

UNE AVENTURE HÉROÏQUE

DUNGEONS & DRAGONS® DRAGONS

LA TOUR DU SCEPTE DE GARDESORT™



UNE AVENTURE POUR DES PERSONNAGES DE NIVEAUX 2 à 4

David Noonan • Greg A. Vaughan

LA TOUR DU SCEPTE DE GARDESORTTM

©2008 Wizards of the Coast, Inc.



UN RET D'AVVENTURE UN

CRÉDITS US

Conception

David Noonan, Greg A. Vaughan

Relecture

Scott Fitzgerald Gray

Direction de la relecture

Kim Nohan

Responsable de conception et de développement des règles
Andy Collins

Responsable de conception et de développement
du background

Christopher Perkins

Directeur du département R&D jeux de rôle
Bill Slavicsek

Direction artistique
Kate Irwin

Conception graphique
Emi Tanji

Illustration de couverture
Steve Prescott

Illustrations intérieures

**Attila Adorjany, Miguel Coimbra, Warren Mahy,
Jim Pavalec**

Cartographie
Robert Lazzaretti

Spécialistes de production graphique
Angelika Lokotz, Erin Dorries

Direction de production
Cynda Callaway

Un grand merci à Brandon Daggerhart, le gardien de Gisombre

CRÉDITS FRANCE

Directeur de collection

Jean-François Andreani

Directeur artistique
Igor Polouchine

Maquette
Goulven Quentel et Lotus Noir

Version française par **KANEDA**

Traduction : **Sandy Julien et Michèle Zachayus** (avec un petit coup de main de **Jérôme Vessiere**)

Relecture et réécriture : **P.O. Barome**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Player's Handbook, Dungeon Master's Guide, Monster Manual, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the U.S.A. and other countries. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are property of Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental. Imprimé en France. ©2008 Wizards of the Coast, Inc. Titre original : *Scepter Tower of Spellgard™*

Imprimé en France - Imprimerie Montligeon - Octobre 2008
ISBN: 978-2-35-783-009-7

Plus d'infos sur notre site www.playfactory.fr et dans le magazine *Dragon Rouge*

BIENVENUE AUX AVENTURIERS !

Dame Saharel a un secret. Quel secret ? Mais tous !

Dans *La Tour du Sceptre de Gardesort™*, les personnages des joueurs affrontent les dangers que recèle une forteresse du Nétheril Disparu, où seraient cachés des trésors de cet empire d'antan. Mais les reliques de temps révolus font bien pâle figure en comparaison du plus grand des trésors de Gardesort : Dame Saharel.

Elle qui régnait jadis sur Gardesort a transcendé la mort sous la forme d'une sorte d'esprit prophétique. Lors de ses rares apparitions au sein des ruines de Gardesort, elle répond aux questions que posent les mortels, quels qu'ils soient, présents dans les parages. Aucune requête n'est considérée comme tabou. Dame Saharel dévoilera à celui ou celle qui la sollicite l'emplacement du passage secret menant à l'antre d'un dragon, lui dira pourquoi sa fiancée ou son promis a mystérieusement disparu le mois précédent, et si ce serait une bonne chose ou non de se réconcilier avec d'anciens amis avec qui, il ou elle, s'est brouillé.

Bien qu'une prophétie ne soit pas censée prédire l'avenir avec une parfaite exactitude, on dit que Dame Saharel ne s'est encore jamais trompée dans ses réponses. C'est pourquoi de nombreux aventuriers veulent atteindre les ruines de Gardesort. Certains cherchent à se rassurer auprès de l'esprit prophétique avant de prendre des décisions critiques. D'autres voudraient s'adjointre un guide omniscient dans leur quête de richesse et de puissance. D'autres encore sont à la recherche de réponses d'ordre nettement plus privé : ils désireraient savoir où retrouver leur amour perdu, connaître l'identité d'un parent, ou découvrir comment puiser en eux la force de continuer à vivre avec les choix de leur passé.

Dominant les remparts effondrés de Gardesort et les rêves brisés des aventuriers, la Tour du Sceptre se dresse, menaçante. L'une des rares structures à être restée intacte après la chute de Gardesort, la Tour du Sceptre abrite une sombre entité qui cherche à contrôler le pouvoir des prophéties de Dame Saharel.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

La Tour du Sceptre de Gardesort est une aventure DUNGEONS & DRAGONS® conçue pour des personnages de niveau 2. Pour jouer, vous aurez besoin du *Manuel des Joueurs*®, du *Guide du Maître*® et du *Bestiaire Fantastique*®, mais le *Jeu de figurines D&D®* et les *Plans de donjon D&D™* pourront également s'avérer utiles.

De leur côté, les joueurs auront simplement besoin du *Manuel des Joueurs*®, qui leur expose tout ce que peuvent faire leurs personnages.

Cette aventure se déroule dans l'univers des ROYAUMES OUBLIÉS®, et vous pouvez donc l'intégrer à une campagne comme une suite de l'aventure proposée dans le Chapitre 1 de l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés*, située dans la région d'Eauforte. *La Tour du Sceptre de Gardesort* peut également être jouée comme une aventure indépendante, éventuellement même pour lancer une campagne. Ce livret contient d'ailleurs des instructions pour faire jouer le module par des personnages de niveau 1. Vous trouverez dans l'*Encyclopédie des Royaumes Oubliés* et le *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés* des éléments utiles, mais ces ouvrages ne sont nullement nécessaires pour jouer l'aventure.

Les personnages joueurs font partie de ceux qui ont hâte d'entendre les oracles de Gardesort, à moins qu'ils soient simplement curieux d'explorer ce site antique. Dans le cadre de cette aventure, les PJ croiseront d'autres aspirants à la connaissance prophétique, découvriront quelques forces sinistres rôdent à l'ombre de la Tour du Sceptre, et obtiendront peut-être même une audience avec Dame Saharel en personne.

Pour triompher des défis que renferme la tour, il faudra livrer de nombreux combats, et vous devriez donc avertir les joueurs que leurs personnages doivent se préparer à braver le danger. Cela dit, quelques notions de diplomatie pourront aussi être les bienvenues : tous les résidents de Gardesort ne sont pas hostiles, certains peuvent au contraire se révéler d'une aide précieuse. Avant que les personnages ne se mettent en route, donnez aux joueurs l'occasion de réfléchir aux précautions à prendre impérativement quand on part explorer des ruines millénaires. La Tour du Sceptre de Gardesort recèle de nombreux secrets, certains plus dangereux que d'autres.

LES TERRES DÉCHUES

Les sages, les cartographes et les explorateurs ont jadis rédigé des traités très complets sur les contrées connues depuis longtemps comme les « Terres Déchues » : l'ultime vestige de Nétheril, qui s'étendait autrefois le long de la limite occidentale du désert de l'Anauroch. Puis vint la Magepeste, plongeant la région dans le chaos et laissant la majeure partie du territoire enveloppé d'un voile de mystère. Bien que les terres du Vallon Gris situées au-delà des pics Gris, y compris les cités de Llorkh et d'Eauforte, forment un îlot de civilisation dans la zone, les Terres Déchues demeurent un lieu formidable et menaçant. Le plan qui se trouve page suivante, destiné à être montré aux joueurs, indique l'emplacement des Terres Déchues et des ruines de Gardesort. Un plan similaire, page 11, fournit des détails supplémentaires que les joueurs et leurs personnages ne connaissent pas au départ.

Cette zone, qui englobe approximativement le territoire situé au sud de la forêt Lointaine, au nord des pics Gris et à l'ouest de Gueule-Abîme, est striée par des crêtes de contreforts, et parsemée de pinèdes rabougries et de plateaux arides. Des cratères, des crevasses et des lignes de faille rendent l'orientation et la navigation difficiles. Des à-pics abrupts contraignent les voyageurs à suivre d'interminables chemins en lacets, et la topographie fracturée offre assez peu d'endroits d'où l'on puisse observer le paysage pour se repérer.

La pluie tombe rarement durant l'été et de manière sporadique en d'autres saisons, mais les Terres Déchues ne sont en aucune façon un désert. On y trouve fréquemment de modestes cours d'eau (des affluents du Delimbiry), même au cœur de l'été. En hiver, le paysage se couvre d'une fine couche de neige, les blizzards et les chutes de neige plus abondantes restant occasionnels.

Telles qu'elles existent au lendemain de la Magepeste, les Terres Déchues demeurent pour une grande part inexplorées, mais voici quelques faits qui sont de notoriété publique et que tout voyageur connaît...

DU BON USAGE DE CETTE AVENTURE

La Tour du Sceptre de Gardesort est une aventure qui mènera un groupe de cinq personnages joueurs (PJ) du niveau 2 jusqu'au niveau 4, voire au niveau 5. N'hésitez pas à la personnaliser en y ajoutant vos propres amores et rencontres.

Les deux livrets inclus s'adressent exclusivement au maître du donjon (MD). Si vous êtes joueur, ne lisez pas ce qui suit !

Voici ce que vous trouverez dans ce module :

1. *Le Livret d'aventure I* (le présent livret), qui offre au MD un aperçu des Terres Déchues, de Dame Saharel et des ruines de Gardesort. Ce livret comprend deux rencontres préliminaires, la description de personnages non joueurs (PNJ), le détail des lieux importants, diverses illustrations et un système de génération de rencontres aléatoires.
2. *Le Livret d'aventure II*, qui renferme le scénario proprement dit, avec les nombreuses rencontres possibles dans les ruines de Gardesort. Les rencontres sont divisées en trois grandes sections : les remparts, les catacombes et la Tour du Sceptre.
3. Un plan format poster double face. Le recto représente un lieu « générique » à l'intérieur des ruines de Gardesort, et le verso décrit l'intérieur de la Tour du Sceptre. Pour plus de détails sur l'utilisation de ces plans, reportez-vous à la page 31.
4. Un dépliant cartonné pour ranger les livrets et le plan format poster.

Plans de Gardesort

Cette aventure inclut deux plans des ruines de Gardesort, celui de la page 6 du présent livret étant destiné aux joueurs. Il leur dévoile les caractéristiques principales de la zone, du monastère du Précipice et de la Tour du Sceptre, renseignements qu'ils auront pu glaner auprès de sources diverses (comme par exemple les habitants du monastère, qui leur auront remis une copie de leur carte).

Le plan de la page 19 est en revanche réservé au MD, et comprend beaucoup plus de détails, comme la position des monstres et des PNJ, que les personnages découvriront en explorant le complexe.

Autres aides de jeu

Le journal de bord de la page 7 de ce livret est à photocopier et à remettre aux joueurs afin qu'ils gardent trace des rencontres faites par leurs personnages et des récompenses qu'ils en tirent au fil de l'aventure.

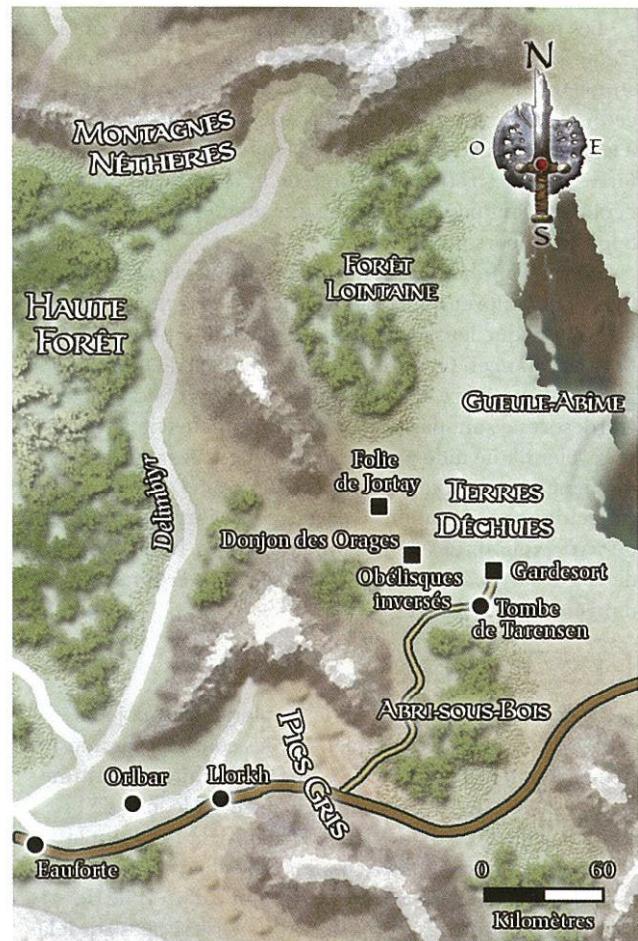
À un certain moment de l'aventure, les joueurs pourront prendre connaissance des Analectes de Kuryon, en page 9. Prévoyez d'en faire une photocopie que vous remettrez au groupe.

- ◆ Quelque part au cœur des Terres Déchues se dresse le donjon des Orages, un mystérieux château cerné par des rafales magiques d'électricité qui jamais ne se dissipent.
- ◆ Les orques et les gobelins vivent aux quatre coins du territoire en bandes disséminées. La plupart du temps, ils se font la guerre, même si des clans se rallient parfois à un seul et même étandard pour lancer des raids par-delà les pics Gris et frapper les communautés frontalières du Vallon Gris.
- ◆ Voyager de jour est relativement sûr, bien que des brigands particulièrement téméraires s'en prennent parfois aux voyageurs qui paraissent incapables de se défendre.
- ◆ Certains explorateurs parlent d'un site connu sous le nom de Plateau des Obélisques inversés ; d'après eux, s'en approcher et le traverser de jour ne présente aucun risque. En fait, les habitants des Terres Déchues font un large détour pour éviter cette zone, et cette partie du voyage vers Gardesort est peut-être la moins dangereuse. Il est néanmoins peu sage (pour ne pas dire franchement imprudent) d'installer son camp ou de passer la nuit aux abords de cet endroit.
- ◆ Gardesort domine l'une des arêtes de la crête orientale des Terres Déchues. Par beau temps, ses ruines sont visibles à des lieues à la ronde.
- ◆ Gardesort s'appelait jadis Saharelgarde, une glorieuse forteresse de l'antique Nétheril. C'est le domaine de Dame Saharel, un spectre très perspicace doté du don de prophétie. Elle parle du passé ou de l'avenir à tous ceux qui ont la chance de la rencontrer parmi les ruines de Gardesort.
- ◆ À la limite de Gardesort se trouve le monastère du Précipice, où se rassemblent aussi bien les chasseurs de trésors que ceux qui cherchent à contacter Dame Saharel.

RUMEURS

Outre les faits admis circulent les rumeurs suivantes, dont pourraient avoir eu vent un ou plusieurs des personnages des joueurs.

- ◆ Le monastère du Précipice échange le whisky distillé sur place pour des vivres et divers articles fournis par les marchands nains.
- ◆ Les orques traversent les Terres Déchues en ordre de marche. Ils sont résolus à prendre Gardesort de haute lutte avant qu'un mois ne soit écoulé, battant la campagne en quête d'armement et de sortilèges grâce auxquels ils monteront à l'assaut des communautés fortifiées du Vallon Gris.
- ◆ Il y a trois semaines, une veuve de noble lignage s'est présentée au monastère du Précipice en disant que Dame Saharel lui avait indiqué où recouvrir la dépouille de son défunt mari. Elle comptait louer les services de mercenaires pour ce faire, et offrir ensuite une sépulture décente à son époux.
- ◆ Dans les Terres Déchues se trouve un château à demi terminé, hanté par le fantôme du seigneur qui y mourut avant la fin de la construction.
- ◆ Les magnifiques trésors de Gardesort furent emportés il y a bien longtemps, durant les derniers jours du Bas Nétheril, avant que la forteresse ne soit mise à sac. Des rumeurs persistantes évoquent toutefois l'existence de pièces demeurées inviolées, et d'antiques reliques qui n'auraient plus vu la lumière du jour depuis des siècles.



- ◆ Voilà plus d'un millénaire que Gardesort est en ruine, mais le château n'a jamais vraiment été laissé à l'abandon. Une faune cosmopolite de chasseurs de trésors et d'aventuriers en quête de divination a investi les décombres à ciel ouvert. Quant aux tunnels vétustes qui courrent sous le site, des kobolds et des créatures plus viles encore y ont élu domicile.
- ◆ Au cœur de Gardesort s'élève la Tour du Sceptre, l'une des rares structures du vieux château à être encore intacte. Une tour nimbée de mystère et de légendes, où aucun être vivant, dit-on, ne peut pénétrer.
- ◆ La magie de Nétheril subsiste dans les pierres mêmes de Gardesort. Avant la chute du château, ses thaumaturges avaient focalisé un pouvoir incommensurable au sein de la Tour du Sceptre, et les chambres de l'antique Saharelgarde étaient protégées par des verrous magiques dont nul ne pouvait venir à bout.
- ◆ De sombres rumeurs provenant du monastère du Précipice ont récemment été colportées par les caravanes naines. Les ruines de Gardesort ont toujours été un lieu dangereux, mais une sinistre entité s'y serait installée il y a quelques semaines. De nombreux soi-disant chercheurs désireux d'entrer en contact avec Dame Saharel ont disparu parmi les ruines, et personne ne les a revus.
- ◆ À Gardesort, tous ceux qui sont à la recherche de Dame Saharel ne font pas du monastère du Précipice leur base d'opérations. Les ruines sont parsemées des campements de ces aventuriers, et certains d'entre eux sont aussi dangereux que n'importe quel monstre écumant les Terres Déchues.

QU'EST-CE QUI ATTIRE LES PJ EN CES LIEUX ?

L'une des façons les plus importantes pour un joueur de se préparer à cette aventure consiste à réfléchir aux raisons pour lesquelles son personnage voudrait parler à Dame Saharel. Tout le folklore ayant trait à la sorcière fantomatique tourne autour de la même histoire : Saharel répond à toutes les questions qu'on lui pose, mais ceux qui se lancent à sa recherche en sont souvent pour leurs frais.

Nombreux sont ceux qui viennent à Gardesort avec l'espoir de poser des questions comme « Comment puis-je devenir riche ? » ou « Comment faire pour amasser plus de pouvoir ? ». Rien n'empêche ces individus de le faire. Cependant, les apparitions de Dame Saharel sont si peu fréquentes que les aventuriers uniquement motivés par l'appât du gain ne s'attardent pas longtemps au milieu des ruines. La sagesse prophétique de Dame Saharel peut effectivement conduire rapidement à la richesse et au pouvoir, si l'on oublie le temps passé à rechercher l'auguste spectre et les risques encourus. La région infestée de monstres des Terres Déchues a tendance à rendre d'autres moyens de s'enrichir rapidement plus attractifs en comparaison.

Ceux qui parviennent au monastère du Précipice et persévèrent dans leur quête en explorant les ruines de Gardesort sont souvent animés par des interrogations d'ordre plus élevé. Si vous désirez que de tels objectifs motivent les personnages et les poussent à gagner Gardesort, voici quelques possibilités dont vous pourrez faire part aux joueurs.

LA FAMILLE

Si certains éléments de l'histoire et des origines de l'un des personnages n'ont pas encore été développés, vous pouvez envisager d'en faire une énigme à part entière qu'il serait tout naturel de soumettre à la perspicacité de la prophétesse. Ce PJ pourrait rechercher la réponse à une ou plusieurs des questions suivantes.

- ◆ Qui sont mes vrais parents ?
- ◆ Qu'est-il arrivé aux membres de ma famille portés disparus ?
- ◆ Quelle est la nature du différend qui oppose deux de mes proches ?
- ◆ Comment me réconcilier avec tel membre de ma famille ?
- ◆ Pourquoi tel membre de ma famille se comporte-t-il comme il le fait ?
- ◆ Qu'est-il arrivé à nos terres ancestrales ?
- ◆ Quel secret tel membre de ma famille refuse-t-il de divulguer ?

L'AVENIR

Tous les personnages joueurs sont des aventuriers destinés à devenir des légendes... ou à mourir en essayant. L'un des PJ pourrait se demander quelle est la voie qui lui offre les meilleures chances d'avoir une vie remplie de gloire (et aussi longue que possible).

- ◆ Quels seront les plus grands obstacles à ma réussite ?
- ◆ Qu'arrivera-t-il à mon ennemi juré ?
- ◆ Quel sera mon plus bel exploit ?
- ◆ Parviendrai-je à mes fins, dans tel ou tel domaine ?
- ◆ Comment pourrai-je trouver l'épouse idéale ?

- ◆ Fonderai-je une famille ?
- ◆ Combien de temps vivrai-je ?
- ◆ Comment trouverai-je la mort ?

LA CARRIÈRE

Au fur et à mesure que les personnages progressent de niveau en niveau, toujours plus d'options relatives à la classe et aux talents s'offrent à eux. Sélectionner les meilleures peut s'avérer une tâche décourageante... En conséquence, un ou plusieurs PJ désireront peut-être des réponses à des questions de cet ordre.

- ◆ Quelle formation devrais-je suivre ?
- ◆ Comment faire pour se lancer dans telle voie paragonique ?
- ◆ Comment puis-je convaincre tel mentor de me prendre comme élève ?

LA CAMPAGNE

De tout temps, les ROYAUMES OUBLIÉS furent un monde foisonnant d'intrigues et de conflits. Dans un tel univers, savoir, c'est pouvoir. Même si les personnages qui se lancent dans cette aventure sont relativement jeunes et inexpérimentés, un ou plusieurs d'entre eux pourraient être en quête de connaissances d'une grande importance.

- ◆ Où peut-on trouver tel objet (une épée, un vieux grimoire, etc.) ?
- ◆ Quel est le défaut de la cuirasse de tel grand méchant ?
- ◆ Quelle est l'organisation ou la puissance qui se cache derrière certains événements énigmatiques ?
- ◆ Quelle est la pire menace pesant sur telle communauté ?
- ◆ Que se produira-t-il quand tel PNJ mourra ?
- ◆ Quelle est la réponse à telle énigme d'un PNJ ?
- ◆ Comment puis-je anéantir telle organisation ou tel ennemi ?

AUTRES MOTIVATIONS

Un personnage peut aussi se rendre à Gardesort pour d'autres raisons que l'espoir d'une entrevue avec Dame Saharel. Il pourrait être à la recherche du savoir oublié ou des trésors que doit receler l'une des plus célèbres forteresses du Bas Nétheril. Il sert peut-être de garde du corps à un ami ou à un client avide de conseils prophétiques. À moins qu'il ne soit en compte avec un autre aventurier, pour des motifs plus ou moins avouables.

UN MD AVERTI EN VAUT DEUX

Un personnage préférera peut-être garder secrète la question qu'il souhaite poser à Dame Saharel. Au fil des ans, le monastère a certainement accueilli plus d'un mystérieux étranger gardant jalousement pour lui ses projets et ses intentions. Vous auriez cependant tout intérêt à demander à chaque joueur de vous dévoiler les questions de son personnage. Même si les PJ risquent d'être peu optimistes sur leurs chances d'obtenir un entretien avec Dame Saharel, les joueurs, eux, réalisent vraisemblablement (puisque'ils se lancent dans cette aventure) qu'une telle rencontre est tout à fait possible, voire probable. La question d'un personnage pouvant s'avérer d'une portée considérable, et même porter sur l'avenir, le joueur recevra de la Sorcière de Gardesort une réponse plus intéressante si vous avez eu un peu de temps pour la préparer.



JOURNAL DE BORD DU JOUEUR

Ce tableau vous permet de tenir le compte des points d'expérience et des trésors que vous accumulerez au cours de *La Tour du Sceptre de Gardesort™*. Faites un bref descriptif de chaque rencontre (le lieu du combat, la nature des ennemis), et notez le nombre de px et les trésors remportés.

INTRODUCTION À L'AVENTURE

Dans *La Tour du Sceptre de Gardesort*™, les PJ (ou du moins certains d'entre eux) se présentent au monastère du Précipice en quête de conseils prophétiques. Comme d'autres voyageurs venus à Gardesort, ils souhaitent soumettre une question à l'esprit de Dame Saharel, et recevoir pour leurs peines une réponse sibylline.

Toutefois, l'esprit de Dame Saharel ne se dévoile qu'en de rares occasions, et nul ne sait comment l'inciter à se révéler. En conséquence, la plupart des chercheurs finissent par errer dans les ruines, tentant de reconstruire partiellement Gardesort dans l'espoir de s'attirer les bonnes grâces de Saharel.

Depuis bien longtemps, les ruines de Gardesort sont légendaires pour leurs dangers. Il y a tout juste deux mois, un adepte shadar-kai appelé Thoran a investi la Tour du Sceptre, l'une des rares structures encore intactes à se dresser au milieu des décombres de Gardesort. À présent, ses sbires ratissent les ruines en quête de colonnes d'albâtre particulières, pouvant servir de focaliseurs d'énergie arcanique.

Une fois que Thoran détiendra huit de ces colonnes, il compte invoquer rituellement Dame Saharel et la soumettre à sa volonté. Fort d'un guide prophétique intarissable, il se taillera alors un fief au sein des Terres Déchues. En soi, Thoran n'est qu'un tyran en puissance comme un autre. Néanmoins, l'accès à une source prophétique infaillible ferait de lui une terrible menace pour les contrées prospères de Vallon Gris, et au-delà.

Thoran a fait de la Tour du Sceptre son quartier général. Ses serviteurs parcourrent les ruines à la recherche des colonnes nécessaires à ses plans, tuant et terrorisant les chercheurs de Gardesort au passage. La tour n'aurait, dit-on, qu'une seule entrée d'où on peut facilement repousser les assauts frontaux, même d'un groupe d'intrus puissants. Cependant, sous un rempart reconstruit où un clan de rats-garous a élu domicile, les PJ découvrent l'existence d'un autre accès : les catacombes se trouvant sous la Tour du Sceptre. Les personnages devront se frayer un chemin parmi les morts-vivants pullulant dans les catacombes avant d'accéder à la tour et d'en gagner le sommet pour affronter Thoran et les forces obscures qu'il contrôle.

Si les PJ parviennent à contrecarrer les plans de Thoran, ils obtiendront un entretien avec Dame Saharel et recevront les conseils prophétiques qu'ils recherchent.

BACKGROUND

De son vivant, Dame Saharel était connue comme la Sorcière de Saharelgarde (l'ancien nom de Gardesort). Elle a survécu à l'effondrement de Nétheril en devenant une liche et elle vécut des siècles durant dans les ruines de son ancien foyer. Elle a prêté main-forte à Elminster de Valombre dans les luttes qu'il a livrées contre Manshoon lors du Temps des Troubles, et elle répondit aux questions portant sur l'antique Nétheril à tout voyageur disposé à participer à la reconstruction de sa forteresse déchue.

Au cours des événements de la Magepeste et ensuite, Dame Saharel a gagné en puissance et en réserve.

Elle n'apparaît plus que rarement, et toujours dans un but bien précis : répondre à la question d'un mortel qui est venu à sa recherche dans les ruines de Gardesort.

Les connaissances de Dame Saharel sont immenses. Elle apporte ses lumières sur un passé très reculé, les événements contemporains dans des contrées fort lointaines, et sur ce que l'avenir réserve. Elle répond aussi aux questions concernant les motivations secrètes d'autrui. Cela dit, elle n'est pas infaillible, en particulier concernant l'avenir, qui reste fluctuant et malléable en dépit des prophéties. Quoi qu'il en soit, ses réponses s'avèrent d'une troublante justesse.

Il y a près de quarante ans, un vagabond du nom de Kuryon reparut à Gardesort à la recherche des trésors de Nétheril. Bien qu'il ait entendu parler des histoires locales sur Dame Saharel et ses dons, Kuryon ne s'intéressait nullement aux prophéties. Un jour pourtant, alors qu'il fouillait les décombres, il se retourna et se retrouva nez à nez avec la forme éthérée de Dame Saharel.

On ignore ce que la Sorcière de Gardesort put lui dire, mais après cela, il posa définitivement son balluchon. À la périphérie des ruines de Gardesort, il érigea le monastère du Précipice, un lieu de repos pour tous ceux qui viennent chercher la sagesse prophétique de Dame Saharel.

Kuryon et les initiés qui l'ont rejoint au cours des années de sa construction ont fait du monastère un centre d'exploration et de savoir. Ces connaissances furent finalement couchées par écrit dans *Les Analectes de Kuryon*, un petit recueil de poèmes inspirés des prophéties de Dame Saharel.

Des copies des *Analectes de Kuryon* circulèrent jusque dans le nord. Parmi ceux qui le lurent se trouvait un exilé shadar-kai du nom de Thoran, rempli d'amertume. Autrefois apprenti d'une cabale de sages de Gisombre, il fut banni pour avoir volé des ouvrages interdits tant était grande sa soif d'un savoir ultime.

Dans sa quête frénétique, Thoran avait cherché à percer à jour les secrets de Nétheril, s'intéressant notamment aux récits dans lesquels des maîtres arcanistes de Saharelgarde auraient soumis et contrôlé des esprits arcaniques de grand pouvoir. À la lecture des *Analectes* et des légendes de Gardesort, l'esprit tordu de Thoran ourdit un sombre plan. Si l'âme errante de Dame Saharel pouvait être soumise au moyen d'un rituel, elle serait contrainte de répondre inlassablement aux questions, conférant ainsi à celui qui l'interroge un immense pouvoir sur le passé, le présent et l'avenir.

Après avoir rassemblé des partisans impressionnables dans son sillage charismatique, Thoran s'est rendu deux mois plus tôt en Gardesort. Fort de ses connaissances approfondies des légendes de Saharelgarde, il fut en mesure d'investir la Tour du Sceptre en s'infiltrant par ses catacombes quasiment tombées dans l'oubli, désactivant les protections magiques qui défendaient le site depuis des millénaires. Depuis les hauteurs de la tour, il domine maintenant la forteresse déchue. Ses zéotes fouillent les lieux à la recherche des colonnes d'albâtre dont il a besoin pour son rituel de coercition, sa capture de Dame Saharel et la mise en chantier de ses rêves de conquête.

LES ANALECTES DE KURYON

Les extraits suivants sont tirés des *Analectes de Kuryon*, un cycle de poèmes consacrés aux prophéties et à la nature de l'avenir. Cette œuvre fut composée par Kuryon, le fondateur et premier maître du monastère du Précipice. Les passages

Analecte deuxième - De la rencontre avec Dame Saharel

*Parmi les ruines et les antiques pierres,
Sous des cieux hantés par les phaerimms,
Au-dessus des nécropoles et des ossuaires
De Nétheril et des années tombées dans l'abîme.*

*C'est là, sous l'escalier que la lune éclairait,
Que mon avenir projeta son ombre diffuse :
Une dame de blanc vêtue aux cheveux de jais,
Au regard transperçant de méduse.*

*« Prête l'oreille, chercheur, et incline-toi,
Car je suis Dame Saharel.
Je parle à tous, vivants ou pas,
Et le destin de chacun je révèle. »*

*« J'assiste au lever du soleil
Sur les lointaines mers orientales
Et l'astre plonger dans le sommeil
Sur de vastes et désertes plaines occidentales. »*

*« Je connais tout de l'ancien temps,
Et des vagues à venir sur cette plage
Jadis remous sur l'océan,
Comme il en fut au fil des âges. »*

*« Ô blanche dame ! Accorde-moi la paix !
Seul et perdu, errant dans le noir,
Je n'ai au monde qu'un seul souhait :
Être libéré du tourment et du désespoir. »*

*« J'ai déjà entendu cette supplique, »
Me dit la dame en chuchotant.
« Ta tragédie n'a rien d'unique,
Mais tu trouveras le soulagement. »*

*« Car la Vérité est mon unique sujexion,
Nul ne pourra briser cette chaîne.
À une seule question posée dans l'affliction
Je répondrai pour alléger ta peine. »*

*« Toute chose, toute Vérité je vois,
Le passé autant que l'avenir.
Je t'aiderai mais d'abord pour moi
Une tâche tu devras accomplir... »*

qui suivent sont les plus utiles pour les explorateurs de Gardesort. Le reste de l'ouvrage consiste en un discours philosophique abstrait, d'un intérêt probable aux yeux d'un sage, mais très relatif par ailleurs, sinon nul.

Analecte septième - Les murs de Gardesort

*Je ne suis pas pilleur de sépultures,
Jugé en pair par bien des sages.
Mais au cœur de cette architecture
Une énigme me barre le passage.*

*La griffe dans le sceau d'argent...
Les carrés d'albâtre taillés...
Trop de questions restent en suspens
Dans ce mystère à déchiffrer.*

*Attrié par le cristal brillant,
À l'escalier central je suis monté.
Mais par-delà le rideau chatoyant,
Ce qui me manquait m'a contrarié.*

*Puis j'ai vu deux piliers d'albâtre veillant
En silence sur la chambre obscure.
Je trace ces lignes en tremblant...
Car je sais de quoi ces colonnes augurent.*

*Un pas timide me mènera non loin
Des six trous où les piliers ne se dressent point
Or donc l'espoir persiste, et pourtant je crains
De Saharel d'avoir entrevu le tragique destin.*

Analecte douzième - De la nature du passé

*À la parole de la Dame j'ai longuement pensé ;
De mon véritable destin sa vision.
Ma voie, quoique sinuuse, est toute tracée ;
Ma quête terminée, et mon expectation.*

*Je pose chaque pierre à sa place,
En souvenir des jours anciens.
L'éclat de son visage de glace
Illumine à jamais mon chemin.*

*Elle a survolé les runes que j'ai gravées dans la pierre,
Et le fruit de mon labeur au fil des ans.
Je laisse mes empreintes dans la terre
D'un Nétheril oublié depuis longtemps.*

AMORCES POUR LES PERSONNAGES

Certains personnages viennent à Gardesort en quête de trésors, mais le principal attrait des ruines, c'est la chance que Dame Saharel réponde à votre question, quelle qu'elle soit.

Une manière évidente d'impliquer les PJ dans ce qui se passe à Gardesort consiste à suggérer le recours à Dame Saharel afin de résoudre un mystère resté entier après le dénouement d'une précédente aventure. Si l'ennemi s'en est tiré, les personnages seront en mesure de le traquer grâce à la sagacité de Saharel. Si un énigmatique commanditaire a réussi à disparaître en brouillant les pistes, une prophétie de la Dame pourrait remettre les personnages sur sa piste. De même, si les PJ sont entrés en possession d'un savoir dont le sens leur échappe, Dame Saharel pourra les éclairer.

QUAND LES PJ ARRIVENT À GARDESORT

Cette aventure se déroule dans trois zones spécifiques, mais Gardesort est très étendu. Alors que certains joueurs se contenteront de foncer vers les remparts infestés de rats-garou, d'autres pourraient vouloir d'abord explorer un peu les ruines. Les rencontres aléatoires avec les bandits kobolds, les rampants obscurs exécutant les instructions de Thoran et autres menaces présentes sont une façon toute trouvée d'échauffer les PJ avant qu'ils ne s'attaquent à la trame principale de l'aventure. De même, certains personnages ne verront dans le monastère du Précipice qu'un endroit sûr où se regrouper et dormir, alors que d'autres préféreront s'impliquer dans les affaires des résidents du lieu.

Idéalement, deux événements devraient se produire peu après l'arrivée des PJ à Gardesort. D'une part, qu'ils s'approchent de la Tour du Sceptre pour constater qu'elle est effectivement occupée, et qu'essayer de passer par la porte principale ne les mènera à rien. Se référer à *La Tour du Sceptre* (page 34 du *Livret d'aventure II*) et T6, *Portail d'entrée et salle de réception* (page 35 du *Livret d'aventure II*) pour plus d'informations. Ensuite, les PJ devraient se colleter avec une bande de rats-garous en maraude aux abords des remparts.

Voici quelques amores susceptibles de contribuer à lancer la partie. Voir *Le monastère du Précipice* (page 12) pour de plus amples informations sur les PNJ mentionnés ici.

- ◆ Une résidente du monastère déclare avoir brièvement aperçu Dame Saharel en train de longer la balustrade, au sommet de la Tour du Sceptre.
- ◆ Il paraît que la Tour du Sceptre n'a plus été ouverte depuis la mise à sac de Gardesort. Si d'antiques trésors s'y trouvent encore, ce sera vraisemblablement dans ce secteur des ruines.
- ◆ Depuis quelques semaines, des chercheurs font état d'une recrudescence des manœuvres criminelles dans les ruines. Le monastère du Précipice a été cambriolé il y a moins d'un mois.
- ◆ Ces derniers mois, on a aperçu des rampants obscurs au milieu des ruines, mais nul ne sait ce qu'ils y traînent. Selon certains, les rampants ont traîné des colonnes à l'intérieur de la Tour du Sceptre. (Vous pouvez aussi laisser les PJ découvrir l'une des colonnes d'albâtre requises par Thoran, puis faire que les rampants obscurs tentent de la dérober.)

- ◆ Un rampant obscur capturé révèle qu'un certain Thoran s'est infiltré dans la Tour du Sceptre par « en dessous », et que les colonnes d'albâtre ont leur importance dans une sorte de rituel de coercition. Si les PJ ne font pas de prisonnier parmi les rampants obscurs, l'un des PNJ qu'ils croisent au monastère (probablement Turnagall ou Millek) pourrait y ramener un otage, jusqu'à ce que le père supérieur le découvre et insiste pour que la créature soit libérée. Sinon, le camp de Clousoro (page 14) pourrait retenir captif un rampant obscur lorsque les PJ le visitent.
- ◆ De même, un kobold captif révélera peut-être que la bande de Taciture (page 14) s'efforce de raccorder son réseau souterrain à d'autres tunnels conduisant aux remparts. « Ces rats-garous ont fait s'effondrer le tunnel, et maintenant, eux seuls peuvent encore accéder aux antiques catacombes. » Rien ne plairait davantage aux kobolds que de laisser le soin à d'autres compagnies de nettoyer les remparts à leur place...

APRÈS L'AVVENTURE

Une fois que les PJ auront vaincu Thoran et dispersé les colonnes d'albâtre aux quatre coins des ruines, Dame Saharel leur apparaîtra. Toutefois, avant que cela ne se produise, considérez soigneusement de quelle façon un fantôme doué de l'art divinatoire pourra servir vos desseins de MD tout en servant ostensiblement les objectifs des PJ. Si une prophétie sinistre est l'outil qu'il vous faut pour lancer les personnages dans l'aventure suivante, c'est l'occasion ou jamais.

À supposer même que vous n'ayez pas besoin de Dame Saharel pour assurer la transition entre *La Tour du Sceptre de Gardesort* et ce que vous avez pu planifier ensuite, ses réponses pourront toujours donner un aperçu des aventures à venir. Du fait que Saharel s'exprime par métaphores, ses indices peuvent s'avérer vagues ou fragmentaires. Les joueurs de DUNGEONS & DRAGONS® s'attendent à une part certaine d'obscurcissement dès qu'on parle prophétie, cela fait partie du jeu !

DÉMARRER L'AVVENTURE AVEC DES PERSONNAGES DE NIVEAU 1

Bien que *La Tour du Sceptre de Gardesort* soit conçue pour des personnages de niveau 2, vous pouvez facilement vous servir de cette aventure pour lancer une nouvelle campagne. Demandez aux joueurs de créer des personnages de niveau 1 à partir des règles du *Manuel des Joueurs* (voire du *Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*). Puis parlez-leur de *Qu'est-ce qui attire les PJ en ces lieux ?* (page 5 de ce livret) et amenez-les à suggérer des raisons de visiter Gardesort.

Le scénario suivant, en deux parties, peut servir d'introduction à l'aventure principale pour des PJ de niveau 1. Ajoutez aux rencontres les trésors appropriés en utilisant une partie de trésor de niveau 1 (*Guide du Maître*, page 126).

PREMIÈRE PARTIE : LA CARAVANE DE GARDESORT

Les PJ de niveau 1 voyagent avec une caravane à destination de Gardesort. Même si les personnages s'y rendent pour différentes raisons, ils se retrouvent réunis par la force des choses pour affronter le danger durant leur traversée des Terres Déchues.

La caravane se dirigeant vers Gardesort est constituée de deux chariots de marchandises escortés par une vingtaine de voyageurs à pied (dont les PJ). Le chef de la caravane, Thurr Gargengrim (voir page 12) est armé, mais les autres voyageurs ne sont pas des combattants.

Au moment opportun, mettez brusquement les personnages face au danger lorsque des bandits (cinq hommes d'armes gobelins, *Bestiaire Fantastique*, page 138) tentent de piller la caravane à la pointe de la lance. Après la bataille, Thurr pourrait consulter les PJ au sujet de la sécurité du convoi, après avoir constaté leur valeur.

Alors que la caravane approche de Gardesort, elle est attaquée par six striges (Bestiaire Fantastique, page 250), puis essuie une nouvelle attaque de gobelins (deux hommes d'armes et deux tireurs d'élite, *Bestiaire Fantastique*, page 138). À la veille de l'arrivée des PJ au monastère du Précipice, quatre loups gris (*Livret d'aventure II*, page 11) s'en prennent aux chevaux de la caravane. Accordez aux PJ une récompense de quête mineure de niveau 1 lorsque la caravane atteint Gardesort saine et sauve.

DEUXIÈME PARTIE : LE TRAVAIL DE CONSTRUCTION

Laissez les PJ se reposer au monastère du Précipice, le temps qu'ils reprennent des forces. Dans la salle commune, un soir, Yannick Johastra leur offre 10 po à chacun pour qu'ils l'aident à redresser une arcade effondrée à l'entrée du corps de garde (indiqué sur la carte de Gardesort, page 6). Yannick a rassemblé les débris mais il a besoin de bras supplémentaires pour tout maintenir en place le temps qu'il éteigne le mortier. « Ça ne devrait pas prendre plus d'une heure ou deux », assure-t-il.

Les PJ se présentent au corps de garde juste à temps pour surprendre cinq francs-tireurs kobolds (*Bestiaire Fantastique*, page 167) en train de dérober l'une des corniches réunies par Yannick. Ce sont des membres de la bande de Taciture (cf. page 14). « Sus à l'ennemi ! » s'écrie Yannick, qui n'a pas d'arme (et qui serait de toute façon bien incapable d'en manier une).

Se lançant à la poursuite des kobolds à travers les ruines, les PJ les rattrapent et se mesurent à eux, puis affrontent six frondeurs kobolds accourus en renfort (*Bestiaire Fantastique*, page 168). Efforcez-vous de rendre le combat haletant, en faisant en sorte qu'un kobold blessé passe la corniche volée à un de ses compagnons encore indemne comme dans une course de relais.

Juste quand les PJ sont sur le point de récupérer la corniche, faites apparaître une gelée ocre (*Bestiaire Fantastique*, page 265). La vase attaque et bloque l'accès à la corniche. Lorsque les PJ ont triomphé de ce danger, récupéré la corniche et sont revenus au corps de garde, ils retrouvent Yannick menacé par cinq jeunes kruthiks (*Bestiaire Fantastique*, page 170) arrivé pendant ce temps.

À l'issue de cet affrontement, Yannick paie les personnages alors même qu'ils n'ont rien accompli de ce qui était prévu : « J'ai failli mourir ! Ça me suffit amplement comme présage ! » Accordez aux PJ une récompense de quête mineure de niveau 1 pour avoir ramené Yannick sain et sauf au monastère.

Les PJ devraient maintenant avoir acquis suffisamment d'expérience pour atteindre le niveau 2 et passer aux choses sérieuses. Si toutefois les personnages manquent encore d'expérience à ce stade, ajoutez autant de rencontres aléatoires dans les ruines que nécessaire (cf. page 18).

PERSONNAGES DE NIVEAU SUPÉRIEUR

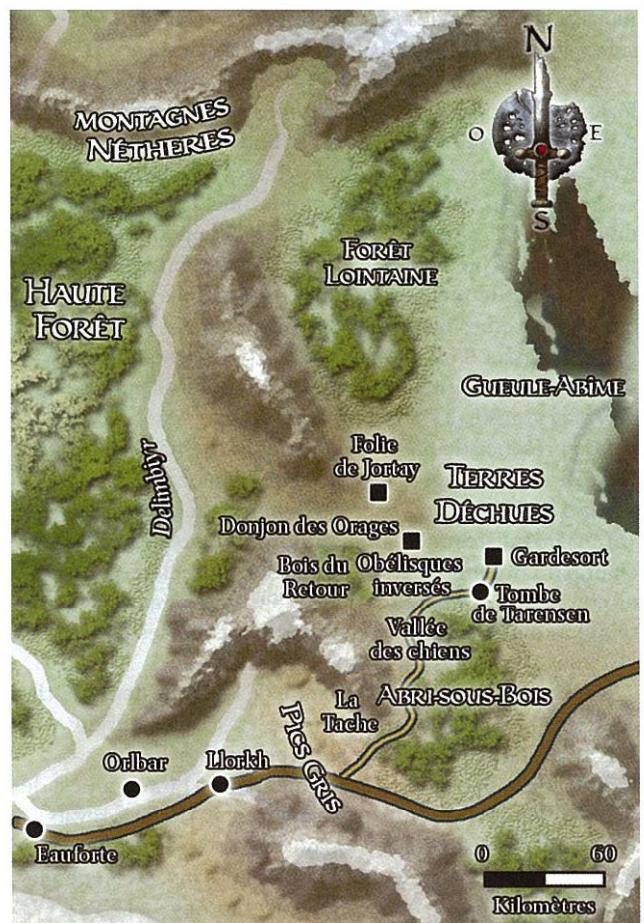
Cette aventure peut aisément être adaptée pour des PJ de niveau supérieur en augmentant à chaque rencontre le nombre de monstres, ou en augmentant le niveau de ces derniers. Pour plus de détails, reportez-vous au chapitre 4 du *Guide du Maître*.

LES TERRES DÉCHUES

Bien que cette aventure se déroule entièrement dans l'enceinte des murs éboulés de Gardesort, les PJ pourraient également vouloir explorer les Terres Déchues environnantes. Un groupe de personnages passant un tant soit peu de temps à Eauforte ou dans d'autres communautés de Vallon Gris (*Guide des Joueurs des Royaumes Oubliés*, page 126) traversera vraisemblablement les Terres Déchues en se rendant à Gardesort, ou en revenant. La carte qui accompagne ce texte indique un certain nombre de zones, outre Gardesort, qui vous fourniront autant de possibilités d'aventure.

Les Terres Déchues étaient jadis une contrée riche et prospère à l'époque de l'ancien empire de Nétheril. Après la chute de Nétheril en -339, Calendrier des Vaux, les terres qui s'étendaient sous les grandes cités volantes impériales furent dévastées. La présence d'étranges monstres et de phénomènes magiques incontrôlés a depuis lors empêché leur repeuplement complet.

Les zones qui suivent sont quelques-unes des particularités des Terres Déchues.



Les Obélisques inversés : en équilibre sur leur pointe, ces neuf structures de basalte mesurent six mètres de haut. Des éclairs arcaniques zébrent périodiquement l'espace qui les sépare et ceux qui ont campé à proximité déclarent avoir eu un sommeil agité et des rêves troublants. Du fait qu'ils couronnent une colline basse, ces obélisques constituent un repère géographique commode pour ceux qui traversent les Terres Déchues.

La vallée des Chiens : deux tribus de hobgobelins, les Gueules Bavantes et les Poings Serrés, se disputent cette vallée en se livrant une guerre interminable. Elle dure d'ailleurs depuis si longtemps qu'aucun des deux camps ne peut se rappeler pourquoi la vallée lui semblait si importante au départ, ou quelles circonstances ont conduit à ce conflit. Il est cependant une chose sur laquelle les Gueules Bavantes et les Poings Serrés sont parfaitement d'accord : les intrus doivent être capturés, interrogés puis éliminés.

La Tache : deux cours d'eau au tracé sinuieux serpentent à travers ce marécage glacial, en plaine. Un clan d'hommes-lézards y vit dans de simples huttes. Si leur méfiance des étrangers frise la paranoïa, ils se montrent rarement agressifs. Face au danger, ils battront en retraite dans leur hameau, le défendant jusqu'à leur dernier souffle.

La Folie de Jortay : les fondations du château et ses murs effrités sont tout ce qui témoigne encore des rêves du seigneur Jortay, lui qui voulait fonder un fief au cœur des Terres Déchues. Ayant acquis une immense fortune dans sa jeunesse, Jortay s'était assuré les services d'une petite armée de maçons, de charpentiers et autres manœuvres afin de bâtir un fortin défendable. Cependant, les prédations des bandits et des monstres en maraude eurent raison de ses ouvriers, les rares survivants préférant fuir pour échapper au carnage.

Depuis le trépas de Jortay survenu il y a dix ans, la forteresse demeure inachevée - mais pas abandonnée. Elle sert à présent de repaire à des brigands, des gobelins, et d'autres dangereux habitants des Terres Déchues.

Le Bois du Retour : cette petite zone de forêt est le domaine de fées venues de Gisombre. À l'époque des moissons, à la pleine lune, le lien qui existe entre Gisombre et le Bois du Retour gagne en intensité, et tous ceux qui ont dans leurs veines ne serait-ce qu'une goutte de sang féérique peuvent passer d'un royaume à l'autre. Cependant, rares sont ceux qui approchent de Bois du Retour de leur plein gré. Si la crainte des mauvais tours du peuple fée ne suffit pas, la présence de panthères féériques (*Bestiaire Fantastique*, page 215) découragera la plupart des explorateurs.

La Tombe de Taransen : un champion nain, du nom de Taransen, fut solennellement inhumé ici lorsqu'il tomba au champ d'honneur trois siècles plus tôt. À quelques années d'intervalle, des membres de son clan entreprennent régulièrement la périlleuse équipée à travers les Terres Déchues pour venir lui rendre hommage.

Le Donjon des Orages : datant de l'époque de Nétheril, cette structure d'obsidienne noire se dresse au cœur des Terres Déchues. Elle ne comporte ni portes ni fenêtres. L'unique moyen d'ouvrir l'arche qui mène à l'intérieur est de marcher sur une certaine pierre, perdue parmi les gravats qui entourent l'édifice. Le Donjon des Orages est aussi connu comme l'un des lieux de manifestation des nuages d'énergie magique brûlante qu'on appelle Sorceflamme.

LE MONASTÈRE DU PRÉCIPICE

L'aventurier Kuryon a bâti le monastère du Précipice dans le but de pourvoir aux besoins de ceux qui viennent à Gardesort en quête de prophéties. Sa motivation plus profonde demeure inconnue, mais Allendi (le père supérieur actuel du monastère) et les autres moines sont d'avis que Kuryon avait reçu l'instruction de construire un tel édifice de la bouche même de Dame Saharel, lorsqu'il l'avait rencontrée quarante ans plus tôt.

Kuryon et les volontaires qu'il a pu recruter parmi les chercheurs de Gardesort ont bâti le monastère pierre après pierre à partir des décombres de la forteresse en ruine. La bâtie conjugue fortifications militaires et maçonnerie d'une ère révolue.

Ceux qui franchissent l'arche du monastère sont accueillis par les moines occupés à lire ou à entretenir l'âtre de la salle commune. Allendi arrive alors pour souhaiter la bienvenue aux visiteurs. Il leur offre des rafraîchissements puis s'enquiert de ce qui a motivé leur venue à Gardesort. Tant qu'ils ne paraissent pas ouvertement dangereux, Allendi leur explique que la raison d'être du monastère consiste à « aider et réconforter ceux qui cherchent une réponse de la Dame. » Il propose ensuite une brève visite guidée aux PJ intéressés.

La salle commune dispose d'un bon feu ronflant, d'une bibliothèque modeste mais éclectique, et de suffisamment de tables et de sièges pour accueillir quarante personnes.

En dessous, le cellier abrite une distillerie où sont stockées les dizaines de barriques de vieux whisky du monastère. Allendi et ses moines vivent dans des cellules souterraines, situées au niveau inférieur.

Une aile partant de la salle commune est constituée de deux niveaux d'appartements modestes que les moines louent aux aventuriers pour 1 po par jour. L'autre aile comporte une réserve et une cuisine et (servant le matin de la bouillie de flocons d'avoine et le soir, du civet ou du ragoût). À la cave, une pièce renferme du matériel de fouilles et des équipements de maçonnerie dont les moines font le commerce pour le compte du clan de Gargengrim.

Au sein du monastère se trouve une simple cour avec quelques pommiers et une stèle gravée du nom de Kuryon. Une toiture délabrée recouvre en partie la cour ; c'est là que les visiteurs à cheval mettent leurs montures à l'écurie.

Tandis que les PJ déambulent avec Allendi dans le monastère, le père supérieur peut leur présenter les autres résidents, et notamment les personnes suivantes.

Thurr Gargengrim : deux décennies durant, les nains du clan Gargengrim ont fourni au monastère des provisions, divers équipements et articles en échange d'un pourcentage des bénéfices récoltés sur les ventes de whisky. Tous les sept à dix jours, une caravane se présente regorgeant de marchandises, et repart quelques journées plus tard chargée de fûts bien vieillis.

Chaque fois qu'une caravane naine est au monastère, on peut trouver Thurr au coin du feu, dans la salle commune. Il est toujours ravi de s'entretenir avec les nouveaux venus, mais selon lui, « les prophéties sont pour les imbéciles et ceux qui sont restés trop longtemps en plein soleil ».

Sœur Cherra : jeune femme humaine, sœur Cherra est arrivée il y a six ans d'Eauprofonde en quête de conseils prophétiques pour retrouver l'un de ses frères, porté disparu. Elle ne vit jamais Dame Saharel et perdit espoir. Cependant, émue par la situation critique de ses compagnons chercheurs, elle finit par rejoindre Allendi.

Cherra supervise la bonne marche de la distillerie du monastère, bien qu'elle goûte rarement plus d'une petite gorgée de l'alcool produit. Lorsqu'elle ne travaille pas au cellier, elle s'attarde dans la salle commune, prodiguant ses encouragements aux chercheurs découragés.

Frère Turnagall : cet homme trapu aux cheveux roux gère l'entretien continual qu'exige un édifice à la maçonnerie en grande partie délabrée. Ayant appris que Dame Saharel apparaîtra plus volontiers à ceux qui se lancent dans la reconstruction partielle de Gardesort, d'autres chercheurs sollicitent les conseils de frère Turnagall concernant leurs propres travaux de bâti.

Le plus souvent, Turnagall est absent du monastère. Néanmoins, les ruines se sont récemment avérées plus dangereuses que de coutume. En conséquence, Turnagall se déplace en compagnie de chercheurs, et on l'a vu plus d'une fois se servir de son marteau de tailleur de pierre comme d'une arme lorsque les circonstances l'exigeaient.

Yannick Johastral : chercheur au profil typique, cet homme âgé de petite noblesse est venu à Gardesort il y a un an pour savoir comment calmer la querelle qui oppose ses fils. D'après lui, relever Gardesort de ses ruines est le secret pour inciter Dame Saharel à se montrer. Bien qu'il n'ait ni le savoir-faire ni la force nécessaires, on le voit souvent se lancer dans une entreprise de reconstruction ou une autre.

Rallio deVore : ce jeune tieffelin est venu à Gardesort avec l'espoir de lever la malédiction qui frappe sa famille (le prix exigé

par son pacte infernal). Bien que deVore ait accepté le marché de son plein gré, il a depuis mesuré toute l'étendue de sa folie. Voilà six mois qu'il séjourne au monastère, et il commence à désespérer d'apercevoir jamais la Sorcière de Gardesort.

Rallio passe maintenant plus de temps à lever le coude dans la salle commune qu'à sillonna les ruines. Simplement mélancolique dans ses bons jours, il peut aussi se montrer hostile sans crier gare.

