

Le Tombeau du Seigneur des Marches



Les studios de la Vieille Liche Jaffar
Ont le plaisir de vous proposer

Le Masque Valosian

Une aventure DD3.5 pour 4 personnages de Niveau 3
Sur un scénario original de Denis Beck



- 1 -

Jaffar©2003-2004

Illustration du Masque de G.Sorel
Plan DG X

Adaptation pour D20 – Freeport du Scénario de Denis Beck « Le Masque Utruz » paru dans CB N°62



Le Masque Valosien

Ce scénario s'adresse à un petit groupe d'aventuriers de niveau 3. Il conçu pour s'intégrer entre « Terreur à Freeport » & « Démence à Freeport ».

Histoire

Mick O'Connor est un investigateur réputé du début du XXe siècle. Passionné de recherches occultes il s'est, après maintes péripéties, retrouvé transporté dans le temps et l'espace, jusqu'à la cité de Freeport. Il n'a bien sûr qu'un seul but: retourner chez lui.

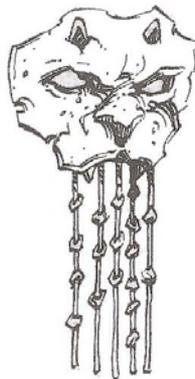
Après une période d'acclimatation parfois délicate, il s'est intéressé aux mœurs des valosiens dégénérés, car ces créatures ressemblent fort à des monstres dégénérés hantant les cités portuaires de son époque. A force de lire des ouvrages à leur sujet et de converser avec des savants, il a fini par entrevoir une mince chance de revoir son Irlande natale. Il paraîtrait en effet qu'un temple homme-serpent se trouve dissimulé dans les grottes d'une petite île au sud de l'île des Dents du Dragons où se dresse Freeport, et qu'une puissante magie, s'exerçant lors de certaines cérémonies de pleine lune, ferait surgir une sorte de portail dimensionnel, véritable arche de lumière entre son monde d'origine et l'univers des Royaumes Oubliés... Mick est parvenu à repérer l'île, mais il lui manque deux « détails » : la clé qui ouvre le passage menant au temple, et la carte qui permet de s'y orienter sans tomber dans les multiples pièges qui le truffent. Cette carte se présenterait sous la forme d'un masque orné de fibres nouées. La lecture de ces fibres se fait de la manière suivante: un nœud équivalait à une distance valosienne standard d'environ 10 m. La lecture des couleurs se fait suivant l'ordre qui leur est attribué chez les Valosien (à savoir: noir, bleu, jaune, vert, rouge). Le décryptage

du masque s'avère donc simple si l'on connaît la clé (tout droit sur 30m, puis tourner à droite (le cordon bleu est à droite du noir), continuer sur 20m (le cordon bleu a deux nœuds), tourner à gauche sur 40m (jaune), etc.).

Désireux de retrouver cet objet à tout prix, Mick contacta le Consortium des Acquisitions, le Collège des Etudes Arcanobiologiques, la Corporation des Sages (en vain bien sûr), mais aussi les usuriers qui sont bien connus pour conserver par-devers eux divers objets... **Grassepath**, propriétaire receleur et prêteur sur gage à ses heures avait appris d'un «collègue» de **Merlo** que le halfeling possédait l'objet en question, et il décida de l'acquérir... L'usurier a bien entendu promis l'objet à Mick et ce dernier lui a simplement demandé de le lui mettre de côté pour quelques jours, le temps pour lui de terminer une affaire. Mais à présent la curiosité de Grassepath est éveillée et il souhaite en apprendre davantage.

Malheureusement, toutes ces questions ont également éveillé l'attention de la guilde du Gant de Velours qui aimerait elle aussi découvrir les joies des étranges cérémonies valosiennes afin de regagner le rang qui était le siens avec le Temps des Troubles...

Cependant aucun des protagonistes ne sait que le peuple valosien est encore bien présent à Freeport au travers de la Confrérie du Signe Jaune.



Introduction

Après avoir fait la fête durant près d'une semaine (ou pour toute autre raison), les aventuriers se retrouvent une nouvelle fois sans le sou. Comme il faut bien vivre, et que l'inaction commence à leur peser, ils ont décidé de rechercher rapidement du travail. Mais ce n'est pas chose facile dans cette immense cité grouillante de mercenaires et d'aventuriers en quête d'exploits

Finalement, après bien des recherches, nos amis vont entrés au service d'un usurier, **maître Grassepath**, demeurant au 65, Enclaves des Armoiries, derrière la route de la Jetée. Grassepath leur propose le travail suivant:

«J'ai payé récemment la caution d'un voleur détenu dans les geôles du Conseil des Capitaines. Il s'agit d'un Halfeling pieds légers rouquin nommé **Merlo**. En contrepartie de la somme d'argent que j'ai avancée, il doit me remettre une sacoche contenant un masque de bronze. Je vous demande d'aller attendre Merlo à sa sortie de prison, demain à l'aube. Suivant les termes du marché que j'ai passé avec lui, vous l'accompagnerez jusque chez lui et il vous remettra le masque. J'ai ici des sauf-conduits qui vous permettront d'accéder pour un temps très bref à la prison du Conseil des Capitaines, rue du Temple. Votre rémunération pour cette mission d'une grande simplicité, sera de 20 PO par personne. »

Il n'est guère possible de discuter du montant de la prestation. Néanmoins, Grassepath acceptera à titre exceptionnel de monter jusqu'à 30 PO. Vu leur situation financière, nos amis n'ont guère le choix





Rencontre dans la vieille ville

Le lendemain matin, nos amis se retrouvent à l'entrée des bâtiments officiels du Conseil. Des gardes portant les armoiries de la ville examinent minutieusement leur laissez-passer et décident finalement, pour plus de précaution, de les délester de leurs armes.

