



Le vendeur de Dieu

Une aventure pour quatre héros de niveau 7 à 9

Conception:

J'ai adapté ce scénario à partir d'un scénario extrait du supplément « Péril dans les Jeunes Royaumes » intitulé le Vendeur de Dieux.

Je l'ai intégré dans le cadre ma campagne du Sceptre aux morceaux. Il nécessitera certainement de votre part quelques modifications afin de l'intégrer à votre propre campagne DD3.

Contexte: les aventuriers se sont rendus sur le plan des ombres, dans le Royaume des Sang- Noir (une civilisation goblinéoïde altérée par le plan des ombres). Ils sont sur la piste d'un mage du nom de Daecomir qui réside dans la cité d'Ameroon qui s'est emparé d'un segment du Sceptre aux 7 morceaux. Cependant avant d'atteindre la cité, ils rencontrent un ménestrel du nom de Rorn. Ce dernier, envoyé par Kelben Blackstaff sur la même piste que les aventuriers, est traquée par la meute de la Reine du Chaos. Il apprend aux personnages que Daecomir est sous le contrôle d'un vendeur de Dieu et que ce dernier détient deux des 7 morceaux du sceptre. Rorn a le pouvoir d'invoquer la cathédrale qui sert de refuge à ce vendeur de Dieux mais il a besoin de l'aide des pjs pour l'affronter, et ce d'autant plus que les membres de sa propre équipe ont disparu suite à un premier assaut.

Relecture: -

Illustrations: [Ibixian by Dave Allsop](#), [The Booster by Mike Schley](#), [Yugoloth, Corruptor of Fate by James Zhang](#)



Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS, créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, et Peter Adkison.

Accroche: la tempête du chaos

Cette aventure commence dans l'empire des Sang-Noir sur le plan des ombres et ce, à n'importe quel moment. Les aventuriers sont sur la route, voyageant d'une cité à l'autre pour une raison ou une autre.

Les aventuriers s'approchent d'une forêt épaisse, garnie de fort nombreux arbres de grande taille et piquetée de

collines et de monts. Comme ils descendent dans cette direction, une tempête se prépare au-dessus d'eux. Le ciel s'assombrit. Quelle que soit l'heure, il se met à faire nuit, et le tumulte s'amplifie au-dessus d'eux.

Cette tempête n'a rien de normal. De grandes bandes de nuages étranges et colorés s'accumulent dans les cieux. La pluie commence à tomber, forte et glaciale. Elle pique la peau telle des aiguilles et réduit la visibilité à quelques douzaines de mètres.

Un jet de Fouille réussi DD12 montre un arc-en-ciel insensé dans l'averse qui tombe en cascades, des teintes de couleurs non identifiables et chatoyantes saignant les unes sur les autres dans la pluie torrentielle. **Un jet d'Ecouter DD15** permet de discerner un chant étrange et lugubre qui s'élève sur les hurlements du vent, le chant sinistre d'un désespoir insondable.

Le fait de s'attarder dans la tempête devient dangereux pour l'esprit. Les aventuriers qui ratent **un jet de Volonté DD15** se mettent à voir des choses bizarres, fouettées par la tempête. Des créatures d'une forme que nulle loi naturelle n'a pu concevoir galopent à travers les nuages. Le visage de grands et terribles êtres apparaît ; ceux-ci ne peuvent être que des dieux, mais les aventuriers ne parviennent pas à les reconnaître. Une grande roue tourne dans le ciel, sur laquelle des dessins et des représentations de déités et de symboles théologiques peuvent être vus. Ceux qui ont ces hallucinations doivent réussir **un second jet de Volonté DD15**, ou rester coi pendant 2D10 rounds comme ils regardent fixement ce que personne d'autre ne peut voir. De plus, une fois qu'ils sont libérés de ce sort, il reste une chance qu'ils y succombent de nouveau s'ils voient quoi que ce soit qui ressemble à la grande roue des dieux. Cela inclut des roues de charrette en mouvement et des pièces en train de rouler sur elles-mêmes ; ces visions doivent être rejetées à l'aide **un jet de Volonté DD15** ou le sort prend de nouveau effet.

Enfin, alors que la tempête semble atteindre son paroxysme, les aventuriers aperçoivent un pont au-devant d'eux, jeté sur un fleuve au gros cours déferlant. Le pont est fait de bois épais, de grandes poutres équerries, et de lames rugueuses de madriers noirs dont les veines sont apparentes. Il y a assez de place sous la partie du pont située sur la berge pour laisser les chevaux et les hommes s'abriter du gros de la tourmente.

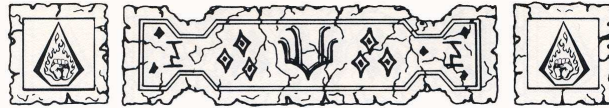
Les aventuriers ne sont pas les seuls à avoir été surpris par la tempête. Un homme venant de la direction opposée s'approche du pont. **Un jet de Voir DD13** permet de le remarquer au moment où il sort du rideau d'arbres, derrière le pont. Si les aventuriers sont tous à l'abri sous le pont, un **jet d'Ecouter DD20** permet d'entendre le bruit de ses pas par-dessus le grondement de la tempête alors qu'il traverse.

La proie de la meute

L'homme en question est un Ménestrel genasi de l'air, et n'est donc pas vraiment un homme. Il est grand et



Le Tombeau du Seigneur des Marches



mince, sa peau est bleu et tachetée d'or, et ses yeux sont de couleur pourpre. Il est bizarrement vêtu, portant de lourdes bottes vertes, de même qu'un pourpoint et des hauts-de-chausse rouges et matelassés. Sous le pourpoint se trouve une chemise de soie vert émeraude. Une ceinture incrustée de bijoux jaunes retient une dague et une épée longue en argent, laquelle est mince et de facture délicate. Un chapeau trempé, rouge et vert, lui tombe sur la tête, et ses cheveux fins et pâles lui sont collés au visage.

Il est battu par la pluie, et au bord de l'épuisement. Il titube, oscillant d'un côté à l'autre, ce qui donne l'impression qu'il est en train de danser selon des pas incompréhensibles, puis il s'écroule de fatigue sur le pont.

Le temps qu'ils l'aient rejoint, une voix ordonne aux aventuriers de s'arrêter, et sept silhouettes enveloppées de pèlerines noires émergent de derrière les arbres. Ce sont des membres de la Meute du Chaos, des horreurs perverses en provenance de la dimension de la Reine du Chaos. Ils ne ressemblent plus suffisamment à des hommes pour rappeler à quiconque leur existence précédente. Le chef, Dragsabots, avance en traînant les pieds, et les autres lui emboîtent le pas. Son visage dépasse de son capuchon, révélant les traits mélangés d'un homme et d'une chèvre. Il fait une révérence mal assurée devant le groupe et tente d'être courtois.



Dragsabot, sergent de la meute

Créature élémentaire anarchique (Géant de taille G) [Chaotique Mauvais]

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

DV : 5d8 + 10 (40 pv)

CA : 14 (-1 Tai, +5 Nat)

Initiative : +0

Déplacement : 6 cases

Attaque à outrance : Grande hache +9/+4 [3d6+6/x3], Corne +4 [1d8+4/x3]

Sauvegarde : Ref +5, Vig +6, Vol +5

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

Dons : attaque en puissance, pistage, vigueur surhumaine

Pouvoirs et Aptitudes : odorat, instinct, vision dans le noir (18m)

Facteur Puissance : 4

Rejeton de la horde (innombrable)

Créature élémentaire anarchique (Géant de taille G) [Chaotique Mauvais]

Valeur : For 21-Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

DV : 4d8+8 (moy 30)

CA : 16 (-1 tail, -1 Dex, +5 naturelle, +3 peaux)

Initiative : +0

Déplacement : 6 cases

Attaque : Massue +8 [2d8+7 / 20 / x2], Pique géante +1 [2d6+5 / 20 / x3/30m 2d6+5]

Sauve : Ref +0, Vig +6, Vol +1

Compétences : Détection +2, Escalade +4, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection [massue]

Pouvoirs et Aptitudes : Néant

Alignement : CM

Équipement : Massue

Facteur Puissance : 2

"Bonjour à vous, maîtres de la crasse, mais je dois ramener cette saleté de rat d'église dans son foyer légitime." Il reste immobile. Si les aventuriers hésitent ou tentent de discuter, il dégaine son horrible dague noire à la lame ondulée. "Je vous prie de comprendre cet avertissement, éructeurs de crottes. Nous n'apprécions pas les interférences." Que les aventuriers aient décidé ou non de porter assistance au Ménestrel, celui-ci rampe en avant et disparaît.

Dragsabots est le chef de la Meute du Chaos. C'est un homme-bête repoussant et prétentieux, mais c'est un lâche autant qu'un tyran.