Millek la Grive : cette jeune halfeline qui s'est récemment présentée à Gardesort réserve à Dame Saharel une simple question : « Dites-moi où se trouve un grand trésor des temps jadis laissé sans surveillance ». Elle n'a que faire des chercheurs dont les questions à Dame Saharel sont de nature plus intime. Cependant, Millek a remarqué que ces chercheurs sentimentaux ne prêtent guère d'importance à leurs effets personnels et à leur bien-être. Jusqu'ici, elle a su résister à l'envie de déployer ses talents d'arnaqueuse et de voleuse sur ses camarades chercheurs. Néanmoins, si une partie de cartes pouvait égayer l'humeur générale dans la salle commune, ma foi, elle serait naturellement enchantée de jouer...

À Gardesort, Millek passe le plus clair de son temps à traîner aux abords de la Tour du Sceptre, et elle a remarqué des rampants obscurs qui y retournaient avec l'une des colonnes d'albâtre. Ce qui a fait germer un plan dans sa tête : attaquer l'un des rampants obscurs, puis se fabriquer à partir de ses vêtements un déguisement qui puisse lui donner accès à la tour et aux secrets qu'elle recèle.



LES RUINES DE GARDESORT

Les décombres imposants qui constituent Gardesort aujourd’hui ne laissent que bien peu deviner ce à quoi la forteresse pouvait ressembler à l’époque de Nétheril. Toutefois, de larges voies relient encore la plupart des secteurs des ruines, et des bâtisses en petit nombre (notamment la Tour du Sceptre) demeurent intactes et solides.

Le camp de Clousoro : plus d’un chercheur rejette l’assistance du monastère du Précipice par méfiance ou par cupidité. À commencer par Kal Clousoro. Cet homme d’âge mûr est à Gardesort depuis deux ans. Régulièrement, à quelques semaines d’intervalles, Clousoro retourne à la civilisation pour en rapporter des provisions et revenir à la tête d’une nouvelle compagnie de manœuvres et de gardes.

Le camp n’a rien d’accueillant pour les visiteurs, que Clousoro considère comme des « rivaux » et des « voleurs ». Cela étant, il manifeste un vif intérêt pour tout ce qui a trait aux affaires marchandes, et il tolérera donc les personnages, quels qu’ils soient, dont les objectifs laissent entrevoir de possibles tractations fructueuses.

Kal Clousoro est un compère volubile, dont le sujet de conversation favori est lui-même... Il parlera très volontiers de ses années passées dans l’armée et de sa carrière de prince marchand, lui qui a démarré dans les affaires comme modeste charretier... La seule question qu’il n’abordera pas, c’est ce qu’il compte demander à Dame Saharel si d’aventure il la rencontrait.

Le camp de Vannak : drakéide appartenant à un clan important, Vannak est venu à Gardesort (avec sa suite princière) demander à Dame Saharel comment il pourrait trouver « la compagne la plus digne de lui ». Les guerriers de Vannak veillent bien sur leur maître, dont les excursions quotidiennes dans les ruines s’apparentent à des parades militaires.

Cela dit, tout n’est pas pour le mieux dans le camp de Vannak. Ses guerriers ont subi des pertes lors des embuscades tendues par les rats-garous et les kobolds. Rien que la semaine passée, des kruthiks ont déchiqueté quatre d’entre eux. Dame Saharel continuant à se faire cruellement désirer, Vannak commence à s’inquiéter.

Récemment, les guerriers de Vannak ont capturé Hanna Blenn. Cette jeune elfe affirme avoir rencontré Dame Saharel juste la semaine passée. La prisonnière est retenue sous bonne garde par les hommes de Vannak, qui veut qu’elle lui explique de quelle façon elle a amené Dame Saharel à se montrer. Ce qu’il ignore, c’est que sa captive lui ment. Les motivations d’Hanna (et la véritable raison de sa présence dans les ruines) sont laissées à votre appréciation.

La Tour du Sceptre : l’une des rares structures de Gardesort encore intactes est restée verrouillée et inaccessible depuis aussi longtemps qu’on s’en souvienne. Et pourtant, elle compte de nouveaux occupants : le shadar-kai Thoran et ses acolytes.

Les habitants de Gardesort ne savent pas qui s’est emparé de la Tour du Sceptre. Les chercheurs ont aperçu des rampants obscurs se faufiler de nuit par l'accès principal de la tour, ou en ressortir furtivement, et les rats-garous des remparts sont parvenus à glaner le nom « Thoran » lors d'échauffourées aux abords des catacombes. Bien qu’Allendi et d’autres se soient efforcés d’en apprendre plus,

leurs efforts ont jusqu’ici été vains. Ceux qui approchent à moins d’une dizaine de mètres de l’entrée de la tour sont « accueillis » par un feu nourri de pierres et de flèches depuis les remparts de la tour.

Le camp Darano : les halfelins du clan Darano sont connus pour leur formidable stature, et ces féroces guerriers ont la carrure de certains nains. Leur réputation dissimule néanmoins un bien sombre secret, qui a poussé les Darano à venir à Gardesort il y a un an de cela. Ephram Darano, le patriarche du clan, a une question précise et très secrète à poser à Dame Saharel : comment sa famille pourrait-elle s’affranchir de la malédiction héréditaire qui pèse sur elle... la lycanthropie ?

Les Darano entreprennent de relever les remparts effondrés, au nord des ruines, avec l’espérance que leurs efforts de reconstruction attireront l’attention de la Dame. Avant l’obtention de quelque réponse que ce soit, toutefois, une querelle a éclaté par une nuit de pleine lune. Certains Darano se sont métamorphosés en rats-garous et ont massacré des membres de leur propre famille dans un accès de folie furieuse.

Une fois leur frénésie sanguinaire retombée, les survivants horrifiés par le crime qu’ils venaient de perpétrer rassemblèrent toutes les armes et leurs possessions de valeur qu’ils pouvaient emporter avant de fuir le camp sous l’aspect de rats. Le destin des Darano demeure un mystère pour tous (à l’exception bien sûr des survivants du clan), et les autres chercheurs évitent maintenant le camp à l’abandon.

Les remparts : deux douzaines de rats-garou, tous membres du clan Darano, ont maintenant élu domicile dans l’une des zones reconstruites des remparts de Gardesort. Sous la houlette d’Ephram Darano, ils s’attaquent continuellement aux chercheurs qui arpencent les ruines, et ont entrepris de dompter les monstres féroces des Terres Déchues.

Si depuis un mois maintenant les rats-garous se sont bien installés dans les ruines, ils n’ont que tout récemment fait connaître leur présence. Ayant perdu tout intérêt pour la quête familiale, ils ne cherchent plus qu’à défendre leur terrier contre les intrus, et en particulier les serviteurs de Thoran.

La Tour brisée : il manque à cette jumelle de la Tour du Sceptre les quatre niveaux supérieurs et le mur sud, presque entièrement écroulé. La Tour brisée procure un abri relatif contre la rigueur des éléments, mais n’offre pas de défense réelle. Si vous désirez développer cette aventure, vous pouvez faire de la Tour brisée un site d’aventure parallèle, en le peuplant de créatures et en le truffant de pièges et de défis à relever.

La bande de Taciturne : à l’âge d’or de la place forte de Gardesort, un réseau de tunnels reliait ses tours et ses remparts. Ces passages se sont pratiquement tous effondrés depuis longtemps, mais certains de ceux qui subsistent servent de repaire à une colonie de kobolds dont le chef se nomme Taciturne.

La bande de Taciturne a élaboré un maillage étendu de traquenards tout au long de son réseau souterrain afin de dissuader, ou si possible de tuer, les chercheurs et autres intrus. Ils ne comprennent pas ce que représente Dame Saharel, bien qu’il leur soit déjà arrivé d’apercevoir un spectre blanchâtre errer parmi les ruines.

Les kobolds de Taciturne gagnent leur pitance par banditisme, attaquant tous les groupes qu'ils peuvent surprendre dans les ruines. En revanche, ils réchignent à s'engager dans des combats prolongés et prennent soin de laisser une piste évidente derrière eux pour mieux attirer leurs poursuivants dans leurs tunnels truffés de guets-apens.

AVENTURIERS CONCURRENTS

Les PJ ne sont pas les seuls nouveaux venus à Gardesort. Cinq aventuriers qui se donnent le nom de Compagnie du Croissant de Lune explorent les ruines depuis une semaine, à la recherche des trésors d'antan.

Vous pouvez laisser les PJ tenter de faire cause commune avec ces aventuriers. D'abord sociables, les membres de la Compagnie du Croissant de Lune sont motivés par l'appât du gain et leur intérêt personnel. Ils se retourneront sans hésiter contre les PJ s'ils y voient la moindre possibilité de gagner ne serait-ce qu'un léger avantage dans leurs recherches. Ils pourront peut-être en venir aux mains dans la salle commune, venir compliquer une rencontre dans les ruines ou encore contrarier les plans soigneusement échafaudés des PJ.

DEVLIN

Le chef de la Compagnie du Croissant de Lune est un maître de guerre charismatique que les scrupules n'étouffent pas. Il est parfaitement incapable de résister à la tentation de doubler les autres pour en tirer un avantage, même temporaire.

Devlin		Brute (meneur) niveau 3
Humanoïde de taille M		150 px
Initiative +7	Sens Perception +1	
Tactique sanguinaire aura 5 ; les alliés se trouvant dans l'aura obtiennent un coup critique sur un jet de 19-20 quand ils attaquent un ennemi en péril au moyen d'une attaque de corps à corps ou à distance.		
Pv 56 ; péril 28		
CA 18 ; Vigueur 13, Réflexes 12, Volonté 11		
VD 5		
⊕ Hallebarde (simple ; à volonté) ♦ arme		
Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts.		
⊕ Tactiques de la meute (simple ; à volonté)		
Allonge 2 ; +6 contre CA ; 1d10 + 8 dégâts ; avant l'attaque, un allié peut se décaler de 1 case.		
⊕ Le marteau et l'enclume (simple ; rencontre)		
Allonge 2 ; +6 contre CA ; 2d10 + 8 dégâts, et un allié adjacent à la cible effectue une attaque de base de corps à corps accompagnée d'un bonus de +2 contre celle-ci.		
Alignment non aligné	Langues commun	
Compétences Bluff +8, Diplomatie +8		
For 18 (+5)	Dex 12 (+2)	Sag 10 (+1)
Con 19 (+5)	Int 9 (+0)	Cha 15 (+3)
Équipement cotte de mailles, hallebarde		

YEUX NOIRS

Ses camarades ignorent tout du véritable nom de ce mage éladrin, ou des raisons qui le poussent à suivre Devlin. Il prend rarement la parole à haute et intelligible voix, marmonnant parfois dans sa barbe. Il exécute les ordres de Devlin sans états d'âme.

Yeux Noirs	Contrôleur niveau 3	
Humanoïde féerique de taille M	150 px	
Initiative +5	Sens Perception +8 ; vision nocturne	
Pv 39 ; péril 19		
CA 18 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 15		
VD 6		
⊕ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme		
+3 contre CA ; 1d8 + 1 dégâts.		
↗ Projectile magique (simple ; à volonté) ♦ force		
Distance 20 ; +6 contre Réflexes ; 2d4 + 2 dégâts.		
↖ Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) ♦ tonnerre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +6 contre Vigueur ; 1d8 + 2 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annulée).		
Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation		
Yeux Noirs peut se téléporter de 5 cases.		
Alignment non aligné	Langues commun, elfique	
Compétences Arcanes +10		
For 9 (+0)	Dex 18 (+5)	Sag 15 (+3)
Con 9 (+0)	Int 19 (+5)	Cha 14 (+3)
Équipement armure d'étoffe, bâton, dague		

FARRAK ET HARRAK

Si ces jumeaux n'ont vraiment pas les manières affables de Devlin, ils ont en commun avec lui un manque certain de scrupules. Suivre leur maître de guerre les a rendus riches, mais ils le tiennent à l'œil. Ayant bien compris que Devlin était passé maître dans l'art douteux de la trahison, ils n'ont nulle intention de jouer à leur tour les dupes.

Non contents d'avoir le même physique, Farrak et Harral sont également identiques dans toutes leurs caractéristiques. Même Devlin a du mal à les différencier.

Farrak et Harrak	Franc-tireur niveau 3	
Humanoïde naturel de taille M	150 px chacun	
Initiative +5	Sens Perception +8	
Pv 44 ; péril 22		
CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14		
VD 6		
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d4 + 7 dégâts.		
Avantage de combat		
Farrak et Harrak infligent 1d6 dégâts supplémentaires aux ennemis contre lesquels ils jouissent d'un avantage de combat. S'ils prennent un même ennemi en tenaille, les dégâts supplémentaires s'élèvent à 2d6.		
Serment de vengeance		
Si l'un des deux jumeaux tombe à 0 point de vie alors qu'il se situe dans la ligne de mire de l'autre, celui qui est encore conscient subit un malus de -2 à toutes ses défenses, mais bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et jets de dégâts jusqu'à la fin de la rencontre.		
Alignment non aligné	Langues commun	
Compétences Discréption +10		
For 15 (+3)	Dex 19 (+5)	Sag 14 (+3)
Con 14 (+3)	Int 13 (+2)	Cha 9 (+0)
Équipement armure de cuir, dague		

ALLAN MAINROUGE

Ce demi-elfe est à la solde de Devlin depuis que ce dernier a sauvé la vie de sa sœur (par pur hasard, ce que Devlin se garde bien de lui dire). Allan n'est pas très malin, et les interactions sociales et les intrigues épuisent sa patience. Il est donc parfaitement satisfait de suivre les ordres de Devlin sans se soucier des conséquences.

Allan Mainrouge	Soldat niveau 3	
Humanoïde naturel de taille M	150 px	
Initiative +3	Sens Perception +2 ; vision nocturne	
Pv 44 ; péril 22		
CA 21 ; Vigueur 15, Réflexes 14, Volonté 11		
VD 5		
⊕ Épée à deux mains (simple ; à volonté) ♦ arme		
+12 contre CA ; 1d10 + 4 dégâts.		
Défi en combat		
Quand Allan touche au moyen de son épée à deux mains, il marque la cible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignement non aligné	Langues commun, elfique, gobelin	
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5		
For 19 (+5)	Dex 14 (+3)	Sag 12 (+2)
Con 14 (+3)	Int 8 (+0)	Cha 9 (+0)
Équipement armure d'écaillles, épée à deux mains		

PROPHÉTIES

Après le dénouement couronné de succès de cette aventure, les PJ obtiennent une entrevue avec Dame Saharel. Entrevue pouvant offrir un grand potentiel pour votre partie... mais la nature de la Sorcière de Gardesort à qui l'on peut par définition « tout demander » risque de représenter un défi au maître du donjon (ce qui est vrai de toutes les prophéties en général). Gérer des événements prophétiques dans le cadre d'une partie en cours D&D exige à parts égales de la préparation et de l'improvisation.

Préparation : les joueurs savent que leurs personnages sont dans un environnement leur offrant une chance de poser une question à Dame Saharel. Si vous en avez la possibilité, découvrez ce qu'ils ont en tête. Car si vous savez quelles questions vos joueurs désirent poser, vous pourrez préparer les réponses, ces réponses pouvant aisément étoffer une trame de fond ou offrir des amorces aux aventures à venir.

Improvisation : après tout, les joueurs sont des gens comme tout le monde, et même s'ils vous disent à l'avance sur quoi porteront leurs questions, nul ne peut prévoir ce que les uns ou les autres laisseront échapper lorsque leurs PJ seront confrontés à Dame Saharel. Il vous faudra alors improviser rapidement, et savoir énoncer à brûle-pourpoint des réponses aux effets théâtraux. N'oubliez pas de voiler les prophéties de la Dame derrière les brumes de la métaphore et du double sens. De cette façon, vous vous ménagerez assez de marge de manœuvre pour pouvoir exploiter ces prophéties au cours de vos parties des semaines ou des mois plus tard.

COMMENT ÊTRE UN ORACLE EFFICACE

Les suggestions suivantes peuvent vous aider à gérer une entrevue avec Dame Saharel.

Assurez-vous que les joueurs connaissent la procédure. Une lecture attentive de *L'Analecta de Kuryon* (cf. page 9) ou des discussions avec d'autres chercheurs révèlent que Dame Saharel

répond à une question par personne (encore qu'elle puisse envisager de répondre à une seconde si cela s'avère nécessaire). Les questions supplémentaires seront traitées par le mépris.

Dame Saharel est une entité aussi énigmatique que puissante. En tant que telle, elle ne tolère pas les questions idiotes ou paradoxales, et de semblables tentatives pour la piéger n'auront pour résultat que sa disparition.

Utilisez les réponses de Dame Saharel pour tisser des liens entre les personnages et leur donner un but commun. Par exemple, si un PJ s'enquiert d'un frère disparu et qu'un autre aspire à un savoir arcanique, vous pouvez décider que le frère a engagé sa foi auprès d'une mystérieuse confrérie de magiciens. Les deux PJ auront donc maintenant une quête commune.

Maniez la métaphore. Au cas où vous seriez confronté à une question impromptue du style « Comment pourrai-je surmonter le pire des obstacles qui se dressera sur ma route ? », vous pouvez recourir à la métaphore pour éviter de limiter de futures aventures à une intrigue spécifique. Envisagez par exemple cette réponse : « Vous devez conquérir le printemps en maîtrisant l'automne, et échapper à l'hiver sur les ailes d'une brise d'été... ». Faute de réponse spécifique à donner, soyez créatif en évoquant des événements liés aux saisons, des monstres ou des PNJ qui seront présents dans vos futures aventures.

N'hésitez pas à confier une tâche qui mènera à la réponse. Dame Saharel peut dire : « Votre réponse se trouve sur les cimes balayées par les vents du mont Teldruin », ou « Assemblez les quatre parties du Bouclier de Kendrach pour vous assurer la protection que vous recherchez ». Ce genre de prophétie initiera une quête ou servira de tremplin à de futures aventures.

Si une question reste sans réponse, pensez à une justification d'ordre fantastique. Au cas où vous sécheriez bel et bien sur une question, laissez Dame Saharel, elle aussi, buter dessus. « Si seulement je pouvais répondre... Mais en de tels domaines, ma voix est prisonnière d'un coffret de fer, au cœur de la Cité d'Airain, tenue captive par un pacha éfrit. » Que le joueur sache que certaines questions dépassent l'étendue du savoir de la Dame. Dans ce cas, vous l'autoriserez à reformuler sa demande.

Souvenez-vous que certaines questions n'ont pas une réponse unique. Tant que votre réponse informe suffisamment les PJ, vous n'avez pas à entrer dans les détails. « Quelle est la plus grande faiblesse de notre ennemi juré ? » pourrait permettre de percer à jour un certain nombre de failles potentielles, depuis un amour perdu jusqu'à l'existence d'un passage secret courant sous sa forteresse. « Plus grande » est un terme relatif, et tant que les PJ entendent parler d'un talon d'Achille exploitable, ils seront satisfaits.

Utilisez « Attention ! » comme esquive. Si la réponse que les PJ recueillent de Dame Saharel n'est pas ce qu'ils attendaient, présenter la prophétie sous forme d'avertissement peut leur donner le sentiment qu'ils en ont eu « pour leur argent ». Une réponse aussi simple que « Votre chemin actuel vous conduit à ce que vous recherchez, mais attention aux Mains Rouges ! » pourrait faire référence à tout un tas de scénarios envisageables : une rencontre avec des monstres particuliers, une confrérie dont l'oriflamme représente un poing écarlate, ou bien un PNJ portant des gantelets rouges lorsque les PJ le croisent pour la première fois.

Incluez des détails spécifiques, et souciez-vous plus tard de la meilleure façon de les utiliser dans la campagne en cours. « Avant de réussir dans votre entreprise, vous devez vaincre celui-aux-plumes, tenir un calice d'améthyste et reprendre en choeur avec les vôtres la Saga de Taelann »... Voilà une prophétie du tonnerre ! C'est aussi un défi amusant pour vos talents créatifs tandis que vous élaborerez votre campagne pour vous assurer que la prophétie sera bien remplie.

Créez des attentes relatives au savoir prophétique et à ce qu'il peut livrer. Les joueurs familiers de la littérature de fantasy savent bien que les réponses aux oracles se présentent souvent sous la forme d'un langage imagé, et que même une réponse directe mène invariablement à davantage de questions. Si un joueur à votre table s'attend sincèrement à ce que Dame Saharel lui dessine dans les grandes lignes un plan infaillible pour aller piller le trésor d'un dragon, il serait peut-être bon que vous ayez une petite conversation avec lui (ou elle) en dehors du jeu afin de lui faire remarquer l'effet potentiellement négatif sur la campagne que vous menez. Les PJ doivent retirer de leur rencontre avec Dame Saharel le sentiment qu'ils y ont glané de précieuses informations. Néanmoins, ils doivent également comprendre que recourir à un tel savoir exigerait vraisemblablement des efforts accrus de leur part.

LES RÉACTIONS DES MONSTRES

Les trois volets de cette aventure détaillés dans le *Livret d'aventure II* (les Remparts, les Catacombes et la Tour du Sceptre) présentent trois approches différentes concernant le comportement des monstres.

Les rats-garous et leurs créatures défensives retranchées dans les remparts s'épaulent les unes les autres de façon structurée, mais si les PJ remportent la victoire, ce sera la débandade. Chaque rencontre énonce les conditions selon lesquelles des renforts peuvent arriver, d'où, et en combien de temps. Cependant, si les rats-garous sont débordés, ils fuiront les remparts par la voie la plus proche, abandonnant les leurs à leur destin.

Les morts-vivants hantant les catacombes sont incapables de battre en retraite et se battront jusqu'à la fin. Néanmoins, la plupart ne poursuivent pas les PJ en déroute sur plus de quelques mètres au-delà des chambres qu'ils protègent. Une fois que les PJ l'auront compris, ils réaliseront sans doute qu'ils exercent un certain contrôle sur le rythme de l'aventure. Alors qu'ils progressent dans les catacombes l'arme au poing, ils ont la possibilité de se replier et de reprendre des forces sans que les morts-vivants ne se préparent à leur retour.

Une fois que les PJ se retrouvent à l'intérieur de la Tour du Sceptre, les règles du combat changent. Les serviteurs de Thoran sont bien formés à la traque comme au repli tactique. Ces rencontres comportent des indications relatives aux poursuites (en précisant quels monstres se lancent aux trousses des PJ et jusqu'où ils leur donnent la chasse) et aux replis (quels sont les monstres qui fuient et où ils vont). Dans un cas comme dans l'autre, les monstres peuvent prévenir la tour entière de la présence d'intrus. Tant que cet état d'alerte persiste, les occupants de la tour se tiennent prêts, guettant l'arrivée des PJ.

AU-DELÀ DE LA TOUR DU SCEPTRE

Les colonnes d'albâtre que Thoran a dressées dans la zone T10 (cf. page 54 du *Livret d'aventure II*) concentrent l'énergie magique latente de la Tour du Sceptre. Elles sont aussi destinées à former une prison pour Dame Saharel. Les PJ risquent de tomber sur les laquais de Thoran en train de ratisser les ruines de Gardesort à la recherche des trois colonnes dont leur maître a besoin pour mener son plan à bien. Ils sont signalés par un astérisque dans la table des Rencontres hostiles (page 18). Une équipe de fouilles a une chance sur deux d'avoir déjà trouvé une colonne d'albâtre, auquel cas elle sera surprise en train de la transporter hâtivement dans la tour.

Les PJ pourraient également être confrontés aux séides de Thoran aux abords de la tour s'ils gravissent l'escalier est menant à la zone T6 (cf. page 48 du *Livret d'aventure II*). Dans ce cas, ils subiront les attaques continues des rampants obscurs de la zone T12 (cf. la rencontre tactique page 58 du *Livret d'aventure II* pour plus de détails).

AUTRE OPTION :

PRENDRE LA TOUR D'ASSAUT

Les PJ commenceront probablement par combattre les rats-garous dans les remparts, pour descendre ensuite dans les catacombes afin de trouver le moyen de remonter dans la tour. Il leur est néanmoins possible d'atteindre l'entrée de jeu le cœur de la tour, délibérément ou par hasard.

Une ruse pourrait permettre aux PJ d'avoir accès à la tour par les portes d'entrée, mais il faudrait qu'elle soit excellente. Beaucoup de chercheurs (dont Clousoro) ont déjà tenté de jouer la carte du déguisement, d'y aller au culot, d'attaquer les équipes de fouilles de Thoran, et d'attirer les rampants obscurs au moyen d'un trésor ou d'un prisonnier au pied des escaliers. Jusque-là, rien n'a marché.

Les PJ qui réussissent à pénétrer dans la tour ont tout d'abord à relever un formidable défi dans la zone T6. Mais même en cas d'échec, rien n'est perdu. Des personnages faits prisonniers attendent d'être interrogés par Thoran. Ils sont isolés en cellule de détention en zone T11, alors que leur équipement est stocké dans l'arsenal situé au nord. La cellule est toutefois loin d'être sécurisée, et les gardes des lieux ont déjà fort à faire avec une bande de kobolds récemment capturés. Se référer aux pages 37 et 56 du *Livret d'aventure II* pour plus d'informations.

Si les PJ commencent l'aventure par le niveau supérieur de la tour, procédez aux modifications suivantes dans les rencontres du *Livret d'aventure II*, en rectifiant en conséquence les px dans leur globalité (si une rencontre n'est pas mentionnée, c'est que rien ne change). De cette façon, les joueurs ont encore un sentiment de difficulté croissante bien que l'aventure soit devenue une évasion de la Tour du Sceptre de Gardesort au lieu d'une infiltration.

T1 : retirez 2 gardiens crochus ettercaps et 1 araignée saute-mort.

T2 : retirez 2 gardiens crochus ettercaps.

T3 : retirez 1 arcaniste gnome et 2 escobars gnomes.

T5 : retirez 1 mage humain.

T6 : triplez le nombre de rampants obscurs et doublez

celui de gardiens crochus ettercaps. Voir tant de gardes devrait fortement inciter les PJ à s'enfoncer rapidement dans les niveaux inférieurs de la tour puis dans les catacombes pour échapper aux poursuites. S'ils tiennent à se battre jusqu'au bout, leur capture est assurée (cf. plus haut). Vous pouvez aussi laisser certains des gardes céder du terrain ou courir prévenir Thoran.

T7 : retirez 4 sbires kobolds.

T8 : retirez 1 arcaniste gnome, 1 rampant obscur et 2 gardiens crochus ettercaps.

T9 : si les PJ parviennent à cette zone assez tôt dans l'aventure, placez Thoran ailleurs dans la tour, afin de le garder pour la bataille finale. Si Thoran est tué trop vite, ses plans contrecarrés risquent de laisser les PJ sans objectif global à atteindre. Au cas extrême où les PJ nettoieraient la tour avant d'atteindre les catacombes et les remparts, vous aurez peut-être besoin de revoir le scénario à la volée, en plaçant Thoran sur les remparts et en instaurant une alliance secrète entre les rats-garous et lui.

T12 : retirez 2 rampants obscurs et 1 araignée saute-mort.

T13 : retirez 1 araignée saute-mort.

T14 : retirez 3 rampants obscurs.

R1 : ajoutez 2 rats-garous et 2 loups gris.

R2 : ajoutez 3 rats-garous.

R4 : ajoutez 1 garde humain et 2 chauves-souris des ombres.

R5 : ajoutez 2 molosses tombaux.

R6 : ajoutez 3 loups gris enchaînés au mur occidental au nord de la porte.

R7 : ajoutez 1 sorcier gobelin et 2 rats-garous.

R8 : ajoutez 5 sbires rats-garous.

R9 : ajoutez 1 éclaireur d'argile.

MONSTRES ERRANTS

Pour toutes les vingt minutes que les PJ passent à explorer les abords en ruine de Gardesort, ou chaque fois qu'ils passent plus d'une heure dans un lieu donné (à l'exclusion des camps, des édifices intacts et des zones signalées sur la carte de Gardesort), lancez les dés pour déterminer si leur présence déclenche une rencontre aléatoire.

Toutes les créatures de la table des Rencontres hostiles sont décrites dans le *Bestiaire Fantastique*. Voyez *Le monastère du Précipice* (page 12) et *Les Ruines de Gardesort* (page 14) pour les informations sur les PNJ mentionnés dans la table des Rencontres sociales.

MONSTRES ERRANTS

1d100 Rencontre

- | | |
|--------|---|
| 01-25 | Bien que le combat ne soit pas obligatoire, les PJ rencontrent des créatures qui leur veulent du mal. Reportez-vous à la table des Rencontres hostiles ci-contre. |
| 26-40 | Les PJ rencontrent quelqu'un, ou un groupe d'individus, peu enclin à l'affrontement. Cependant, des personnages vraiment belliqueux peuvent s'aliéner pratiquement n'importe quelle créature s'ils insistent. Reportez-vous à la table des Rencontres sociales ci-contre. |
| 41-100 | Pas de rencontre. |

RENCONTRES HOSTILES

1d100 Rencontre

- | | |
|--------|---|
| 01-03 | 4 scarabées de feu et 1 chauve-souris de feu |
| 04-06 | 6 striges |
| 07-09 | 2 drakes cracheurs et 3 nuées de drakes crocheteux |
| 10-13 | 3 gardes humains et 9 agitateurs humains |
| 14-16 | 3 nuées de rats et 2 rats sanguinaires |
| 17-19 | 2 gelées ocres et 1 macchab corrupteur |
| 20-22 | 2 nécrophages fossoyeurs et 2 molosses tombaux |
| 23-25 | 4 zombies et 1 zombie ailé |
| 26-28 | 3 drakes des clochers et 2 drakes cracheurs |
| 29-31 | 4 jeunes kruthiks et 1 kruthik adulte |
| 32-34 | 2 nécrophages et 1 macchab corrupteur |
| 35-37 | 6 hyènes |
| 38-40 | 3 griffes magmatiques et 1 bombardeur magmatique |
| 41-43 | 2 cauteleux kobolds et 2 draco-écus kobolds |
| 44-46 | 3 frondeurs kobolds et 8 sbires kobolds |
| 47-51 | 3 draco-écus kobolds et 2 francs-tireurs kobolds |
| 52-56 | 3 francs-tireurs kobolds et 3 frondeurs kobolds |
| 57-60 | 1 dracoprétre kobold et 4 draco-écus kobolds |
| 61-68 | 4 rats-garous |
| 69-71 | 3 rats-garous et 1 drake enragé |
| 72-74 | 3 rats-garous et 1 loup sanguinaire |
| 75-80 | 3 rats-garous et 2 rats sanguinaires |
| 81-85 | 4 rampants obscurs* |
| 86-88 | 2 arcanistes gnomes et 2 rampants obscurs* |
| 89-92 | 2 gardiens crochus ettercaps et 2 rampants obscurs* |
| 93-97 | 1 mage humain et 3 rampants obscurs* |
| 98-100 | 2 gardiens crochus ettercaps et 2 araignées saute-mort* |

* Une des équipes de fouilles de Thoran ; cf. *Au-delà de la Tour du Sceptre*, page 17.

RENCONTRES SOCIALES

1d100 Rencontre

- | | |
|-------|--|
| 01-05 | Kal Clousoro et 4 gardes |
| 06-15 | Des chercheurs du camp de Clousoro |
| 16-20 | Vannak et 3 gardes |
| 21-30 | Des chercheurs du camp de Vannak |
| 31-33 | Frère Turnagall |
| 34-36 | Yannick Johastra |
| 37-38 | Rallio deVore |
| 39-40 | Millek la Grive |
| 41-55 | 1d6 chercheurs du monastère reconstruisant un bout de mur |
| 56-70 | 1d6 chercheurs du monastère en train d'errer |
| 71-80 | 1d4 chasseur de trésors du monastère |
| 81-85 | 1 chercheur du monastère grièvement blessé à la suite d'un combat |
| 86-87 | 1 chercheur du monastère égaré |
| 88-89 | 1 chercheur du monastère quittant Gardesort après avoir rencontré Dame Saharel |
| 90-99 | 1d6 cadavres détroussés |
| 100 | Dame Saharel, brièvement aperçue à distance |

GARDESORT



RENCONTRE EXTÉRIEURE 1 : L'EMBUSCADE DES KOBOLDS

Rencontre de niveau 3 (800 px)

Voici une rencontre typique que les PJ pourraient faire en cheminant entre le monastère et l'un des sites d'aventure des ruines de Gardesort. Les kobolds guettent en embuscade toute bande d'explorateurs passant dans les parages. En fonction des scores obtenus par les PJ sur leur test de Perception, lisez l'un ou l'autre des deux textes suivants.

CONFIGURATION

1 dracoprêtre kobold (D)

2 draco-écus kobolds (E)

4 francs-tireurs kobolds (F)

Placez le dracoprêtre et les deux draco-écus juste à l'est du long mur nord-sud qui court à l'ouest du chemin. Placez les francs-tireurs juste au nord du mur est-ouest, dans les ruines centrales. Les PJ arrivent par le chemin au sud du bloc de pierre carrée.

Les PJ ne peuvent pas encore le voir, mais il y a un petit trou (de moins d'une soixantaine de centimètres de large) au milieu des sombres décombres jonchant le périmètre nord de la carte. Les kobolds tenteront de fuir par là, ainsi qu'il est expliqué dans la section tactique, soyez donc prêt à le localiser sur la carte au besoin.

Demandez alors à chaque PJ un test de Perception.

Si au moins l'un des personnages obtient 19 ou plus sur son test de Perception, lisez ce qui suit :

Vous entendez un faible raclement de pierre. En jetant un coup d'œil sur votre droite, vous apercevez des petits yeux reptiliens en train de vous fixer à travers les interstices du mur délabré, un peu plus loin... Une embuscade !

Les personnages ayant obtenu 19 ou plus peuvent agir pendant le round de surprise.

Si des personnages obtiennent 18 ou moins à leur test de Perception, lisez ce qui suit :

Les ruines semblent calmes aujourd'hui... presque trop. Soudain, le silence est brisé par des cris gutturaux... Une embuscade de kobolds !

Si tous les personnages obtiennent 18 ou moins, aucun d'entre eux ne peut réagir au cours du round de surprise.

Test de Perception

DD 19 : vous voyez les francs-tireurs kobolds vous épier à travers les failles du mur en ruine, attendant votre passage pour attaquer.

DD 29 : vous voyez aussi un kobold en armure risquer un coup d'œil à l'angle d'un mur, un peu plus loin (c'est l'un des draco-écus).

Dracoprêtre kobold (D) Artilleur (meneur) niveau 3
Humanoïde naturel de taille P 150 px

Initiative +4 Sens Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 36 ; péri 18
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 15 ; cf. aussi *sens des pièges*
VD 6

⊕ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d8 dégâts.

↗ Orbe d'énergie (simple ; à volonté) ♦ froid
Distance 10 ; +6 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts de froid.

↖ Foi insufflée (mineure ; rencontre)
Explosion de proximité 10 ; les alliés kobolds pris dans l'explosion gagnent 5 points de vie temporaires et se décalent de 1 case.

↖ Souffle de dragon (simple ; rencontre) ♦ froid
Décharge de proximité 3 ; +6 contre Vigueur ; 1d10 + 3 dégâts de froid. Échec : demi-dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le dracoprêtre kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges
Le dracoprêtre kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais Langues commun, draconique
Compétences Discréption +10, Larcin +10
For 9 (+0) Dex 16 (+4) Sag 17 (+4)
Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 12 (+2)

Équipement armure de peau, lance, masque d'os

2 draco-écus kobolds (E) Soldat niveau 2
Humanoïde naturel de taille P 125 px chacun

Initiative +4 Sens Perception +2 ; vision dans le noir
Pv 36 ; péri 18
CA 18 ; Vigueur 14, Réflexes 13, Volonté 13 ; cf. aussi *sens des pièges*
Résistances froid 5

VD 5
⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du draco-écu kobold.

Tactique du draco-écu (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent s'éloigne en se décalant ou quand un ennemi se déplace de manière à être adjacent ; à volonté)
Le draco-écu kobold se décale de 1 case.

Attaque en nombre
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.

Fuyant (mineure ; à volonté)
Le draco-écu kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges
Le draco-écu kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais Langues commun, draconique
Compétences Acrobaties +5, Discréption +7, Larcin +7
For 14 (+3) Dex 13 (+2) Sag 12 (+2)
Con 12 (+2) Int 9 (+0) Cha 10 (+1)

Équipement armure d'écaillles, bouclier lourd, épée courte

4 francs-tireurs kobolds (F)	Franc-tireur niveau 1	
Humanoïde naturel de taille P	100 px chacun	
Initiative +5	Sens Perception +0 ; vision dans le noir	
Pv 27 ; péril 13		
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 14, Volonté 13 ; cf. aussi <i>sens des pièges</i>		
VD 6		
↓ Lance (simple ; à volonté) ♦ arme		
+6 contre CA ; 1d8 dégâts ; cf. aussi <i>attaque en nombre</i>		
Avantage de combat		
Les attaques de corps à corps et à distance du franc-tireur kobold infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Attaque en nombre		
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque par allié kobold adjacent à la cible.		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le franc-tireur kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le franc-tireur kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignement mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Acrobaties +7, Discréption +9, Larcin +9		
For 8 (-1)	Dex 16 (+3)	Sag 10 (+0)
Con 11 (+0)	Int 6 (-2)	Cha 15 (+2)
Équipement armure de peau, lance		

TACTIQUE

Les francs-tireurs s'efforcent de cerner les PJ et de les prendre en tenaille autant que possible, tout en se servant de leur capacité *fuyant* pour éviter d'être eux-mêmes pris en tenaille. Au premier round, le dracoprêtre reste derrière ses deux gardes du corps, les draco-écus, se déplaçant de façon à avoir les PJ dans sa ligne de mire pour commencer à se servir d'*orbe d'énergie*. Il économise son *souffle de dragon* au cas où un ou plusieurs PJ lui fonceraient dessus. Les draco-écus bénéficiant d'une résistance au froid, le dracoprêtre n'hésitera pas à leur souffler dessus pour atteindre davantage de PJ.

Au deuxième ou au troisième round, selon ce que vous jugerez le plus opportun, l'un des deux draco-écus foncera dans la mêlée ; le dracoprêtre recourra à la *foi insufflée* pour les rendre plus forts, lui et les francs-tireurs restants.

Les kobolds recherchent des butins faciles, pas une guerre d'usure avec les PJ. Si trois francs-tireurs meurent, le quatrième prendra la fuite au plus vite en cherchant à regagner l'embouchure d'un tunnel à la limite nord de la carte. Si l'un ou l'autre des draco-écus est terrassé, le dracoprêtre ordonnera un repli général en direction de l'entrée du tunnel. Si le dracoprêtre lui-même est tué, les kobolds s'écrieront en draconien : « Ils sont invincibles ! Sauve qui peut ! » puis s'égayent dans la direction qui leur semble la plus indiquée.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Murs : il manque quelques briques aux murs en ruine, les trous ainsi formés faisant de bons postes d'observation mais n'étant généralement pas assez larges pour viser et décocher une flèche. Les murs font trois mètres de haut et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20 pour les escalader. Les PJ ou les kobolds peuvent tenir en équilibre au sommet de ces murs,



mais comme ils font moins de 15 centimètres de large, il leur faudra réussir un test d'Acrobaties DD 25. Certaines des cases de mur, aux angles nord-ouest et nord-est du plan format poster, sont manifestement plus larges. Aucun test d'Acrobaties n'est requis pour y conserver son équilibre.

Décombres obscurs : ces cases sont recouvertes de dalles grises et lisses, qui recouvriraient le sol de nombreuses zones de Gardesort lorsque la forteresse était encore en activité. Ces dalles ne gênent pas le déplacement, mais il subsiste en elles une part de la violence magique qui précipita Gardesort à sa perte. Considérez ces cases comme des pierres de sang : les créatures se tenant sur un carré de décombres obscurs obtiennent un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel. Les kobolds en sont parfaitement conscients. Lorsqu'un PJ entre sur une case de décombres obscurs, il a une vision fugitive de murs qui s'écroulent autour de lui, puis réalise qu'il combat avec un surcroît d'énergie. N'expliquez aux PJ les effets précis des décombres obscurs que lorsque l'un d'eux obtient un coup critique.

Décombres clairs : les autres cases de décombres constituent un terrain difficile qui impose un malus de -2 aux tests de Discréption des créatures en mouvement, les morceaux de pierre brisée ayant tendance à bouger lorsqu'on marche dessus.

CONCLUSION

Les PJ ne peuvent pas passer à travers les embouchures de tunnel comme le font les kobolds. S'ils tiennent à donner la chasse à ces derniers, ils peuvent creuser un trou plus large en vingt minutes environ. S'y glisser leur vaudra d'atterrir dans un tunnel analogue à ceux que présente la section des catacombes (cf. page 18 du *Livret d'aventure II*), grouillant de kobolds en colère. Accordez aux PJ toutes les rencontres qu'ils peuvent gérer avec les kobolds, en y ajoutant une bonne dose de pièges tirés du *Guide du Maître*.

RENCONTRE EXTÉRIEURE 2 : LES ANTIQUES GARDIENS

Rencontre de niveau 3 (725 px)

Voilà une autre rencontre avec laquelle vous pouvez surprendre les PJ au cours de leur exploration des ruines de Gardesort, surtout s'il s'avère nécessaire de leur donner un petit coup de pouce supplémentaire pour les aider à comprendre ce qui se passe avec les colonnes d'albâtre. Au cours de cette rencontre, les PJ tombent sur une colonne encore placée sous la surveillance des derniers gardiens homoncules de Gardesort. Les rampants obscurs de Thoran ont découvert cette colonne il y a de cela quelques heures, mais ce faisant, ils ont réveillé les homoncules, qui ont tué l'un des rampants. Les autres se sont repliés dans la Tour du Sceptre, et demain, ils reviendront en force... à moins que les PJ ne se soient appropriés la colonne d'ici là.

CONFIGURATION

1 arbalestrier (A)

1 cobra de fer (C)

2 défenseurs de fer (D)

Ces monstres arpencent les ruines au centre de la carte. Ils errent aux alentours de la colonne, et leur position exacte importe peu. Placez un jeton ou tout autre marqueur au milieu des ruines pour marquer l'emplacement de la colonne. Préparez-en un autre pour marquer l'endroit où gît le cadavre du rampant obscur, que les PJ ne verront pas tout de suite.

Lorsque les personnages parviennent à la périphérie de la carte, lisez ce qui suit :

Devant vous, à travers les brèches s'ouvrant dans les murs d'un édifice en ruines, vous voyez plusieurs créatures de fer, au moins un serpent et deux molosses, se déplacer au milieu des décombres. Elles paraissent tourner autour d'une fine colonne d'albâtre d'environ trois mètres de haut.

Test de Perception

DD 15 : il y a un cobra de fer, deux défenseurs de fer et un étrange appareil : une sorte d'arbalète ambulante.

DD 25 : vous distinguez une petite silhouette étendue au pied du mur orienté nord-est.

TACTIQUE

Les homoncules recourent à des tactiques très simples. Le cobra de fer et les défenseurs de fer cherchent à engager autant de PJ que possible au corps à corps tandis que l'arbalestrier se déplace autour de la mêlée, tirant sur les PJ qui ne sont pas déjà aux prises avec les autres monstres. Le cobra de fer est la créature que protègent les défenseurs de fer ; ceux-ci peuvent donc avoir une réaction immédiate quand les PJ attaquent le serpent (le fait que des défenseurs

protègent un autre homoncule est inhabituel, et prouve que ces créatures artificielles ne fonctionnent plus de façon adéquate). L'arbalestrier et le cobra de fer défendent l'aire délimitée par des tronçons de mur au milieu de la carte.

Tous les homoncules combattront jusqu'à leur destruction. Ils ne poursuivront pas les PJ, mais l'arbalestrier continuera de leur décocher des carreaux jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue.

Cobra de fer (C)

Franc-tireur niveau 6

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 250 px

Initiative +7 Sens Perception +9 ; vision dans le noir

Pv 75 ; périil 37

CA 20 ; Vigueur 20, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison

VD 7 ; cf. aussi *décalage rampant*

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

+11 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts, et 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

↗ Empoisonnement spirituel (simple ; recharge ☐ ☐ ☐ ☐)

♦ psychique

Distance 10 ; n'affecte que les créatures subissant des dégâts de poison continu ; +8 contre Volonté ; la cible est hébétée et ralentie (sauvegarde annule les deux) ; cf. aussi *garde de zone*.

Garde de zone

Le cobra de fer peut utiliser *empoisonnement spirituel* contre une créature située dans la zone qu'il protège, même si le pouvoir ne s'est pas recharge et même si la cible ne subit pas de dégâts de poison continu.

Décalage rampant (mouvement ; à volonté)

Le cobra de fer se décale de 3 cases au prix d'une action de mouvement.

Alignement non aligné Langues –

Compétences Discrétion +10

For 17 (+6) Dex 15 (+5) Sag 13 (+4)

Con 19 (+7) Int 5 (+0) Cha 12 (+4)

2 protecteurs de fer (P)

Soldat niveau 3

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 150 px chacun

Initiative +5 Sens Perception +6 ; vision dans le noir

Pv 47 ; périil 23

CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 13

Immunités maladie, poison

VD 6

⊕ Morsure (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

† Garde de créature (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent attaque la créature protégée par le protecteur de fer ; à volonté)

Le protecteur de fer effectue une attaque de morsure contre l'ennemi.

Poursuite

Quand le protecteur de fer effectue une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Alignement non aligné Langues –

For 16 (+4) Dex 15 (+3) Sag 11 (+1)

Con 15 (+3) Int 5 (-2) Cha 8 (+0)

Arbalestrier (A)	Artilleur niveau 4	
Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 175 px		
Initiative +6	Sens Perception +8 ; vision dans le noir	
Pv 43 ; péril 21		
CA 17 ; Vigueur 16, Réflexes 18, Volonté 15		
Immunités maladie, poison		
VD 6		
⊕ Coup (simple ; à volonté)		
+11 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts.		
⊗ Carreau (simple ; à volonté)		
Distance 20/40 ; +11 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts.		
✗ Tir double (simple ; recharge $\square \square \square$; cf. aussi garde de zone)		
L'arbalestrier effectue une attaque de <i>carreau</i> contre deux cibles distinctes situées dans un rayon de 5 cases l'une de l'autre.		
Garde de zone		
Au début de son tour de jeu, l'arbalestrier recharge son pouvoir <i>tir double</i> si un ennemi se trouve dans la zone qu'il protège.		
Alignement non aligné	Langues –	
For 15 (+4)	Dex 18 (+6)	Sag 12 (+3)
Con 13 (+3)	Int 5 (-1)	Cha 8 (-1)

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Murs : il manque quelques briques aux murs en ruine, les trous ainsi formés faisant de bons postes d'observation mais n'étant généralement pas assez larges pour viser et décocher une flèche. Les murs font trois mètres de haut et il faut réussir un test d'Athlétisme DD 20 pour les escalader. Les PJ ou les kobolds peuvent tenir en équilibre au sommet de ces murs, mais comme ils font moins de 15 centimètres de large, il leur faudra réussir un test d'Acrobaties DD 25. Certaines des cases de mur, aux angles nord-ouest et nord-est du plan format poster, sont manifestement plus larges. Aucun test d'Acrobaties n'est requis pour y conserver son équilibre.

Décombres obscurs : ces cases sont recouvertes de dalles grises et lisses, qui recouvrivent le sol de nombreuses zones de Gardesort lorsque la forteresse était encore en activité. Ces dalles ne gênent pas le déplacement, mais il subsiste en elles une part de la violence magique qui précipita Gardesort à sa perte. Considérez ces cases comme des pierres de sang : les créatures se tenant sur un carré de décombres obscurs obtiennent un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel. Les kobolds en sont parfaitement conscients. Lorsqu'un PJ entre sur une case de décombres obscurs, il a une vision fugitive de murs qui s'écroulent autour de lui, puis réalise qu'il combat avec un surcroît d'énergie. N'expliquez aux PJ les effets précis des décombres obscurs que lorsque l'un d'eux obtient un coup critique.

Décombres clairs : les autres cases de décombres constituent un terrain difficile qui impose un malus de -2 aux tests de Discréption des créatures en mouvement, les morceaux de pierre brisée ayant tendance à bouger lorsqu'on marche dessus.

Colonne d'albâtre : elle fait environ trois mètres de haut, mais se révèle étonnamment légère. Son poids n'étant que de 175 kilos, deux PJ peuvent la transporter sans trop de difficultés (un à chaque bout). Elle n'est pas fixée au sol.

Rampant obscur : le cadavre d'un rampant obscur se trouve au pied du tronçon de mur nord-est. La créature a succombé à de multiples blessures par perforations (principalement du fait des tirs de l'arbalestrier).





Vue du monastère du Précipice à la limite des ruines de Gardesort



Une tour de guet et des remparts situés à la limite nord des ruines de Gardesort



Vue en contre-plongée de la Tour du Sceptre de Gardesort



De sauvages gardiens au pied des remparts (zone R6)



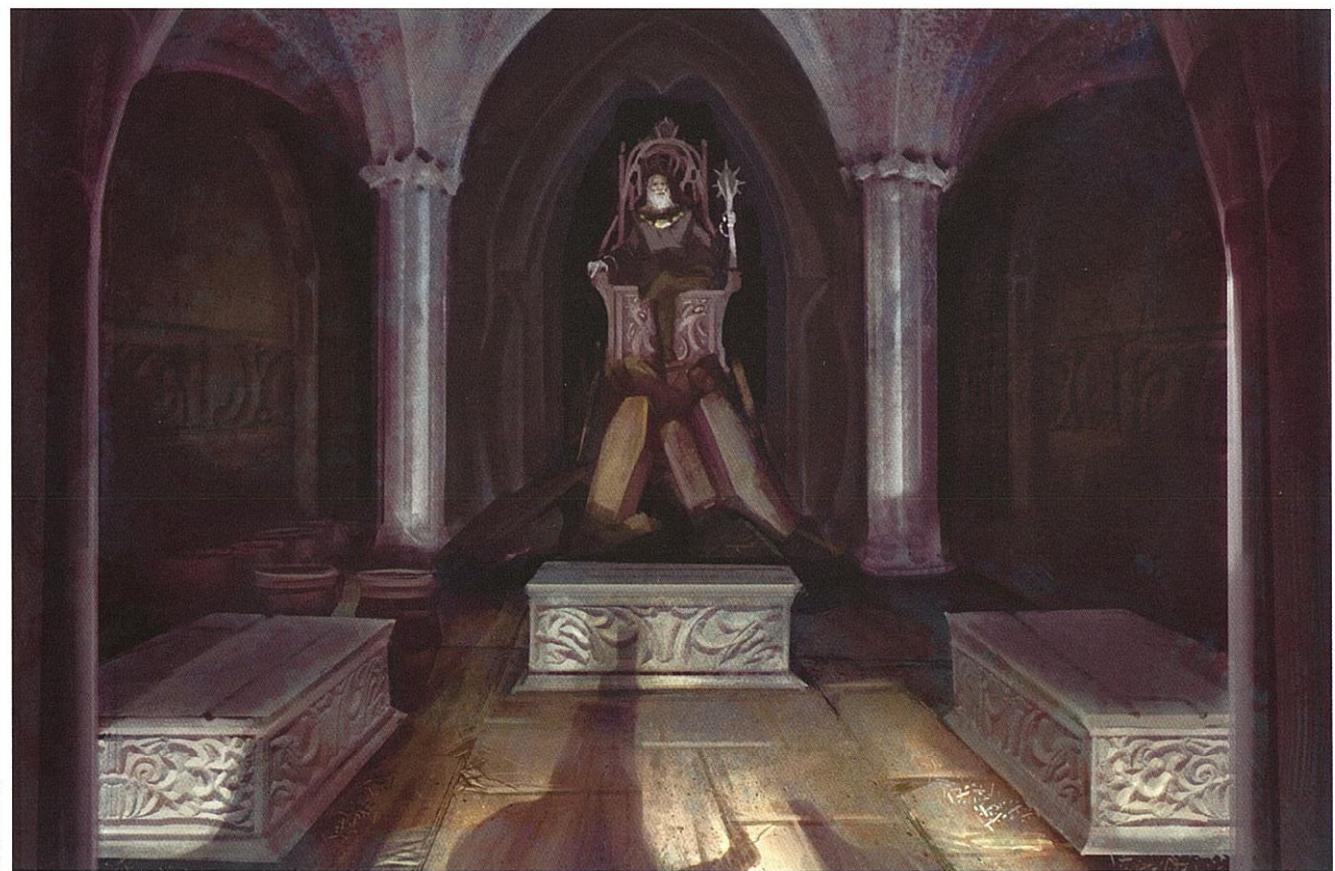
La crypte des domestiques, dernière demeure de ceux qui ont servi au temps de l'antique Saharelgarde (zone C1)



La crypte des arcanistes, dans les catacombes de Gardesort (zone C4)



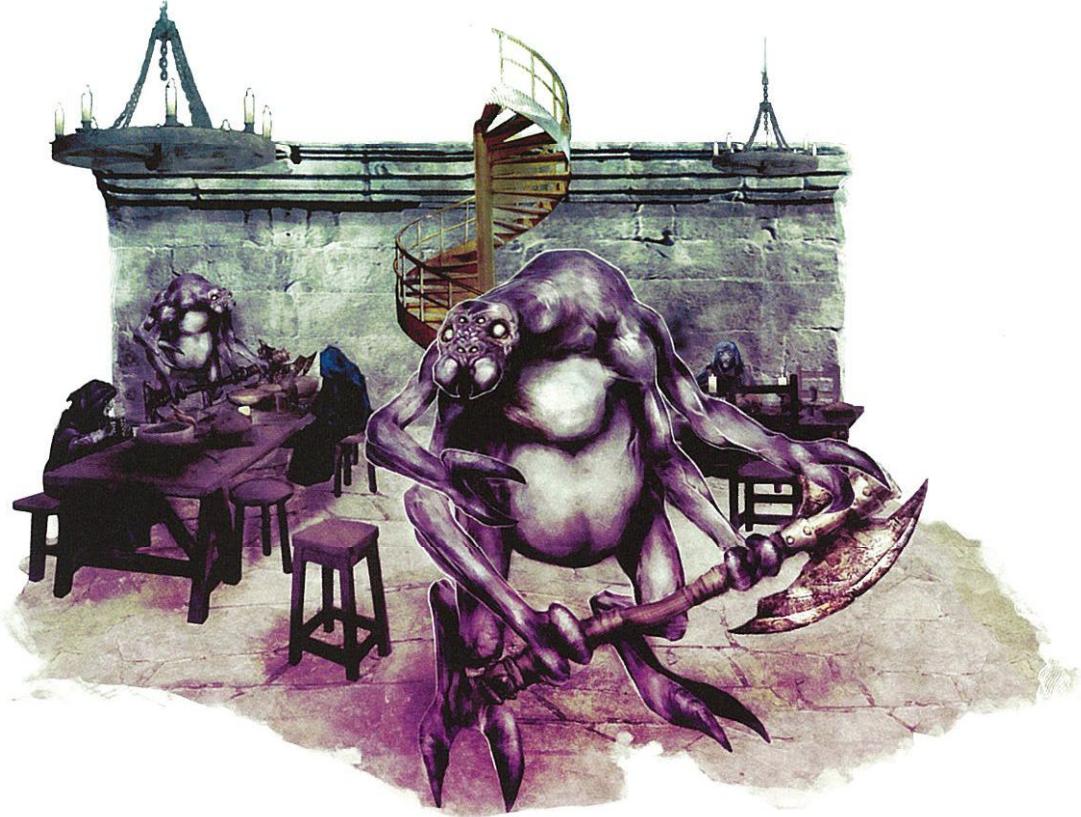
La crypte des roturiers, dans les catacombes de Gardesort (zone C5)



La morgue, sous Gardesort, et son maître implacable (zone C7)



La porte présente un sceau bien étrange (zone T4)



Des ettercaps et des rampants obscurs dans la salle de banquet de la Tour du Sceptre (zone T8)



Thoran, dans la Tour du Sceptre (zone T9)



Les colonnes d'albâtre (zone T10)



Une araignée saute-mort et des rampants obscurs au sommet de la Tour du Sceptre (zone T12)



Dame Saharel de Gardesort

COMMENT UTILISER LES PLANS FORMAT POSTER

La Tour du Sceptre de Gardesort comporte un plan format poster recto verso que vous pouvez utiliser pour donner vie à maintes rencontres.

