



LES CHRONIQUES DE MARCUS



La Vieille Cathédrale

Une aventure ADD2 de Frédéric Lacoste

Modifiée, développée et adaptée pour Les Royaumes Oubliés DD3.5 par Jaffar

Table des matières



Le Tombeau du Seigneur des Marches



La loge de Hullach : village elfes de cuivre	3
La loge de Hullach.....	3
La communauté	3
Les valeurs des elfes de cuivre.....	4
Les animaux familiers	4
L'attaque des orques.....	5
La rencontre	5
Résumé	5
Des orques dans la nuit	5
Résumé	5
Avant la bataille	6
Résumé	6
La Pomme d'argent – Objet magique	7
La Vieille Cathédrale.....	8
Résumé	8
Historique de la cathédrale	8
Le rez-de-chaussée	8
Conclusion de la 1ère partie	11
Le temple englouti	12
Épilogue.....	15

La bonne rencontre,



Ce scénario est prévu pour être joué dans les Royaumes oubliés dans la forêt de Hullach qui borde le royaume de Cormyr à l'Est mais peut tout aussi bien se dérouler dans d'autres mondes ou lieux (dans tous les cas, choisissez une forêt tempérée et bien irriguée). Les joueurs, personnages et meneur de jeu boivent être moyennement expérimentés.

Ce scénario est paru dans le CASU BELLI hors série N°14 – Mars 1995 – Excelsior Publication. A l'origine prévue pour ADD 2ème Ed, je l'ai modifié pour l'adapter à DD3.5 et je l'ai fortement enrichi aux niveaux des descriptions des sites importants tel que la loge elfique.

D&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, des articles et des aides de jeu présentés ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle.

Une partie des informations sont sous copyright et ne peuvent être utilisées sans accord des auteurs. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisées à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sur ce document sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur.

Pour faire jouer ce scénario vous aurez besoins du guide du maître DD3.5, du Manuel des joueurs DD3.5, du bestiaire monstrueux et éventuellement du manuel des races de Faerune.

Pour plus d'informations sur

- Wizard Of the Coast et la gamme DD3 : <http://www.wizards.com/>
- Casus Belli: <http://www.casusbelli.com/>

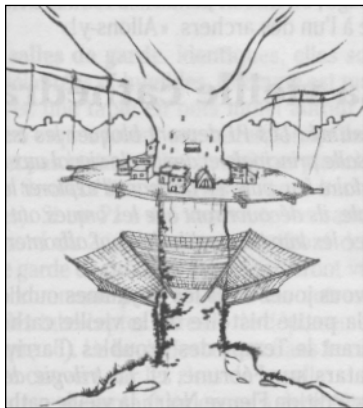
Jaffar, la vieille liche.





La loge de Hullach : village elfes de cuivre

La loge de Hullach



Le village des elfes de cuivre est entièrement construit à une hauteur de 50 mètres, sur des arbres colossaux, atteignant plusieurs dizaines de mètres de large et pouvant être apparentés aux séquoias en ce qui concerne leur taille (environ 100m).

On y monte grâce à des cordes à noeuds (temps mis pour grimper: elfes 8 rounds, PJ 25 - Dex rounds; par exemple, un PJ ayant 12 en Dex mettra 13 rounds), ou des ascenseurs en bois, mus par un ingénieux système de cordes et de poulies (temps mis pour monter: 7 rounds).

Les solides passerelles, construites autour des arbres, sont à ces derniers ce qu'une bague est au doigt; leurs colonnades et leurs arches, richement décorées, reflètent la joie de vivre des habitants. Des ponts de cordes relient les arbres entre eux.

Les habitations sont construites à même le bois, voire creusées entièrement dans les arbres que de larges couloirs traversent alors de part en part. En ce qui concerne leur société, voici la seule loi à laquelle les elfes obéissent: les enfants ne doivent pas se pencher au-dessus du vide (bien que les arbres soient équipés de filets de protection et que l'on puisse se rattraper aux branches).

Vous l'aurez compris, rien n'entrave la liberté individuelle. Mais si l'un des membres de cette tribu tue, vole ou commet tout autre acte mauvais, il est banni (sans pour autant être maltraité).

La communauté

La loge de Hullach regroupe 240 elfes de cuivre qui vivent repliés sur eux-mêmes.

La population se répartie comme suit :

Adeptes:

- **Thralad** : Adeptes Niveau 1 de Sylvanus
- **Galelith** : Adeptes Niveau 2 de Mailikki

Bardes :

- **Cebrinda** : Barde [conteuse] Niveau 1
- **Milindë** : Barde [mandoline] Niveau 1
- **Tarang** : Barde [chanson] Niveau 2

Druides :

- **Urandra** : druidesse de Rillifane Niveau 1
- **Celirith** : druidesse de Rillifane Niveau 1
- **Belin** : druide de Sylvanus Niveau 2

Ensorceleur :

- **Flon-Ael** : Ensorceleuse de Niveau 6

Experts :

- **Gledor** : Artisanat [Archerie] Niveau 6
- **Elebriwel** : Artisanat [Archerie] Niveau 3
- **Pyldor** : Artisanat [Vannerie] Niveau 1
- **Gil-Thanas** : Herboriste Niveau 5
- **Anömiel** : Artisanat [Armurerie] Niveau 4
- **Mâlith** : Artisanat [Armurerie] Niveau 1
- **Nuriand** : Artisanat [Cordage] Niveau 5
- **Aniodë** : Artisanat [Cordage] Niveau 2

Gens du peuple :

- **Niveau 1** : 189 dont 1/3 d'enfants
- **Niveau 2** : 4
- **Niveau 4** : 2
- **Porfildur** : l'Ancien Niveau 8

Guerriers :

- **Axil** : guerrier Niveau 8 – Chef de guerre
- **Isilmandir** : guerrier Niveau 3

Hommes d'arme

- 16 hommes d'arme : Niveau 1 [armure cuir de maître camouflée, arc composite long, épée longue]



Le Tombeau du Seigneur des Marches



- **Elriold** : chef de la milice, Homme d'arme Niveau 3. Il peut en plus lever une milice de 12 membres supplémentaires.

