Expert Niveau 10

Humaine

Dés de vie : 5d4 + 10d6 (56 pv)

Initiative : -1 (-1dex)

Vitesse : 10

CA : 12 (-1 Dex, +3 bracelets)

Attaque : Bâton magique +8/+3

Domage : Bâton 1d6

Attaque spéciale : Sortilèges

Jet de sauvegarde: Ref +3, Vig +4, Vol +14

Caractéristiques : For 8, Dex 9, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 14

Compétences : Alchimie +11, Concentration +5, Connaissance des sorts +9, Profession Bibliothécaire +9, Fouille +7, Déplacement silencieux : +1, Equitation +1

Décryptage +11, Utilisation d'objets magiques : +14, Connaissance historique +18, Scrutation +11, Connaissance Religieuse +15, Diplomatie +12 (+2), Connaissance Mystère +12, Langage secret +12, Artisanat Enluminure +13, Artisanat Reliure +14

Langues : Chondathan, Iluskan, Nain, Elfe, Géant, Abyssal, Infernal, Céleste

Dons : Ecole renforcée divination, Extension de durée, Absence de composantes, Maîtrise des sorts, Discourt séduisant

Alignement : Loyal bon

Equipement magique :Bague de projectiles magiques (20 charges), Bague de Refuge de Léomund (10 charges), potion de soins majeure, Parchemin d'Invisibilité niveau8, Pendentif de Refuge (Refuge = Université de L'Ordre Obscur), Bracelet de défense +3, Bâton de combat +1

Livre de sorts de voyage : Niveau 0 : détection du poison, hébètement, nettoyage, rayon de givre, Lecture de la magie, signature magique, ouverture /fermeture, Niveau 1 : Compréhension des Langues, Coup au but, Détection des Morts vivants, détection des passages secrets, Identification, charme-personne, projectile magique. Niveau 2 : Invisibilité, Localisation d'objets, détection de l'invisible, Flou, sphère de feu, rattachement, Niveau 3 Clairaudience, Don des Langues, boule de feu, Texte illusoire, Dissipation de la magie.

Sorts par jour : N0=4 / N1=4 / N2=4 / N3=1

FP : 8



Zone inférieure

48. Bienvenue dans mon cauchemar

Cette vaste salle est dallée d'une pierre rougeâtre et pâle. Une étrange luminescence balaye cependant les murs, le sol et le plafond en tourbillonnant, un peu comme une mince couche d'aigrettes de pissenlits balayée par le vent. La lumière émise par ce phénomène est assez faible mais elle suffit à révéler toute l'horreur qui se dégage de cet endroit.

Les murs semblent entièrement fait de corps de drow entrelacés figés dans des postures grotesques évoquant la souffrance éternelle. Des bras décharnés brandissent des torches éteintes faites de tibia enduits de suif.

La luminescence est un symptôme secondaire de l'influence de la Première Pierre. Si cette dernière n'est pas contrecarrée, la luminescence se répand dans les zones supérieures du complexe et finit par gagner la surface.

Pour ce qui est des corps, il ne s'agit que la projection amplifiée des désirs abjectes de Caullum qui souhaite faire payer aux drows toutes les années de souffrance de son peuple. Seul la mort de Caullum peut mettre fin à cette illusion.

Quoi qu'il en soit, tous les personnages doivent réussir un **jet de Vol DD20** ou subir les effets du sort anathème aussi longtemps qu'ils se trouveront à ce niveau.

Pièges oubliettes : Les trois emplacements marqués d'un P sur la carte correspondent à des pièges oubliettes de 3 m de profondeur. Les deux battants des trappes qui les recouvrent s'affaissent dès qu'un poids supérieur à 10 kg leur est appliqué. (Un **jet en Fouille DD21** permet de remarquer le contours d'une des trappes. Le DD de fouille tombe alors à 15 pour découvrir les autres trappes.) La victime tombe alors dans l'oubliette à moins qu'elle ne réussisse à s'accrocher à un des bords (**jet de Réflexe DD15**) La chute inflige 1d4 points de dégâts à ceux qui ratent leur jet de réflexe. L'oubliette du milieu est garnie d'épieux, ce qui se traduit par 1d6 points de dégâts supplémentaires. Quand 3 tours se sont écoulés, la puissance onirique de la Première Pierre réarme automatiquement les trappes, à moins qu'elles n'aient été coincées d'une manière ou d'une autre en position ouverte.

49. Une salle à demi noyée

Dans cette salle taillée dans la roche, la luminescence pâle qui suinte de la pierre est assourdie. Toute la partie ouest est noyée. La profondeur ne semble pas dépasser le niveau des genoux mais cette eau morte et fétide a quelque chose d'inquiétant. L'odeur d'eau croupie ne fait que confirmer les reflets verdâtres de sa surface.

Des infiltrations issues du lac souterrain du niveau supérieur (salle 39) ont inondé cette pièce et le couloir qui fait un coude vers l'ouest. Sous l'influence malfaisante de la Première Pierre, algues et micro-organismes se sont multipliés. Les épaisses lanières vertes des algues cachent la véritable profondeur de cette mare fétide mais, dans cette salle au moins, elle n'excède jamais les 60 cm.

50. La statue

La faible luminescence permet de distinguer des gravats et une statue de marbre noir au centre du mur est. La statue pourrait être humanoïde mais elle est tellement érodée qu'il est difficile de déterminer ce qu'elle représente.

Un examen de cette statue de marbre suggère un croisement entre un centaure et une licorne. Les PJ qui réussissent un jet de Pistage DD15 repèrent des empreintes pouvant correspondre à des pieds palmés entrant et sortant de la pièce.

51. Les écrits se délitent

Le sol de cette salle taillée dans la roche disparaît sous quelques dizaines de centimètres d'eau stagnante et sirupeuse. L'humidité a détruit les carreaux qui couvraient les murs, même si quelques-uns sont encore en place çà et là. On distingue d'étranges runes sur les carreaux survivants.

Les carreaux de 12 x 12 cm qui décoraient autrefois les murs de cette pièce portaient tous une des runes du langage antique utilisé par Pyorrhoea (des connaissances en langues antiques ou un sort approprié permettent éventuellement aux PJ de reconnaître une lettre çà et là). Quand ils étaient encore fixés aux murs, ils décrivaient les plans démentiels de Pyorrhoea; la main négligente du temps a heureusement effacé ce témoignage.

52. Plus bas

Le couloir suit une pente descendante vers l'ouest et le niveau de l'eau monte en conséquence. Il semble bien que le couloir disparaisse complètement sous les flots plus à l'ouest. La faible luminescence qui court sur les pierres est, ici, presque complètement éteinte. Seule le sinistre écho de gouttes tombant dans l'eau stagnante se fait entendre et parfois celui de bulle d'oxygène éclatant en surface...

Le trait en pointillé sur la carte indique l'endroit où le couloir s'enfonce complètement sous l'eau. Quatre goules néthériennes habillées d'algues, sont postées sous l'eau près de cette ligne de démarcation, que les Pj ne réussiront peut-être pas à en voir. Ces créatures ont une peau flasque et caoutchouteuse, dépourvue de poils. Leurs mains sont palmées et griffues et leurs pieds se terminent par des nageoires. Leur tête évoque un horrible mélange entre un humain et une citrouille pourrie. Leur nature aquatique et leur capacité de mimétisme les rendent presque indétectables : des personnages qui surveillent activement les alentours doivent réussir un jet en détection DD25 pour les remarquer. Les cinq draels attendent que les Pj soient complètement immergés pour les attaquer sauvagement.

Un peu d'histoire : Il est dit que quand les mages au service de Pyrrhoea comprirent que leur fin était proche et que jamais ils ne parviendraient à abattre les horreurs invoquées par la Première Pierre, leur seul issu fut de se tuer eux-même. Savoir s'ils sont devenus goules pour échapper à leur destruction complète ou parce qu'ils étaient sous l'influence de la Première Pierre n'intéressent guère les infortunés qui les rencontre

Goules Néthériennes

Source : Encyclopédie monstrueuse des Terres Balafrées (goule Slaricienne)

Mort-vivant de Taille moyenne

Dés de vie : 6d12 (39)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse : 6 m, nage 9m soit 6 cases

CA 20 (+2 Dex, +8 naturel)

Attaque : 2 Griffes +4, Morsure +7

Domage : 2 Griffes 1d6+1, Morsure 1d12+1

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : Touher Fétide

Particularité : Mort vivant, réduction des dégâts 10/+1, renvoi impossible

Jet de sauvegarde : Ref +2, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con -, Int 15, Sag 15, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +9, Escalade +6, Evasion +9, Fouille +6, Perception Auditive +8, Natation +9, Saut +9, Orientation +3

Dons : Attaques multiples

Alignement : Chaotique Mauvais

FP : 4

Touché Fétide : Les dents et les griffes des goules sont le plus souvent couvertes des débris pourrissants de leur dernier repas.

Les personnages blessés par des goules doivent réussir un jet de Vig 12 ou souffrir d'une atroce décomposition de la chair. Celui qui échoue à ce jet est étourdi durant 2d4 rounds suivants durant lesquels son énergie vitale est littéralement emportée. Après cela, il est pratiquement transformé en mort-vivant.

La victime gagne toutes les immunités propres aux morts-vivants mais est prise dans un terrible combat entre la vie et la mort. Tant que le personnage n'arrive pas à vaincre les effets du contact, les blessures du malheureux ne peuvent plus guérir naturellement, et même les potions et les sorts de soins restent sans effet.