CÔTÉ TOUR

Ce côté du plan format poster décrit spécifiquement l'une des zones de rencontre (T12). Mais vous pouvez aussi vous en servir comme modèle afin de représenter la plupart des autres niveaux de la tour, les neuf étages ayant globalement le même agencement.

Pour ce faire, placez sur le plan des barrières quelconques (par exemple les éléments des *Plans de donjon D&D*) pour matérialiser la présence des murs intérieurs le long des lignes du quadrillage. En déplaçant les murs au fur et à mesure de l'exploration de la tour par les PJ, vous pouvez rapidement recréer n'importe quelle zone située entre les T4 et T14 inclusive. Si vous utilisez les *Plans de donjon D&D*, servez-vous des instructions qui suivent pour composer chaque zone de rencontre.

T4 : placez un petit élément de coin, une pièce de 2 cases sur 4, une de 2 sur 2, et une de 1 sur 2 pour construire chacun des deux couloirs est et ouest, puis placez une pièce de 4 sur 8 et une de 2 sur 4 au sud. Ajoutez les doubles portes donnant accès à la pièce centrale, puis les escaliers étroits s'ouvrant dans les murs est et ouest.

T5 : construisez chacun des chambres nord et sud à l'aide d'une pièce d'angle diagonale, une pièce de 4 cases sur 4 et une de 1 sur 4. Ajoutez ensuite les doubles portes puis les escaliers étroits.

T6 : construisez la salle T7, puis jouez la rencontre T6 dans l'espace restant sur le plan de la tour. Utilisez une pièce de 4 cases sur 4 et un escalier de 2 cases de large si vous avez besoin de la partie extérieure de T6.

T7 : utilisez deux pièces d'angles diagonales, une pièce de 4 cases sur 4 et une de 2 sur 4, puis placez l'escalier étroit à l'ouest, l'escalier en spirale et les doubles portes.

T8 : il vous suffit de placer un escalier en spirale près du centre.

T9 : à ce niveau, il est plus facile de construire le hall, les chambres étant ainsi délimitées par défaut. En allant du nord vers le sud, placez une pièce de 2 cases sur 8, une de 2 sur 4 et une de 2 sur 2. Ajoutez une pièce de 2 sur 4 et une de 1 sur 2 en direction du mur ouest ainsi qu'une de 1 sur 4 et une de 1 sur 2 là où le hall s'élargit. Placez enfin l'escalier en spirale et les doubles portes.

T10 : il vous suffit de placer l'escalier en spirale et l'escalier étroit s'ouvrant dans le mur nord.

T11 : utilisez une pièce de 4 cases sur 4, une de 2 sur 4 et une de 1 sur 4 pour construire la chambre est. Placez les portes et les escaliers, puis utilisez un élément de 1 case sur 4 pour représenter le mur nord-sud à l'est de l'alcôve ouest ; expliquez aux joueurs que le mur longe le côté est de ces carrés et que les PJ peuvent se trouver sur ces cases.

T12 : utilisez le plan sans rien y ajouter.

T13 : utilisez une pièce de 4 cases sur 4 et une de 1 sur 4 pour chacune des petites salles latérales. Ajoutez ensuite les portes et les escaliers.

T14 : placez une pièce de 2 cases sur 4 et deux de 1 sur 2 pour former une croix au centre de la salle, et des petits éléments pour indiquer où se trouvent les escaliers étroits.

CÔTÉ RUINES

Côté ruines, le plan représente des décombres, des murs et des chemins caractéristiques de la forteresse en ruine de Gardesort. Ce plan sert de support pour deux rencontres particulières (*L'embuscade des kobolds*, page 20 de ce livret, et *Les antiques gardiens*, page 22) mais vous pouvez également l'utiliser pour n'importe quelle rencontre aléatoire que feront les PJ au cours de leur exploration des ruines ou de leurs allées et venues aux abords des remparts ou de la Tour du Sceptre. N'hésitez pas à changer l'orientation du plan et à l'enrichir de modifications de votre cru (soit grâce aux *Plans de donjon*, soit avec d'autres éléments de décor de votre création). Le plan n'est pas destiné à décrire une zone des ruines de Gardesort en particulier, il n'y a donc aucun inconvénient à l'utiliser aussi souvent que vous le désirez.

Murs : d'une hauteur moyenne de trois mètres.

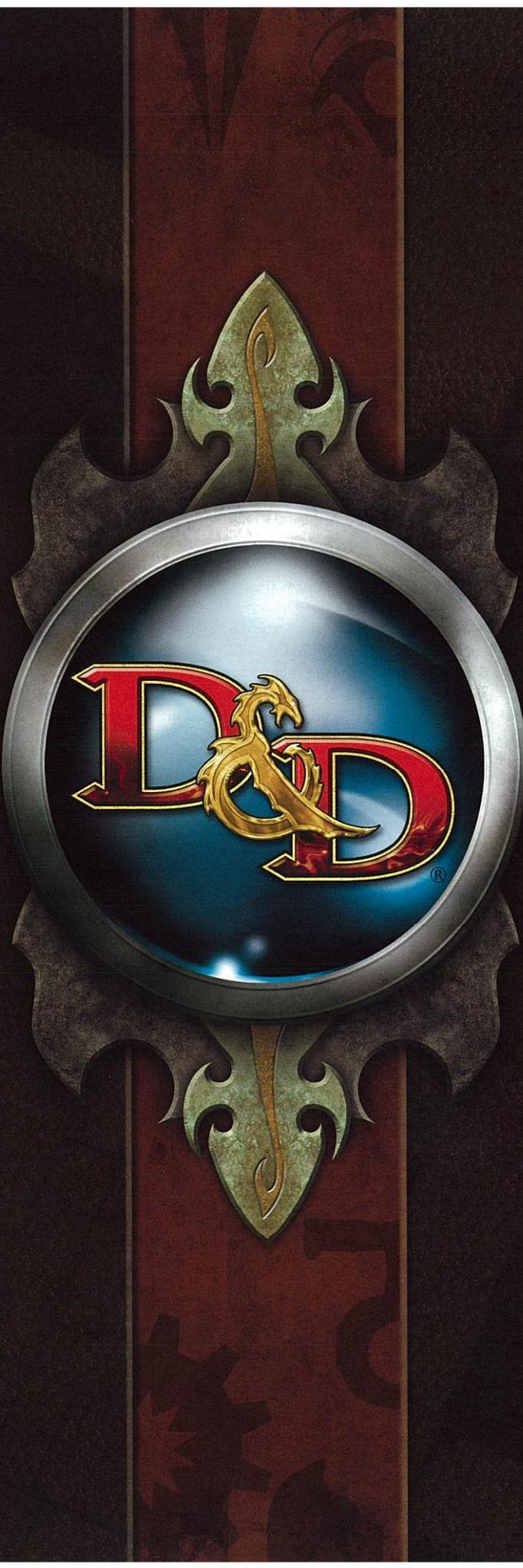
Les escalader requiert un test d'Athlétisme DD 20, et tenir en équilibre dessus un test d'Acrobaties DD 25.

Décombres obscurs : il subsiste encore dans ces zones un peu de la puissante magie qui entraîna la ruine de Gardesort. Les créatures se trouvant sur l'une de ces cases obtiennent un coup critique sur un 19 ou un 20 naturel.

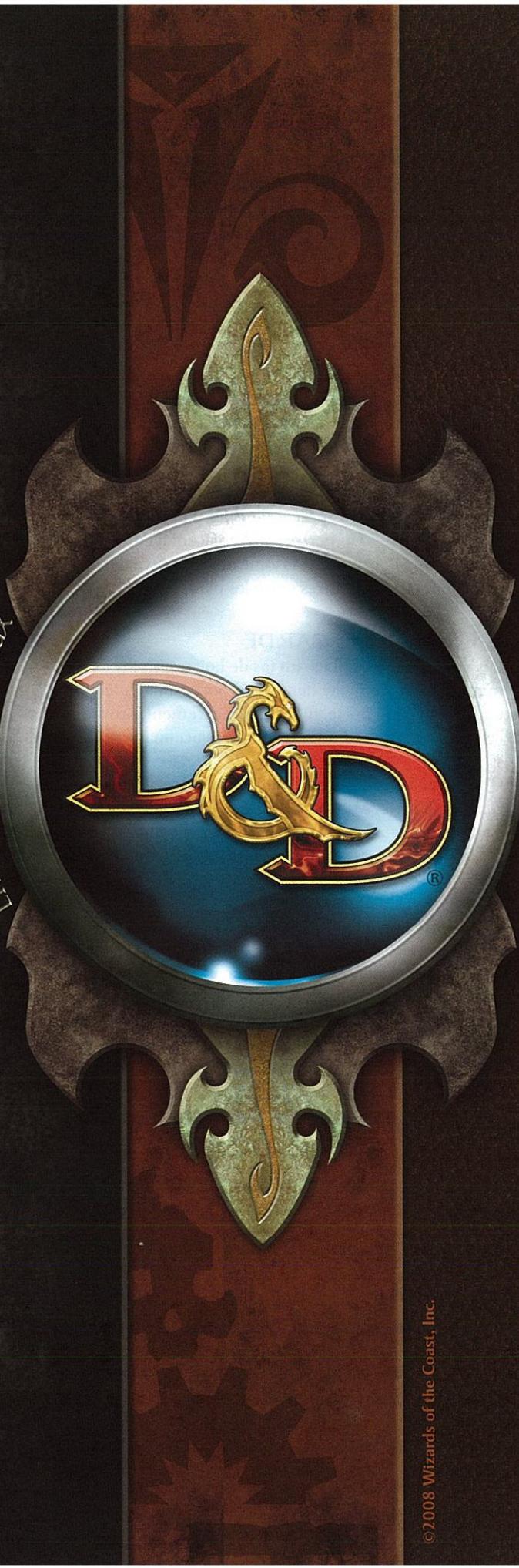
Décombres clairs : ces cases constituent un terrain difficile qui impose un malus de -2 aux tests de Discréption effectués par des créatures en mouvement, les morceaux de pierre brisée ayant tendance à bouger lorsqu'on marche dessus.

ILLUSTRATIONS EN LIGNE

Pour des représentations visuelles de certains niveaux de *La Tour du Sceptre de Gardesort* une fois les *Plans de donjon* placés sur le plan format poster, connectez-vous au site dndinsider.com.



UN RET D'AVENTURE DEUX



©2008 Wizards of the Coast, Inc.

LA TOUR DU SCEPTE DE GARDESORT

TM

LIVRET D'AVVENTURE II

Ce livret de 64 pages contient le « plat de résistance » de l'aventure, 31 rencontres se déroulant dans les trois lieux les plus importants de Gardesort : les remparts sur le périmètre des ruines, les catacombes qui s'étendent sous la Tour du Sceptre et la tour elle-même. À moins que les PJ de votre groupe n'aient entrepris une tactique différente de celle prévue (cf. *Autre option : prendre la tour d'assaut*, page 17 du *Livret d'aventure I*), ils traverseront chacun de ces lieux dans l'ordre, à commencer par...

LES REmpARTS

Ces remparts ne représentent qu'une petite portion de ce qui était autrefois la courtine nord de Saharelgarde. Le clan Darano a choisi de tenter des réparations sur cette portion d'enceinte car la tour occidentale était en grande partie intacte. Un niveau habitable au sous-sol convenait fort bien à leur nature de rats-garous épis de solitude.

Bien que les Darano soient plutôt grands pour des halfelins, ce sont des créatures de taille P sous cette forme. Comme les rats-garous ordinaires, ils sont de taille M sous leur forme hybride ou de rat sanguinaire.

Quand les PJ s'approchent pour la première fois des remparts, lisez ce qui suit :

Sur le flanc nord des ruines de Gardesort, une section de l'ancien mur d'enceinte a été rebâtie, les trous entre les vieilles pierres ayant été colmatés avec du mortier neuf. Deux tours s'élèvent à chaque extrémité de cette partie rénovée du mur. La tour ouest semble avoir bien vieilli et ne présente que quelques signes de réparations mineures. Une porte de bois récente se trouve à sa base et l'enceinte supérieure est percée de meurtrières s'alignant sous un toit de bois neuf. En comparaison, la tour est semble en bien mauvais état.

PARTICULARITÉS DES REmpARTS

La famille Darano a commencé les réparations sur la tour occidentale, qui était à peu près intacte, avant de passer aux remparts proprement dits. La malédiction les a frappés avant qu'ils n'aient eu le temps de s'occuper sérieusement de la tour orientale, qui est quasiment restée dans l'état où le clan l'avait trouvée.

Remparts : le mur des remparts mesure 6 mètres de large à la base et s'effile à mesure qu'il s'élève, mesurant 4,50 mètres au sommet. Un tunnel parcourt les remparts d'un bout à l'autre, reliant les deux tours (cf. R3, plus loin). Au sommet des remparts se trouve une allée protégée de part et d'autre par des créneaux de 1,20 mètre de haut. On peut y accéder en escaladant le mur extérieur (Athlétisme DD 20) ou par un tunnel secret situé dans la zone R5 (créatures de taille P uniquement).

Plafonds : les plafonds des bâtiments de surface s'élèvent à 4,50 mètres et sont composés de poutres de chêne apparentes supportant des planches de bois bien serrées.

Les couloirs souterrains font 3 mètres de haut seulement, et leurs plafonds sont composés de lourdes poutres et de planches de bois qui retiennent la terre.

Sols : les sols des bâtiments de surface sont composés de planches de bois maladroite assujetties. Bien qu'il s'agisse d'une construction solide, ces planchers maculés de boue craquent et grincent dès qu'on y met le pied.

Les sols souterrains sont faits de dalles scellées au sous-sol rocheux par du mortier, mais certaines ont été fracassées et réduites en graviers par endroits.

Murs extérieurs : les murs extérieurs des remparts sont faits de pierre solide scellée au mortier d'une épaisseur de 4,50 mètres. Les murs intérieurs sont composés de 25 à 35 centimètres de brique. Ces deux surfaces équivalent à un mur maçoné (Escalade DD 20, DD 35 pour y faire une brèche).

Les murs des tunnels souterrains sont creusés à même la pierre. Ils ont été taillés de façon grossière, et sont incurvés de quelques centimètres près du sol et du plafond.

Portes : les portes des remparts et de leur sous-sol ne sont que de vulgaires planches de bois clouées hâtivement entre elles par les Darano. De simples morceaux de corde passés dans des trous percés dans les planches tiennent lieu de poignées. Un personnage adjacent à l'une de ces portes peut jeter un œil à la zone qui se trouve derrière en regardant par les fissures entre les planches.

R1. SALLE DE GARDE

Les rats-garous ont placé un tas de boîtes empilées de manière précaire juste derrière la porte sud. Quiconque tente d'ouvrir la porte, fût-ce très légèrement, provoque l'effondrement des boîtes et alerte les occupants de la pièce.

Quand les PJ voient l'intérieur de la pièce, lisez ce qui suit :
Derrière la porte se trouve une pièce vaguement carrée, avec une double porte dans le mur est et un escalier en spirale permettant d'accéder aux étages inférieur et supérieur. Une chaise et une table sont placées près des marches.

Cette entrée principale des remparts est gardée par les rats-garous Darano à tout moment.

Corde d'alarme : un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 remarque une corde d'alarme passant par un trou dans le mur est, près du plafond. Le bout de la corde pend à portée de la chaise et de la table, et fait partie d'un système d'alarme rudimentaire (cf. zones R3 et R4).

Rencontre tactique : R1 : *Salle de garde*, page 6.

La rencontre commence au rez-de-chaussée. Si les PJ descendant au sous-sol, utilisez le plan fourni ici.

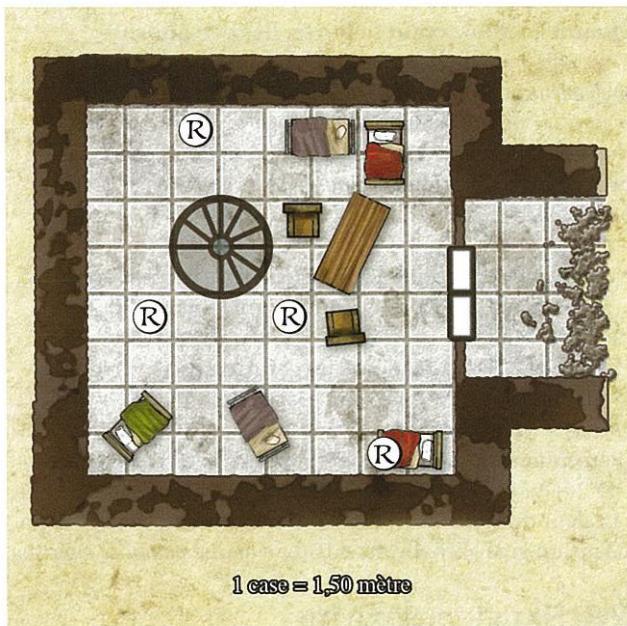
Quand les PJ descendant au niveau du sous-sol, lisez ce qui suit :

Cette pièce contient quelques frustes couchettes, une grossière table en bois et plusieurs chaises. Un grand coffre en chêne est posé contre le mur sud et une double porte est percée dans le mur est.

Les rats-garous qui ne sont pas de garde dans la pièce du dessus passent ici leur temps à manger et à faire la bringue.

Lumière (sous-sol) : des torches disposées dans des appliques murales éclairent la zone d'une lumière vive.

Table : cette table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire.



Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

Couchettes : un personnage adjacent à une couchette dispose d'un abri. Sauter sur une couchette coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une couchette, qui peut alors conférer un abri supérieur à une créature à terre.

Chaises : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.

Coffre : cet objet constitue un terrain difficile.

Trésor : le coffre déverrouillé contient des vêtements dégoûtants, divers objets endommagés et quelques morceaux de pain et de fromage moisis. Tout au fond, on trouve un petit sac contenant 12 po et un morceau d'ivoire sculpté à l'image d'une silhouette squelettique dans une robe flottante : dame Saharel. Cette sculpture vaut 25 po.

Porte est : un tunnel effondré s'étend derrière la porte. Si un personnage réussit un test de Perception DD 24, il découvre parmi les gravats un passage assez large pour qu'une créature de taille P s'y faufile (cf. zone R8 pour plus de détails).

R2. POSTE D'OBSERVATION

Ces salles sont occupées par Franco Darano et un groupe de scarabées de feu dressés.

Quand les PJ entrent au premier étage, lisez ce qui suit :

Cette pièce est intacte, mais en piètre état. Les murs de pierre sont ébréchés, le mortier a disparu par endroits et le sol est couvert d'une mince couche de gravats. Des meurtrières ont été percées au centre de chaque mur. L'escalier en spirale mène aux niveaux inférieur et supérieur.

Rencontre tactique : R2 : Poste d'observation, page 7. La rencontre commence au premier étage. Si les PJ passent au deuxième étage, utilisez la carte fournie ci-contre.

Quand les PJ entrent au deuxième étage, lisez ce qui suit :
Bien que présentant des signes de réparations récentes et un toit solidement rebâti, cette salle est peu meublée et semble rarement utilisée. Une couchette a été poussée dans un coin, et une chaise unique disposée dans le coin sud-est offre un poste d'observation par deux des meurtrières de la pièce.

Franco surveille les environs depuis cette pièce, les meurtrières fournissant une vue dégagée sur la partie septentrionale des ruines.

Lumière (deuxième étage) : la lumière du jour qui entre par les meurtrières fournit une lumière faible dans cette zone. Les scarabées de feu sont aussi brillants que des torches : s'ils entrent dans cette zone, elle devient vivement éclairée.

Couchettes : un personnage adjacent à une couchette dispose d'un abri. Sauter sur une couchette coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une couchette qui peut alors conférer un abri supérieur à une créature à terre.

Chaises : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.

R3. TUNNEL DES REMPARTS

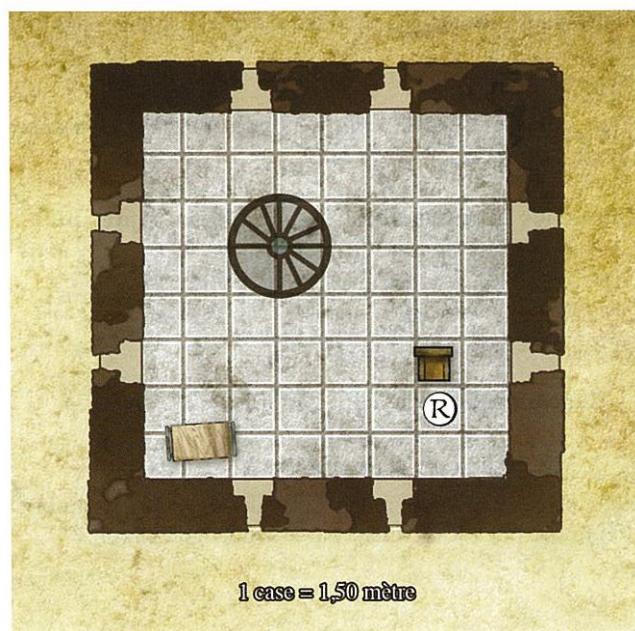
Ce passage mesurant environ 90 mètres de long relie les deux tours des remparts. Le plafond s'élève ici à 3 mètres de haut.

Quand les PJ regardent à travers l'une des portes menant au tunnel, lisez ce qui suit :

Un tunnel sombre parcourt la courtine sur toute sa longueur. L'odeur du mortier frais laisse supposer que la muraille et son passage interne ont été récemment réparés.

Lumière : aucune (obscurité).

Corde d'alarme : tout personnage qui réussit un test de Perception DD 16 remarque une longueur de corde qui court le long du plafond, suspendue tous les 3 mètres à des crochets fixés aux poutres. En tirant la corde, on sonne la cloche d'alarme de la zone R4.



Traces : quiconque examine le sol découvre toutes sortes de traces dans la poussière : loups, drakes cracheurs et rats-garous sous leur forme de halfelin, d'hybride et de rat sanguinaire.

R4. DORTOIR

Les alliés humains des Darano sont cantonnés dans ce dortoir. Certains animaux de garde dressés des rats-garous s'y trouvent également.

Quand les PJ arrivent à voir l'intérieur de cette zone, lisez ce qui suit :

Plusieurs couvertures sont étendues sur le sol de cette salle, et il y a une couchette dans le renforcement au nord de la porte. Un escalier en spirale mène aux étages inférieur et supérieur.

Corde d'alarme : un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 remarque une corde passant par un trou près du plafond, dans le mur ouest. La cloche d'alarme suspendue à son extrémité sonne quand on tire la corde depuis la zone R1 ou R3.

Rencontre tactique : R4 : Dortoir, page 8.

R5. LES QUARTIERS DE KALMO

Le niveau situé au-dessus de celui-ci est tombé en ruine depuis bien longtemps, mais la construction reste solide à cet étage.

Quand les PJ peuvent voir l'intérieur de la zone, lisez ce qui suit :

Il règne dans cette salle délabrée une forte odeur de pourriture. L'escalier en spirale qui menait au-dessus s'est effondré en même temps que le plafond, et il y a des gravats partout sur le sol.

Tunnel secret : un passage grossier a été creusé jusqu'au deuxième étage dans les gravats du coin nord-ouest (Perception DD 20 pour le découvrir). Il est assez large pour qu'une créature de taille P puisse s'y hisser (Athlétisme DD 15). À partir du deuxième étage en ruine, descendre le long du tas de gravats jusqu'au bas des remparts nécessite un test d'Athlétisme DD 10.

Rencontre tactique : R5 : Les quartiers de Kalmo, page 10.

R6. CHENIL

Cette salle sert de chenil aux loups gris que le clan Darano dresse comme chiens de garde.

Quand les PJ descendent l'escalier, lisez ce qui suit :

Cette chambre est imprégnée d'une puanteur animale, et les murs de pierres portent de profondes griffures. L'escalier en spirale se termine sur un sol de dalles craquelées, et vous voyez une double porte fermée dans le mur ouest de la salle.

Rencontre tactique : R6 : Chenil, page 11.

R7. SALLE DE GARDE INFÉRIEURE

Cette pièce est la dernière ligne de défense avant la chambre d'Ephram. Elle est surveillée par le sorcier gobelin Jib.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

Cette salle grossière est pourvue de trois candélabres de fer probablement récupérés dans les ruines au-dessus. Chacun d'eux mesure un mètre cinquante de haut et porte plusieurs grosses chandelles de suif qui éclairent le centre de la pièce. Un certain nombre de boîtes, de fûts et de caisses sont empilés entre les portes ouest et sud.

Rencontre tactique : R7 : Salle de garde inférieure, page 12.

Trésor : Jib cache sa fortune parmi les boîtes de ravitaillement. Un personnage qui réussit un test de Perception DD 20 découvre un coffre d'argent verrouillé (d'une valeur de 150 po) dont le gobelin sait que les rats-garous n'y toucheront pas. La clef est cachée non loin de là (Perception DD 24). On peut crocheter la serrure (Larcin DD 24) ou fracasser le coffre (Force DD 22, mais ce faisant, sa valeur diminue de moitié). À l'intérieur, on trouve 80 po, 12 pp, un gros grenat valant 100 po et une potion de guérison.

R8. SALLE COMMUNE

Le vieil Ephram, patriarche du clan Darano, s'est installé dans cette chambre.

Quand les PJ entrent, lisez ce qui suit :

Cette vaste salle est illuminée par un feu allumé dans un trou. Vous percevez l'odeur de la chair carbonisée, mais elle est couverte par la puanteur de l'énorme tas d'ordures qui se trouve près des portes est. Au coin sud-est, une grande chaise de belle facture se dresse devant une tapisserie sombre.

Rencontre tactique : R8 : Salle commune, page 14.

Trésor : derrière la tapisserie, un grand coffre contient les effets personnels d'Ephram et le trésor du clan : des barres de cuivre pour une valeur totale de 200 po, 350 po de pièces de toutes sortes (à l'exception notable des pièces d'argent), un gros collier en or valant 150 po et un orbe magique +1.

R9. PASSAGE PIÉGÉ

Cette salle est reliée aux catacombes sous Gardesort. Les rats-garous et leurs alliés l'évitent.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

Cette chambre froide et humide est déserte. Dans le mur opposé, une double porte fait face à celle par laquelle vous êtes entrés et un passage mène vers le sud. Son entrée obscure est ornée d'un rideau de toiles d'araignée agité par un courant d'air froid et fétide.

Des pièges et des gardiens ont été mis en place pour empêcher quiconque de traverser cette zone tranquillement.

Rencontre tactique : R9 : Passage piégé, page 16.

Développement : le passage sud débouche sur plusieurs couloirs latéraux, mais tous sont effondrés et impraticables. La seule route qui s'offre aux PJ les emmène à environ 180 mètres au sud pour finalement aboutir aux catacombes.

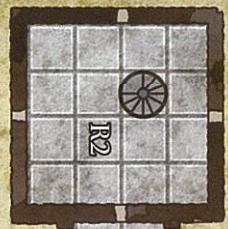
Px de quête : accordez 125 px aux PJ pour avoir traversé les remparts et être arrivés jusqu'aux catacombes.

LES REMPARTS

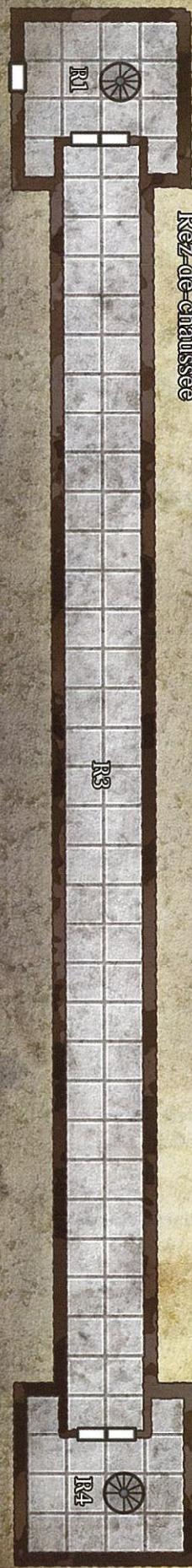
Deuxième étage



Premier étage



Rez-de-chaussée



Sous-sol



R9

R8

R7

R6

R5

R4

S

E

1 case = 3 mètres

RENCONTRE R1 : SALLE DE GARDE

Rencontre de niveau 3 (750 px)

CONFIGURATION

5 rats-garous (R)

C'est ici que le rat-garou Malcolm Darano (sous sa forme de halfelin) monte la garde. Quand cette rencontre commence, quatre autres rats-garous se trouvent dans le sous-sol de cette zone (cf. page 2).

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Derrière la table, vous voyez un halfelin solidement charpenté, une épée courte à la main.

Au début, Malcolm tente de faire croire aux PJ (Bluff +6) qu'il est lui aussi venu dans les ruines en tant que chercheur. Il tente d'en apprendre le plus possible sur leurs objectifs avant d'attaquer.

Quand Malcolm attaque, lisez ce qui suit :

Sous vos yeux, la silhouette du halfelin change et grandit. Ses mains se déforment pour devenir des pattes aux griffes noires et son visage s'allonge pour prendre l'apparence d'une tête de rat géant tandis qu'il attaque.

Malcolm appelle des renforts au début du combat, alertant les rats-garous qui se trouvent au sous-sol.

Quand les autres rats-garous commencent à arriver, lisez ce qui suit :

Des humanoïdes courtauds et semblables à des rats surgissent des escaliers, l'épée au clair.

TACTIQUE

Au premier round, Malcolm prend sa forme hybride, appelle ses camarades au sous-sol et attaque. Au deuxième round, il utilise une action mineure pour tirer la corde, ce qui fait sonner la cloche de la zone R4. Les rats-garous de cette zone ne viennent pas à son secours, mais ils restent vigilants pendant l'heure qui suit.

Les rats-garous du sous-sol commencent à arriver en renfort deux rounds après que Malcolm les a appelés à l'aide. Ils montent les escaliers un à la fois lors des rounds consécutifs, tous à la même valeur d'initiative. Si trois des rats-garous sont tués, les autres s'enfuient par la porte sud et disparaissent dans les ruines.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

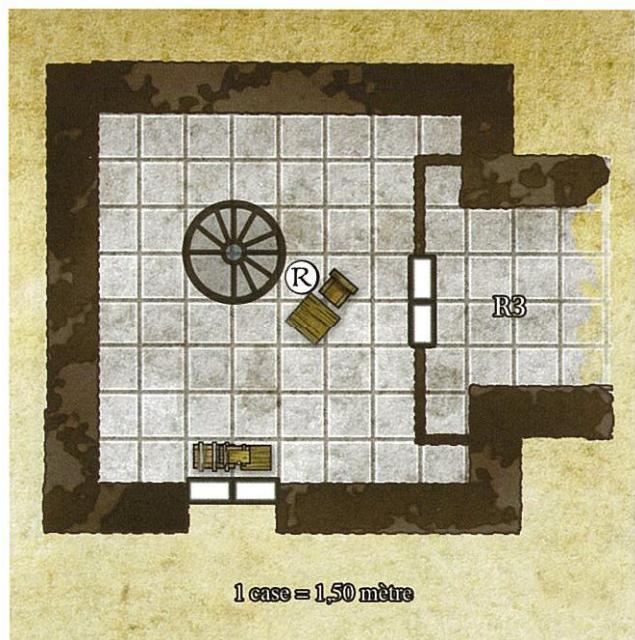
Lumière (rez-de-chaussée) : une grande bougie posée sur la table éclaire faiblement la zone. Si la table est renversée, la bougie s'éteint.

Table : cette table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

5 rats-garous (R)	Franc-tireur niveau 3	
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M 150 px chacun		
Initiative +7	Sens Perception +7 ; vision nocturne	
Pv 48 ; péri 24		
Régénération 5 (si le rat-garou subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)		
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13		
Immunité fièvre des marais (cf. plus bas)		
VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)		
↓ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme +8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.		
↓ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie +8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).		
Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose		
Le rat-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. <i>Change-forme</i> , BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.		
Avantage de combat		
Les attaques de corps à corps du rat-garou infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discrétion +10, Larcin +10		
For 10 (+1)	Dex 18 (+5)	Sag 12 (+2)
Con 16 (+4)	Int 10 (+1)	Cha 11 (+1)
Équipement cape, épée courte		

Boîtes : ces deux cases encombrées sont considérées comme un terrain difficile et une créature située sur une d'entre elles dispose d'un abri.

Chaise : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.



RENCONTRE R2 : POSTE D'OBSERVATION

Rencontre de niveau 2 (650 px)

CONFIGURATION

Franco Darano, rat-garou (R)
5 scarabées de feu (S)

Franco Darano surveille les ruines en direction du sud et de l'est à travers les meurtrières du deuxième étage. Il effectue des tests de Perception passifs contre quiconque approche par ces directions.

Les scarabées de feu dressés de Franco se trouvent au premier étage. En montant les escaliers venant du rez-de-chaussée, un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 remarque une faible lueur rouge.

Quand les PJ voient les scarabées de feu pour la première fois, lisez ce qui suit :

La pièce est baignée d'une lueur rouge, émise par les cinq scarabées de feu qui s'approchent de vous. Ils sont aussi gros que des chiens, leur carapace est noir et rouge, et leurs yeux et leur abdomen brillent d'un ardent éclat cramoisi.

Quand les PJ voient Franco pour la première fois, lisez ce qui suit :

Un humanoïde courtaud semblable à un rat bondit sur vous en sifflant, l'épée à la main.

Franco Darano, rat-garou (R)	Franc-tireur niveau 3
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M	150 px
Initiative +7	Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 48 ; péril 24	
Régénération 5 (si Franco subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)	
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13	
Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)	
VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)	
④ Épée courte (simple ; à volonté) → arme	+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.
④ Morsure (simple ; à volonté) → maladie	+8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).
Change-forme (mineure ; à volonté) → métamorphose	
Franco est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps de Franco infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignment mauvais	Langues commun
Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discréption +10, Larcin +10	
For 10 (+1)	Dex 18 (+5)
Con 16 (+4)	Int 10 (+1)
Équipement cape, épée courte	Sag 12 (+2)
	Cha 11 (+1)

5 scarabées de feu (S)	Brute niveau 1
Bête naturelle de taille P	100 px chacun
Initiative +1	Sens Perception +0
Pv 32 ; péril 16	
CA 13 ; Vigueur 13, Réflexes 12, Volonté 11	
Résistances feu 10	
VD 6	
④ Morsure (simple ; à volonté)	+5 contre CA ; 2d4 + 2 dégâts.
④ Projection de feu (simple ; recharge 2x2) → feu	Décharge de proximité 3 ; +4 contre Réflexes ; 3d6 dégâts de feu.
Alignment non aligné	Langues -
For 14 (+2)	Dex 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 1 (-5)
	Sag 10 (+0)
	Cha 8 (-1)

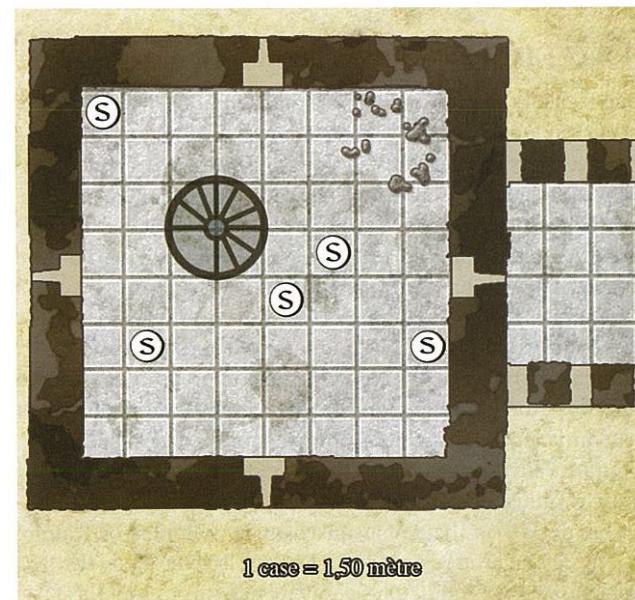
TACTIQUE

S'il est attaqué, Franco crie pour appeler des renforts. Les rats-garous de la zone R1 arrivent à son secours au bout de cinq rounds.

Les scarabées utilisent leur projection de feu contre les adversaires groupés et prennent les ennemis isolés en tenaille pour les mordre. Franco tente de se joindre à leurs manœuvres visant à prendre l'ennemi en tenaille afin de jouir d'un avantage de combat. Les scarabées combattent jusqu'à la mort, mais Franco détale s'il est en péril. Il descend les escaliers menant au rez-de-chaussée et à la zone R1, puis s'enfuit des ruines.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière (deuxième étage) : les scarabées de feu éclairent comme des torches, émettant une lumière vive dans la zone. S'ils s'en vont ou sont tués, la lumière du jour qui passe par les meurtrières fournit un éclairage faible.



RENCONTRE R4 : DORTOIR

Rencontre de niveau 5 (1 050 px)

CONFIGURATION

3 gardes humains (H)
2 drakes cracheurs (D)
1 chauve-souris des ombres (C)
Borlem Darano, rat-garou (R)

Cette zone est la ligne de défense principale des Darano pour défendre leur antre. Borlem Darano la supervise avec ses drakes cracheurs dressés, une chauve-souris des ombres et des mercenaires. Ces humains sont les survivants d'un groupe capturé alors qu'il explorait les remparts. Les rats-garous les ont forcés à leur obéir en les menaçant de leur transmettre une maladie, avant de les affecter ici.

Borlem se cache derrière l'escalier, et la chauve-souris est perchée dans une alcôve obscure au sud-ouest. Les mercenaires et les drakes cracheurs lancent une attaque frontale contre les intrus.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Trois guerriers humains en cotte de mailles se tiennent devant vous, leurs hallebardes levées. Derrière eux, deux créatures couleur bronze ressemblant à des dragons et aussi grandes que des lions s'avancent en grondant.

Quand les PJ remarquent Borlem pour la première fois, lisez ce qui suit :

À l'autre bout de la pièce, une petite silhouette drapée d'une cape s'avance subrepticement. La lumière des torches révèle ses traits semblables à ceux d'un rat et ses yeux brillants.

Quand la chauve-souris des ombres attaque, lisez ce qui suit :
Une énorme chauve-souris s'abat sur vous, fouettant l'air de sa longue queue effilée comme une lame.

TACTIQUE

Borlem Darano ordonne à ses soldats humains de tenir leur position même s'il est alerté de la présence d'intrus ailleurs. Les guerriers repoussent les PJ pendant que les drakes projettent leur bave caustique sur ceux qui restent en arrière. Borlem manœuvre pour se placer derrière les PJ afin de les prendre en tenaille avec les gardes humains et de jouir d'un avantage de combat contre eux lorsqu'il les attaque.

Tout bruit de bataille dans cette zone alerte Kalmo Darano dans la zone R5. Il fait descendre ses molosses tombaux par groupes de deux au quatrième et au cinquième rounds pour renforcer ce poste de défense. Il descend en personne au sixième round pour se joindre à la mêlée, prenant l'adversaire en tenaille avec ses molosses pour jouir d'un avantage de combat.

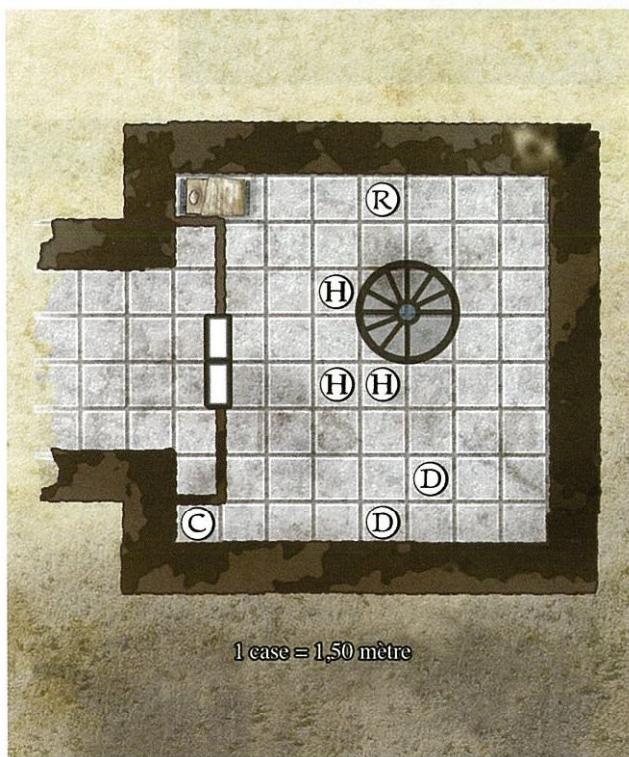
Les drakes combattent jusqu'à la mort. Si Borlem ou Kalmo est tué, le rat-garou restant se replie dans la zone R3 ou R5. Lorsque cela se produit (ou si les deux rats-garous sont tués),

les guerriers se rendent et supplient les PJ de les épargner. Ils ne savent rien de ce qui se trouve au-delà des zones R1, R3 et R4, et tout ce qu'ils veulent, c'est quitter les ruines.

3 gardes humains (H)	Soldat niveau 3	
Humanoïde naturel de taille M	150 px chacun	
Initiative +5	Sens Perception +6	
Pv 47 ; péril 23		
CA 18 ; Vigueur 16, Réflexes 15, Volonté 14		
VD 5		
⊕ Hallebarde (simple ; à volonté) → arme		
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du garde humain.		
⊕ Coup vigoureux (simple ; recharge 2) → arme		
Hallebarde nécessaire ; allonge +2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 7 dégâts, et la cible se retrouve à terre.		
↗ Arbalète (simple ; rencontre) → arme		
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts.		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Connaissance de la rue +7		
For 16 (+4)	Dex 14 (+3)	Sag 11 (+1)
Con 15 (+3)	Int 10 (+1)	Cha 12 (+2)
Équipement cotte de mailles, hallebarde, arbalète et 20 carreaux		

2 drakes cracheurs (D)	Artilleur niveau 3	
Bête naturelle (reptile) de taille M	150 px chacun	
Initiative +5	Sens Perception +3	
Pv 38 ; péril 19		
CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 16, Volonté 14		
Résistances acide 10		
VD 7		
⊕ Morsure (simple ; à volonté)		
+6 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts.		
↗ Bave caustique (simple ; à volonté) → acide		
Distance 10 ; +8 contre Réflexes ; 1d10 + 4 dégâts d'acide.		
Alignement non aligné	Langues -	
For 14 (+3)	Dex 18 (+5)	Sag 14 (+3)
Con 14 (+3)	Int 3 (-3)	Cha 12 (+2)

Chauve-souris des ombres (C)	Chasseur niveau 3	
Bête ombreuse de taille M	150 px	
Initiative +9	Sens Perception +7 ; vision dans le noir	
Pv 38 ; péril 19		
CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 17, Volonté 12		
VD 2 (maladroit), vol 8 ; cf. aussi attaque en vol		
⊕ Fouette-queue (simple ; à volonté)		
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Lorsque la lumière est faible ou que règne l'obscurité, la chauve-souris des ombres bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 6 dégâts supplémentaires.		
⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)		
La chauve-souris des ombres se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.		
Alignement non aligné	Langues -	
Compétences Discrétion +10		
For 13 (+2)	Dex 18 (+5)	Sag 13 (+2)
Con 14 (+3)	Int 2 (-3)	Cha 11 (+1)



Borlem Darano, rat-garou (R)	Franc-tireur niveau 3
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M	150 px
Initiative +7	Sens Perception +7 ; vision nocturne
Pv 48 ; péril 24	
Régénération 5 (si Borlem subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)	
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13	
Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)	
VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)	
(+) Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme	+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.
(+) Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie	+8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).
Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose	
Borlem est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.	
Avantage de combat	
Les attaques de corps à corps de Borlem infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Alignement mauvais	Langues commun
Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discrétion +10, Larcin +10	
For 10 (+1)	Dex 18 (+5)
Con 16 (+4)	Int 10 (+1)
Équipement cape, épée courte	Cha 11 (+1)

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : une torche crée dans son applique sur le mur est, dispensant une lumière vive dans un rayon de 3 cases.

Couchette : un personnage adjacent à une couchette dispose d'un abri. Sauter sur une couchette coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une couchette qui peut alors conférer un abri supérieur à une créature à terre.

NÉGOCIER AVEC LES RATS-GAROUS

Il est possible - quoique difficile - pour les PJ de négocier avec les rats-garous. Malcolm Darano (dans la pièce R1) et Franco Darano (dans la pièce R2) sont peu susceptibles de traiter avec les PJ : ils sont certains de pouvoir les tromper ou les repousser.

Cependant, si les PJ arrivent jusqu'à Borlem ou Kalmo Darano (dans la pièce R5) à la force des armes, ils auront prouvé qu'ils représentaient une menace suffisante pour donner à réfléchir aux rats-garous. Les Darano n'ouvriront pas les négociations, mais ils écouteront les requêtes des PJ, à moins qu'ils ne soient déjà en train de se battre activement.

Niveau : 2

Complexité : 2 (nécessite 2 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Bluff, Diplomatie, Intuition, Nature.

Bluff (DD 20) : les PJ tentent de paraître plus puissants qu'ils ne le sont en réalité. C'est à un seul PJ d'effectuer le test, mais tous les autres membres du groupe peuvent tenter eux aussi un test de Bluff pour « aller dans son sens » et lui conférer un bonus de +2.

Diplomatie (DD 20) : les PJ négocient un droit de passage à travers les remparts. S'ils offrent un paiement, fût-ce une somme d'argent symbolique, ils bénéficient d'un bonus de +2 à ce test. Toutefois, si les PJ ne remettent pas la somme promise, les rats-garous attaquent.

Intuition (DD 15) : un PJ décode l'attitude et le langage corporel d'un des rats-garous Darano. Cette compétence n'accorde pas de succès automatique aux PJ, mais elle peut être utilisée une fois par round pour conférer un bonus de +2 au prochain test de Bluff ou de Diplomatie.

Nature (DD 15) : un personnage utilise sa connaissance de la lycanthropie pour faciliter les négociations. Les personnages ne peuvent gagner qu'un succès avec cette compétence.

Succès : les PJ gagnent 625 px pour avoir surmonté cette épreuve, et les rats-garous les escortent avec précaution jusqu'au tunnel qui mène aux catacombes de Gardesort. Mais malgré tout, ce sont des rats-garous. Quoi que les Darano puissent promettre, ils ne laisseront pas les PJ revenir en passant par les remparts sans combattre. Ils se doutent que les PJ seront probablement fatigués et en piteux état quand ils reviendront des catacombes ou de la tour, et qu'ils feront alors des proies faciles. Toutefois, les rats-garous laisseront effectivement les PJ se rendre dans les catacombes sans combattre s'ils ont passé un tel marché.

Échec : commencez la rencontre avec combat dans la pièce où les PJ sont en train de négocier. N'oubliez pas les renforts susceptibles d'intervenir (décris dans la section tactique de chaque zone).

RENCONTRE R5 : LES QUARTIERS DE KALMO

Rencontre de niveau 3 (750 px)

CONFIGURATION

Kalmo Darano, rat-garou (R)
4 molosses tombaux (M)

Le rat-garou Kalmo Darano vit ici avec ses animaux domestiques, quatre molosses tombaux qui étaient autrefois des loups. Auparavant maître du chenil des Darano, Kalmo explorait les ruines de Gardesort avec ses loups quand un piège magique tua les animaux et en fit des zombies. Kalmo refusa de détruire les créatures et les garda avec lui.

Quand les PJ voient les molosses tombaux pour la première fois, lisez ce qui suit :

Quatre grands loups s'avancent vers vous, mais ce ne sont pas des êtres vivants. On voit les os et les muscles à travers leur fourrure miteuse, et leurs mâchoires sont hérissées de crocs brisés.

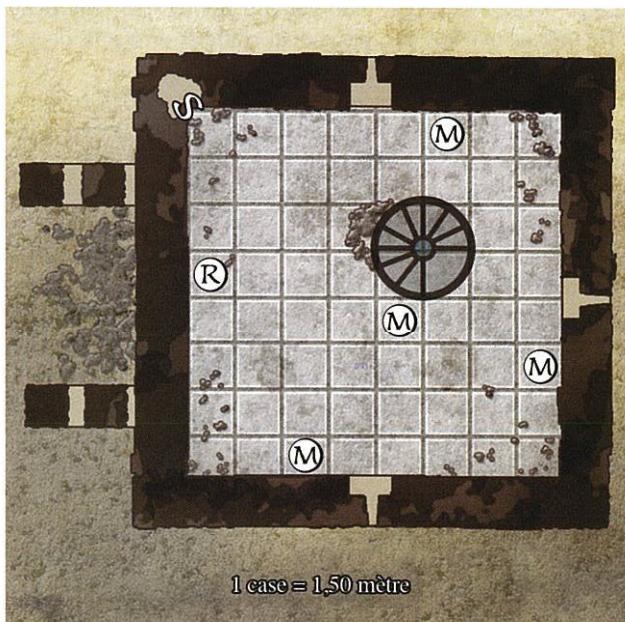
Quand les PJ voient Kalmo pour la première fois, lisez ce qui suit :

Un humanoïde semblable à un rat brandit une épée courte en lançant les loups morts-vivants à l'attaque.

TACTIQUE

Kalmo ne sonne pas l'alarme, mais il peut y répondre comme décrit dans la zone R4.

Les molosses tombaux se dispersent entre plusieurs adversaires tandis que Kalmo reste dans les ombres, utilisant sa Discréption pour obtenir un avantage de combat. Si les molosses sont tous détruits, Kalmo se sert de sa défense totale en se repliant dans le tunnel secret et s'enfuit sous sa forme de halfelin. Une fois aux remparts, il fuit les ruines.



Kalmo Darano, rat-garou (R) Franc-tireur niveau 3
 Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M 150 px

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 48 ; péril 24

Régénération 5 (si Kalmo subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13

Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)

VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)

⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
 +8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie
 +8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

Kalmo est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps de Kalmo infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues commun

Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discréption +10, Larcin +10

For 10 (+1) Dex 18 (+5) Sag 12 (+2)
 Con 16 (+4) Int 10 (+1) Cha 11 (+1)

Équipement cape, épée courte

4 molosses tombaux (M) Brute niveau 3

Animé naturel (mort-vivant) de taille M 150 px chacun

Initiative +2 Sens Perception +1 ; vision dans le noir

Pv 44 ; péril 27 ; cf. aussi faiblesse zombie et requiem de crocs

CA 14 ; Vigueur 14, Réflexes 12, Volonté 11

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 8

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule) et se retrouve à terre si elle est de taille M ou inférieure.

⊕ Requiem de crocs (quand le molosse tombal tombe à 0 point de vie)

♦ nécrotique

Le molosse tombal effectue une attaque de morsure contre une cible à portée d'allonge.

Faiblesse zombie

Tout coup critique réussi contre un molosse tombal le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné Langues -

For 16 (+4) Dex 13 (+2) Sag 10 (+1)
 Con 14 (+3) Int 1 (-4) Cha 3 (-3)

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : la lumière du jour qui filtre par les meurtrières éclaire faiblement la zone.

Gravats : le sol est couvert de gravats et de débris, ce qui fait de la zone tout entière un terrain difficile.

RENCONTRE R6 : CHENIL

Rencontre de niveau 2 (625 px)

CONFIGURATION

5 loups gris (L)

Kalmo Darano (zone R5) était autrefois le maître du chenil des Darano, mais il a été frappé d'ostracisme à cause de son affection malsaine pour ses molosses tombaux morts-vivants. Les loups gris enchaînés dans cette zone sont aujourd'hui négligés par les Darano et sont redevenus sauvages par manque de dressage et de nourriture.

Les loups gris sont attachés à des chaînes de six mètres de long fixées au mur sud. Elles permettent à certains d'entre eux d'approcher de l'escalier et à d'autres d'arriver près des portes, mais ils ne peuvent pas quitter la pièce. Les loups affamés n'attaquent ni les rats-garous ni les gobelins, mais toute autre créature représente une proie pour eux. Les PJ penseront peut-être à utiliser des rations ou une autre forme de nourriture pour les distraire, mais les loups sauvages préfèrent la viande fraîche.

Les loups poussent une cacophonie de hurlements quand ils détectent les intrus. Aucun renfort n'est envoyé, mais tous les occupants des zones R7 et R8 restent vigilants pendant l'heure qui suit.

Quand les PJ voient les loups pour la première fois, lisez ce qui suit :

Cinq loups gris sont attachés au mur sud, la longueur de leurs chaînes leur permettant d'atteindre le centre de la pièce. Leurs côtes sont bien visibles sous leur fourrure, et ils grondent et claquent des mâchoires, impatients de prendre leur repas.

5 loups gris (L)
Bête naturelle de taille M

Franc-tireur niveau 2
125 px chacun

Initiative +5 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 38 ; péril 19

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 13

VD 8

④ **Morsure** (simple ; à volonté)

+7 contre CA ; 1d6 + 2 dégâts, ou 2d6 + 2 contre une cible à terre.

Avantage de combat

Quand le loup gris touche une cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat, celle-ci se retrouve également à terre.

Alignement non aligné **Langues** -

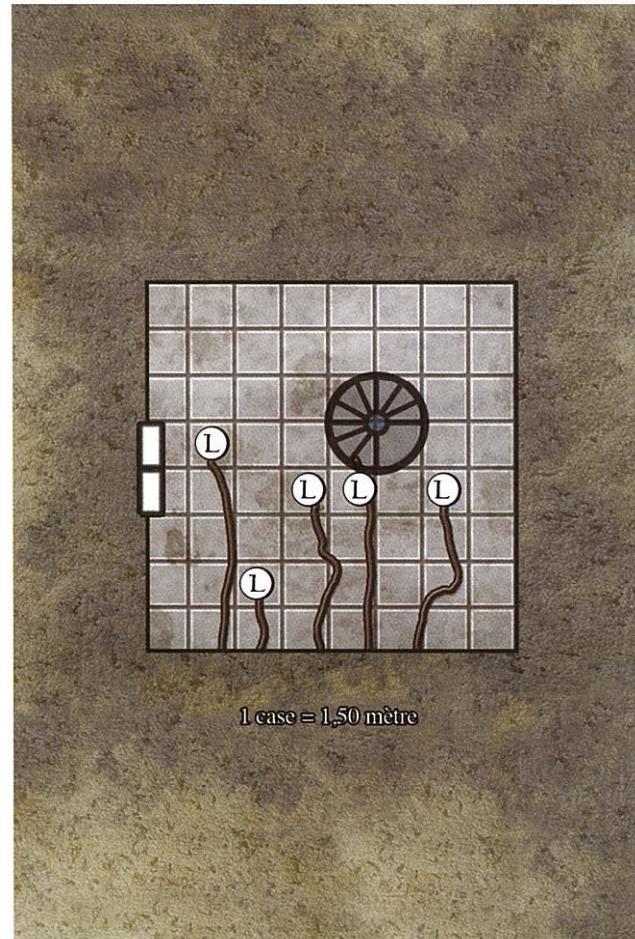
For 13 (+2) Dex 14 (+3) Sag 13 (+2)

Con 14 (+3) Int 2 (-3) Cha 10 (+1)

TACTIQUE

Les loups attaquent de manière concertée afin de conserver un avantage de combat et de jeter leurs adversaires à terre. Une fois qu'une cible est à terre, tous les loups adjacents l'attaquent, infligeant des dégâts supplémentaires tandis qu'ils la dévorent.

