



Le Territoire des Ombres

Une courte aventure pour quatre personnages
joueurs de niveau 2 à 3

CREDITS

Adaptation ADD 3.5:
Relecture:
Conception graphique:
Texte original:

Bael Haukursson
Freya Haukursson
Wizards of the Coast
Dave Morris

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

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

Introduction:

Il s'agit d'une courte aventure qui convient à une expédition composée en majorité d'aventuriers peu expérimentés. Les personnages sont appelés au manoir du village par Messire Béorn, l'intendant du seigneur des lieux. Il leur assigne pour mission de se rendre dans une étrange vallée envahie par les brumes. Un revenant hante ces contrées, où fut jadis ensevelie la dépouille d'un roi. Les aventuriers doivent retrouver certains objets et les remettre à Béorn.

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'annexe.

Prologue:

Les premières lueurs de l'aube éclairent la campagne environnant le Pont aux Haches. Comme chaque matin, vous vous rendez sur le pré communal pour y pratiquer le maniement des armes. A votre grande surprise, Courtis, le bourgmestre, accourt vers vous. Le petit homme rougeaud s'arrête un instant pour reprendre son souffle et déclare:

- Suivez moi au manoir. Messire Beorn, l'intendant de Monseigneur, est dans nos murs; il désire s'entretenir avec vous !

Il convient à ce point du récit, d'examiner l'ordre social en vigueur à l'époque. Les domaines du baron Aldred, dont le château se trouve à plusieurs jours de cheval vers l'est, sont morcelés. Il ne peut les superviser lui-même. Messire Béorn, l'intendant a été délégué à cette charge. Il parcourt les villages et veille à la bonne marche des fermes et métairies. En son absence, cette responsabilité incombe au bourgmestre. Les villageois se méfient des aventuriers, bien qu'ils assurent le vivre et le couvert contre monnaie sonnante et trébuchante. François Courtis, le bourgmestre, n'avait encore jamais adressé la parole aux compagnons. Cet homme pieux et profondément honnête ne saurait se mêler à des individus qui vivent d'expédients !! Quant à l'intendant, vieux chevalier bourru vétéran des croisades, qu'il invite de vulgaires aventuriers au manoir est un fait exceptionnel. Les personnages doivent comprendre que l'affaire est de la plus haute importance (s'ils ne le comprennent pas d'eux-même, faite faire un test d'intelligence au plus doué d'entre eux puis donnez leur cette information quelque soit le résultat).

Courtis vous mène en toute hâte dans la grande salle du manoir. Béorn, l'intendant, vous y attend avec impatience. Ce colosse au visage buriné et sévère ne s'embarasse pas de politesse et va directement au fait.

-Dans les collines qui surplombent le Bois de Norham se trouve une vallée encaissée que les paysans nomment la Passe du Diable. Ils disent que l'endroit est maudit et ne s'y aventurent jamais. J'ai besoin d'hommes courageux qui se moquent des superstitions de ces rustres.

-Voici 150 pièces d'argent. Vous en aurez 50 maintenant et le reste à l'issue de la mission que je vous propose. Si vous découvrez d'autres richesses en chemin, vous pourrez garder le dixième du butin.

Béorn n'est pas homme à marchander. Si les aventuriers tentent d'obtenir une meilleure récompense, il leur ordonne de quitter aussitôt le manoir. S'ils changent d'avis entre temps, la somme promise aura été amputée de trente pièces d'argent. Béorn poursuit son récit si le marché est accepté

-Le collecteur d'impôts du baron a traversé Norham voici deux jours. Il se rendait au château avec dans ses fontes les taxes de quatre seigneuries. Quelques heures plus tard, sa monture revint seule au village. L'argent avait disparu, ainsi qu'une épée de grande valeur que je destinais à mon frère. Le cheval du collecteur a du s'emballer alors qu'il traversait le bois, effrayé par quelque goblin, que sais-je ? Peut importe ce qu'il en est advenu, il me faut cette épée! Quant aux taxes, si elles ne sont pas retrouvées, les paysans devront payer le double cette année, et c'est un grand malheur à l'entrée de l'hiver. Cette attitude cependant vous montre que l'avenir des paysans est le cadet de ses soucis.