Dragsabots menace les aventuriers de la pointe de son épée tout en s'éloignant doucement du pont pour que ses hommes soient près de lui. "Vous feriez bien de défaire votre sorcellerie, avaleurs de bile, et vite." L'horreur chaotique prend l'incapacité des aventuriers à faire apparaître le Ménestrel pour une déclaration d'inimitié. Il donne l'ordre à ses six hommes d'attaquer. Ce sont tous des monstres mi-hommes, mi-animaux, dotés de traits de cochon, de cheval, et d'autres bêtes. Dragsabots reste en arrière, et si les aventuriers se montrent trop intrépides, il s'évanouit dans la forêt.

La pluie a rendu le pont glissant, et les combattants doivent effectuer **un jet d'Équilibre DD13** après chaque mouvement spécifique. Ceux qui ratent leur jet glissent et tombent à la renverse, une maladresse provoquant une chute dans le fleuve. Pris de façon individuelle, les membres de la Meute du Chaos ne sont pas aussi redoutables qu'en bande ; le groupe ne devrait donc pas avoir trop de problèmes pour tuer ces créatures.

La tempête diminue d'intensité avec la défaite de la Meute du Chaos, ou plutôt, d'une partie de la Meute. Il continue de pleuvoir mais pas aussi fortement qu'auparavant.

Rorn réapparaît et attend tranquillement les aventuriers. Il sait que sa disparition les a mis en grand danger et s'en excuse sincèrement.

"Le nombre de ces créatures est bien plus élevé que ce que nous avons pu voir cette nuit, et je crains que nous ne soyons tous devenus leurs cibles à présent. Je connais un endroit où nous serons en sécurité, mais vous devez m'aider à l'atteindre."

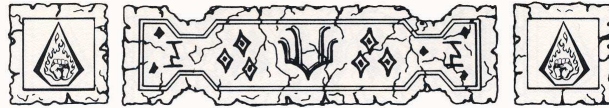


Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Il insiste sur le fait qu'ils devraient se mettre en route. Rorn rechigne à en dire plus. Il préfère d'abord trouver un abri sûr ; alors il aura amplement le temps de raconter son histoire. Si les aventuriers le retiennent, il donne davantage d'explications (voir ci-après, "Le Récit de Rorn"), mais pendant ce temps, Dragsabots revient accompagné de 3D6 guerriers de la Meute du Chaos.

Dès qu'il le peut, Rorn mène le groupe au-delà du pont et gagne la forêt d'où il est sorti. Les environs sont infestés de guerriers de la Meute du Chaos, et les aventuriers doivent constamment se cacher ou se faufiler derrière leurs lignes. Le trajet dure deux heures. Chacun des aventuriers devrait faire un **jet de Dissimulation DD15 par heure**. Toute personne ratant son jet a 20 % de chance cumulatifs d'attirer l'attention de 1D10 guerriers de la Meute du Chaos. Ceux-ci ne se donnent pas la peine d'organiser une embuscade, mais se contentent de surgir du sous-bois en poussant des cris perçants, les armes à la main.

Enfin, Rorn emmène les aventuriers dans une clairière couverte située à l'orée de la forêt. Caché parmi les branchages se trouve son abri et moyen de transport. Il s'agit d'une grande voiture, peinte de couleurs vives. Deux chevaux mouillés et inconsolables paissent à côté.

La voiture est faite de bois solide, de couleur miel, et dispose d'un toit. Elle est finement décorée de gravures exquises aux riches tons de jaune, de rouge, et de marron foncé. Son intérieur est chaud et confortable, et Rorn prie ses invités de bien vouloir se mettre à leur aise et se détendre.

De nombreux trésors occupent la voiture : de la soie et du satin de la meilleure qualité et parés des teintes les plus étranges. Des plantes à l'aspect bizarre poussent dans des pots façonnés (**un jet de Connaissance de la nature DD20** révélera que ces dernières sont en fait des plantes de guérison permettant de soigner 1D6 pv par décoction). D'élégantes sculptures ressemblant à de l'eau ciselée se dressent sur des étagères. **Un jet de Fouille DD10** permet de repérer un grimoire posé sur une des étagères les plus hautes. Sa couverture est décorée de pompons de cuir et d'os.

Le récit du Ménestrel

Rorn raconte son histoire à ses invités une fois qu'ils se sont installés.

« Je suis étranger à ses terres. Je suis Rorn Feldun Harai, du Monde des Royaumes Oubliés. Je viens d'Eauprofonde, la Cité des Splendeurs et je suis Ménestrel. Mon organisation est en guerre contre la Reine du Chaos et ses Araignées démons.

Vous avez déjà fait la connaissance de mes ennemis. Ils font partie de la Meute du Chaos et sont les mignons abjects et bestiaux de la Reine. C'est la Tempête du Chaos qui les a menés en ces lieux, et c'est elle qui gronde encore autour de nous. La Reine du Chaos ne devrait pas être capable d'envoyer une telle armée sur ce plan. En effet, seules ses araignées lous peuvent voyager entre les plans. C'est une magie dangereuse et nuisible aux plans.

L'homme qui lui a permis de réaliser une telle chose s'appelle Gormweller. En fait, je suis venu sur ce plan afin de trouver un mage du nom de Daecomir. Ma quête n'a pas été

vaine ; et j'ai découvert que l'enchanteur vit dans une cité du nom d'Ameroon à 2 jours d'ici. Mais l'homme ne travaille pas pour son compte mais pour ce Gormweller. C'est un Théomarchand. Il voyage parmi les plans du vaste multivers à bord de sa Cathédrale Infinie, offrant l'adoration de dieux d'autres plans à ses nombreux clients. Son pouvoir permet d'assurer à ces derniers le transfert de leurs sacrifices en échange de l'appui des dieux. Une adoration de ce type met en danger la trame même du Multivers, car elle permet aux dieux de transmettre et de recevoir leur pouvoir à travers les fissures dimensionnelles.

Pour couronner le tout, ce théomarchand s'est mis en tête de récupérer le Sceptre au 7 morceaux afin de pouvoir négocier avec la Reine du Chaos. Selon mes sources, il en a trois en sa possession. Ces trois segments lui ont été remis par son âme damnée Daecomir.»

Mes trois compagnons ont réussi à s'infiltrer dans la cathédrale mais depuis je n'ai plus aucune nouvelle d'eux. Je crains qu'ils ne soient morts... Depuis, je suis resté bloqué ici dans l'attente d'éventuels renforts.... Et vous êtes là.

Je suggère d'invoquer Gormweller. Si nous réussissons à détruire sa Cathédrale Infinie, la Reine du Chaos sera dépossédée de son lien inter-dimensionnel, et la Tempête du Chaos cessera. De plus, nous devrions nous emparer des segments du sceptre qu'il a en sa possession.

J'ai besoin que vous m'aidiez à procéder au rituel d'invocation de Gormweller. Vous n'avez aucune raison de me faire confiance, mais je vous offre la seule récompense dont je dispose : cette voiture et son contenu vous appartiendront. »

Les aventuriers devraient se rendre compte qu'il n'ont d'autre choix que d'aider Rorn. La Meute et la Tempête du Chaos ne disparaîtront pas tant que la cathédrale ne sera pas détruite. S'ils acceptent, il les remercie et leur explique qu'il a l'intention d'invoquer la Cathédrale Infinie grâce à ses connaissances de la Musique, du Chant, et de la Danse.



Rorn, le Magnifique

Genasi d'air (Mâle)

[Personnalité]

Classe : Barde niveau 7

Valeurs : For 10, Dex 16, Con

10, Int 12, Sag 13, Cha 16

DV : 7d6 (Pv 35)

CA : 15 (Dex, Bracelet de Def +2)

Initiative : +7

Déplacement : 6 cases

Attaque : Rapière magique (+2) +11 [1d6+1/18-20/ x2]

Sauve : Ref: +8, Vig +2, Vol +6

Compétences : Acrobaties *

+8, Bluff +11, Concentration

+2, Connaissance des sorts

+2, Connaissances

(Cosmologie) +7, Décryptage

+7, Déguisement +7, Déplacement silencieux * +7, Discrétion * +7,

Perception auditive +5, Psychologie +5, Renseignements +8,

Représentation (Chant) +11, Utilisation d'objets magiques +8

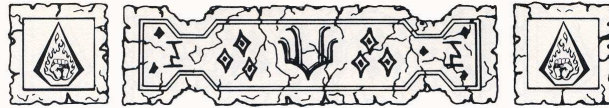


Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Dons : botte secrète, sens de l'initiative, Musica additius, Musique persistante

Pouvoirs et Aptitudes : Aptitudes de barde, magie profane, extérieur natif, anaérobie, lévitation (1fois/jour)

Facteur Puissance : 8

Note: Rorn n'est pas détaillé afin de donner une totale liberté au MD et de l'équiper en fonction des besoins.