La première fois que les loups parviennent à jeter à terre un PJ qui se trouve dans une case comportant des chaînes, mentionnez que tandis qu'il se relève, il manque de se



prendre les pieds dans la chaîne. Ce détail n'a pas d'effet immédiat, mais les loups sont assez malins pour remarquer une bonne opportunité quand ils en voient une.

La prochaine fois qu'un loup fait tomber un PJ dans une case où se trouve une chaîne, n'importe quel loup adjacent à cette case (y compris celui qui a attaqué, s'il lui reste une action de mouvement) traverse au moins trois cases adjacentes au PJ à terre de façon à l'emmêler dans la chaîne. Ce faisant, le loup provoque des attaques d'opportunité normalement. Le PJ à terre est alors emmêlé dans les chaînes et considéré comme étreint par ce loup. Les autres loups attaquent ce PJ normalement.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Chaînes : les chaînes mesurent 6 mètres de long et sont fixées aux pierres du mur sud. Tirez un trait entre chaque loup et le point d'ancrage de sa chaîne au mur. Toutes les cases traversées par le trait sont considérées comme terrain difficile. Les loups ne sont pas affectés par les laisses de leurs congénères.

RENCONTRE R7 : SALLE DE GARDE INFÉRIEURE

Rencontre de niveau 3

CONFIGURATION

Jib, sorcier gobelin (S)

4 rats-garous (R)

Ephram Darano a invité un vieil ami à rejoindre son clan dans son nouveau terrier sous Gardesort. Le sorcier gobelin Jib l'aide désormais à superviser l'antre, et il a commencé à dresser des équipes de rats-garous aux tactiques de bataille utilisées par les gobelins.

Quand les PJ voient les défenseurs de cette pièce, lisez ce qui suit :

Quatre humanoïdes courtauds et semblables à des rats vous font face de l'autre côté de la pièce. Derrière eux se trouve une silhouette plus petite portant une robe de cuir et un couvre-chef fait de plumes et d'os. Sa peau est d'une couleur orange et son nez écrasé se retrousse tandis qu'il siffle entre ses dents aiguisees.

Jib, sorcier gobelin (S)	Contrôleur (meneur) niveau 3	
Humanoïde naturel de taille P (gobelins)	150 px	
Initiative +3	Sens Perception +2 ; vision nocturne	
Pv 46 ; péril 23		
CA 17 ; Vigueur 14, Réflexes 15, Volonté 16 ; cf. aussi commandement arrière		
VD 6 ; cf. aussi tactique gobeline		
⊕ Sceptre de sorcier (simple ; à volonté) ♦ arme		
+7 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.		
↗ Charme aveuglant (simple ; à volonté)		
Distance 10 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 1 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).		
↗ Charme mordant (simple ; recharge ☷ ☷)		
Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible subit 3d6 + 1 dégâts si elle se déplace lors de son tour de jeu (sauvegarde annule).		
✖ Nuage mortifiant (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ périmètre		
Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; réussite automatique ; tous les ennemis pris dans le périmètre subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Le périmètre confère également un camouflage au sorcier gobelin et à ses alliés. Enfin, Jib peut maintenir le périmètre au prix d'une action mineure, en le déplaçant jusqu'à 5 cases.		
↗ Regain de bravoure (réaction immédiate, quand un allié utilise tactique gobeline ; à volonté)		
Distance 10 ; l'allié visé peut se décaler de 2 cases de plus et effectuer une attaque.		
Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)		
Jib se décale de 1 case.		
Commandement arrière (interruption immédiate, quand le gobelin est la cible d'une attaque à distance ; à volonté)		
Jib peut modifier la cible de l'attaque pour qu'il s'agisse d'un allié adjacent de niveau inférieur ou égal au sien.		
Alignment mauvais	Langues commun, gobelin	
Compétences Discréption +10, Larcin +10		
For 10 (+1)	Dex 15 (+3)	Sag 13 (+2)
Con 14 (+3)	Int 9 (+0)	Cha 18 (+5)
Équipement robe en cuir, sceptre de sorcier		

4 rats-garous (R)

Franc-tireur niveau 3

Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M 150 px chacun

Initiative +7 Sens Perception +7 ; vision nocturne

Pv 48 ; péril 24

Régénération 5 (si le rat-garou subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)

CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13

Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)

VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)

⊕ Épée courte (simple ; à volonté) ♦ arme
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie
+8 contre CA ; 1d4 + 2 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose

Le rat-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps du rat-garou infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le rat-garou est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)

Le rat-garou se décale de 1 case.

Alignment mauvais

Langues commun
Compétences Bluff +6, Connaissance de la rue +6, Discréption +10, Larcin +10

For 10 (+1)

Dex 18 (+5)

Sag 12 (+2)

Con 16 (+4)

Int 10 (+1)

Cha 11 (+1)

Équipement cape, épée courte

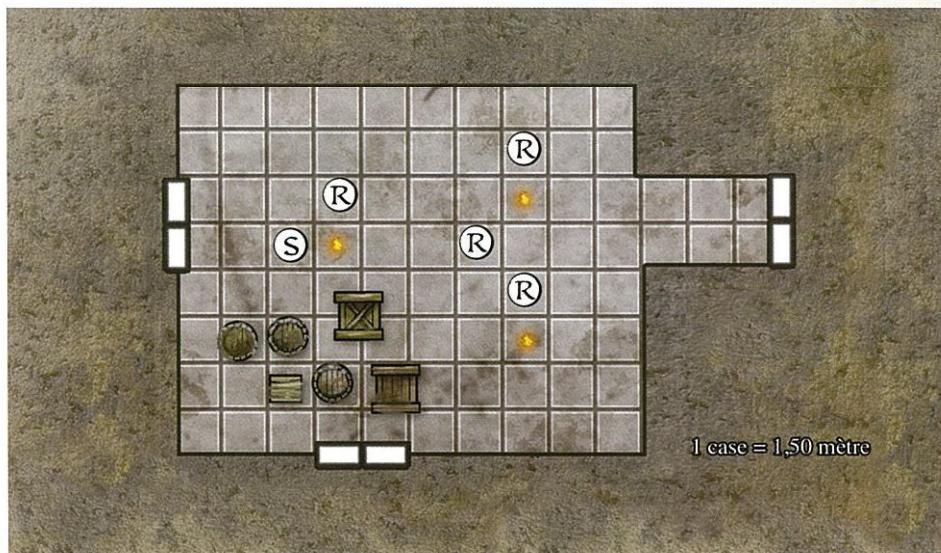
TACTIQUE

S'il a déjà été alerté par les loups, le rat-garou qui accompagne Jib ouvre les portes ouest au moindre signe de l'arrivée des intrus, et jette une pierre sur les portes de la zone R8 pour avertir Ephram. Cinq sbires rats-garous (cf. page 14) arrivent en renfort trois rounds après que la pierre a été jetée. Ils ne sont pas formés aux tactiques gobelines et ne jouissent pas du même avantage que celui que confère Jib aux autres rats-garous.

Jib et l'un des rats-garous vont se placer derrière les boîtes et le sorcier gobelin se dissimule à l'aide de son *nuage mortifiant*. Les autres rats-garous entrent dans le nuage pour disposer d'un camouflage et utilisent leur Discréption pour obtenir un avantage de combat. Si les PJ n'approchent pas à portée, Jib utilise une action mineure pour envoyer le *nuage mortifiant* dans leur direction et les trois rats garous le suivent pour porter leurs attaques.

La tactique *gobeline* des rats-garous leur permet de se décaler quand l'attaque de corps à corps d'un de leurs adversaires les manque. Jib utilise son pouvoir de *regain de bravoure* pour permettre aux rats-garous d'utiliser la tactique *gobeline* et de porter des attaques consécutives.

Jib utilise son *charme mordant* pour immobiliser un adversaire portant une armure lourde, réservant son *charme aveuglant* aux adversaires portant une armure légère. Son pouvoir de *commandement arrière* dévie toute attaque à distance



qui le prend pour cible vers son garde du corps rat-garou, lequel reste en permanence sur une case adjacente. S'il se trouve forcé de combattre au corps à corps, Jib utilise son sceptre de sorcier tandis que les rats-garous se replient pour venir à son secours.

Si tous les rats-garous sont tués (qu'il y ait des survivants parmi les sbires rats-garous ou non), Jib utilise sa défense totale et tente de s'enfuir en courant par la porte sud (cf. rencontre tactique R9, page 16, pour plus d'informations).

Toutefois, si Jib est de nouveau touché, il tombe à terre et commence à gémir : « Ayez pitié, je vous en conjure, pour un pauvre gobelin qui a connu un moment d'égarement ». Si Jib est tué ou se met à implorer les PJ, les rats-garous survivants s'enfuient par l'est et quittent les remparts. Tout sbire rat-garou survivant s'enfuit par l'ouest pour rejoindre Ephram en zone R8.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : trois grands candélabres fournissent un éclairage faible dans un rayon de 2 cases autour d'eux.

Candélabres de fer : ces objets confèrent un abri. On peut faire tomber un candélabre au prix d'une action mineure, ce qui l'éteint et transforme la case où il est tombé en terrain difficile.

Boîtes et fûts : ces deux cases où s'amoncellent les boîtes et les fûts sont considérées comme un terrain difficile et une créature située sur l'une d'elles dispose d'un abri. Les boîtes contiennent des objets ordinaires et de la nourriture à peine comestible. Dans les fûts, on trouve de l'eau trouble.

INTERROGER JIB

Les rats-garous sont des durs à cuire et ils ont déjà connu moult mésaventures : il est difficile de les capturer et encore plus d'obtenir des renseignements utiles lors d'un interrogatoire. Avec Jib, ce n'est pas la même histoire. Il croit qu'Ephram l'a amené ici sous de faux prétextes. Jib entendait bien profiter au mieux de la situation, mais il n'a pas envie de répandre son précieux sang pour transformer le monde en havre pour les lycanthropes. Par conséquent, si les PJ capturent Jib, ils auront une chance raisonnable de lui soutirer des informations utiles.

Si les PJ parviennent à capturer un rat-garou, vous pouvez aussi utiliser ce défi de compétence, mais en ajoutant 5 à tous les DD. Les Darano sont de vrais durs.

Niveau : 2

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs.)

Compétences principales : Intimidation, Diplomatie, Bluff, Intuition.

Intimidation (DD 15) : c'est la compétence adéquate pour les PJ qui se servent de menaces subtiles ou directes. Si un PJ rate ce test, son échec empêche toute nouvelle tentative de sa part, car Jib ne prend plus ses menaces au sérieux. Un PJ qui réussit un test d'Intimidation subit un malus de -2 aux tests de Diplomatie pour le reste du défi. En effet, Jib ne fait pas confiance à ce qu'il craint.

Diplomatie (DD 20) : les PJ font appel à la raison et tentent de conclure un marché avec Jib. Le gobelin veut cependant s'assurer que le groupe tout entier est honnête à son égard, et pas seulement son interlocuteur. Il questionne donc chaque PJ tour à tour : « Tiendrez-vous vraiment parole ? » Un PJ est désigné pour

effectuer le test de Diplomatie, mais avant cela, chaque autre membre du groupe doit également en faire un. Chaque réussite confère au PJ désigné un bonus de +2.

Bluff (DD 20) : pour faire parler Jib, un personnage ment ouvertement (« C'est votre tribu qui nous envoie ») ou profère des menaces qu'il est incapable de mettre à exécution.

Intuition (DD 15) : un personnage observe attentivement les réactions de Jib. Ce test, qui peut être tenté une fois par round, n'accorde pas directement de succès aux PJ, mais confère un bonus de +2 au prochain test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation. Un test d'Intuition raté ne représente pas non plus un échec, mais impose un malus de -2 au prochain test de Bluff, Diplomatie ou Intimidation.

La manière forte : si les PJ attaquent Jib durant l'interrogatoire, ils subissent automatiquement un échec et doivent écouter pendant une minute ses gémissements incohérents (la première fois) ou des mensonges éhontés comme « Il y a un dragon endormi dans la pièce voisine » (toutes les fois suivantes).

Succès : les PJ gagnent 625 px pour avoir surmonté ce défi et Jib leur dit en termes simples ce qu'ils peuvent s'attendre à trouver dans les zones R8 et R9. Il indique également la localisation des dalles sensibles liées au piège lance-fléchettes de la zone R9. Si les PJ réussissent, ce n'est pas Jib qui se trouvera dans la zone R9, mais un autre sorcier gobelin (cf. page 16).

Échec : Jib se lance dans de pathétiques jérémiaades qui dureront plusieurs minutes. Ensuite, il refusera absolument de communiquer.

RENCONTRE R8 : SALLE COMMUNE

Rencontre de niveau 3 (625 px)

CONFIGURATION

Ephram Darano, mage rat-garou (E)
15 sbires rats-garous (S)

Ephram, le patriarche de la famille Darano, a établi ses quartiers dans cette vaste salle avec les membres les plus modestes de son clan. Quand les PJ y pénètrent, ne placez que les sbires rats-garous qui sont visibles pour eux. Révélez les autres quand ils entrent dans la lumière ou sont détectés d'une façon ou d'une autre.

Quand les PJ voient les défenseurs de la pièce pour la première fois, lisez ce qui suit :

À la faible lueur du feu, vous voyez plusieurs humanoïdes semblables à des rats se mettre en position d'attaque, l'épée courte à la main. De petits points rouges étincellent dans l'obscurité, révélant la présence d'autres de ces créatures.

Quand Ephram Darano est aperçu, lisez ce qui suit :
Debout devant la chaise sculptée, l'un des rongeurs humanoïdes dirige l'attaque de ses congénères. Cette créature est plus grande que les autres et porte une robe noire bordée de motifs arcaniques.

15 sbires rats-garous (S) Franc-tireur (sbire) niveau 1
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P 25 px chacun

Initiative +9 Sens Perception +1 ; vision nocturne
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.
CA 17 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 13
VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie
+5 contre CA ; 2 dégâts, puis la cible contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).

Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose
Le sbire rat-garou est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.

Avantage de combat
Les attaques de corps à corps du sbire rat-garou infligent 2 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Alignement mauvais Langues commun
Compétences Discréption +9 (+14 sous forme de rat), Larcin +9
For 10 (+0) Dex 18 (+4) Sag 12 (+1)
Con 16 (+3) Int 10 (+0) Cha 11 (+0)

Ephram Darano, mage rat-garou (E) Contrôleur (meneur) niveau 6
Humanoïde naturel (métamorphe) de taille P/M 250 px

Initiative +10 Sens Perception +8 ; vision nocturne
Pv 49 ; péril 24
Régénération 5 (si Ephram subit des dégâts d'une arme en argent, sa régénération ne fonctionne pas lors de son tour de jeu suivant)
CA 20 ; Vigueur 18, Réflexes 19, Volonté 16
Immunités fièvre des marais (cf. plus bas)
VD 6, escalade 4 (pas sous forme halfeline)
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+11 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ maladie
+11 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts, puis la cible subit 2 dégâts continus (sauvegarde annule) et contracte la fièvre des marais (cf. BF page 179).
Change-forme (mineure ; à volonté) ♦ métamorphose
Ephram est en mesure de modifier son apparence physique pour prendre la forme d'un rat sanguinaire ou d'un halfelin unique (cf. Change-forme, BF page 280). Sous forme halfeline, il perd son attaque de morsure.
Avantage de combat
Les attaques de corps à corps d'Ephram infligent 1d6+1 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.
⊕ Nuage de dagues (simple ; à volonté)
Explosion de zone 1 case à 10 cases ou moins ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts de force.
Porte dimensionnelle (mouvement ; recharge 3) Ephram se téléporte de 10 cases.
⊕ Rayons de glace (simple ; rencontre)
Distance 10 ; deux traits d'énergie blanche attaquent la cible ; +7 contre Réflexes ; 2d8 + 7 dégâts de froid, et la cible est immobilisée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant d'Ephram.
Alignement mauvais Langues commun, gobelin, nétherisse
Compétences Bluff +7, Initiative +10, Perception +8, Discréption +10, Larcin +10
For 10 (+3) Dex 18 (+7) Sag 12 (+4)
Con 16 (+6) Int 18 (+7) Cha 11 (+3)
Équipement dague

TACTIQUE

Les rats-garous sont en alerte s'ils ont été précédemment avertis par les habitants de la zone R7. Tous les renforts envoyés en R7 et qui ont survécu à la rencontre sont revenus ici depuis.

Quand les derniers PJ entrent dans la pièce, les sbires rats-garous postés derrière le tas d'ordures utilisent une action préparée pour le faire s'écrouler sur eux (cf. Particularités de la zone). Les autres sbires rats-garous attaquent alors en masse, plusieurs assaillants se concentrant sur une même cible. Les sbires rats-garous combattent jusqu'à la mort.

Ephram ne se prive pas d'utiliser son *nuage de dagues*, visant les lanceurs de sorts s'il le peut. Si un PJ parvient à passer le front des sbires pour venir l'attaquer, Ephram concentre ses deux *rayons de glace* sur l'individu en question. Si nécessaire, il bat en retraite derrière le rideau de sa « chambre » pour disposer d'un camouflage contre les attaques à distance.

Contrairement à ses sbires, Ephram n'a nullement l'intention de mourir ici, et il s'est préparé une porte de sortie connue de lui seul. S'il est en péril ou si les deux tiers de ses sbires sont tués, il s'enfuit par le couloir effondré situé derrière les portes ouest (en utilisant une *porte dimensionnelle* si nécessaire). Au fil du mois qui vient de s'écouler, il a creusé un étroit tunnel (accessible sous sa forme de halfelin) relié à celui de la zone R1. Bien qu'on ne le voie plus durant cette aventure, vous pouvez choisir de le faire réapparaître ultérieurement dans votre campagne, cherchant à se venger des PJ.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

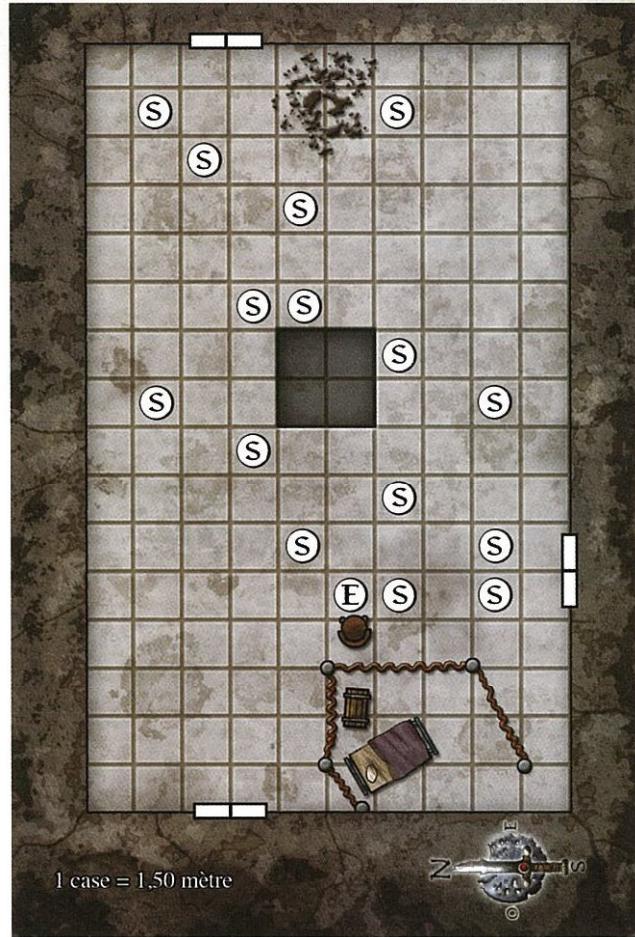
Lumière : la lumière du feu allumé dans la fosse fournit un éclairage faible dans un rayon de 3 cases autour de lui. Le reste de cette zone est plongé dans l'obscurité.

Tas d'ordures : les rats-garous ont entassé leurs ordures en un amoncellement de 2,50 mètres de haut, conférant un abri supérieur. Ce tas d'ordures est en équilibre précaire, et si quelqu'un le pousse vigoureusement (au prix d'une action simple), il s'effondre dans la direction correspondante, effectuant une attaque (+5 contre Réflexes) contre toute créature située sur les 4 cases au-delà de la position d'origine de la pile. Si cette attaque réussit, le personnage se trouve pris dans l'effondrement et tombe à terre. Si l'alarme a été donnée, un sbire rat-garou est posté au sud du tas. Il utilise une action préparée pour le faire s'effondrer quand le dernier PJ est entré par les portes est.

Une fois éboulé, le tas perd son statut d'abri mais rend le terrain difficile sur ses 4 cases d'origine ainsi que sur les 4 cases où il s'est répandu.

Foyer : le foyer est un trou de 3 mètres de diamètre et de 1,50 mètre de profondeur. Il est rempli de braises rougeoyantes au-dessus desquelles les rats-garous rôtissent les restes de leurs récentes victimes, tous des chercheurs capturés dans les ruines. Quiconque tombe dans le foyer subit 3d6 dégâts de feu par round. Pour en sortir, il faut réussir un test d'Athlétisme DD 16.

« Chambre » d'Ephram : des rideaux noirs sont suspendus entre des mâts de bois de 3 mètres de haut, afin d'isoler la section de la pièce qui tient lieu de chambre à Ephram. À l'intérieur se trouvent un lit et un matelas de paille volés au monastère du Précipice.



Rideaux : les rideaux confèrent un camouflage total.

Lit : un personnage adjacent à un lit dispose d'un abri. Sauter sur un lit coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser un lit, qui peut alors conférer un abri supérieur à une créature à terre.

Coffre : cet objet est considéré comme un terrain difficile.

Chaise sculptée : ce meuble a été récupéré dans les ruines d'une salle à manger de Saharelgarde. La chaise est déformée et craquelée après avoir été exposée aux éléments pendant des années. Elle confère un abri.

GÉRER LES SB1RES

À moins que certains n'aient été tués dans la zone R7, quinze sbires rats-garous défendent cette pièce. Plutôt que de faire des tests d'initiative pour chacun d'entre eux, divisez-les en trois groupes à peu près égaux ayant chacun le même modificateur à l'initiative (+9).

R9 : PASSAGE PIÉGÉ

Rencontre de niveau 3 (800 px)

CONFIGURATION

3 protecteurs de fer (P)

Jib, sorcier gobelin (S)

Cette pièce garde l'accès au passage qui mène aux lointaines catacombes sous les ruines de Gardesort. Les rats-garous du clan Darano savent que Thoran a emprunté ce chemin pour gagner la tour du Sceptre. Toutefois, après avoir perdu un certain nombre des membres de son clan lors d'attaques de morts-vivants, Ephram a interdit toute nouvelle tentative d'exploration des catacombes. Une paire de pièges mortels et trois protecteurs de fer défendent désormais la zone contre les intrus.

Quand le premier PJ entre dans la pièce, lisez ce qui suit :
Trois créatures ressemblant à des humanoïdes ailés mécaniques se dressent dans une posture menaçante, bloquant l'accès à un couloir obscur qui s'enfonce vers le sud.

Jib, le sorcier gobelin de la zone R7, s'est enfui par là pour y livrer son baroud d'honneur derrière les pièges et les gardiens de l'endroit. Il rôde hors de vue, derrière la porte est ou ouest (la porte opposée à celle par laquelle entrent les PJ). Il écoute à la porte, attendant d'avoir entendu un piège (ou les deux) se déclencher avant d'entrer dans la mêlée. Considérez que Jib a eu accès à une guérison magique et qu'il est donc au maximum de ses points de vie pendant cette rencontre.

Si les PJ ont tué Jib lors de leur précédente rencontre, ou s'ils l'ont interrogé avec succès (cf. page 13), l'adversaire qu'ils trouvent ici est un second sorcier gobelin qui est venu dans cette salle pour vérifier le bon fonctionnement des protecteurs de fer. Modifiez en conséquence le texte d'introduction. Dans tous les cas, la créature qui gardent les protecteurs de fer est le sorcier gobelin qui occupe cette salle avec eux.

Quand le sorcier gobelin apparaît, lisez ce qui suit :
Soudain, l'autre porte de la salle s'ouvre. Une petite silhouette surgit dans la pièce : le lanceur de sorts gobelin qui s'est enfui de la salle de garde inférieure. Il pousse un hurlement de rage en invoquant un autre de ses puissants pouvoirs.

Si le sorcier gobelin que les PJ rencontrent ici n'est pas Jib, ajustez le texte en conséquence.

Si les personnages attaquent le sorcier gobelin, lisez ce qui suit :

Les humanoïdes ailés abandonnent leur posture défensive et commencent à se déplacer dans votre direction.

3 protecteurs de fer (P)

Soldat niveau 3

Animé naturel (créature artificielle, homoncule) de taille M 150 px chacun

Initiative +5 **Sens Perception +6** ; vision dans le noir

Pv 47 ; **péril 23**

CA 18 ; **Vigueur 16**, **Réflexes 15**, **Volonté 13**

Immunités maladie, poison

VD 6

↓ Morsure (simple ; à volonté)

+8 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts.

↓ Garde de créature (réaction immédiate, quand un ennemi adjacent

attaque la créature protégée par le protecteur de fer ; à volonté)

Le protecteur de fer effectue une attaque de morsure contre l'ennemi.

Poursuite

Quand le protecteur de fer effectue une attaque d'opportunité, il se décale de 1 case avant ou après l'attaque.

Alignement non aligné **Langues** –

For 16 (+4) **Dex 15 (+3)** **Sag 11 (+1)**

Con 15 (+3) **Int 5 (-2)** **Cha 8 (+0)**

Jib, sorcier gobelin (S)

Contrôleur (meneur) niveau 3

Humanoïde naturel de taille P (gobelin) 150 px

Initiative +3 **Sens Perception +2** ; vision nocturne

Pv 46 ; **péril 23**

CA 17 ; **Vigueur 14**, **Réflexes 15**, **Volonté 16** ;

cf. aussi commandement arrière

VD 6 ; cf. aussi tactique gobeline

↓ Sceptre de sorcier (simple ; à volonté) **♦ arme**

+7 contre CA ; 1d6 + 1 dégâts.

↗ Charme aveuglant (simple ; à volonté)

Distance 10 ; +7 contre Vigueur ; 2d6 + 1 dégâts, et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

↗ Charme mordant (simple ; recharge ☷ ☷)

Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible subit 3d6 + 1 dégâts si elle se déplace lors de son tour de jeu (sauvegarde annule).

↗ Nuage mortifiant (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) **♦ périmètre**

Explosion de zone 3 à 10 cases ou moins ; réussite automatique ; tous les ennemis pris dans le périmètre subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. Le périmètre confère également un camouflage au sorcier gobelin et à ses alliés. Enfin, Jib peut maintenir le périmètre au prix d'une action mineure, en le déplaçant jusqu'à 5 cases.

↗ Regain de bravoure (réaction immédiate, quand un allié utilise tactique gobeline ; à volonté)

Distance 10 ; l'allié visé peut se décaler de 2 cases de plus et effectuer une attaque.

Tactique gobeline (réaction immédiate, quand le gobelin est raté par une attaque de corps à corps ; à volonté)

Jib se décale de 1 case.

Commandement arrière (interruption immédiate, quand le gobelin est la cible d'une attaque à distance ; à volonté)

Jib peut modifier la cible de l'attaque pour qu'il s'agisse d'un allié adjacent de niveau inférieur ou égal au sien.

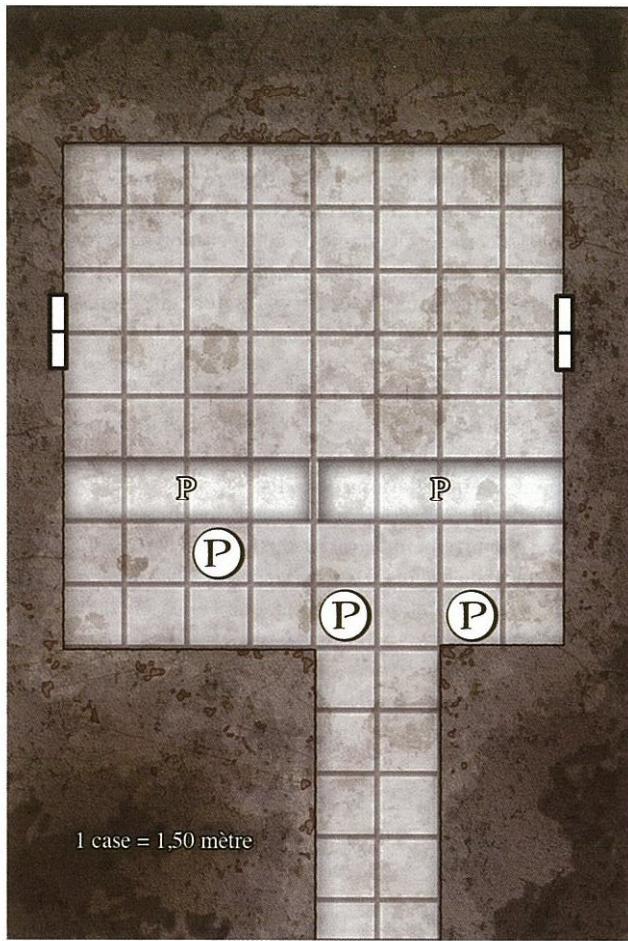
Alignement mauvais **Langues** commun, gobelin

Compétences Discréption +10, Larcin +10

For 10 (+1) **Dex 15 (+3)** **Sag 13 (+2)**

Con 14 (+3) **Int 9 (+0)** **Cha 18 (+5)**

Équipement robe en cuir, sceptre de sorcier



TACTIQUE

Les protecteurs de fer se tiennent de l'autre côté du sol piégé par rapport aux PJ, surveillant le passage sud et les portes. Ils ont pour ordre de tuer toute créature autre qu'un rat-garou ou un gobelin qui entre dans cette pièce et attaque le sorcier gobelin. Ils n'attaquent pas tant qu'un PJ n'a pas attaqué le sorcier gobelin, mais dès que c'est le cas, ils s'avancent d'un pas lourd. Ils connaissent les pièges mais ne s'en soucient nullement : ils marcheront sur les cases piégées et les traverseront sans s'inquiéter de leur sécurité.

Dépourvu d'alliés dotés de tactique gobeline, Jib se fie à ses pouvoirs magiques pour vaincre les PJ. Il utilise en premier lieu son *nuage mortifiant* pour se dissimuler, lui et les protecteurs de fer, avant de se servir de son *charme aveuglant*. Il enchaîne avec un *charme mordant* contre les adversaires les plus proches dans l'espoir de les immobiliser tandis qu'il reste à l'écart de la mêlée. Jib connaît la position des dalles déclenchant les pièges et n'entrera pas volontairement sur ces cases. Déterminé à se venger des PJ, il combat jusqu'à la mort.

Si le sorcier gobelin n'est pas Jib, la seule différence dans sa tactique est qu'il ne désire pas combattre à mort. S'il est réduit à 10 points de vie ou moins, il s'enfuit par le passage est ou ouest (le plus proche).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Pièges lance-fléchettes : cf. le profil ci-dessous.

2 lance-fléchettes

Piège

Gardien niveau 1

100 px chacun

Une section de mur de 1,50 mètre de côté est percée de dizaines de minuscules trous dissimulant chacun un lance-fléchettes.

Perception

- ◆ DD 14 : le personnage détecte une dalle sensible au sol.
- ◆ DD 17 : le personnage remarque les trous dans le mur.

Déclencheur

Le piège se déclenche quand un personnage marche sur une dalle sensible. Il entre ensuite dans l'ordre d'initiative juste après la créature qui l'a déclenché, attaquant à chaque round sur une durée totale de 5 rounds. Ensuite, il doit être recharge pour pouvoir faire feu à nouveau.

Attaque ♦ poison

Réaction immédiate ou Action simple Distance 8

Cible : chaque créature située sur une dalle sensible.

Attaque : +6 contre CA

Réussite : 1d6 + 4 dégâts de poison

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent à une dalle sensible peut la désactiver avec un test de Larcin DD 14.
- ◆ Un personnage adjacent à un lance-fléchettes peut le désactiver avec un test de Larcin DD 14. Il faut réussir trois tests pour désactiver complètement le piège.
- ◆ Un personnage situé sur une case piégée parmi les plus proches du mur peut utiliser une action simple pour obstruer les trous à l'aide d'un bouclier, d'une cape tendue ou de tout objet plat similaire. Ce faisant, il réduit de moitié les dégâts du lance-fléchettes lors de sa prochaine attaque.
- ◆ Un personnage qui réussit un test d'Athlétisme DD 5 (DD 10 s'il n'a pas pris son élan sur 2 cases) peut sauter par-dessus la dalle sensible.

INCARNER LES MONSTRES

Si Jib a atteint cette pièce, il a déjà échappé une fois aux PJ (dans la pièce R7). Par conséquent, il ne se montre pas geignard et terrorisé comme si les PJ l'avaient capturé.

À chaque round, il leur crie quelque chose en commun :

« *Vous avez peut-être eu raison des Darano, mais... je suis l'instrument... de leur vengeance !* »

« *Ce lieu sera bientôt votre tombeau... Je vous y enterrerai peut-être moi-même !* »

« *Si vous mourez ici, votre âme n'aura pas de repos. Vous resterez à jamais des zombies stupides !* »

« *Fuyez maintenant ou restez prisonniers de Gardesort... pour l'éternité !* »

Les protecteurs de fer ne savent pas réellement parler, mais Jib leur fait prononcer diverses remarques dès qu'ils attaquent. L'un d'entre eux lance « *Votre chair est faible !* ». Le deuxième dit « *Ressentez la douleur de la malédiction des Darano !* » tandis que le troisième annonce « *Gardesort vous consumera !* »

LES CATACOMBES

Les antiques catacombes situées sous Saharelgarde servaient de crypte et de chambres funéraires aux résidents du château. Elles étaient reliées entre elles par un complexe réseau d'égouts et de canaux de drainage. Bien que les catacombes aient survécu à la chute de Saharelgarde, elles se sont rapidement effondrées et transformées en ruines. Les morts qui s'y trouvaient se sont lentement éveillés en réaction à l'agitation régnant sur le monde de la surface.

Il y a des décennies, un vampire prêtre de Baine qui cherchait à échapper aux bouleversements et à la destruction consécutifs à la Magepeste se mit en quête des ruines de Gardesort. Le dénommé Barthus se rendit dans les catacombes oubliées de tous, usant de ses pouvoirs divins pour assujettir les morts-vivants qui y rôdaient, et il s'établit en tant que seigneur de ce domaine secret.

Quand le shadar-kai Thoran s'aventura pour la première fois dans les catacombes en quête d'une entrée menant à la Tour du Sceptre, il perdit bon nombre de ses adeptes face à Barthus et ses gardiens morts-vivants. Depuis lors, d'autres rampants obscurs ont été victimes des vampiriens de Barthus. Comme les rats-garous et leurs alliés, les serviteurs de Thoran évitent l'endroit.

PARTICULARITÉS DES CATACOMBES

Bien des sections des catacombes oubliées se sont effondrées et s'avèrent désormais inaccessibles aux explorateurs à moins que quelqu'un ne se lance dans une entreprise d'excavation à grande échelle. Les sections qui subsistent sont restées relativement robustes, y compris l'ancien égout du château et les canaux d'évacuation des eaux.

Plafonds : les corridors des catacombes ont des plafonds de 3 mètres de haut. Les salles sont normalement hautes de 6 mètres et soutenues par des arches de pierre. La zone C8 fait exception puisqu'elle est dotée d'un plafond plat de 3,60 mètres de haut.

Sols : le sol des catacombes est fait de dalles scellées à la roche par du mortier.

Portes : on trouve deux types de portes dans les catacombes : des doubles portes de bois bardées de fer dans des encadrements en arche, et des portes de fer en forme de grille composées de barres de métal qui s'entrecroisent verticalement et horizontalement.

Les intersections des barres de ces grilles sont dotées de pointes des deux côtés, ce qui rend périlleuse toute tentative visant à les forcer. À moins que le contraire ne soit précisé, un personnage peut forcer une grille à s'ouvrir en réussissant un test de Force DD 20. Lors de toute tentative de ce genre, qu'elle réussisse ou non, le personnage court le risque de se blesser (la grille effectue une attaque +5 contre ses Réflexes et inflige 1d4 dégâts en cas de réussite). Bien que les barres de fer de ces portes soient rouillées et grêlées par endroits, l'antique magie qui fut utilisée lors de leur construction demeure et leur permet de conserver solidité et résistance. Un personnage adjacent à une grille peut voir la zone qui s'étend de l'autre côté.

Les portes des catacombes s'ouvrent facilement, sauf indication contraire.

Canaux : les canaux d'eaux usées qui parcourent les catacombes sont généralement profonds de 1,50 mètre et larges de 3 mètres, et sont remplis d'eau trouble. Dans les rares zones où les canaux traversent des pièces ou des couloirs, ils restent profonds de 1,50 mètre mais sont ouverts. Aux autres endroits, ils sont ponctués de grilles de fer (elles ne sont pas indiquées sur la carte) afin d'empêcher l'accès au château au-dessus. Une ancienne magie de conservation a permis à ces grilles de fer de demeurer solides et intactes.

Les canaux ne transportent plus les déchets, bien que l'eau de pluie coule toujours dans les catacombes depuis les ruines au-dessus. Les fréquents éboulements le long des canaux les remplissent d'une eau trouble et stagnante qui s'infiltra lentement dans les conduits. Les marques des hautes eaux qu'on trouve dans les salles et les couloirs témoignent des inondations de jadis.

Éboulements : l'érosion et le passage du temps ont provoqué l'effondrement de vastes sections des catacombes. Bien que ces éboulements ne fragilisent pas la structure des autres zones, ils bloquent toute exploration à partir du point où ils ont lieu.

Lumière : en dehors de la zone C6, les salles et les passages des catacombes ne sont nullement éclairés. Toutes les descriptions supposent que les PJ ont une source de lumière ou un moyen magique leur permettant de voir dans ce noir d'encre.

C1. CRYPTE DES DOMESTIQUES

Les domestiques de la classe dirigeante de Saharelgarde étaient enterrés dans cette salle.

Quand les PJ approchent l'entrée nord, lisez ce qui suit :
Le couloir est ici jonché d'ossements et de gravats. Ils ne bloquent pas le passage mais rendent le déplacement difficile.

Quand les PJ entrent dans la zone, lisez ce qui suit :

Un canal d'eau stagnante traverse cette salle, et l'air est imprégné d'une odeur de moisissure et de pierre humide. Les eaux troubles du canal se séparent avant de sortir par des conduites au sud et à l'ouest qui ne laissent pas d'espace entre le sol et la surface de l'eau. Sur les murs nord et sud, du sol au plafond, s'alignent des niches funéraires où l'on aperçoit le reflet blasé des ossements.

De longues bandes de moisissure d'araignée recouvrent le plafond comme des toiles d'araignée, et une ligne noire à mi-hauteur des murs indique le niveau autrefois atteint par les eaux. Un pont de fer forgé rouillé enjambe le canal. Des passages semblent mener à l'est et à l'ouest, mais ils sont bloqués par des portes aux barreaux de fer pourvus de pointes.

Un mur factice disposé de ce côté du couloir dissimulait autrefois la route menant des remparts aux catacombes. Un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 peut déduire que le mur a été récemment abattu (par Thoran).

Piste : un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 en examinant le sol découvre plusieurs empreintes de pas formant une piste entre cette pièce et le passage jonché de gravats. La plupart des empreintes semblent humanoïdes, mais des traces de pattes griffues ont également été laissées par les rats-garous sous leur forme hybride. Les traces les plus fraîches semblent dater d'un mois ou plus.

Rencontre tactique : C1 : Crypte des domestiques, page 22.

C2. CRYPTE DES NOBLES

Les nobles de l'ancienne Saharelgarde étaient inhumés dans les niches funéraires de cette chambre.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Ici, l'air est froid et humide. Des marques d'eau sur le sol et les murs témoignent des inondations de jadis. Le plafond de cette salle était autrefois orné d'une belle fresque représentant des nobles rassemblés autour d'un festin, une silhouette sombre et squelettique symbolisant sans doute la mort étant assise en bout de table. Des rangées de niches funéraires s'alignent le long des murs nord et sud, et une grande grille de fer est sertie dans le sol au sud-est.

Rencontre tactique : C2 : Crypte des nobles, page 24.

Trésor : les nobles enterrés ici ont été ensevelis avec des atours qui ont survécu au passage du temps. Si un ou plusieurs personnages prennent le temps de fouiller les niches, chacun d'entre eux a 20 % de chances par heure de trouver l'équivalent de 1d10×10 po de joyaux et d'ornements, pour un maximum de 200 po sur l'ensemble de la zone.

C3. LE REPOS DES GUERRIERS

Cette zone est composée de deux pièces : une crypte funéraire dans la salle nord et un ossuaire au sud. La rouille a bloqué la grille de fer qui constitue la porte nord, et il faut un test de Force DD 25 (au lieu du DD 20 habituel) pour la forcer à s'ouvrir.

Quand les PJ entrent dans la salle nord, lisez ce qui suit :

Des catafalques de pierre surélevés sont disposés sur le sol de cette vaste salle, quelques-uns d'entre eux contenant les restes d'antiques guerriers alignés avec discipline même dans la mort. Les formes vêtues de cotte de mailles sont recouvertes d'une nappe de poussière, leurs mains squelettiques serrant des lames rongées par la rouille. Le sol est jonché d'un tas d'ossements et de pièces d'armures rouillées.

Les soldats de l'ancienne Saharelgarde ont été enterrés ici équipés comme pour la guerre. À l'époque, les corps des guerriers étaient disposés sur les catafalques de pierre, puis après un certain temps, les gardiens retiraient les ossements et les entreposaient dans l'ossuaire au sud. Aucune des pièces d'équipement enterrées avec les cadavres n'a la moindre valeur.

Quand les PJ entrent dans la salle sud, lisez ce qui suit :

Vous voyez les restes de grands réceptacles de pierre qui devaient autrefois être alignés sur le sol de cette salle. Autour et à l'intérieur de ces réceptacles brisés, des ossements poussiéreux et les restes corrodés d'armures et d'armes jonchent le sol, formant une couche atteignant par endroits soixante centimètres d'épaisseur.

Après leur exposition dans la crypte du nord, on plaçait les restes des guerriers dans de grands réceptacles de pierre présents dans cette salle. Après la chute de Saharelgarde, des pillards de tombes ont saccagé cette zone et emporté tous les objets ayant un tant soit peu de valeur.

Rencontre tactique : C3 : Repos des guerriers, page 25.

Développement : enterrés sous les débris dont la salle est remplie se trouve l'un des minces piliers d'albâtre (de 3 m de haut et pesant 175 kg) que les serviteurs de Thoran recherchent dans les ruines. Il peut être découvert par un personnage qui réussit un test de Perception DD 20.

La grille de fer à l'ouest (menant à la zone C5) est bloquée en position fermée par la rouille (Force DD 25).

En revanche, la grille de fer au sud s'ouvre facilement. Si les personnages suivent le passage, ils découvrent rapidement que celui-ci tourne à l'est et se termine sur un mur de rochers et de gravats impossible à traverser.

C4. CRYPTE DES ARCANISTES

Quand les arcanistes de Saharelgarde mouraient, ils n'étaient pas ensevelis dans des niches communes comme le reste des habitants du château : chacun d'eux bénéficiait de sa propre crypte richement décorée et pourvue d'une chambre funéraire spéciale comme celle-ci.

Quand les PJ entrent dans cette zone depuis n'importe quel côté, lisez ce qui suit :

Cette salle est remplie d'un certain nombre de chambres funéraires distinctes formant un labyrinthe de passages. Leurs toits sont des pyramides à quatre côtés qui touchent presque le plafond, et leurs lourdes portes de pierre sont gravées d'étranges glyphes.

Rencontre tactique : C4 : Crypte des arcanistes, page 26.

Trésor : le nécrophage fossoyeur de cette zone a pillé toutes les autres cryptes. Sa crypte centrale contient neuf médaillons en or valant 50 po chacun, une baguette magique +1 et une potion de regain.

C5. CRYPTE DES ROTURIERS

Les canaux des catacombes passaient autrefois sous les sols dallés des couloirs menant à cette pièce. Ces sols se sont désagrégés au fil des ans, laissant apparaître la surface de l'eau qui se trouve quelques centimètres à peine sous les portions de sol encore intactes.

Quand les PJ atteignent l'intersection du canal et du couloir, lisez ce qui suit :

Le sol s'est partiellement effondré, révélant les eaux qui coulent paresseusement sous les ruines. Les eaux sombres montent presque jusqu'au sol décrépit, la lumière se reflétant à leur surface. Vous pouvez continuer le long du couloir d'où vous venez ou vous diriger vers le sud, en pataugeant sur le sol noyé sous plusieurs centimètres d'eau.

Si les personnages viennent de la zone C4 et se dirigent vers l'est le long du couloir, ils arriveront bientôt à la grille rouillée qui sert de porte à la zone C3 (cf. plus haut). S'ils décident de tourner vers le sud en direction de C5, poursuivez avec le texte page suivante.

Quand les PJ voient pour la première fois la chambre funéraire, lisez ce qui suit :

Devant vous s'étend une salle obscure, traversée en son milieu par un canal. Le cours d'eau se sépare vers les deux côtés à deux reprises, ces filets d'eau secondaires longeant de petites élévations de sol sec avant de disparaître sous les murs. Des ponts de fer forgé enjambent ces canaux latéraux, mais l'un d'eux s'est effondré dans l'eau et il n'en reste plus qu'un enchevêtement de métal rouillé.

Des niches funéraires superposées s'alignent sur les murs de cette vaste crypte. La plupart de ces niches sont vides, mais de grandes piles d'ossements sont entassées devant elles.

Ce que les PJ peuvent effectivement voir de la salle dépend des moyens d'éclairage dont ils disposent et de la distance qu'ils parcourent avant qu'un combat n'éclate (par exemple, le pont de fer forgé au sud n'est pas immédiatement visible si les PJ entrent par le nord). Adaptez donc le texte précédent afin qu'il corresponde à ce que les personnages découvrent à un moment donné.

C'est ici que les membres de la classe inférieure de Saharelgarde étaient inhumés. Après la chute du château, des pillards de tombes ont saccagé cette salle à plusieurs reprises.

Rencontre tactique : C5 : Crypte des roturiers, page 28.

C6. CHAPELLE FUNÉRAIRE

Les morts de Saharelgarde étaient emmenés dans cette chambre pour recevoir les derniers sacrements et le service funéraire, avant d'être enterrés dans les catacombes.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

Les murs de cette salle sont recouverts d'un plâtre sombre en train de s'effriter. Au nord, devant un rideau en lambeaux, se trouve un catafalque de pierre flanqué de deux trépieds supportant des braseros de bronze allumés. L'essentiel de la pièce est occupé par des bancs de bois déformés par l'humidité, avec deux autres braseros sur trépied au fond. La fumée qu'émettent les brasiers est particulièrement désagréable : elle vous fait monter les larmes aux yeux et vous brûle la gorge.

Rencontre tactique : C6 : Chapelle funéraire, page 29.

Trésor : si l'on fouille les corps des vampiriens (Perception DD 16), on peut découvrir que l'un d'entre eux porte deux minces morceaux d'albâtre : un carré de 5 centimètres de côté et un autre de 10 centimètres de côté dont un coin est coupé, lui donnant une forme de pentagone irrégulier. Ces morceaux font partie de la clef qui ouvre les serrures runiques de la tour (cf. page 44).

C7. MORGUE

C'est dans cette salle que les cadavres étaient embaumés et préparés pour leur enterrement.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

Des colonnes de pierre soutiennent le plafond voûté de cette salle spacieuse. Trois larges tables de pierre comportant des sillons d'écoulement se dressent au centre. Une ou deux urnes de pierre sont placées à côté de chaque table, et plusieurs autres sont alignées le long du mur nord. Du côté est de la pièce, des cercueils sont entassés, formant un empilement de trois mètres de haut, au sommet duquel repose un large trône de bois, abîmé et usé, mais élégamment orné de motifs de fleurs et d'animaux fantastiques.

Rencontre tactique : C7 : Morgue, page 30.

Trésor : dans le cercueil de Barthus (cf. Particularités de la zone de la rencontre C7) sont cachées 85 po, 380 pc et une collection de 25 dents en argent valant 2 pa chacune.

C8. GARDE D'HONNEUR

Une garde d'honneur était postée dans cette salle pour contrôler l'entrée des catacombes. Après la chute du Nétheril, une meute de pillards assiégea la pièce pour accéder aux richesses enterrées derrière. Bien que les soldats aient été tués, leur capitaine parvint à activer un piège qui a protégé la pièce durant les longues années qui se sont écoulées depuis.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

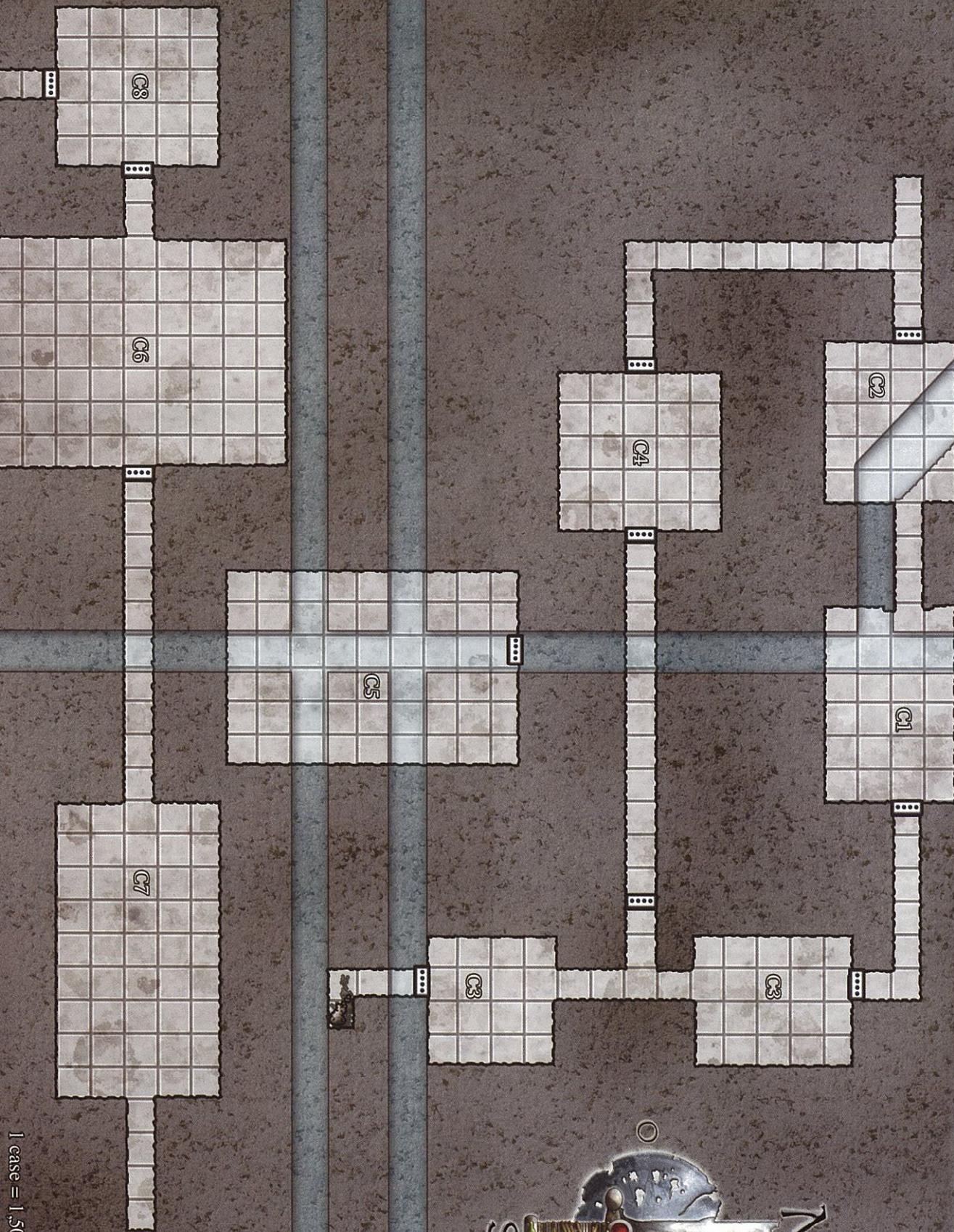
Cette chambre a un plafond peu élevé fait de dalles de roche plates, contrairement aux plafonds voûtés que vous avez vus partout ailleurs. Les doubles portes est et sud sont légèrement surélevées par rapport au sol de la pièce, une courte volée de marches menant à chacune d'elles. Les ossements d'une douzaine de squelettes sont épargnés dans la pièce, mêlés à leurs armes et leurs armures délabrées, vestiges apparents d'une grande bataille.

Rencontre tactique : C8 : Garde d'honneur, page 32.

Développement : derrière la porte sud, les PJ découvrent un couloir qui s'enfonce dans l'obscurité. Des passages latéraux s'y ouvrent à intervalles réguliers, mais ils mènent tous à des voies obstruées par des éboulements et donc sans issue. La seule voie qui s'ouvre aux PJ continue au sud sur environ 45 mètres, les conduisant au niveau inférieur de la Tour du Sceptre.

Px de quête : accordez 125 px aux PJ pour avoir atteint l'accès à la Tour du Sceptre.

LES CATACOMBES



1 case = 1,50 mètre

RENCONTRE C1 : CRYPTE DES DOMESTIQUES

Rencontre de niveau 4 (650 px)

CONFIGURATION

1 squelette d'esquilles (S)

3 chauves-souris des ombres (C)

Dans les années qui suivirent l'appropriation des catacombes par Barthus, une petite colonie de chauves-souris des ombres s'installa dans ces profondeurs. Quand les Darano explorèrent pour la première fois cette salle en passant par l'accès qu'avait ouvert Thoran dans les tunnels des remparts, ils parvinrent à capturer l'une de ces créatures (cf. zone R4).

Les chauves-souris des ombres sont accrochées au plafond, dissimulées parmi les lambeaux de moisissure. On peut les détecter en réussissant un test de Perception opposé à leurs tests de Discréption (+10). Les chauves-souris se reposent mais elles sont conscientes de la présence des PJ dès qu'ils entrent dans la pièce. Si personne ne les remarque, elles fondent sur les personnages dans une attaque surprise.

Le squelette d'esquilles est étendu dans la niche funéraire inférieure située à l'est du passage nord, ressemblant à une pile d'ossements comme celles des autres niches. Il reste dans son alcôve jusqu'à ce qu'on le détecte ou qu'un combat éclate avec les chauves-souris. Il bondit alors et attaque le personnage le plus proche.

Les personnages qui tentent de s'enfuir de cette pièce et d'éviter le combat doivent d'abord affronter un piège mortel de l'autre côté du pont.