Le récit de Béorn est véridique mais il a omis quelques détails cruciaux. Les personnages, à l'issue de cet entretien, s'apercevront sûrement que l'histoire comporte des lacunes. Comment Béorn peut-il supposer que l'échauffourée a eu lieu près de la Passe du Diable ? (il est toutefois préférable pour la sécurité des compagnons de ne pas faire mention de leurs doutes devant Béorn.) En fait, Béorn et deux de ses hommes ont rencontré Harald, le collecteur, dans le hameau qui jouxte le Gué de Hésard. Béorn lui a confié l'épée et lui a demandé de la remettre en mains propres à son frère dès son arrivée au château. L'épée elle-même n'a guère de valeur, mais son pommeau dissimule un message de Béorn qui l'incrimine dans un complot contre le baron. Harald surpris une conversation en Béorn et ses hommes et découvrit ce qui se tramait. Pris de panique, il s'enfuit aussitôt. Béorn s'aperçut bientôt de son absence et se lança à sa poursuite par le chemin qui mène au Pont aux Haches, tandis que ses hommes empruntaient la route du nord. Harald se dirigeait bien vers le nord. Les complices de Béorn le rejoignirent en vue de Norham. Harald quitta la route et galopa vers les collines, mais son cheval l'entraîna vers la Passe du Diable. Ses poursuivants ne retrouvèrent que la monture: Harald et l'épée avaient disparu. Ils s'emparèrent de l'argent et renvoyèrent le cheval au village. Les hommes se rendirent sur le champ au manoir pour faire leur rapport à Béorn. Béorn persuadé que l'épée se trouve quelque part dans la passe et que personne ne viendra la chercher dans cet endroit maudit. Il ne peut se risquer seul dans une telle mission et ses complices refusent de l'accompagner. C'est la raison pour laquelle il fait appel aux aventuriers. S'ils ne reviennent jamais, Béorn en emploiera de nouveaux. La perte de cette épée ne doit pas être connue en haut lieu. Si les conspirateurs avaient vent de cette affaire, Béorn serait considéré comme peu sûr et il risquerait de subir le même sort que le baron !

Norham:

Si les aventuriers partent sur le champ, ils rallient Norham à midi le lendemain. Ils choisissent probablement de faire halte à Igham pour la nuit. Gormand, un paysan débonnaire, habite à l'entrée du village; il accepte de les loger pour la nuit à raison de trois pièces de cuivre par personne. Il est conseillé de ne pas provoquer de rencontre pendant le parcours. Cette aventure comporte suffisamment de risques !

Vous parvenez aux portes de Norham après un jour et demi de voyage. En cette fin d'automne, les routes et les chemins sont des bourbiers infâmes et chacun d'entre vous rêve d'un bain chaud. Les villageois acceptent sans doute de vous héberger. Ils sont connus dans la région comme de braves gens, fiers de leur liberté. La communauté leur assure une existence décente et l'on affirme qu'ils aident les voyageurs égarés sans rien demander en échange. Hélas, la réalité s'avère différente ! Trois hommes,

de retour des champs, vous toisent froidement avant de disparaître à l'intérieur d'une grande bâtisse de pierre. Vous y pénétrez à leur suite. A l'intérieur l'air est chargé des senteurs de l'âtre où rotissent de larges quartiers de boeuf. Votre arrivée provoque un silence pesant parmi l'assemblée. Vous reconnaissez les trois hommes précédemment rencontrés. L'un d'eux s'avance vers vous.

- Les vagabonds ne sont pas les bienvenus, déclare-t-il. Les temps sont rudes et nous sommes d'honnêtes travailleurs. Le labeur est une vertu à Norham, les paresseux et les mendiants n'ont rien à faire ici. Tous les regards sont maintenant tournés vers vous, l'atmosphère est lourde...

L'homme qui parle est Hypel, le chef de la communauté. Les aventuriers doivent le convaincre de leurs bonnes intentions. Une dizaine de pièces d'argent suffiront sans doute à dissiper les soupçons ! Les aventuriers peuvent aussi s'imposer par intimidation (DD15), mais ils n'obtiendront dans ce cas aucune coopération de la part des villageois, alors que cet élément est décisif pour la suite de l'aventure. S'ils parviennent à se lier d'amitié avec Hypel, celui-ci les mène près de l'âtre et répond à leurs questions. Si certains détails lui échappent, il fait intervenir les autres membres de l'assemblée.