Le cantique dansant

Rorn attache les chevaux à la voiture et demande aux aventuriers de le suivre. Ils peuvent rester à bord du chariot s'ils le désirent. Il leur fait traverser la forêt et les conduit dans un endroit approprié pour réaliser l'invocation. Il y a 60 % de chance pour que leur excursion attire l'attention de 1D10 guerriers de la Meute du Chaos. Les jets de Discrétion - Dissimulation sont inutiles, il est impossible de dissimuler une roulotte.

L'endroit que Rorn a choisi est une grande clairière qui borde les rives d'un grand lac. A côté de la clairière se dresse un énorme affleurement rocheux, suffisamment élevé pour être appelé une montagne, suffisamment désolé pour être appelé une butte. D'immenses arbres garnis de pointes saillent de l'étendue rocheuse ; ils sont recouverts de plantes grimpantes mortes et broussailluses. Celles-ci semblent constituer leur unique feuillage.

La pluie est légère, mais l'endroit est tout à fait sombre et sinistre quand les aventuriers atteignent les berges du lac. Rorn va chercher un instrument de musique dans la voiture, un Ulterlute. Il a la forme de deux lutes qui seraient maintenus ensemble par une barre que le joueur pose sur sa hanche. "Il me faut maintenant vous apprendre à danser," dit Rorn. Aucun nombre de danseurs particulier n'est obligatoire, mais plus ceux-ci sont nombreux et plus Rorn a de chances d'invoquer la Cathédrale.

Rorn répartit les aventuriers par paire et encourage toute personne créant un surnombre impair à monter la garde. Puis il décrit un jeu de pas compliqué, qui s'étend sur toute la clairière, et que les deux partenaires doivent reproduire. Quand les aventuriers ont bien appris la danse (un **jet de Représentation en Danse** DD15 est nécessaire), il ramasse son instrument et se met à jouer un hymne compliqué et lugubre qu'il accompagne d'un chant torturé. Sa voix est puissante mais délicate.

La Danse

Un **jet de Représentation en Danse** DD15 est nécessaire pour exécuter la danse de Rorn et ce, à condition qu'un des partenaires, au moins, ait appris les pas. Tous ceux qui réussissent leur jet gagnent un point de compétence bien que cette compétence ne puisse normalement augmenter de cette façon. Si l'un des partenaires réussit son jet de **Connaissance de la Musique** mais que l'autre échoue, celui qui a raté son jet peut tenter de reproduire les pas de son partenaire plus chanceux grâce à un **jet sous Ref** DD20. Si les deux partenaires manquent leur tentative, ils trébuchent et traînent les pieds sans réellement parvenir à appliquer les

bons pas. Pour que son invocation puisse fonctionner, Rorn a besoin de voir l'un des couples, au moins, exécuter la danse avec succès. Son oeil exercé est à même de juger de la performance des danseurs, si celle-ci est médiocre, il sait qu'il lui faut continuer. Le MJ peut poursuivre la danse et autoriser les mauvais danseurs à recommencer, mais cela risque d'alerter la Meute du Chaos.

Les Sang-Noirs d'Ameroon

Rorn a à peine fini de jouer son air et commencé à être satisfait qu'une interruption se produit. En fait, si l'un des couples de danseurs a correctement dansé, l'invocation est amorcée. La Cathédrale va bientôt arriver.

Les intrus forment un groupe de Sang-Noir, six en tout - 1 ogre, 4 orques sur Kutara et un troll - lancés à la poursuite de Rorn. La sentinelle peut repérer ces derniers en réussissant un **jet opposé en perception auditive ou détection**. Ce sont des militaires endurcis, engagés par Daecomir pour traquer ceux qui se sont introduits (Rorn et ses compagnons) dans sa tour. Ils portent la livrée des troupes du Satrape Ragnar d'Ameroon et le blason dessiné sur leur sarrau représente un serpent ondulant. Tous sont en fait sous le contrôle de Gormweller, le Seigneur des Tréfonds.

Leur chef, le Capitaine Mattin, un vétéran ogre couvert de cicatrices, fait arrêter sa troupe et ne produit aucun mouvement menaçant. "Je suis à la recherche de ce tueur, dit-il en montrant Rom, et de personne d'autre." Le Capitaine explique qu'il travaille pour un vizir, le vizir Brithanius, que Rom a accompagné durant ses voyages. Puis Rom a assassiné le fils du vizir, âgé de douze ans.

Bien sûr, Rom proteste de son innocence. Mais la Cathédrale n'étant toujours pas apparue, il ne peut prouver que le reste de son histoire est vrai. Le Capitaine met en doute chacune des protestations de Rom, lui demandant poliment de prouver ses dires et de dire la vérité. Mattin profite du délai de réflexion des aventuriers pour les faire cerner par ses subalternes. Si les aventuriers prennent le parti de Rom, les guerriers lèvent leurs armes et passent à l'attaque. Les aventuriers n'ont que 1D6 rounds pour les contenir ou s'échapper avant que 3D6 membres de la Meute du Chaos fassent leur entrée dans la clairière. Ces derniers attaquent indifféremment les sang-noirs et les aventuriers.

S'ils livrent Rom aux gardes, un **jet d'Ecouter** DD12 leur permet d'entendre les rires cruels des hommes tandis que ceux-ci s'éloignent au galop. Les aventuriers doivent les poursuivre s'ils veulent secourir le Ménestrel. Si les mercenaires sont toujours à cheval, il est probable qu'une course-poursuite à bord de la voiture de Rom s'engage.

La tempête enfla jusqu'à ne plus être que hurlements du vent et flagellation de la pluie, à part l'étrange prospectus jaune qui descend en tourbillonnant dans le vent.



Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les Troupes impériales Sang-Noir



Ses redoutables combattants font partis des troupes du Satrape d'Ameroon. Ils sont tombés sous la domination de l'esprit des tréfonds lors d'un contrôle exercé à l'encontre de Daecomir. L'esprit des tréfonds a lancé une attaque psychique via le mage renégat. Depuis, Mattin et ses hommes servent Daecomir avec célérité tout en continuant à œuvrer dans l'armée du satrape.

Mattin, Ogre d'élite impérial

Créature magique (Sang-noir ogre)[ombre]

Classe : Guerrier 7

Valeurs : For 18, Dex 14, Con 16, Int 12, Sag 14, Cha 8

DV : 7d10+21 +4d8 +8 (total 113)

CA : 22 (+1 dex, -1 Dex, +10 harnois [magique +2])

Initiative : +6

Déplacement : 6 cases

Attaque : Fauchon deux mains (Magique +1) +15/+10 [2d6+7/19-20/x2]

Sauve : Vig +12, Ref +4, Vol +1

Pouvoirs et Aptitudes : vision nocturne, résistance froid (5), vision dans le noir (18m), fusion dans l'ombre (90%), réduction des dgts (5/+1), déplacement accéléré

Compétences : Saut +9, Equitation +7, Natation +9, Equitation +7, Intimidation +6, Fouille +6, Détection +2, Escalade +4, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +8

Dons : Arme de prédilection (épée 2 mains), Assaut en puissance, Attaque en puissance, Spécialisation Martiale (Epée 2 mains), Esquive, Dos au mur, Robustesse

Équipement : potion de soins, potion d'endurance

FP : 8

Cavalier orque sur kurata

Créature magique (Sang-noir orque)[ombre]

Classe : guerrier 2

Valeurs : For 14, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 8.

DV : 2d10 + 4 (20 pv chacun)

CA : 15 (cotte de mailles + bouclier)

Initiative : +0

Déplacement : 9 cases

Attaques à outrances : lance +4 [1d6+6/ 20/ x2], fauchon +4 [1d6+6/ 20/ x2]

Sauve :

Compétences : équitation

Pouvoirs et aptitudes : vision nocturne, résistance froid (5), vision dans le noir (18m), fusion dans l'ombre (90%), réduction des dgts (5/+1), déplacement accéléré

Dons : combat monté, attaque au galop, charge dévastatrice

Facteur Puissance : 3

Monture kurata

Créature magique (animal)[ombre]

PV : 34

CA : 15 (+5 naturelle)

Initiative : +2

Déplacement : 16 cases

Attaques à outrance : 2 sabots +5 [1d4+3/ x3], morsure +0 [1d6+1/x2]

Sauve : Ref +6, Vig +7, Vol +3

Compétences : Détection +5, Escalade +6, Perception Auditive +5, Saut +5

Pouvoirs et Aptitudes : vision nocturne, résistance froid (5), vision dans le noir (18m), fusion dans l'ombre (90%)

Facteur Puissance : 3

Kulfaak de guerre impérial

Créature magique (Sang-noir troll)[ombre]

Classe : guerrier 2

Valeurs : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 8

PV : 90

CA : 18 (-1 Tai, +2 Dex, +7 Nat)

Initiative : +2 (Dex)

Déplacement : 9 cases

Attaques à outrance : gantelet faucille+9/+9 [1d6+6/ 20/ x2], morsure +4 [1d6+3/ 20/ x2], fauchon +9/ +9 [1d6+6/ 20/ x2]

Sauve : Ref +4, Vig +13, Vol +3

Compétences : Détection +5, Perception auditive +5, Intimidation +10, Saut +7

Dons : vigilance, volonté de fer, mutidextérité, combat à plusieurs armes

Pouvoirs et Aptitudes : éventration (2d6+9), vision nocturne, résistance froid (5), vision dans le noir (18m), fusion dans l'ombre (90%), réduction des dgts (5/+1), déplacement accéléré, réduction des dgts (5/+1)

Facteur Puissance : 9

Le Distributeur de Prospectus

Un grand grésillement de foudre jaune déchire les nuages et trace un arc de cercle qui gagne le sol, fendant un arbre de la forêt dans un bruit de tonnerre et une douche d'étincelles dorées. Une silhouette esseulée se tient maintenant sous l'arbre abattu par la foudre. Des prospectus passés sous son bras s'élèvent dans les airs en spirale, l'un après l'autre, projetés dans la tempête et trempés par la pluie.