ÉTUDIER LES CRYPTES

Les PJ qui sont passés maîtres dans les compétences d'Exploration, d'Histoire ou de Religion peuvent rassembler des informations intéressantes en examinant les niches funéraires.

Exploration (DD 10) : ces cadavres datent de plusieurs siècles et n'ont jamais été dérangés depuis.

Histoire (DD 15) : le tissu en lambeaux qu'on trouve au milieu des ossements porte des broderies simples caractéristiques du Bas Nétheril, un empire antique qui s'est effondré il y a plus d'un millénaire.

Histoire (DD 20) : les vêtements des cadavres indiquent qu'ils étaient tous membres de la classe des domestiques.

Religion (DD 20) : les bandelettes funéraires indiquent que la plupart des cadavres sont morts de vieillesse et ont été enterrés avec honneur au terme d'une longue existence.

Les mêmes DD s'appliquent aux autres corps ensevelis dans les catacombes. Modifiez les informations historiques pour les adapter aux occupants de chaque chambre funéraire (nobles en C2, arcanistes en C4, etc.).

Quand les chauves-souris des ombres attaquent
lisez ce qui suit :

Dans un tourbillon d'ailes noires, les nappes de moisissure qui pendent du plafond s'agitent follement tandis que trois chauves-souris de la taille de gros chiens fondent sur vous depuis leurs perchoirs. Leurs queues acérées comme des rasoirs fouettent l'air au moment où elles vous encerclent.

Quand le squelette d'esquilles attaque, lisez ce qui suit :
Un cliquettement d'os annonce l'apparition d'un squelette qui se hisse hors d'une des niches du mur nord. L'un de ses bras se termine par un moignon d'os fracassé, tandis que l'autre a un cimenterre rouillé attaché à l'avant-bras en guise de main.

Squelette d'esquilles (S) Brute niveau 5
Animé naturel (mort-vivant) de taille M
200 px

Initiative +5 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 77 ; **péril 38** ; cf. aussi **explosion d'esquilles**

CA 17 ; **Vigueur 16**, **Réflexes 16**, **Volonté 15**

Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 6

⊕ Cimenterre (simple ; à volonté) **arme, nécrotique**
+9 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11), plus 5 dégâts nécrotiques.

⊕ Esquilles (simple ; à volonté) **nécrotique**
+9 contre CA ; 1d4 + 3 dégâts, et 5 dégâts nécrotiques continus (sauvegarde annule).

↔ Explosion d'esquilles (quand le squelette est en péril pour la première fois et à nouveau lorsqu'il tombe à 0 point de vie) **nécrotique**
Explosion de proximité 3 ; +8 contre Réflexes ; 2d6 + 3 dégâts nécrotiques.

Alignement non aligné **Langues** -

For 16 (+5) **Dex 16 (+5)** **Sag 14 (+4)**

Con 17 (+5) **Int 3 (-2)** **Cha 3 (-2)**

Équipement cimenterre

3 chauves-souris des ombres (C) Chasseur niveau 3
Bête ombreuse de taille M
150 px chacune

Initiative +9 Sens Perception +7 ; vision dans le noir

Pv 38 ; **péril 19**

CA 17 ; **Vigueur 14**, **Réflexes 17**, **Volonté 12**

VD 2 (maladroit), vol 8 ; cf. aussi **attaque en vol**

⊕ Fouette-queue (simple ; à volonté)
+8 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Lorsque la lumière est faible ou que règne l'obscurité, la chauve-souris des ombres bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 6 dégâts supplémentaires.

⊕ Attaque en vol (simple ; à volonté)

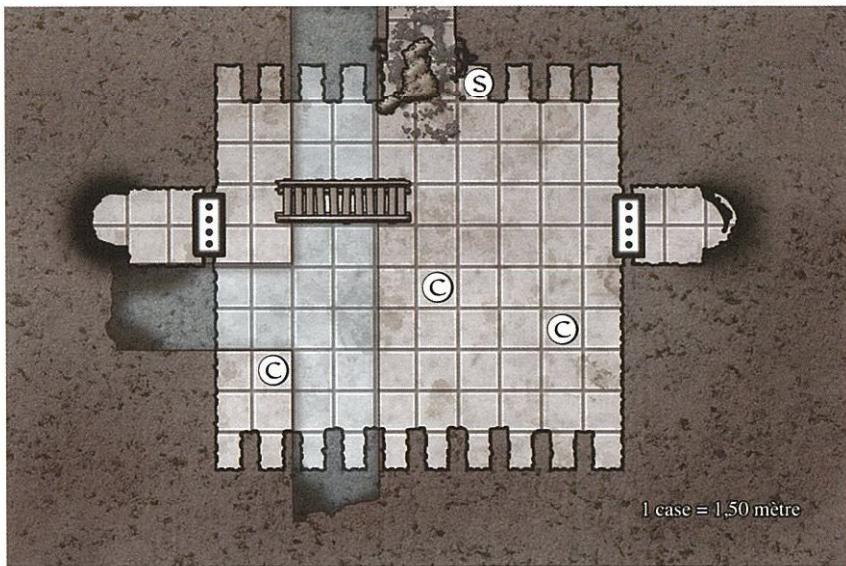
La chauve-souris des ombres se déplace jusqu'à 8 cases en volant et effectue une attaque de base de corps à corps à n'importe quel moment de son déplacement, sans provoquer d'attaques d'opportunité en s'éloignant de la cible de l'attaque.

Alignement non aligné **Langues** -

Compétences Discréption +10

For 13 (+2) **Dex 18 (+5)** **Sag 13 (+2)**

Con 14 (+3) **Int 2 (-3)** **Cha 11 (+1)**



Grille cloutée pivotante

Piège

La grille cloutée qui sert de porte à la sortie ouest est piégée : elle pivote vers l'extérieur à 180° et cloue quiconque se trouve devant le mur ouest, l'empalant sur ses piques et le clouant sur place.

Perception

- ◆ DD 25 : le personnage remarque le mécanisme à ressort caché.

Déclencheur

Le piège se déclenche quand un personnage tente d'ouvrir la grille.

Attaque

Réaction immédiate Corps à corps

Cible : la créature qui a déclenché le piège et quiconque se trouve dans les 4 cases situées devant le piège et les 4 cases situées à sa gauche.

Attaque : +8 contre Réflexes

Réussite : les cibles subissent 2d6 + 2 dégâts et sont clouées contre le mur situé près de la grille. 5 dégâts continus à chaque round à cause des clous qui empaillent les victimes et les écrasent contre le mur.

Échec : la cible subit 1d4 + 2 dégâts en recevant un coup oblique et se trouve projetée dans le canal.

Effet : la grille cloutée est verrouillée en position ouverte contre le mur situé au nord de l'entrée.

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent au piège peut le déclencher au moyen d'un test de Larcin DD 5. La porte s'ouvre à la volée et se bloque contre le mur. Si le personnage adjacent est à droite de la porte, il est affecté par le piège normalement. Les autres personnages ont le temps de s'écartier.
- ◆ Un personnage adjacent au piège peut le neutraliser au moyen d'un test de Larcin DD 20. La grille peut être ouverte sans déclencher le piège tant que celui-ci reste neutralisé.
- ◆ Un personnage adjacent au piège peut le désamorcer au moyen d'un test de Larcin DD 20. On peut désormais ouvrir la grille en toute sécurité.
- ◆ Un personnage non affecté par le piège peut effectuer un test d'Athlétisme DD 20 pour briser la grille une fois qu'elle s'est bloquée en position ouverte, libérant ainsi les personnages prisonniers.
- ◆ Un personnage non affecté par le piège peut effectuer un test de Larcin DD 25 pour désactiver le mécanisme qui maintient la grille en place une fois qu'elle s'est bloquée en position ouverte, libérant ainsi les personnages prisonniers.
- ◆ Un personnage prisonnier peut réussir à se dégager de derrière la grille au moyen d'un test d'Acrobatie DD 20 (action de mouvement).

Gardien niveau 2

125 px

TACTIQUE

Le squelette d'esquilles se jette dans la bataille, alternant les coups de cimenterre et les attaques d'esquilles. Il tente de rester au milieu d'autant de PJ que possible pour accroître l'effet de son explosion d'esquilles s'il est en péril ou lors de sa destruction.

Les chauves-souris des ombres tentent de rester dans l'obscurité ou dans une lumière faible si possible, augmentant ainsi l'efficacité de leur attaque de *fouette-queue*. Elles utilisent leur *attaque en vol* pour rester hors de portée des attaques de corps à corps. Elles prennent leurs ennemis en tenaille avec le squelette ou leurs congénères dès que possible.

Si deux chauves-souris des ombres sont tuées, les survivantes s'enfuient par le nord (effectuant un double déplacement en volant à toute vitesse). Le squelette combat jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Si les PJ s'enfuient, le squelette les poursuit hors de la salle, mais les chauves-souris se regroupent et retournent sur leur perchoir.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Canal : le canal est profond de 1,50 mètre. Combattre dans l'eau provoque un malus de -2 aux jets d'attaque excepté dans le cas des lances et des arbalètes. Les créatures se trouvant dans l'eau doivent utiliser la compétence Athlétisme pour se déplacer. Le squelette d'esquilles ignore ces effets.

Un personnage qui réussit un test de Perception DD 20 en fouillant le canal découvre les corps en décomposition de deux rats-garous.

Niches funéraires : ces niches mesurent 90 centimètres de haut sur 90 centimètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Elles sont construites les unes au-dessus des autres, par colonnes de cinq jusqu'au plafond et ne contiennent que des os rongés et des lambeaux de vêtements. On peut escalader l'entrée des niches en réussissant un test d'Athlétisme DD 10.

Pont en fer forgé : le pont enjambe le canal et comporte des rambardes de 90 centimètres de haut de chaque côté. Bien qu'il soit rouillé et qu'il grince, ce pont est solide.

Gravats : ces cases du couloir menant au nord sont considérées comme un terrain difficile.

Grille cloutée pivotante : cf. profil.

RENCONTRE C2 : CRYPTE DES NOBLES

Rencontre de niveau 2 (625 px)

CONFIGURATION

5 nuées de rats (R)

Aucun mort-vivant ne s'est approprié cette salle, mais des centaines de rats nichent dans un complexe de terriers situé le long du canal qui passe sous le sol.

Aucune des nuées de rats n'est visible au début, mais un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 près de la grille entend des bruits de grattement et d'éclaboussures venant d'en dessous. Ne placez pas les nuées de rats sur la carte tant que la fosse piégée ne s'est pas déclenchée. À ce moment, deux nuées commencent à attaquer depuis l'intérieur de la fosse tandis que les trois autres surgissent de la grille.

Quand les nuées de rats émergent pour attaquer, lisez ce qui suit :

Soudain, une nuée de petits corps à fourrure noire jaillit de sous le sol en se dirigeant vers vous.

5 nuées de rats (R)

Franc-tireur niveau 2

Bête naturelle (nuée) de taille M

125 px chacune

Initiative +6

Sens Perception +6 ; vision nocturne

Attaque de nuée aura 1 ; la nuée de rats effectue une attaque de base au prix d'une action libre contre chaque ennemi qui débute son tour de jeu dans l'aura.

Pv 36 ; péril 18

CA 15 ; Vigueur 12, Réflexes 14, Volonté 11

Résistances demi-dégâts contre les attaques de corps à corps et à distance ; Vulnérabilités 5 contre les attaques de proximité et de zone

VD 4, escalade 2, natation 2

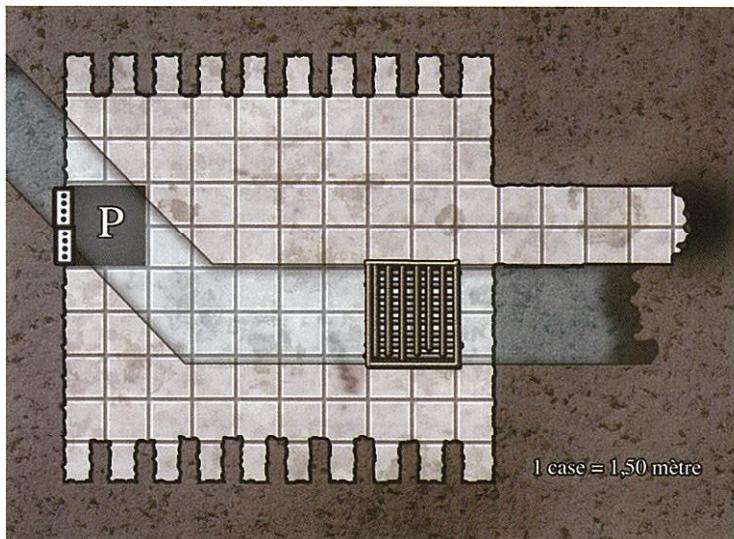
⊕ Morsure grouillante (simple ; à volonté)

+6 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts, et 3 dégâts continus (sauvegarde annule).

Alignment non aligné Langues –

For 12 (+2) Dex 17 (+4) Sag 10 (+1)

Con 12 (+2) Int 2 (-3) Cha 9 (+0)



Fosse inondée

Piège

Gardien niveau 1

100 px

Une fosse couverte est dissimulée près des portes ouest (P sur le plan). Un faux plancher laisse tomber la créature qui marche dessus dans le canal situé sous cette zone.

Perception

♦ DD 23 : le personnage remarque la maçonnerie factice.

Déclencheur

Le piège se déclenche quand un personnage entre sur l'une des 4 cases contenant le piège.

Attaque

Réaction immédiate Corps à corps

Cible : la créature qui a déclenché le piège.

Attaque : +4 contre Réflexes

Réussite : la cible tombe dans un canal rempli d'eau et profond de 1,50 mètre, et elle est attaquée par une nuée de rats.

Échec : la cible retourne sur la dernière case qu'elle occupait et son action de mouvement se termine immédiatement.

Effet : le sol factice s'ouvre, ce qui révèle la fosse.

Contre-mesures

- ♦ Un personnage adjacent au piège peut le déclencher au moyen d'un test de Larcin DD 5. Le faux sol s'ouvre alors sans causer de dégâts, mais deux nuées de rats surgissent de la fosse pour attaquer.
- ♦ Un personnage adjacent au piège peut le neutraliser pendant 1 round au moyen d'un test de Larcin DD 20. On peut traverser le sol sans danger tant que le piège demeure neutralisé.
- ♦ Un personnage adjacent au piège peut le désamorcer au moyen d'un test de Larcin DD 20. On peut alors traverser ces cases sans danger.
- ♦ Un personnage qui réussit un test d'Athlétisme (DD 10, ou DD 20 s'il ne court pas pour prendre son élan) peut bondir par-dessus la fosse.
- ♦ Un personnage peut se hisser hors de la fosse au moyen d'un test d'Athlétisme DD 12.

TACTIQUE

Les nuées de rats tentent de cerner en permanence les PJ, espérant optimiser le nombre de créatures prises dans l'aura de leur attaque de nuée. Les nuées combattent jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Grille au sol : cette grille de fer est fixée au sol de pierre brute. Ces cases sont considérées comme un terrain difficile, mais pas pour les nuées de rats.

Niches funéraires : ces niches mesurent 90 centimètres de haut sur 90 centimètres de large et 1,50 mètre de profondeur. Elles sont construites les unes au-dessus des autres, par colonnes de cinq jusqu'au plafond et ne contiennent que des os rongés et des lambeaux de vêtements. On peut escalader l'entrée des niches en réussissant un test d'Athlétisme DD 10.

Fosse inondée : cf. profil ci-dessus.

Canal : le canal sous la fosse est profond de 1,50 mètre. Combattre dans l'eau provoque un malus de -2 aux jets d'attaque sauf dans le cas des lances et des arbalètes. Les créatures se trouvant dans l'eau doivent utiliser la compétence Athlétisme pour se déplacer.

RENCONTRE C3 : LE REPOS DES GUERRIERS

Rencontre de niveau 1 (475 px)

CONFIGURATION

1 spectre (S)

12 squelettes décrépits (D)

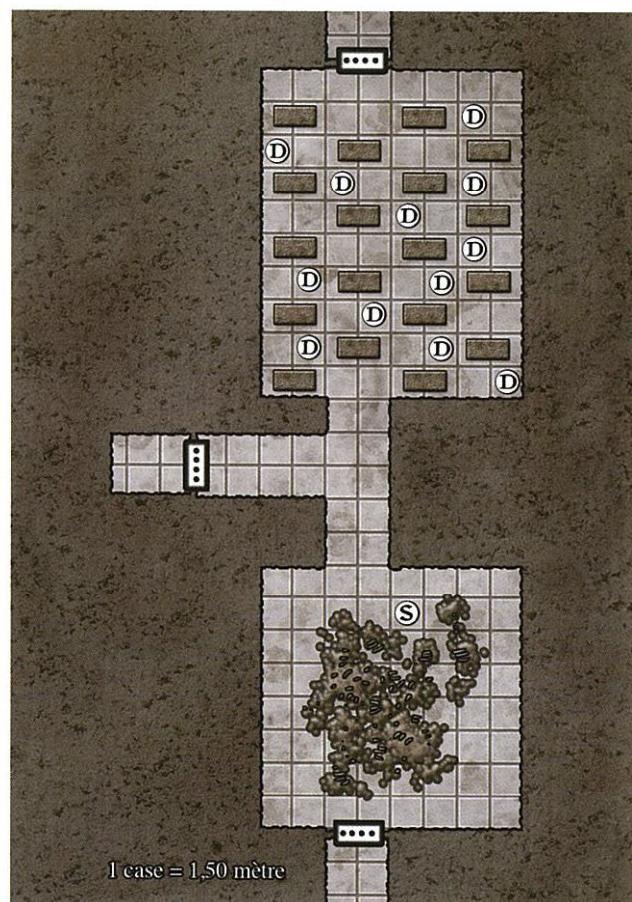
Quand Saharelgarde tomba, un pillard fut capturé et tué dans cette salle. Ce voleur haineux revint sous la forme d'un spectre, rassemblant un cercle de serviteurs morts-vivants sous sa coupe.

Les quelques cadavres visibles sont inoffensifs, les squelettes animés étant tous accroupis derrière les catafalques de pierre. Il est impossible pour les PJ de les voir tant qu'ils n'ont pas pénétré dans la pièce. Le spectre se cache derrière les ossements de la chambre sud.

Quand les PJ entrent dans la pièce nord, lisez ce qui suit :
Des tas d'ossements éparsillés entre les tombeaux se lèvent une douzaine de silhouettes squelettiques, serrant des arcs longs dans leurs mains osseuses.

Quand le spectre attaque (probablement alors qu'il est invisible), lisez ce qui suit :

Au-dessus des restes d'ossements qui jonchent la salle, apparaît brusquement une brume éthérée de forme humanoïde.



12 squelettes décrépits (D)

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

Sbire niveau 1
25 px chacun

Initiative +3 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 13

Immunités maladie, poison

VD 6

⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme
+6 contre CA ; 4 dégâts.

⊗ Arc court (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 15/30 ; +6 contre CA ; 3 dégâts.

Alignement non aligné Langues -

For 15 (+2) Dex 17 (+3) Sag 14 (+2)

Con 13 (+1) Int 3 (-4) Cha 3 (-4)

Équipement bouclier lourd, épée longue, arc court, carquois de 10 flèches

Spectre (S)

Chasseur niveau 4

Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M

175 px

Initiative +8 Sens Perception +6, vision dans le noir

Frissons spectraux (froid) aura 1 ; les ennemis pris dans l'aura subissent un malus de -2 à toutes les défenses.

Pv 30 ; péri 15

CA 16 ; Vigueur 16, Réflexes 16, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances immatériel, nécrotique 10 ; Vulnérabilités radiant 5

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage

⊕ Contact spectral (simple ; à volonté) ♦ nécrotique
+7 contre Réflexes ; 1d6 + 2 dégâts nécrotiques.

↔ Barrage spectral (simple ; recharge ☰ ☱) ♦ illusion, psychique
Explosion de proximité 2 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; 2d6 + 2 dégâts psychiques, et la cible se retrouve à terre.

Invisibilité (simple ; à volonté) ♦ illusion

Le spectre devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou soit touché par une attaque.

Alignement chaotique mauvais Langues commun

Compétences Discréption +9

For 10 (+2) Dex 15 (+4) Sag 8 (+1)

Con 13 (+3) Int 6 (+0) Cha 15 (+4)

TACTIQUE

Les squelettes accueillent les PJ avec un tir de barrage avant de dégainer leurs épées longues et de battre en retraite au sud, vers l'ossuaire. Là, ils tiennent leurs positions tandis que le spectre harcèle les PJ de son *barrage spectral*. Les personnages jetés à terre sont la cible de son *contact spectral*. Les squelettes et le spectre combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Catafalques de pierre : ces piédestaux de pierre oblongs mesurent 90 centimètres de haut sur 90 centimètres de large et 1,80 mètre de long. Ils confèrent un abri et constituent un terrain difficile. Un test d'Athlétisme DD 5 permet à un personnage de sauter sur un catafalque au cours de son déplacement.

Tas d'ossements : ce tas d'ossements poussiéreux et de pièces d'équipement rouillées mesure de 30 à 60 centimètres de haut. Ces cases constituent un terrain difficile.

RENCONTRE C4 : CRYPTE DES ARCANISTES

Rencontre de niveau 4 (850 px)

CONFIGURATION

1 nécrophage fossoyeur (N)

3 zombies (Z)

2 squelettes (S)

L'un des arcanistes enterrés dans cette salle était un magicien en train d'effectuer secrètement des préparatifs pour devenir une liche. Bien qu'il ait été tué lors d'un duel magique avant d'en avoir terminé, il s'était déjà imprégné d'assez de puissance impie pour revenir sous la forme d'un nécrophage fossoyeur. Depuis, la créature a rassemblé des squelettes à partir de l'ossuaire et des zombies créés à partir des cadavres des camarades de Thoran.

Les morts-vivants sont cachés quand les PJ entrent pour la première fois dans la salle. Ne placez pas leurs figurines sur la carte avant qu'ils n'attaquent ou qu'un personnage ne les ait repérés. Le nécrophage fossoyeur se tient sur le toit de son propre caveau funéraire (le mausolée central).

Le squelette du caveau le plus à l'est rôde dans son caveau et n'en sort pas jusqu'à ce que les PJ passent par là ou qu'il entende des bruits de bataille. L'autre squelette et les zombies restent où ils sont jusqu'à ce que les PJ les rencontrent.

Le nécrophage reste dissimulé (Discrétion +4) sur son perchoir pour coordonner la bataille depuis les hauteurs. Il n'attaque pas avant d'être repéré ou que ses serviteurs aient commencé à se battre.

Quand un squelette est aperçu, lisez ce qui suit :

Le squelette qui se tient devant vous porte les restes de son armure archaïque et brandit une lame acérée. Ce n'est pas un automate décérébré : il se déplace de façon précise et délibérée tandis qu'il vous attaque.

Quand un zombie est aperçu, lisez ce qui suit :

Ce cadavre exhibe les blessures fatales reçues lors d'un combat récent. Il vous fixe de ses yeux blancs et se jette vers vous.

Quand les PJ voient le nécrophage fossoyeur, lisez ce qui suit :

Un magicien en décomposition vous regarde avec un rictus malaisant, dévoilant des dents noires et déformées derrière des lèvres aussi tannées que du cuir. Sa peau est tendue comme une toile sur ses os, déchirée par endroits, et ses yeux luisent d'une puissance impie.

TACTIQUE

Une fois engagés dans la bataille, les squelettes et les zombies combattent en avançant dans les couloirs. Ils tentent de repousser leurs adversaires vers les intersections où ils peuvent être pris en tenaille de tous côtés ou devenir les cibles d'une *célérité des morts* de la part d'un squelette proche.

Le nécrophage fossoyeur soutient ses disciples depuis son perchoir en attaquant les PJ avec ses *traits mortuaires*. Quand l'un de ses squelettes est détruit, il attend le moment propice pour utiliser son pouvoir de *réanimation*, de façon à ce que le squelette ranimé puisse attaquer les PJ par surprise. S'il est forcé de se battre, le nécrophage utilise ses griffes contre des adversaires isolés, réservant son *visage d'effroi* pour un moment où il pourra toucher le maximum de cibles possible.

En théorie, Barthus est le suzerain du nécrophage fossoyeur, qui lui a juré fidélité. Ce dernier est supposé se battre jusqu'à ce que ses serviteurs soient détruits, puis se replier vers la zone C7 afin d'avertir Barthus de l'intrusion avant de retourner défendre la zone C5. Toutefois, le nécrophage rechigne à la tâche et il n'y a qu'une chance sur deux qu'il batte en retraite comme prévu. Dans le cas contraire, il continue de se battre contre les PJ jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Les squelettes et les zombies combattent jusqu'à ce qu'ils soient anéantis.

2 squelettes (S) Soldat niveau 3
Animé naturel (mort-vivant) de taille M
150 px chacun

Initiative +6 **Sens Perception** +3 ; vision dans le noir

Pv 45 ; **péril** 22

CA 18 ; **Vigueur** 15, **Réflexes** 16, **Volonté** 15

Immunités maladie, poison **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 5

⊕ Épée longue (simple ; à volonté) **♦ arme**

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi *célérité des morts*.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné **Langues** -

For 15 (+3) **Dex** 17 (+4) **Sag** 14 (+3)

Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Cha** 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue

3 zombies (Z) Brute niveau 2
Animé naturel (mort-vivant) de taille M
125 px chacun

Initiative -1 **Sens Perception** +0 ; vision dans le noir

Pv 40 ; **péril** 20 ; cf. aussi *faiblesse zombie*

CA 13 ; **Vigueur** 13, **Réflexes** 9, **Volonté** 10

Immunités maladie, poison ; **Résistances** nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 4

⊕ Coup (simple ; à volonté)

+6 contre CA ; 2d6 + 2 dégâts.

† Étreinte cadavérique (simple ; à volonté)

+4 contre Réflexes ; la cible est étreinte (jusqu'à évasion).

Les tests visant à se dégager de l'étreinte du zombie sont assortis d'un malus de -5.

Faiblesse zombie

Tout coup critique réussi contre un zombie le réduit aussitôt à 0 point de vie.

Alignement non aligné **Langues** -

For 14 (+3) **Dex** 6 (-1) **Sag** 8 (+0)

Con 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Cha** 3 (-3)

Nécrophage fossoyeur (N)	Contrôleur niveau 4	
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M	175 px	
Initiative +4	Sens Perception +1 ; vision dans le noir	
Pv 54 ; péril 27		
CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 17		
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10 ;		
Vulnérabilités radiant 5		
VD 6		
⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
+9 contre CA ; 1d6 dégâts nécrotiques, et la cible perd 1 récupération.		
↗ Trait mortuaire (simple ; à volonté) ♦ nécrotique		
Distance 20 ; +6 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est immobilisée (sauvegarde annule).		
↗ Réanimation (mineure ; rencontre) ♦ guérison, nécrotique		
Distance 10 ; affecte un mort-vivant détruit dont le niveau ne dépasse pas celui du nécrophage fossoyeur + 2 ; la cible se relève au prix d'une action libre avec un nombre de points de vie égal à la moitié de sa valeur de péril. Ce pouvoir n'affecte pas les sbires.		
↖ Visage d'effroi (simple ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ terreur		
Décharge de proximité 5 ; +7 contre Volonté ; 1d6 dégâts, et la cible est poussée de 3 cases.		
Alignement mauvais	Langues commun	
Compétences Arcanes +10, Religion +10		
For 10 (+2)	Dex 14 (+4)	Sag 9 (+1)
Con 14 (+4)	Int 16 (+5)	Cha 18 (+6)
Runes explosives	Mitrailleur niveau 2	
Piège	125 px	

Des runes magiques inscrites sur l'une des premières pages du livre explosent quand le lecteur les examine.

Perception

- ♦ DD 20 : le personnage remarque les runes et détourne les yeux avant la détonation.

Autres compétences : Arcanes

- ♦ DD 15 : le personnage détecte les runes et confère un bonus de +2 aux tests de Larcin ou d'Arcanes destinés à les désamorcer.

Déclencheur

Quand un personnage examine le contenu du livre (y compris lorsqu'il rate un test de Perception ou d'Arcanes), les runes explosent.

Attaque

Réaction immédiate Proximité explosion 1

Cible : toutes les créatures prises dans l'explosion.

Attaque : +6 contre Réflexes

Réussite : 2d8 dégâts de feu.

Effet : le livre est détruit.

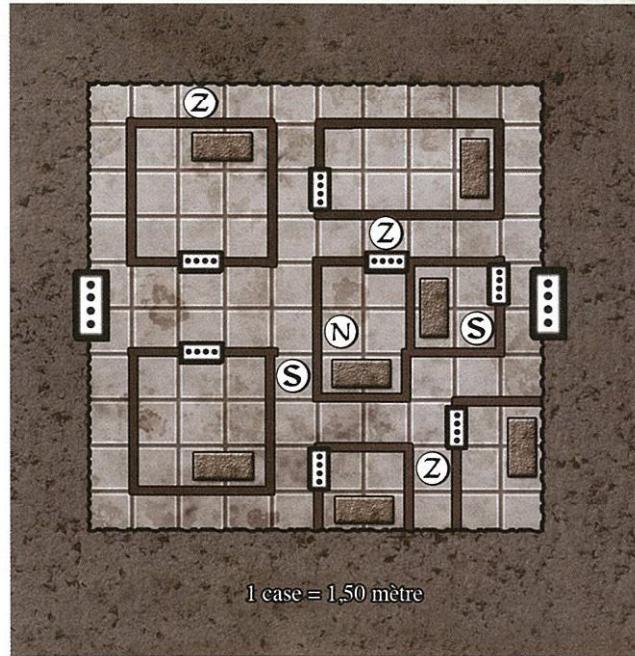
Contre-mesures

- ♦ Un personnage peut prudemment barbouiller un glyphe pour le rendre à jamais inutile, au moyen d'un test de Larcin DD 15. En cas d'échec, le piège explode.
- ♦ Un personnage peut modifier le sens du glyphe en quelques coups de plume trempée dans l'encre, le désactivant à moins que ses propres traits ne soient modifiés (test d'Arcanes DD 20 pour désactiver ou réactiver le glyphe). En cas d'échec, le piège explode.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Caveaux funéraires : les caveaux individuels ont des murs de 30 centimètres d'épaisseur et des plafonds de pierres scellées au mortier. Un test de Force DD 16 est nécessaire pour pousser les lourdes dalles qui leur servent de porte. Les caveaux sont vides à l'exception de quelques étagères et d'un catafalque de pierre sur lequel repose un squelette décrépit vêtu d'une robe pourrie et tenant un livre (cf. l'encadré). Le tombeau du caveau central ne contient pas de squelette.



Chaque caveau mesure 4,50 mètres de haut et présente un toit pyramidal dont le sommet arrive à quelques centimètres du plafond de la salle. Les murs extérieurs d'un caveau peuvent être escaladés au moyen d'un test d'Athlétisme DD 20. Les créatures postées sur le toit d'un caveau disposent d'un abri contre toutes les créatures qui ne sont pas elles-mêmes sur un toit. Une créature se déplace sur un toit à la moitié de sa vitesse normale.

Catafalque de pierre : ce piédestal de pierre oblong mesure 90 centimètres de haut sur 90 centimètres de large et 1,80 mètre de long. Il confère un abri et constitue un terrain difficile. Un test d'Athlétisme DD 5 permet à un personnage de sauter sur le catafalque au cours de son déplacement.

LES LIVRES DE RITUELS

Des voleurs ont pillé la majeure partie de la zone quand Saharelgarde est tombée pour devenir Gardesort, mais ils se sont prudemment abstenus de toucher aux livres piégés. Chacun des sept caveaux contient un livre piégé. Si les PJ désarmant le piège d'un livre, ils ont accès au rituel qu'il contient. Si le piège se déclenche, le PJ qui tient le livre subit des dégâts et le livre est détruit.

Comme le fait de s'occuper de chaque piège est un processus répétitif (ce qui signifie que les personnages peuvent glaner de précieuses informations de leurs succès précédents), accordez aux PJ un total de 500 px s'ils obtiennent les sept livres.

Les ouvrages contiennent les rituels suivants (leur répartition dans les caveaux n'a pas d'importance) :

- ♦ Compréhension des langues ;
- ♦ Réparation ;
- ♦ Page secrète ;
- ♦ Disque flottant de Tenser ;
- ♦ Œil du tocsin ;
- ♦ Verrou arcanique ;
- ♦ Ouverture.

RENCONTRE C5 : CRYPTE DES ROTURIERS

Rencontre de niveau 4 (950 px)

CONFIGURATION

1 âme-en-peine (A)
5 squelettes (S)

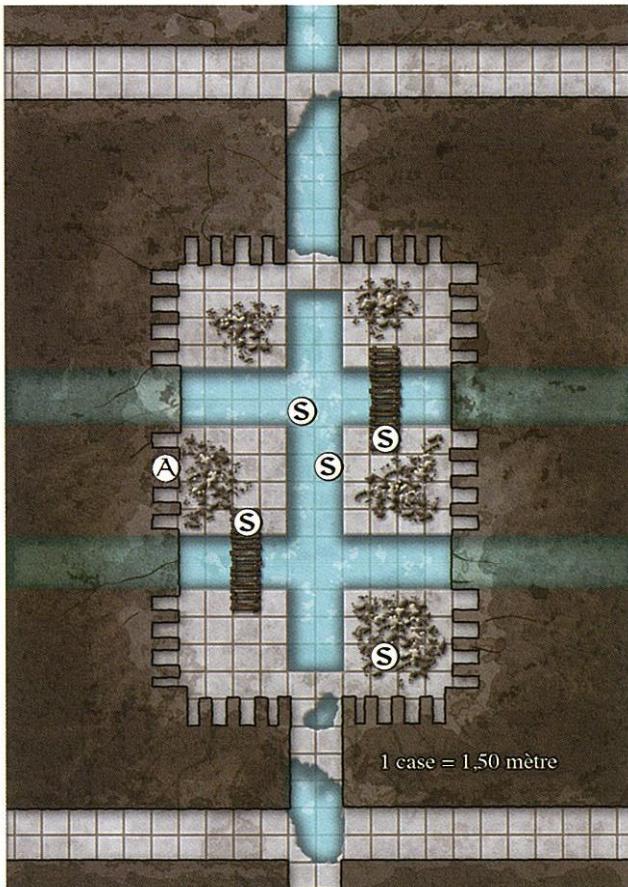
L'âme-en-peine se cache dans une niche funéraire (Discréption +11). Deux squelettes reposent sous les eaux troubles du canal et le troisième est caché au sommet d'une pile d'ossements (Discréption +4 pour chacun). Ne les placez pas sur la carte tant qu'ils n'ont pas attaqué ou n'ont pas été détectés par les PJ.

Quand les PJ voient les deux squelettes visibles, lisez ce qui suit :

Aux extrémités de deux ponts de fer, deux guerriers squelettes lèvent leurs épées longues dans un salut martial.

TACTIQUE

Les squelettes immergés attaquent si n'importe quel autre squelette est en train de se battre ou si un PJ entre dans l'eau. L'âme-en-peine laisse les squelettes occuper les PJ pendant un round avant d'attaquer. Le squelette le plus au sud tient sa position sur le tas d'ossements jusqu'à ce que quelqu'un tente de passer par le couloir proche. Toutes ces créatures combattent jusqu'à ce qu'elles soient détruites.



Âme-en-peine (A)
Humanoïde ombreux (mort-vivant) de taille M

Chasseur niveau 5
200 px

Initiative +10 Sens Perception +2 ; vision dans le noir

Pv 37 ; péri 18

Régénération 5 (si l'âme-en-peine subit des dégâts radiants, la régénération est annulée jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant)

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 16, Volonté 14

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 10, immatériel ; Vulnérabilités radiant 5 (cf. aussi régénération, ci-dessus)

VD vol 6 (stationnaire) ; déphasage ; cf. aussi survol ombreux

⊕ Contact d'ombre (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+8 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts nécrotiques, et la cible est affaiblie (sauvegarde annule).

Avantage de combat ♦ nécrotique

L'âme-en-peine inflige 1d6 dégâts nécrotiques supplémentaires à toute cible contre laquelle elle jouit d'un avantage de combat.

Survol ombreux (mouvement ; rencontre)

L'âme-en-peine se décale de 6 cases.

Rejeton âme-en-peine

Tout humanoïde tué par une âme-en-peine se manifeste lui-même sous forme d'âme-en-peine douée de libre arbitre au début du tour de jeu suivant de sa créatrice, apparaissant dans l'espace où il est mort (ou dans l'espace inoccupé le plus proche). Ramener à la vie la créature tuée (par le biais du rituel Rappel à la vie) ne détruit pas l'âme-en-peine engendrée.

Alignment chaotique mauvais

Langues commun

Compétences Discréption +11

For 4 (-1) Dex 18 (+6) Sag 10 (+2)

Con 13 (+3) Int 6 (+0) Cha 15 (+4)

5 squelettes (S)

Soldat niveau 3

150 px chacun

Animé naturel (mort-vivant) de taille M Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Initiative +6 Pv 45 ; péri 22

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 15

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ; Vulnérabilités radiant 5

VD 5

⊕ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi célérité des morts.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignment non aligné Langues -

For 15 (+3) Dex 17 (+4) Sag 14 (+3)

Con 13 (+2) Int 3 (-3) Cha 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Canal : le canal est profond de 1,50 mètre. Combattre dans l'eau provoque un malus de -2 aux jets d'attaque excepté dans le cas des lances et des arbalètes. Les créatures se trouvant dans l'eau doivent utiliser la compétence Athlétisme pour se déplacer.

Niches funéraires : ces niches sont construites les unes au-dessus des autres, par colonnes de cinq jusqu'au plafond et ne contiennent que des os rongés et des lambeaux de vêtements. On peut escalader l'entrée des niches en réussissant un test d'Athlétisme DD 10.

Ponts en fer forgé : ces ponts enjambent le canal et comportent des rambardes de 90 centimètres de haut de chaque côté. Bien qu'ils soient rouillés et qu'ils grincent, ces ponts sont solides. Le pont cassé s'est effondré et est inutilisable.

Tas d'ossements : ces cases constituent un terrain difficile.

RENCONTRE C6 : CHAPELLE FUNÉRAIRE

Rencontre de niveau 1 (250 px)

CONFIGURATION

5 charpe-chair vampiriens (V)

Barthus a capturé un groupe de voyous dans les ruines il y a plusieurs années et les a transformés en sbires vampiriens après en avoir fait son dîner. Ils ont pour ordre de défendre l'endroit contre les incursions venues de la Tour du Sceptre, à moins qu'ils n'entendent son appel depuis la zone C7.

À première vue, les sbires vampiriens semblent n'être que des cadavres.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Pendant des voûtes du plafond, cinq cadavres humains en habits de vagabonds dépenaillés ont été pendus par le cou. Leurs faces boursouflées et leurs langues noires laissent imaginer les souffrances que ces pauvres hères ont endurées avant de trépasser.

Quand les PJ s'approchent des corps, lisez ce qui suit :
Des yeux aveugles se braquent soudain sur vous, et avec un hurlement aigu, les cinq silhouettes se laissent tomber à terre.



5 charpe-chair vampiriens (V)

Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M

Sbire niveau 5
50 px chacun

Initiative +6 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 17

Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 5

VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)

⊕ Griffes (simple ; à volonté) ♦ nécrotique

+11 contre CA ; 5 dégâts nécrotiques (7 dégâts nécrotiques contre une cible en péril).

Destruction diurne

Un charpe-chair vampirien qui débute son tour de jeu directement exposé à la lumière du jour ne peut entreprendre qu'une action de mouvement durant ce tour. S'il y est encore exposé à la fin de son tour de jeu, les rayons du soleil le réduisent en cendres et il est détruit.

Alignment mauvais Langues commun

For 14 (+4) Dex 16 (+5) Sag 12 (+3)

Con 14 (+4) Int 10 (+2) Cha 14 (+4)

TACTIQUE

Les vampiriens se dégagent de leurs cordes à pendu factices en une action mineure, ce qui leur permet d'attaquer par surprise les PJ adjacents (la chute fait moins de 3 m et ils ne subissent donc aucun dégât). Les vampiriens se concentrent sur les personnages les plus faibles hébétés par les fumées des braseros (cf. Particularités de la zone), espérant les mettre en péril et accroître ainsi les dégâts qu'ils leur infligent.

Si quatre des vampiriens sont détruits, le dernier s'enfuit vers la zone C7 pour épauler Barthus lorsqu'il affrontera les PJ.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : les braises luisantes contenues dans les braseros émettent une faible lumière dans un rayon de 5 cases.

Fumée : les émanations caustiques des braseros emplissent la salle et obligent les PJ à effectuer un jet de sauvegarde à chaque round pour éviter d'être hébétés. Les vampiriens sont insensibles à cet effet.

Bancs : ces objets confèrent un abri. Les créatures de taille M doivent se faufiler pour passer entre les bancs, mais un test d'Athlétisme DD 5 permet à un personnage de bondir sur un banc au cours de son déplacement.

Braseros : ces objets confèrent un abri. Si on les renverse, ils remplissent 1 case adjacente de braises ardentes qui infligent 1d6 dégâts de feu par round à quiconque pénètre dans la case en question. Un brasero peut être renversé sur une case adjacente déjà occupée au prix d'une action simple (Dextérité contre Réflexes, 1d6 dégâts de feu). Renverser un brasero ne l'empêche pas d'émettre de la fumée.

Catafalques de pierre : ces piédestaux de pierre oblongs mesurent 90 centimètres de haut sur 90 centimètres de large et 1,80 mètre de long. Ils confèrent un abri et constituent un terrain difficile. Un test d'Athlétisme DD 5 permet à un personnage de sauter sur un catafalque au cours de son déplacement.

Rideau : cette barrière opaque confère un camouflage total aux créatures qui se déplacent derrière ou restent debout contre le mur.

RENCONTRE C7 : MORGUE

Rencontre de niveau 6 (1 250 px)

CONFIGURATION

Barthus, prêtre vampire de Baine (B)

Le prêtre vampire Barthus a établi son sanctuaire dans cette chambre. Il attend les intrus sur son trône de fortune.

Quand les PJ voient Barthus, lisez ce qui suit :

Un personnage pâle et barbu vêtu d'une armure de cuir noir ci est assis sur un trône macabre. Un symbole sacré de Baine est suspendu à son cou, et il tient une masse d'armes d'aspect inquiétant à la main. Il vous fixe froidement de ses yeux noirs.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Tas de cercueils : ces cercueils sont empilés en un tas de 3 mètres de haut qui peut être escaladé avec un test d'Athlétisme DD 5. Au sommet se trouve un trône de bois conférant un abri.

Tables de pierre : sauter sur l'un de ces blocs de pierre coûte 1 case de déplacement supplémentaire.

Urnes : ces récipients contenaient autrefois le sang extrait des cadavres et les fluides d'embaumement, mais on n'y trouve plus aujourd'hui que de la poussière et des taches répugnantes. Toutefois, l'urne qui se trouve à côté de la table située le plus à l'est est à moitié remplie des restes sanguinolents d'un rampant obscur, un ancien serviteur de Thoran ayant constitué le dernier repas de Barthus.

Les urnes confèrent un abri et constituent un terrain difficile. Un test d'Athlétisme DD 5 permet à un personnage de sauter sur une urne au cours de son déplacement.

Éboulement : le passage menant vers l'est se termine sur un éboulement. De petits recoins et fissures dans ce tas de gravats permettent à Barthus d'atteindre son cercueil sous sa forme de brume (les autres cercueils ne sont que des leurre). Le cercueil de Barthus n'est pas visible de l'extérieur du tas de gravats, et il faut 12 heures de labeur pour l'en extraire.

TACTIQUE

Si Barthus agit avant les PJ, il s'avance jusqu'à se trouver à 5 cases d'eux, utilise son *regard dominateur* contre un PJ ayant l'air d'être un combattant au corps à corps compétent, puis tire un rayon de *condamnation des ténèbres* à l'aide de son symbole sacré. Au prix d'une action libre lors de son deuxième tour, Barthus laisse échapper un cri perçant qui attire les vampiriens de la zone C6. Ceux-ci viennent à son secours et arrivent dans la pièce au début du sixième round.

Barthus (B)	Contrôleur (solo) niveau 6
Humanoïde naturel (mort-vivant) de taille M	1 250 px
Initiative +10	Sens Perception +7 ; vision dans le noir
Pv 292 ; péril 146	
Régénération 5 (la régénération ne fonctionne pas quand Barthus est exposé à la lumière directe du soleil)	
CA 24 ; Vigueur 20, Réflexes 17, Volonté 18	
Immunités maladie, poison ; Résistances nécrotique 5 ;	
Vulnérabilités radiant 5	
Jets de sauvegarde +5	
VD 7, escalade 4 (pattes d'araignée)	
Points d'action 2	
⊕ Masse d'armes vampirique (simple ; à volonté) ♦ arme	+12 contre CA ; 1d8 + 4 dégâts. Si cette attaque fait tomber un ennemi à 0 point de vie ou moins, Barthus gagne 5 points de vie temporaires.
† Absorption de sang (simple, rencontre ; se recharge quand une créature adjacente est en péril) ♦ guérison	Avantage de combat nécessaire ; +9 contre Vigueur ; 1d6 + 8 dégâts, puis la cible est affaiblie (sauvegarde annule) et Barthus regagne 36 points de vie.
↗ Condamnation des ténèbres (simple, à volonté) ♦ focaliseur, nécrotique	Distance 10 ; +9 contre Réflexes ; 1d10 + 3 dégâts nécrotiques, et Barthus gagne un avantage de combat contre la cible jusqu'à la fin de son tour suivant.
↗ Regard dominateur (mineure ; recharge ☰) ♦ charme	Distance 5 ; +9 contre Volonté ; la cible est dominée (sauvegarde annule, avec un malus de -2 au jet de sauvegarde). Effet secondaire : la cible est hébétée (sauvegarde annule). Barthus ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.
↖ Terre profanée (mineure ; recharge ☱ ☱) ♦ nécrotique, périmètre	Explosion 1 ; +9 contre Vigueur ; 1d6 + 3 dégâts nécrotiques, et la cible est ralentie (sauvegarde annule). Jusqu'à la fin de cette rencontre, les ennemis qui débutent leur tour de jeu à l'intérieur du périmètre subissent 1d6 + 3 dégâts nécrotiques. Barthus et chacun de ses alliés en péril débutant son tour de jeu dans la zone regagne 4 points de vie. Barthus ne peut avoir qu'une seule zone de terre profanée à la fois.
Forme de brume (simple ; rencontre) ♦ métamorphose	Barthus devient immatériel et gagne une VD en vol 8, mais ne peut plus effectuer d'attaques. Il peut rester sous forme de brume jusqu'à 1 heure ou mettre un terme à l'effet au prix d'une action mineure.
Alignement mauvais	Langues commun, nétherisse
Compétences Arcanes +8, Diplomatie +13, Histoire +8, Intuition +12, Religion +8	
For 13 (+4)	Dex 15 (+5)
Con 17 (+6)	Int 10 (+3)
	Sag 18 (+7)
	Cha 20 (+8)
Équipement masse d'armes vampirique +1, armure de cuir, symbole sacré de Baine en or valant 75 po	

Au deuxième round et par la suite, la tactique de Barthus dépend de la réussite de ses attaques précédentes et du recharge de certains de ses pouvoirs. N'oubliez pas de lancer les dés de recharge au début de chaque tour de Barthus, ces deux attaques étant des actions mineures et constituant donc un facteur important de son statut de monstre solo.

Si le regard dominateur est rechargeé : utilisez-le immédiatement car il s'agit à la fois de la meilleure attaque de Barthus et de la chose la plus amusante à sa disposition. À moins que cela n'ait aucun intérêt tactique, tentez d'utiliser l'attaque sur un PJ différent à chaque fois. Cela donnera plus de piment au combat et offrira à plus d'un joueur le plaisir coupable d'attaquer ses compagnons. De même, évitez d'essayer de dominer des PJ qui sont sur le point d'être en péril. Si possible, Barthus préfère se trouver près des PJ quand ils sont en péril, car cela lui permet de recharger son pouvoir d'*absorption de sang*.

Quand un PJ réussit le jet de sauvegarde mettant un terme à la domination, il est hébété à cause des effets secondaires. Les PJ hébétés confèrent à Barthus un avantage de combat : c'est le bon moment pour lui d'effectuer une attaque d'*absorption de sang*.

Si l'attaque de condamnation des ténèbres de Barthus réussit : tentez une *absorption de sang* si Barthus a subi plus de 5 dégâts. Sinon, répétez l'attaque de *condamnation des ténèbres* s'il n'est adjacent à aucun PJ ou effectuez une attaque à la masse d'armes si un PJ est à portée d'allonge.

Si plus d'un PJ engage le combat au corps à corps contre Barthus : utilisez *terre profanée* dès que ce pouvoir est disponible (en supposant que vous n'avez pas déjà un *regard dominateur* à lancer). Notez que l'effet ralentisseur sur les cibles n'est appliqué qu'au moment de l'attaque : les PJ qui traversent la zone par la suite ne subissent que des dégâts.

Les vampiriens arrivent au sixième round : Barthus se place de manière à être adjacent à un maximum de PJ, puis effectue une attaque de *terre profanée* dès qu'elle est rechargeée et qu'au moins quelques vampiriens sont en péril.

Barthus subit des dégâts importants au cours d'un seul round : effectuez une attaque de *condamnation des ténèbres*. En cas de réussite, Barthus se déplace en direction de la cible et dépense un point d'action pour effectuer une *absorption de sang*. En cas d'échec, il se déplace de manière à être adjacent à un maximum de PJ et lance une attaque de *terre profanée*. Celle-ci ne lui permet pas de regagner autant de points de vie qu'une *absorption de sang*, mais s'il ralentit les PJ, il lui sera plus facile de leur échapper assez longtemps pour tenter la technique enchaînant *condamnation des ténèbres* et *absorption de sang* dans un ou deux rounds.

Il est à noter que Barthus a trois moyens différents de se soigner : sa régénération naturelle de 5, sa capacité à regagner 4 points de vie dans un round grâce à *terre profanée* et au moins une utilisation de son *absorption de sang* (voire plusieurs si vous parvenez à la recharger). Barthus n'inflige pas beaucoup de dégâts de manière directe : tout dépend de l'efficacité des attaques des PJ qu'il domine contre leurs compagnons. Mieux vaut vous préparer à un long combat. La combinaison du haut niveau de Barthus, de son statut de monstre solo et de ses pouvoirs de contrôleur devrait à la fois mettre les PJ au défi et sur les nerfs.

Barthus s'enfuit dans son cercueil secret sous forme de brume s'il est réduit à 20 points de vie. Si les PJ s'enfuient, Barthus ne les poursuit pas, mais ses adieux moqueurs résonnent dans les catacombes.



RENCONTRE C8 : GARDE D'HONNEUR

Rencontre de niveau 3 (750 px)

CONFIGURATION

1 capitaine des soldats, squelette d'élite (C)
3 squelettes (S)

Les membres de la garde d'honneur de cette salle, depuis longtemps défunt, ont été remplacés par un groupe de squelettes de l'ossuaire (zone C3). Ils sont étendus sur le sol parmi les autres ossements et n'attaquent que si le piège est activé. Si les intrus parviennent à traverser la pièce sans activer le piège, les morts-vivants les laissent passer sans encombre.

À moins que les PJ ne vous informent explicitement qu'ils effectuent des tests de Perception pour fouiller chaque case de la pièce, chaque personnage a 25 % de chances de déclencher le piège à chaque round durant lequel il se déplace dans cette salle.

Quand le piège est déclenché, lisez ce qui suit :

La dalle sur laquelle vous venez de marcher s'enfonce légèrement sous votre poids, émettant un petit cliquetis rapidement couvert par le bruit de la porte qui se referme brusquement derrière vous. Un bruit de raclement de pierre se fait entendre, et plusieurs ouvertures munies de grilles de fer apparaissent soudain à l'endroit où les murs rejoignent le plafond. Vous entendez un grondement, bientôt suivi d'un déferlement d'eau à travers les grilles.

Tout aussi brusquement, les ossements qui jonchent le sol commencent à bouger et à prendre vie. Quatre squelettes se lèvent en brandissant des épées longues rouillées pour vous attaquer.

Capitaine des soldats, squelette d'élite (C) Soldat d'élite niveau 3
Animé naturel (mort-vivant) de taille M 300 px

Initiative +6 Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 90 ; péril 45

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 17

Jets de sauvegarde +2

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 5

Points d'action 1

↓ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du capitaine des soldats ; cf. aussi célérité des morts.

Réplique squelettique (réaction immédiate ; à volonté)

Lorsqu'il est touché par une attaque de corps à corps, le capitaine des soldats effectue une attaque de base.

Célérité des morts

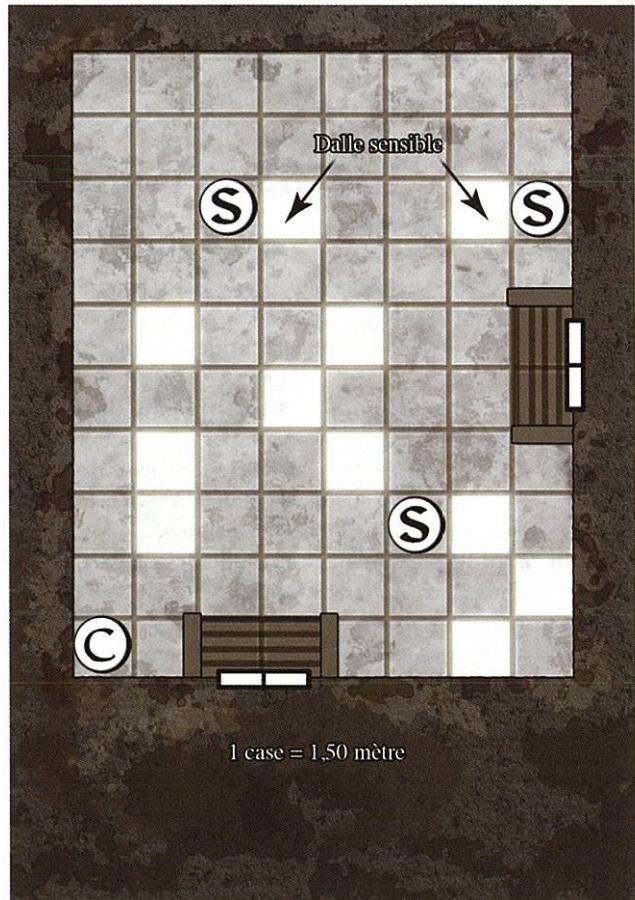
Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le capitaine des soldats bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné Langues -

For 15 (+3) Dex 17 (+4) Sag 14 (+3)

Con 13 (+2) Int 3 (-3) Cha 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue



3 squelettes (S)

Animé naturel (mort-vivant) de taille M

Soldat niveau 3

150 px chacun

Initiative +6

Sens Perception +3 ; vision dans le noir

Pv 45 ; péril 22

CA 18 ; Vigueur 15, Réflexes 16, Volonté 15

Immunités maladie, poison Résistances nécrotique 10 ;

Vulnérabilités radiant 5

VD 5

↓ Épée longue (simple ; à volonté) ♦ arme

+10 contre CA ; 1d8 + 2 dégâts, et la cible est marquée jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du squelette ; cf. aussi célérité des morts.

Célérité des morts

Lorsqu'il effectue une attaque d'opportunité, le squelette bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque et inflige 1d6 dégâts supplémentaires.