-Voici quelques jours, le collecteur d'impôts a traversé Norham à l'aube. Il avait le diable aux trousses ! Peu après, deux hommes sont apparus, galopant à bride abattue. A cette allure ils auraient tôt fait de rejoindre le collecteur. Dans la matinée, le cheval du collecteur s'en est revenu seul au village.


Guillaume, le forgeron, s'approche alors du groupe, une chope de bière mousseuse à la main, et poursuit le récit:

-J'ai du attraper les rênes de la pauvre bête, affolée et écumante comme si elle avait galopé toute la nuit. Les sacoches de la selle étaient éventrées et il ne restait plus que quelques pièces de cuivre.

-Les deux autres hommes réapparurent alors, reprend Hypel. Ils ne nous prêtèrent aucune attention, mais ils avaient la mine sinistre de ceux qui viennent de commettre un forfait. A la vue du cheval, l'un d'entre eux tapota les sacoches et lança un sourire sardonique à son complice. Puis ils poursuivirent leur route. Sans aucun doute, Harald s'est égaré vers la Passe du Diable. Les deux complices l'auront massacré sur place, ou bien, s'il s'est enfui dans la passe, Jacques le Gardien aura eu raison de lui.

Les personnages multiplient certainement leurs questions. Où se trouve la passe du diable ? Pourquoi l'endroit est-il maudit ? Qui est Jacques le Gardien ? Imaginez les réponses des paysans en fonction du récit suivant :

La Passe du Diable est une vallée située dans les collines, au nord du Bois de Norham. Une palissade de fer aux pointes acérées en interdit l'entrée. La légende raconte que Saint Ambroise l'a édifiée le jour de l'épiphanie pour emprisonner à jamais le démon qui hante ces lieux. La vallée est recouverte en permanence d'un linceul de brume. Seul transparait, derrière les barreaux noircis, un nuage opaque et fluctuant. Le brouillard maintient son emprise sur la passe même aux plus chaudes heures de l'été. Quelquefois alors, il se déchire et laisse apparaître une terre ingrate semée d'arbres squelettiques, infâme cloaque glacial où se faufilent de longs serpents de brume. Jacques le Gardien est le surnom du monstre enfermé derrière la palissade. Les villageois en parlent avec conviction. Les aventuriers ne se rendent pas tout de suite compte que personne, en fait, ne l'a jamais rencontré. Il est à l'origine de nombreuses histoires: le grand père du forgeron l'aurait entrevu, un soir de pleine lune. Mais tous les témoignages remontent à plusieurs générations. En ce qui concerne l'apparence du Gardien, les avis sont partagés. Les uns affirment qu'il s'agit d'un nain rabougri, affublé d'une tête de géant, d'autres prétendent que c'est un



serpent à gueule de loup, ou bien un ogre hirsute au poitrail orné d'un collier de tibias. (L'origine de ces légendes se perd dans la nuit des temps; la réalité, nous le verrons, est bien différente...) Plus tard dans la soirée, les histoires sur Jacques le Gardien perdent de leur crédibilité. Il est dit qu'il hante les collines sous la forme d'un homme en robe blanche qui entraîne les voyageurs égarés vers la Passe du Diable. Tous affirment cependant que la palissade l'empêche de quitter le territoire... Les villageois, malgré leurs craintes, semblent lui porter affection. Il ne leur a jamais fait aucun mal et ils sont, d'une certaine manière, fiers de leur croquemitaine !

La Passe du Diable:

Vous passez la nuit à Norham et décidez de vous rendre à la Passe du Diable le lendemain à la première heure. Un patre vous guide à travers les collines et vous montre le chemin avant de s'enfuir à toutes jambes. Suivant ses indications vous dépassez un vieux chêne terrassé par la foudre. Vous longez ensuite un torrent et atteignez la Passe du Diable une heure plus tard. Une nappe de brouillard glacial recouvre la région. L'air est chargé d'odeurs fétides. Là, une palissade de pieux acérés interdit toute progression. Les barreaux de fer dépassent la taille d'un homme et demeurent solides malgré la rouille qui les ronge. Vous longez la barrière quelque temps. Par endroits, les pieux détruits par le temps ont laissé des failles, mais aucune ne permet le passage d'un homme. Vous parvenez bientôt devant un portail. Funeste indice: un lambeau d'étoffe, maculé de sang, est accroché au sommet d'un pieu. Le portail est fermé par une solide chaîne au bout de laquelle pend un crucifix noirci. Par les claires-voies, vous ne percevez qu'un insondable manteau de brume...