Ce désagrément administratif achevé, ils n'ont que le temps de se précipiter vers la prison pour en voir sortir un petit groupe d'anciens détenus dont, précisément, un halfeling rouquin au visage constellé de taches de rousseur. Alors que les autres prisonniers ont une démarche étrangement cassée (un jet en *Connaissance Folklore local* DD10 permet de se souvenir que les cellules du palais mesurent 1,20m de côté!) le semi-homme semble plutôt bien portant.

Alors que vous vous approchez de lui et commencez à expliquer les raisons de votre présence, une voix douce susurre derrière vous: «Pardonnez-nous mes frères mais nous avons à discuter avec cette petite créature à caboche laineuse. Voulez-vous nous laisser en tête-à-tête avec lui quelques instants ? »

Deux hommes se tiennent derrière vous, vêtus de capes grises à capuche qui ne dissimulent pas entièrement des pantalons et des tuniques aux couleurs disparates.

Ce sont deux prêtres de **la Guilde du Gant de Velours** et leur vision plonge Merlo dans une sorte de fureur. Il refuse de leur parler et s'ils le soutiennent, les aventuriers pourront se débarrasser des prêtres qui cherchent évidemment à éviter un scandale public dans cette partie de la ville.

Une fois les prêtres renvoyés (« nous nous reverrons Merlo, et alors tu devras rendre des comptes! »), l'halfeling prendra connaissance des desiderata des aventuriers. Il est au courant de

l'arrangement avec Grassepath et propose aux aventuriers de l'accompagner jusque chez lui afin qu'il puisse leur remettre le masque.

Embuscade

Merlo habite dans le quartier de Scorbut ville, plus précisément rue du Brouillard.

Cependant, sa première envie est d'aller « boire une pinte de bière au Rat de la Cale, car ces foutues prisons sont pleines de flotte! ». Il ne démordra pas de cette intention et les aventuriers devront donc se résoudre à l'accompagner.

Le rat de la Cale se trouve au 15 de la route du Port.

Une fois plusieurs pintes de bière avalées, nos amis pourront lier plus ample connaissance avec Merlo. Celui-ci a cependant peu de choses à leur apprendre. C'est un voleur affilié à la **Guilde du Consortium des Acquisition**, mais il a légèrement outrepassé les règles de déontologie de sa guilde et a donc été puni de plusieurs semaines de prison. Afin de raccourcir sa peine, il a fait appel aux services de l'usurier mais il n'en dira pas plus sur ses relations avec maître Grassepath. Il cachera toutes ces informations sous le couvert du secret professionnel.

Alors que vous empruntez une ruelle étroite et malodorante de Scorbut-ville, vous entendez les inimitables claquements de plusieurs arbalètes. Alors que les carreaux vous rasant de près, un groupe de brigands jaillit d'une allée proche, l'épée à la main.

Les Créatures : les assaillants ont correctement planifié leur attaque et se sont positionnés dans une longue rue de maisons pour cerner le groupe. Un voleur armé d'un arc se trouve au bout de la rue. Le chef des Gants de Velours et trois gros bras sortent d'une allée, en aval des personnages. Enfin, un prêtre de Mask et un autre archer coupent

toute retraite. A moins que les personnages est pris leur précautions, ils sont totalement surpris.

Tactique : le plan des Gants de Velours est d'acculer les Pj, tandis que le prêtre tentera de neutraliser Merlo à l'aide de ses sortilèges. Ils tiennent bon jusqu'à ce que ce dernier soit capturé, ou jusqu'à ce que leur chef Almonso Diaz.

Développement : si l'un des membres de la Guilde est capturé, il répondra aux questions des Pj s'il le peut. En fait, il ne s'agit que d'exécutants des basses œuvres de la guilde. Ils ignorent tous pourquoi Merlo doit être capturé, seul Diaz pourrait répondre à sa question mais il préférera se donner la mort en maudissant les Pj et en leur promettant de subir le courroux de Mask.

Indices : En examinant les corps, les Pj remarqueront que tous portent un gant de velours gris à la main droite. Un jet en « *Connaissance Folklore local* » DD10 réussi permet d'identifier le signe de ralliement des membres de la Guilde des Gants de Velours. Un jet réussi avec une marge de 5 points permet de savoir aussi que la dite guilde a officiellement disparu lors du Temps des Troubles.

Chez les Merlo

«Allons boire une bière chez moi pour fêter la victoire, nous l'avons bien mérité! » propose Merlo en s'essuyant le front. L'halfeling loge au rez-de-chaussée d'un hangar étroit et singulièrement long. Ce hangar a été recouvert de terre et quelques plantes commencent à y pousser. Lorsqu'on aura noté qu'il est percé de fenêtres rondes, on ne sera pas surpris de constater que cinq ou six familles de halfelings vivent dans cet habitat ressemblant assez à leurs « trous » d'origine.

