



Recueil d'Aventures





Recueil d'Aventures

LE PALADIN PÉTRIFIÉ

Aventure pour 4 personnages de niveau 5 à 6

Idée originale :

Revu par :

Rokkall

Blueace et Sethie Ier

LE TEMPLE DES MARAIS

Aventure pour 4 personnages de niveau 4

Idée originale :

Revu par :

Thanatos

Blueace et Sethie Ier

LE PALADIN PÉTRIFIÉ



Une statue grandeur nature trône sur la place du village. Il s'agit en fait d'un paladin pétrifié, il y a plusieurs semaines, par une méduse répondant au nom de Megtamia. Seul un puissant magicien pourrait le délivrer de cette malédiction. Or les villageois connaissent un magicien qui devrait être capable de faire cela, ils l'ont dit à l'époque à l'écuyer du paladin, qui est même parti le chercher. Mais ni le magicien ni le jeune écuyer ne sont jamais revenus au village. Les aventuriers paraissant capables, les villageois leur demandent de faire quelque chose pour libérer le paladin, car sa statue pétrifiée au beau milieu du village fait... désordre.

Guidés par les indications des villageois, les aventuriers rencontreront le magicien sans trop de problèmes (en chemin, pas dans son repère, afin que les PJ ne puissent pas dévaliser celui-ci plus tard). Marcial Chercobin, un vieil homme en fin de vie, n'est pas très chaleureux mais écoute tout de même les aventuriers. Ensuite il déclare : *"Je veux bien délivrer ce paladin, mais avant je veux que vous me rameniez la tête de cette Megtamia. Comprenez que je ne peux pas passer mon temps à aller délivrer de pauvres malheureux qui auront croisé le chemin de cette bestiole. C'est seulement à cette condition que j'accepte de vous aider"*. Le magicien ne pourra donner d'information sur l'endroit où se cache la méduse, car il l'ignore.

Les aventuriers, de retour au village, pourront apprendre les faits suivants: on dit que Megtamia rôde dans les plaines derrière la forêt; dans la forêt il y a des statues; ceux qui sont partis à la recherche de Megtamia ne sont jamais revenus; une rumeur dit qu'elle est accompagnée d'un basilic; de l'autre côté de la forêt un hameau subit régulièrement les assauts d'ogres. La traversée de la forêt pourrait être légèrement mouvementée. Lorsque les aventuriers arrivent au hameau, ils apprendront que les ogres attaquent généralement le hameau toutes les 2 semaines environ, pour repartir avec juste quelques prisonniers (hommes, femmes et/ou enfants). Les paysans, soumis, ne peuvent lutter et subissent les assauts sans broncher. Le seigneur du coin, peu puissant, ne fait rien (et ce ne sont que des paysans). La dernière attaque date de 12 jours.

Les aventuriers devraient donc passer deux jours à se reposer au hameau (ce qui n'est plus mal vu ce qui les attend par la suite). Au terme de ces deux jours, à la nuit tombée, une personne de garde verra un étrange phénomène se produire : les torches allumées pour la nuit dans le hameau disparaissent une à une (sort de *Ténèbres*). Si une personne sort à découvert dans les rues, elle recevra une volée de 4 piques géantes. Il s'agit en fait de **4 ogres** (FP7) et d'un **ogre mage** (FP8). Si les aventuriers tuent l'ogre mage, les autres ogres prendront la fuite pour retourner aux ruines où ils vivent. Si le groupe les poursuit, une fois arrivés aux ruines, les ogres reprennent le combat. Si au contraire les aventuriers

préfèrent attendre le lendemain, ou si tous les ogres ont été tués, un rôdeur n'aura aucun mal à suivre les traces jusqu'aux ruines.

Une fois aux ruines, les aventuriers trouveront facilement une dizaine de prisonniers. Si les aventuriers les interrogent, ils apprendront que le chef des ogres avait une pièce juste pour lui, et selon eux c'est là qu'il y entassait ses trésors. Ils apprendront également qu'une étrange femme voilée vient régulièrement voir le chef des ogres (il s'agit bien entendu de Megtamia) et à chaque fois elle repart accompagnée d'un ogre avec 2 ou 3 esclaves, après avoir soigneusement examiné de loin tous les « candidats » potentiels. Dans la chambre de l'ogre mage on peut trouver **20.000 pa** et **1000 po**. Il est bien sûr impossible de transporter autant de pièces à pieds. Une fouille réussie permet également de trouver un plan avec une croix sur une petite plaine rocheuse, à 2 jours de marches des ruines.