La chaîne est le seul élément du sortilège de Saint Ambroise qui maintient le monstre à l'intérieur de la passe. Un mage ou ensorceleur usant d'un sort de détection de la magie décèle la présence d'une puissante force magique. La palissade présente plusieurs failles. Mais, tant que la chaîne est en place, le Revenant ne peut dépasser les limites de l'enclos. Le crucifix est en argent, ce qui peut se révéler efficace contre divers monstres. Sa valeur est de deux cents pièces d'argent. Les aventuriers doivent pour cela en découvrir la matière réelle: sa surface ternie ressemble à du plomb. Les personnages ne devraient pas éprouver de difficultés à pénétrer dans la passe, même s'ils décident de ne pas ouvrir le portail. L'escalade de la grille oppose une difficulté de 15 (10 si les personnages se font la courte échelle). S'ils manquent ce lancer, ils ont 20% de chances de s'empaler (-3pv). Les personnages peuvent ensuite tenter une nouvelle escalade. La région est nappée d'un épais brouillard, la visibilité est réduite à trente mètres, les objets et les êtres apparaissent comme des ombres dans un rayon de dix mètres. La vision du maître des lieux et des morts-vivants n'est pas affectée par le brouillard. Les personnages se déplacent à vitesse normale s'ils empruntent les sentiers. Leur vitesse est réduite de moitié s'ils s'aventurent hors des chemins.

***1. Un moine repose**

Vous remarquez une dalle de pierre brisée, à demi recouverte par la végétation sauvage des abords de la passe. Il s'agit sans aucun doute d'un tombeau. Une inscription est gravée sur la dalle, rendue presque illisible par l'érosion et les mousses: QUIESCO MANEO CUSTODIO -Allez vous repousser la dalle ?

Cette dalle nécessite un cumul d'au moins trente cinq points de force pour être déplacée. S'ils parviennent à repousser la dalle, les aventuriers reconnaissent aussitôt un tombeau. Le sarcophage ne

contient plus que quelques fragments d'os. Les personnages n'ont aucun moyen de savoir qu'ils se trouvent devant la dépouille de Saint Ambroise. Il a succombé d'épuisement alors qu'il avait pratiquement achevé sa tâche. Ses assistants ont respecté sa dernière volonté et l'ont enterré à l'intérieur de l'enceinte, afin que son esprit surveille Tuannon le Revenant et l'empêche de s'échapper. Si un personnage devine que cette tombe est celle d'un saint, prenez-le à part quelques instants. Dites-lui qu'il se trouve en effet devant la dépouille d'un saint homme. Si un des personnages qui a eu cette intuition est un paladin et que son dieu est le sauveur, la coutume médiévale veut que la garde des reliques lui revienne de droit. Un fragment d'os, conservé dans le pommeau d'une épée, confère un bonus de +1 aux dégâts contre les morts-vivants.

***2. Une trainée de sang**

Des taches brunâtres maculent les dalles du sentier. Elles débutent à l'endroit même où vous aviez remarqué l'étoffe maculée de sang fichée sur un pieu. Le collecteur d'impôts devait être grièvement blessé. Il a dû ramper sur le chemin avant de s'enfoncer dans la passe.

Les joueurs ne sauront jamais exactement ce qui s'est passé. Les faits sont les suivants: Harald vit que les sbires de Béorn gagnaient du terrain. Valeureux chevalier, il pouvait les attendre sur place et se mesurer à eux. Il aurait agi ainsi en d'autres circonstances, mais il ne pouvait risquer de compromettre la vie de son seigneur. Il lui fallait avant tout regagner le château. Il quitta la route à la sortie de Norham et galopa vers les collines pour échapper à ses poursuivants. Il remarqua bientôt un renforcement brumeux, près de la Passe du Diable. Au loin, les cris de cavaliers pressant leur monture déchiraient le silence de l'autre. Déjà l'écho s'éloignait... quand une haute silhouette émergea des brumes. C'était un druide; une lueur démente brulait dans ses yeux. La monture du collecteur se cabra devant cette apparition. Harald, désarçonné, fut projeté de l'autre côté de la palissade. Son bras se déchira sur les pointes et il retomba lourdement sur le sol. Les complices de Béorn avaient entendu le hennissement affolé du cheval. Ils allaient apparaître d'un instant à l'autre. La clavicule brisée, perdant son sang, Harald ne pouvait leur tenir tête. Il était maintenant emprisonné dans la passe. Grimacant de douleur et de rage, il rassembla ses dernières forces et s'enfonça dans le brouillard....