Alignement non aligné Langues -

For 15 (+3) Dex 17 (+4) Sag 14 (+3)

Con 13 (+2) Int 3 (-3) Cha 3 (-3)

Équipement cotte de mailles, bouclier lourd, épée longue

TACTIQUE

Les squelettes restent immobiles jusqu'à ce que le piège soit activé. Quand le combat commence, ils prennent les PJ en tenaille et tentent de les écarter des portes. Les squelettes combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Inondation : quand l'eau remplit cette salle, elle impose des malus à ceux qui se trouvent dans la zone. Quand elle arrive jusqu'à taille (environ 60 cm pour une créature de taille P et 90 cm pour une créature de taille M), l'eau devient un terrain difficile pour toutes les créatures qui s'y déplacent.

Quand elle monte plus haut que la taille, l'eau entraîne un malus de -2 aux jets d'attaque excepté dans le cas des

COMBAT AQUATIQUE

Les règles suivantes sont reprises de la page 182 du *Manuel des Joueurs* et des pages 45 et 159 du *Guide du Maître*.

Nage ou surplace : dans le cadre d'une action de mouvement.

- ◆ **DD : 10**
- ◆ **Réussite** : vous nagez jusqu'à la moitié de votre VD ou flottez et faites du surplace.
- ◆ **Échec de 4 ou moins** : vous restez là où vous êtes et perdez le reste de votre action de mouvement. Vous pouvez retenter votre chance dans le cadre d'une nouvelle action de mouvement.
- ◆ **Échec de 5 ou plus** : vous coulez d'une case et risquez l'asphyxie par noyade (cf. Chapitre 9 du *Guide du Maître*).
- ◆ **Utilisation de déplacement** : comptez le nombre de cases que vous nagez dans le cadre de votre déplacement.

Combat aquatique

Lorsque vous combattez sous l'eau, veuillez tenir compte des modificateurs suivants :

- ◆ Les créatures usant de pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque.
- ◆ Les PJ utilisant lances et arbalètes ne subissent aucun malus aux jets d'attaque. Les autres subissent un malus de -2.
- ◆ Les créatures se déplacent en recourant à leur VD à la nage. Une créature qui n'en dispose pas doit s'appuyer sur la compétence Athlétisme (cf. page 182 du *Manuel des Joueurs*).

Noyade

Après avoir passé trois minutes sous l'eau, le PJ doit réussir un test d'Endurance DD 20. Un succès lui accorde un round de répit. Par la suite, il doit effectuer à nouveau le test, mais avec un DD 25, puis 30, etc. Lorsqu'il échoue, il perd une récupération et doit recommencer le test. Un PJ qui n'a plus de récupération et qui échoue à nouveau au test perd un nombre de points de vie égal à son niveau.

À l'ors de situations fatigantes, comme un combat, survivre sans air est beaucoup plus difficile. Un personnage qui retient son souffle pendant un combat sous-marin, par exemple, doit effectuer un test d'Endurance DD 20 à la fin de chaque tour de jeu au cours duquel il subit des dégâts. Un PJ ne peut regagner de récupérations perdues suite à la suffocation à moins d'accéder à de l'air respirable.

Un personnage qui tombe à 0 point de vie (ou moins) continue à subir les dégâts décrits ci-dessus jusqu'à ce qu'il meure ou soit secouru.

lances et des arbalètes. Les créatures se trouvant dans l'eau doivent utiliser la compétence Athlétisme pour se déplacer.

Quand l'eau arrive au-dessus de la tête des occupants de la pièce, torches, lanternes et autres sources de lumière liées au feu s'éteignent. Les pouvoirs accompagnés du mot-clé feu subissent un malus de -2 aux jets d'attaque. De plus, les PJ risquent de se noyer une fois qu'ils sont entièrement immersés (cf. l'encadré).

Piège de la salle inondée : cf. le profil ci-dessous.

Salle inondée	Obstacle niveau 4
Piège	175 px

Plusieurs dalles sensibles sont dissimulées dans le sol. Quand elles sont activées, les deux portes se referment (si elles sont ouvertes) et sont verrouillées par des barres cachées. Les grilles près du plafond s'ouvrent, laissant de l'eau se déverser dans la pièce et la remplir. Une grille dissimulée dans le sol s'ouvre une heure plus tard pour permettre l'évacuation de l'eau.

Perception

- ◆ DD 16 : le personnage remarque l'un des panneaux recouvrant une grille près du plafond.
- ◆ DD 20 : le personnage détecte une dalle sensible.
- ◆ DD 24 : le personnage remarque la grille cachée dans le sol.

Déclencheur

Le piège se déclenche quand un personnage entre dans l'une des cases contenant une dalle sensible.

Attaque

Réaction immédiate ou Action simple **Distance 8**

Cible : toutes les créatures de la pièce.

Effet : les portes se referment brusquement et sont barrées de l'extérieur (des personnages adjacents aux portes quand elles se referment peuvent choisir de quel côté de la porte ils se retrouvent une fois qu'elles sont fermées). Dix-huit grilles s'ouvrent près du plafond, permettant à l'eau trouble des canaux de se déverser dans la pièce. Celle-ci se remplit d'une hauteur de 30 centimètres tous les deux rounds et se trouve entièrement submergée au bout de 24 rounds. Au bout d'une heure, une grille dissimulée dans le sol s'ouvre et permet à l'eau de s'évacuer au rythme d'une hauteur de 30 centimètres tous les quatre rounds. Tous les personnages prisonniers de la pièce subissent des malus au combat à mesure qu'elle se remplit et peuvent se noyer s'ils ne parviennent pas à s'échapper.

Contre-mesures

- ◆ Un personnage adjacent à n'importe quelle dalle sensible peut neutraliser le piège au moyen d'un test de Larcin DD 20. On peut traverser les dalles sensibles sans danger tant que le piège est neutralisé.
- ◆ Un personnage adjacent à n'importe quelle dalle sensible peut désamorcer le piège au moyen d'un test de Larcin DD 24. Les dalles sensibles sont alors désactivées.
- ◆ Un personnage peut briser l'une des portes barrées en réussissant un test d'Athlétisme DD 30 en tant qu'action simple, ce qui permet à l'eau de s'évacuer.
- ◆ Un personnage qui réussit un test de Larcin DD 25 peut arriver à soulever la barre d'une porte verrouillée, ce qui permet de l'ouvrir.
- ◆ Un personnage qui réussit un test d'Athlétisme DD 20 en tant qu'action simple peut forcer l'ouverture de la grille d'évacuation cachée dans le sol. Ceci permet d'évacuer l'eau de la pièce au rythme indiqué ci-dessus, réduisant de moitié le rythme de submersion de la salle (soit 30 cm tous les quatre rounds).
- ◆ Un personnage qui réussit un test de Larcin DD 20 peut ouvrir la grille d'évacuation cachée dans le sol. Ceci permet d'évacuer l'eau de la pièce au rythme indiqué ci-dessus, réduisant de moitié le rythme de submersion de la salle (soit 30 cm tous les quatre rounds).

LA TOUR DU SCEPTE

Comme bien des avant-postes de l'antique Empire du Nétheril, Saharelgarde était vouée aux expérimentations et aux créations magiques. L'un des domaines de l'artisanat magique où les Nétherisses excellaient était la fabrication de sceptres magiques. Au fil du temps, ces objets étaient devenus synonymes des réussites de l'empire.

La Tour du Sceptre était un lieu d'étude et d'expérimentation magique au sein de Saharelgarde. Sous la tutelle d'un cercle de maîtres arcanistes, les apprentis y fabriquaient des sceptres magiques, depuis les objets les plus simples capables d'un ou deux effets jusqu'aux artefacts légendaires d'une puissance hors du commun.

Quand les PJ approchent de la Tour du Sceptre depuis l'extérieur, lisez ce qui suit dès qu'ils en ont une vue dégagée :

Une tour solitaire s'élève comme un antique gardien au milieu des ruines. C'est à se demander comment ce bâtiment est resté intact après tant d'années. Toutefois, la lueur fantomatique émise par sa plus haute flèche comme un fanal, à soixante mètres au-dessus du sol, suggère que la magie n'a pas déserté ses pierres.

La tour est un mince édifice de pierre, solidement bâti et supporté sur trois côtés par d'élégants arcs-boutants. Un escalier pentu gravit l'arc-boutant oriental, passant sous une des flèches les plus basses avant de rejoindre la seule porte de la tour, à quinze mètres au-dessus du sol. On n'aperçoit aucune fenêtre, ni aucune autre entrée. Trente mètres plus haut, le sommet fortifié de la tour est hérissé de structures pointues.

PARTICULARITÉS DE LA TOUR DU SCEPTE

La Tour du Sceptre a servi de phare à Saharelgarde et Gardesort depuis le temps du Nétheril. La lumière magique qui émane du bout de sa flèche ne dégage aucune chaleur. Bien qu'elle soit difficile à distinguer en plein jour, elle projette sur les ruines une lumière qu'on voit de nuit à près de quinze kilomètres à la ronde.

Plafonds : la plupart des plafonds des niveaux de la tour se trouvant au-dessus du sol s'élèvent à 4,50 mètres et sont composés de poutres de chêne apparentes supportant des planches de bois bien ajustées. Les plafonds des zones T10 et T13 s'élèvent à 10,50 mètres. La zone T14 mesure 4,50 mètres jusqu'à murs et son plafond en voûte s'élève à 6 mètres en son centre.

Les plafonds des souterrains s'élèvent à 3 mètres et sont composés de lourdes poutres supportant d'épaisses dalles de pierre brute. Le plafond de la zone T3 est haut de 9 mètres, et il est composé de poutres et de planches de chêne.

Sols : les sols des salles de la tour sont composés de carreaux assemblés au mortier sur des planches bien ajustées, reposant elles-mêmes sur d'épaisses poutres serties dans le mur extérieur de la tour. Les sols des souterrains sont faits de dalles scellées au sous-sol rocheux par du mortier.

Murs extérieurs : les murs extérieurs de la Tour du Sceptre ont une épaisseur variant de 60 centimètres à 1,50 mètre. Ils tiennent bon depuis l'époque du Nétheril et ne peuvent être endommagés par aucune force ni aucune

magie en possession des PJ. En pratique, la tour forme un espace octogonal qui s'insère dans un cylindre. Cette structure contribue à la solidité de la tour, mais aux dépens de l'espace intérieur.

Il est possible d'escalader un mur extérieur (Athlétisme DD 20), mais les créatures qui s'y risquent sont bien vite repérées par les gardes du chemin de ronde (zone T12). Quand les PJ sont aperçus en train d'essayer d'escalader le mur, le gnome et les rampants obscurs commencent à laisser tomber des poids de plomb sur les grimpeurs. Reportez-vous à la rencontre tactique T12, page 58, pour plus de détails.

Les murs intérieurs de la Tour du Sceptre sont composés de 20 à 30 centimètres d'épaisseur de brique, ce qui équivaut à un mur maçonné (escalader DD 20, faire une brèche DD 35).

Les murs des tunnels souterrains sont creusés à même la pierre. Ils ont été taillés de façon grossière, et sont incurvés de quelques centimètres près du sol et du plafond.

Portes : sauf indication contraire, les doubles portes du niveau souterrain sont des portes de bois bardées de fer. Aucune n'est verrouillée, et bien que leurs mécanismes soient intacts, les clefs ont été perdues depuis bien longtemps. Les portes ne peuvent être ni fermées ni verrouillées sans clef.

Cette description vaut également pour les portes de l'intérieur de la Tour du Sceptre, mais chacune d'entre elles comprend en plus un panneau de fer coulissant situé juste sous le niveau des yeux d'une créature de taille M. L'ouverture laissée par ces panneaux peut servir de judas ou de meurtrière, conférant aux créatures situées de l'autre côté un abri supérieur. La description de chaque pièce précise de quel côté de la porte se trouve le panneau coulissant.

Les portes des chambres fortes des zones T4, T9 et T13 sont scellées par des verrous runiques datant du Nétheril (cf. page 44).

Escaliers : la Tour du Sceptre dispose de deux types d'escaliers.

Les étages supérieurs et inférieurs de la tour sont reliés par des escaliers de bois de 1,50 mètre de large dont les supports sont sertis et scellés au mortier dans les murs extérieurs. Ces escaliers montent en zigzag, dans le sens est-ouest pour ce qui est de la partie haute de la tour, et nord-sud pour la partie basse. Ils sont pourvus de rambardes de bois et traversent la largeur de l'édifice deux fois tous les 4,50 mètres (leurs marches sont donc assez basses selon des critères modernes).

Au centre de la Tour du Sceptre s'élève un escalier de fer en spirale qui monte comme une colonne vertébrale. Les marches raides de 1,50 mètre de large effectuent un tour complet tous les 4,50 mètres d'ascension. Sur le plan de chaque étage, la case nord-est de l'escalier se trouve au niveau du sol, la case nord-ouest descend et la case sud-est monte.

Le support central de l'escalier en colimaçon est constitué de cristal trouble qui luit comme la flamme d'une bougie, projetant une lumière faible sur les marches et dans un rayon de 2 cases dans toutes les directions.

Une créature poussée dans un escalier peut tenter un jet de sauvegarde pour éviter de passer par-dessus la rambarde. En cas d'échec, elle subit 1d6 dégâts dans les escaliers de bois ou 1d10 dégâts dans l'escalier en spirale. La créature qui tombe s'arrête à mi-chemin du niveau inférieur dans un escalier en bois, ou descend d'un étage entier dans l'escalier en colimaçon.

T1. RÉSERVES DE LA TOUR

Ces chambres communiquant entre elles servaient de réserves principales à la Tour du Sceptre. Tout ce qui s'y trouvait de précieux a été détruit par le passage du temps ou volé depuis des siècles.

Quand les PJ avancent le long du couloir des catacombes, lisez ce qui suit :

Il semble qu'il fasse ici moins humide que dans les catacombes, et les marques de moisissure et de mousse sur les murs ont disparu. Toutefois, avec l'assèchement du couloir, les signes d'infestation par la vermine deviennent plus envahissants. Des rideaux de toiles d'araignée pendent du plafond de pierre et des murs supérieurs, et vont en s'épaissant au-delà de la prochaine intersection.

Rencontre tactique : T1 : Réserves de la tour, page 40.

Trésor : le tisseur ettercap a rassemblé 49 pc et 3 pp qu'il garde dans un petit sac tissé à l'aide de sa propre toile et attaché à sa carapace (Perception DD 15 pour le détecter).

T2. SALLE DE GARDE

Ancien poste de garde, cette salle contient désormais des détritus et les toiles générées par ses habitants actuels.

Quand les PJ ouvrent la porte, lisez ce qui suit :

Cette vaste chambre parsemée de toiles dispose d'une double porte flanquée d'une paire de torches à l'ouest. Un gros tonneau pourvu d'un robinet est posé près de ces portes.

Rencontre tactique : T2 : Salle de garde, page 42.

T3. HALL DES ARTISANS

Cette salle était autrefois l'atelier où les composants matériels des sceptres étaient fabriqués et assemblés.

Quand la porte est ouverte, lisez ce qui suit :

Une large volée de marches monte à partir de la double porte est. La pièce qui se trouve derrière est éclairée par un feu de camp qui brûle doucement. Un escalier étroit monte le long du mur ouest. Quelques caisses et tonneaux sont empilés le long du mur, au nord-ouest, et des tables en bois rongées par les vers bordent les murs nord et sud.

Rencontre tactique : T3 : Hall des artisans, page 43.

Trésor : les gnomes ont stocké les paiements effectués par Thoran dans l'une des caisses de vivres (Perception DD 16) : 15 lingots d'or valant 30 po chacun, trois perles valant 150 po chacune et un collier d'argent et d'onyx valant 325 po. De plus, un personnage qui réussit un test de Perception DD 20 découvre que l'un des arcanistes gnomes a sur lui trois fins morceaux d'albâtre : un rectangle de 10 centimètres sur 20, un autre de 5 centimètres sur 10 et un dernier de 2,5 centimètres sur 5. Il s'agit de morceaux de la clef qui ouvre les verrous runiques de la tour (cf. page 44).

T4. ARMURERIE ARCANIQUE

Cette salle était utilisée pour stocker les composantes précieuses utilisées dans la création des sceptres de Saharelgarde ainsi que les armes et armures magiques servant à défendre la tour en cas d'attaque. Ces trésors ont été emportés ou volés quand le château est tombé.

Quand les PJ montent les marches, lisez ce qui suit :

Un large couloir encercle la salle qui occupe l'essentiel de cet étage de la tour. On voit de complexes doubles portes fermées sur le mur sud de la salle. Elles sont pourvues d'un panneau où est sculptée la forme stylisée d'une patte griffue, à l'intérieur de laquelle ont été gravées des formes géométriques. Un autre escalier monte le long du mur opposé.

La porte de la chambre centrale est pourvue d'un verrou runique (cf. page 44).

Rencontre tactique : T4 : Armurerie arcanique, page 44.

Trésor : les coffres ouverts ont tous été pillés. Si les PJ parviennent à retrouver et à ouvrir le coffre fermé à clef, ils y trouvent un sceptre d'hiver arcanique +2. Cet objet magique de l'époque du Nétheril fonctionne comme une baguette de bouclier +2 et une baguette de rayons de glace +2.

T5. DORTOIRS

Du temps de Saharelgarde, c'est à cet étage qu'étaient logés les apprentis artisans de la tour.

Quand les PJ montent les escaliers, lisez ce qui suit :

Une vaste antichambre s'ouvre au sommet des escaliers. Son tapis usé était autrefois bordeaux et doré, et à ses murs sont encore accrochées des tapisseries en lambeaux représentant les cités enclaves volantes de l'antique Nétheril. Le long du côté est de l'antichambre flotte un étincelant rideau de lumière translucide qui remplit l'espace du sol au plafond. Un vaste couloir visible à travers le rideau mène à une autre volée de marches. On aperçoit des doubles portes dans les murs nord et sud du couloir.

Rencontre tactique : T5 : Dortoirs, page 46.

Trésor : épargnés sur la table de la chambre nord, là où les mages jouaient aux cartes, on trouve un total de 38 po et une paire de boucles d'oreilles en or valant 20 po. Les quatre vestiaires de cette zone contiennent les effets personnels de leurs propriétaires ainsi que des objets précieux valant au total 695 po, une dague ornée de joyaux valant 200 po et trois bâtons éclairants.

T6. PORTAIL D'ENTRÉE ET SALLE DE RÉCEPTION

Tous les invités de la Tour du Sceptre entraient autrefois par cette salle pour être reçus par les apprentis ou les maîtres arcanistes (selon leur statut).

Les PJ sont susceptibles d'approcher cette zone deux fois : depuis l'extérieur quand ils observent pour la première fois la tour, et pendant qu'ils montent depuis les étages inférieurs.

Si les PJ approchent depuis l'extérieur de la tour, lisez ce qui suit une fois qu'ils ont monté les marches du palier :

Au sommet de l'escalier s'étend une vaste terrasse pavée de briques d'argile bleue menant aux grandes portes de la Tour du Sceptre. Ces immenses panneaux de chêne sont recouverts de bandes de métal et gravés d'antiques runes arcaniques. La terrasse suit l'alignement des arcs-boutants et aucune rambarde ne vous protège d'une éventuelle chute, le sol se trouvant quinze mètres plus bas.



Portes principales : les sceaux magiques qui protégeaient cette entrée fermée depuis des siècles sont désormais sous le contrôle de Thoran. Toutefois, même sans eux, les portes sont robustes et barrées par un énorme bloc de bois qu'on ne peut soulever qu'au prix d'un test de Force DD 19. Il faut réussir un test de Force DD 40 pour briser les portes et entrer dans la tour par la force.

Si les PJ approchent la tour depuis l'extérieur, ils sont attaqués par les gardes en faction au sommet. Reportez-vous à la rencontre tactique T12 (page 58) pour plus de détails.

Lisez ce qui suit quand les PJ ont un aperçu de l'intérieur de la salle de réception :

Le sol de cette zone est recouvert de dalles décoratives formant des motifs bleu et gris. Sur les murs, des bannières représentent les cités et les enclaves qui régnaient autrefois sur le Nétheril. Bien que ces étoffes soient probablement très anciennes, leurs couleurs sont restées vives et claires.

Rencontre tactique : T6 : Portail d'entrée et salle de réception, page 48.

T7. CUISINES

Les habitants de la tour font préparer leurs repas dans ces vénérables cuisines.

Quand les PJ entrent, lisez ce qui suit :

Cette salle bruyante à l'atmosphère chaude et étouffante est remplie de fumée. Un demi-sanglier est en train de rôtir dans l'âtre au nord. Deux grandes tables sont chargées de victuailles. Au sud se trouve un double four en briques d'où s'échappent vapeur et fumée, et à côté duquel sont entassés des boîtes, des caisses et des tonneaux. Dans un renforcement à l'est, vous voyez un escalier qui monte en spirale.

Rencontre tactique : T7 : Cuisines, page 49.

T8. SALLE DE BANQUET

Cette antique salle de banquet a été restaurée et meublée de tables et de bancs récents.

Quand les PJ montent l'escalier en colimaçon, lisez ce qui suit :

Ces tables sur tréteaux sont couvertes de plats de faïence et de nourriture, et bordées de longs bancs. Des chandeliers suspendus au plafond et portant de nombreuses bougies projettent leur lumière dans toute la salle. L'escalier en spirale situé près du centre de la pièce mène aux étages inférieur et supérieur.

Rencontre tactique : T8 : Salle de banquet, page 50.

T9. QUARTIERS DES MAÎTRES ARCANISTES

Cet étage abritait jadis les maîtres arcanistes et le Seigneur du Sceptre qui administrait la tour sous l'autorité de dame Saharel.

Quand les PJ montent l'escalier en spirale, lisez ce qui suit :

L'escalier en spirale traverse un couloir en T aux carreaux gris ardoise. Des rideaux noirs usés jusqu'à la corde sont suspendus

aux murs, étouffant toute source de lumière. À l'ouest et au sud-ouest se trouvent deux portes simples. À l'est, une large alcôve abrite une double porte richement décorée. Un panneau y est serti, comportant une gravure en forme de patte griffue.

Rencontre tactique : T9 : Quartiers des maîtres arcanistes, page 52.

Trésor : un petit coffre placé sous le lit (Perception DD 16) contient les finances de Thoran et son trésor composé de 50 pp, 425 po, cinq perles valant chacune 200 po, ainsi qu'une potion de guérison.

De plus, en fouillant le corps de Thoran (Perception DD 20), on trouve une petite sacoche de ceinture contenant huit fins talismans d'albâtre. Ils peuvent être assemblés pour former la clef ouvrant les verrous runiques de la tour (cf. page 44).

T10. LABORATOIRE

Dans les hauteurs de Saharelgarde, de puissants arcanistes exploraient les plus inextricables mystères de la Toile en expérimentant de nouvelles formes de magie.

Quand les PJ montent l'escalier en spirale, lisez ce qui suit :
L'escalier en spirale s'arrête ici. Un escalier en bois semblable à ceux que vous avez vus aux étages inférieurs monte le long du mur nord de la tour. Entre les deux escaliers se trouve un cercle de huit socles de pierre. Sur cinq d'entre eux sont dressés de magnifiques piliers d'albâtre de 3 mètres de haut. Ces piliers émettent une lumière argentée dévoilant les cercles sacrés gravés dans le sol de pierre.

Les cercles sacrés de cette salle se sont effrités au fil des ans, perdant toute la puissance qu'ils avaient autrefois.

Rencontre tactique : T10 : Laboratoire, page 54.

Trésor : un personnage qui réussit un test de Perception DD 16 en fouillant les gravats des cercles sacrés effrités découvre trois minces morceaux d'albâtre aux formes régulières : un rectangle de 2,5 centimètres sur 10, un autre de 10 centimètres sur 20 et un carré de 10 centimètres de côté. Ces morceaux font partie de la clef qui ouvre les verrous runiques de la tour (cf. page 44).

SAUVER DAME SAHAREL

Bien que les plans de Thoran destinés à lier dame Saharel n'existent que dans son esprit, il a néanmoins rédigé ses objectifs sous forme de notes gribouillées sur les murs de pierre de la zone T9. Un personnage qui réussit un test d'Arcanes DD 20 peut donc saisir les grandes lignes du plan de Thoran. De plus, les PJ comprennent que la menace qui pèse sur dame Saharel peut être écartée en chassant de la Tour du Sceptre les hommes de Thoran et en dispersant de nouveau les piliers dans les ruines. Ce dernier acte permettra aux PJ de s'entretenir avec la Sorcière de Gardesort.

Px de quête : accordez aux PJ 625 px pour avoir vaincu Thoran et dispersé les piliers d'albâtre.

T11. POSTE DE GARDE

Ce niveau de la tour est composé de quatre zones distinctes : une armurerie au nord, une zone de stockage à l'ouest, une salle de garde au sud et une grande cellule de détention à l'est.

La cellule était l'appartement bien meublé d'un capitaine avant d'être reconvertie par les forces de Thoran. Tout PJ capturé durant l'expédition dans la tour y sera enfermé. Cf. Autre option : prendre la tour d'assaut, page 17 du Livret d'aventure I.

Quand les PJ voient l'intérieur de l'armurerie, lisez ce qui suit :

Les torches disposées tout autour de la pièce révèlent des rangées de présentoirs à armure et de râteliers d'armes, tous vides à l'exception de quelques arcs courts sans corde et d'une douzaine de lances. Entre les râteliers se trouvent quatre coffres, dont trois contiennent des flèches à empennage noir et le quatrième est fermé.

Quand les PJ entrent dans le poste de garde, lisez ce qui suit :

Cette partie du niveau ne contient qu'une table ronde entourée de quatre chaises.

Si les PJ fouillent la zone de stockage, lisez ce qui suit :

Cet espace obscur est encombré d'un grand tas de boîtes de provisions et de vivres.

Si les PJ entrent dans la cellule de détention, lisez ce qui suit :

Ce qui semble avoir été un appartement privé sert désormais de cellule de détention. La lumière des torches du couloir révèle deux couchettes dures pourvues de couvertures grossières ainsi que quelques assiettes en fer-blanc.

Rencontre tactique : T11 : Poste de garde, page 56.

T12. CHEMIN DE RONDE

Cette zone constitue le principal poste de défense de la tour contre des assaillants extérieurs.

Quand les PJ ouvrent une des portes de la zone T11, lisez ce qui suit :

Un parapet fouetté par le vent coiffe la tour très haut au-dessus des ruines, ses créneaux conférant un abri contre les attaques venues du dessous ou du sol. Huit pointes de pierre couronnent la tour, un gros tonneau se trouvant près de chacune d'elles. La lumière argentée du sommet de la flèche principale de la tour étincelle loin au-dessus de vos têtes.

Rencontre tactique : T12 : Chemin de ronde, page 58.

T13. CHAMBRES FORTES

Le Seigneur du Sceptre stockait les objets les plus chers et dangereux de la tour dans l'une des deux chambres de cet étage. Ayant rassemblé un ensemble de talismans d'albâtre permettant d'ouvrir les verrous runiques des portes de la tour, Thoran conserve ici ses acquisitions les plus précieuses.

Quand les PJ montent les marches, lisez ce qui suit :

Les murs de cette salle sont ornés de tapisseries défraîchies. En face de vous, vous voyez l'entrée d'un nouvel escalier qui monte vers le sommet de la tour. La salle contient deux petites pièces latérales, chacune étant protégée par une lourde double porte portant un panneau sculpté en forme de patte griffue. Des torches illuminent trois des quatre parties de la salle principale, la dernière restant dans l'ombre. Le sol y est recouvert d'une couche d'éclats d'os recouverts de toiles d'araignée luisantes. D'autres toiles pendent des murs et des ombres du plafond.

Rencontre tactique : T13 : Chambres fortes, page 60.

Trésor : on trouve dans la salle du côté ouest une hache d'arme magique +1, une potion de vie dont la magie ne fonctionne plus, un sceptre magique +1 (identique à une baguette magique +1) et une armure de noirefeuilles +2. Il n'y a rien dans la pièce est.

T14. COMBLES

Cette salle donne accès au toit de la tour, ce qui permettait de se défendre contre les attaques aériennes.

Quand les PJ montent les escaliers, lisez ce qui suit :

Le sol de cette salle nue est jonché de couvertures et de saletés. Le plafond de la pièce est haut de quatre mètres cinquante près des murs et s'élève à six mètres en son centre. Celui-ci est occupé par une large colonne, qui est apparemment la base de la flèche principale de la tour. Un escalier de bois s'y enroule et monte jusqu'à une trappe dans le plafond.

Rencontre tactique : T14. Combles, page 62.

T15. GUET DU TOIT

Ce chemin de ronde situé à cinquante-quatre mètres au-dessus du sol était le principal point d'observation des forces défensives de la Tour du Sceptre.

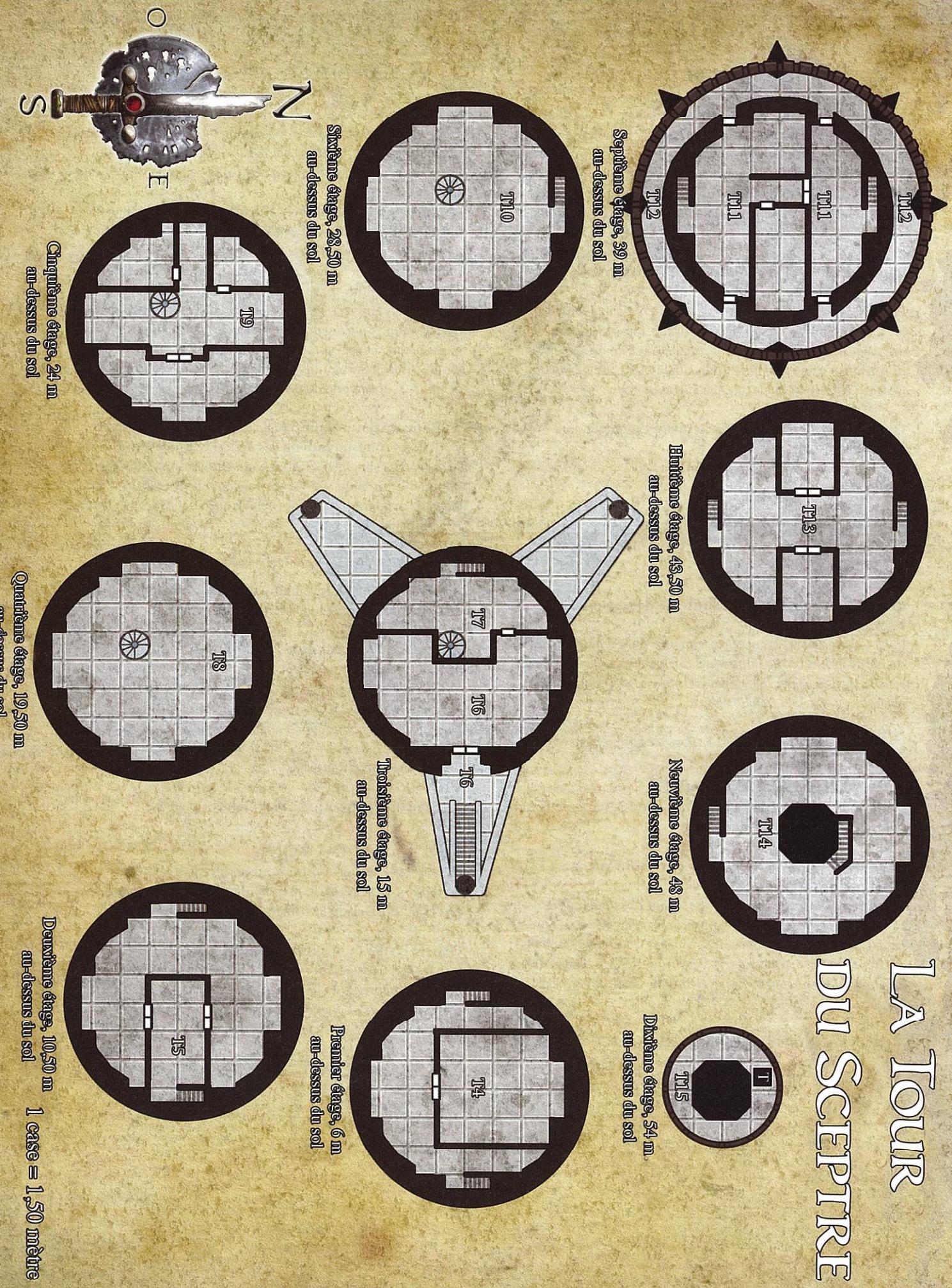
Quand les PJ ouvrent la trappe, lisez ce qui suit :

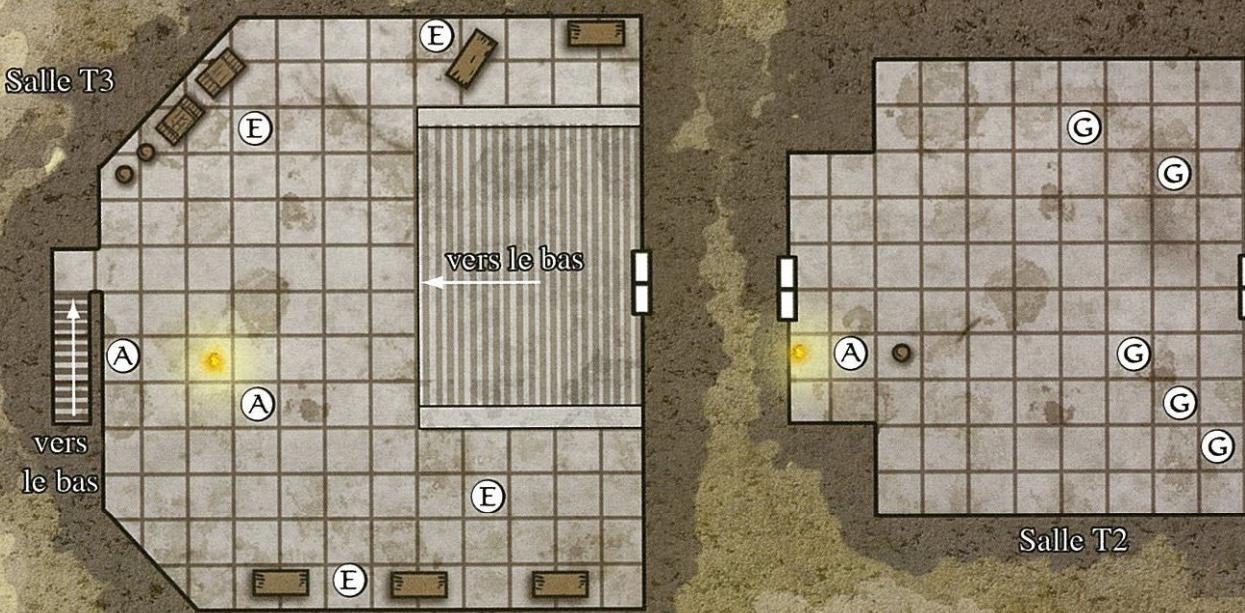
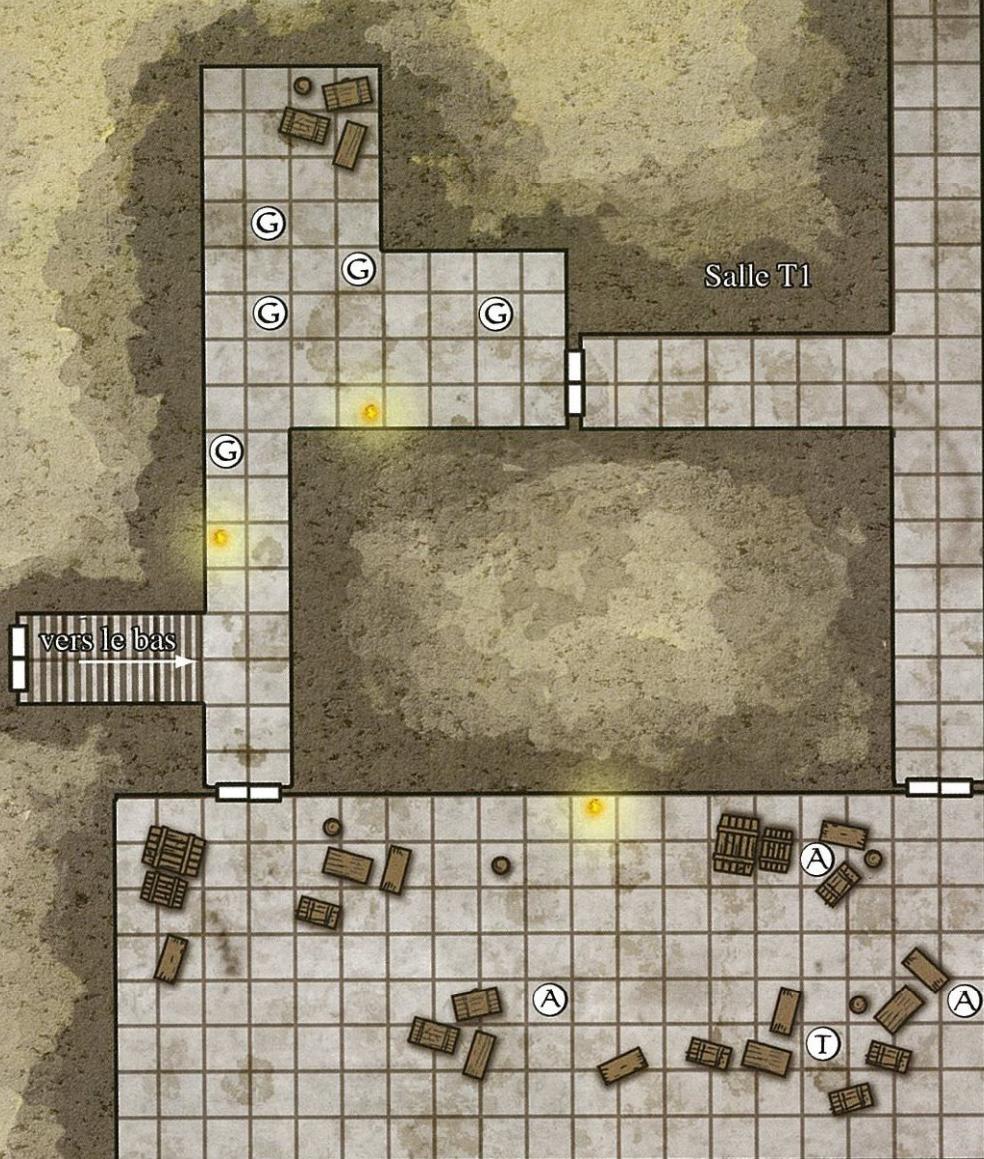
La tour se rétrécit pour former une plate-forme circulaire de douze mètres de diamètre, au pied de la flèche illuminée. Ce chemin de ronde est entouré d'un parapet et permet de surveiller à la fois les ruines en contrebas et la région environnante.

Rencontre tactique : T15. Guet du toit, page 63.



LA TOUR DU SCEPTRE





1 case = 1,50 mètre

RENCONTRE T1 : RÉSERVES DE LA TOUR

Rencontre de niveau 8 (1 600 px)

CONFIGURATION

1 tisseur ettercap (T)

5 gardiens crochus ettercaps (G)

3 araignées saute-mort (A)

Thoran a découvert qu'un groupe d'ettercaps avait depuis longtemps bravé les catacombes pour établir son antre dans les niveaux inférieurs de la tour. En tuant deux de leurs tisseurs, il a réussi à les mettre sous sa coupe.

Trois des gardiens crochus se délectent actuellement du cadavre d'un halfelin (dépouillé de tous ses biens). Il s'agit d'un pèlerin venu dans les ruines et capturé par les rampants obscurs une semaine auparavant.

Les araignées saute-mort détectent l'approche des aventuriers à la porte sud-est grâce à leur perception des vibrations, qui les met en alerte, elles et le tisseur. Si les PJ mettent trois rounds ou plus à entrer dans la salle, le tisseur a le temps d'aller à la porte sud-ouest et de la secouer pour avertir les gardiens crochus.

Si au contraire les PJ arrivent par la porte ouest, les gardiens crochus sont distraits.

Quand les PJ voient un ettercap pour la première fois, lisez ce qui suit :

La créature à peine humanoïde qui se tient devant vous a quatre bras et deux jambes. Son corps boursouflé est protégé par une peau velue et chitineuse. Deux larges yeux sombres placés au-dessus de six autres globes rouges et plus petits vous fixent, et une bouche insectoïde s'ouvre pour dévoiler des crocs menaçants.

Quand les PJ voient une araignée saute-mort, lisez ce qui suit :

Une araignée aussi grosse qu'un homme surgit des ombres. Ses chélicères dégoulinent de venin et ses huit yeux reflètent la lumière tandis qu'elle se précipite vers vous.

3 araignées saute-mort (A)

Franc-tireur niveau 4

Bête naturelle (araignée) de taille M

175 px chacune

Initiative +8

Sens Perception +9, perception des vibrations 5

Pv 55 ; péri 27

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16

Résistances poison 5

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi bond prodigieux

⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison

+6 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

⊕ La mort venue du ciel (simple ; à volonté) ♦ poison

L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.

⊕ Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)

L'araignée saute-mort se décale de 10 cases.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Athlétisme +10 (+20 quand elle saute), Discréption +11

For 17 (+5) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)

Con 15 (+4) Int 1 (-3) Cha 8 (+1)

Tisseur ettercap (T)

Contrôleur niveau 5

200 px

Initiative +4

Sens Perception +9

Pv 64 ; péri 32

CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 16

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi arpenteur de toiles

⊕ Pique (simple ; à volonté) ♦ arme

Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.

⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) ♦ poison

Avantage de combat nécessaire ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +8 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⊗ Filet collant (mineure 1/round ; à volonté)

Distance 5 ; +9 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).

⊗ Piège de toiles (simple ; recharge ☰) ♦ périmètre

Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est envahi de toiles d'araignée et est considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +9

For 16 (+5) Dex 14 (+4)

Con 16 (+5) Int 5 (-1)

Sag 15 (+4)

Cha 13 (+3)

Équipement armure de cuir, pique

5 gardiens crochus ettercaps (G)

Soldat niveau 4

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

175 px chacun

Initiative +6

Sens Perception +3

Pv 56 ; péri 28

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 15

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi arpenteur de toiles

⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).

⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) ♦ poison

Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. Attaque secondaire : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⊕ Enchevêtrement de toiles (simple ; à volonté)

+7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Nettoyeur de toiles

Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné Langues -

Compétences Discréption +9

For 16 (+5) Dex 14 (+4)

Con 16 (+5) Int 5 (-1)

Sag 13 (+3)

Cha 11 (+2)

Équipement armure de cuir, grande hache

TACTIQUE

Si les PJ entrent dans la salle sud sans trop tarder, les deux araignées saute-mort les plus proches attaquent. Le tisseur se dissimule derrière les boîtes entassées, aidant les araignées avec des attaques de filet collant ou utilisant son *piège de toile* pour immobiliser les assaillants et gêner leurs déplacements.

Si les gardiens crochus sont alertés par le tisseur ou par les bruits de combat, l'un d'entre eux passe par la porte sud-ouest pour prêter main-forte au tisseur tandis que les autres font le tour par le couloir pour prendre les PJ à revers. Les gardiens crochus utilisent leur *enchevêtrement de toile* pour immobiliser les ennemis. Ensuite, ils enchaînent avec leur *morsure arachnéenne* s'ils peuvent les prendre en tenaille pour jouir d'un avantage de combat, ou effectuent des attaques de grande hache dans le cas contraire.

Si les gardiens crochus sont attaqués les premiers, les bruits du combat alertent le tisseur. Il entre dans la salle nord pour combattre à leurs côtés, envoyant les araignées dans le couloir pour prendre les PJ à revers.

Les araignées et les gardiens crochus combattent jusqu'à la mort, mais le tisseur bat en retraite dans la zone T2 si la moitié des siens sont tués.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumières : des torches disposées dans des appliques murales prodiguent une lumière vive.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'intérieur des pièces, permettant de surveiller les couloirs.

Tas de boîtes : ces cases encombrées constituent un terrain difficile et une créature qui s'y trouve dispose d'un abri.

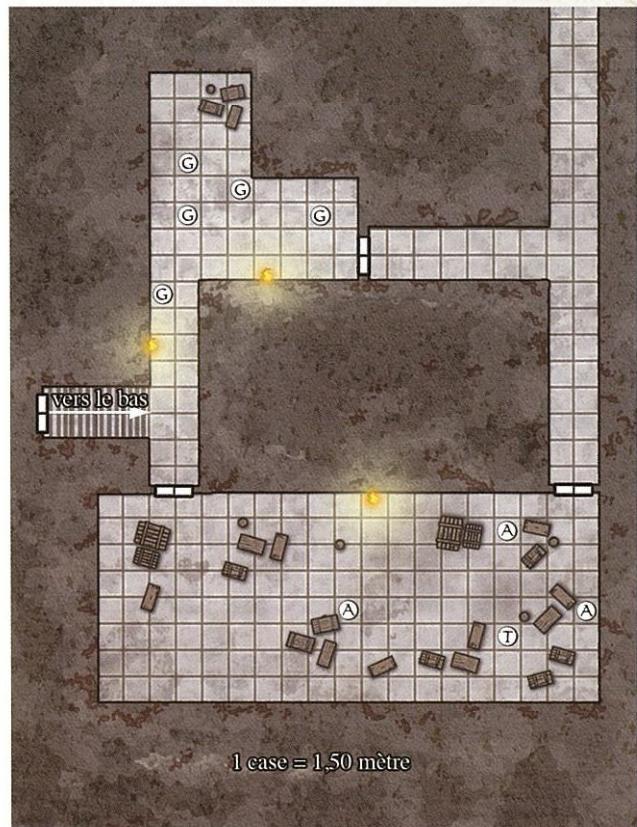
Ces boîtes pourrissantes avaient été stockées ici avant la chute de Gardesort. Elles ont été préservées par l'air sec du niveau inférieur et ont été empilées ici par les ettercaps en guise de barrière défensive.

Les boîtes sont pleines d'anciens réactifs et de provisions issus des derniers jours de Sarahelgarde. Thoran en a retiré tout objet précieux. Toutefois, ce n'est pas parce qu'elles ne contiennent aucun objet de valeur que les PJ peuvent les ignorer.

Les boîtes sont faites de minces plaques de bois pourri et sont susceptibles de tomber en morceaux ou d'éclater au moindre choc. Les boîtes d'une case se brisent et s'ouvrent dans les circonstances suivantes.

- ◆ Une créature est poussée, tirée ou forcée de glisser dans une case adjacente à une boîte.
- ◆ Une créature saute sur une boîte ou l'escalade.
- ◆ Une attaque à distance ratant sa cible continue sur sa lancée et atteint l'une des boîtes (à votre discréption).
- ◆ Une attaque de proximité ou de zone comprend une case contenant des boîtes.

Toute case contenant une boîte cassée devient un terrain difficile et présente des effets supplémentaires en fonction de son contenu, déterminé aléatoirement grâce à la table ci-contre.



d100 Contenu de la boîte

01-15	Des bocaux de verre contenant une substance visqueuse et verdâtre. Elle est sans danger mais tremble et semble se répandre avec une volonté qui lui est propre.
16-30	De petits œufs qui se renversent dans une explosion 1. À la fin du round suivant, de minuscules lézards en éclosent et se mettent à courir en tous sens. Ils expirent tous à la fin du round qui suit.
31-45	La boîte éclate dans une bouffée de soufre et une explosion 1. Elle effectue une attaque (+5 contre Réflexes) contre chaque créature située dans l'explosion et inflige 2d8 dégâts de feu.
46-60	Des gouttelettes d'un vert jaunâtre se mettent à flotter dans les airs. Elles émettent une lumière semblable à celle d'une torche et montent vers le plafond, se déplaçant de deux cases dans une direction aléatoire.
61-75	La boîte contient du sang resté frais on ne sait comment, et qui éclabousse toute la zone.
76-90	Des spores grises envahissent l'atmosphère dans une explosion 1 jusqu'à la fin du tour suivant. Les créatures qui débutent leur tour de jeu dans la zone où y pénètrent subissent automatiquement 5 dégâts de poison.
91-100	Des éclats de verre coloré éclatent dans une explosion 1. Ce qui se trouvait à l'intérieur devait être vraiment magnifique, à en juger par les délicats fragments.

Vous pouvez bien sûr inventer vos propres contenus répugnantes ou dangereux.

RENCONTRE T2 : SALLE DE GARDE

Rencontre de niveau 4 (1 025 px)

CONFIGURATION

5 gardiens crochus ettercaps (G)

1 arcaniste gnome (A)

Sous le commandement d'un mercenaire gnome, des gardiens crochus ettercaps contrôlent cette salle.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Cinq hideux humanoïdes arachnéens brandissent des grandes haches en s'avançant vers vous d'une démarche chaloupée. Une petite silhouette aux oreilles pointues et portant une petite touffe de barbe sourit en surgissant de derrière le tonneau.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des torches fournissent éclairent la zone d'une lumière vive.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Le panneau s'ouvre de l'intérieur de la salle.

Tonneau : cette case représente un terrain difficile, et une créature adjacente au tonneau dispose d'un abri. Le tonneau ne contient que de la bière croupie.

5 gardiens crochus ettercaps (G)

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

Soldat niveau 4

175 px chacun

Initiative +6 Sens Perception +3

Pv 56 ; péril 28

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 15

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *arpenteur de toiles*

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).

⊕ **Morsure arachnéenne** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. *Attaque secondaire* : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

⊕ **Enchevêtrement de toiles** (simple ; à volonté)

+7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Nettoyeur de toiles

Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné **Langues** -

Compétences Discréption +9

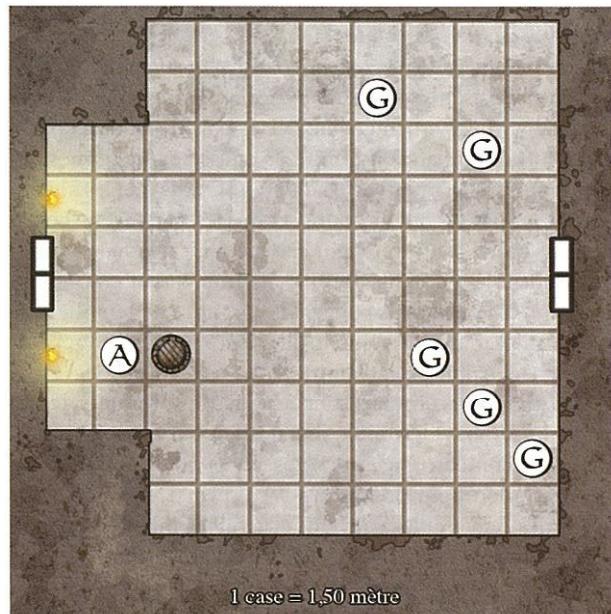
For 16 (+5) Dex 14 (+4) Sag 13 (+3)

Con 16 (+5) Int 5 (-1) Cha 11 (+2)

Équipement armure de cuir, grande hache

TACTIQUE

Le gnome attaque les adversaires les plus proches à l'aide de ses traits scintillants, utilisant sa splendeur saisissante afin de décaler les



Arcaniste gnome (A)

Humanoïde féerique de taille P

Contrôleur (meneur) niveau 3

150 px

Initiative +1

Sens Perception +1 ; vision nocturne

Aura d'illusion (illusion) aura 5 ; l'arcaniste gnome et tous ses alliés pris dans l'aura disposent d'un camouflage.

Pv 46 ; péril 23

CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13

VD 5 ; cf. aussi *éclipse féerique*

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+6 contre CA ; 1d4 dégâts.

⊕ **Trait scintillant** (simple ; à volonté) ♦ **radiant**

Distance 10 ; +6 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts radiants, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).

⊕ **Splendeur saisissante** (mineure ; à volonté) ♦ **illusion, terreur**

Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible glisse de 1 case.

⊕ **Terrain illusoire** (mineure ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ **illusion**

Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).

Effacement (réaction immédiate, quand l'arcaniste gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ **illusion**

L'arcaniste gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.

Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ **téléportation**

L'arcaniste gnome se téléporte de 5 cases.

Discréption réactive

En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discréption pour ne pas se faire remarquer.

Alignement non aligné **Langues** commun, elfique

Compétences Arcanes +12, Bluff +8, Discréption +8, Intuition +6

For 10 (+1) Dex 10 (+1) Sag 11 (+1)

Con 14 (+3) Int 18 (+5) Cha 15 (+3)

Équipement toge, dague

autres PJ et les pousser vers les ettercaps. Les gardiens crochus se servent de leur *enchevêtrement de toile* pour immobiliser les adversaires avant de plonger dans la mêlée. S'ils parviennent à prendre un adversaire en tenaille pour jouir d'un avantage de combat, ils utilisent leur attaque de *morsure arachnéenne*.

RENCONTRE T3 : HALL DES ARTISANS

Rencontre de niveau 3 (800 px)

CONFIGURATION

2 arcanistes gnomes (A)
4 escobars gnomes (E)

La plupart des mercenaires gnomes de Thoran demeurent ici quand ils ne sont pas en service. Tout combat livré dans la zone T2 les met en alerte.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :
Six petites créatures aux oreilles pointues sont épargillées dans la pièce. Deux d'entre elles ressemblent à des lanceurs de sorts tandis que les autres sont vêtues de cuir sombre.

2 arcanistes gnomes (A) Contrôleur (meneur) niveau 3
Humanoïde féérique de taille P 150 px chacun
Cf. le profil page ci-contre.

4 escobars gnomes (E) Chasseur niveau 2
Humanoïde féérique de taille P 125 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +2 ; vision nocturne

Pv 34 ; péril 17

CA 16 ; Vigueur 14, Réflexes 14, Volonté 12

VD 5

⊕ **Pic de guerre** (simple ; à volonté) → arme
+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11).

↗ **Arbalète de poing** (simple ; à volonté) → arme
Distance 10/20 ; +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance de l'escobar gnome infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Effacement (réaction immédiate, quand l'escobar gnome subit des dégâts ; rencontre) → illusion
L'escobar gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.

Discréption réactive

En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discréption pour ne pas se faire remarquer.

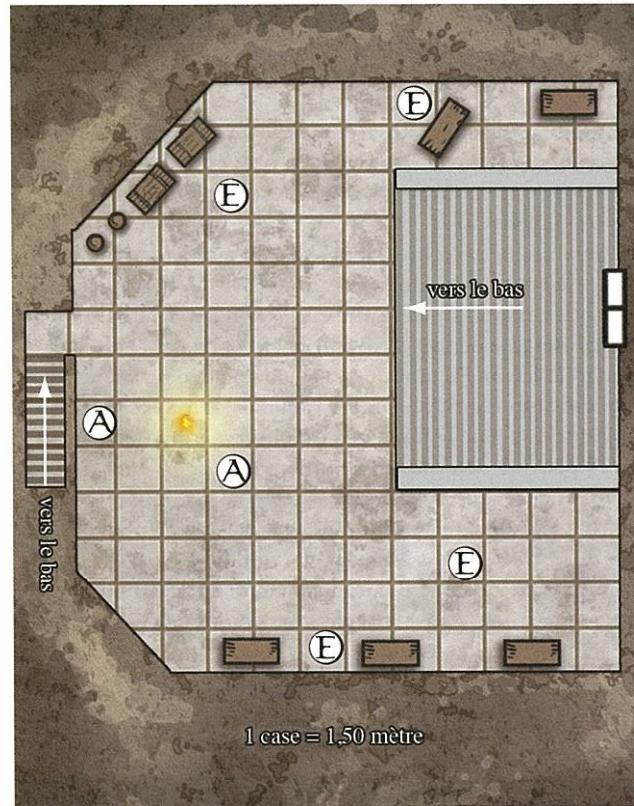
Escobarerie

Lorsqu'un escobar gnome rate une attaque de corps à corps ou à distance effectuée depuis une cachette, il est toujours considéré comme caché.