Merlo est accueilli avec une grande agitation et une nouvelle fête se prépare... Si les aventuriers sont pressés, ils





peuvent se faire remettre la sacoche contenant le masque et repartir tout de suite, ou faire une fiesta monstrueuse avec les halfeling. Cette dernière option, bien que fort agréable à l'estomac, risque cependant d'amener de nouveaux agents de la Guilde du Gant de Velours dans les environs...

Mission accomplie

Grassepath reçoit les aventuriers avec les démonstrations d'amitié dont sa nature extravertie est coutumière (sic), et examine le masque d'un air songeur.

Après un examen minutieux du masque le regard de Maître Grassepath se porte sur vous, comme s'il cherchait à soupeser vos capacités. Après quelques instants de réflexion, il déclare: « J'ai besoin de davantage de renseignements sur cet objet. Pouvez-vous vous charger de cette mission bien payée ? Cinq Bicente par personne et par jour, payables en fin de semaine si vos résultats sont probants, sinon, versement d'une indemnité forfaitaire de 5 bicente. Je pense que vous pourrez acquérir des renseignements au Temple du Savoir Relatif, rue du Golem.

Il est toujours possible de revoir (un peu) à la hausse les conditions d'embauche.

A propos du masque...

Le masque a la largeur de deux mains placées en éventail. Il est en bronze et représente un visage non-humain, ressemblant davantage à une caricature d'une chose existante qu'à une création propre.

En bas du masque pendent cinq cordeles de couleurs différentes, chacune portant un certain nombre de nœuds. En partant de la gauche (en regardant le masque) nous avons: cordelette jaune: 4 nœuds, verte: 3 nœuds, noire: 3 nœuds, rouge: 6 nœuds et bleu: 2 nœuds.

Au siège du Savoir Relatif

Au temple les aventuriers seront accueillis par Frère Norton qu'ils connaissent certainement depuis « Peur à Freeport ». Ce dernier peut les conduire au Frère Egil ou au Frère Lucius, voir essayer de répondre à leurs questions. Il apprendra aussi aux héros que le Grand Prêtre Thuron n'est actuellement pas disponible, car il est en mission auprès du Conseil des Capitaines.

Si les Héros rencontrent Frère Egil, ils remarqueront tout de suite que ce dernier a été passé à tabac. Il minimise l'incident, n'incriminant que les petites frappes locales. Ils remarqueront aussi que Frère Egil a perdu son auriculaire dans l'altercation.

Si les Pj insistent, Egil acceptera de leur raconter son histoire.

Comme vous vous en souvenez, notre ordre a fait vœux de pauvreté dans la cité. Mais, vous avez aussi remarquer que je vous ai proposer une jolie somme en bicente afin que vous vous acquittiez des deux missions que je vous ai confié. En fait, l'or a été emprunté à un prêteur sur gage, qui exige à présent un remboursement. Mais je ne suis pas encore parvenu à rassembler la somme manquante. Les hommes de main du prêteur m'ont donc coupé un doigt et m'ont promis de m'en couper un autre à chaque semaine de retard dans le remboursement.

Si les pjs s'enquière de l'identité du prêteur, il s'agit de Maître Fulgino Bolscult... Si les Pjs viennent à lui chercher querelle, ils se rendront vite compte que ce dernier a parti lié avec un certain capitaine pirate du nom de Scarbelly mais aussi avec les membres de la guilde du Gant de Velours.

Mais revenons au masque

Egil est très intéressé par ce que peut leur raconter les aventuriers. Si les héros lui montre le masque, le prêtre pâlira.

Il s'agit pour lui d'un objet plus ancien que la fondation de la ville. Il en a déjà vu une représentation dans un des grimoires récupérés au Temple du Signe Jaune (Cf « Terreur à Freeport ») . Hélas, tous ses écrits impies ont été détruits suite à l'attaque du Temple du Savoir Relatifs et aux investigations des Pj lors de leur dernière mission sur ordre de Seigneur des Mers Drak.

Inquiet de voir resurgir le spectre de la Confrérie du Signe Jaune, Egil ne peut qu'encourager la Pj à poursuivre leur investigation. Il les invite à se rapprocher de la **Corporation des Sages**, et plus précisément du Sage Emmett Brown, un excentrique qui connaît l'histoire de Freeport comme personne.

La Corporation des Sages

La Tour Blanche de la Corporation des Sage est intégrée à la muraille qui ceint les vieux quartiers de Freeport. On y accède en logeant cette dernière une fois que l'on a franchi la porte de la Monnaie.

Les Aventuriers devront patienter quelques heures dans un salon avant que Emmett Bronwn, professeur en histoire, archéologie et sciences occultes ne les reçoive. Durant l'attente, il leur sera servi des rafraîchissements et des gâteaux secs.

Emmet est un homme d'âge déjà avancé aux cheveux blancs éternellement en bataille. Il écoutera la requête des héros avant d'avancer son prix. En effet comme tous les Sages son temps est précieux.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Emett confirme la nature valosienne du masque et indique que l'objet n'est en rien magique, ni précieux. Il s'agit en fait d'une carte permettant d'accéder à un lieu certainement important du temps de l'Empire Valosien. Il peut leur révéler la hiérarchie des couleurs chez les hommes-serpent... pour la modique somme de 100 bicente. Comme tous les savants, il refuse de perdre son temps en palabre inutile.