*3. Les morts sans repos

Vous avancez sans encombre sur un sentier pavé de larges dalles. Autour de vous, une zone marécageuse se noie dans le brouillard. Soudain, à quelques pas de vous, la terre s'anime. La tourbière s'enfle et laisse apparaître une face livide. Elle pose un instant sur vous un regard sans vie et s'avance en brandissant son épée.



Au total quatre zombies sortent de terre et attaquent les personnages. Il s'agit de voyageurs égarés près de la Passe du Diable qui font maintenant partie des quelques zombies que Tuannon a posté çà et là...

Les personnages peuvent aisément distancer les zombies. Dans ce cas, ils doivent se souvenir de l'endroit de la rencontre. Les zombies effectuent le tour de la passe avant de retourner dans leurs tombes. Tous les zombies de cette aventure se comportent ainsi. Si les personnages prennent l'habitude de s'enfuir, ils se retrouvent bientôt avec une horde de monstres à leur recherche ! Notez tous les zombies éliminés par les aventuriers. S'ils pénètrent ensuite dans le tumulus, Tuannon appellera tous les survivants pour lui prêter main forte.

*4. L'épée étincelante

Une épée sans fourreau git dans l'herbe, à quelques pas du chemin. Sa lame désigne un point qui se perd dans la brume. La rouille et les assauts du temps n'en ont pas terni l'éclat, le pommeau est entouré d'un fil d'or. Autour d'elle, la végétation est différente: les mauvaises herbes et les moisissures évitent son contact.

Il s'agit d'une épée magique +1. sa lame est pointée par hasard en direction du cadran soalire (13). cette épée n'est visible que de la partie sud du chemin.

*5. D'autres zombies

Cinq nouveaux zombies jaillissent derrière vous, dans un tourbillon de terre et de graviers. L'écho de vos pas sur les dalles les 'ont tiré de leur sommeil sans rêve. Ils brandissent des haches maculées de terre et se ruent sur le personnage qui ferme la marche.

*6. Un étrange îlot

Une puanteur infâme envahit l'atmosphère. Quelques mètres plus loin, vous en découvrez la source. Les brumes s'écartent un instant et laissent apparaître un marais. Une petite île se dresse, plantée d'arbres torturés dont les racines s'enfoncent dans la vase. Brusquement, un vol de chauves souris s'élève des branches tordues et s'abat sur vous dans un bruissement fantomatique.

Cette nuée de chauves souris ne cause aucun dégâts aux personnages, elle les ralentit juste un instant, ce qui peut vous permettre de faire surgir quelques zombies que vos joueurs auraient distancé auparavant.

*7. La rivière

Une rivière s'écoule vers le nord. Elle traverse les Bois de Norham avant de rejoindre la plaine, à quelques lieux vers l'est. De minces lambeaux de brume s'étirent à la surface de l'eau. La rive opposée est baignée de lumière.

Cette rivière marque la frontière du sortilège lancé par Ambroise. C'est la raison pour laquelle le brouillard s'arrête brusquement.

*8. Une macabre découverte

Un gibet se dresse parmi les brumes. Un cadavre est accroché à la poutre transversale. Maintenu par des chaînes et des fers, il se balance mollement dans un grincement sinistre. Son tabard porte les armoiries du baron. En dessous, l'armure, déchirée à l'épaule, présente une profonde entaille maculée de sang coagulé. L'homme ne porte aucune trace de blessure. Son bras droit est replié sur son épaule, sa main se crispe sur une épée finement ouvragée, accrochée dans son dos. Il a succombé avant de pouvoir s'en servir. Il vous semble étrange qu'il n'ait pas fait usage de l'épée passée à sa ceinture, pourtant plus facile à saisir.