Magicien :

- **Clauidine** : magicienne [devin] Niveau 1

Nobles :

- **Amorfidë** : Noble Niveau 2 – Responsable « politique » de la Loge
- **Belin** : Noble Niveau 1 – Diplomate de Sombreloge

Prêtres :

- **Uril-Gal** : prêtre de Corellon Niveau 2
- **Anaralad** : prêtre de Rillifane Niveau 1
- **Rodiant** : prêtre de Sylvanus Niveau 1

Rôdeurs :

- **Oberyst** : rôdeuse de Mailikki Niveau 4
- **Galumbor** : rôdeur de Sylavvus Niveau 3
- **Falith** : Rôdeur de Sylvanus Niveau 1
- **Vol** : Rôdeur Rillifane Niveau 2

Les valeurs des elfes de cuivre

Les elfes des bois sont calmes et sereins et ne font pas surprendre aisément. C'est pourtant ce qui va leur arriver dans cette aventure. Ils ne font qu'un avec la forêt et se sentent rapidement mal à l'aise dans les zones plus civilisées.

Les elfes des bois obéissent à une tradition selon laquelle ce sont les druides les plus âgés qui dirigent. Dans le cas présent, c'est le druide de Sylvanus Belin qui a le plus de poids dans la communauté. Cependant la plupart du temps, c'est un conseil des Anciens de chaque famille qui se réunit pour résoudre les affaires quotidiennes.

La fin de la Retraite a pour effet de ramener la loge à reprendre contact avec le monde civilisé, en l'occurrence le royaume du Cormyr. En effet, bien qu'ils répugnent à laisser des étrangers pénétrer sur leurs terres, les elfes sont bien conscients que les temps changent. S'ils désirent que leur peuple survive, le temps du changement est peut être venu.

Les animaux familiers

Comme dans de nombreuses loges elfes des bois, les animaux « domestiques » sont nombreux à vivre en harmonie avec la communauté.

Ainsi deux couples de hiboux géants nichent dans les hautes branches surplombant le village. De plus chaque rôdeur est accompagné d'un familier : puma, panthère des forêts, chat sauvage, etc.

En cas de combat, les elfes peuvent donc faire appel à tous ses alliés naturels, s'assurant ainsi d'un élément de surprise non négligeable.





L'attaque des orques

La rencontre

Résumé: après un rude combat, les personnages joueurs font la connaissance d'une accueillante tribu d'elfes de cuivre



Alors que les PJ vaquent à différentes occupations à l'orée d'une grande et belle forêt (les mages recherchant des ingrédients, les rôdeurs analysant des traces de griffes sur un

arbre, les bardes aèdes charmant leurs chers animaux sauvages, les voleurs désamorçant pièges et collets...), des cris se font soudain entendre des profondeurs de cette forêt.

Les PJ réagissent au quart de tour et essaient de découvrir d'où viennent ces cris. Après un test réussi de Perception Auditive DD10 ou Survie DD10 les PJ débouchent sur une petite clairière.

Là gisent deux elfes, et bientôt un troisième si les PJ n'attaquent pas les trois trolls qui s'en prennent à lui dès leur arrivée (si les PJ ont raté leur test, ils arrivent trop tard pour le sauver).

Troll (3)

CM, géant de taille G

PV : 63 pv

Initiative : +2

CA 16 (Contact 11, Surprise 14)

Déplacement : 6 cases

Attaque 2 griffes +9 (1d6+6) et morsure +4 (1d6+3)

Particularités : odorat, régénération 5, vision dans le noir (27m), vision nocturne

Sauvegarde : Vigueur +11, Réflexe +4, Volonté +3

Carac : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences : Ecouter +6, Détection +5

Dons : pistage, vigilance, volonté de fer

Possession : quelques os succulents

CR : 5

Au bout de 5 rounds de combat, ou dès qu'un troll est tué, des renforts arrivent: une dizaine d'elfes armés d'arcs et de flèche.

Les chances de toucher les PJ avec 1 (si ces derniers combattent encore au corps à corps), en visant les trolls une sur dix. Les trolls liquidés, les elfes soigneront les blessés et accueilleront chaleureusement les PJ (surtout si le troisième elfe a survécu) Ils les inviteront à passer la nuit dans village, invitation que les PJ ne peuvent refuser

Des orques dans la nuit

Résumé: À la tombée de la nuit, la tribu est attaquée par des orques. Ceux-ci ne feront pas le poids mais ils arriveront à s'enfuir avec un cimetière de Grande Vitesse (le trésor le plus précieux de la tribu), en compagnie d'une magicienne (Flon-Ael), une traîtresse qu'ils feront passer pour un otage.

Tout le monde se montrera courtois et chaleureux envers les PJ, et ce quelles que soient leur race et leur classe. L'après-midi se déroule tranquillement dans ce havre de joie. Pour les meneurs de jeu désireux d'intégrer cette aventure dans une longue campagne ayant pour cadre ce décor (si les PJ survivent), c'est le moment de leur présenter les personnages importants du camp des elfes.

Le repas du soir est servi juste après le coucher du soleil. Tout le monde se rassemble à l'intérieur du plus gros des arbres, dans une salle qui fait 40 mètres de diamètre. Des petites sphères en lévitation renfermant un sort de Lumière continue tiennent lieu d'éclairage. Le service est assuré par de jeunes elfes court vêtus.

On mange à même le sol, avec les doigts, et, le repas terminé, la coutume veut que l'on mange le dessert dans l'écuelle d'un voisin de sexe opposé pour lui montrer son «attachement». Un spectacle est prévu pour animer la soirée. Malheureusement, au cours des festivités, une sentinelle sonne l'alarme: une centaine d'orques attaquent le village.

Tout va très vite: femmes, enfants et vieillards se cloîtent dans leurs logis et les guerriers se déploient rapidement pour occuper les points stratégiques de défense. Lorsque les elfes sont



Le Tombeau du Seigneur des Marches



prêts à riposter, 30 orques ont déjà pris pied sur les passerelles. C'est le plus expérimenté des guerriers, Axil, qui dirige les opérations (un chef est parfois utile, même chez les elfes). Il demandera aux PJ de repousser les 10 orques montés sur la passerelle sud (une passerelle plus petite, plus basse, et inhabitée. En fait, une pièce secrète renfermant un grand trésor a été creusée dans l'arbre qui soutient cette passerelle). Un petit pont de cordes y mène, mais les orques ne penseront pas à couper les cordes. Se battre sur les ponts sans tomber nécessite la réussite d'un jet d'Equilibre DD15 à chaque round. En cas d'échec, il est impossible de porter son attaque et en cas de maladresse, c'est la chute...vers les filets.