C'est Nysh, le Distributeur de Prospectus et serviteur de Gormweller. Cet homme à l'aspect de rongeur est muet et se contente de regarder fixement les nouveaux venus tout en leur lançant des prospectus. Nysh ne pouvant parler, il ne peut donc répondre aux questions. S'il est attaqué, il s'évanouit telle la fumée, une mince volute grise jetée sur la tourmente.

Le prospectus vante la Cathédrale Infinie de Gormweller. Rom en prend un tout en regardant les aventuriers ; "Elle arrive", déclare-t-il.

La Cathédrale Arrive

En effet, les dires de Rorn sont confirmées. Quelle que soit leur position au sein de la forêt, les aventuriers voient l'énorme édifice de pierre de la Cathédrale Infinie descendre, porté par les souffles de la Tempête du Chaos, et amerrir sur

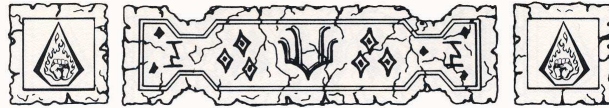


Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



la surface du Lac. La magie qui entoure la Cathédrale la maintient à flot sans risque de sombrer.

De loin, la Cathédrale apparaît comme une structure de pierre grise et massive qui épouse l'agencement cruciforme des cathédrales médiévales. Ses vitraux se composent d'une multitude de formes bizarres, taillées dans un verre noir et blanc saisissant. Une lueur l'entoure de pourpre visqueux, et les eaux noires du lac ne reflètent pas son image.

La Meute du Chaos surgit de la forêt de toute part et par centaines. Ses membres grouillent sur les rives du lac, conspuant et huant le foyer de Gormweller, mais incapables de franchir l'étendue d'eau qui les sépare de la Cathédrale.

Celle-ci semble hors d'atteinte. Elle est trop éloignée pour pouvoir être gagnée à la nage, et aucune embarcation n'est disponible. Rorn suggère une solution réalisable quoique tirée par les cheveux. Il invite les aventuriers à le suivre au plus vite dans les montagnes, pendant que l'attention de la Meute du Chaos est distraite par l'apparition.

Les Pentes Boueuses

La marche des aventuriers n'est nullement interrompue, à condition, toutefois, qu'ils soient prudents et ne fassent pas de bruits inutiles. Lorsqu'ils ont gagné le pied de la montagne, Rorn les presse de grimper au plus vite. La butte est constituée de nombreux blocs de pierre empilés les uns sur les autres selon des angles étranges. Les côtes sont luisantes de boue et saupoudrées de grands arbres noirs recouverts de plantes grimpantes noueuses. Les aventuriers dépourvus d'équipement d'escalade ont bien du mal à progresser. **Un jet d'escalade** doit être effectué DD17, et s'il est raté, l'aventurier glisse vers le bord de falaise. **Un jet d'Equilibre ou d'Acrobatie DD15** devrait alors être tenté afin d'éviter de rouler par-dessus le rebord et de tomber dans le lac.

Une fois que Rorn a atteint une hauteur suffisamment élevée pour dépasser la flèche de la Cathédrale, il se fraie un chemin à travers la montagne afin de gagner le versant qui fait face au Lac.

La façon la plus facile d'entrer dans l'édifice est de passer par la claire-voie, puisque celle-ci est ouverte. Des cordes ou des plantes grimpantes sont nécessaires pour descendre du toit. Les autres possibilités consistent à escalader la voûte sans avoir recours à une corde et à briser l'un des vitraux du réseau de fenêtres ajourées, ou à descendre suffisamment bas pour atteindre le Triforium ou l'Arcade.

Même le sol peut être atteint, pourvu que la corde soit assez longue, mais ceci est dangereux car il y a peu de prise entre le mur et les eaux qui clapotent sur le lac. Par chance, les portes ne sont pas fermées à clef.

Le Ménestrel possède une baguette de Porte dimensionnelle. Il propose de faire des allées retour pour

amener les personnages sur le toit de la cathédrale, et ainsi d'accéder à la claire-voie.

Les aventuriers qui préfèrent ne pas s'embarquer dans cette aventure doivent rejoindre la Cathédrale par leurs propres moyens. Un radeau semble être le meilleur choix possible, mais cela aussi est dangereux. En effet, les seuls endroits accessibles du rivage fourmillent des monstruosité de la Meute du Chaos.

Le siège de la meute

Pendant ce temps, sur le rivage et dans la montagne, les membres de la Meute du Chaos voient le cerf-volant voleter au-dessus de leur tête en direction de la Cathédrale. Nombre d'entre eux bondissent dans l'eau et commencent à nager. Les eaux profondes et glaciales du lac les met en déroute. Certains se noient, la plupart refluent vers le rivage. Deux ou trois peut-être parviennent jusqu'à la Cathédrale et se glissent à l'intérieur afin de surprendre les aventuriers à un moment inopportun.

Les autres se mettent à construire des radeaux afin d'assiéger la Cathédrale. Ce faisant, ils se battent entre eux, et leurs premières tentatives de construire des radeaux prennent fin peu de temps après avoir Débuté. Il leur faut plusieurs heures avant de parfaire leurs plans et d'obtenir suffisamment de radeaux. Lorsqu'elle est enfin prête, la flottille bigarrée lève les voiles. De nombreux radeaux sombrent, mais ils sont plus d'une centaine de guerriers, mouillés et fulminant, à atteindre la Cathédrale en vie. Ils se précipitent à l'intérieur, hurlant et pillant.

Cette option a pour but d'empêcher les aventuriers d'être un peu trop complaisants lors de leurs tractations avec Gormweller. Les sons lointains issus de la construction des radeaux fait naître une tension et un sentiment d'urgence chez les aventuriers. Le maître de jeu peut se servir de l'assaut maritime de la Meute du Chaos pour ajouter à la confusion et au caractère funeste du point culminant de ce scénario.

La cathédrale infinie

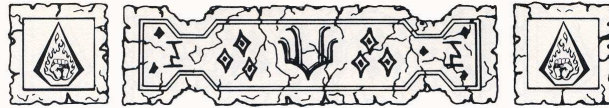
La Cathédrale Infinie, le fabuleux temple et marché aux dieux inter-dimensionnel, est maintenant ouvert. Des millions de dieux à des prix raisonnables.

Seules huit personnes y vivent en permanence, Nysh le Distributeur de Prospectus, Gormweller L'Esprit des Tréfonds et ses 6 serviteurs 2 nains, 2 gobelins, 1 elfe et 1 humain. Les statues de divers dieux s'y trouvent également ; il s'agit en fait d'avatars mécaniques pouvant être animés pour passer à l'attaque.

Cependant, Gormweller a sous son contrôle de nombreux agents à l'extérieur de la cathédrale mais aussi quelques uns à l'intérieur. Il s'agit des trois infortunés ménestrels, compagnons de Rorn ainsi qu'une douzaine de gargouilles immobiles comme des statuts. De plus, la plupart



Le Tombeau du Seigneur des Marches



des rejets de l'armée du chaos s'infiltrant dans la citadelle risquent de tomber sous son contrôle du Seigneur des Tréfonds.

L'esprit des Tréfonds maintient sous son contrôle le véritable Gormweller, l'humain qui lui sert d'alter ego dans ses négociations avec l'extérieur. C'est lui qui vient à la rencontre des aventuriers pendant que lui demeure caché. L'Esprit des Tréfonds peut l'utiliser pour s'adresser aux aventuriers et utiliser ses terrifiants pouvoirs psychiques à travers lui. Pour ce qui est des tâches à accomplir, le théomarchand incarne Gormweller. Le MJ doit se souvenir de la distinction qui existe entre l'avatar et le véritable Gormweller car le présent texte ne fera pas toujours la différence entre les deux.