Il n'y a pas de remède connu autre que la guérison naturelle. Un malade peut tenter un nouveau de sauvegarde chaque jour mais avec un malus cumulatif de 1 par jour passé. Ainsi le lendemain de la contamination le DD est de 13, le surlendemain de 14, etc.

Développement : Consultez les Règles de combat sous l'Eau pour résoudre l'affrontement.

53. La cantine

Cette pièce est complètement immergée. Les Pj qui n'ont pas les moyens de séjourner durablement sous l'eau peuvent essayer de la traverser en apnée.

La faible luminescence des murs suffit à éclairer cette pièce au décor répugnant. Des débris d'os, de cuir et d'organes dérivent un peu partout.

54. Les frayères

L'étrange lueur rayonnée par les murs ne permet pas vraiment de faire la distinction entre ombre et réalité, mais il semble bien que des centaines de formes minuscules vont et viennent dans la salle, des sortes de têtards, dirait-on.

Parmi toutes les minuscules créatures qui évolue dans l'eau saumâtres, se cachent 5 entités invoquées par les délire de la Première Pierre. Il s'agit de redoutables Dames des Noyades, un poison qui paraît long et fin quand ses vésicules sont vides. Les trois Dames des Noyades sont tapies au fond de l'eau et attendent qu'une créature imprudente passe à portée.

Dame des noyades

Source : *Encyclopédie monstrueuse des Terres Balafrées*

Très petit animal

Dés de vie : 1d8-1 (3 pv)

Initiative : +0

Vitesse : 27 m en nageant (18 cases)

CA 12 (+ taille)

Attaque : Enveloppement +3

Domage : Spéciaux

Espace : 0,75 m x 0,75 m / 0 m

Attaque spéciale : Enveloppement

Jet de sauvegarde : Ref +0, Vig +1, Vol -1

Caractéristiques : For 10, Dex 10, Con 9, Int -, Sag 9, Cha 4

Compétences : Détection +1, Perception Auditive +3

Alignement : Neutre

FP : 1/2

55. Le porche nord-ouest

Dans cette salle taillée dans la roche, la luminescence pâle qui suinte de la pierre est assourdie. Toute la partie ouest est noyée. La profondeur ne semble pas dépasser le niveau des genoux mais cette eau morte et fétide a quelque chose d'inquiétant. L'odeur d'eau croupie ne fait que confirmer les reflets verdâtres de sa surface.

À l'extrémité sud-est, la pièce n'est pas délimitée par un coin mais par une paroi de pierre légèrement convexe. Une porte de fer perce cette paroi, une porte gravée de toutes sortes d'inscriptions

hiéroglyphiques. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne le plus à gauche, un bouton dépasse du mur.

Une pression sur le bouton fait s'allumer une lumière bleue et froide dans les yeux du crâne de gauche. Au même moment, ceux des crânes de gauche des salles 60 et 74 s'illuminent également. Les orbites restent éclairées dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes du centre et de droite sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des salles 60 et 74), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheter (il n'y a pas de serrure).

56. Les défenses extérieures

Un piège oubliette, identique à ceux de la salle 48, se trouve juste derrière (au sud) la porte d'entrée de cette salle.

Une forte odeur de sang et de mort se dégage de l'horrible salle dans laquelle vous vous apprêtez à pénétrer. Le sol rendu poisseux par le sang est couvert de morceaux de chair à divers stades de décomposition. Des hommes et des femmes sont enchaînés tout le long des murs. Leur intestins à nu sont dévorés par des masses d'asticots. Les yeux emplis d'horreur préfèrent d'obscurs avertissements. Un humanoïde semble être le chef d'orchestre de cet horrifiant ballet. Mesurant dans les 1 m 80, la créature est couverte de lourdes chaînes cloutées et ses yeux brillent d'une sinistre manière dans la demi-obscurité ambiante. D'une voix venue d'outre-tombe, il s'exclame en vous voyant :

« vous m'avez abandonné et voyez ce qu'elle a fait de moi !!!!! »

La créature est un diable Kytorn, résurgence du sombre passé de la Première Pierre. Celle-ci l'avait déjà invoqué pour traquer les mages nétheriens, ceux sont d'ailleurs ses derniers qui sont suspendus aux murs de la salle pour l'éternité.

Dès que le Kytorn s'est exprimé, il prend l'apparence d'un ancien compagnon des Pj tué récemment, utilisant ainsi son pouvoir de Destabilisation. Il espère forcer les Pj à le charger sans faire attention au piège qui se trouve à l'entrée.

Ensuite il déchaîne sa colère (et on ne peut pas mieux dire) en activant six chaînes dissimulées par les supplicés... S'il comprend qu'il n'aura pas le dessus, il se retire dans la pièce 57 et active le passage donnant sur la salle 66.; ensuite que la traque commence...

Kytorn

Extérieur de taille M

Dés de vie : 8d8+8 (55 pv)

Initiative : +4 (science de l'initiative)

Vitesse : 10 m

CA 18 (+8 naturelle)

Attaque : 2 chaînes +9

Domage : 1d8+1

Espace : 1,50 m x 1,50 m / 3m

Attaque spéciale : Danse de chaîne, destabilisation

Particularités : Réduction des dgts (20/+2), RM 17, Immunité contre le froid, Régénération (2)

Jet de sauvegarde : Ref +6, Vig +7, Vol +6

Caractéristiques : For 13, Dex 11, Con 13, Int 6, Sag 10, Cha 12

Compétences : Artisan (forge) +10, Détection +13, Escalade +12, Evasion +11, Perception Auditive +13

Dons : Science de l'initiative, Science du critique (chaîne); Vigilance

Alignement : Loyal Mauvais

FP : 6

57. Puit Antigravitationnel

Cette vaste salle est presque entièrement vide. La lueur ensorcelée balaye la pierre érodée des parois de pulsations languides. Cet éclairage suffit à distinguer un sac de cuir grossièrement cousu dans le coin nord-ouest.

Le sac, rempli de sel, a été abandonné là par un ancien membre du complexe, il y a fort longtemps Il contient 200 pièces d'or antiques.

Piège oubliette

Type : Fosse

Type de construction : mécanique simple

Type d'activation : Local

Déclencheur : poids

Effet : emprisonnement, blessure

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 4d6

Jet de Sauvegarde : jet de Ref DD20 pour l'éviter

DD Fouille 21

DD Désarmorage 20

Facteur de Puissance 4

Le piège consiste en un creux concave pratiqué dans le plafond. La zone directement dessous est affectée par un sort d'inversion de la gravité.

Le piège se déclenche quand un personnage marche sur la zone affectée. Il doit faire un jet de Sauvegarde pour sentir le changement de gravité et se rejeter en arrière. En cas d'échec, il est aspiré et « tombe vers le haut »

Trouver le piège est extrêmement difficile car il faut prendre en compte la modification des courants d'air, des particules de poussière, etc. Le gros trou dans le plafond est un indice évident, faut-il encore penser à lever les yeux..

Un personnage aspiré a droit à un **jet d'acrobatie DD20** pour subir seulement la moitié des dommages du à la « chute ».

Pour sortir le personnage prisonnier on peut lui lancer une corde et le personnage peut y grimper s'il réussit un jet en Escalade DD15.

Pour franchir la zone, il faut réussir un **jet en Saut avec un malus de -5**.

58. Atelier d'alchimie

Le plus petit coup d'œil dans cette pièce révèle son ancien usage : lieu d'expériences alchimiques. Les murs et le sol sont couverts de symboles et de glyphes gravés représentant les éléments, les métaux et autres matériaux alchimique. Bancs et établis bordent les murs ; fioles, cornues et creusets les jonchent. Trois braseros de taille différente sont alignés au centre de la pièce soutenant plateaux et assiettes pleins de petits tas de poudre, de cristaux et de granulés étranges. Ca et là, carafes et fioles contiennent des substances inconnues du commun des mortels.

Il est possible de trouver à peu près n'importe quel composant alchimiques dans cette salle pour peu que l'on s'en donne la peine. Un personnage cherchant après un composant particuliers doit réussir un jet d'alchimie dont le DD dépend de la rareté de ce qui est cherché.

59. Salle de repos

Cet endroit, où il fait bien plus froid que dans le reste du complexe, est entièrement recouvert d'un vert qui devait être éclatant à l'origine. Même le plafond est obscurci par des tentures de flanelle verte aujourd'hui déchirées. Sur les murs des tapisseries dépeignent des scènes d'invocation de créatures étranges. Un grand brasero de bronze piqué de rouille se trouve au centre de la pièce. De grandes lampes de bronze suspendues au plafond le flanquent. Vous apercevez aussi deux fauteuils recouverts d'une épaisse couche de

poussière, dotés d'un repose pied et d'une table basse. Sur chacune de celles-ci gisent les débris de verres et de carafe. Une petite bibliothèque achève de compléter le mobilier.

En s'avançant dans la pièce, les Pj découvriront derrière l'un des fauteuils le squelette d'un ancien mage néthérien. Sa tête forme un angle bizarre avec le reste de sa colonne vertébrale et il lui manque le bras gauche.. Ses vêtements sont désormais réduits en lambeaux qui se désagrègent immédiatement au toucher. On peut cependant remarquer un livre qui émergeait à demi d'une sacoche de cuir portée en bandoulière ainsi qu'un étui à baguette vide. En fait la baguette a roulé sous l'un des fauteuil lors du combat qui fut fatale au mage. Un jet en fouille DD20 permet de la découvrir.

Le livre un grimoire magique qui contient les sorts suivants :

Niveau 0 : Rhabdomancie*, vol de sommeil*, dégrisement*, nettoyage*, manipulation à distance.