Les orques possèdent des boucliers enduits d'une substance collante. Quiconque rate un orque au corps à corps, doit réussir un Save de Ref DD14 sous peine de voir son arme se coller au bouclier de l'orque et lui être brusquement arrachée. Pour ôter une arme ou un membre collé, il faut réussir un test de force DD20.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un orque, les PJ remarquent qu'il tient en otage Flon-ael, une jeune magicienne qui a voulu se joindre au combat, et qu'il menace de tuer si les elfes ne lui donne pas le cimenterre de Grande Vitesse qu'ils détiennent!

Avant que les PJ ne puissent réagir, Axil, secrètement amoureux de Flon-ael, entrera dans la pièce secrète et en ressortira avec l'arme convoitée. L'orque annonce qu'il relâchera la fille une fois le cimenterre en main. Axil n'hésite pas, et lui lance l'arme. L'orque intime l'ordre à Flon-ael de la ramasser, puis s'en va par le seul ascenseur que les attaquants aient épargné... en gardant son otage! Juste avant de disparaître, Flon-ael crie: «Axil, sale traître! C'est toi qui leur a dit qu'on possédait le cimenterre! Je t'ai vu la nuit où... », le reste se perd dans la nuit...

En vérité, Flon-ael n'a rien vu. D'ailleurs, c'est elle qui a renseigné les orques sur le cimenterre. L'innocence d'Axil sera vite reconnue par la majorité des elfes (ils savent qu'il n'en aurait jamais été capable). Pour les PJ, il n'en est certainement pas de même, et quelques tensions entre Axil et les PJ (qui croiront plus facilement une jeune et jolie elfe qu'un simple guerrier) peuvent agrémente le scénario.

Quoi qu'il en soit, il est impossible de poursuivre les orques qui ont coupé toutes les cordes des ascenseurs.

Guerriers Orques Gris

CM, humanoïde taille moyenne, Homme d'arme 2

PV : 17 **Initiative** : +1

CA 15 (Contact 11, Surprise 13)

Déplacement : 6 cases

Attaque Cimenterre +6 (1d8+6) ou Arc +2 (1d8)

Particularités : vision dans le noir 18m, sensible à la lumière

Sauvegarde : Vigueur +4, Réflexe +1, Volonté +1

Carac : For 19, Dex 13, Con 12, Int 8, Sag 12, Cha 6

Compétences : Escalade +4, Intimider +2, Ecouter +3, Détection +3

Dons : attaque en puissance, vigilance, endurance

Possession : Armure légère, bouclier collant, cimenterre, 20 Pc, arc, carquois de 20 flèches

Avant la bataille

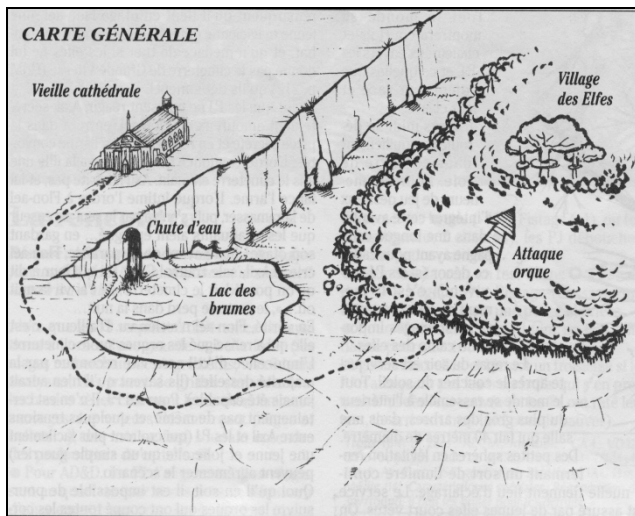
Résumé: *suite à l'attaque, les elfes se réunissent pour préparer la riposte lorsque Galumbor, rôleur de Sylvanus, vient au rapport.*

Axil convoque, dès l'aube, guerriers et PJ dans la grande salle, pour un briefing: «Amis, la situation est grave. La majorité des orques qui nous ont attaqués cette nuit l'ont payé de leur vie. Néanmoins, dix des nôtres les ont suivis vers le fief de Cyric, et cinq se sont fait capturés. Il nous faut agir au plus vite. Les priorités sont de récupérer le cimenterre (des murmures se font entendre) et de libérer Flon-ael. Plus secondaire est le fait de savoir comment les orques se sont procurés de tels boucliers et qui a mené l'attaque, en effet elle me semble trop bien préparée pour que de simples orques en soient à l'origine... »

À ce moment-là, un elfe entre dans la pièce, essoufflé. C'est un éclaireur très agile, qui peut traverser la forêt en sautant de branches en branches. Il a ainsi suivi les orques jusque dans leur repaire.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Axil l'interroge des yeux; l'elfe hoche la tête. « C'est bien ce que craignais, reprend-t-il. Les mouvements que nous percevions près de la vieille cathédrale ne sont autres que des troupes orques qui y ont élu domicile. Voilà l'occasion que j'attendais, dit-il en sortant un plan de sa poche (il représente les contours de la cathédrale).

D'après ce que disent les éclaireurs, leur salle commune se trouverait derrière ces vitraux (il désigne le mur ouest). Ils y arroseront certainement leur semblant de victoire. »

En effet, les orques s'y trouveront. Mais comment Axil le sait-il? Tout simplement parce qu'un guerrier de son niveau, qui a combattu et observé des orques pendant vingt ans, commence à connaître leurs coutumes; mais ce point peut aussi renforcer l'hypothèse de sa trahison chez des PJ sceptiques...

Bien, continue Axil, les archers se posteront face aux vitraux. Je rentrerai avec un groupe d'élite condamner la ou les portes de la salle. Je

communiquerai avec les archers grâce à la Pomme d'argent (voir Nouvel objet magique). À mon signal, les archers briseront les vitraux à la fronde puis enverront une première volée de flèches enflammées. Ensuite, ils tireront jusqu'à ce que leurs carquois soient vides. Alors nous entrerons dans la salle achever le travail... Ah! Juste un dernier point. Qui vient avec moi?»