Il s'agit bien sûr de Harald, le collecteur d'impôts. Il a rencontré Tuannon et n'a pu se défaire de son emprise (18). Après avoir drainé ses dernières forces, le monstre a accroché Harald à la potence pour que la mort achève son ouvrage, en attendant de le transformer en zombi. Sachant sa dernière heure venue, Harald, dans un ultime effort, est parvenu à s'emparer du pommeau de l'épée. Ainsi, même dans la mort, il dénonce la trahison de Béorn. Le pommeau contient une cache secrète, aisément décelable. Un petit rouleau de parchemin est glissé à l'intérieur:

[Alcuin,

Les jours du vieux loup sont comptés. Grisaille et Montombre sont de notre côté. Je dois encore contacter Ulric. Assure toi que nos hommes aient la garde du château le jour de la chasse.

Ton frère, Béorn.]

Le meurtre du baron est prévu pour dans deux semaines. Ce document, s'il était divulgué, conduira Béorn et ses complices au billot. Harald possède aussi une bourse contenant 20 pièces d'argent.

*9. Une jeune fille elfe

Une voix vous appelle. Une jeune fille, toute vêtue de vert, vous attend sur la rive opposée. Elle porte un arc en sautoir et une fine épée passée à la ceinture. Sa silhouette gracile et ses oreilles pointues indiquent clairement qu'il s'agit d'une elfe.

-Vous vous trouvez sur le territoire de Tuannon ! S'écrie t elle. Je vous conseille de partir, sans quoi vos cadavres nourriront bientôt cette terre



L'elfe se nomme Taliriana, ensorceleuse de niveau 2. elle connaît un peu l'histoire de la passe et peut informer les aventuriers. Taliriana possède un sens de l'humour bien à elle. Elle tente de faire traverser la rivière aux aventuriers. Ils doivent pour cela emprunter un gué de pierres à fleur d'eau (10).

*10. Le gué

Sept dalles de pierre forment un gué naturel. Vous apercevez, surplombant la rive opposée, un menhir dont l'extrémité est sculptée en croix.

Faites faire un test de détection aux personnages (DD 25). s'il est réussi, les aventuriers remarquent des phénomènes étranges: le courant ne se brise pas contre les pierres, les rubans de brumes ne les contournent pas il s'agit d'illusions invoquées par Taliriana ! Les pierres disparaissent si on les foule et provoquent la chute du personnage dans la rivière. Un personnage qui aurait remarqué ces détails a droit à un jet de sauvegarde pour annuler l'illusion (volonté, annule).La victime doit réussir un test de natation (DD 12) pour regagner la rive sans encombre. Un personnage qui ne porte aucune armure peut effectuer quatre tentatives avant d'être entraîné par le courant. Un personnage en armure intermédiaire a droit à deux tentatives. Un personnage en armure lourde coule à pic après le premier échec. Un personnage qui coule peut tenter de se défaire de son armure, il doit pour cela retenir sa respiration, reportez vous aux règles page 303 du Guide du Maître. Le rire cristallin de Taliriana accompagne ces efforts désespérés. Elle disparaît ensuite parmi les arbres.

*11- La croix de pierre

Ce monument renforce le sortilège d'Ambroise tout le long de la rivière. De cette manière, même si le sortilège a été brisé à l'endroit du portail (si les aventuriers ont oté la chaîne), le revenant ne peut traverser la rivière.

*12- Une lame rouillée

Un fer de hallebarde gît à quelques pas du sentier. Du lierre desséché entoure la lame rongée de rouille.

Cette arme a été le jouet d'une terrible malédiction. Quiconque s'en empare subit une attaque magique et doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (DD 10). la malédiction provoque la dissolution de la victime dans les limbes qui recouvrent la passe. L'attaque se répète à chaque assaut jusqu'à ce que le personnage lache la hallebarde. La lame est pointée dans la direction opposée au cadran solaire.

*13-Le cadran solaire

Vous parvenez à un socle de pierre. Vous arrachez le lierre et la végétation qui l'envahissent: il s'agit d'un cadran solaire. Masqués sous un tapis de lichen, des chiffres d'or sont incrustés dans la pierre. Le gnomon est en bronze. Son extrémité devait être sculptée à l'effigie d'un animal, mais la corrosion ne permet plus de déterminer lequel.