Une fois l'argent remis à son apprenti, Emmett détaillera le code de couleur. Une fois cela fait, il congédiera les Pjs. Au moment où le dernier d'entre eux s'apprête à franchir le seuil de son étude, il lancera un innocent :

« J'espère que vous serez plus rapide que vos concurrents... »

Le professeur sait s'y prendre pour ferrer le poisson.. Aux nouvelles questions qui lui sont posées, il explique qu'un homme de grande taille, à l'accent guttural et aux cheveux roux est venu se renseigner au sujet du masque il y a quelques jours de cela. L'homme faisait aussi référence à un livre intitulé « Le culte de l'Indicible Seigneur des Profonds ».

Et comme de bien entendu, Emmett est l'heureux propriétaire du livre d'Elmegard Foulche « Le culte de l'Indicible Seigneur des Profonds ».

On y apprend que le masque ainsi qu'une « clé » (pas davantage de précision écrite à ce sujet hélas) permettent l'accès à un temple souterrain situé au large de Freeport. Ce temple, construit par les Valosiens et voué à leurs «cultes impies » (dixit Elmegard qui est, il faut le souligner, prêtre de Dénéir) contiendrait également un important trésor de guerre car le but des Valosiens semble être de «s'armer afin de reconquérir le monde dont ils ont été chassés par nous, les hommes supérieurs ».

Quelques pages plus loin, figure un dessin du masque et de la clé. Celle-ci a l'apparence

d'une clé traditionnelle, dont la décoration évoque la forme d'une pieuvre. En exergue, est indiquée la hiérarchie des couleurs chez les Valosiens .

Il n'est pas possible d'emprunter cet ouvrage mais Emmett le laisse volontiers consulter contre 50 nouveaux bicente d'or.

A présent qu'ils sont en possession de ces renseignements, les aventuriers peuvent aller rendre compte auprès de Grassepath.

Castagne chez Grassepath

Justement, les choses n'ont pas l'air d'aller au mieux chez Grassepath, car des imprécations fusent de sa maison.

En fait, l'usurier est attaqué par une demi-douzaine d'agents de la Guilde du Gant de Velours (4 Gros Bras et 2 voleurs) et a trouvé refuge auprès de son épouse, au premier étage.

A présent, il attend désespérément des secours qui tardent à arriver. Nos amis ont tout intérêt à venir le secourir.

Une fois débarrassé des gêneurs, Grassepath remercie grassement les aventuriers pour leur courage (selon des normes « grassepathiennes », bien sûr...) et écoute leur rapport avec attention. A la mention de la clé, son visage s'illumine.

« Je sais où se trouve une clé aussi bizarre! Je suis allé faire une saisie à proximité il n'y a pas deux jours! Elle est entreposée dans une chapelle semi-clandestine contenant divers ex-voto et autres fadaïses, où des fidèles d'Umberlee vont parfois faire leurs dévotions.

Il leur propose alors le plan suivant. Une partie du groupe (les gaillards les plus musclés) restera auprès de lui afin de lui servir de gardes du corps car une nouvelle attaque est à craindre avec la venue de l'obscurité, et il est hors de question de laisser la maison sans défenseurs. Les autres

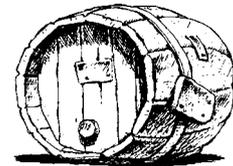
(les plus agiles) se rendront chez un dénommé **Degrue**, un type bizarre qui est en fait le gardien de du Roc d'Umberlee. Ils feindront une grande piété et en profiteront pour dérober discrètement la clé... Le seul problème c'est que les aventuriers ne ressemblent guère pour l'instant à des dévots d'Umberlee

Qu'à cela ne tienne! Il est certain que Merlo se fera un plaisir de les grimer. Une visite chez le hobbit s'impose donc.

Dè guisements et ripailles...

Le groupe se rendant chez Merlo sera bien accueilli et le hobbit acceptera, après quelques hésitations, de déguiser nos amis en prêtres d'Umberlee. Par pure malice, il affectera à l'un d'eux les attributs d'un membre assez important de l'Ordre...

Son travail fait, il invitera les aventuriers à un banquet donné en l'honneur de la maladie d'Ermold le Noir, événement qui évite le désagrément d'un spectacle «consternant de pédanterie et de nombrilisme ». Le lendemain matin, nos amis pourront se rendre chez le Mortel Brisant Degrue.



Armures et cris de guerre...

L'ambiance sera tout aussi chaude mais bien moins détendue à La Dent du Requin. La nuit venue, l'échoppe subira un assaut en règle et en deux vagues: d'abord par quatre voleurs qui tenteront de s'infiltrer discrètement par les toits et de neutraliser les gardes.

En cas d'échec, ils seront épaulés par une meute hurlante de six pirates et de Gyron, un prêtre « Frère Eprouvé » de Mask .



Le Tombeau du Seigneur des Marches



La garde n'interviendra pas plus que la veille (Grassepath n'est pas très aimé, alors pour une fois qu'il a des ennuis...), d'autant que celui qui la commande depuis deux jours entretient des relations plutôt amicales avec la guilde du Gant de Velours.

Pèlerinages en sous-sol

Merlo ayant parfaitement réussi son affaire, c'est sans problème que les aventuriers seront reçus par Degruo qui s'empressera de les intégrer à un groupe de visiteurs qui s'apprête justement à partir...