La plaine rocheuse indiquée sur le plan est bien entendu le repère de la méduse et de son fidèle basilic. Les aventuriers peuvent tuer la **méduse** (FP7) et le **basilic** (FP5) à cet instant et ramener la tête au magicien. Si par contre ils ne la tuent pas immédiatement mais tentent d'engager le dialogue avec elle ou la laisse parler, la vieille méduse, presque pitoyable, leur apprendra que ce n'est pas elle qui a pétrifié le paladin sur la place du village : *"Chercobin est fasciné par la pétrification. Il a en tête de se fabriquer des yeux de pétrification, et c'est pour cette raison qu'il veut ma tête, mes yeux près du village et le magicien m'a attaqué. J'allais perdre le combat quand le paladin est intervenu. Le magicien, furieux, l'a alors pétrifié. J'en ai profité pour prendre la fuite, car je ne voulais pas que les villageois se jettent sur moi pour me lapider. Ma parole face à celle d'un humain n'aurait pas valut grand chose, je le savais"*. En effet, le paladin est effectivement intervenu pour clarifier la situation, car il avait détecté que le magicien était mauvais. Ce dernier ne voulant pas être démasqué, il l'a pétrifié, puis a ensuite fait croire aux villageois que c'est la méduse qui avait fait cela. Megtamia avouera toutefois que c'est bien elle qui a engagé les ogres pour lui ramener des esclaves dont elle se sert pour faire des expériences. Les multiples statues pétrifiées autour de son repère le prouvent. La méduse, en fin de vie, ne possède dans son antre plus que pour **1000 po** de trésor.

Si les aventuriers ramènent la tête de la méduse au **magicien** (école Transmutation, niv 9, FP9), celui-ci essaiera de s'en sortir avec des promesses, puis partira. S'il y est poussé, il se battra (il peut lancer *Pétrification* comme un sort niv 5 du fait de sa fascination et de ses études sur ce sort; en contrepartie il a 4 écoles interdites au lieu de 2). Il ne porte sur lui qu'une **amulette de protection +2** (8000 po), le reste est à son domicile... toujours inconnu et secret. Si les aventuriers reviennent le voir après avoir écouté la version de la méduse, et si on lui en laisse le temps, il plaidera en sa faveur et soutiendra que la méduse est la responsable. Quoi qu'il en soit, le magicien n'a aucune intention de délivrer le paladin. La solution pour cela serait d'amener la statue à Laelith chez un magicien ou un prêtre de très haut niveau.

LE TEMPLE DES MARAIS



Une équipe de savants, menée par un chasseur expérimenté et envoyée par l'université de Laelith dans les Jardins de Jadhys afin d'étudier un étrange rocher situé au cœur du marais, a fait une découverte insolite: l'entrée d'un temple oublié depuis des siècles et dont aucune archive ne mentionne l'existence. Ravie de cette découverte, l'équipe établit son camp à proximité des ruines. Mais ils sont rapidement chassés par une bande d'orques. Ne voulant pas laisser cette merveille au marécage, les savants retournent à Laelith mettre au point une nouvelle expédition, plus musclée. Pendant ce temps leur guide, un rôdeur nommé Liuvi, décide de les doubler. Il contacte les PJ et leur propose de l'accompagner jusqu'au temple pour en récupérer les richesses, avant que les orques ne le fassent. Mais il compte bien tout garder pour lui seul et donc éliminer les PJ une fois qu'ils auront fait le travail.

A proximité du temple, les PJ tombent nez à nez avec un groupe de **4 orques** (FP4) qui écumant le marais à la recherche de nourriture. Le lendemain, alors que les PJ s'appêtent à entrer dans le temple, le guide sent quelque chose le piquer et une paralysie engourdit bien vite sa jambe droite. Il dit avoir été piqué par un insecte des marais. D'après lui ce n'est pas mortel mais cela va l'empêcher de marcher pendant une journée au moins. Les remèdes des PJ resteront sans effet. Liuvi presse alors les PJ de continuer pendant qu'il ira se cacher à proximité de l'entrée, attendre leur retour. En fait, Liuvi s'est lui-même piqué la jambe avec l'épine d'un arbuste aux vertus anesthésiantes pour simuler cette paralysie qui cesse environ une demi-heure après l'injection.