Aucun elfe ne se porte volontaire; et si les PJ ne le font pas, Axil les désignera, prétextant qu'ils semblent plus expérimentés que les jeunes guerriers de la tribu. Axil coupe la Pomme d'argent en deux et met au point les derniers préparatifs:

« Bien, remontez les cordes et que quelques-uns d'entre nous restent à protéger 1 village; on ne sait jamais. » Il tend la demi pomme à l'un des archers. «Allons-y! »

La Pomme d'argent – Objet magique

Cette pomme a l'apparence d'une pomme normale, mais à la peau légèrement argentée. On peut couper la Pomme d'argent en plusieurs morceaux (maximum 8).

Chaque individu possédant un morceau de cette pomme peut communiquer télépathiquement avec ceux qui possèdent les autres morceaux à une distance inversement proportionnelle au nombre de morceaux: 2 morceaux: 500 m; 3 morceaux: 333m; 4 morceaux: 250m; 5 morceaux: 200 m ; 6 morceaux: 166 m ; 7 morceaux 140 m ; 8 morceaux: 125 m.

Réunis dans une même main, les morceaux reforment la Pomme d'argent originale, qui peut être coupée autant de fois qu'elle a de charges. Elle peut être rechargée.





La Vieille Cathédrale

Résumé: *Les PJ devront bloquer les issues de la salle principale et donner le signal aux archers de faire feu, puis, en finissant d'explorer la cathédrale, ils découvriront que les orques ont pactisé avec les kuo-toas qu'ils devront affronter seuls.*

Historique de la cathédrale

Si vous jouez dans les Royaumes oubliés, voici la petite histoire de la vieille cathédrale. Durant le Temps des Troubles (l'arrivée de avatars sur Féerune, cf. *La trilogie des Avatars*, édition Fleuve Noir), la vieille cathédrale autrefois dédiée à Lliira, fut vite abandonnée et transformée en relais pour voyageurs (ni vous étonnez donc pas si les structures intérieures du bâtiment ne ressemblent pas celles d'une cathédrale). Malheureusement les aventuriers de passage se sont fait de plus en plus rares, et tout cela a fini dans les mains des orques, de plus en plus nombreux dans la région.

Axil sait tout cela et en informera les personnages. Jouez-le aussi ambigu que possible: faites en sorte que les PJ ne soient jamais sûrs de son innocence ou de sa trahison.

Le rez-de-chaussée

Dans la cathédrale, tous les murs sont en pierre, mais couverts de la crasse et des immondices accumulés par les orques. Les sols sont irréguliers et mal entretenus.

1-Le hall d'entrée.

Certainement le dernier vestige à prouver que le vieux bâtiment délabré a autrefois fait office de cathédrale. Les énormes colonnes et les sculptures du portail rappellent notre architecture gothique flamboyante, mais la statue de Gruumsh, dieu des orques (un orque géant à un œil), fait tache au milieu. Les murs sont richement décorés et assez solides. Un œil est dessiné sur chacun des murs est et ouest. Ces derniers, pour peu que les PJ appuient sur l'œil de Gruumsh, s'effaceront pour révéler deux alcôves contenant autant de Heaumes des eaux qu'il y a de PJ (utiles pour le sous-sol).

2- Le hall de défense.

Sur chaque mur est et ouest sont creusées 4 meurtrières. En théorie, 8 orques sont postés en permanence derrière ces murs. Mais ce soir, les orques de corvée de garde, et qui ne participent donc pas à la fête, sont un peu déprimés et préfèrent jouer aux cartes, jetant un coup d'œil de temps à autre. C'est pourquoi, lorsque les PJ arriveront dans la salle, seulement 1d3-1 orques la surveilleront (oui-da, il peut ne pas y en avoir). Si les PJ sont repérés, les orques appellent leurs collègues qui mettent un round à se mettre en place, puis tirent sur les PJ (tout le monde a bien le droit de s'amuser!). La porte du fond est fermée à clef, et il faut 3 rounds pour la crocheter (à condition qu'un test en Crochetage DD15 soit réussi). Les orques s'amusez tellement qu'aucun ne voudra s'arrêter pour prévenir les autres. Si les PJ sont invisibles, ils passeront facilement sans se faire tirer dessus.

3- Les salles de garde.

Identiques, elles sont sales, délabrées et humides. Chacune est meublée avec une table en bois moisi autour de laquelle 6 orques jouent aux cartes, lorsqu'ils ne montent pas la garde. Deux vulgaires planches trouées tiennent lieu de râtelier (pour haches d'armes). Si un PJ a été repéré traversant la porte nord du 2, deux orques sortiront de la salle de garde de droite et se précipiteront vers la salle commune pour prévenir les autres. Il faudra les intercepter. Le bruit des armes dans le couloir sera couvert par les rires de la salle.

- A. Statue représentant un orque à deux têtes.
- B. Statue représentant un nain agonisant à genoux, transpercé par une lance.
- C. Statue représentant un tyranneuil en colère.
- D. Statue représentant une momie.
- E. Statue plaquée en argent représentant un chien.
- F. Statue représentant une prêtresse elfe noire brandissant son fouet à cinq têtes de serpent. Il s'agit en fait d'une mimique qui se jettera sur le premier PJ qui passera devant elle.

Mimique

Neutre, aberration de taille G



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dv : 7d8+21 (52 pv) **Initiative** : +1
CA 15 (Contact 10, Surprise 15)
Déplacement : 2 cases
Attaque : 2 coups +9 (1d8+4)
AS : écrasement, substance adhésive
Particularités : mimétisme, immunité contre l'acide, vision dans le noir
Sauvegarde : Vigueur +5, Réflexe +5, Volonté +6
Carac : For 19, Dex 12, Con 17, Int 10, Sag 13, Cha 10
Compétences : Déguisement +13, Détection +8, Escalade +9, Perception auditive +8
Dons : arme de prédilection, réflexes surhumains, vigilance
FP : 4

- G. Statue représentant un ettin. En l'examinant, on peut remarquer qu'elle s'appuie contre le mur et qu'elle est en léger déséquilibre arrière... et assez lourde pour bloquer n'importe quelle issue (poids: 250 kg).

4- La porte.

Les couloirs sont crasseux, sombres, et ne permettent qu'à deux personnes de passer côte à côte. En ce qui concerne la porte, la statue G la bloquera facilement (encore faut il pouvoir la déplacer!).