L'un des aventuriers étant déguisé en clerc de niveau important, n'hésitez pas à tirer profit de toutes les situations de quiproquo qui peuvent survenir.

La Chapelle d'Umberlee se trouve en dessous du Roc (Zone 1) lieu officiellement consacré à la Déesse des Mer à Freeport. On y accède en suivant un petit escalier glissant taillé à même la roche.

Le sanctuaire de la Garce n'est en fait qu'une simple caverne affleurant l'eau. Il flotte dans l'air une forte odeur de poissons, de sel et d'algues. Les parois sont couvertes de mosaïques sordides représentant la Reine Garce et la mer en Furie, scènes de noyades, de naufrages et de raz de marais se succèdent jusqu'à en donner le tournis. Au fond de la salle se dresse un autel de nacre encadré de deux candélabres taillés dans du corail rose. Le reste de l'ameublement se compose de plusieurs reliquaires. Sur l'un d'eux repose l'objet de votre convoitise : la clef des valosiens...

Alors que les aventuriers se concertent sur la manière de dérober l'objet, l'un des visiteurs, une personne de haute taille s'empare de la clé et, bousculant les fidèles éberlués sur son passage s'enfuit à la vitesse de l'éclair.

Bien entendu, il s'agit de **Mick** qui vient de mettre la main

sur l'objet qui lui faisait encore défaut.

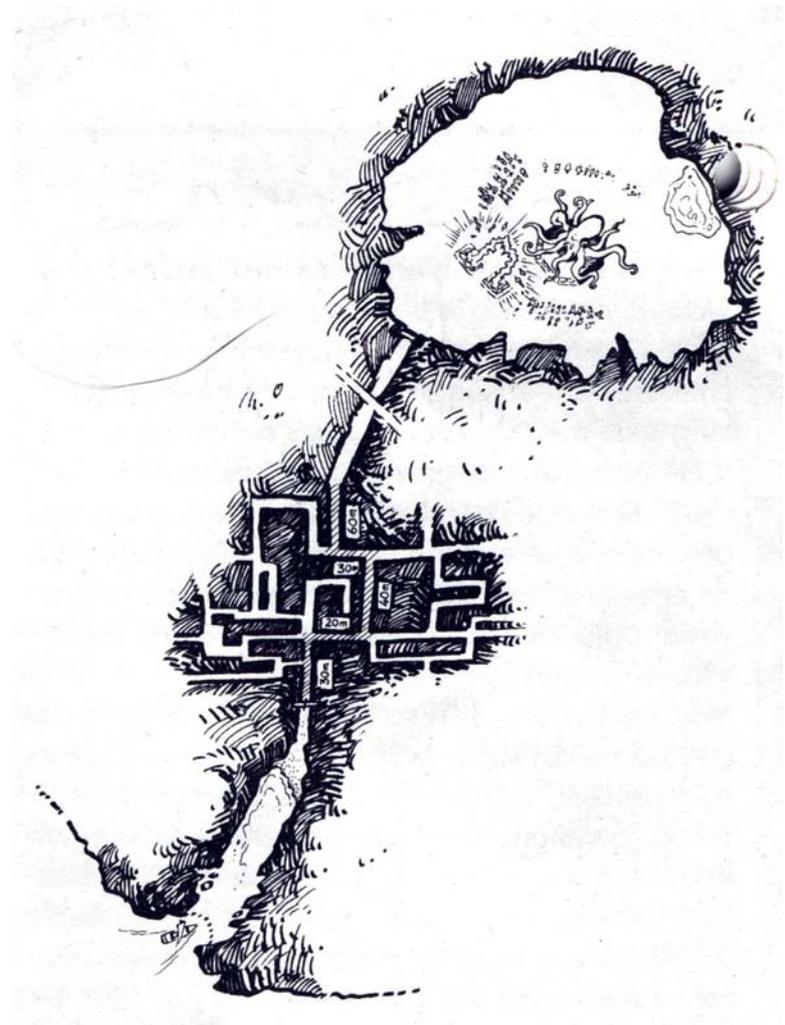
Degruo incantera immédiatement, faisant surgir des flots deux zombies au corps gonflé qui se lanceront sur les traces du voleur. L'effet sera l'inverse de celui recherché car l'apparition des deux morts vivants provoquera une belle pagaïlle sur les quais. Degruo ne lance pas le sort mais déclenche seulement l'une des protections du temple.

Les aventuriers vont probablement se lancer dans la poursuite et ce peut être l'occasion d'une belle chasse dans les rues de Freeport. Mick est un solide gaillard, très souple et il finira par distancer ses poursuivants (ou les lancer sur une fausse piste...).

Quelle ne sera donc pas leur surprise de découvrir, une fois de retour chez Grassepath le mystérieux voleur confortablement installé dans le bureau de l'usurier!

En effet, maintenant qu'il possède la clé, Mick est venu prendre livraison du masque (il paye l'usurier à l'aide d'une bourse contenant plusieurs bijoux de belle facture) et s'apprête à embarquer pour la fameuse île. L'ennui c'est qu'il ne s'y connaît pas trop bien en navigation à voile, alors si d'éventuels coéquipiers se présentaient, il ne les refuserait pas...