1) Vasière: la voûte de cette salle taillée à même la terre meuble du marécage est constituée de racines et des plantes grasses qui en maintiennent la structure. Une odeur nauséabonde y flotte, mélange de végétaux en putréfaction et de musc d'animaux. La vase monte jusqu'aux genoux (mouvement divisé par 2). Cette vasière grouille de vie mais aucun des batraciens ou des reptiles qui y vivent n'est dangereux.

2) Cachette: un **gobelours** (FP2) crasseux et puant la vase, qui a volé sa propre tribu et en a été banni, se terre ici. Il chasse désormais la nuit pour survivre et se cache le jour pour échapper aux orques qui vivent plus bas. Le sol est ici plus sec et le gobelours s'est fait une paillasse avec des herbes sèches et des branchages. La créature évitera le combat et suppliera les PJ de lui laisser la vie sauve. Dans un sac caché sous la paillasse se trouve ses rapines : **100 po** et un morceau de jade non taillé qui vaut **90 po**. Un peu avant l'entrée de la salle 3 les orques ont creusé une **fosse** (FP1) qu'ils ont camouflée avec des branchages et de la vase séchée.

3) Salle à l'étang: un petit point d'eau à l'eau trouble rafraîchit l'atmosphère de cette salle où le sol est légèrement moins vaseux qu'à la surface. L'étang renferme des poissons blafards et aveugles qui ne semblent pas appétissants. Les orques ont établi un petit campement contre le mur nord. Des peaux couvrent le sol et un petit foyer brûle en permanence. Des morceaux de viande fumée sont pendus contre le mur avec des sacs grossiers contenant des baies. **4 orques** (FP4) sont assis autour du feu. Ils réagiront avec violence à une intrusion. Parmi les « trésors » (des dents, des griffes, des os, des pierres et du bois taillé) on peut découvrir **11 pp** dans une bourse de cuir.

4) Temple de Gruumsh: l'obscurité est presque totale dans cette salle. Le chef du groupe, un **orque barbare** (niv3, FP3) et son chaman, un

orque adepte (niv3, FP2) sont en train de bavarder en secret. Le sol est couvert de gravier et un autel grossier en pierre trône au milieu de la pièce, recouvert d'une peau de cochon d'eau. Sur celle-ci se trouvent des offrandes en nourriture, un masque de cérémonie en terre cuite et un parchemin pour mage sur lequel sont inscrits **3 sorts de brume de dissimulation** (3x25 po, le chaman les écrits lui-même pour impressionner ses fidèles). Le chef n'a rien de valeur mais le chaman possède une **baguette de convocation de monstres I** (serpent venimeux fiélon, taille P – NLS3, 750 po) récupérée sur la statue en 9.

5) Salle commune: le reste de la tribu vit dans cette salle humide. Des peaux et des pailles couvrent le sol et plusieurs foyers enfument l'atmosphère. Les murs ont été barbouillés de peintures tribales. **6 mâles** (FP6) se reposent ici tandis que 14 femelles et 23 petits s'affairent aux tâches quotidiennes. Les mâles défendront l'antre, couvrant la fuite des femelles et des petits. Ces derniers essayeront de se disperser dans le marécage, en attendant la nuit. Les rapines du clan sont enfermées dans un coffre fermé par un cadenas rouillé : **2000 pa**, **400 po** et une **loupe de détection** (3500 po), possession d'un pillier de tombes tué dans une embuscade.