5- La chambre du prêtre

Un glyphe de garde est tracé sur la porte. Si les personnages entrent sans prononcer le nom du glyphe « Gruumsh », il se déclenche en émettant un signal sonore strident.

Glyphe de garde (explosif): FP 4 ; Mécanique ; Sort déclencheur; Pas de remise à zéro manuel ; Effet de sort [Glyphe de Garde, sort de 3ème Niveau par un prêtre de niveau 5, jet de Ref DD 14 pour ½, 2d8 acide] ; Cibles multiples 1,5m³ ; Fouille DD 28 ; Désamorçage DD28

Même si le mobilier ne peut pas être qualifié de luxueux, la chambre contraste avec les autres pièces. Un lit bien fait et une solide table de bois reposent sur un sol propre et carrelé. Des latrines personnelles, un bassin, une cruche remplie d'eau assurent un minimum d'hygiène. Il s'agit de la chambre d'Allioth, un prêtre humain de Leira qui se fait passer aux yeux des orques pour un prêtre de Gruumsh. C'est lui qui a organisé l'attaque. Il les a tous asservis, et a promis la puissance et la gloire à Flon-Ael en échange du cimetière de grande vitesse. Il est actuellement en salle de réunion (mort ou prévenu par l'explosion du glyphe) ou dans l'arène du sous-sol. Un coffre, caché sous le lit, contient une

longue robe à capuchon et un masque argenté (un test de Connaissance [Religion] DD15 permet de reconnaître la tenue des prêtres de Leira) ainsi que deux potions étiquetées : l'une est notée Force du Taureau, l'autre est notée Résistance au feu. En fait comme tout bon prêtre de Leira, Allioth a inversé les étiquettes.

6- La chambre de Flon-ael.

Comparable à la chambre du prêtre, elle compte aussi une bibliothèque vide. Un livre est posé sur la table, accompagné d'un mot: « En attendant la gloire, voici la puissance... » Et c'est signé « Allioth ». Il s'agit là d'un présent pour préparer sa prétendue demande en mariage.

Le livre renferme 10 sorts de niveau 0, 10 sorts du premier niveau, 7 sorts du second, 5 sorts du troisième, 3 sorts du quatrième et 1 sort du cinquième au choix du MJ.

7- Les cellules.

Le geôlier orque fait la fête avec les autres. Le champ paraît libre, mais un sort d'Alarme a été jeté sur le sol du couloir séparant les cellules (si l'alarme retentit, elle se fera entendre jusque dans la salle commune). Les cinq elfes capturés sont là. Ils ne sont pas en état de combattre, mais savent que Flon-ael a changé de camp. S'ils en parlent, Axil se mettra en colère et refusera que l'on médise sur Flon-ael. Bref, tout ce que les PJ pourront faire pour les prisonniers, c'est de les raccompagner à l'extérieur.

8- La salle commune.

La majorité de la bande est là. Le but du jeu consiste à boire chacun un tonneau d'hydromel le plus rapidement possible. Dix orques, plus sobres, font le service. Lorsque les elfes briseront les vitraux, les fêtards ne réagiront même pas. Ils ne comprendront le danger que lorsque les flèches enflammées les transperceront. Seuls le bar, les tables et quelques chaises brûleront, mais tous les orques de cette salle seront tués (excepté cinq d'entre eux qui se sont réfugiés dans le garde-manger (11) et connaissent l'existence du passage secret menant au dortoir (12).

9- La salle de réunion.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



C'est une salle à part, meublée d'une solide table en marbre, et séparée de la salle commune par un mur à l'ouest et un rideau au nord. Ceux qui se trouvent dans cette salle, c'est-à-dire Allioth (sous forme d'orque), Flon-ael, deux orogs et autant d'orques que de PJ, seront épargnés par les flèches elfes.

Ils attaqueront les personnages dès leur arrivée, et Flon-ael lancera subrepticement un sort d'invisibilité sur Allioth. Axil ira vers Flon-ael pour la protéger, même s'il lui faut attaquer les PJ pour cela. Mais lorsqu'il sera assez près d'elle durant le combat, elle lui racontera tout, en riant: son envie de gloire et de puissance, son amour pour Allioth. Alors, ne pouvant pas le supporter, Axil la tuera... et se suicidera ensuite.

Si la situation tourne en faveur des orques, Allioth intervient, armé du cimeterre de Grande Vitesse; sinon il s'enfuit pour aller vers l'arène du sous-sol (voir le sous-sol).

10- La cuisine.

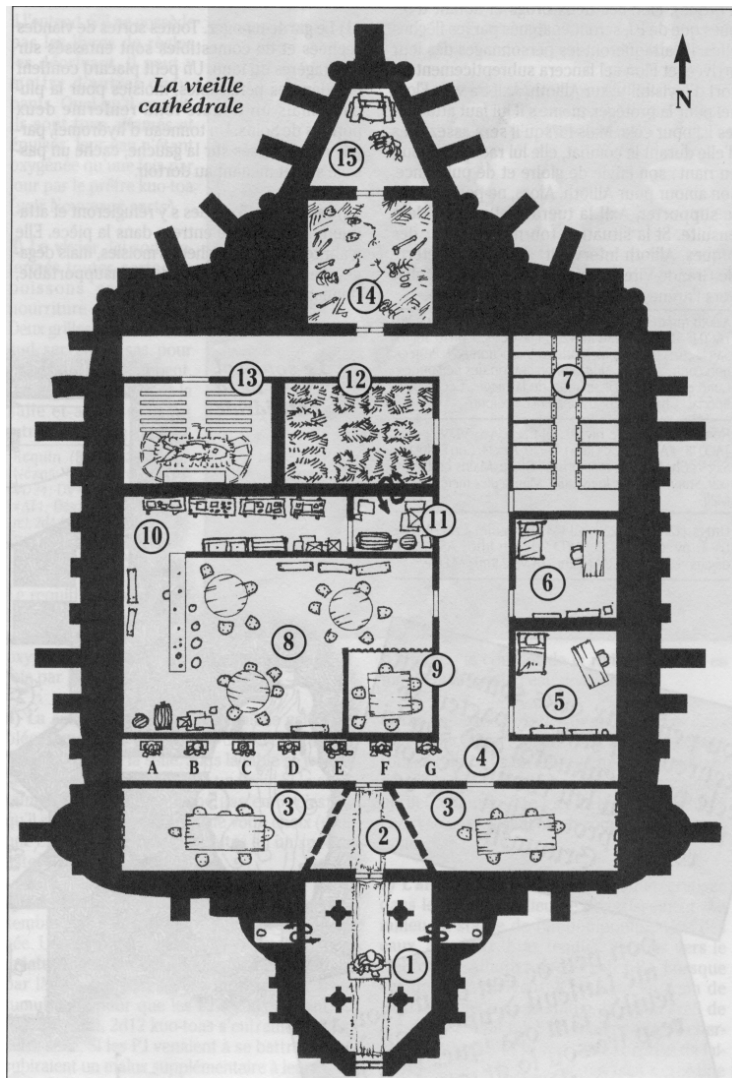
Qu'importe ce qu'elle contient tout brûlera.