Niveau 1 : projectile magique, compréhension des langues, identification, contemplation silencieuse de Salamar*, façonnage des ombre*, Peau de caméléon*, armure de mage, brume de dissimulation, frayer, effacement.

Niveau 2 : Détection de l'invisible, localisation d'objet, alibi*, fracassement, flamme noire*, sphère de feu, image miroir, nappe de brouillard, endurance, modification d'apparence.

Niveau 3 : don des langues, dissipation de la magie, convocation de monstre 3.

Niveau 4 : rune d'empoisonnement*, tempête de grêle, Refuge de Léomund forme ombreuse de Lyrand.

* Ces sorts sont extraits du sup **Reliques & Rituels** de Sword and Sorcery, ceci afin de donner aux joueurs l'impression de découvrir des sorts oubliés depuis longtemps

La baguette qui se trouve sous l'un des fauteuil est une baguette de Boucle électrique de Gedlee au niveau 8 (soit 4d6 pts de dommages). Elle est en ivoire et mesure 30 cm. Le mot de commande « Zalfera » est gravé dessus. Elle contient encore 7 charges

Le problème c'est que le froid surnaturel qui régnait dans la pièce est du à la présence du propriétaire des objets transformé en spectre à sa mort. Tant que les Pj ne touche pas à ses affaires, il ne se montre pas, dans le cas contraire, il surgit de la bibliothèque (dont les livres tombent en poussière au moindre contact) en les insultant dans un langage depuis longtemps oublié avant d'attaquer. Si les Pj prennent la fuite sans rien emporté le spectre retourne à son « sommeil éternel » ; dans le cas contraire il les traquera sans pitié en s'en prenant en priorité au porteur des objets incriminés.

Spectre

Mort-vivant de Taille M (Intangible)

Dés de vie : 7d12 (54)

Initiative : +7 (+4 science del'initiative, +3 Dex)

Vitesse : 13m, Vol 25m

CA 15 (+3 Dex, +2 Parade)

Attaque : Contact intangible +6

Domage : 1d8+ absorption d'énergie

Espace : 1,50 mx 1,50 m / 1,50 m

Attaque spéciale : absorption d'énergie, création de rejets

Particularités : Mort-vivant, résistance au renvoi des mort-vivants +2, aura de mort, vulnérabilité à la lumière du jour

Jet de sauvegarde: Ref +5, Vig +2, Vol +7

Caractéristiques : For -, Dex 16, Con -, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Détection +13, Discrétion +13, Fouille +10, Intimidation +12, Perception Auditive +13, Sens de l'Orientation +10

Dons : attaque réflexe, combat aveugle, science de l'initiative, vigilance

Alignement : Loyal Mauvais

FP : 7

60. Le porche nord-est

À son extrémité sud-ouest, la pièce se termine par une paroi de pierre légèrement convexe, percée d'une porte de fer. Cette porte est ornée de bas-reliefs, des crânes et d'autres motifs non identifiables mais inquiétants. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne du milieu, un bouton dépasse du mur.

Si le bouton est enfoncé, une lumière bleue et froide s'allume dans les yeux du crâne central. Au même moment, les yeux des crânes centraux des salles 55 et 74 s'illuminent de même. Les orbites restent éclairées dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes de gauche et de droite sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des salles 55 et 74), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheteur (il n'y a pas de serrure).

61. La terre des goules

De la terre meuble recouvre le sol de cette salle et s'entasse contre les murs qui sont presque complètement occultés. Seul le plafond de pierre est entièrement visible et la lueur ensorcelée qui danse à sa surface suffit à peine à entretenir un sombre crépuscule. Deux portes de pierre percent le mur sud et leurs encadrements s'illuminent de temps à autre de brillants éclairs lumineux.

Quand le pouvoir de la Première Pierre s'était pour la première fois manifesté dans le complexe, il y a une éternité, les corps enterrés ici avaient échappé à la mort. Ce sont eux qui, pour se libérer, ont démantelé le dallage avant de le faire disparaître sous terre. Ces créatures sont des goules nétherienne et, quand les Pj pénètrent dans la salle, deux d'entre elles s'extraient de la terre et les attaquent à coups de griffes et de crocs.

Développement : Si un PJ se trouve paralysé par le contact surnaturel des goules, les deux goules encore enfouies essaient de l'entraîner sous terre pour un pique-nique. Les compagnons du personnage paralysé peuvent à leur tour l'attraper pour l'empêcher de sombrer. Tant que quelqu'un maintient une prise, il ne s'enfonce plus et la réussite d'un jet en lutte permet même de l'arracher à l'étreinte des goules. En revanche, s'il ne reçoit aucune aide de ses compagnons, il disparaît sous terre après 2 rounds complets. Les goules sont apparemment capables de se mouvoir dans la terre comme si c'était de l'eau mais les PJ sont, eux, obligés de creuser. Les goules commencent malheureusement leur festin aussitôt que possible et si les PJ ne disposent pas d'une pelle, il est peu probable qu'ils arrivent à franchir les six pieds de terre qui les séparent de leur camarade avant qu'il ait été dévoré.

Toute tentative d'utiliser Euphonie sur les goules échoue automatiquement (et n'est pas décomptée du nombre d'utilisations permises par semaine).

Goules Nétheriennes

Source : *Encyclopédie monstrueuse des Terres Balafrées (goule Slaracienne)*

Mort-vivant de Taille moyenne

Dés de vie : 6d12 (39)

Initiative : +2 (Dex)

Vitesse : 6 m, nage 9m soit 6 cases

CA 20 (+2 Dex, +8 naturel)

Attaque : 2 Griffes +4, Morsure +7

Dommage : 2 Griffes 1d6+1, Morsure 1d12+1

Espace : 1m 50 x 1m 50 / 1m50

Attaque spéciale : Touher Fétide

Particularité : Mort vivant, réduction des dégâts 10/+1, renvoi impossible

Jet de sauvegarde: Ref +2, Vig +4, Vol +7

Caractéristiques : For 13, Dex 15, Con -, Int 15, Sag 15, Cha 16

Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +9, Discrétion +9, Escalade +6, Evasion +9, Fouille +6, Perception Auditive +8, Natation +9, Saut +9, Orientation+3

Dons : Attaques multiples

Alignement : Chaotique Mauvais

FP : 4

62. Lumière et ténèbres

Le sol est ici couvert de gravats. Il est difficile de distinguer ce que contient la pièce car l'éclairage est erratique. À 9 m l'une de l'autre, deux statues à demi écroulées de licornes dressées se font face dans les niches creusées dans les coins sud-ouest et sud-est de la salle. Toutes les quelques secondes, une des statues s'illumine violemment avant de lentement redevenir parfaitement obscure. Animées par cet éclairage stroboscopique, les ombres de la pièce dansent et se contorsionnent de manière inquiétante.

Le pouvoir d'illumination de la Première Pierre se concentre dans cette pièce, dans les deux statues décrites ci-dessus. Quand l'énergie contenue dans une statue dépasse une certaine capacité maximum, elle est brutalement libérée sous la forme d'un éclair lumineux. La pierre elle-même n'est pas magique et son examen n'apporte aucune conclusion tangible. Une inspection des statues met en évidence des restes de vernis noir ; les statues ont certainement été peintes en noir à quelque époque reculée mais le temps les a remises à nu.

Si les aventuriers disposent d'une source de lumière - une lampe (ou une torche) allumée ou encore d'une lumière magique -, elle s'illumine et s'éteint en même temps que les statues tant qu'elle reste dans cette pièce (ou en 63).

Développement : Les PJ qui jettent un coup d'œil dans l'escalier au sud peuvent observer qu'il est, lui aussi, soumis à cet éclairage stroboscopique (voir salle 63, ci-dessous).

63. La rencontre dans l'escalier

Les éclairs de lumière successifs illuminent le haut de l'escalier mais chaque flash est si court, qu'après 3 m, tout devient indistinct et distordu. Entre chaque éclair, une obscurité absolue semble incarner le cœur d'ébène de la nuit. Quelque chose se dresse sur le palier. D'éclair en éclair, la forme semble être celle d'un bipède puis celle d'un quadrupède noir comme la nuit. Le temps d'un battement de cœur est à peine écoulé quand la silhouette pousse un gémissement d'un volume inhumain; vous n'avez jamais rien entendu de semblable.

La silhouette sur le palier est celle de Mizar, une manifestation du sombre pouvoir de la Première Pierre récemment réveillée après un très long sommeil. (Pour une meilleure description de son hurlement torturé et surnaturel, lire la citation qui préside à l'introduction page 2.) Il ne s'agit hélas que du reflet tristement corrompu d'une créature qui servait autrefois le Bien (voir salle 64).

Dès que les PJ mettent un pied dans l'escalier, Mizar fonce à l'attaque, alternant sans cesse entre licorne noire et sombre centaure doté d'une corne unique au milieu du front. Ces transformations ne s'arrêtent pas quand le combat s'engage et chaque nouvel éclair de lumière illumine une apparence différente.

Développement: L'éclairage stroboscopique perturbe les Pj qui subissent un malus de -1 à toutes leurs attaques. Dans cette lumière clignotante, il est aussi très difficile de repérer la porte de la salle 64; traitez-la comme une porte cachée. Si Mizar poursuit les Pj en dehors de la zone stroboscopique (l'escalier et la salle 62), il conserve la forme qu'il avait au dernier éclair, centaure ou bien licorne, jusqu'à son retour sur place.