Si les personnages otent le lichen, ils découvrent une inscription gravée: DECUS ET TUTAMEN
Le gnomon peut être retiré du socle. Il dissimule une cavité qui contient une gemme. Ce joyau orangé est serti dans une monture d'or. Des mots y sont finement gravés: 'Soleil, repousse. Diamant-etoile, brule.' Notez bien quel personnage prend le joyau. Si son possesseur récite l'inscription de la monture, il provoque les événements suivants. Le jour, le brouillard de la passe est repoussé sur une distance de vingt mètres, laissant place à une vive lumière. Si le revenant se trouve à proximité, il fuit de terreur et se réfugie dans les ténèbres de son antre. La nuit (où à l'intérieur du tumulus), le joyau émet une lueur intense. Tout mort vivant qui se trouve à moins de vingt mètres est paralysé pendant 1D6 assauts. Le joyau ne contient qu'une charge magique. Il se pulvérise après usage. La gemme a été déposée dans le cadran par Ambroise. Ses pouvoirs ne dépassent pas les limites de l'enceinte.

*14-De nouveaux zombis

Vous atteignez la jonction de quatre chemins. Soudain, un pierre roule à vos pieds. Un main décharnée, lacérée de blessures exsangues, jaillit du sol. Avant même que vous ne puissiez réagir, un cadavre monstrueux aux chairs décomposées vous barre la route.

Il y a au total six zombis qui attaquent les personnages. Ils font partis des multiples gardiens de la passe.

*15- Un dernier zombi

Deux sentiers en rejoignent un troisième qui s'enfonce vers l'est. Une présence maléfique empoisonne l'air. Soudain, une longue plainte s'élève des entrailles de la terre et déchire le silence. Vous vous retournez, sur vos gardes. Un gigantesque zombi repousse la dalle de sa tombe. Son armure de plates est rongée par la rouille. Il se lève, brandissant une étrange lame attachée à son avant bras.



Tuannon a affecté le plus redoutable de ses zombis à la garde de son tumulus.

*16-Le tombeau du Revenant

Un tumulus, vestige des temps anciens, se découpe dans le brouillard. Des pierres grossièrement taillées en délimitent l'entrée. La végétation a depuis longtemps repris ses droits et recouvre le monument. Seule l'entrée apparaît telle une gueule béante. Cinq crânes, bagigeonnés d'une teinture bleue, gardent le passage. L'un d'eux surplombe l'entrée, les quatre autres sont placés de chaque côté dans des niches ménagées dans la roche. A votre approche, leurs mâchoires figées en un horrible rictus laissent échapper un long hurlement....

Ces crânes sont ceux des cinq barons qui ont choisi de demeurer près de la dépouille de leur roi. Leurs hurlements avertissent Tuannon de la présence d'intrus. Il quitte alors sa chambre mortuaire. (si les aventuriers ont brisé le sort d'Ambroise, le revenant les a détectés dès cet instant et les attend.). Les hurlements poursuivent les aventuriers jusqu'à l'intérieur du tumulus. Seule la mort de Tuannon (ou celle des aventuriers) met un terme à ce vacarme. Qui était Tuannon? Les aventuriers ne le sauront sans doute jamais (à moins que Taliriana ne les ait renseignés). Un personnage non joueur peut leur raconter la légende de la passe lors d'une aventure ultérieure.