Dans la cathédrale

Une fois à l'intérieur, les aventuriers doivent décider de l'attitude à adopter en ce qui concerne Rom. Va-t-il se cacher, se déguiser, ou risquer d'affronter Gormweller ? Il acceptera le plan de leur choix. Ils disposent de quelques instants de répit pour reprendre leur souffle et faire le point avant que Gormweller ne les aborde (voir ci-après, "L'Homme qui Vend les Dieux").

D'en haut, dans la claire-voie ou le triforium, les aventuriers peuvent regarder par dessus la rambarde pour examiner la partie principale de la Cathédrale. S'ils entrent en passant par l'une des portes du rez-de-chaussée, ils voient à peu près la même chose, mais selon une perspective différente.

L'Abside, la Nef, et le Chœur sont visibles d'emblée. Les Transepts et les Chambres des Dieux ne le sont pas, mais sont décrits dans cette section par commodité. Tous les détails de ces endroits ne deviendront apparents qu'après une exploration appropriée, menée soit seuls, soit en compagnie de Gormweller.

La Nef et les Transepts

La nef est la partie la plus lugubre de l'étage principal. De chaque côté, les statues ombragées de dieux grotesques flanquent les allées. Celles-ci sont au nombre de cinquante, elles représentent une petite partie choisie des articles de vente de Gormweller. Chacune d'elles peut être animée pour devenir un garde animé.

Le Chœur

C'est dans le Chœur que se trouve le grand Musicarium, un appareil monstrueux destiné à jouer des hymnes et des chants funèbres pour tous les dieux ayant besoin de supplications. L'engin est un ensemble de touches, de cordes, et de tuyaux qui ressemble à un accouplement bizarre entre un orgue, un piano, et une lyre géante, lesquels auraient atteint des proportions éléphantines. Les tuyaux sont si imposants qu'ils s'enfoncent presque dans la Voûte.

L'Abside et la Théogrille

L'abside contient la Théogrille, le circuit complexe et la matrice magique qui alimente la Cathédrale en énergie lorsqu'elle est en communion avec les dieux. C'est également la Théogrille qui lui permet de voyager entre les mondes. Tous les dieux de Gormweller sont plus ou moins chaotiques, et cette grille concentre leur puissance et franchit les plans pour les rejoindre sur le leur.

La Théogrille est enserrée de grands volets en cuivre et d'un solide toit de cuivre jaune. Des tubes multicolores de belle facture s'étendent de la Théogrille aux Chambres des Dieux, et servent à acheminer les prières des suppliants jusqu'aux dieux.

Les volets sont verrouillés, et Gormweller porte la clef sur lui. Il est presque impossible de s'y introduire. Les serrures sont compliquées et nécessitent la réussite **d'un jet en Croche-ter DD25**. Les portes sont suffisamment larges pour laisser deux personnes tenter de les enfoncer.

Le fait d'ouvrir les volets est mortel car le cuivre fournit une protection contre l'intense puissance enfermée à l'intérieur. Des vagues de chaleur et de lumière brillent à travers la brèche, causant 1D20 points de dégâts par round d'exposition aux radiations que ne peuvent stopper les armures. Les avatars sont immunisés contre cet effet, mais pas Nysh, ni Gormweller ou ses serviteurs.

Une fois exposée, la Théogrille apparaît comme étant une grande matrice fumante, de forme octogonale, qui vibre de couleurs et tourne sans cesse pour montrer de nouvelles facettes. Elle est trop brillante pour que les yeux puissent se porter sur elle. Elle est si fragile qu'un coup seulement l'endommagera de façon irrémédiable.

Les aventuriers ont juste besoin de réussir **un jet d'Attaque pour parvenir à cette fin contre une CA de 20**.

Les conséquences qui découlent de la détérioration de la Théogrille sont décrites ci-après dans la section "La Destruction de la Cathédrale".

Les Chambres des Dieux

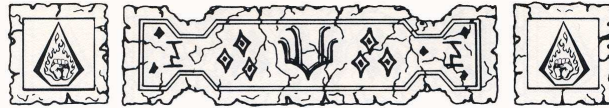
Elles sont au nombre de cinq et contiennent une cabine dans laquelle les candidats peuvent sélectionner le dieu qu'ils souhaiteraient révéler. Les cabines sont bordées de coussins de soie rouge fort confortables, disposés tout autour d'un octogone miniature, lequel est installé sur un piédestal.

C'est dans ces Chambres que les clients se détendent. Ils utilisent l'octogone pour voir les dieux et faire leur choix. Voir "Changer de Dieu" pour de plus amples détails sur la procédure à suivre.

Les tubes qui vont de la structure de la Théogrille à la Chambre des Dieux centrale sont lourds et métalliques, alors que les tubes qui rejoignent les quatre autres Chambres sont brillants et colorés. La Chambre des Dieux centrale est en fait



Le Tombeau du Seigneur des Marches



la très secrète salle de commande de la Cathédrale. L'octogone qui se trouve dans cette salle constitue en réalité une Configuration Entropique, un appareil extraordinairement rare qui permet à un vaisseau de voyager entre les plans. Celle-ci a été déguisée de façon à ressembler trait pour trait aux quatre autres octogones.

Le Triforium, la Voûte, et la Claire-Voie

Il s'agit de grands bas-côtés décorés et situés dans les hauteurs de la Cathédrale. Ils font tout le tour de l'édifice et sont remplis de nombreuses représentations des différentes déités à vendre, aussi sinistres que surréalistes. Ces dernières apparaissent sous forme de longues tapisseries, de vitraux, et de peintures.

Les Escaliers

De grands escaliers en spirale, faits de fer forgé, montent du rez-de-chaussée jusqu'aux bas-côtés du Triforium, de la Voûte, et de la Claire-Voie. Un des escaliers, dissimulé derrière un faux mur de pierre, s'enfonce dans les profondeurs pour mener au Tunnel et à la Chambre Secrets de Gormweller. **Un jet de Fouille DD17** effectué dans cette zone permet de remarquer une certaine irrégularité dans la pierre. Une fois qu'elle a été trouvée, la porte secrète peut facilement être repoussée sur le côté.

Le Tunnel Secret

Ce tunnel conduit à la chambre secrète de Gormweller. Il est étroit, large d'un mètre, et haut de deux. Trois pièges mécaniques sont dissimulés sur toute sa longueur, respectivement disposés dans le sol, le mur, et le plafond. Pour les repérer, les aventuriers doivent être à leur recherche et réussir **des jets de Fouille et de Désamorçage / Sabotage**. Les divers pièges peuvent être neutralisés depuis la chambre du Seigneur des Tréfonds.

Chaque piège déclenche un mécanisme contre les intrus. Le premier piège consiste en des pointes, le deuxième en une porte aussi acérée qu'une lame de rasoir, et le troisième en des lames rotatives. Chaque piège occasionne 4D6 points de dégâts, mais peut être Evité.

Piège à épieux : FP4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique, attaque au corps à corps +20 (1d10+1/x1d4, épieux) ; fouille DD21 ; désamorçage/sabotage DD18.

Piège à porte rasoir : FP4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique, attaque au corps à corps +20 (4d8+8, lames de rasoir) ; fouille DD21 ; désamorçage/sabotage DD18.

Piège à lames rotatives : FP4 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro automatique, attaque au corps à corps +20 (1d10+10/x2, faux) ; fouille DD21 ; désamorçage/sabotage DD18.

La Chambre du Seigneur des Tréfonds

Cette salle secrète est la retraite du Seigneur des Tréfonds. C'est ici que se cache le véritable maître des lieux, contrôlant son avatar à distance, tel un marionnettiste.

Cette pièce est décorée et meublée avec opulence, parée d'installations et de styles couvrant ce qu'il y a de meilleur dans un millier de cultures différentes. Les meubles à vocation religieuse abondent. L'horrible Seigneur dort sur plusieurs épaisseurs d'édredons. Il prend ses bains dans de délicats fonts baptismaux en cristal. Une grande boule luisante est posée sur un podium en velours ; c'est à travers elle que Gormweller peut voir tout ce qui se passe hors de la Cathédrale quant il ne peut voir à travers les yeux de ses séides.

Deux grands coffres très ouvragés renferment le trésor de Gormweller. L'un contient un bloc d'argent solide, l'autre un énorme lingot d'or difforme. Le Seigneur trie les nouvelles pièces de monnaie, les jette dans le bon coffre, et les expose aux rayons de la Théogrille afin de les faire fondre. Le gros morceau d'argent vaut 5 000 po, et le lingot 10 000 po. Ils sont tous deux incroyablement lourds et exigent une FOR de 40 pour être tirés. On y trouve aussi pour 25 000 po de gemmes et autres trésors. Enfin, deux segments du Sceptre aux 7 morceaux : **Ecce (25 cm)**, le cinquième segment et Lex (30 cm) , le sixième segment.

Si les aventuriers sont dans l'obligation de quitter la Cathédrale au plus vite, ils ne pourront traîner les objets précieux au-dehors à temps. Et puis, s'ils le pouvaient, ils ne parviendraient probablement pas à les empêcher de couler au fond du lac.