Mizar combat sans relâche et semble prononcer silencieusement la même phrase encore et encore (sous sa forme de centaure). Un Pj qui observe ses lèvres détermine, grâce à la réussite d'un jet de lecture sur lèvre DD30, qu'il articule "Aidez-Moi" encore et encore. Cela ne l'empêche pas de combattre avec acharnement jusqu'à la mort.

S'il est tué, son corps se désintègre dans une explosion de fumée noire. Malheureusement, il réapparaît après 24 heures voir les Défenses Spéciales de la licorne ci-dessous

Licorne noire

Créature Magique de Taille M

Dés de vie : 8d10+32 (84)

Initiative : +3 (Dex)

Vitesse : 18 m

CA 17 (-1 taille, +3 Dex, +5 Naturelle)

Attaque : Corne (+13), Morsure (+10), 2 Sabots (+10)

Domage : Corne 1d8+5, Morsure 1d8+2, Sabot 1d4+2

Espace : 1,50 mx 3m / 1,50 m

Attaque spéciale : Blessure Légère

Particularités : Téléportation

Jet de sauvegarde: Ref +9, Vig +11, Vol +7

Caractéristiques : For 20, Dex 17, Con 21, Int 14, Sag 21, Cha 28

Compétences : Détection +13, Déplacement silencieux +12, Intimidation +16, Perception Auditive +13, Sens de la nature +11

Dons : Arme de prédilection (corne) Attaque multiples, Vigilance,

Attaque en puissance

Alignement : Chaotique Mauvais

FP : 6

64. En souvenir de Mizar

La pièce est petite et glaciale. Une éternité de poussière couvre le sol comme un linceul. Le mur ouest est creusé d'une petite niche. Elle abrite une statuette qui disparaît presque sous de répugnants champignons noirs.

Les champignons sont une manifestation physique de la corruption induite par la Première Pierre. Avant que celle-ci arrive dans le complexe, la pierre d'angle de ce dernier était une statuette de marbre blanc, la statuette d'une licorne (les PI reconnaîtront peut-être la licorne de leurs cauchemars en salle 21). Il s'agit d'une statuette magique à laquelle était lié un esprit venu d'un plan supérieur, un esprit qui veillait à protéger le complexe des intrusions malfaisantes. Cet esprit s'appelait Mizar et son pouvoir a été vaincu par les cauchemars invoqués par la Première Pierre. Mizar est maintenant un esprit torturé au service du Mal.

Tant que la statuette infestée de champignons reste entière, la licorne noire, décrite en 63, est liée au Mal. Même la mort de la bête n'est pas définitive si la statuette survit. Les Pj qui prennent la peine de nettoyer la sculpture des champignons qui la recouvrent constatent que leurs filaments huileux s'insinuent jusqu'au cœur de la pierre.

Développement : Si les Pj emportent la figurine avec eux, ils vont devoir s'habituer aux attaques de Mizar : toutes les 24 heures, quelle que soit leur position. Son apparition est annoncée 1d4 rounds à l'avance par l'effet stroboscopique décrit en 63. Si par la suite, ils l'abandonnent quelque part, cette hantise prend fin (mais elle se poursuit là où se trouve la statuette)

Si les Pj la brisent (maintenant ou plus tard), ils assistent à un événement rare. Le sombre centaure/ licorne leur apparaît, tout sourire cette fois. Le sourire reste figé en l'air mais la forme et la couleur de l'apparition changent lentement jusqu'à la révélation d'une licorne d'un blanc éclatant. Une voix délicate se fait entendre : "Soyez bénis, mes enfants. Vous avez libéré Mizar d'un Mal millénaire. Regardez-moi sous ma véritable apparence. Votre haut fait ne sera pas oublié. Merci pour la joie que vous m'avez apportée, c'est un cadeau de grande importance". Un éblouissant puits de lumière s'abaisse jusqu'à la licorne, perçant le roc si les Pj sont à l'intérieur, et Mizar est lentement aspirée vers un plan supérieur.

Les Pj témoins de la manifestation ressentent une telle joie qu'ils bénéficient des effets d'une bénédiction pendant les 24 heures qui suivent (une bénédiction lancée par un prêtre du groupe ne peut venir multiplier ces effets). De plus, Mizar réapparaîtra dans le futur, quand ils auront désespérément besoin d'aide, pour se porter à leur secours (à votre discrétion). Soulignons que cette réapparition peut très bien n'intervenir que dans des années, mais que l'aide surnaturelle de Mizar risque d'être nécessaire lors de la bataille finale contre Caullum.

65. Ici périt Pyorrhoea

Une pellicule de cendres grasses couvre les surfaces de cette pièce, les restes d'une explosion ou autre débauche d'énergie plus infernale. Les colonnes de pierre sont noircies et brisées et leurs bases à moitié fondues, de même que les bas-reliefs sur les murs. Même après toutes ces années, l'odeur du soufre se fait encore sentir. Appuyé contre le mur nord, gît un squelette humain à demi pétrifié. Les griffures sur la pierre près de ses doigts suggèrent une affreuse agonie.

Pyorrhoea était un sorcier aux talents exceptionnels mais il a libéré des démons d'une telle sauvagerie que même sa connaissance supérieure du Langage Premier n'a pu le protéger. C'est ici qu'il est mort et qu'il repose encore car ses os saturés d'enchantements ne peuvent tomber en poussière malgré les millénaires. De plus, bien que ses habits est totalement disparus, plusieurs objets sont encore visibles :

Un petit médaillon dont la lanière de cuir a depuis longtemps disparu repose entre les cotes du magicien. Il représente un moustique de cristal finement ouvragé. Il s'agit d'un médaillon du moustique.

Deux bracelets d'or et d'argent enchassés de pierres semi-précieuses pendent aux poignets du mort (Bracelet de protection +3)

Une paire de botte en peau qui ne paraissent pas avoir été altérées par le temps (Paire de bottes du chat)

Les restes d'un grimoire ainsi que plusieurs baguettes brisées sont visibles mais ne peuvent plus être d'une quelconque utilité.

Si les Pj étudient les griffures sur le mur (elles se trouvent à la surface de la porte secrète mais la localiser suppose la réussite du jet approprié), ils s'aperçoivent qu'elles correspondent, en fait, au dernier message du sorcier. Ceux qui sont compétents en Langues anciennes ou qui se servent d'un sort de compréhension des langues peuvent déchiffrer, "Je suis désolé. Pyorrh..."

26

Développement : Si les Pj ont Euphonie, ils peuvent parler au défunt sorcier (à supposer qu'ils n'aient pas dépassé leur quota d'utilisations). Écrasé par les regrets, il répond malgré tout à leurs questions (voir les salles 17, 65 et 75 pour les informations que Pyorrhoea peut révéler; ce scénario contient d'autres bribes d'histoire pouvant de même être contées par le défunt si vous le souhaitez). Pendant cette "discussion" avec un mort, les cordes de la harpe tachée de noir émettent de plus en plus de discordances. A la fin de l'interrogatoire, Euphonie ne produit plus qu'un bruit blanc inarticulé. Les Pj doivent réussir un jet sous la Sagesse pour saisir les derniers mots de Pyorrhoea : "Je suis désolé".

Si vous le souhaitez, cette utilisation d'Euphonie détraque pour toujours la harpe qui ne peut plus être utilisée pour contacter les morts. Elle peut, cependant, servir de détecteur de morts vivants puisqu'elle produit un horrible vacarme dès qu'elle se trouve à moins de 1,50 m d'un de ces monstres.

66. La pièce secrète

On ne peut accéder à cette salle qu'en franchissant une porte secrète.

Cette pièce est certainement celle où étudiait certains mages du complexe. Elle est remplie de matériels à magie de toutes sortes. Un établi est poussé contre l'un des murs, les murs eux-même sont couverts d'étagères soutenant récipients et boîtes de toutes formes. Plusieurs bouilloires sont suspendues au dessus d'un petit brasero, un four et des soufflets voisinent avec celui-ci. Un secrétaire flanqué de deux lutrins, chacun supportant un grimoire fermé achèvent de compléter le mobilier.

Le centre de la pièce est occupé par une table et une chaise à haut dossier. Sur la table reposent une tasse, un boîte en fer, de nombreuses gemmes, quelques bouteilles à potion et un étui en cuir ainsi qu'une boule de cristal sur un trépied de bronze. Le tout est couvert d'une épaisse couche de poussière.

Les volumes sur les lutrins sont reliés de cuir, frappé au bronze. Celui de droite est un Traité de Compréhension, celui de gauche tombera en poussière dès qu'on le touchera.

La tasse est en jade et vaut 100 po

Les gemmes sont au nombre de 12 : 3 ambre (100 po de base), 2 larmes de laérale (100 po de base), 1 orbaline (500 po de base), 4 Orbaline (50 po de base), et 2 agates mousse (10 po de base).

La boule de cristal est fendu et a perdu toute propriété magique, les bouteilles ne contiennent plus que des liquides éventés sans aucun pouvoir, l'étui en cuir est cassant et ne contient plus que de la poussière de parchemin, la boîte contient des gâteaux secs durs comme la pierre. Le secrétaire est lui aussi totalement dénué d'intérêt.

Cette pièce est isolée du reste du complexe par des portes secrètes. Elle peut, le cas échéant, constituer un lieu de repos relativement sûr, permettant aux PJ d'éviter certains des dangers qui rôdent dans les souterrains alentours.

Développement : si le Kyton de la salle 56 vient à entrer ici, il se suspendra au plafond pour ne laisser aucune trace de son passage dans la poussière millénaire. Par contre, il ne pourra empêché les portes secrètes de déplacer de la poussière s'en s'ouvrant.