11- Le garde-manger.

Toutes sortes de viandes séchées et de comestibles sont entassées sur les étagères du fond. Un petit placard contient des denrées périssables, moisies pour la plupart, mais un double fond renferme deux potions de Soins. Un tonneau d'hydromel, parmi ceux entassés sur la gauche, cache un passage secret menant au dortoir.

12 -Le dortoir.

5 orques s'y réfugieront et attaqueront quiconque entrera dans la pièce. Elle n'abrite que des couchettes moisies, mais dégage une odeur nauséabonde et insupportable, donnant une forte envie de vomir.



13- La salle de cérémonie.

De vieux bancs s'alignent devant un autel consacré à Gruumsh. Au centre de la salle, sur le sol, une mosaïque représente un poisson avec un trou à la place de l'œil. Si on y place le joyau trouvé en salle 15, la mosaïque descend, entraînant ce qui est sur elle vers le sous-sol inondé. Une tapisserie le mur sud: elle représente Gruumsh serrant la main à un homme poisson.

C'est là qu'a été scellé le pacte entre orques et kuo-toas: les kuo-toas ont donné des boucliers gants aux orques en échange de leur protection contre les dangers de l'extérieur. D'ailleurs, les PJ trouveront, sur l'autel, un parchemin sur lequel ils pourront lire le suivant:

« Nou peupleux orks someu trait zeureu deu sinie se pacteu av ecle peup leukuotoi dud sou ki nous zofreu leu rbouk lyé kont reunot pro eksion. Vie Ve Gruumsh ».

Sur un autre papier, caché sous l'autek, il est écrit:

«Hon peu dé cen drau dsou an me tant leuil deupois son den leuilde lam osa ique. Hon peu resp iré sou lo grasso kask du old en trait.

Traduction: le joyau « œil de poisson » permet d'accéder au sous-sol et les Heaumes de permettent de respirer sous l'eau.

14- La salle aux zombies.

Des os et des cadavres de toutes origines jonchent le sol. Dès que les PJ seront tous dans la salle, les portes fermeront et 5 zombies d'une taille monstrueuse se lèveront.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



15- La salle du trône.

Cette salle est vide, excepté un trône sur lequel reposent le joyau « oeil de poisson» (100 po) et... un minotaure, asservi par Allioth, qui n'hésitera pas à charger les PJ.



rentrer chez eux. Par contre, ils feront bien comprendre aux PJ qu'ils tenaient énormément à leur cimetière de Grande Vitesse, qui d'ailleurs se trouve très certainement dans le sous-sol. Si les PJ parvenaient à mettre la main dessus et à le ramener, ils seraient récompensés. En discutant, les PJ peuvent convaincre 1d3 elfes de venir avec eux. Et que fait un groupe de bons aventuriers devant une quête qui pourrait rendre le sourire là toute une tribu, avec récompense à la clef?

Minotaure

CM, humanoïde monstrueux de taille G

Dv : 6d8+12 (50 pv)

Initiative : +0

CA 14 (Contact 9)

Déplacement : 6 cases

Attaque : grande hache +9/+4 (3d6+6/x3), Cornes +4 (1d8+2)

AS : charge en puissance 4d6+6

Particularités : odorat, instinct, vision dans le noir

Sauvegarde : Vigueur +6, Réflexe +5, Volonté +5

Carac : For 19, Dex 10, Con 15, Int 7, Sag 10, Cha 8

Compétences : Détection +7, Fouille +2, Intimidation +2, Perception auditive +7

Dons : Attaque en puissance, Vigueur surhumaine, Pistage

FP : 4

Conclusion de la 1ère partie

Après cette terrible aventure, les elfes expliqueront aux PJ qu'ils ne seront pas de la partie pour les sous-sols: ils ne sont pas très belliqueux et donc répuugnant à partir à l'aventure (surtout après la mort d'Axil). Ils ont récupéré les prisonniers et ne pensent qu'à

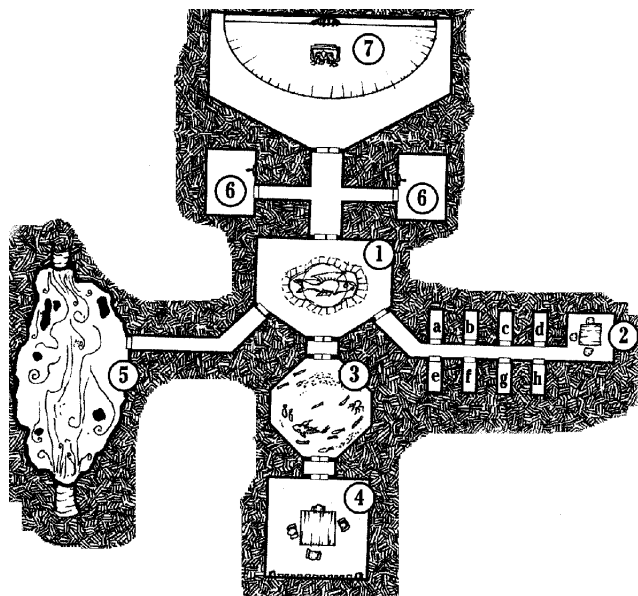




Le temple englouti

Toute cette partie dans les sous-sols inondés servant de refuge à une petite société kuo-toa, va se passer entièrement sous eau. Les PJ devront donc revêtir leurs heaumes des eaux et le meneur de jeu donnera des malus appropriés lors des combats ou autres mouvements gênés par l'eau. N'oubliez pas que certains sorts ne peuvent pas être lancés sous l'eau, et que sans un anneau de Libre Action, les sorts à composante somatique ne fonctionnent. Insistez aussi sur le fait que l'eau trouble énormément la vision et que ce qui est immobile peut paraître en mouvement.