Une deuxième entrée est pleinement visible. Derrière elle se trouve une échelle qui mène à une trappe en cuivre jaune. Au-dessus de la trappe, l'intérieur de la Théogrille flamboie. Quiconque ouvre la trappe se retrouve exposé à la puissance vibrante de la Théogrille et se voit donc, comme expliqué avant, infliger 1 D20 points de dégâts par round.

Une fois que les aventuriers se sont infiltrés dans la Cathédrale, L'Esprit des Tréfonds les observe depuis sa chambre secrète. Il les laisse explorer les lieux pendant un moment, puis leur envoie son avatar : Gormweller . Si les aventuriers regardent dans la bonne direction et réussissent **un jet de Voir DD15**, ils peuvent voir l'avatar sortir du Tunnel Secret.

La créature qui vend des dieux

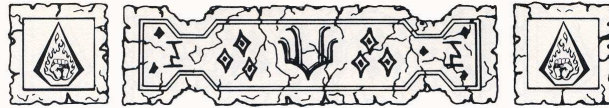
Gormweller est petit et gros, presque deux fois plus large qu'il n'est grand. Il porte une tige dorée toute simple, des chaussons, et un collier de perles noires. Ses cheveux sont bleus et peignés de manière à former une haute spirale au sommet de sa tête ; des favoris bleus empiètent sur ses joues et menacent de s'enfoncer dans sa bouche. Il rit souvent, sans



Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)
Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



se forcer, et parle sur un ton mélodieux et plein d'humour. Il est généreux en gestes et en adjectifs.

Gormweller accueille les aventuriers de façon fort amicale et avec un certain soulagement. Nysh lui avait bien dit qu'il y avait des clients aux alentours, mais Gormweller craignait que ceux-ci ne fussent rebutés par la cohue qu'il a pu observée sur le rivage du lac (la *Meute du Chaos*). Gormweller leur propose de visiter son établissement, et les encourage à utiliser une des Chambres des Dieux afin de choisir une nouvelle déité.

S'il est interrogé sur ses motivations, Gormweller a soudainement l'air d'être blessé. "Mes amis, je suis un marchand honnête, et je suis venu ici afin d'exercer mon métier. Puis-je vous montrer ce que j'ai à vous offrir ? Il n'existe pas une seule personne dans tout le Multivers qui ne pense pouvoir être mieux servie par un autre dieu."

Le Plan du Seigneur des Tréfonds

En fait, Gormweller (et donc le Seigneur des Tréfonds) n'est pas franc. La Reine du Chaos s'est servie de lui comme d'un pont sur lequel elle a dirigé la Tempête du Chaos jusqu'à cet endroit. Il sait qu'elle a réalisé cette opération dans le but de retrouver les morceaux de sceptre qu'il a en sa possession.

Quelqu'un, dans les environs, dispose des pouvoir et connaissance nécessaires à l'invocation de la Cathédrale, et Gormweller se dit que ce quelqu'un doit être le compagnon des Ménestrels qu'il a précédemment charmé, et que les aventuriers doivent savoir où il est. Si L'Esprit des Tréfonds pouvait capturer le fugitif, il en serait richement récompensé car il pense, à tort, que celui-ci déteint les morceaux du sceptre qui lui manque pour négocier avec la Reine du Chaos.

En conséquence, Gormweller et les aventuriers vont s'engager dans une joute verbale, enjouée certes, mais terriblement importante. Les aventuriers veulent savoir comment fonctionne la Cathédrale et comment elle peut être détruit tout en se renseignant sur le sceptre. Gormweller, quant à lui, désire savoir qui a invoqué la Cathédrale, et où il se trouve.

"C'est curieux, mais j'avais mis le cap sur une cité Dévots afin d'y vendre une religion à ces fanatiques de Negral. Et pourtant me voici dans l'Empire des Sang-Noirs. Comment cela peut-il bien être ?" Gormweller et les aventuriers ont l'intention d'attaquer dès qu'ils auront obtenu les renseignements qu'ils recherchent. Qui commencera ?

L'utilité du Ménestrel Rom dans le reste de ce scénario dépend du MJ. Si Rom accompagne les aventuriers, Gormweller le reconnaît et passe à l'attaque dès qu'il bénéficie d'un effet de surprise. Si le ménestrel se cache, il peut être découvert par Nysh ou un membre de la Meute du Chaos égaré. S'il se déguise, Gormweller ne tardera probablement pas à avoir des soupçons à son égard.

L'Esprit des Tréfonds passera aussi à l'attaque dès qu'il se rendra compte que ceux sont les Pjs qui détiennent les segments du sceptre qui lui manque. Il utilisera alors son

avatar pour charmer le plus puissant guerrier du groupe afin de la jeter sur ses compagnons. Ensuite, il aura recours aux trois Ménestrels charmés dissimulés sous un sort d'invisibilité. Enfin, il activera ses gardes animés.

La Visite Guidée de Gormweller

Au cours du discours préliminaire de Gormweller, Nysh sort de l'escalier situé près des Chambres des Dieux et rôde dans la salle. Lorsque la visite des lieux commence, Gormweller envoie son serviteur chercher des rafraîchissements pour ses invités. Pour ce faire, Nysh gagne la chambre souterraine de Gormweller puis en revient, donnant ainsi aux aventuriers deux occasions supplémentaires d'apercevoir l'escalier caché.

Les rafraîchissements se composent d'un vin étincelant et de pain frais au goût délicieux. "Ah, hostie et communion pour nos âmes affamées !" dit Gormweller avec piquant. Ni le vin, ni le pain ne sont empoisonnés, et le Théomarchand revêt une expression chagrine si certains aventuriers refusent son hospitalité.

La visite guidée de Gormweller est complète, quoiqu'il délaisse les galeries supérieures ("Elle ne servent qu'à décorer") et les rouages intérieurs de la Théogrille ("Il est mortel de s'exposer à cette puissance palpitante"). Quand il montre les Chambres des Dieux, il se contente de présenter celle qui est située à l'extrême droite. Il détourne l'attention de tout aventurier qui semble intéressé par les quatre autres Chambres. Il insiste lourdement sur le fait que toutes les chambres sont identiques. Un **jet de Psychologie réussi** (DD17) dirigé sur Gormweller permet de remarquer que les yeux de celui-ci se posent sur la Chambre des Dieux du milieu lorsqu'il tient ces propos.

Si l'un des aventuriers manifeste un quelconque intérêt pour un nouveau dieu, Gormweller en est tout enthousiasmé. Les affaires n'en sont pas moins les affaires.

Changer de Dieu

Ceux qui souhaitent choisir un nouveau dieu doivent entrer dans une Chambre des Dieux et fixer leur regard sur l'octogone miniature tout en se concentrant sur la sphère divine qu'ils convoitent, par exemple : la Guerre, la Mort, l'Amour, la Terre, la Mer, la Connaissance, etc. L'octogone se met à briller doucement, et un bourdonnement pénétrant est émis par la Théogrille. La puissance commence à se diffuser dans les conduits qui mènent à la Chambre des Dieux. Au bout de cinq minutes, des images de la myriade de dieux disponibles apparaissent dans l'octogone ainsi que dans l'esprit du solliciteur. Celui-ci peut obtenir davantage de détails en se concentrant sur l'une des déité en particulier.

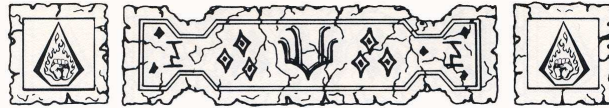
Un million de sphères, issues du Multivers, et des douzaines de dieux, dans leur panthéon respectif, sont accessibles. Le choix de dieux d'outre plans est immense. La section traitant des avatars des Dieux donne quelques exemples des dieux dont Gormweller dispose. Les maîtres de jeu



Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)
Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



sont invités à en inventer d'autres, ou à utiliser des panthéons issus de mythes ou d'autres systèmes de jeux de rôle. Tous les dieux de Gormweller sont de nature chaotique puisque l'activité de ce dernier viole les fondements même de la Loi.

Si le solliciteur est satisfait, il doit sacrifier un point permanent de Sag à la déité et un point de Sag temporaire à la Cathédrale. Ceci établit un lien entre le dieu et l'adorateur. Si le solliciteur demande à devenir prêtre, il doit réussir **un jet de Sag DD15 ou de Diplomatie DD20**. En cas de Succès, le suppliant peut, à son prochain passage de niveau choisir un niveau de prêtre comme classe de personnage.

Les prêtres des dieux d'outre plan reçoivent leurs sorts normalement et cela tant que la cathédrale est opérationnelle. Cependant, si la cathédrale venait à être détruite un jour, tout lien avec des déités achetées ici serait rompu hors de leur sphère légitime.

Les simples adorateurs ne reçoivent que peu de bénéfices tangibles si ce n'est, peut être, du réconfort.