67. L'atelier

Des éclats de marbre et de granit et de la poussière de grès couvrent le sol de cette pièce. Des râteliers sont fixés sur les murs, éclairés à contre-jour par la pâle luminescence irradiée par les pierres. Ils sont encombrés d'outils rouillés et brisés, marteaux, burins et autres.

Les outils de cette pièce sont pour la plupart hors d'usage. Ils étaient visiblement utilisés dans la salle voisine (salle 68). Beaucoup semblent avoir fondu. Si les PJ prennent la peine d'examiner avec soin les outils endommagés, ils remarquent que les parties fondues emprisonnent des bulles en forme de crânes.

68. À l'image du Mal

Ici, la luminescence coule à la surface du plafond en coupole comme un fluide spectral. Cette lumière inconstante suffit cependant à éclairer un piédestal de fer semblable à une

pique surgie du sol. Quelque chose a été sculpté sur ce support, même si l'objet n'est plus dans la pièce. Quelques éclats d'une pierre étrangement pâle et des amas de poussière translucide sont tout ce qui reste de ce travail. Ces débris restent translucides mais une sorte de corrosion noire les environne, tachant les dalles de flaques d'obscurité.

C'est ici que Pyorrhoea a sculpté le bloc de pierre qui s'appelle maintenant la Première Pierre pour lui donner sa forme de crâne. Il n'en reste plus que quelques gravats qui retiennent encore des bribes de son pouvoir maléfique.

Il n'y a que 4 éclats sur le sol, mais un halo noir tache les dalles autour d'eux. Manipuler ces écharde de pierre est dangereux. Celui qui s'y risque doit réussir un **jet de Ref DD20** ou voir l'éclat glisser dans sa main et lui entailler profondément la chair (1d8 points de dégâts). De plus, tant qu'il garde l'éclat en sa possession, son sommeil est hanté par d'affreux cauchemars.

La poussière pâle est, elle aussi, maudite. Le polissage de la pierre en a laissé trois tas. Chacun d'eux, s'il est soigneusement récupéré, peut être lancé au visage d'un ennemi avec les même effets que la poudre de toux et d'étouffement. Mais celui qui conserve cette poudre se voit, lui aussi, assailli par d'horribles cauchemars.

69. Une salle verrouillée mais vide

Une double porte de granit verrouillée barre l'accès de cette salle mais les serrures ne sont pas piégées. Un **jet en Crochetage DD20** est nécessaire pour l'ouvrir.

La luminescence suinte des fissures du sol comme une herbe folle et le plafond s'est à moitié écroulé. Quoi que cette salle ait pu contenir, tout a disparu sous l'éboulement ou a été déménagé dans un lointain passé.

Cette salle est vide et les portes peuvent être fermées de l'intérieur en repoussant un verrou de fer. Les PJ qui ont besoin d'un endroit pour se reposer devraient apprécier ce détail.

70. Les Cellules

Si les PJ utilisaient l'étrange lueur irradiée par les murs, sols et plafonds pour s'éclairer, ils vont devoir allumer leurs torches dans cette salle et dans les salles 71 (la luminescence surnaturelle en est absente).

Les cloisons de pierre font penser aux cellules d'une prison mais seules quelques taches rougeâtres et des monticules de rouille épars suggèrent les barres métalliques disparues. Des bruits de pas et des respirations se font entendre plus loin dans les ténèbres.

En fait, il n'y a rien ni personne dans cet endroit, il s'agit juste d'un écho du passé...pour faire flipper les PJ. Et cet écho se répète à intervalle régulier.

71. Salle d'anatomie

A première vue, cette pièce semble abandonnée depuis longtemps : la poussière, les toiles d'araignées et la saleté abondent. On trouve ici tout l'outillage nécessaire à une séance de torture et pourtant quelque chose vous incite à penser que ce n'est pas le cas. En effet vous ne voyez ni vierge de fer, ni roue, etc. Par contre scie, scalpel, table munie de sangle, etc sont bien là.

En fait, cette pièce servaient à l'étude des créatures capturées au début du réveil de la première pierre. Mais très vite, les mages dépassaient par le phénomène ont abandonné tout esprit scientifique pour assurer leur survie.

72. L'ancienne réserve

La porte de pierre de cette salle est fermée à clé et sa serrure protégée par un piège à aiguille empoisonnée.

Piège à aiguille empoisonnée

Type : Aiguille

Type de construction : mécanique simple

Type d'activation : Déclencheur à capteur tactile

Déclencheur : contact

Effet : empoisonnement

Bonus d'attaque : pas de jet d'attaque nécessaire

Dégâts : 1d6 points de Cons

Jet de Sauvegarde : jet de Vig DD17 pour résister

DD Fouille 22

DD Désarmorage 17

Facteur de Puissance 2

La pièce qui s'étend derrière la porte de pierre a moins souffert des ravages du temps que les autres salles du complexe. Sous une épaisse couche de poussière, on distingue des centaines de cruches, tonnelets, flacons et baquets posés sur des étagères de pierre restées en place malgré quelques fissures.

Cette salle est une ancienne réserve consacrée aux expériences magiques conduites par Pyorrhoea en salle 75. La majorité de son contenu a bénéficié de mesures de conservation magique mais le temps est tout de même venu à bout de la plupart des produits.

Si les Pj sont assez curieux pour inspecter chaque récipient tour à tour, ils constatent que la plupart sont vides. Les autres contiennent encore des résidus qui conservent parfois les vertus de leur substance originelle (ou ses dangers).

Développement : Chaque fois qu'ils ouvrent un nouveau récipient, consultez les tables ci-dessous pour savoir ce qui arrive. Faites d'abord un tirage sur la table des Contenus, puis sur celle des Types si le récipient n'est pas vide et enfin sur celle des Propriétés si le contenu s'avère Spécial. Dans le cas d'une Épice, choisissez en une courante (sel, poivre, cumin, feuille de laurier, essence d'araignée, etc.). Une teinture ne peut en revanche être identifiée qu'après dissolution dans l'eau; sa couleur (choisie par vous) est alors révélée.

1d20	Contenus	1d4	Type
1-10	Vide	1	Épice
11-14	Drôle d'odeur	2	Teinture
15-27	Poudre	3	poussière / eau
18-20	Liquide	4	Spécial!

1d10	Propriétés
1	celles d'une potion de soins majeurs
2	celles d'une potion de longévité
3	poison
4	celles d'une potion de hâte
5	celles d'un philtre d'amour
6	celles d'une huile d'impact
7	celles d'une potion de métamorphose
8	celles d'une potion de tromperie
9	celles d'un philtre de bègue balbutieur
10	celles d'un elixir de folie

Il y a en tout 10 substances spéciales dans cette pièce. Les recherches n'apportent donc plus rien une fois qu'elles ont toutes été découvertes. Chaque découverte spéciale correspond à 1d4 doses (si cette mesure peut s'appliquer).

73. Un long chemin

Ce long couloir est vide et nu à l'exception de deux niches creusées dans le mur sud. Chaque niche abrite une pesante urne de pierre scellée au plomb sur laquelle on peut voir une inscription.

Sur chacune, une inscription en langue morte indique simplement "Gardiens". Un jet en Langage inconnue DD15 est nécessaire pour la déchiffrer

Si les Pj négligent ces urnes, il ne leur arrive rien. En revanche, s'ils les ouvrent, le pouvoir de la Première Pierre flamboie et un esprit mort-vivant surgit de ces antiques cendres funéraires. Il lui faut 3 rounds pour se condenser et prendre forme, 3 rounds de gémissements d'outrage et d'éclairs verts succédant à des instants d'obscurité absolue, 3 rounds pendant lesquels un vent glacé de plus en plus puissant souffle de la bouche de l'urne.

Développement : Les Pj qui restent sur place pour profiter du spectacle voient se matérialiser un humanoïde spectral de plus de 2,40 m. Cette brumeuse âme-en-peine est trop indistincte pour qu'on puisse déterminer à quelle race elle appartenait, mais la férocité avec laquelle elle se jette sur les PI montre bien à quel point elle est affamée de vie.

Ame en peine

Mort-vivant de Taille M (Intangible)

Dés de vie : 5d12 (40)

Initiative : +7 (+4 science de l'initiative, +3 Dex)

Vitesse : 10m, Vol 20m

CA 15 (+3 Dex, +2 Parade)

Attaque : Contact intangible +5

Domage : 1d4+ absorption de constitution 1d6

Espace : 1,50 mx 1,50 m / 1,50 m

Attaque spéciale : affaiblissement constitution, création de rejeton

Particularités : Mort-vivant, résistance au renvoi des mort-vivants +2, aura de mort, vulnérabilité à la lumière du jour

Jet de sauvegarde : Ref +4, Vig +1, Vol +6

Caractéristiques : For -, Dex 16, Con -, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Détection +12, Discrétion +11, Fouille +10, Intimidation +12, Perception Auditive +12, Sens de l'Orientation +6, Psychologie +8

Dons : attaque réflexe, combat aveugle, science de l'initiative, vigilance

Alignement : Loyal Mauvais

FP : 5

74. Le porche sud-est

À son extrémité nord-ouest, la pièce n'est pas délimitée par un coin mais par une paroi de pierre légèrement convexe, percée d'une porte de fer gravée de toutes sortes d'inscriptions hiéroglyphiques. Au-dessus, trois crânes de fer miniatures sont scellés dans la pierre; tous tiennent entre leurs dents le symbole de l'éternité. Sous le crâne le plus à droite, un bouton dépasse du mur.