Alignement non aligné Langues commun, elfique
Compétences Arcanes +10, Discréption +11, Larcin +9
For 8 (+0) Dex 17 (+4) Sag 12 (+2)
Con 16 (+4) Int 14 (+3) Cha 13 (+2)
Équipement armure de cuir, pic de guerre, arbalète de poing et 20 carreaux

TACTIQUE

Les arcanistes utilisent leur terrain illusoire pour maintenir leurs adversaires à l'écart tandis qu'ils attaquent à l'aide de leurs traits scintillants. Les escobars se cachent dans les coins sombres de la salle et se servent de leur Discréption pour jouir d'un avantage de combat.



PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : un feu de camp projette une lumière identique à celle d'une torche. Au-delà de cette source de lumière, la pièce est obscure.

Porte : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'intérieur de la salle.

Tables : contrairement aux apparences, ces tables sont complètement pourries. Si un personnage tente de sauter sur une table, celle-ci s'effondre et le personnage se retrouve à terre. Une créature de taille P peut se glisser sous une table et disposer ainsi d'un abri. Les tables s'écroulent si on les renverse, les cases où se trouvent les débris devenant un terrain difficile, mais ne conférant pas d'abri.

Caisse et tonneaux : ces cases encombrées constituent un terrain difficile et une créature qui s'y trouve dispose d'un abri.

RENCONTRE T4 : ARMURERIE ARCANIQUE

Rencontre de niveau 5 (800 px)

CONFIGURATION

Les PJ ne sont confrontés à aucun adversaire quand ils entrent pour la première fois dans cette salle. La zone est hantée par un fantasme, vestige de l'esprit d'un flagelleur mental qui vivait là.

Quand une créature est tuée d'une manière ignoble, son esprit se retrouve parfois condamné à rejouer éternellement sa mort. Un fantasme est une entité non pensante qui n'est pas consciente de son environnement et ne peut l'affecter d'aucune façon. En tant que telle, elle ne peut ni menacer ni même interagir avec les PJ. Toutefois, si le spectacle tragique que joue le fantasme est observé minutieusement, les PJ peuvent déterminer comment il est mort et prendre conscience de la présence d'un piège mortel dans cette zone.

Une fois qu'il s'est manifesté, le fantasme ne peut pas réapparaître pendant 24 heures. Quand il le fait, il rejoue la même scène morbide. Thoran a bien reconnu la nature de cette apparition, mais il n'a pas eu le temps de désamorcer le piège ni de fouiller la zone.



35

Quand les PJ ouvrent la porte verrouillée par un cadenas runique, lisez ce qui suit :

Les murs, le sol et le plafond de cette salle bien éclairée sont recouverts de fines plaques de plomb martelé boulonnées aux parois. La pièce renferme sept coffres de pierre, disposés en un demi-cercle grossier. Leurs couvercles sont ouverts et tous sont vides. Au centre de la salle se trouve un autre coffre de pierre, fermé et pourvu d'une grande serrure d'aspect complexe.

Quand un PJ s'approche du coffre fermé, lisez ce qui suit :

Alors que tu t'approches, tu es surpris de voir une créature apparaître brusquement devant le coffre verrouillé. La silhouette a un corps humanoïde, mais sa tête ne l'est pas. Sa peau huileuse a des nuances violettes, et quatre tentacules semblables à ceux d'une pieuvre pendent de son visage sous d'étranges yeux blancs. La créature porte une robe de belle facture, mauve et noir aux bords brodés de symboles arcaniques.

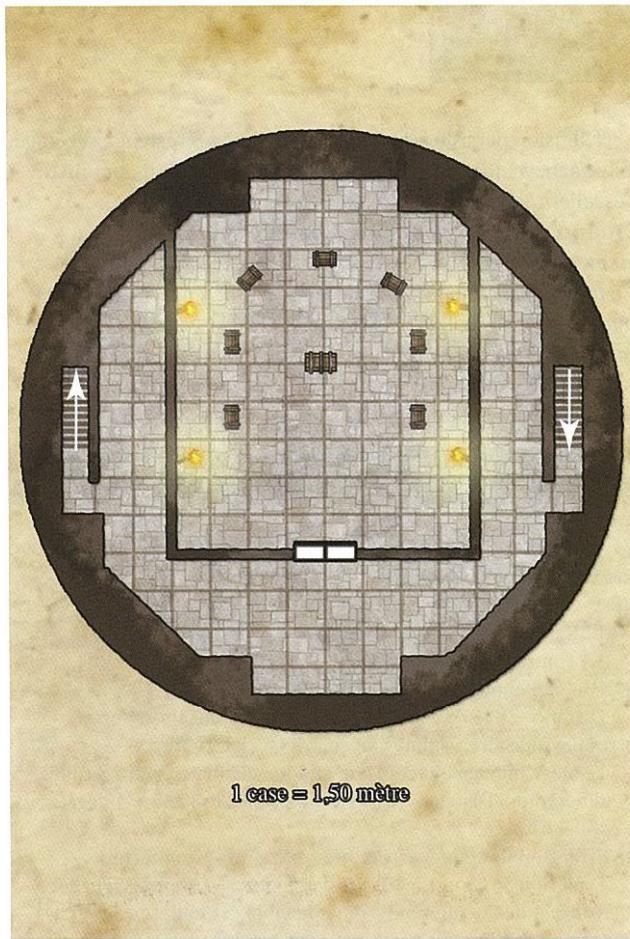
VERROUS RUNIQUES

Du temps de l'ancienne Saharelgarde, les chambres fortes du château étaient fermées par des verrous magiques qu'on ne pouvait ouvrir qu'à l'aide d'un jeu de talismans d'albâtre. On trouve ce genre de portes dans trois zones de la Tour du Sceptre, dont les portes sont pourvues de plaques de pierres sculptées d'une patte griffue stylisée. À l'intérieur de la patte est gravé un motif en creux aux contours géométriques. Les portes s'ouvrent quand un ensemble complet de talismans est correctement placé dans le motif.

Thoran dispose d'un jeu de talismans intact et les PJ peuvent rassembler les leurs à partir des morceaux qu'ils trouveront dans la forteresse. Les talismans restent collés en place par magie quand on les dispose dans le motif de griffe d'une porte, mais les PJ peuvent les déplacer à leur guise jusqu'à ce qu'ils aient découvert comment obtenir la forme requise.

La zone C6 contient un carré de 5 centimètres de côté et un autre de 10 centimètres de côté dont un coin est coupé (formant ainsi un pentagone irrégulier). La zone T3 contient un rectangle de 10 centimètres sur 20, un autre de 5 centimètres sur 10 et un dernier de 2,5 centimètres sur 5. La zone T10 contient un rectangle de 2,5 centimètres sur 10, un autre de 5 centimètres sur 20 et un carré de 10 centimètres de côté.

Si les PJ ne parviennent pas à trouver un ensemble complet de talismans mais arrivent à en déduire quelles formes sont manquantes, le frère Turnagall peut fabriquer des pièces de remplacement à partir de morceaux d'albâtre avec une résonance magique, dont il dispose au monastère. La fabrication de chaque morceau nécessite un jour de travail et coûte 20 po, mais ces substituts ont 10 % de chances de s'avérer inefficaces quand on les applique à un verrou runique.



Laissez les PJ réagir à l'apparition soudaine du fantasme avant de lire ceci :

Bien que la créature regarde par-dessus son épaule, elle n'a pas l'air d'avoir remarqué votre présence. Elle s'agenouille devant le coffre, sa robe dissimulant ses mains. Soudain, elle semble enveloppée de rafales de vent, bien que vous ne ressentiez pas la moindre brise vous-même.

La créature se relève prestement, mais il est déjà trop tard. La fine robe tombe en lambeaux, dévoilant sa peau violette qui se met à brûler. Des couches de muscles difformes et des organes inconnus sont exposés et détruits le temps d'un battement de cœur. Bien qu'elle tente de s'enfuir en courant, la créature s'effondre vite lorsque la rafale de vent l'atteint à nouveau.

Il ne reste plus devant vous qu'une masse de chair en décomposition et d'os blanchis, puis même ces quelques restes commencent à se dissoudre. Finalement, la créature encore agitée de soubresauts d'agonie s'effondre en un tas informe, qui fond pour ne laisser qu'une tache sur le sol de pierre, qui disparaît elle aussi.

Il ne reste aucune trace de l'étrange créature ni de ce qui a bien pu la détruire. La pièce est aussi vide qu'au début.

DÉVELOPPEMENT

Un test d'Exploration DD 15 permet d'identifier la créature comme un flagelleur mental. La pièce ne contient aucun objet de valeur à l'exception du coffre verrouillé (et piégé).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des torches éternelles placées dans des appliques murales éclairent vivement la zone.

Portes : les portes de la salle centrale comportent des verrous runiques (cf. encadré). Ces portes ne sont pas pourvues du panneau de fer coulissant et du judas habituels.

Coffres de pierre : ces objets constituent un terrain difficile. Le coffre verrouillé peut être ouvert au moyen d'un test de Larcin DD 24.

Piège de rafale caustique : cf. le profil. Les becs qui projettent le gaz sont cachés juste en dessous des appliques des torches.

Rafale caustique

Piège

Mitrailleur d'élite niveau 10

800 px

Quatre sections de mur dissimulent des becs qui peuvent libérer une rafale de gaz caustique à quelques secondes d'intervalle une fois déclenchés.

Perception

- ♦ DD 26 : le personnage remarque l'un des becs cachés. Le DD tombe à 16 si, après avoir vu le fantasme, le PJ réussit un test d'Intelligence DD 16 ou dit explicitement qu'il examine les appliques des torches. Les autres becs peuvent être remarqués au moyen d'un test DD 12.
- ♦ DD 30 : le personnage remarque le lien reliant le coffre au piège, au centre de la pièce. Le DD tombe à 10 si, après avoir vu le fantasme, le PJ réussit un test d'Intelligence DD 12.

Déclencheur

Quand un personnage tente d'ouvrir ou de déplacer le coffre se trouvant au centre de la pièce, les jets de gaz effectuent leurs premières attaques en tant que réaction immédiate. Ils entrent ensuite dans l'ordre d'initiative immédiatement après la créature qui a déclenché le piège, attaquant à chaque round. Les rafales cessent dès que toutes les créatures sont sorties de la pièce.

Attaque

Réaction immédiate ou Action simple Proximité décharge 4
Cible : toutes les créatures prises dans la décharge.

Attaque : +11 contre Réflexes. Les créatures situées dans des cases où plusieurs décharges se chevauchent subissent les attaques de chacune d'entre elles.

Réussite : $3d8 + 4$ dégâts d'acide et effet secondaire.

Effet secondaire : +9 contre Vigueur.

Réussite : 5 dégâts d'acide continus et la cible est aveuglée (sauvegarde annule).

Échec : demi-dégâts.

Note : le gaz caustique n'endommage que la matière organique (y compris les créatures vivantes, les vêtements, les cordes, etc.) et ne fait aucun mal à la pierre, au métal et aux autres substances inorganiques.

Reportez-vous à la section Dégâts et objets, page 65 du Guide du Maître.

Contre-mesures

- ♦ Un personnage adjacent à l'un des conduits peut neutraliser une rafale caustique pendant 1 round au moyen d'un test de Larcin DD 23.
- ♦ Un personnage adjacent à l'un des conduits peut désamorcer une rafale caustique au moyen d'un test de Larcin DD 26.
- ♦ Un personnage adjacent au coffre peut désamorcer toutes les rafales caustiques au moyen d'un test de Larcin DD 30.
- ♦ Un personnage peut attacher le coffre et le traîner hors de la pièce et de la zone d'effet des rafales au moyen d'un test de Force DD 20. Il faut pour ce faire utiliser un objet inorganique (comme une chaîne en métal) qui ne sera pas détruit par le gaz caustique.

RENCONTRE T5 : DORTOIRS

Rencontre de niveau 2 (350 px)

CONFIGURATION

2 mages humains (M)

Thorana a recruté quatre mages humains pour l'accompagner lors de son expédition à Gardesort. L'un d'entre eux est actuellement en service dans la zone T7 et un autre dirige une patrouille dans les ruines extérieures (où on peut le rencontrer en tant que monstre errant).

Les deux mages restants, Palagro et Tévinair, sont actuellement de repos dans le dortoir nord. S'ils ne sont pas alertés, les mages sont assis à la table, occupés à jouer aux cartes. S'ils ont eu vent de la présence des intrus dans la tour ou si quelqu'un a traversé le rideau de lumière (cf. ci-dessous), Palagro surveille le couloir par le judas de la porte.

Les mages restent dans la pièce jusqu'à ce qu'on les affronte ou qu'un des PJ ait traversé le rideau de lumière. Ce puissant effet magique permanent est un vestige de l'époque du Nétheril. Bien que sa nature soit illusoire, la magie du rideau a un effet qui semble bien réel à ceux qui en sont victimes.

Passer la main nue ou tenant un objet à travers le rideau n'a aucun effet, si ce n'est une légère sensation de picotement. Les objets inanimés qu'on projette à travers ne sont pas non plus affectés. Toutefois, quand une créature traverse le rideau pour passer de l'autre côté, tous ses vêtements et son équipement semblent disparaître, et elle apparaît complètement nue à tous les observateurs de la zone (y compris elle-même).

Seul le personnage qui a traversé le rideau peut détecter l'illusion (au moyen d'un test de Perception DD 24). Jusqu'à ce que l'effet soit reconnu comme étant illusoire, aucune des créatures témoin de cet effet ne peut voir ni utiliser un élément d'équipement du personnage affecté. Les objets tenus à la main (y compris les armes et les boucliers) sont lâchés mais restent invisibles. Toutefois, un personnage affecté bénéficie toujours des effets de son armure s'il en a une. Chaque fois qu'une attaque qui aurait atteint le personnage s'il ne bénéficiait pas de son armure le rate, il a droit à un test de Perception DD 20 pour détecter l'illusion.

Quand un personnage affecté réalise que la disparition de son équipement n'est qu'une illusion, il peut transmettre l'information à ses compagnons. Ceci les autorise à effectuer un test de Perception DD 20 pour en surmonter l'effet. Les personnages qui réussissent leur test peuvent de nouveau voir et toucher l'équipement qui avait disparu.

Palagro et Tévinair ont l'habitude du rideau et ne sont plus affectés. Si l'un d'entre eux traverse le rideau en présence des PJ, le fait que le mage apparemment nu ne se soucie de toute évidence nullement de sa condition (et utilise son équipement « invisible ») autorise chaque PJ affecté à effectuer un test de Perception DD 20.

L'illusion persiste tant que les personnages restent à cet étage. Elle s'achève quand un personnage affecté est à mi-chemin de l'escalier menant à l'étage supérieur ou inférieur.

Quand un PJ traverse le rideau de lumière, lisez ce qui suit :

En traversant l'étrange champ de lumière étincelante, tu ne ressens aucun effet néfaste. Toutefois, tu réalises à ta grande stupéfaction que ton armure, ton équipement et tes vêtements ont disparu. Te voilà nu comme un ver au moment même où la porte nord s'ouvre et où deux humains se précipitent dans le couloir en brandissant leurs bâtons.

2 mages humains (M)	Artilleur niveau 4
Humanoïde naturel de taille M	175 px chacun
Initiative +4	Sens Perception +5
Pv 42 ; péril 21	
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 15	
VD 6	
⊕ Bâton (simple ; à volonté) → arme	
+4 contre CA ; 1d8 dégâts.	
↗ Projectile magique (simple ; à volonté) → force	
Distance 20 ; +7 contre Réflexes ; 2d4 + 4 dégâts de force.	
↗ Éclairs dansants (simple ; rencontre) → électricité	
Le mage humain effectue une attaque distincte contre 3 cibles différentes : Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité.	
✿ Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) → tonnerre	
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +7 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
Alignement non aligné	Langues commun
Compétences Arcanes +11	
For 10 (+2)	Dex 14 (+4)
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)
Équipement robe, bâton, baguette	Sag 17 (+5)
	Cha 12 (+3)

TACTIQUE

Palagro utilise explosion de tonnerre sur tout PJ affecté par l'illusion tandis que Tévinair se sert d'éclairs dansants sur ceux qui ont l'air d'être les plus puissants et se trouvent de l'autre côté du rideau. Tous deux concentrent ensuite leurs attaques de projectiles magiques sur les cibles hébétées avant de répéter cette tactique en échangeant les rôles (Palagro utilisant les éclairs dansants et Tévinair l'explosion de tonnerre). Les mages entrent dans la mêlée en utilisant leurs projectiles magiques ou leurs bâtons en fonction des défenses de leur cible.

Si les deux mages sont en péril, ils se mettent en défense totale et battent en retraite dans la zone T7 pour y rejoindre leurs camarades. Si l'un des mages est tué, le survivant fuit également en T7.

DÉVELOPPEMENT

Le but de Palagro et Tévinair est de neutraliser tout PJ affecté par l'illusion tout en s'efforçant de tuer ou de repousser les autres. Ils espèrent que la perte apparente de leur équipement forcera les PJ affectés à se rendre. Les PJ capturés sont ligotés et bâillonnés, leur équipement « disparu » est récupéré et ils sont

emmenés de force à la zone T6 (les personnages réalisent qu'ils ont été victimes d'une illusion dès qu'ils quittent la zone).

Les prisonniers sont enfermés dans la zone T11 en attente de leur interrogatoire, comme décrit dans Autre option : prendre la tour d'assaut (cf. page 17 du Livret d'aventure I) et à la rencontre tactique T11 (cf. page 56).

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : le rideau de lumière fournit une lumière vive au couloir. Une torche éternelle placée dans une applique murale illumine la chambre nord. La chambre sud ne contient pas de source de lumière.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Le panneau s'ouvre de l'intérieur des deux pièces pour pouvoir surveiller l'entrée.

Tables : une table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

Chaises : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.

Lit : un lit confère un abri. Sauter dessus coûte 2 cases de déplacement. Un personnage peut effectuer un test de Force DD 15 pour renverser un lit, qui confère ensuite un abri supérieur.

Vestiaire : ces objets représentent un terrain difficile. Les vestiaires confèrent un abri aux cibles étendues à terre derrière eux.



MAGES RENÉGATS

La plupart des sbires de Thoran lui vouent une loyauté sans faille, à l'exception notable des mages, qui ne sont que des mercenaires bien payés. Ils restent loyaux tant qu'ils sont ensemble, mais si les PJ parviennent à en isoler un (sans doute en tuant l'autre), il sous-entendra subtilement qu'il est possible de lui faire changer de camp. Les PJ peuvent parvenir à un marché grâce au défi de compétences suivant. Notez bien que chaque compétence se voit affecter trois DD : utilisez le premier DD si les PJ ont capturé l'un des mages, le deuxième si les PJ parlent aux mages avant d'attaquer et le troisième si les PJ tentent de parvenir à un accord en plein milieu du combat ou lors d'une trêve après s'être battus.

Niveau : 3

Complexité : 2 (nécessite 6 succès avant 3 échecs).

Compétences principales : Diplomatie, Bluff, Intimidation, Arcanes.

Diplomatie (DD 13/17/21) : les PJ démontrent qu'ils vont réussir à expulser Thoran de la tour. Un PJ est désigné pour tenter le test de Diplomatie, mais avant qu'il ne le fasse, chaque autre membre du groupe doit en effectuer un aussi. Chaque test réussi de la sorte confère un bonus de +2 au PJ désigné.

Bluff (DD 15/20/25) : un personnage tente de se faire passer pour plus puissant qu'il ne l'est en réalité.

Intimidation (DD 15/25/20) : un personnage promet des représailles violentes. En cas d'échec, plus aucun autre membre du groupe ne peut tenter d'utiliser cette compétence.

Arcanes (DD 15) : les PJ engagent une conversation professionnelle avec le mage pour établir une relation avec lui. Ils ne peuvent gagner qu'un succès avec cette compétence.

Succès : les PJ gagnent 750 px pour avoir réussi à surmonter ce défi et le mage combat désormais de leur côté (en prenant le moins de risques possible). À la fin de chaque rencontre, il y a 2 chances sur 6 qu'il s'enfouie ou qu'il se retourne contre les PJ (tout dépend de son état de santé et de celui des PJ à ce moment).

Échec : le mage entame le combat à moins qu'il ne soit déjà réduit à l'impuissance, auquel cas il refuse désormais de parlementer.

RENCONTRE T6 : PORTAIL D'ENTRÉE ET SALLE DE RÉCEPTION

Rencontre de niveau 7 (1 225 px)

CONFIGURATION

4 gardiens crochus ettercaps (G)
3 rampants obscurs (R)

Les groupes d'explorateurs de Thoran entrent et sortent par le portail d'entrée. Les gardes en faction ici en font l'une des zones les mieux défendues de la tour.

Quand les PJ entrent dans cette zone (que ce soit par le portail principal ou par la cuisine), lisez ce qui suit :
Des humanoïdes arachnéens brandissant des grandes haches s'avancent d'un pas lourd. À la périphérie de la pièce, des formes floues se lèvent dans l'obscurité.

TACTIQUE

Trois ettercaps attaquent avec leur *enchevêtrement de toile* tandis que le quatrième sonne l'alarme à l'aide d'une cloche. Au corps à corps, ils prennent l'ennemi en tenaille pour utiliser leur *morsure arachnéenne*. Les rampants obscurs se déplacent librement parmi les PJ, utilisant leur *déplacement obscur* pour obtenir un avantage de combat.

Si l'alerte est donnée, les renforts arrivent des zones T7 (en deux rounds), T8 (en quatre rounds), T5 et T9 (en dix rounds). Les occupants de la zone T9 s'y replient si la bataille tourne à leur désavantage. Toutes les autres créatures combattent jusqu'à la mort.

3 rampants obscurs (R) **Franc-tireur niveau 4**
Humanoïde ombreux de taille P 175 px chacun

Initiative +8 **Sens Perception +4** ; vision dans le noir
Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi *obscurité funeste*
CA 18 (cf. aussi *déplacement obscur*) ; **Vigueur 15**, **Réflexes 17**, **Volonté 15**
VD 6

⊕ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

⊗ **Dague** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

← **Obscurité funeste** (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignment non aligné **Langues commun**

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2) **Dex 18 (+6)** **Sag 14 (+4)**

Con 14 (+4) **Int 13 (+3)** **Cha 13 (+3)**

Équipement vêtements noirs, 5 dagues

4 gardiens crochus ettercaps (G)

Humanoïde naturel (araignée) de taille M

Soldat niveau 4

175 px chacun

Initiative +6

Sens Perception +3

Pv 56 ; péril 28

CA 20 ; **Vigueur 17**, **Réflexes 16**, **Volonté 15**

Résistances poison 10

VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi *arpenteur de toiles*

⊕ **Grande hache** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+9 contre CA ; 1d12 +5 dégâts (critique 1d12 +17).

† **Morsure arachnéenne** (simple ; à volonté) ♦ **poison**

Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 +4 dégâts.

Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. **Attaque secondaire** : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).

† **Enchevêtrement de toiles** (simple ; à volonté)

+7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).

Nettoyeur de toiles

Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.

Arpenteur de toiles

L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.

Alignment non aligné **Langues** -

Compétences Discréption +9

For 16 (+5) **Dex 14 (+4)**

Con 16 (+5) **Int 5 (-1)** **Sag 13 (+3)**

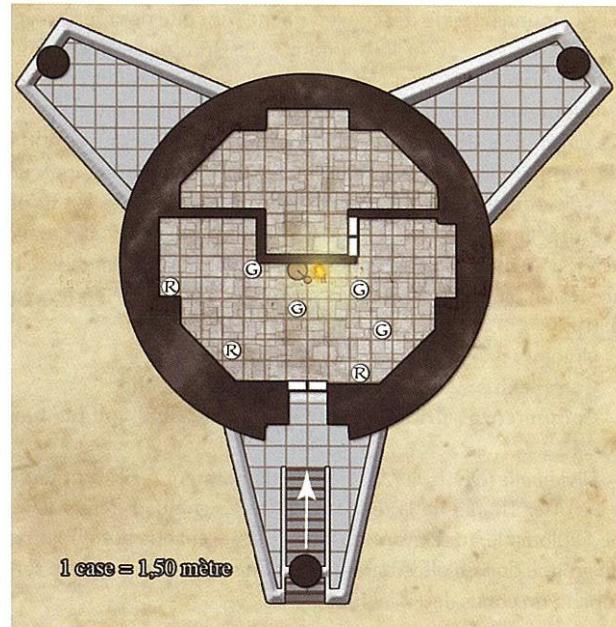
Cha 11 (+2)

Équipement armure de cuir, grande hache

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : une torche placée dans une applique murale éclaire vivement la partie centrale de cette zone.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'intérieur pour surveiller le palier d'entrée et les cuisines.



RENCONTRE T7 : CUISINES

Rencontre de niveau 1 (475 px)

CONFIGURATION

1 mage humain (M)
12 sbires kobolds (K)

Un groupe de sbires kobolds fait la cuisine pour les suivants de Thoran, sous la direction du mage Vargus.

Quand les PJ entrent pour la première fois dans la pièce, lisez ce qui suit :

Une nuée de minuscules humanoïdes reptiliens trottinent entre les tables et l'âtre. Leurs écailles sont d'une couleur marron rouge mate et leurs têtes canines couronnées de petites cornes. Debout sur une table près du centre de la pièce, un humain vêtu d'une robe hurle des ordres par-dessus le vacarme.

Mage humain (M)	Artilleur niveau 4	
Humanoïde naturel de taille M	175 px	
Initiative +4	Sens Perception +5	
Pv 42 ; péril 21		
CA 17 ; Vigueur 13, Réflexes 14, Volonté 15		
VD 6		
⊕ Bâton (simple ; à volonté) ♦ arme		
+4 contre CA ; 1d8 dégâts.		
⊗ Projectile magique (simple ; à volonté) ♦ force		
Distance 20 ; +7 contre Réflexes ; 2d4 + 4 dégâts de force.		
⊗ Éclairs dansants (simple ; rencontre) ♦ électricité		
Le mage humain effectue une attaque distincte contre 3 cibles différentes : Distance 10 ; +7 contre Réflexes ; 1d6 + 4 dégâts d'électricité.		
※ Explosion de tonnerre (simple ; rencontre) ♦ tonnerre		
Explosion de zone 1 à 10 cases ou moins ; +7 contre Vigueur ; 1d8 + 4 dégâts de tonnerre, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
Alignment non aligné	Langues commun	
Compétences Arcanes +11		
For 10 (+2)	Dex 14 (+4)	Sag 17 (+5)
Con 12 (+3)	Int 18 (+6)	Cha 12 (+3)
Équipement robe, bâton, baguette		

12 sbires kobolds (K)	Sbire niveau 1	
Humanoïde naturel (reptile) de taille P	25 px chacun	
Initiative +3	Sens Perception +1 ; vision dans le noir	
Pv 1 ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.		
CA 15 ; Vigueur 11, Réflexes 13, Volonté 11 ; cf. aussi sens des pièges		
VD 6		
⊕ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme		
+5 contre CA ; 4 dégâts.		
⊗ Javeline (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.		
Fuyant (mineure ; à volonté)		
Le sbire kobold se décale de 1 case.		
Sens des pièges		
Le sbire kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.		
Alignment mauvais	Langues commun, draconique	
Compétences Discrétion +4, Larcin +4		
For 8 (-1)	Dex 16 (+3)	Sag 12 (+1)
Con 12 (+1)	Int 9 (-1)	Cha 10 (+0)
Équipement armure de peau, bouclier léger, 3 javelines		

TACTIQUE

Vargus ordonne aux kobolds d'attaquer avant de s'enfuir en zone T6 pour y chercher des renforts et de revenir deux rounds plus tard. Les kobolds restent groupés et attaquent le PJ qui a l'air le plus faible. Quand Vargus revient (ou si on l'empêche de partir), il renverse une table pour disposer d'un abri et utilise son explosion de tonnerre et ses éclairs dansants contre les PJ les plus proches.

Vargus s'enfuit vers la zone T6 ou T5 s'il est en péril, mais les kobolds combattent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

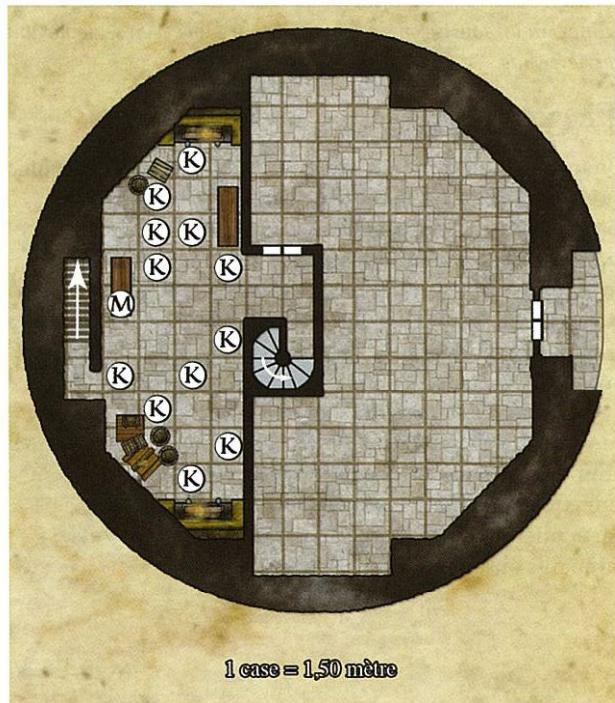
Lumière : le foyer illumine vivement la zone nord et la lueur du four fournit une lumière faible à la partie sud.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'autre côté de la porte (zone T6).

Foyer et four : quiconque est poussé à l'intérieur ou contre le foyer ou le four subit 3d6 dégâts de feu par round.

Table : une table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

Boîtes et fûts empilés : ces deux cases où s'amoncellent les boîtes et les fûts sont considérées comme un terrain difficile et une créature s'y trouvant dispose d'un abri.



RENCONTRE T8 : SALLE DE BANQUET

Rencontre de niveau 15 (1 350 px)

CONFIGURATION

2 arcanistes gnomes (A)

3 rampants obscurs (R)

3 gardiens crochus ettercaps (G)

Les mercenaires humanoïdes de Thoran prennent leur repas ici, effectuant une rotation entre les équipes de jour et de nuit. Les ettercaps (qui mangent seuls aux niveaux inférieurs) montent la garde pendant que les autres se restaurent.

Quand les PJ entrent dans la pièce, lisez ce qui suit :

Trois créatures drapées dans des capes noires, de la taille de halfelins, se lèvent brusquement de table, épargnant tasses et assiettes. Au même moment, trois humanoïdes arachnéens brandissant des grandes haches arrivent pour vous attaquer.

Quand les PJ voient un rampant obscur, lisez ce qui suit :

De toute évidence, ce que vous aviez pris de prime abord pour un halfelin n'en est pas un. Cette créature porte des habits noirs entourés d'ombres. Son visage blasé et chauve est pourvu d'immenses yeux blancs, d'un large nez et d'une bouche pleine de dents recourbées et tachées.

Les arcanistes gnomes sont assis à une table derrière l'escalier. Ils ne sont pas visibles à moins qu'un PJ ne regarde en arrière dans leur direction.

Si les PJ voient les arcanistes gnomes, lisez ce qui suit :

Derrière l'escalier se cachent deux petits humanoïdes aux oreilles pointues et à la barbe touffue. Ils portent des robes d'arcanistes et grimacent un sourire en s'écartant de leur table et en se déployant derrière vous.

TACTIQUE

Quand les PJ entrent, les gardiens crochus attaquent celui qui a l'air le plus fort à l'aide de leur *enchevêtement de toiles*. Ensuite, ils s'approchent et se servent de leur *morsure arachnéenne* s'ils peuvent prendre l'ennemi en tenaille pour jouir d'un avantage de combat. Les rampants obscurs attaquent en restant derrière l'abri de leurs tables, visant les ennemis proches avec leurs dagues de jet avant d'effectuer un *déplacement obscur* pour venir au corps à corps.

Les gnomes se servent de *terrain illusoire* pour ralentir leurs adversaires, puis de *splendeur saisissante* pour aider les rampants obscurs et les gardiens crochus. Ils concentrent leurs traits *scintillants* sur les adversaires qui ont l'air particulièrement dangereux, laissant les ettercaps et les rampants obscurs viser les PJ hébétés.

Si la bataille tourne à leur désavantage, les arcanistes gnomes s'enfuient en courant par les escaliers, l'un en montant et l'autre en descendant les marches. Le premier va avertir Thoran et revient avec les résidents de la zone T9 au bout de trois rounds. L'autre s'enfuit en T6 et sonne la cloche d'alarme. Tout garde survivant s'y trouvant rejoint la bataille en quatre rounds, suivi des renforts qui répondent à l'alarme (cf. zone T6).

Toutes les créatures en faction ici sont loyales à Thoran. Elles combattent jusqu'à la mort.

INCARNER LES MONSTRES

Selon le goût de vos joueurs pour les personnages théâtraux, vous pouvez interpréter les arcanistes gnomes comme un duo à la fois exubérant et mortellement dangereux. Ils ne se contentent pas de se déplacer sur le champ de bataille : ils dansent, et ne parlent qu'en rimes quand ils se battent. Voici quelques exemples.

- ♦ (En tirant un trait scintillant) « Courage l'ami, de la bataille c'est l'heure, et voici la victoire aux multiples couleurs ! »
- ♦ (En utilisant *splendeur saisissante*) « Attention, derrière toi ! Ah, quelle vision d'effroi ! »
- ♦ (En lançant un *terrain illusoire*) « Ta situation est sans espoir, car c'est la magie qui t'égare ! »
- ♦ (En utilisant *éclipse féerique*) « Gare à toi, car me voilà ! »
- ♦ (En utilisant *effacement*) « Froissé par ton comportement, je disparaîs, et sur-le-champ ! »

N'hésitez pas à y ajouter vos propres vers. Toutefois, vous êtes seul juge de ce qui fonctionnera à votre table. Si les gnomes poètes ne vous intéressent pas, ni vous ni vos amis, ne vous fatiguez pas.

Les rampants obscurs, en revanche, sont de sinistres adversaires, amers et aigris. Maudire et injurier les PJ est leur unique façon de communiquer.

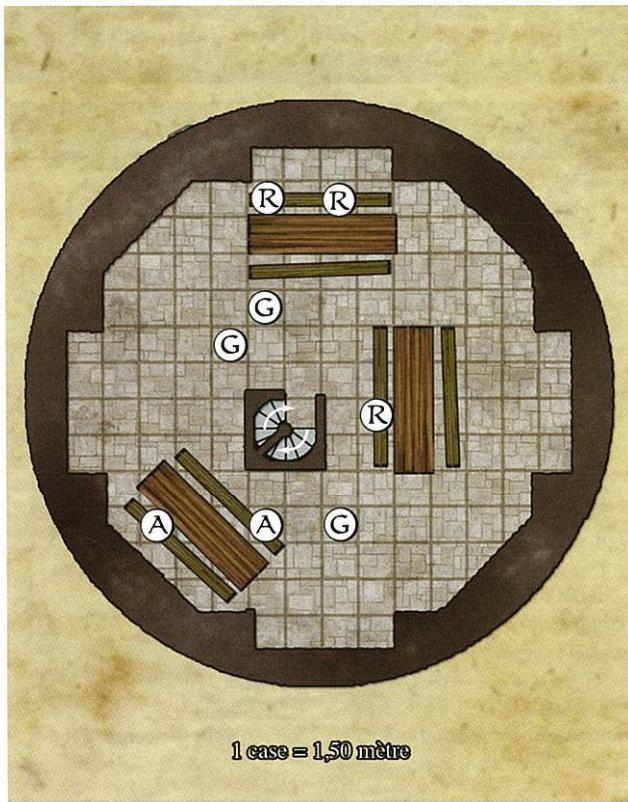
Les gardiens crochus ettercaps se contentent de siffler et de grogner.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des chandeliers couverts de bougies éclairent faiblement la pièce.

Tables : une table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Ces tables étant particulièrement grandes, les renverser nécessite une action simple et un test de Force DD 10. Une table renversée confère un abri à une créature debout et un abri supérieur à une créature à terre.

Bancs : ces objets représentent un terrain difficile.



3 rampants obscurs (R) Humanoïde ombreux de taille P	Franc-tireur niveau 4 175 px chacun
Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision dans le noir	
Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi <i>obscurité funeste</i>	
CA 18 (cf. aussi <i>déplacement obscur</i>) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15	
VD 6	
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.	
⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.	
↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie) Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.	
Avantage de combat Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.	
Déplacement obscur (mouvement ; à volonté) Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.	
Alignment non aligné Langues commun	
Compétences Discréption +11, Larcin +11	
For 11 (+2) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)	
Con 14 (+4) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)	
Équipement vêtements noirs, 5 dagues	

3 gardiens crochus ettercaps (G) Humanoïde naturel (araignée) de taille M	Soldat niveau 4 175 px chacun
Initiative +6 Sens Perception +3	
Pv 56 ; péril 28	
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 15	
Résistances poison 10	
VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi <i>arpenteur de toiles</i>	
⊕ Grande hache (simple ; à volonté) ♦ arme +9 contre CA ; 1d12 + 5 dégâts (critique 1d12 + 17).	
⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) ♦ poison Avantage de combat nécessaire ; +9 contre CA ; 1d6 + 4 dégâts. Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +7 contre Vigueur ; la cible est étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de l'ettercap, et subit 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).	
⊕ Enchevêtrement de toiles (simple ; à volonté) +7 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule).	
Nettoyeur de toiles Le gardien crochu ettercap bénéficie d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et inflige 2 dégâts supplémentaires contre les créatures maîtrisées ou immobilisées.	
Arpenteur de toiles L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.	
Alignment non aligné Langues -	
Compétences Discréption +9	
For 16 (+5) Dex 14 (+4) Sag 13 (+3)	
Con 16 (+5) Int 5 (-1) Cha 11 (+2)	
Équipement armure de cuir, grande hache	
2 arcanistes gnomes (A) Humanoïde féerique de taille P	Contrôleur (meneur) niveau 3 150 px chacun
Initiative +1 Sens Perception +1 ; vision nocturne	
Aura d'illusion (illusion) aura 5 ; l'arcانiste gnome et tous ses alliés pris dans l'aura disposent d'un camouflage.	
Pv 46 ; péril 23	
CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13	
VD 5 ; cf. aussi <i>éclipse féerique</i>	
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme +6 contre CA ; 1d4 dégâts.	
⊗ Trait scintillant (simple ; à volonté) ♦ radiant Distance 10 ; +6 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts radiaux, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).	
⊗ Splendeur saisissante (mineure ; à volonté) ♦ illusion, terreur Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible glisse de 1 case.	
↔ Terrain illusoire (mineure ; recharge ☷ ☷ ☷) ♦ illusion Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).	
Effacement (réaction immédiate, quand l'arcانiste gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ illusion L'arcانiste gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.	
Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation L'arcانiste gnome se téléporte de 5 cases.	
Discréption réactive En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discréption pour ne pas se faire remarquer.	
Alignment non aligné Langues commun, elfique	
Compétences Arcanes +12, Bluff +8, Discréption +8, Intuition +6	
For 10 (+1) Dex 10 (+1) Sag 11 (+1)	
Con 14 (+3) Int 18 (+5) Cha 15 (+3)	
Équipement toge, dague	

RENCONTRE T9 : QUARTIERS DES MAÎTRES ARCANISTES

Rencontre de niveau 6 (1 375 px)

CONFIGURATION

Thoran, homme d'armes shadar-kai (S)

1 traqueur obscur (T)

3 rampants obscurs (R)

Thoran a converti cet étage de la tour et ses luxueuses pièces en poste de commandement. Cette zone abrite ses gardes du corps rampants obscurs ainsi qu'un traqueur obscur qui s'est allié à lui. Cette créature dirige tous les obscurs qui servent la cause du shadar-kai.

Les gardes rampants obscurs restent dissimulés dans l'entrée non éclairée et ne révèlent pas leur position tant qu'ils ne sont pas repérés. Ils attaquent (par surprise si possible) dès que deux PJ ou plus sont en haut des escaliers.

Thoran et le traqueur obscur sont généralement dans leurs chambres et en émergent quand commence la bataille (cf. plus bas).

Quand les rampants obscurs attaquent, lisez ce qui suit :
Une forme minuscule émerge soudain dans l'obscurité, mais elle reste nimbée d'un voile d'ombres tandis qu'elle dégaine sa dague et attaque.

Quand les PJ voient le traqueur obscur pour la première fois, lisez ce qui suit :

Une grande silhouette vêtue d'une cape émerge des ombres. Son visage est d'un blanc de nacre et ses yeux sont vides. Dans ses mains à trois doigts, la créature tient un cimeterre d'acier noir.

Quand les PJ voient Thoran pour la première fois, lisez ce qui suit :

Les ombres s'ouvrent pour révéler une silhouette humanoïde vêtue d'une toge flottante sous laquelle on aperçoit une sombre cotte de mailles. Sa tête est rasée à l'exception d'une unique tresse grise au sommet du crâne. La lame menaçante qu'il porte brûle d'un feu noir.

Thoran, homme d'armes shadar-kai (S)	Soldat niveau 8	
Humanoïde ombreux de taille M	350 px	
Initiative +11	Sens Perception +6 ; vision nocturne	
Pv 86 ; péril 43		
CA 24 ; Vigueur 19, Réflexes 20, Volonté 17		
VD 5 ; cf. aussi <i>fugue d'ombre</i>		
↓ Katar (simple ; à volonté) ♦ arme		
+13 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts (critique 1d6 + 9).		
↓ Double attaque (simple ; à volonté) ♦ arme		
Thoran effectue deux attaques de katar.		
↓ Cage d'ombre (simple ; recharge ☷ ☷)		
Thoran effectue une attaque de katar. S'il touche, il effectue une attaque secondaire contre la même cible tandis que des volutes d'ombre s'enroulent autour d'elle. <i>Attaque secondaire</i> : +11 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).		
Fugue d'ombre (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation		
Thoran se téléporte de 3 cases et devient immatériel jusqu'au début de son tour de jeu suivant.		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Acrobaties +15, Discrétion +15		
For 17 (+7)	Dex 20 (+9)	Sag 14 (+6)
Con 14 (+6)	Int 12 (+5)	Cha 11 (+4)
Équipement cotte d'ombremaillles, 2 katars, petit sac contenant des talismans d'albâtre		

Traqueur obscur (T)	Chasseur niveau 10	
Humanoïde ombreux de taille P	500 px	
Initiative +14	Sens Perception +7 ; vision dans le noir	
Pv 81 ; péril 40 ; cf. aussi <i>obscurité funeste</i>		
CA 24 (cf. aussi <i>déplacement obscur</i>) ; Vigueur 21, Réflexes 24, Volonté 23		
VD 6		
↓ Cimeterre (simple ; à volonté) ♦ arme		
+15 contre CA ; 1d8 + 5 dégâts (critique 1d8 + 13).		
↗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +15 contre CA ; 1d4 + 5 dégâts.		
→ Brume obscure (simple ; maintien [mineure] ; rencontre) ♦ périmètre		
Explosion de zone 4 à 10 cases ou moins ; crée un périmètre de ténèbres qui bloque la ligne de mire (les créatures dotées de vision dans le noir ignorent cet effet).		
↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)		
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un traqueur obscur explose dans une chape de ténèbres.		
Avantage de combat		
Les attaques de corps à corps et à distance du traqueur obscur infligent 2d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)		
Le traqueur obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.		
Invisibilité (mineure ; recharge ☷ ☷ ☷ ☷) ♦ illusion		
Le traqueur obscur devient invisible jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Discrétion +15, Larcin +15		
For 12 (+6)	Dex 21 (+10)	Sag 14 (+7)
Con 15 (+7)	Int 14 (+7)	Cha 19 (+9)
Équipement vêtements noirs, cimeterre, 4 dagues		

3 rampants obscurs (R)	Franc-tireur niveau 4	
Humanoïde ombreux de taille P	175 px chacun	
Initiative +8	Sens Perception +4 ; vision dans le noir	
Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi <i>obscurité funeste</i>		
CA 18 (cf. aussi <i>déplacement obscur</i>) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15		
VD 6		
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.		
⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.		
↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)		
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.		
Avantage de combat		
Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.		
Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)		
Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.		
Alignement non aligné	Langues commun	
Compétences Discréption +11, Larcin +11		
For 11 (+2)	Dex 18 (+6)	Sag 14 (+4)
Con 14 (+4)	Int 13 (+3)	Cha 13 (+3)
Équipement vêtements noirs, 5 dagues		

TACTIQUE

Les rampants obscurs poussent un sifflement aigu quand ils attaquent pour la première fois. Ce bruit alerte Thoran et le traqueur obscur qui émergent de leurs chambres deux rounds plus tard. Les rampants obscurs bougent en permanence, utilisant leur *déplacement obscur* pour conserver un avantage de combat.

Le traqueur obscur utilise d'abord son *invisibilité* pour sortir du couloir et attaquer. Ensuite, il se sert de sa *brume obscure* pour dissimuler ses déplacements et jouir d'un avantage de combat.

Thoran entrouvre sa porte pour jauger la mêlée avant d'utiliser *fugue d'ombre* pour obtenir la meilleure position. Il attaque les PJ les plus proches avec sa *double attaque*, réservant sa *cage d'ombre* à un meneur si possible.

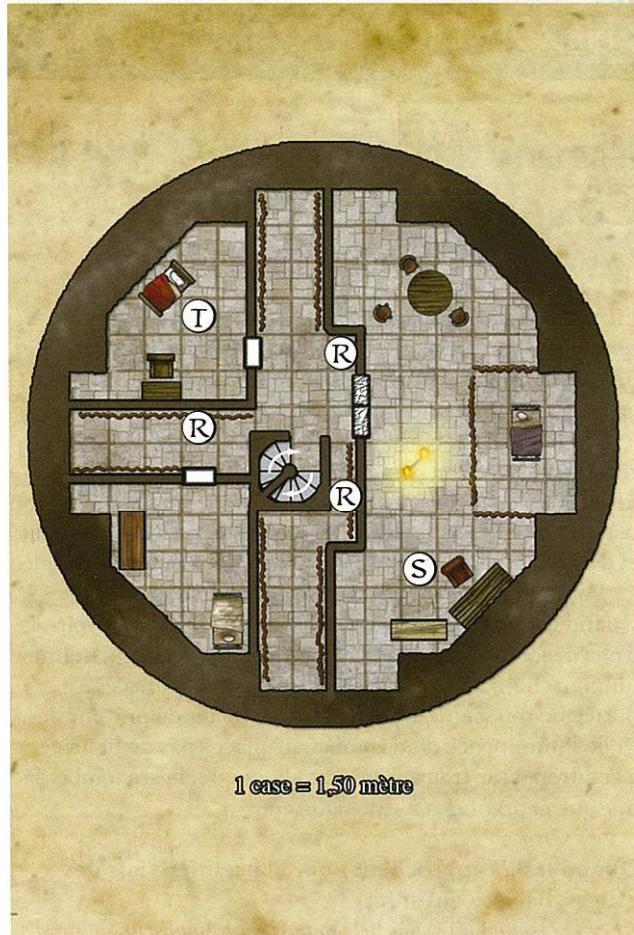
Les rampants obscurs combattent jusqu'à la mort pour défendre leurs maîtres. Thoran et le traqueur obscur se replient dans les zones T8 ou T14 si tous deux sont en péril (ou si l'un d'eux est tué), et rappellent leurs serviteurs survivants.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : le couloir et les pièces situées à l'ouest sont plongés dans l'obscurité. Un candélabre au centre de la pièce éclaire faiblement un rayon de 2 cases autour de sa position.

Pièces ouest : bien que les pièces situées à l'ouest aient été minutieusement dépoillées de leur contenu précieux, elles sont encore meublées de lits confortables et de bureaux anciens, que la magie rémanente a protégés du passage du temps. Le traqueur obscur s'est approprié la chambre nord-ouest. Les rampants obscurs dorment chacun leur tour sur le sol de la pièce sud-ouest.

Pièce est : cette zone comprend une table et des chaises, une vaste zone de travail ayant jadis appartenu au Seigneur



du Sceptre, ainsi qu'une section isolée par un rideau où se trouve un grand lit sculpté recouvert de fourrure d'hermine (c'est ici que dort Thoran).

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'intérieur des pièces pour pouvoir surveiller l'entrée.

Les portes de la pièce est possèdent des verrous runiques (cf. page 44). Ces portes ne sont pas pourvues du panneau de fer coulissant et du judas habituels.

Rideau : ces barrières opaques confèrent un camouflage total aux créatures qui se tiennent derrière.

Tables : une table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

Chaises : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.

Lits : un lit confère un abri. Sauter dessus coûte 2 cases de déplacement. Un personnage peut effectuer un test de Force DD 15 pour renverser un lit qui peut alors conférer un abri supérieur.

RENCONTRE T10 : LABORATOIRE

Rencontre de niveau 3 (1 000 px)

CONFIGURATION

1 rôdeur de nuit oni lié (O)

En vue de contrôler dame Saharel, Thoran a utilisé les quelques piliers d'albâtre dont il disposait pour invoquer et lier un rôdeur de nuit oni. Il a confiné la créature dans cette salle en la chargeant de protéger la zone contre toute intrusion.

La charge d'énergie arcanique concentrée par les piliers a rendu cette créature plus puissante que la normale (ce dont Thoran n'est pas conscient). Quand Thoran aura accompli son plan visant à lier Saharel, l'oni envisage de tuer le shadar-kai et de s'emparer de l'âme de la dame pour son propre compte.

L'oni se cache dans l'obscurité contre le mur sud. Quand les PJ montent les marches, il utilise son pouvoir d'apparences trompeuses pour se déguiser en vieux prisonnier humain (Bluff +14), espérant attirer les personnages à portée de son souffle hypnotique. Pour éviter de prévenir les PJ de l'imminence d'un combat, ne placez pas de figurine à l'endroit où se trouve l'oni jusqu'à ce qu'il laisse tomber le masque et prenne sa forme naturelle.

Quand les PJ approchent pour la première fois des piliers, lisez ce qui suit :

Une voix tremblante vous hèle depuis un coin obscur, au nord : « Pitié, laissez-moi ! Je ne sais rien, je vous l'ai déjà dit ! » Dans l'ombre, un vieillard humain en guenilles est étendu sur le sol, les mains liées derrière le dos. Quand il vous voit, il vous fixe d'un regard stupéfait. « Vous n'êtes pas des obscurs, que Pélor soit loué ! Aidez-moi, mes amis ! »

Si les personnages hésitent à s'approcher de l'oni, il se présente sous le nom d'Hector, un chercheur capturé par les rampants obscurs dans les ruines une semaine auparavant. « Hector »

LES PILIERS D'ALBÂTRE

Chacun de ces minces piliers mesure 3 mètres de haut et pèse 175 kilos. Les PJ ont peut-être déjà trouvé un pilier ayant échappé à Thoran dans la zone C3 des catacombes.

Cet antique laboratoire est toujours imprégné de puissantes énergies arcaniques. Les sinistres recherches de Thoran lui ont permis de concentrer cette énergie à l'aide des piliers d'albâtre épargnés dans les ruines, ce qui devrait lui permettre à terme de lier l'âme de dame Saharel et de la contrôler. Les piliers ne sont pas magiques : ils sont simplement en harmonie avec les pouvoirs arcaniques de cette zone. Ils n'émettent plus de lueur si on les retire de la salle.

L'infâme plan de Thoran n'existe que dans son esprit tortueux. À moins que vous ne désiriez relier leur pouvoir potentiel à d'autres éléments spécifiques de votre campagne, les piliers ne sont plus daucune utilité aux PJ une fois qu'ils sont emmenés hors de cette salle.

raconte aux personnages qu'il a été torturé par un sinistre individu nommé Thoran, lequel cherche à localiser d'autres piliers d'albâtre dans les ruines. L'oni continue à ruser jusqu'à ce que la moitié des PJ au moins soient dans un rayon de 5 cases de sa position ou jusqu'à ce qu'il soit démasqué.

Quand la véritable forme de l'oni est révélée, lisez ce qui suit :

Une créature émaciée et ressemblant à un ogre se tient devant vous, ses muscles noueux roulant sous sa peau verte. Ses cheveux sont jaune vif et ses dents et ses ongles d'un noir de poix. Il fait tournoyer une lourde masse d'armes de fer cloutée et sa gueule laisse échapper un nuage de fumée délétère tandis qu'il attaque.

Rôdeur de nuit oni lié (O)	Contrôleur d'élite niveau 10
Humanoïde naturel de taille G	1 000 px
Initiative +8	Sens Perception +6 ; vision dans le noir
Pv 212 ; péril 106 ; cf. aussi souffle hypnotique	CA 26 ; Vigueur 25, Réflexes 23, Volonté 24
Jets de sauvegarde +2	VD 8, vol 8 (maladroit)
Points d'action 1	
⊕ Morgenstern (simple ; à volonté) ♦ arme	Allonge +2 ; +15 contre CA ; 1d12 + 6 dégâts, et une cible de taille M ou inférieure est poussée de 1 case.
↔ Souffle hypnotique (simple ; se recharge quand l'oni est en péril pour la première fois) ♦ charme, sommeil	Décharge de proximité 5 ; +13 contre Volonté ; la cible est hébétée (sauvegarde annule). Premier jet de sauvegarde raté : la cible est inconsciente (pas de sauvegarde).
⊕ Mangeur d'âmes (simple ; à volonté) ♦ guérison, psychique	Affecte une cible inconsciente uniquement ; +15 contre CA ; 2d10 + 5 dégâts psychiques, et le rôdeur de nuit oni regagne 10 points de vie. Cette attaque ne réveille pas la cible inconsciente.
Apparences trompeuses (mineure ; à volonté) ♦ illusion	Le rôdeur de nuit oni peut prendre l'apparence d'un vieil humanoïde de taille M ou G. Un test d'Intuition (opposé au test de Bluff de l'oni) permet à l'interlocuteur du monstre de comprendre qu'il s'est entouré d'une illusion.
État gazeux (simple ; maintien [simple] ; rencontre) ♦ métamorphose	Le rôdeur de nuit oni devient immatériel et gagne une VD en vol 8 (stationnaire). Il est alors en mesure de franchir les obstacles poreux qui lui bloquerait le passage en temps normal (comme une porte ou une vitre fêlée). Il reste sous cette forme tant qu'il maintient le pouvoir.
Alignement mauvais	Langues commun, géant
Compétences Bluff +14, Discréption +13, Intuition +11, Larcin +13	
For 20 (+10)	Dex 16 (+8)
Con 18 (+9)	Int 12 (+6)
Équipement morgenstern	Sag 12 (+6)
	Cha 18 (+9)

TACTIQUE

Comme il est forcé par magie de protéger cette salle, cet oni ordinaire solitaire est obligé de détruire toute créature qui entre dans cette zone à l'exception de Thoran ou de ses adeptes. Il utilise son souffle hypnotique contre autant d'adversaires que possible, réservant ses attaques de mangeur d'âmes à tout PJ qui sombre alors dans

l'inconscience. Si nécessaire, il dépense son point d'action pour effectuer un déplacement supplémentaire ou utiliser son état gazeux afin d'atteindre des PJ qui sont tombés.