Les honoraires

Les honoraires de Gormweller pour ses services équivalent à 150 po pour une nouvelle déité et à 500 po si le client tente de devenir prêtre.

Cependant, il demande le double à ceux qui veulent payer en gemme car leur valeur varie grandement d'une sphère à l'autre.

La tactique du Seigneur des tréfonds

Il est probable qu'un combat finisse par éclater et ce, dès qu'une des parties aura obtenu ce qu'elle cherchait. L'Esprit des Tréfonds reste caché. Son avatar se bat et anime quelques statues de dieux afin de protéger la Cathédrale.

Avant d'être animés, les avatars ne sont que de simples statues qui peuvent être brisées. Celles-ci sont disposées si près les unes des autres qu'une bonne poussée pourrait en faire tomber toute une ligne, tels des dominos. Pour faire basculer une statue, les aventuriers doivent surmonter réussir un **jet de force DD25**.

Le Seigneur des tréfonds lance une attaque psychique sur le plus puissant des guerriers afin d'en prendre le contrôle et le lancer à l'attaque du plus puissant lanceur de sort.

Une fois cela fait, il ordonne mentalement aux 3 Ménestrels sous contrôle de passer à l'attaque. Si cela ne suffit pas, il ordonne aux gargouilles d'entrer en lisse.

Si les personnages résistent toujours, alors le Seigneur lance une nouvelle attaque psychique sur un des guerriers ou à défaut un prêtre.

En désespoir de cause, il lancera ses serviteurs à l'attaque.

Si l'Esprit des Tréfonds se fait attraper et qu'on le menace de quelque forme de violence que ce soit, il implore la pitié des aventuriers de façon méprisante. Ses bourrelets de graisse frémissent telle de la gélatine tandis qu'il pleure et tremble comme un veau. Il acceptera tout compromis ne risquant pas de le blesser ou d'endommager la Cathédrale. S'il a un choix à faire, la Cathédrale passera en second.

L'Issue Finale

Puisque la direction que va prendre le finale de ce scénario dépend des actions des aventuriers, diverses options accompagnées de leurs conséquences sont proposées ci-après

L'Esprit des Tréfonds Gagne

Si l'Esprit des Tréfonds l'emporte, les aventuriers restant en vie sont remis à la Reine du Chaos en compagnie de Rorn. Rorn est transformé en mignon gigotant de la Meute du Chaos, mi-homme, mi-limace. Les aventuriers tombent sous la domination de la Reine du Chaos et la servent fidèlement afin d'obtenir la libération de Miska l'Araignée Loup

L'Esprit des Tréfonds perd

Si le Seigneur meurt, les aventuriers peuvent soit voler, soit détruire la Cathédrale (voir plus loin). S'il est toujours en vie, ils ont tous les atouts en main. Il est en mesure de le forcer à ramener les ramener chez eux ou à les emmener à l'endroit de leur choix, ils peuvent s'emparer des morceaux de sceptre en sa possession et ont toujours la possibilité de détruire la Cathédrale.

Le Vol de la Cathédrale

Une fois que le Seigneur a été maîtrisé ou tué, les aventuriers sont à même de s'emparer de la Cathédrale, à condition toutefois d'avoir découvert le secret de la Chambre des Dieux centrale.

La Configuration Entropique qui se trouve à bord de ce vaisseau fonctionne d'une façon identique aux autres Chambres des Dieux, la Théogrille fournissant des vues des différents plans à visiter. Si un aventurier se concentre sur la destination qu'il a choisie, la Cathédrale disparaît du monde sur lequel elle se trouve et réapparaît à l'endroit désiré. Cependant pour comprendre ce fonctionnement, il faut réussir **un jet en Utilisation d'objet magique DD20**.

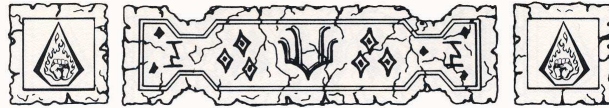
La Cathédrale peut également se déplacer dans un même plan. Quand elle est liée, elle se manifeste toujours à l'endroit le plus spectaculaire et le plus enclin à inspirer une crainte révérencieuse.

Le contrôle de la Cathédrale demande un **jet un jet en Utilisation d'objet magique DD20** pour chaque voyage effectué. Un jet raté indique que la Cathédrale se perd quelque part dans le Multivers, et se matérialise à l'emplacement qui sied au maître de jeu.

Si les aventuriers remettent la Cathédrale à Rom, il se rend à Eaupronde dans les Royaumes Oubliés et la remet à Kelben Black Staff. Comme promis, les aventuriers peuvent



Le Tombeau du Seigneur des Marches



garder sa voiture, laquelle a une valeur de 3 000 Po. Le contenu de cette dernière vaut, lui, 5 000 Po. Le cheval a besoin d'être à nouveau ferré.

Si les aventuriers prennent la Cathédrale pour leur propre compte, ils devront affronter une troupe de puissants aventuriers sur les 1D10 prochains plans. Il est fort possible que l'un de ces guerriers soit Kelben Black Staff en personne...

La Destruction de la Cathédrale

La seule façon de détruire la cathédrale consiste à démolir la Théogrille. Le processus approprié est expliqué dans la section "L'Abside et la Théogrille".

Lorsque la Théogrille a été endommagée, elle se met à tourner comme une folle, et un son haut perché en émane. Les octogones des Chambres des Dieux de gauche et de droite commencent à émettre des images de divers dieux avant d'exploser les uns après les autres. Les câbles tranchés fouettent l'air en sifflant et en étincelant. L'octogone de la Chambre des Dieux centrale montre les vues de différents plans et devient de plus en plus lumineux, jusqu'à ce que son éclat soit aussi intense et douloureux que celui de la Théogrille. Celle-ci et la Configuration Entropique implosent soudainement, aspirant la lumière pour ne plus laisser qu'une flaque de verre fondu. La Cathédrale Infinie n'est plus qu'une cathédrale tout à fait normale et se met rapidement à couler au fond du lac.

Cette opération prend 1D4+4 rounds. Les aventuriers qui se trouvent encore à bord de la Cathédrale se noient, ceux qui parviennent à s'échapper ne sont pas encore saufs. Ils peuvent regagner le rivage à la nage. Ils peuvent également monter à bord d'un des radeaux de la Meute du Chaos.

La Reine Du Chaos a maintenant perdu la capacité de maintenir la Tempête du Chaos sur ce plan. La Meute du Chaos hurle, puis disparaît, attirée dans les cieux. Le ciel entre en éruption, se fragmente en des milliards d'échardes, puis s'éclaircit brusquement. Un jour sombre point au-dessus de la forêt. L'eau qui goutte des arbres est le seul indice de l'existence de la tempête qui faisait rage quelques instants auparavant.

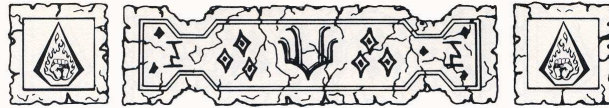


Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Bestiaire

Les Ménestrels

Les agents des Ménestrels sont au nombre de quatre bien que Bronwyn ne soit pas membre de l'organisation. Envoyés par Kelben pour enquêter sur les agissements de Daecormir et découvrir pour le compte de qui le mage renégat travaillait, ils se sont rendus dans la cité d'Ameroon. Là, ils ont découvert la tour du mage. Rorn et Storm se sont introduits chez Daecormir et ont découvert ses liens avec un théomarchand du nom de Gormweller. Parallèlement Rorn a mis la main sur une incantation permettant de faire se matérialiser la cathédrale.

Bronwyn a alors décidé d'invoquer la cathédrale et d'affronter le Mal à la racine sans prendre le temps de mesurer les risques... Seule concession à la prudence, Rorn - après avoir invoqué l'édifice - devait rester en arrière et retourner à Eauptrofonde prévenir Kelben si les choses tournées mal. Et elles ont mal tourné... À peine entrés dans la cathédrale, les 3 compagnons ont été subjugués par l'odieux Seigneur des Tréfonds.

Parallèlement, la Reine du Chaos lançait ses troupes sur le plan des ombres afin de forcer Gormweller à lui céder les morceaux du sceptre en sa possession via la tempête du chaos. Cette dernière qui fait désormais rage dans le plan des ombres rend plus qu'instable tous portails non permanent entre les plans bloquant le retour Rorn dans les Royaumes Oubliés

N mulKha' Lir Grise-Runes



Mûl (Mâle) [Personnalité]
Classe : prêtre de Skaündakul 5
Classe de prestige : Maître des Runes 2
Carac : For 16, Dex 12, Con 16, Int 14, Sag 15, Cha 7
PV : 54
CA : 18 (Dex, Cotte de mailles +1, Ecu +1)

Initiative : +1

Déplacement : 6 cases

Attaque : masse d'arme lourde +1 [1d8+4/20/x2]

Sauve : Ref: , Vig, Vol:

Compétences : Artisanat [Caligraphie] 10, Concentration 6, Art de la magie 8, Connaissances [géographie] 4, Connaissances [plans] 3, Connaissances [religion] 3, Connaissance [Mystère] 3, Equitation +2, Fouille 1, Premiers secours 2, Profession (Herboriste) 1, Survie 4.