Mick est une personne au fort charisme, et d'un naturel plutôt enjoué (« Que tes dieux impies



Le Tombeau du Seigneur des Marches



t'étripent, maudit usurier, il n'y a pas la moindre pinte d'ale dans ton échoppe puante! ». De plus, il transporte sur lui des instruments étranges, des objets d'une manufacture mystérieuse qui devraient exciter bien des curiosités...

Vogue la galère

Le voyage dure à peine une journée. Se faufilant entre les brisants, le petit vaisseau affrété par Mick (il lui a en fait été prêté par un cousin de Merlo) s'enfonce dans l'ouverture d'une grotte percée à flanc de falaise. Après un voyage assez lugubre le long d'un cours d'eau souterrain, le petit bateau échoue sur une plage de sable noir. Face à eux, une porte de métal brille dans l'obscurité...

La porte cyclopéenne est d'une couleur noire luisante, elle est gravée de runes et de symboles datant de bien avant la chute de Netheril qu'aucun sage ne saurait déchiffrés.

Autours de la porte les murs piquetés et effrités d'une hauteur écrasante ont de quoi déstabiliser le plus endurcis des aventuriers. Un jet en Vol DD15 doit être réussi par chaque personnage présent, en cas d'échec la victime est secouée jusqu'à ce qu'elle quitte l'île impie. Elle subit un malus de 1 à tous ses jets de dès.

Le Temple de l'Indicible

La clé ouvre la porte sans problème, c'est ensuite que les choses délicates commencent. L'endroit est un véritable dédale et si les joueurs n'ont pas compris la manière d'utiliser le masque, leurs personnages risquent d'aller à leur mort. En effet, les couloirs sont piégés de multiples manières. Arrangez-vous pour que ces pièges soient plutôt évidents au départ puis durcissez le jeu... Si vos joueurs n'ont pas compris, tant pis pour eux! (et pour Mick...)

Devant vous s'étire un labyrinthe glacé jonché de débris et comportant de nombreux passages voûtés obstrués ou non. Les murs sont – dans les surfaces utilisables – hardiment sculptés d'une frise en spirale de proportion surhumaine ayant une puissance d'évocation malsaine, retraçant l'histoire des valosiens, révélant beaucoup de secrets consternants et inconcevables de la nature primitive. Pour la première fois depuis des millénaires, ces tunnels résonnent des pas d'êtres humains.....

Une fois le bon chemin emprunté, une longue ligne droite semble mener les aventuriers jusqu'aux entrailles de la terre, tandis que retentit une étrange mélodie... Le couloir se termine en cul de sac et il faut décaler une lourde pierre pour découvrir un spectacle dantesque.

Au centre d'une immense salle se dresse une courte stèle sur laquelle est avachie un rejeton de l'Indicible. Le répugnant rejeton est une masse grouillante de pourriture verdâtre, parsemée d'yeux et d'orifices béant d'où s'écoule un liquide noirâtre nauséabond. Un agrégat de tentacules couverts de crochets semblent pouvoir servir de mains ou de pattes à l'entité. Du haut du corps est issu un tentacule plus long et plus flexible sur lequel se trouve un semblant de crâne orné de corne. De sa bouche sans lèvre, couverte de crocs, suinte un genre d'acide bouillonnant qui déborde sur la stèle. Elle est entourée d'une centaine d'hommes serpents prosternés, qui sont à l'origine de la mélodie entendue depuis le couloir. Est-ce une berceuse ou un chant d'éveil? Difficile à dire! A proximité, se trouve une arche de lumière pulsant faiblement...

Tous les personnages lancent un nouveau jet de Volonté DD15. En cas d'échec, ils sont terrifiés par la vision du rejeton et souffre des effets d'un sort de *Terreur durant*

30 rounds et restent secoués jusqu'à leur retour à Freeport. Les personnages qui réussissent sont secoués durant 1d4 rounds. Une maladresse au JS provoque les effets d'un sort *d'aliénation mentale* sur le malheureux. Mick est soumis au même traitement et peut donc sombrer lui aussi dans la folie.

S'il réussit son jet, Mick se retourne alors vers les aventuriers, leur serre la main en murmurant: «Vous habitez vraiment une chouette ville vous savez... J'aimerais y revenir un jour... Peut-être en rêve, qui sait? » Sur un dernier clin d'œil, il se précipite dans la pièce, bousculant quelques valosian et se jette au travers de l'arche... où il disparaît!

Les aventuriers feraient bien de ne pas traîner dans les environs. Les hommes serpents viennent d'interrompre leur chant et sont manifestement très irrités de cette interruption étrangère. De plus, la chose sur la stèle commence à bouger un pseudopode...

Attention donc à bien éviter les pièges sur le chemin du retour. Je vous conseille d'organiser la fuite dans un climat stressant au possible (hurlements des hommes serpents, poursuites, tremblement de terre, etc.).

Une fois le bateau restitué à son propriétaire légitime, il reste à s'expliquer avec la secte du Gant de Velours ou se faire oublier quelques temps...

Mais ceci est une autre histoire...



Bestiaires

Voleur - Apprenti

Humain (Mâle/ Femelle)

Classe : Roublard Niveau 2.

Carac : For 12, Dex 15, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8.

PV : 2d6+1 (Moy 11)



Le Tombeau du Seigneur des Marches



CA 16 (Armure de cuir cloutée de Maître)

Initiative : +6.

Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;

Attaque : Rapière +4 [1d6+1 /18-20/ x2] ou Arc court composite +5 [1d6 / 20 / x3].

Sauve : Ref +5/ Vig +1/ Vol +0 ;

Compétences : Acrobatie +7, Déplacement silencieux +7, Discrétion +7, Crochetage +9, Désamorçage/ sabotage +9, Détection +5, Ecouter +5, Fouille +7, Estimation +7, Utilisation d'objet +4.

Dons : Sciences de l'initiative, Attaque en finesse.

Pouvoirs et Aptitudes : Attaque sournoise, esquive totale, Recherche des pièges.

Equipement non magique : corde en soie de 15 m, outil de cambrioleur, bourse, gant de velours

Facteur Puissance : 2

Voleur – chef de file

Humain (Mâle/ Femelle)

Classe : Roublard Niveau 4.

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

PV : 4d6+4 (Moy 20)

CA 17 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître)

Initiative : +7.

Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;

Attaque : Rapière de maître +7 [1d6+1 /18-20/ x2] ou Arc court composite +6 [1d6 / 20 / x3].

Sauve : Ref +8/ Vig +3/ Vol +2 ;

Compétences : Acrobatie +10, Déplacement silencieux +10, Discrétion +10, Crochetage +12, Désamorçage/ sabotage +11, Détection +7, Ecouter +7, Fouille +9, Estimation +9, Utilisation d'objet +6.

Dons : Sciences de l'initiative, Attaque en finesse, maniement du bouclier

Pouvoirs et Aptitudes : Attaque sournoise (+2d6), esquive totale, Recherche des pièges, esquive instinctive

Equipement non magique : corde en soie de 15 m, outil de cambrioleur de maître, bourse, gant de velours

Equipement magique : cape de résistance +1

Facteur Puissance : 4

Gros Bras

Humain (Mâle/ Femelle)

Classe Pnj: Brute Niveau 4

Carac : For 15, Dex 12, Con 14, Int 13, Sag 10, Cha 8.

PV : 2d6+2 (Moy 13)

CA 14 (Armure de cuir cloutée)

Initiative : +5.

Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;

Attaque : Masse légère +5 [1d6 /20/ x2] ou Arbalète légère +5 [1d6 / 19-20 / x2].

Sauve : Ref +5/ Vig +3/ Vol +1 ;

Compétences : Profession brigand +4, Discrétion +6, Escalade +6, Bluff +3 Déplacement silencieux +6, Sens de la ville +2, Détection +2, Fouille +2, Ecouter +4

Dons : Sciences de l'initiative, Etourdir

Pouvoirs et Aptitudes : Attaque de dos +1d4.

Equipement non magique : corde en soie de 15 m, bourse, gourde de vin.

Facteur Puissance : 3

Maskite « Mis à L'Épreuve »

Humain (Mâle/ Femelle)

Classe : Prêtre Maskite Niveau 4.

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

PV : 4d8+8 (Moy 29)

CA 13 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître)

Initiative : -1.

Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;

Attaque : Epée longue +5 [1d8+1 /19-20/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +0/ Vig +6/ Vol +7.

Compétences : Concentration +5, Connaissance des sorts +4 Déguisement +3, Bluff +4, Discrétion +3

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Equipement non magique : corde en soie de 15 m, outil de cambrioleur de maître, bourse, gant de velours

Potions : flou, vol

Parchemins : Protection contre les énergies destructives, soins légers x3

Domaines : Chance, duperie

Sorts : 5/5/4

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, assistance divine x2, stimulant

Niv 1 (DD 14) : déguisement, anathème, frayeur, soins léger, imprécation

Niv 2 (DD15) : invisibilité, aide, blessure modérée, silence, ténèbres

Facteur Puissance : 4

Gyron, Maskite « Frère Prouvé »

Humain (Mâle/ Femelle)

Classe : Prêtre Maskite Niveau 5.

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

PV : 5d8+10 (Moy 36)

CA 14 (Armure de cuir cloutée de Maître + Targe de Maître)

Initiative : 0.

Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;

Attaque : Epée longue de maître +6 [1d8+1 /19-20/ x2] ou Arbalète légère +2 [1d8 / 19-20 / x2/ 24m].

Sauve : Ref +2/ Vig +7/ Vol +8.

Compétences : Concentration +6, Connaissance des sorts +4 Déguisement +3, Bluff +5, Discrétion +3

Dons : Ecriture de parchemins, préparation de potions, Combat en aveugle

Pouvoirs et Aptitudes : Intimidation des Morts-vivants

Equipement non magique : corde en soie de 15 m, outil de cambrioleur de maître, bourse.

Potions : flou, vol

Parchemins : Protection contre les énergies destructives, soins légers x5.