Si le bouton est enfoncé, une lumière bleue et froide s'allume dans les yeux du crâne de droite. Au même moment, les yeux des crânes de droite des salles 55 et 60 s'illuminent pareillement. Les orbites restent éclairés dans ces trois pièces pendant 30 jours. Quand les lueurs s'éteignent, une nouvelle pression sur le bouton suffit à les rallumer. Si les orbites des crânes du centre et de gauche sont allumées dans le même temps (en appuyant, respectivement, sur les boutons des salles 60 et 55), la porte de cette salle s'ouvre par simple poussée. Si un seul des crânes est éteint, cette porte ne cède ni à la force ni à la magie et encore moins à un Crocheter (il n'y a pas de serrure).

75. Le necromanteion

La lueur enchantée est beaucoup plus forte ici qu'ailleurs et ses virulentes pulsations lumineuses semblent percer les pierres maçonnées de cette immense salle en coupole. Un gros appareil est installé à la place d'honneur au centre de la pièce. Au premier coup d'oeil, il semble s'agir d'une sorte de planétaire inversé. Mais le temps indifférent a brisé les bras et les globes de l'appareil et les morceaux gisent maintenant par terre, en désordre. Plus inquiétant, une silhouette sinistre, toute vêtue de cuir, se dresse près de la paroi sudouest, à proximité d'une pierre sculptée représentant une figure affreuse familière.

Planétaire Inversé : Cet appareil antique a été conçu par Pyorrhoea. Toute cette salle lui servait autrefois de laboratoire et il l'appelait son Necromanteion. Il est impossible de déterminer ce que le sorcier espérait accomplir mais il est relativement clair qu'il comptait canaliser les énergies projetées par la Première Pierre grâce à cet appareil. Il semble bien qu'il ait échoué et son invention n'est plus maintenant qu'un tas de métal rouillé, de verre brisé et de gravats.

Première Pierre : La chute de Pyorrhoea, il y a une éternité, aurait dû inaugurer une ère de terreur, mais les communautés voisines de cette époque ont eu beaucoup de chance. Un simple éboulement a étouffé dans l'oeuf la menace que représentait la Première Pierre. La chute de pierres l'a recouverte et mise en sommeil, un sommeil auquel Caullum a mis fin en la dégageant. Vous trouverez d'autres renseignements sur la Première Pierre dans "Conclusions" et "Nouveaux objets magiques"

Développement : Caullum est tout disposé à discuter avec les Pj (il parle le commun). S'ils n'ont pas encore acquis les éléments de base de l'histoire, grâce à l'esprit de Pyorrhoea (voir salle 65) ou aux divers indices et autres habitants du complexe, il les renseigne d'un ton méprisant. Profitez donc de l'occasion pour offrir à vos joueurs toutes les informations présentées dans l'introduction, en salle 17, ou dans les descriptions de la Première Pierre et de cette salle. Caullum conclue son résumé en expliquant comment il a ramené la pierre à la vie en la dégageant de la terre qui la recouvrait. Il se proclame Maître de la Pierre (il ment - c'est tout le contraire) et annonce fièrement que son pouvoir s'accroît avec chaque heure qui passe. Bien sûr, Caullum se montre moins bavard s'il est attaqué par les Pj. Il se défend et contre-attaque avec férocité (voir ci-dessous ses caractéristiques).

Si les Pj semblent d'humeur à discuter, Caullum suggère qu'il y a bien assez de pouvoir pour tout le monde. Il demande aux plus curieux de s'avancer et de toucher la pierre afin d'avoir un avant-goût de la puissance qui pourrait leur échoir! Bien sûr, ceux qui profitent de cette offre vont devoir réussir un jet de sauvegarde ou devenir des Serviteurs de la Pierre. Quand un Pj est ainsi corrompu, demandez à son joueur d'aider Caullum à convaincre les autres aventuriers de toucher la pierre à leur tour. Un groupe particulièrement naïf pourrait être complètement retourné de cette manière. Si Caullum n'arrive pas à venir à bout de toute l'équipe par ce moyen, il emploie alors la force. Les Pj qui sont maintenant des Serviteurs combattent bien sûr à son côté jusqu'à ce qu'ils bénéficient d'un sort de délivrance de la malédiction.

Combattre Caullum : Caullum ne peut être vaincu par les PI que ;ils réenterrent la Première Pierre. Si cette idée ne leur vient pas, un PNJ pourrait avoir un éclair de génie. Les semaines écoulées ont renforcé l'emprise de la Première Pierre sur Caullum et celui-ci régénère ses points de vie perdus au rythme de 3 par round. Cette régénération se poursuit même s'il est ramené au-dessous de 0 pv et le super chitine se retrouve bientôt en état de combattre. Un délai supplémentaire de 1 ou 2 rounds lui est alors imposé et c'est sous sa forme d'araignée qu'il se relève. Aussi longtemps que la Première Pierre doit le revitaliser, les yeux du crâne sont éclairés d'une pulsation rouge et ses dents grincent perceptiblement sur le .signe de l'infini coincé entre ses mâchoires.

La Première Pierre ne se contente pas de ravitailler Caullum en points de vie, elle crée ou invoque au hasard de ses rêves toutes sortes de créatures qui vont combattre les PJ. Tous les 10 rounds de combat, faites un tirage sur la table des Monstres Errants de la page 4 (si le tirage est négatif, tant mieux pour le groupe); la ou les créatures indiquées apparaissent dans une explosion de lumière verte et pourpre au milieu de la pièce et attaquent les Pj dès le round suivant.

Réenterrer la Première Pierre: Une fois la Première Pierre complètement recouverte de terre, gravats et blocs de pierre, son influence cesse de pervertir le complexe. Son lien avec Caullum est immédiatement tranché et celui-ci ne peut plus se régénérer (même si la pierre est de nouveau dégagée par la suite). Les Pj tombés sous la coupe de la pierre retrouvent leur libre arbitre et plus aucune créature de cauchemar n'apparaît dans la pièce ou dans le complexe (celles invoquées précédemment ne disparaissent pas pour autant).

Enterrer la Première Pierre demande 12 rounds pleins d'un terrassement obstiné. Un Pj doit donc se consacrer entièrement à ce travail pendant 12 rounds (au cours desquels, il renonce à attaquer ou à se défendre). Deux Pj peuvent effectuer la même tâche en 6 rounds et trois en 4 rounds. Il n'est malheureusement pas possible d'employer efficacement plus de trois individus à cette tâche. Les autres doivent se concentrer sur le combat contre Caullum qui fait tout son possible pour arrêter les terrassiers. Les monstres arrachés aux rêves de la Première Pierre ont 80 % de chances d'attaquer les Pj et 20% de chances de saboter leurs efforts pour enterrer le crâne. Une fois la Première Pierre entièrement recouverte, elle perd toute influence et la dégager ne rétablit pas immédiatement son niveau de pouvoir antérieur (qu'elle retrouvera pourtant lentement si elle reste à nu).

Caullum - Narleth

Aberration de taille G

Dés de vie : 8d8 +40 (76)

Initiative : +7 (+4 science del'initiative, +3 Dex)

Vitesse : 10m, 18 en grimpart

CA 18 (+3 Dex, +5 Naturel, -1 taille)

Attaque : Morsure +9, 3 épées courtes +4, Glacéré +6, crachat de toile +10 attaque à distance

Domage : morsure 1d8+2 + poison, épée courte 1d6+2, Glacéré 1d8+4

Espace : 1,50 mx 1,50 m / 3 m

Attaque spéciale : crachat de toile (Ref DD17 pour éviter), venin acide (DD18 ou paralysie)

Particularités : Aucune

Jet de sauvegarde: Ref +5, Vlg +11, Vol -1

Caractéristiques : For -, Dex 16, Con -, Int 14, Sag 14, Cha 15

Compétences : Déplacement silencieux +8, Détection +12, Discrétion +10, Equilibre +10, Perception Auditive +4, Saut +8

Dons : Multidextrie, Combat à plusieurs armes, science de l'initiative.

Alignement : Chaotique Mauvais

Équipement spécial : Glacérée (voir Nouveaux objets magiques).

Personnalité: Fanatique, Serviteur de la Pierre.

FP : 6

Dans un coffre verrouillé (la clé a été perdue) enfoui sous le tas de gravats autour de la Première Pierre : bâton +1, masse +1, cape de protection +1, 300 pièces d'or antiques, 600 pièces d'argent antiques et 3 diamants bruts d'une valeur de 100 po pièce.

Pour finir

En définitive, l'alternative est toujours la même et la question éternelle. Les PI seront-ils immortalisés par les ballades relatant leurs hauts faits ou ne reverront-ils plus jamais la bonne lumière des dieux?

Conclusions

Si les Pj enterrent la Première Pierre, ses pouvoirs s'éteignent aussi brutalement qu'une torche plongée dans l'eau. Les monstres qu'elle a invoqués et les Serviteurs gagnés à sa cause continuent éventuellement de rôder dans le complexe, mais plus aucune créature démente ne vient renforcer leurs rangs. Toutes les histoires de lumières étranges, de monstres et de hantise concernant le Cercle à la surface trouvent leur conclusion. En conséquence, les chitines survivants ne se sentent plus obligés de fuir le complexe et eux aussi mettent fin à leurs incursions dans le monde extérieur. Des Pj diplomates peuvent éventuellement négocier avec eux une sortie du complexe sans combat. L'horrible danger qu'ils ont conjuré menaçait aussi les chitines et, même si ces derniers restent des créatures mauvaises, ils peuvent décider, une fois informés du rôle des Pj dans cette histoire, de les laisser tranquilles (à votre discrétion).