Dans les sous-sols, tous les murs sont en pierre et recouverts d'algues. Le sol y est boueux.



1- Salle centrale.

C'est dans cette salle que descend la mosaïque ascenseur. Si on retire le joyau oeil du poisson, la mosaïque remonte sans qu'il y ait aucun moyen de la faire redescendre : les Pj seront coincés en bas. D'ailleurs, dès que les Pj auront atteint la salle de garde, K'tsua, le prêtre kuo-toa, viendra retirer le joyau et partira attendre les PJ en 7. La porte nord s'ouvre grâce à la clef brochet (voir plus loin).

2- La salle de garde.

Les kuo-toas ont des prisonniers, qu'ils ont capturés depuis la rivière en 5. Il y a donc quatre gardes qui les

surveillent depuis cette salle. Ils ne feront pas de quartiers.

Guerriers Kuo-toas

CM, humanoïde monstrueux taille moyenne

DV : 2d8+2 (11PV)

Initiative : +0

CA : 18 (Contact 10, Dépourvu 16)

Déplacement : 6 cases, 15 cases en nage

Attaque Epieue +3 (1d6+1) et morsure -2 (1d4)

Particularités : amphibie, immunité ctre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière.

Sauvegarde : Vigueur +3, Réflexe +3, Volonté +5

Carac : For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +11, Evasion +8, Fouille +8, Natation +9, Perception auditive +7

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Possession : bouclier collant, épieue

FP : 2

Au lieu d'un trousseau de clefs, c'est un caillou les PJ trouveront dans l'une des poches d'un kuo-toa, car les portes des cellules ont été créées grâce à des sorts de Portes d'eau dont la pierre est la clef.

Voici ce que les cellules renferment

- Un esclave Amphibe
- Deux Nixes
- Gargouille Kapoacanth
- Talmak, un rôdeur genasi d'eau (Niv 5, NB)
- Vide
- Ogre merrhow
- Ogre merrhow
- Vide

Le meneur de jeu est libre de les jouer comme il l'entend. S'il ne possède pas les livres de règles les décrivant, il peut y mettre d'autres occupants. Quoi qu'il en soit, ils sont tous affamés et épuisés, leur eau n'étant oxygénée qu'une fois par jour par le prêtre kuo-toa (voir Nouveaux sorts).

3- Le vivier.

Ici sont enfermés toutes sortes de poissons servant de nourriture aux kuo-toas. Deux grilles, au nord et au sud, servent de sas, pour ne pas qu'ils s'échappent. Deux Morkh tournent dans la salle et attaqueront tout intrus autre que kuo-toa.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Morkoth

CM, Aberration de taille M

DV : 7d8+7 (40) **Initiative** : +6

Vitesse : 10 cases

AC : 18 (Contact 12, Dépouvu 16)

Attaque : morsure +4 (1d8-1)

Espace occupé : 1m5/1m5

Attaques spéciales : hypnotisme

Pouvoirs spéciaux : réflexion de la magie, vision dans le noir 18m

Sauvegarde : Vig +3, Ref +4, Vol +8

Caractéristique : For 8, Dex 14, Con 13, Int 16, Sag 17, Cha 13

Compétences : art de la magie +10, connaissance des Mystères +10, détection +13, discrétion +14, natation +7, perception auditive +13

Dons : combat aveugle, esquive, science de l'initiative, talent (discrétion)

FP : 5

CM, humanoïde monstrueux taille moyenne

DV : 2d8+2 (11PV)

Initiative : +0

CA : 18 (Contact 10, Dépouvu 16)

Déplacement : 6 cases, 15 cases en nage

Attaque Epieu +3 (1d6+1) et morsure -2 (1d4)

Particularités : amphibie, immunité ctre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière.

Sauvegarde : Vigueur +3, Réflexe +3, Volonté +5

Carac : For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +11, Evasion +8, Fouille +8, Natation +9, Perception auditive +7

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Possession : bouclier collant, épieu

FP : 2

4- La salle de réunion.

Cette pièce est meublée d'une table carrée et d'un râtelier à harpons au fond de la salle. Sous la table se trouve la clef brochet, cachée dans un tiroir. Si le capitaine kuo-toa ne s'entraîne pas en 5, c'est là qu'il sera.

6- Les appartements des lieutenants.

Les deux salles sont vides, excepté deux leviers. Abaissés tous les deux, ils lèveront la herse permettant d'accéder en 7. Dans chacune des deux salles, un lieutenant kuo-toa s'entraîne ou médite à l'arrivée des PJ, seul ou en compagnie du capitaine.

Capitaine Kuo-toa

CM, humanoïde monstrueux taille M, homme d'arme 10

DV : 11d8+11 (77PV)

Initiative : +4

CA : 18 (Contact 10, Dépouvu 16)

Déplacement : 6 cases, 15 cases en nage

Attaque Epieu +13/+8 (1d6+2) et morsure +8 (1d4+2)

Particularités : amphibie, immunité ctre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière.

Sauvegarde : Vigueur +9, Réflexe +5, Volonté +8

Carac : For 15, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +11, Evasion +10, Fouille +10, Natation +11, Perception auditive +10, Intimidation +6, Connaissances (Religion) +4

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine, Science de l'initiative, Attaque en puissance

Possession : bouclier collant, épieu

FP : 10

Lieutenant Kuo-toa

CM, humanoïde monstrueux taille M, homme d'arme 5

DV : 6d8+6 (42PV)

Initiative : +0

CA : 18 (Contact 10, Dépouvu 16)

Déplacement : 6 cases, 15 cases en nage

Attaque Epieu +7 (1d6+1) et morsure +2 (1d4)

Particularités : amphibie, immunité ctre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière.

Sauvegarde : Vigueur +3, Réflexe +3, Volonté +5

Carac : For 13, Dex 10, Con 13, Int 13, Sag 14, Cha 8

Compétences : Déplacement silencieux +6, Détection +11, Evasion +10, Fouille +10, Natation +10, Perception auditive +10

Dons : Vigilance, Vigueur surhumaine

Possession : bouclier collant, épieu.

FP : 5

5- La salle d'entraînement.