Objet magique : baguette de soins légers 15 charges

Domaines : Ténèbres, duperie

Sorts : 5/5/4/3

Niv 0 (DD 13) : détection de la magie, lecture de la magie, assistance divine x2, stimulant

Niv 1 (DD 14) : Brume de dissimulation, anathème, frayeur, soins léger, imprécation

Niv 2 (DD15) : invisibilité, aide, blessure modérée, silence, ténèbres



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Niv 3 (DD16): lueur noire, animation des morts, localisation d'objet, gant de velours
Facteur Puissance : 5

Pirates

Humain (Mâle/ Femelle)
Classe : Expert Marin Niveau 3.
Carac : For 12, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 10.
PV : 3d6 +3 (Moy 16)
CA 13 (Armure de cuir)
Initiative : +2.
Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;
Attaque : Sabre d'abordage +4 [1d6+1 /19-20/ x2] ou Hache de lancer +4 [1d8 / 20 / x2/ 3m].
Sauve : Ref +5/ Vig +2/ Vol +3.
Compétences : Acrobatie +5, Connaissance (Nature) +4, Détection +3, Ecouter +3, Escalade +8, Estimation +3, Jurer +4, Maîtrise des cordes +4, Natation +7, Profession (Pirate) +6, Raconter des histoires à dormir debout +5, Saut +5, Sens de l'Orientation +2
Dons : Arme de prédilection (Sabre), Maniement arme de guerre (Sabre), Réflexe surhumains.
Equipement non magique : corde en soie de 15 m, bourse, gourde pleine d'alcool fort.
Facteur Puissance : 2

Grasspath, Usurier/Prêtreur

Humain (Mâle)
Classe : Expert Niveau 4.
Carac : For 10, Dex 13, Con 11, Int 13, Sag 12, Cha 10.
PV : 4d6 (17 en moyenne)
CA 11 (Dex)
Initiative : +1.
Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;
Attaque : Dague +4 [1d4 /19-20/ x2].
Sauve : Ref +2/ Vig +1/ Vol +4.
Compétences : Connaissance (Géographie) +6, Connaissance (Folklore local) +6, Contrefaçon +6, Détection +3, Diplomatie +6, Estimation +6, Fouille +6, Langue halfeling, Ecouter +3, Profession (Usurier) +7, Psychologie +7
Dons : Arme de prédilection (dague), Esquive, Vigilance

Equipement non magique : Loupe, lunette, mini balance, bourse bien garnie.
Facteur Puissance : 3

Degruo Adepté d'Umberlien

Humain (Mâle)
Classe : Adepté d'Umberlee Niveau 4.
Carac : For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 11, Cha 12.
PV : 4d6+8 (Moy 21)
CA 13 (Cuir Maritime)
Initiative : 0.
Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;
Attaque : Trident +3 [1d8+1 /20/ x2/ 3m]
Sauve : Ref +1/ Vig +3/ Vol +1.
Compétences : Art de la magie +4, Connaissance (Religion) +4, Profession (Marin) +4, Connaissance (Folklore local) +4
Dons : Maniement arme de guerre (Trident), Port d'armure (Cuir Maritime)
Pouvoirs et Aptitudes : Convocation de Familier
Equipement non magique : symbole divin en nacre
Potions : respiration aquatique
Parchemins : Protection contre les énergies destructives
Sorts :3/2
Niv 0 (DD 11) : création d'eau, lumière.
Niv 1 (DD 12) : Injonction, Sommeil
Facteur Puissance : 3

Mick O'Connor, Scientifique

Humain (Mâle)
Classe : Expert Niveau 10.
Carac : For 12, Dex 16, Con 11, Int 18, Sag 12, Cha 15.
PV : 10d6 (45 en moyenne)
CA 13 (Dex)
Initiative : +3.
Déplacement : 10 m / 6,5 Cases ;
Attaque : Revolver +10/+5 [1d10/ x3/ 30m], Couteau +8/+3 [1d4+1 /19-20/ x2].
Sauve : Ref +8/ Vig +3/ Vol +8.
Compétences : Artisanat (Alchimie) +10, Art de la Magie +4, Connaissance (Occultisme) +13, Connaissance (Physique Quantique) +10, Connaissance (Histoire de la terre) +15, Connaissance (Archéologie) +15,

Connaissance (Religion) +10
Conduire +5, Langue Illuskan, Chondathan, Sauter +7, Escalader +8, Natation +10, Décryptage +15, Diplomatie +9, Profession (Scientifique) +15, Ecouter +7, Discrétion +9, Fouille +11, Psychologie +9, Détection +3
Dons : Arme exotique (Pistolet) Esquive, Vigilance, Science du combat à mains nues, Réflexes surhumains
Equipement non magique : boussole, jumelles, lampe torche corde en soie 15m, grappin, 20 cartouches.
Facteur Puissance : 9

Homme Serpent dégénéré

Humanoïdes (Mâle/ Femelle)
Classe Pnj: homme d'arme Niveau 1
Carac : For 13, Dex 11, Con 13, Int 6, Sag 7, Cha 8.
PV : 1d8+1 +1d8+1 +3 (Moy 13)
CA 13 (Armure naturelle, grand bouclier)
Initiative : +4.
Déplacement : 10m / 6,5 Cases [Nage 5m, 3,5 cases]
Attaque : Epieu +3 [1d8+1 /20/ x2] ou Javeline +2 [1d6 / 19-20 / x2] ou Morsure +3 [1d4+1 +poison/ 20/ x2]
Sauve : Ref +2/ Vig +3/ Vol +0 ;
Compétences : Grimper +5, Contorsionniste +4, Dissimulation +4, Détection +1
Dons : Sciences de l'initiative, Endurance
Pouvoirs et Aptitudes : Vision dans le noir 20 m, Poison [ND15, 1d6 Sag puis 1d6 Sag]
Alignement : CM
Facteur Puissance : 1