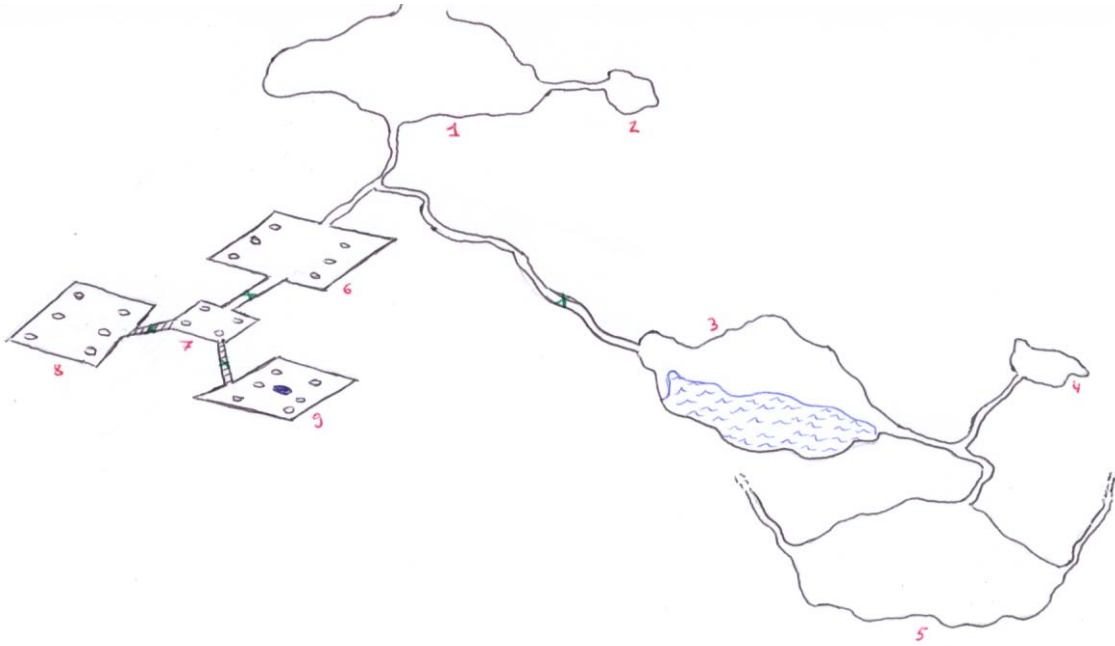
6) Ancienne entrée du temple: le toit du bâtiment est à demi effondré. Les colonnes qui le soutenaient se sont affaiblies et beaucoup présentent des fissures importantes. Le sol est couvert de vase et d'immondices car le clan l'utilise comme dépotoir. Entre l'entrée et la salle des dons, les bâtisseurs du temple avaient dissimulé un piège (lame cachée dans le mur). Des orques l'ont déclenché et la lame gît désormais hors de son support, totalement rongée par la corrosion.

7) Salle des dons: les urnes où les fidèles donnaient de l'argent au culte ont été pour la plupart brisées et pillées. Il n'y a en fait plus rien d'intéressant dans le temple, car il a bien entendu déjà été souillé, sûrement par les orques. En descendant vers la salle du Soleil, les PJ peuvent déclencher une **volée de fléchettes** (FP1).

8) Salle de la lune : Les murs peints pour représenter un ciel étoilé sont dans un triste état. La vase recouvre presque tout et a même rempli le bassin qui se trouvait au milieu de la pièce. Une **trallophyte violette** (FP3) a poussé sur ce terreau fertile et elle attaque les rares intrus pour se nourrir. Contre le mur sud se dresse une statue en marbre blanc immaculé représentant une déesse. L'une de ses orbites est vide mais la deuxième contient une **tourmaline** taillée en boule d'une valeur de **200po**, que les orques n'ont pas réussi à enlever.

9) Salle du soleil : Le bassin de cette salle n'a pas été comblé par la vase et l'eau qu'il contient semble pure et bonne (c'est de l'eau bénite). Contre le mur sud se dressait autrefois la statue d'un bel homme, mais elle est maintenant brisée en plusieurs morceaux. Sur les murs, on peut en apprendre plus sur ce culte étrange. Le dieu-soleil y est considéré comme le créateur du monde. Il en est aussi le gardien, aidé en cela par son fidèle lévrier. Cette divinité ancienne, sans doute originaire de Mulhorande, protégeait l'agriculture, l'élevage, les arts et les êtres humains.

A leur sortie, le **rôdeur** (niv5, FP5) attaque les PJ s'ils ont l'air affaiblis. S'ils semblent en bonne santé, il sort de sa cachette et s'avance vers eux. Il n'est pas très bon comédien et on peut parvenir à entrevoir de la colère dans ses réactions. Si on ne perce pas son jeu avant, il attendra patiemment le prochain bivouac pour tenter d'assassiner les PJ durant leur sommeil. Liuvi porte une **armure de cuir +1** et une bourse contenant **65 po** (il a perdu une arme magique face aux orques lors de la première expédition). Et si l'expédition musclée de Laelith arrivait ensuite et rendait coupable les PJ du pillage du temple ?



Plan du Temple des Marais