Reste à régler le problème soulevé par la Première Pierre. Qu'en faire? Le prochain idiot qui la déterrera relancera tout le cycle. Si aucun héros n'est alors disponible, elle pourrait susciter une corruption encore plus infernale que la première fois (voir plus loin). La recouvrir de terre suffit à court terme mais des personnages prévoyants voudront peut-être la maçonner dans un solide mausolée de pierre ou l'isoler définitivement par quelque autre moyen. Il se peut même qu'ils essaient de la retirer de son logement dans le mur pour l'emporter dans un lieu sûr. La détruire n'est probablement pas à leur portée (voir plus loin la description de la Première Pierre) mais ils peuvent l'emporter afin de s'assurer que plus rien ne viendra la réveiller. Les Pj devront alors veiller à ce qu'elle reste en permanence dans une boîte pleine de terre sous peine de la voir regagner progressivement ses pouvoirs. Ils devront aussi prendre garde de ne jamais la toucher (tant qu'elle est découverte tout au moins) s'ils ne veulent pas prendre le risque de tomber sous sa coupe. Il faut espérer bien sûr que la pierre ne tombera pas aux mains de leurs ennemis.

Si les Pj ne songent pas à emporter la Pierre, Eudora le fera à leur place. Elle préviendra ses supérieurs à l'Université de Magie et plusieurs Mages de l'Ordre Obscurs se rendront sur place pour en prendre possession ; à moins qu'Eudora ne propose aux Pj d'escorter eux-même la Pierre jusqu'à l'Université en échange d'une récompense substantielle.

Si les Pj préviennent les Ménestrels, (donc Marcus Badine) un groupe de Ménestrels de la loge de Valombre viendront s'emparer de la Pierre, puis Elminster ou tout autre mage de grande puissance, mettra celle-ci hors d'état de nuire.

Si les Pj quittent la région sans avoir recouvert la Première Pierre (ou s'ils ne l'emportent pas et qu'un malveillant la dégage après leur départ), plusieurs possibilités se présentent.

D'abord, tous les chitines du complexe finissent par tomber sous la coupe de la pierre. Les PJ qui reviennent sur place vont donc s'apercevoir que tous les accords passés avec ces derniers (si accords il y avait) sont caducs et qu'il leur est beaucoup plus difficile de trouver de l'aide. Ce scénario peut donc, si vous le souhaitez, donner lieu à une deuxième aventure quand les Pj auront atteint un niveau supérieur.

Il est aussi possible que la Première Pierre continue de gagner en puissance jusqu'à ce que son influence se fasse sentir en surface et qu'elle corrompe alors une vaste région ayant le Cercle pour centre. Cette région sera bien sûr hantée par d'horribles créatures de cauchemar. Dans ce cas, imaginez quelles créatures sont invoquées par la pierre. Une telle influence suppose des années de corruption et votre campagne ne se prête peut-être pas à semblable scénario. Il est de toute façon beaucoup plus simple de confiner les pouvoirs et les Serviteurs de la Première Pierre dans un décor

souterrain. Dans un cas comme dans l'autre, les dangers rencontrés à la surface ou en sous-sol devront être proportionnels au niveau des aventuriers, quel que soit le nombre d'années écoulées.

Dans le pire des cas (pour les personnages), les pouvoirs de la Première Pierre croissent encore et encore et son influence s'étend jusqu'à ce que des mesures soient prises. Une telle situation place toutes les nations de votre campagne sous la menace du flot de monstruosité qui se déverse de cette plaie purulente qu'on appelait autrefois Cercle de Cahervaniel. Dans ces conditions, Retour à Cahervaniel cesse d'être une aventure à entreprendre pour devenir une quête ordonnée par le destin. Mais on peut espérer que nos courageux héros n'hésiteront pas à risquer leur vie une fois de plus pour combattre la corruption propagée par cette relique qui représente le Mal absolu.

Nouveaux objets magiques

Première Pierre (Pelique)

Alignement : Neutre Mauvais

Histoire : La pierre n'avait pas de nom malgré son antiquité; elle a été créée quand le monde ne l'était pas encore et il se pourrait bien qu'elle survive au cataclysme final. Ce détail encore qu'un bloc de pierre quand Pyorrhoea, un antique sorcier, le fit venir d'un royaume lointain. Ce sorcier avait utilisé ses fantastiques ressources magiques pour lui donner une forme, celle d'un crâne grimaçant tenant entre ses dents le symbole de l'éternité. Après l'avoir sculpté, il l'a baptisé Première Pierre et en fit la dé de voûte de son laboratoire de nécromancie, un complexe souterrain secret.

Pouvoirs

Divination. Le passage des années ne représente rien pour la Première Pierre. Celui qui pose la main sur elle et la questionne à propos d'un événement passé apprend ce qu'il veut savoir, quelle que puisse être l'ancienneté de l'événement. Seule une intervention divine peut empêcher la Première Pierre de répondre. Les mortels n'ont cependant rien espérer de ses pouvoirs; le prix à payer pour une réponse est en effet terrible : une servitude éternelle (voir plus loin Dangers).

Invocation. La Première Pierre peut appeler les antiques créatures qui peuplent sa mémoire. Quand elle s'éveille, elle n'invoque quelques créatures, issues d'époques antérieures à l'homme et à l'elfe. Si rien ne vient arrêter la progression de ses pouvoirs, les créatures invoquées deviennent de plus en plus dangereuses et étrangères. Ces monstres arrivent d'un espace temps oublié depuis longtemps par les dieux mais que la pierre malfaisante a gardé en mémoire. Ils peuvent être soumis aux ordres de ceux qui sont tombés sous la coupe de la relique mais, bien souvent, ils sont abandonnés à leur sort et cherchent simplement à se creuser une niche dans le monde du présent.

Régénération. Incorporée dans une construction ou un complexe souterrain, la Première Pierre est capable de réactiver les pièges et mécanismes détruits par la rouille et le temps. Elle peut aussi revitaliser les Serviteurs de la Pierre de son choix et régénérer leurs points de vie au rythme de 3 points par round. Cette régénération ne peut concerner que 9 Serviteurs à la fois et ils doivent se trouver à moins de 1,6 km de la pierre.

Faiblesses. Personne ne sait quelle force pourrait détruire la pierre s'il en est une. Elle est cependant affectée d'un talon d'Achille d'importance : une fois recouverte de terre, de sable, de tissu épais, de cuir ou de tout autre matériau susceptible de suivre ses contours, ses pouvoirs sont immédiatement étouffés. La Première Pierre sommeille ainsi tant qu'elle reste couverte. Dès qu'elle est remise à nu, elle commence à rassembler ses antiques souvenirs et sa cohorte de Serviteurs.

Dangers. Ceux qui touchent la Première Pierre risquent de devenir ses esclaves. Le moindre contact à main nue (ou tout autre membre) appelle un jet de sauvegarde de Volonté DD30. Ceux qui réussissent sentent que leur esprit échappe de peu à l'emprise de la pierre malfaisante mais les autres deviennent des Serviteurs de la Pierre. Tant qu'elle n'est pas recouverte (ou tant que le Serviteur ne bénéficie pas d'un sort de délivrance de la malédiction), ils accomplissent toutes ses volontés. Quand le cas se présente, ces Serviteurs cherchent à convaincre leurs anciens camarades de toucher la pierre à leur tour.



Dague en ivoire de dragon

La dague en ivoire de dragon n'est pas une création magique mais elle a été admirablement façonnée dans une dent de dragon vénérable. La qualité supérieure du travail et de la matière lui confère un bonus de +1 au jet d'attaque et aux dommages au corps à corps. De plus, elle inflige 1d6 points de dégâts plutôt que les habituels 1d4 points.



Euphonie

Cette harpe a été façonnée dans un bois très particulier celui des branches mortes d'un arbre utilisé si souvent pour des pendaisons qu'on entendait les lamentations des suppliciés chaque fois que le vent soufflait. Des branches bien choisies ont été mises en forme et renforcées pour construire son cadre et les cordes ont été tressées avec des cheveux récoltés dans un cimetière. Quelle que soit la manière dont on l'accorde, Euphonie joue abominablement faux, à moins qu'on ne s'en serve pour interpréter quelque élégie funèbre ou autre hommage aux morts.

Si Euphonie est apportée à moins de 1,50 m du lieu de dernier repos d'une créature intelligente, elle résonne faiblement et produit mime quelques notes distinctes (traverser avec elle un ancien champ de bataille pourrait se traduire par un trille assourdi mais continu, si les morts n'ont pas été enterrés sous les six pieds de terre réglementaires). En prononçant le mot de commande "Parle! le détenteur de la harpe peut obliger un défunt situé à moins de 1,50 m à lui répondre, comme s'il utilisait le sort de 3e niveau de prêtre, communication avec les morts.

Le défunt s'exprime en faisant vibrer les cordes de la harpe, ce qui lui donne une voix musicale mais étrange. Il ne peut transmettre que les connaissances qu'il détenait de son vivant (comme dans le cas du sort). Cependant, la harpe permet de contacter des esprits morts depuis des milliers d'années (et plus si vous le souhaitez) et traduit automatiquement leur propos dans une langue comprise par le détenteur. En outre, les esprits d'une puissance exceptionnelle peuvent parler beaucoup plus longtemps que ne le permet normalement le sort communication avec les morts (à votre discrétion). Le détenteur d'Euphonie peut ainsi communiquer avec les morts trois fois par semaine.

Communiquer ainsi avec nos chers disparus n'est cependant pas sans danger. Euphonie doit insuffler un minimum d'énergie aux défunts pour leur permettre de répondre et il y a 5 % de chances pour que cette énergie donne naissance à un authentique esprit mort-vivant! Furieux d'être ainsi privé de son repos éternel, le mort-vivant nouvellement créé attaque le détenteur de la harpe. Jetez 1d4 pour déterminer le type de mort-vivant créé: 1/ ombre, 2/ nécrophage, 3/ âme-en-peine, 4/ spectre.