Cette salle ressemble plus à une grotte qu'à une pièce aménagée. Une rivière traverse la grotte et certaines créatures libérées des cellules peuvent s'enfuir par là, mais le passage est trop petit et trop tumultueux pour que les PJ s'y aventurent. A tout moment, 2d12 guerriers kuo-toas s'entraînent dans cette salle. Si les PJ venaient à se battre ici, ils subiraient un malus supplémentaire à leurs jets d'attaque, le courant de la rivière mettant en mouvement toute l'eau de la pièce.

Guerriers Kuo-toas



Le Tombeau du Seigneur des Marches



7- L'arène.

Cette pièce gigantesque, creusée dans le sol, est un lieu de divertissement. Au milieu, la statue de Blibdoulpoulp, Mère des eaux, à genoux, bras tendus, paumes vers le ciel, cache Allioth aux yeux des PJ. Lorsque ces derniers arrivent, K'tsua est en train de prier aux pieds de la statue, le joyau « œil de poisson » devant lui. S'ils veulent aller le chercher, les PJ auront la mauvaise surprise de faire une chute de 6 m : en effet, K'tsua a créé une zone d'air. L'eau semble flotter au-dessus de l'arène, soutenue par la statue. Le prêtre kuo-toa interrompt alors sa prière pour se tourner vers eux :

« Jeunes fous, leur lance-t-il. Vous croyez pouvoir nous éliminer aussi facilement que ceux de la surface. »

Sur ces mots, Allioth sort de sa cachette, armé du cimenterre de Grande Vitesse, et K'tsua actionne un levier dans le socle de la statue qui lève la grille dans le mur nord : deux Cthuul en sortent. Ils n'attaqueront pas Allioth, mais ils n'hésiteront pas à charger sur les PJ.

À tout moment, les PJ pourront, s'ils arrivent assez près, poser les deux gemmes œil de poisson dans les mains de la statue.

Cette dernière se mettra alors à vibrer fortement durant 3 rounds, pour exploser au round suivant, dévoilant un énorme conduit sous son socle. L'eau retombe alors soudain sur la tête des PJ et s'échappe par le conduit, entraînant les personnages qui perdent connaissance...

Allioth

Classe : Prêtre Niveau 6 de Leira

Carac : For 11, Dex 14, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 15.

PV : 6d8 (total 35)

CA 16 (chemise de mailles de maîtres + Targe de Maître)

Initiative : +6

Déplacement tactique : 6 m / 4 Cases

Attaque : cimenterre de rapidité +7/+7 [1d8+2 / 19-20 / x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2 / 24m].

Sauve : Ref +4 / Vig +7 / Vol +10.

Compétences : art de la magie +11, artisanat chandelles +10, Bluff +12, connaissance plans +4, Déguisement +13, Discrétion +1, concentration +6

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, volonté de fer, Talent [Déguisement], science de l'initiative, arme de prédilection (chaîne)

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Potions : soins légers x 2

Parchemins : convocation de monstre 3, flammes

Domaines : duperie, chance

Sorts : 5/5/5/4

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, aspersion d'acide, lumière, rayon de givre

Niv 1 (DD 14) : sanctuaire, bénédiction, imprécation, frayeur, faveur divine [déguisement]

Niv 2 (DD 15) : silence, blessure modérée, immobilisation de personne, mise à mort [Invisibilité]

Niv 3 (DD 16) : convocation de monstre, malédiction, blessures graves [Résistance aux énergies destructives]

Facteur Puissance : 6

K'tsua

Valeurs : For 14, Dex 14, Con 13, Int 13, Sag 18, Cha

PV : 56

Initiative +6 (bonus de Dex + Sciences de l'initiative)

Déplacement : 6 cases, 15 cases en nage

CA : 16 (Bonus de Dex + peau)

Attaque : bâton +7

Dégâts : bâton 1d6+2

Jets de Sauvegarde : Vig +5, Ref +5, Vol +11

Particularité : amphibie, immunité ctre le poison et la paralysie, résistance à l'électricité (10), substance adhésive, vue perçante, vulnérabilité à la lumière.

Compétences : Connaissance religion + 6, Concentration + 14, Connaissance sort + 9, Connaissance Nature +6, Premiers secours + 11, Profession herboriste + 10

Dons : Vigilance, Magie de Guerre, Absence de composants, Science de l'initiative, Préparation de potion

Équipement Herbes hallucinogènes, 20 pièces de bronze, 1 couteau de sacrifice, 1 couverture, Potion de soins modérés x2, Baume de guérison x4, Parchemin d'invisibilité, Parchemins de soins légers x2, Familier = crapaud

Sorts mémorisés

Niv 0 (DD 14) : Assistance divine, Sons illusoires, Détection de la magie

Niv 1 (DD 15) : Mains brûlantes, Soins légers, Protection contre le bien, Endurance aux énergies

Niv 2 (DD 16) : Force du taureau, Invisibilité x 2, Toile d'araignée

Niv 3 (DD 17) : Eclair, Ténèbres profondes

Cthuul

Aberration (aquatique) taille G

DV : 11d8+44 (95 PV)

Initiative : +7

CA : 22 (Contact 12, Dépouvu 19)



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Déplacement : 6 cases, 4 cases en nage

Attaque 2 pinces +12 (2d6+5)

Attaques spéciales : constriction (3d6+5), étreinte, tentacules paralysants

Particularités : amphibie, immunité ctre le poison et vision dans le noir.

Sauvegarde : Vigueur +7, Réflexe +6, Volonté +9

Carac : For 20, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 14, Cha 5

Compétences : Détection +11, Discrétion +13, Natation +13, Perception auditive +11

Dons : attaques réflexes, combat en aveugle, sciences de l'initiative, vigilance

FP : 7

Épilogue

Les PJ se réveillent sur la berge d'un lac (le lac des Brumes) dans lequel se jette une chute d'eau (ils sont arrivés par là). Les elfes les retrouvent peu après leur réveil et, la mort de Flon-aël et d'Axil oubliée, ils seront portés en triomphe jusqu'au village. Là, ils pourront participer à une fête donnée en leur honneur et recevoir un présent (et s'ils ont retrouvé le cimetière de Grande Vitesse, pourquoi pas une cotte de mailles elfique).

Note: N'oubliez pas que l'eau peut endommager ou faire rouiller leur équipement... mais ne soyez pas méchant.