Loni utilise sa morgenstern contre les PJ qui résistent et ne tombent pas inconscients, visant les adversaires hébétés pour jouir d'un avantage de combat.

Incapable de quitter cette salle, l'oni combat jusqu'à la mort. Toutefois, il n'avertit pas Thoran de l'intrusion, espérant que s'il meurt face aux PJ, ceux-ci abattront ensuite le shadar-kai.

INCARNER L'ONI

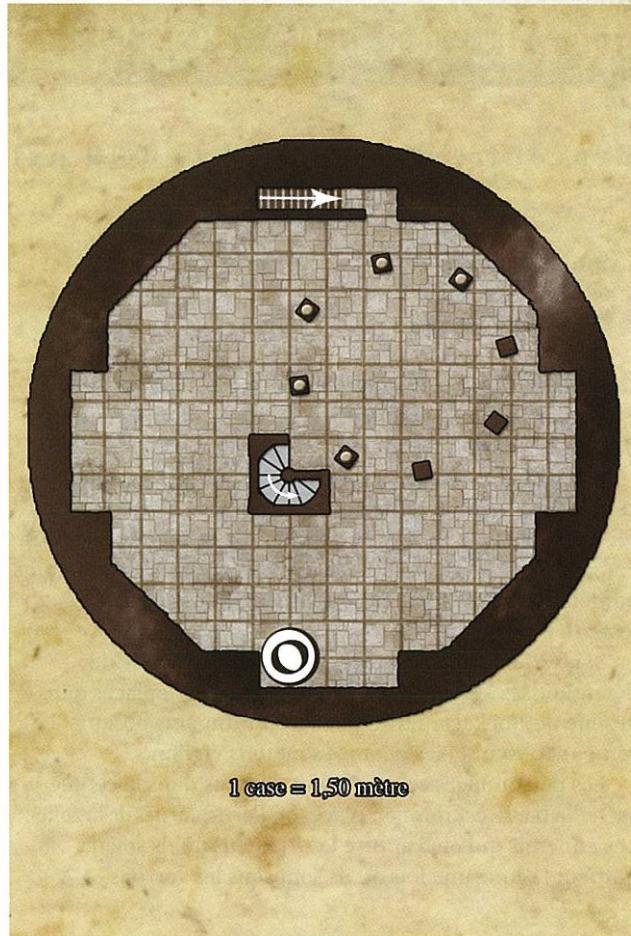
Si les PJ engagent la conversation avec « Hector » sans s'approcher de lui, faites un test de Bluff pour l'oni (+14) et comparez-le aux tests d'Intuition passifs des PJ. Si les joueurs demandent à effectuer des tests d'Intuition actifs pour leurs PJ, surtout, laissez-les faire.

L'issue la plus divertissante consiste à faire dire quelques énormes mensonges à « Hector » au milieu d'un discours par ailleurs vraisemblable, ce qui amènera des PJ suspicieux à le percer à jour, à moins qu'il ne tombe le masque de son propre chef. En d'autres termes, vous vous amuserez sans doute plus si l'oni n'est pas complètement convaincant. Si « Hector » semble un peu trop impatient de voir les PJ s'approcher et le détacher, vous aurez un échange verbal intéressant, puis un bon combat, et pour finir une importante révélation quand les PJ examineront les socles.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : les piliers luminescents disposés sur cinq des socles fournissent une faible lumière dans un rayon de 4 cases autour de chacun d'entre eux.

Socles et piliers de pierre : les socles de pierre mesurent 90 centimètres de haut et les piliers posés sur certains d'entre eux 3 mètres. Les socles et les piliers confèrent des abris. Un individu peut sauter sur l'un des socles inoccupés avec un test d'Athlétisme DD 5. On peut escalader un pilier d'albâtre et son socle au moyen d'un test d'Athlétisme DD 10.



Un personnage possédant un bon score dans la compétence d'Arcanes, d'Histoire ou de Religion peut apprendre des informations utiles en examinant les socles. À cette étape de l'aventure, les PJ ont probablement déjà découvert et examiné au moins un des piliers d'albâtre. Toutefois, les socles sont bien plus instructifs pour eux. Thoran a peint des symboles mystiques sur toute la surface des socles et des piliers, et il a marqué à la craie l'endroit où iront les symboles une fois qu'il aura trouvé les piliers des socles restants.

Religion (DD 15) : certains symboles se réfèrent aux esprits. Ils peuvent aussi avoir un lien avec la transcendance, mais cette conjecture se base sur les symboles les moins faciles à comprendre.

Histoire (DD 15) : la calligraphie des symboles peints rappelle l'ancien Nétheril : un ensemble de traits verticaux est caractéristique de l'art de cette période.

Histoire (DD 25) : toutefois, les coups de pinceau ne sont pas tout à fait adéquats. On dirait que quelqu'un a tenté d'imiter le style des maîtres des symboles nétherisses et qu'il ne s'agit pas de vestiges authentiques.

Arcanes (DD 10) : les symboles à la craie sont de toute évidence incomplets : ce sont essentiellement des esquisses indiquant les emplacements où il faudra peindre les symboles définitifs. Si on les considère dans leur ensemble, les piliers et les socles semblent destinés à un rituel visant à lier un esprit particulier.

Arcanes (DD 20) : le lien établi par le rituel serait sans doute de longue durée, voire permanent, et celui qui le nouerait aurait un contrôle total sur l'esprit lié. Les sceaux sont destinés à contrôler un esprit extraordinaire puissant ayant un lien historique avec Gardesort. En d'autres termes, dame Saharel.

Arcanes (DD 30) : pour que le rituel fonctionne, celui qui le dirige devra disposer d'un lien inhérent avec la Gisombre, le genre de connexion dont seul un autochtone peut se prévaloir.

RENCONTRE T11 : POSTE DE GARDE

Rencontre de niveau 3 (1 000 px)

CONFIGURATION

1 rampant obscur (R)

5 escobars gnomes (E)

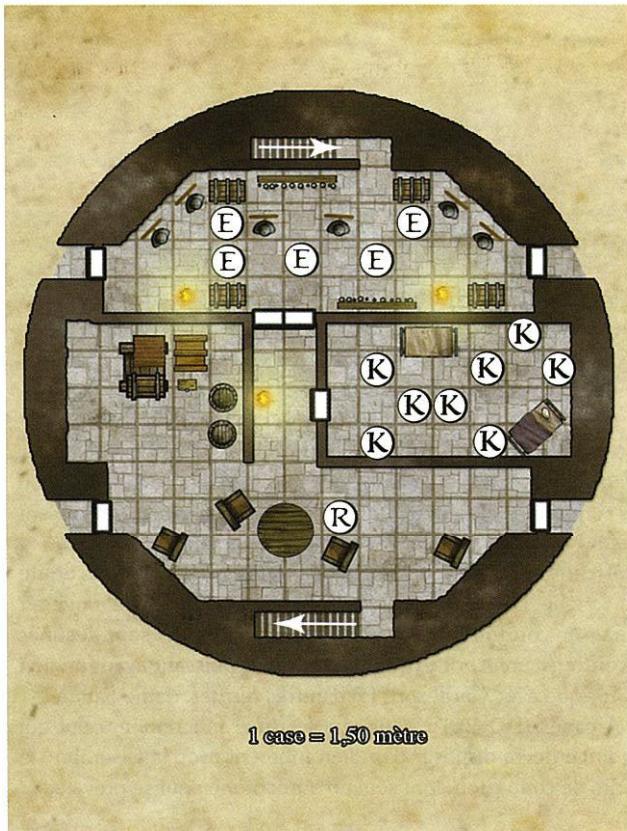
8 sbires kobolds (K)

Un rampant obscur dans la salle de garde supervise cet étage tandis qu'une escouade d'escobars gnomes s'entraîne dans l'armurerie.

Si les PJ entrent dans cette zone de leur propre chef, la cellule de détention renferme un groupe de sbires kobolds récemment capturés dans les ruines. Le rampant obscur est en train de finir un flacon de vin et les gnomes sont distraits par leur entraînement. Tous subissent un malus de -2 aux tests de Perception.

Si les PJ ont été capturés et jetés dans la cellule de détention, les kobolds sont temporairement déplacés dans la zone de stockage, gardés par deux rampants obscurs. Le rampant obscur et les gnomes sont tous vigilants.

Les personnages capturés sont détenus dans la cellule est, et la barre est mise en place (cf. Particularités de la zone). Les ennemis qui ont capturé les PJ, quels qu'ils soient, quittent la zone une fois qu'ils sont sous les verrous.



Quand les PJ sont en cellule, lisez ce qui suit :

Une barre est tirée de l'autre côté de la porte tandis qu'une voix s'écrit : « Allez chercher Thoran ! Il voudra sûrement s'occuper de ceux-là ! » Une fois vos yeux habitués à la faible lumière, vous distinguez entre la porte et son encadrement l'ombre de la barre, éclairée par la lumière d'une torche de l'autre côté de la porte.

Si les PJ n'ont pas été capturés ou s'ils parviennent à se libérer de la cellule sans faire de bruit, ils peuvent se déplacer librement dans la zone tant qu'ils ne sont pas repérés.

Si les gnomes de l'armurerie voient les PJ, lisez ce qui suit : Cinq petites créatures aux oreilles pointues et aux cheveux tirés en arrière sont en plein entraînement martial, leurs pics de guerre tintant au rythme des feintes et des parades. L'un d'eux vous détecte et, dans un même cri, tous les cinq abaissent leurs armes et s'avancent vers vous.

Si les PJ sont aperçus dans le poste de garde, lisez ce qui suit : Une autre des étranges petites créatures que vous avez déjà combattues est assise à la table, buvant bruyamment à une outre de vin. Quand elle vous voit, elle bondit gauchement sur ses pieds, montrant les dents dans un grognement. Un nuage d'ombre tourbillonne autour d'elle tandis qu'elle attaque.

Les sbires kobolds n'entrent en jeu qu'une fois que le combat a éclaté. Les kobolds utilisent la distraction que représente ce combat pour couvrir leur propre fuite (de la cellule ou de la zone de stockage).

Quand les kobolds apparaissent, lisez ce qui suit :

Un groupe de petits humanoïdes reptiliens se rue sur le champ de bataille en agitant frénétiquement des lances.

Rampant obscur (R)

Franc-tireur niveau 4

175 px

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi obscurité funeste

CA 18 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15
VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

⊗ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme
Distance 5/10 ; +9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explode dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement non aligné Langues commun

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)

Con 14 (+4) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, 5 dagues

5 escobars gnomes (E)

Humanoïde féerique de taille P

Chasseur niveau 2

125 px chacun

Initiative +8 **Sens Perception +2** ; vision nocturne**Pv 34** ; **péril 17****CA 16** ; **Vigueur 14**, **Réflexes 14**, **Volonté 12****VD 5**⊕ **Pic de guerre** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+7 contre CA ; 1d8 + 3 dégâts (critique 1d8 + 11).

⊗ **Arbalète de poing** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 10/20 ; +7 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance de l'escobar gnome infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Effacement (réaction immédiate, quand l'escobar gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ **illusion**

L'escobar gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.

Discretion réactive

En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discretion pour ne pas se faire remarquer.

Escobarderie

Lorsqu'un escobar gnome rate une attaque de corps à corps ou à distance effectuée depuis une cachette, il est toujours considéré comme caché.

Alignement non aligné **Langues commun, elfique****Compétences Arcanes +10**, **Discretion +11**, **Larcin +9****For 8 (+0)** **Dex 17 (+4)** **Sag 12 (+2)****Con 16 (+4)** **Int 14 (+3)** **Cha 13 (+2)****Équipement** armure de cuir, pic de guerre, arbalète de poing et 20 carreaux**8 sbires kobolds (K)**

Humanoïde naturel (reptile) de taille P

Sbire niveau 1

25 px chacun

Initiative +3 **Sens Perception +1** ; vision dans le noir**Pv 1** ; une attaque ratée n'inflige jamais de dégâts à un sbire.**CA 15** ; **Vigueur 11**, **Réflexes 13**, **Volonté 11** ; cf. aussi **sens des pièges****VD 6**⊕ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

+5 contre CA ; 4 dégâts.

⊗ **Javeline** (simple ; à volonté) ♦ **arme**

Distance 10/20 ; +5 contre CA ; 4 dégâts.

Fuyant (mineure ; à volonté)

Le sbire kobold se décale de 1 case.

Sens des pièges

Le sbire kobold bénéficie d'un bonus de +2 à toutes les défenses contre les pièges.

Alignement mauvais **Langues commun, draconique****Compétences** Discretion +4, Larcin +4**For 8 (-1)** **Dex 16 (+3)** **Sag 12 (+1)****Con 12 (+1)** **Int 9 (-1)** **Cha 10 (+0)****Équipement** armure de peau, bouclier léger, 3 javelins

TACTIQUE

Les escobars gnomes tentent d'attirer ou de repousser les PJ hors de l'armurerie bien éclairée afin de pouvoir se dissimuler dans la zone plus sombre, puis ils s'efforcent de se servir de leur Discretion pour attaquer en jouissant d'un avantage de combat.

Le rampant obscur n'a aucune confiance dans les mercenaires gnomes et combat seul. Il se déplace d'un adversaire à l'autre pour éviter d'être pris en tenaille et pour utiliser son déplacement obscur.

Après avoir pris leurs lances dans l'armurerie, les sbires kobolds n'affrontent pas directement les PJ. Au lieu de cela, ils bloquent les déplacements, effectuent des attaques d'opportunité et confèrent involontairement un abri à tous les combattants contre les attaques à distance tandis qu'ils courrent en tous sens en essayant d'éviter le combat.

S'il est en péril, le rampant obscur se replie dans la zone T12 et revient avec les gardes qui y sont en faction trois rounds plus tard. Si quatre gnomes sont tués, le survivant se replie en T3 et abandonne la tour si les autres gnomes qui s'y trouvent ont aussi été vaincus.

Si le rampant obscur et les gnomes sont éliminés, les sbires kobolds offrent leurs services de mercenaires aux PJ (une offre qui n'a guère de valeur). Si on le leur permet, ils se replient dans l'escalier et s'enfuient de la tour.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des torches placées dans des appliques murales éclairent vivement les salles nord et sud. La lumière indirecte des torches éclaire faiblement les salles est et ouest.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Le panneau des doubles portes s'ouvre depuis le sud, surveillant l'armurerie. Le panneau de la porte de la cellule s'ouvre de l'extérieur et permet de la surveiller. Les panneaux des portes extérieures s'ouvrent de l'intérieur et permettent de surveiller le chemin de ronde.

Table : cette table est assez haute pour qu'une créature de taille P se glisse en dessous, disposant ainsi d'un abri. Sauter sur une table coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une table, qui peut alors conférer un abri à une créature debout ou un abri supérieur à une créature à terre.

Chaises : les chaises ne limitent ni ne restreignent le déplacement à travers la case qu'elles occupent. Une chaise est assez légère pour être soulevée et utilisée en tant qu'arme improvisée.

Couchettes : un personnage adjacent à une couchette dispose d'un abri. Sauter sur une couchette coûte 1 case de déplacement supplémentaire. Un personnage peut utiliser une action simple pour renverser une couchette, qui peut alors conférer un abri supérieur à une créature à terre.

Coffres : les trois coffres ouverts contiennent 200 flèches chacun. Elles servent aux rampants obscurs en faction sur les remparts. Le coffre fermé est vide à moins qu'un ou plusieurs PJ n'aient été capturés, auquel cas il contient leurs armes et leur équipement. Les coffres représentent un terrain difficile.

Râteliers d'armes et présentoirs à armures : les arcs courts qu'on trouve ici sont utilisés par les rampants obscurs sur les remparts. Les lances sont les armes des sbires kobolds récemment capturés. Les râteliers et les présentoirs confèrent un abri.

Tas de boîtes : ces cases encombrées constituent un terrain difficile et une créature qui s'y trouve dispose d'un abri. Les boîtes contiennent de la nourriture et des vivres pour les gardes de la tour.

Porte de la cellule : la porte de la cellule est pourvue d'une barre placée à l'extérieur. L'espace entre la porte et son encadrement est assez large pour qu'on y passe une dague ou un autre objet afin de soulever la barre. Toutefois, si on le fait sans effectuer un test de Larcin DD 16, elle tombe bruyamment au sol, alertant quiconque se trouve dans le poste de garde ou la zone de stockage.

RENCONTRE T12 : CHEMIN DE RONDE

Rencontre de niveau 6 (1 375 px)

CONFIGURATION

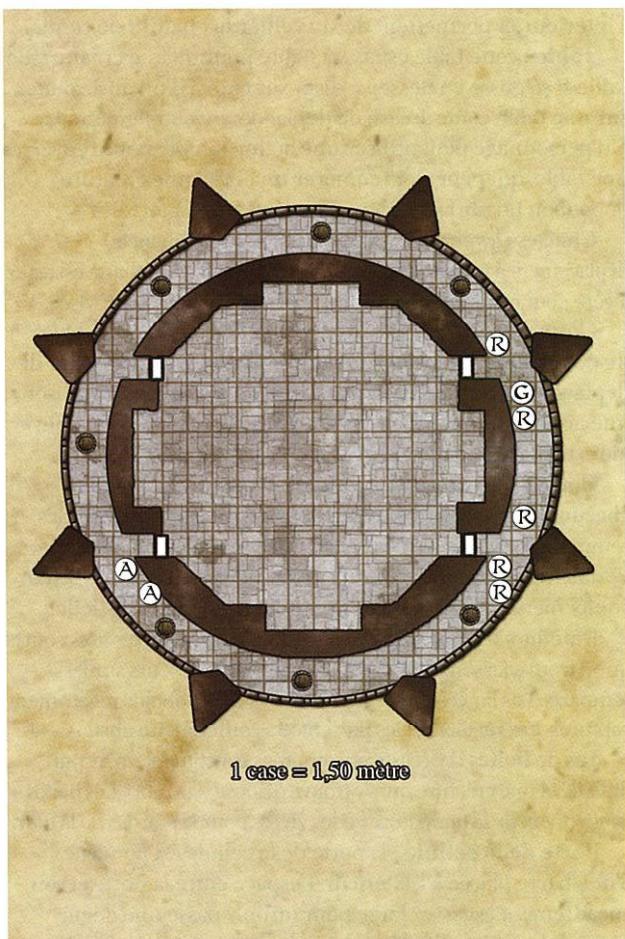
5 rampants obscurs (R)

2 araignées saute-mort (A)

1 arcaniste gnome (G)

Le gnome et les archers rampants obscurs postés là sont chargés de protéger le chemin de ronde. De plus, deux araignées saute-mort ont échappé aux ettercaps et ont établi leur antre de l'autre côté de la tour. Bien que ces créatures n'attaquent pas les mercenaires de Thoran, les rampants obscurs et le gnome supposent que leur présence suffit à assurer la sécurité de ce côté de la tour, et ils évitent cette section du chemin de ronde.

Si les PJ approchent la Tour du Sceptre depuis l'extérieur, les sentinelles qui sont postées là sont leur première rencontre quand ils atteignent la zone T6 en contrebas.



Si les PJ approchent du portail de la zone T6 depuis l'extérieur de la tour, lisez ce qui suit :

Une flèche vient se fracasser sur les dalles à vos pieds, suivie de trois autres qui vous manquent largement, comme si les tireurs jaugeaient la distance et le vent. En levant les yeux vers les créneaux du chemin de ronde une trentaine de mètres plus haut, vous voyez un groupe de silhouettes encapuchonnées bander leurs arcs pour une autre volée.

Quand les PJ rencontrent les rampants obscurs et l'arcane gnome sur le chemin de ronde, lisez ce qui suit : Le long du chemin de ronde, plusieurs silhouettes sombres se précipitent vers vous en bandant leurs arcs courts. Derrière eux, une forme courtaude vêtue d'une robe pousse un grognement, fait volte-face et s'enfuit en courant.

Quand les araignées saute-mort attaquent, lisez ce qui suit : Vous percevez un mouvement rapide au-dessus de vous un instant avant qu'une énorme araignée se laisse tomber sur vous depuis une corniche de la tour.

5 rampants obscurs (R)

Humanoïde ombreux de taille P

Franc-tireur niveau 4

175 px chacun

Initiative +8

Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi obscurité funeste

CA 18 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15

VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme

+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

↗ Arc court (simple ; à volonté) ♦ arme

Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 +4 dégâts.

↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement non aligné

Langues commun

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2)

Dex 18 (+6)

Sag 14 (+4)

Con 14 (+4)

Int 13 (+3)

Cha 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, dague, arc court, carquois de 10 flèches

2 araignées saute-mort (A)	Franc-tireur niveau 4	
Bête naturelle (araignée) de taille M	175 px chacune	
Initiative +8	Sens Perception +9, perception des vibrations 5	
Pv 55 ; péril 27		
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16		
Résistances poison 5		
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi <i>bond prodigieux</i>		
⊕ Morsure (simple ; à volonté) ♦ poison		
+6 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux).		
↓ La mort venue du ciel (simple ; à volonté) ♦ poison		
L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.		
↓ Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)		
L'araignée saute-mort se décale de 10 cases.		
Alignement non aligné	Langues -	
Compétences Athlétisme +10 (+20 quand elle saute), Discréption +11		
For 17 (+5)	Dex 18 (+6)	Sag 14 (+4)
Con 15 (+4)	Int 1 (-3)	Cha 8 (+1)
 Arcaniste gnome (G)	 Contrôleur (meneur) niveau 3	
Humanoïde féerique de taille P	150 px	
Initiative +1	Sens Perception +1 ; vision nocturne	
Aura d'illusion (illusion) aura 5 ; l'arcانiste gnome et tous ses alliés pris dans l'aura disposent d'un camouflage.		
Pv 46 ; péril 23		
CA 16 ; Vigueur 13, Réflexes 15, Volonté 13		
VD 5 ; cf. aussi <i>éclipse féerique</i>		
⊕ Dague (simple ; à volonté) ♦ arme		
+6 contre CA ; 1d4 dégâts.		
↗ Trait scintillant (simple ; à volonté) ♦ radiant		
Distance 10 ; +6 contre Vigueur ; 1d6 + 4 dégâts radiaux, et la cible est hébétée (sauvegarde annule).		
↗ Splendeur saisissante (mineure ; à volonté) ♦ illusion, terreur		
Distance 10 ; +7 contre Volonté ; la cible glisse de 1 case.		
↔ Terrain illusoire (mineure ; recharge ☰ ☱ ☲) ♦ illusion		
Explosion de proximité 5 ; vise les ennemis ; +7 contre Volonté ; la cible est ralentie (sauvegarde annule).		
Effacement (réaction immédiate, quand l'arcانiste gnome subit des dégâts ; rencontre) ♦ illusion		
L'arcانiste gnome devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou la fin de son tour de jeu suivant.		
Éclipse féerique (mouvement ; rencontre) ♦ téléportation		
L'arcانiste gnome se téléporte de 5 cases.		
Discréption réactive		
En début de rencontre, si le gnome dispose d'un abri ou d'un camouflage au moment d'effectuer son test d'initiative, il a droit à un test de Discréption pour ne pas se faire remarquer.		
Alignement non aligné	Langues commun, elfique	
Compétences Arcanes +12, Bluff +8, Discréption +8, Intuition +6		
For 10 (+1)	Dex 10 (+1)	Sag 11 (+1)
Con 14 (+3)	Int 18 (+5)	Cha 15 (+3)
Équipement toge, dague		

TACTIQUE

Si les PJ approchent la tour par le bas, quatre rampants obscurs tirent sur eux avec leurs arcs courts. L'autre rampant obscur et le gnome commencent à laisser tomber des poids de plomb par les embrasures entre les créneaux. Tous les défenseurs disposent d'un abri supérieur contre les adversaires au sol.

Les poids de plomb de la taille d'un poing peuvent être lâchés sur n'importe quelle case dans un rayon de 3 mètres autour de la tour (+6 contre CA ; 2d6 dégâts). Les rampants obscurs et le gnome sont habitués à utiliser cette tactique et ont une réserve de munitions pratiquement illimitée.

S'ils sont attaqués depuis cet étage, les rampants obscurs tirent une volée de flèches avant de lâcher leurs arcs et de se battre au corps à corps. Ils tentent de séparer les PJ pour pouvoir utiliser leur *déplacement obscur*. L'arcانiste gnome court vers la zone T14 et en revient avec des renforts quatre rounds plus tard. Au bout de deux rounds, les rampants obscurs de la zone T15 tirent sur les PJ depuis les hauteurs.

Les araignées saute-mort n'entrent pas dans la bataille à moins que les assaillants n'arrivent par cet étage de la tour. Quand elles entendent les bruits de combat, elles font rapidement le tour de l'édifice et grimpent sur la tour pour attaquer avec *la mort venue du ciel*. Toutes les créatures présentes combattent jusqu'à la mort.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : cette zone est vivement éclairée, que ce soit par la lumière du soleil ou par la luminescence de la flèche de la tour pendant la nuit.

Portes : chaque porte est pourvue d'un panneau de fer coulissant situé juste en dessous du niveau des yeux d'une créature de taille M. Les panneaux s'ouvrent de l'intérieur (zone T11).

Chemin de ronde : les créneaux mesurent 1,20 mètre de haut. Ils confèrent un abri contre des assaillants aériens, et un abri supérieur contre des attaquants en contrebas.

Tonneaux : ces cases représentent un terrain difficile, et si une créature s'y trouve, elle dispose d'un abri. Les tonneaux contiennent des poids de plomb à jeter sur les intrus au sol.

RENCONTRE T13 : CHAMBRES FORTES

Rencontre de niveau 4 (900 px)

CONFIGURATION

4 araignées saute-mort (A)
1 tisseur ettercap (T)

Tandis que ses rampants obscurs fouillent les ruines à la recherche des piliers d'albâtre (et parce qu'il ne fait pas entièrement confiance à ses mercenaires gnomes), Thoran a affecté un ettercap et ses araignées à la protection des trésors entreposés ici.

L'ettercap et les araignées se cachent dans la zone obscure de la salle. Sur un antique trône de pierre se trouve un squelette recouvert d'une robe en lambeaux : un arcaniste du Nétheril qui a fini ses jours ici. En laissant le corps momifié en place, Thoran espère que les intrus le prendront pour un gardien mort-vivant.

Les araignées s'accrochent au plafond, disposant d'un camouflage total dans l'obscurité. Si les PJ dirigent une lumière vers le plafond couvert de toiles, elles n'ont qu'un camouflage ordinaire, mais les personnages doivent réussir des tests contre la Discréption des araignées (+11) pour les voir.

L'ettercap est accroupi derrière le trône pour disposer d'un abri. Ces gardiens n'attaquent que si les PJ fouillent le coin nord-est de cette chambre ou tentent d'ouvrir les portes de la crypte.

Quand les PJ dirigent une lumière vers le coin nord-est de cette zone, lisez ce qui suit :

Un trône de pierre se dresse devant le mur sombre, gravé de runes et de sceaux de pouvoir. Une silhouette squelettique y est avachie, vêtue des lambeaux d'une robe portant encore des symboles arcaniques. Son corps momifié est recouvert de bandelettes de soie et ses doigts osseux sont agrippés aux accoudoirs du trône. Le crâne étrangement déformé du squelette grimace un sourire, ses dents étant taillées en pointe.

Si le test de Perception des PJ l'emporte sur le test de Discréption des araignées saute-mort, lisez ce qui suit : *Dans l'enchevêtrement de toiles qui masque le plafond, vous apercevez quatre formes sombres. Elles se meuvent lentement, suivant vos propres déplacements au sol.*

Si les PJ s'approchent du trône ou tentent d'ouvrir les portes runiques, lisez ce qui suit :

Soudain, une créature humanoïde surgit de derrière le trône. Ses huit yeux étincellent dans l'obscurité et elle brandit une pique à l'aide de deux de ses quatre bras. Au moment même où la créature attaque, quelque chose se met à bouger parmi les ombres du plafond. Quatre énormes araignées se laissent alors tomber pour vous encercler.

4 araignées saute-mort (A)	Franc-tireur niveau 4
Bête naturelle (araignée) de taille M	175 px chacune
Initiative +8	Sens Perception +9, perception des vibrations 5
Pv 55 ; péril 27	
CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16	
Résistances poison 5	
VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi <i>bond prodigieux</i>	
⊕ Morsure (simple ; à volonté) → poison	
+6 contre CA ; 2d6 + 3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux).	
⊕ La mort venue du ciel (simple ; à volonté) → poison	
L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.	
⊕ Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)	
L'araignée saute-mort se décale de 10 cases.	
Alignment non aligné	Langues -
Compétences Athlétisme +10 (+20 quand elle saute), Discréption +11	
For 17 (+5)	Dex 18 (+6)
Con 15 (+4)	Int 1 (-3)
	Sag 14 (+4)
	Cha 8 (+1)

Tisseur ettercap (T)	Contrôleur niveau 5
Humanoïde naturel (araignée) de taille M	200 px
Initiative +4	Sens Perception +9
Pv 64 ; péril 32	
CA 18 ; Vigueur 17, Réflexes 16, Volonté 16	
Résistances poison 10	
VD 5, escalade 5 (pattes d'araignée) ; cf. aussi <i>arpenteur de toiles</i>	
⊕ Pique (simple ; à volonté) → arme	
Allonge 2 ; +10 contre CA ; 1d10 + 3 dégâts.	
⊕ Morsure arachnéenne (simple ; à volonté) → poison	
Avantage de combat nécessaire ; +10 contre CA ; 1d6 + 3 dégâts. Si l'attaque touche, l'ettercap effectue une attaque secondaire contre la même cible. <i>Attaque secondaire</i> : +8 contre Vigueur ; 5 dégâts de poison continu (sauvegarde annule).	
↗ Filet collant (mineure 1/round ; à volonté)	
Distance 5 ; +9 contre Réflexes ; la cible est maîtrisée (sauvegarde annule).	
⊗ Piège de toiles (simple ; recharge ☰) → périmètre	
Explosion de zone 2 à 10 cases ou moins ; +9 contre Réflexes ; la cible est immobilisée (sauvegarde annule). Le périmètre est envahi de toiles d'araignée et est considéré comme un terrain difficile jusqu'à la fin de la rencontre.	
Arpenteur de toiles	
L'ettercap ignore les effets de déplacement liés aux toiles d'araignée et le terrain difficile associé aux nuées d'araignées.	
Alignment non aligné	Langues -
Compétences Discréption +9	
For 16 (+5)	Dex 14 (+4)
Con 16 (+5)	Int 5 (-1)
	Sag 15 (+4)
	Cha 13 (+3)
Équipement armure de cuir, pique	

TACTIQUE

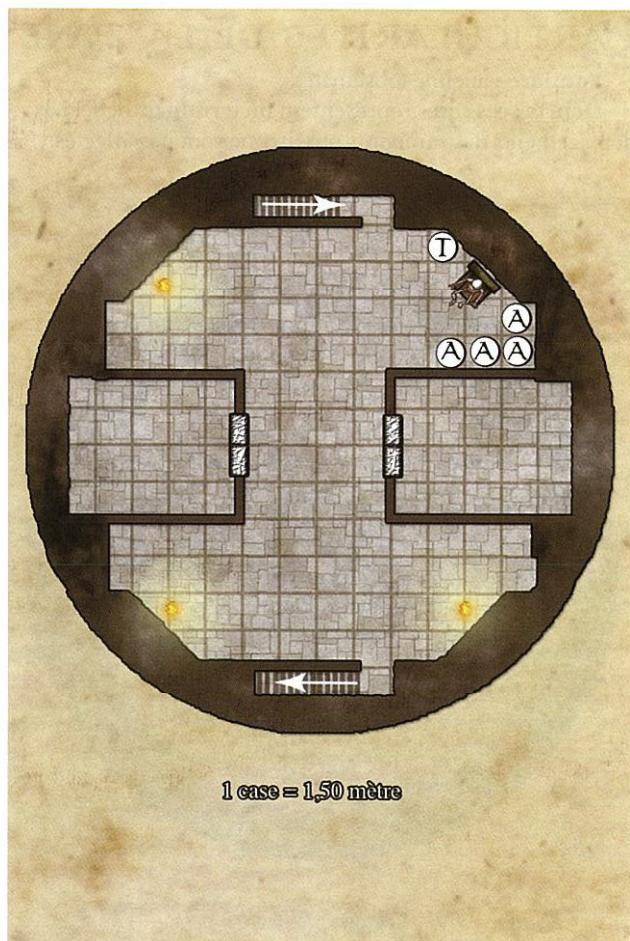
Le tisseur ettercap utilise son *piège de toiles* pour immobiliser les combattants qui ont l'air dangereux au corps à corps. Les araignées saute-mort prennent l'ennemi en tenaille dès que possible, utilisant la *morsure arachnéenne*. L'ettercap et les araignées saute-mort combattent jusqu'à la mort.

Le tisseur reste en retrait, profitant de l'abri conféré par le trône et attaquant à l'aide de son *filet collant* et de sa pique aussi longtemps que possible. S'il est forcée de combattre au corps à corps, il se joint aux araignées pour prendre les adversaires en tenaille et obtenir un avantage de combat lui permettant d'utiliser sa *morsure arachnéenne*. L'ettercap et les araignées saute-mort combattent jusqu'à la mort.

Les bruits de combat dans cette zone attirent trois des rampants obscurs de la zone T14 qui descendent les escaliers en trois rounds. Ces rampants obscurs s'envolent dès que l'un d'entre eux est en péril, retournant à la zone T14 et se préparant à y livrer leur dernier combat.

DÉVELOPPEMENT

Une fois qu'ils ont tué l'ettercap et les araignées, les PJ peuvent s'intéresser aux portes fermées par des verrous runiques à l'est et à l'ouest.



Quand les PJ ouvrent le verrou runique de la porte est, lisez ce qui suit :

Cette vaste chambre est vide à l'exception d'étagères de pierre noire qui s'alignent sur les murs. Tout est recouvert de poussière et une odeur de moisissure règne dans l'air.

Quand les PJ ouvrent le verrou runique de la porte ouest, lisez ce qui suit :

La porte s'ouvre pour révéler une vaste pièce bordée d'étagères de pierre noire. Plusieurs d'entre elles ont été mises en pièces, mais les plus proches de la porte contiennent un certain nombre d'objets placés sous un morceau d'étoffe noire.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : des torches placées dans des appliques murales illuminent vivement la zone à l'exception du quadrant nord-est. La lumière ne porte pas jusqu'au haut plafond.

Portes : les portes de cette salle sont pourvues de verrous runiques (cf. encadré). Elles ne sont pas équipées du panneau de fer coulissant et du judas habituels.

Toiles au plafond : les toiles dont le plafond est recouvert confèrent un camouflage total. Si les PJ dirigent une source de lumière vers le plafond, les toiles ne confèrent plus qu'un camouflage ordinaire.

Squelette et trône : un test de Nature DD 25 permet de reconnaître qu'il s'agit là du squelette d'un gobelours. Le trône confère un abri et peut être escaladé au moyen d'un test d'Athlétisme DD 5.

VERROUS RUNIQUES

Tout comme celles de la pièce T4, ces portes sont verrouillées par des plaques de pierre gravées d'une patte griffue stylisée, et ne s'ouvrent que si les PJ placent un ensemble complet de talismans magiques dans l'emplacement correspondant.

Si les PJ ont vaincu Thoran, ils ont déjà un jeu de talismans. S'ils ont nettoyé les zones C6, T3 et T10, ils ont également un jeu complet (de plus, s'ils déduisent quelques formes sont manquantes, ils peuvent retourner au monastère demander au frère Turnagall de fabriquer des pièces de remplacement).

Montrez aux joueurs l'illustration présentée en page 28 du *Livret d'aventure I*, et donnez-leur des pièces que vous aurez préalablement découpées afin qu'ils résolvent le puzzle sur la table de jeu. La solution apparaît page 44 du présent livret.

RENCONTRE T14 : COMBLES

Rencontre de niveau 6 (1 225 px)

CONFIGURATION

7 rampants obscurs (R)

Les rampants obscurs entretiennent une caserne secondaire dans cette zone pour défendre le sommet de la tour et les chambres fortées en dessous.

Les rampants rôdent ici dans l'obscurité absolue. Ils se fient à leur vision dans le noir pour percevoir d'éventuels intrus, effectuant des tests de Discréption pour se cacher quand les PJ entrent. Ne placez pas leurs figurines sur la carte tant que les PJ ne peuvent pas les voir.

Quand les PJ entrent dans la zone, lisez ce qui suit :
Une volée de flèche jaillit des ombres. Une meute de petites créatures encapuchonnées bondit vers vous, l'obscurité semblant les suivre tandis qu'ils attaquent.

7 rampants obscurs (R) Franc-tireur niveau 4
Humanoïde ombreux de taille P 175 px chacun

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision dans le noir
Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi obscurité funeste
CA 18 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15
VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) → arme
+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

↗ Arc court (simple ; à volonté) → arme
Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 +4 dégâts.

↔ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)
Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignment non aligné Langues commun

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)
Con 14 (+4) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, dague, arc court, carquois de 10 flèches

TACTIQUE

Trois des rampants obscurs restent en retrait pour se servir de leurs arcs aux moments les plus opportuns, visant en priorité les lanceurs de sorts et les PJ qui portent des sources de lumière. Les quatre autres vont au corps à corps, utilisant leur déplacement obscur pour attaquer avec un avantage de combat.

À mesure que le combat se déroule, jouez les quatre rampants obscurs de manière audacieuse : utilisez déplacement obscur à chaque round, même si vous n'avez pas

besoin de vous déplacer. Faites en sorte que l'un des rampants obscurs meure rapidement au combat au corps à corps afin que de pouvoir vous servir de son pouvoir d'obscurité funeste. Les autres rampants obscurs s'acharneront alors contre les PJ aveuglés, leurs attaques au corps à corps et à distance bénéficiant de 1d6 dégâts supplémentaires.

Les rampants obscurs qui restent à distance peuvent tirer parti de la colonne s'élevant au centre de la pièce pour rester hors de vue de la plupart des PJ, et s'en prendre à un seul d'entre eux qui est un peu à l'écart de ses amis. Si les PJ se dispersent pour contrer cette stratégie, les rampants obscurs qui combattent au corps à corps auront plus de place pour manœuvrer et jouir d'un avantage de combat.

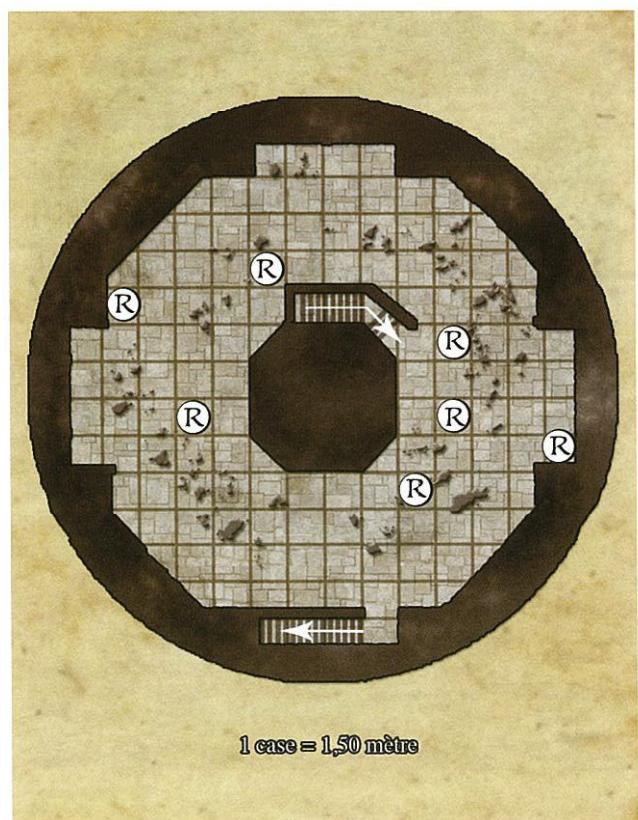
Si vous avez l'occasion de plonger la salle dans l'obscurité en faisant perdre conscience aux PJ qui portent des torches puis en éteignant celles-ci, n'hésitez pas à le faire. S'il y a bien une chose qui contribue à l'atmosphère d'une partie de D&D, c'est de se trouver obligé d'allumer une torche dans le noir tandis qu'une mystérieuse silhouette encapuchonnée tente de vous larder de coups de poignard !

Si quatre des rampants obscurs sont tués, les autres s'enfuient de la tour.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : aucune (obscurité).

Débris : ces cases représentent un terrain difficile. Les déplacements des rampants obscurs ne sont pas affectés.



RENCONTRE T15 : GUET DU TOIT

Rencontre de niveau 2 (525 px)

CONFIGURATION

2 rampants obscurs (R)

1 araignée saute-mort (A)

Deux guetteurs rampants obscurs surveillent la tour et les environs de Gardesort. Grâce à leurs rapports, Thoran est en mesure de suivre les déplacements des chercheurs et autres groupes dans les ruines. Une araignée saute-mort dressée est accrochée à la flèche de la tour trois mètres au-dessus d'eux, sa perception des vibrations l'alertant de l'approche de toute créature que les gardes ne peuvent voir.

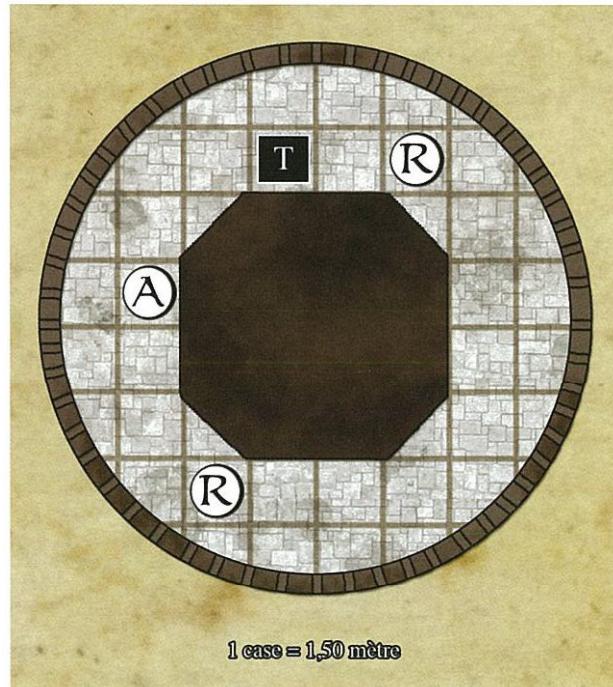
Quand les PJ arrivent à ce niveau, lisez ce qui suit :

Une énorme silhouette à huit pattes se déploie depuis la flèche au-dessus de vos têtes et vous tombe dessus. Au même moment, deux petites silhouettes obscures surgissent, l'arc à la main.

TACTIQUE

Les sentinelles postées ici appellent au secours les rampants obscurs en faction dans la zone T12, plus bas. Si les PJ ont contourné cette zone d'une façon ou d'une autre, ces rampants obscurs envoient un messager à Thoran pour l'avertir d'une possible intrusion.

Les rampants obscurs tirent des flèches sur le PJ le plus proche avant de dégainer leurs dagues. Ils se séparent pour tirer le meilleur parti de l'espace limité, utilisant leur déplacement obscur pour obtenir un avantage de combat.



L'araignée combat jusqu'à la mort. Si un garde et l'araignée sont tués, l'autre garde descend en courant dans la tour pour rejoindre les rampants obscurs de la zone T12 ou pour fuir les ruines.

PARTICULARITÉS DE LA ZONE

Lumière : cette zone est vivement éclairée.

Chemin de ronde : les créneaux mesurent 1,20 mètre de haut. Ils confèrent un abri contre des assaillants aériens, et un abri supérieur contre des attaquants en contrebâs.

2 rampants obscurs (R) Franc-tireur niveau 4
175 px chacun

Humanoïde ombreux de taille P

Initiative +8 Sens Perception +4 ; vision dans le noir

Pv 54 ; péril 27 ; cf. aussi obscurité funeste

CA 18 (cf. aussi déplacement obscur) ; Vigueur 15, Réflexes 17, Volonté 15

VD 6

⊕ Dague (simple ; à volonté) → arme

+9 contre CA ; 1d4 +4 dégâts.

↗ Arc court (simple ; à volonté) → arme

Distance 15/30 ; +9 contre CA ; 1d8 +4 dégâts.

↖ Obscurité funeste (quand l'obscur tombe à 0 point de vie)

Explosion de proximité 1 ; vise les ennemis ; chaque cible est aveuglée (sauvegarde annule). Quand il est tué, un rampant obscur explose dans une chape de ténèbres.

Avantage de combat

Les attaques de corps à corps et à distance du rampant obscur infligent 1d6 dégâts supplémentaires à toute cible contre laquelle il jouit d'un avantage de combat.

Déplacement obscur (mouvement ; à volonté)

Le rampant obscur se déplace jusqu'à 4 cases, bénéficie d'un bonus de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité et jouit d'un avantage de combat contre toute cible qui lui est adjacente à la fin de son déplacement.

Alignement non aligné **Langues** commun

Compétences Discréption +11, Larcin +11

For 11 (+2) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)

Con 14 (+4) Int 13 (+3) Cha 13 (+3)

Équipement vêtements noirs, dague, arc court, carquois de 10 flèches

Araignée saute-mort (A) Franc-tireur niveau 4

Bête naturelle (araignée) de taille M

175 px

Initiative +8 Sens Perception +9, perception des vibrations 5

Pv 55 ; péril 27

CA 20 ; Vigueur 17, Réflexes 18, Volonté 16

Résistances poison 5

VD 6, escalade 6 (pattes d'araignée) ; cf. aussi bond prodigieux

⊕ Morsure (simple ; à volonté) → poison

+6 contre CA ; 2d6 +3 dégâts, puis la cible subit 5 dégâts de poison continu et est ralentie (sauvegarde annule les deux).

⊕ La mort venue du ciel (simple ; à volonté) → poison

L'araignée saute-mort bondit sur sa proie, se décalant de 6 cases et effectuant une attaque de morsure. En cas de succès, elle inflige 1d6 dégâts supplémentaires et sa victime se retrouve à terre.

⊕ Bond prodigieux (mouvement ; rencontre)

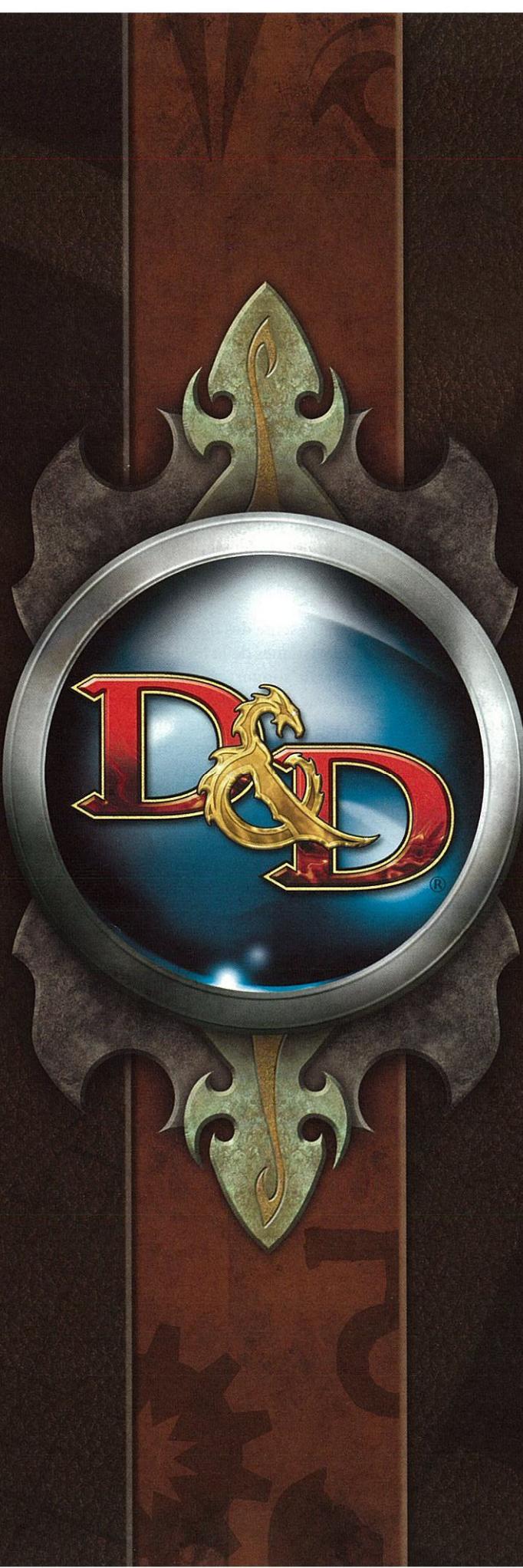
L'araignée saute-mort se décale de 10 cases.

Alignement non aligné **Langues** -

Compétences Athlétisme +10 (+20 quand elle saute), Discréption +11

For 17 (+5) Dex 18 (+6) Sag 14 (+4)

Con 15 (+4) Int 1 (-3) Cha 8 (+1)





LES
ROYAUMES OUBLIÉS®

L'AVENIR EST ENTRE VOS MAINS !

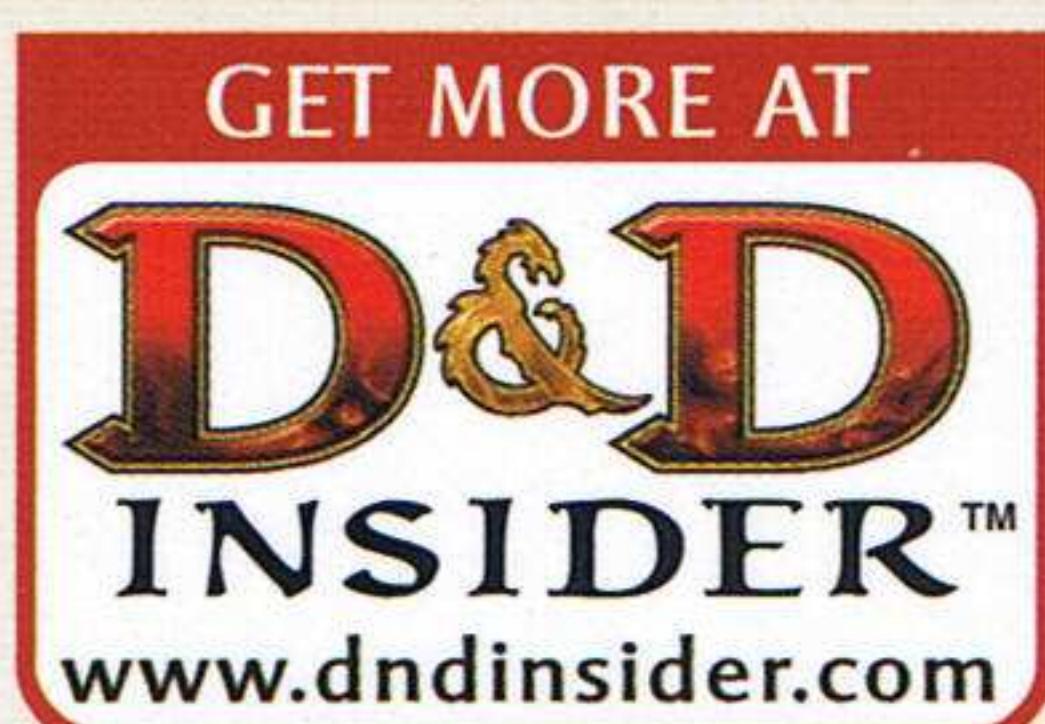
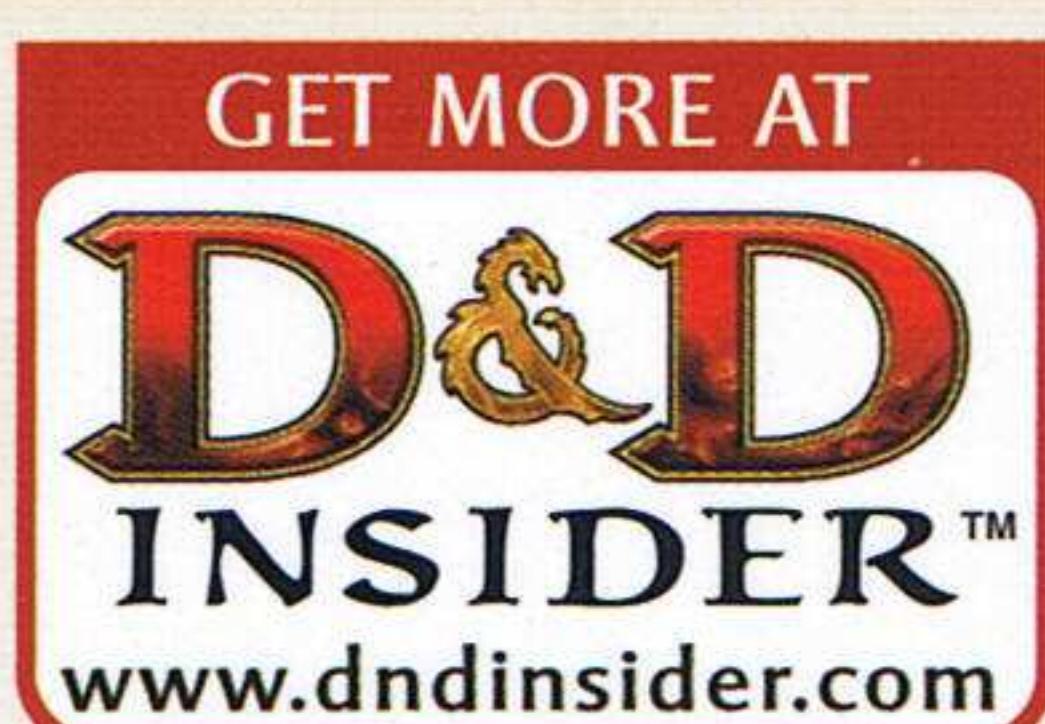
À l'apogée du puissant Nétheril, nombre des secrets magiques de l'empire étaient détenus dans la forteresse de Gardesort. Aujourd'hui, il n'en reste que des ruines... et un dernier gardien, la légendaire dame Saharel dont les visions prophétiques attirent des individus désespérés et condamnés venus des quatre coins de Faerûn. Mais à l'intérieur d'une des tours intactes de Gardesort, une sinistre présence projette de s'approprier le pouvoir prophétique pour elle seule et de redéfinir l'avenir à son image.

Conçue pour des personnages de niveau 2, *La Tour du Sceptre de Gardesort™* amènera les héros jusqu'au niveau 5. L'intrigue se déroule dans l'univers des ROYAUMES OUBLIÉS® mais peut s'adapter à n'importe quel décor.

Cette aventure de DUNGEONS & DRAGONS comprend un livret de 64 pages détaillant les périls des ruines de Gardesort, un livret de 32 pages contenant des conseils pour maîtriser le scénario, des indices pour les joueurs et des illustrations en couleur des lieux et scènes importants de l'aventure, ainsi qu'une carte double face permettant d'utiliser les figurines D&D®.

Cet ouvrage est compatible avec les produits de référence de la 4^e édition de DUNGEONS & DRAGONS® :

Manuel des Joueurs® *Bestiaire Fantastique*®
Guide du Maître® *Encyclopédie des Royaumes Oubliés*®
Le jeu de figurines D&D® *Plans de donjon D&D*™



© Wizards of the Coast Inc. 2008. All Rights Reserved.

ISBN: 978-2-35783-009-7



9 782357 830097

Prix de vente : 19,90 € Imprimé en France

EAN