Glacérée

C'est une épée longue façonnée dans la glace. En fait, elle est constituée d'une glace enchantée qui s'est spontanément cristallisée autour d'un éclat tombé de la lame de glace mère (que les légendes appellent Gelacérée). Ses pouvoirs ne sont pas à la hauteur de sa parente mais elle n'en reste pas moins une puissante lame.

La glace de cette lame fond continuellement mais elle se recristallise en permanence pour maintenir sa forme. (Si, par exemple, Glacérée perd un éclat dans un combat, sa glace repousse pour réparer les dégâts.) De plus, chaque fois que son porteur touche un ennemi avec un 20 naturel, elle se casse dans la blessure. L'éclat incrusté accroît les dommages de 1 point par round, jusqu'à fusion complète de ce dernier 1d10 rounds plus tard. La lame elle-même reprend bien sûr instantanément sa forme initiale.

Glacérée apporte normalement un bonus de +1 au toucher et aux dommages mais son pouvoir est fonction de la puissance du porteur. Ce bonus est donc accru de 1 unité par tranche de 4

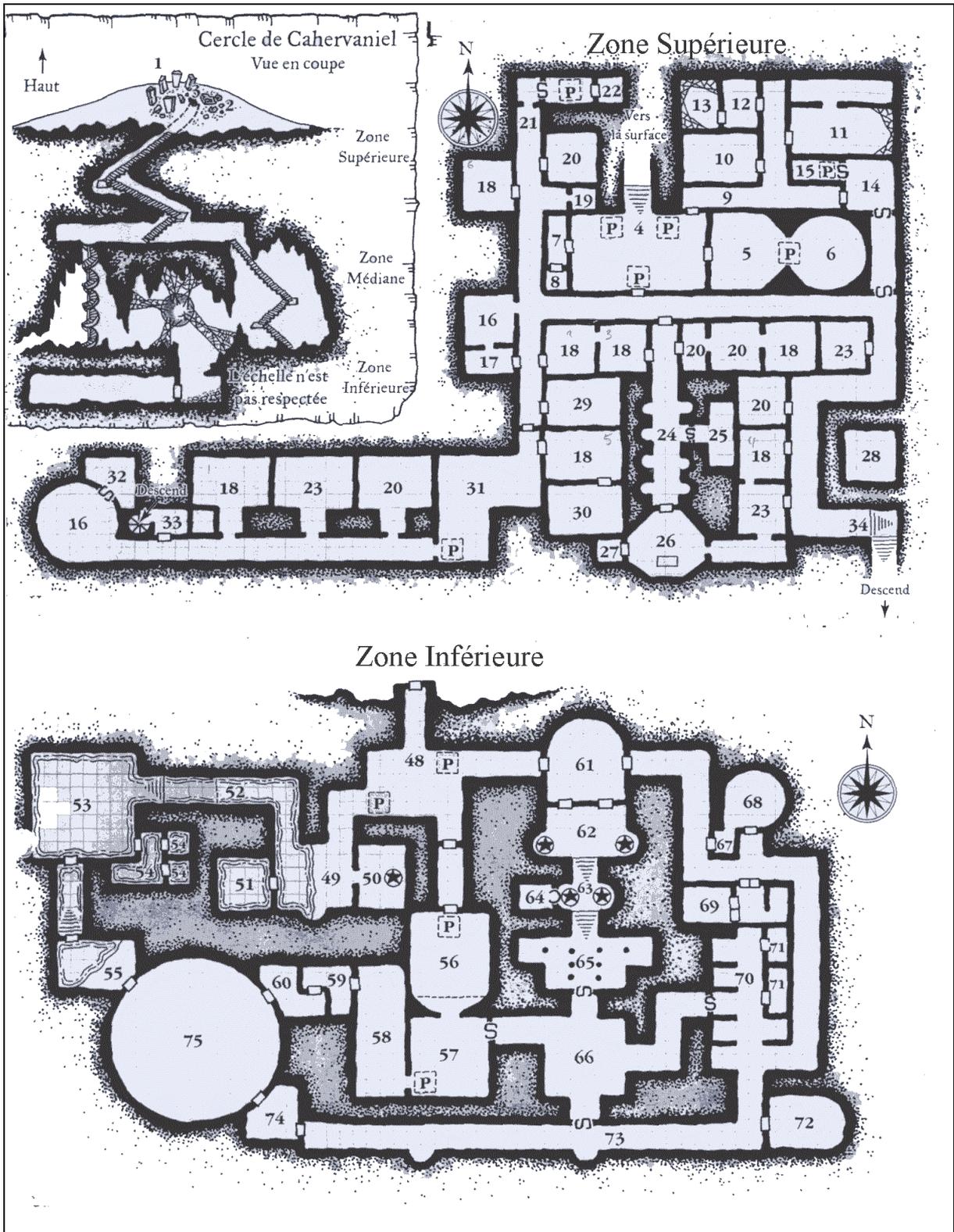
niveaux du porteur. Un porteur du 1- 4e niveau se bat donc avec une lame +1, un porteur du 5-8e avec une lame +2, un porteur du 9-12e niveau avec une lame +3, etc. Un porteur du 17^e niveau frappe avec une lame +5 mais s'il lâche Glacérée et qu'un guerrier du 3e niveau s'en empare, elle redevient une épée +1.

De même, soulignons que les éclats incrustés dans une blessure infligent des dommages en rapport avec le niveau du porteur : un éclat abandonné par une épée +3 inflige 3 points de dommages par round jusqu'à fusion complète.

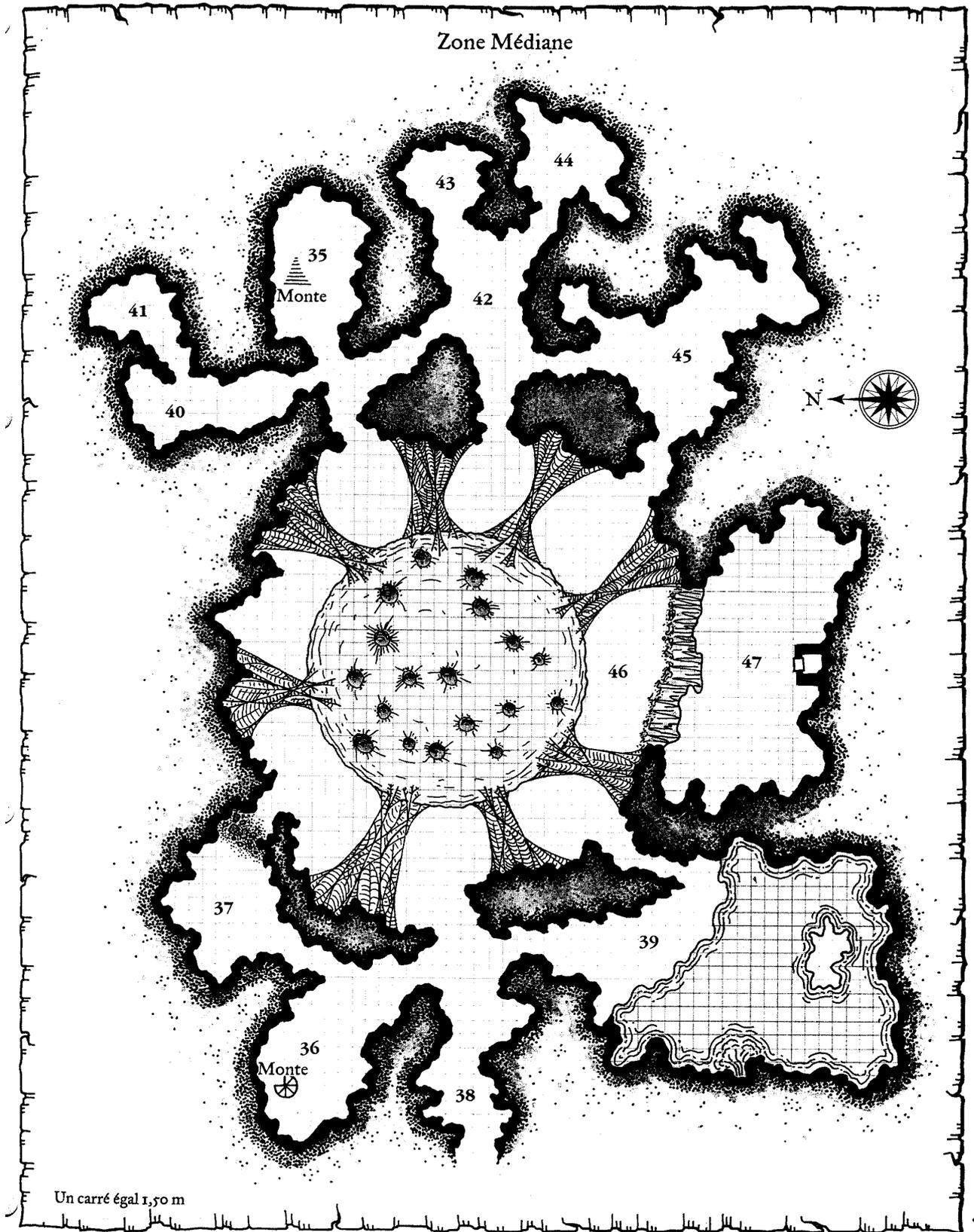


The End

Les Plans



Zone Médiane



Un carré égal 1,50 m