Dons : Sens de la magie, Education, Création de tatouages magiques, absence de composants.

Pouvoirs et Aptitudes : magie divine

Domaine : voyage – Air

Sorts : Niv 1 - Brume de Dissimulation, Injonction, Bouclier de la foi, Compréhension des Langues, Faveur Divine ; Niv 2 -

Localisation d'Objet, Réparation Intégrale, Messenger animal, Silence, Ralentissement du poison ; Niv 3 - Etat Gazeux, Vol, Cécité, Convocation de Monstres III ; Niv 4 - Porte Dimensionnelle, Convocation de Monstres IV, Immunité contre les Sorts

Facteur Puissance : 7

Storm, la Ménestrel



Demi-elfe (Femelle) [Personnalité]

Classe : ensorceleuse niveau 7

Carac : For 8, Dex 14, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 16

PV : 29

CA : 14 (+2 Dex, +2 bracelets def)

Initiative : +6 (Sciences de l'initiative)

Déplacement : 6 cases

Attaque : rapière magique (+1) +3

[1d6+1/18-20/ x2]

Sauve : Ref +4, Vig +3, Vol +6

Compétences : Art de la magie 5, Connaissances [Mystère] 4, Concentration 4, Duperie 8, Equitation 2, Fouille 4

Dons : sciences de l'initiative, robustesse, vigilance

Pouvoirs et Aptitudes : magie profane, vision nocturne

Sorts 6/7/7/5 : Niv 0 Détection de la magie, lecture de la magie, hébètement, résistance, lumière, manipulation à distance ; Niv 1 : projectile magique, armure de mage, saut, identification, déguisement ; Niv 2 : lévitation, protection contre les projectiles, simulacre de vie ; Niv 3 : éclair, sphère d'invisibilité

Facteur Puissance : 7

Bronwyn de Soirétoile

Humain (Mâle) [Personnalité]



Classe : paladin de Heaum Niveau 9

Carac : For 16, Dex 15, Con 16, Int 14, Sag 14, Cha 17

PV : 89

CA : 21 (+1 dex, +10 harnois [magique +2])

Initiative :

Déplacement : base 9 m, Harnois 6 m soit 4 cases

Attaque : Epée longue +12/+7 [1d8+3+1d4/ 19-20/ x2]

Sauve : Ref: +8, Vig +11, Vol: +8

Compétences : Concentration 8, Connaissances (religion) 11, Diplomatie 9, Dressage 9, Equitation 12, Premiers secours 7, Profession 7, Fouille +1, Perception 7

Dons : Arme de prédilection [Epée longue], Vigilance, Coup Vicieux, Science de l'initiative, Arme en main

Pouvoirs et Aptitudes : Détection du Mal, Grâce divine, Imposition des mains, Santé divine, Aura de bravoure, Châtiment du Mal, Guérison des maladies, Renvoi des morts-vivants.

Equipeement magique : 2 potions de grands soins, une potion de force du taureau.

Facteur Puissance : 9

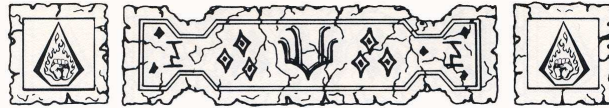


Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>

Le Tombeau du Seigneur des Marches



La Meute du Chaos

Les membres de la Meute du Chaos sont des horreurs perverses en provenance de la dimension de la Reine du Chaos. Ils ne ressemblent plus suffisamment à des hommes pour rappeler à quiconque leur existence précédente. De la taille d'un ogre, ils sont de toutes formes et portent de multiples marques du chaos.

Au combat, ils ne s'embarrassent pas de tactique, chargeant de front leurs adversaires.

L'Esprit des Tréfonds & ses séides

L'Esprit des Tréfonds est parvenu à s'entourer d'un multitudes agents humains et non humains qui sillonnent l'empire des sang-noirs, les terres de cauchemars des dévots, les citadelles naines, etc.

La cathédrale lui permet de se déplacer quasi-instantanément sur l'ensemble du plan des ombres qu'il n'a pas quitté depuis qu'il s'est emparé de l'édifice en contrôlant Gormweller. Quitter le plan reviendrait à perdre le contrôle de ses séides.

Sa mort libérerait immédiatement les gargouilles d'ombre, Gormweller, les Sang-Noir de Mattin, les serviteurs ainsi que Daecomir qui n'apparaît pas ici mais aussi les Ménestrels.

L'esprit des tréfonds

Aberration taille G

Carac : For 9, Dex 5, Cons 20, Int 25, Sag 17, Cha 20

PV : 95

CA : -9

Initiative : 3

Déplacement : 1 case

Attaque : néant

Attaque spéciale : domination suprême [DD20], Rafale psy [DD20 – 3d4 rds]

Sauve : Ref +0, Vig +8, Vol +10

Compétences : Duperie 18, Perception 15, Diplomatie 15, Intimidation 20, Connaissances [Plans] 15, Psychologie 13

Dons : aucun en propre mais accorde à ses séides : attaque en puissance, attaque réflexe, combat en aveugle, réflexes surhumains, robustesse, vigueur surnaturelle, volonté de fer. Les serviteurs ne peuvent être pris en tenaille, ni subir d'attaque sournoise, et bénéficie d'un +2 au JA si attaque en groupe.

Pouvoirs et Aptitudes : Cf précédent

Facteur Puissance : 15

Avatar Animé (8)

Créature artificielle de taille G

Carac : For 22, Dex 10, Con -, Int -, Sag 10, cha 1

PV : 82 chacun

CA : 24 (-1 Taille, +15 Naturelle)

Initiative : +0

Déplacement : 6 cases

Attaque : Poing +16/+11/+6 [1d8+9/ x2]

Sauve : Ref +5, Vig +5, Vol +5

Compétences : néant

Dons : néant

Pouvoirs et Aptitudes : créature artificielle, garde du corps

Facteur Puissance : 7

Gargouille d'ombre (12)

Créature magique Taille M [Ombre]

Carac : For 11, Dex 14, Con 18, Int 6, Sag 11, cha 7

PV : 40 chacune

CA : 16 (+2 Dex, +4 Naturelle)

Initiative : +2

Déplacement : 15 cases / 22 cases en vol

Attaque : 2 griffes +6 [1d4/x2], morsure +4 [1d6/ x3], corne +4 [1d6/ x2]

Sauve : Ref +6, Vig +8, Vol +1

Compétences : Furtivité +9, Perception +6, Vol +6

Dons : attaque multiple, botte secrète

Pouvoirs et Aptitudes : Réduction des dgts (15/ +1), immobilité, vision nocturne, résistance froid (5), vision dans le noir (18m), fusion dans l'ombre (90%), réduction des dgts (5/+1), déplacement accéléré

Facteur Puissance : 5

Gormweller, le Théomarchand

Humain (Mâle) [Personnalité]

Classe : expert [Théomarchand] niveau 10

Carac : For 8, Dex 10, Cons 10, Int 18, Sag 15, Cha 18

PV : 50

CA : 12 (bracelet défense +2)

Initiative : 0

Déplacement : 6 cases

Attaque : dague +6/+1 [1d4-1/ x3]

Sauve : Ref +3, Vig +3, Vol +11

Compétences : Connaissances [Cosmologie] 14, Connaissances [Géographie] 9, Connaissances [Mystères] 14, Connaissances [Noblesse] 9, Connaissances [Religion] 14, Duperie 15, Psychologie 14, Diplomatie 12, Estimation 9, Utilisation d'objets magiques 14, Perception 4, Furtivité 4

Dons : volonté de fer, vigilance, robustesse, beau parleur

Pouvoirs et Aptitudes : néant

Facteur Puissance : 7

Serviteurs du Seigneur (6)

Classe : Homme d'arme (nain, goblin, elfe, humain) niveau 2

Carac : For 12, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10

PV : 2d8+2 (Moyenne 10)

CA : 16 (+1 dex, +5 cuirasse)

Initiative : +5

Déplacement : base 9 m soit 6 cases

Attaque : épée longue +3 [1d8/ 19-20/ x2] , pique +3 [1d8/ 20/ x3], arc court +3 [1d6/ 20/ x3/ 20m]

Sauve : Vig +4, Ref +1, Vol +0

Compétences : Furtivité 1, Perception 3, Equitation (cheval) 3, intimidation +3, natation +3, escalade 3

Dons : sens de l'initiative, vigilance

FP : 1



Le vendeur de Dieux

Adapté pour les Royaumes Oubliés par A.Lens (Jaffar17fr@yahoo.fr)

Scénario téléchargé sur <http://lens.anthony.free.fr>