Ils l'appellent Jacques le Gardien. Les femmes de Norham ont recours à son nom pour effrayer les enfants récalcitrants. Mais il fut le roi de cette terre, il y a mille ans de cela. Tuannon le brave, seigneur de la guerre, commandait une armée de cinq mille hommes. Vinrent alors les légions, portées par la mer. Tuannon prit les armes. Revêtu de bleu, couleur de la déesse terre, fort de sa bénédiction, il abreuva sans relâche son sol natal du sang des impurs. Les crânes des vaincus s'entassaient au pied de son trône. Mais chaque jour, la mer déposait de nouvelles unités. Finalement, après maintes batailles, Flavius Ventura et sa sixième légion prirent le contrôle du pays. Son armée décimée, tuannon s'enfuit avec une poignée de braves et de druides et livra une lutte sans merci pendant de nombreuses années. Lorsque la mort survint, ses fidèles le portèrent dans les collines afin qu'il repose sur ses terres, au coeur d'un tumulus. Cinq de ses hommes choisirent d'accompagner leur roi dans sa dernière demeure. Tuannon était mort, mais son esprit ne pourrait trouver la paix tant que l'étranger foulerait en maître la terre de ses ancêtres. Mu par d'invincibles forces et par la farouche obstination du guerrier, il s'en revint hanter la région. L'invasisseur partit bientôt, appelé à défendre son empire vacillant, mais d'autres survinrent, venus d'autres terres... les voyageurs évitèrent la région de Norham et, le soir à la veillée, on chuchotait l'histoire du revenant qui hante les brumes des collines. Quelques siècles plus tard, un saint homme vint habiter le village que l'on nomme le Gué de Hésard. Il entendit les légendes et décida de mettre un terme à la malédiction. Il rassembla ses disciples et traqua le revenant dans les derniers recoins de son antre. Ambroise, dans sa sagesse, comprit qu'il ne pourrait jamais chasser définitivement Tuannon: son ame habitait le moindre rocher de cette terre. Alors il le parqua, telle une bête fauve, et l'enferma à jamais derrière une pallissade de fer. Depuis ce jour, le revenant se heurte avec rage aux barreaux de sa prison. Il a juré vengeance et truffe les abords de la passe de puissants sortilèges (c'est une illusion qui a effrayé la monture d'Harald) C'est pourquoi les Bois de norham demeurent un territoire maudit.

*17-L'entrée du tunnel

L'intérieur du tumulus est plongé dans l'obscurité et envahi par les brumes. Même avec leurs lanternes, les aventuriers ne voient pas à plus de cinq mètres.

*18-La salle centrale

Si les aventuriers ont brisé la chaîne du portail (16), Tuannon les attend à l'entrée du tunnel. Autrement il les rencontre dans cette salle.

Tuannon glisse sur les dalles. Son corps éthéré se mêle aux brumes, son regard brûle d'une lueur glaciale. Une lourde cape écarlate est maintenue à son épaule par une broche d'argent ornée d'obscur symboles. Une couronne de houx ceint son front cadavérique.

Tuannon porte une épée et porte deux javelots. Si les aventuriers prennent la fuite, il les poursuit jusqu'aux limites de la passe, et au delà s'ils ont brisé le sortilège d'Ambroise. Les aventuriers ne débarrassent pas définitivement la région de Tuannon s'ils le tuent sous sa forme actuelle. Progressivement, il réapparaît sous la forme d'un fantôme puis, au fil des ans, en ectoplasme. C'est pourquoi il était préférable de ne pas briser le sortilège du portail.

*19 à 23- Des chambres

Un squelette décapité repose sur un bouclier d'apparat, au centre de chaque chambre.

Ce sont les dépouilles des cinq barons dont les crânes montent la garde à l'extérieur du tumulus. L'entrée des aventuriers ne provoque aucune réaction. Ces squelettes ne peuvent être animés.

*24- La chambre mortuaire

De part et d'autre du socle de pierre sur lequel le corps de Tuannon a été jadis déposé, se trouvent les offrandes suivantes:

-Un torque d'électrum	250 Pièces d'argent
-Deux bracelets d'argent	35 Pièces d'argent chacun
-Un anneau d'or	30 Pièces d'argent
-Une émeraude	170 Pièces d'argent

Epilogue:

Exténués par votre expédition, vous reprenez péniblement la route de Norham. A quelque distance, des voix s'élèvent du chemin. Vous vous approchez furtivement sous le couvert des buissons. Béorn vous attend, accompagné de deux hommes.

Les aventuriers doivent maintenant prendre une décision rapide. La solution la plus simple est de remettre à Béorn l'épée qu'il recherche (si elle est en leur possession). Il détruit le document qu'elle contient et donne aux compagnons le solde de leur récompense: si les aventuriers décident de cacher le document afin de pratiquer un chantage, ils doivent redoubler de prudence. Béorn va tenter de les éliminer: les cadavres ne parlent pas. Dans l'éventualité d'un affrontement sur le chemin, les deux complices de Béorn combattent à pied. Béorn, quant à lui, est monté sur un destrier. Si les aventuriers prennent la fuite, Béorn et ses hommes les attendent au village de Pontcaric. S'ils prévoient le guet apens, et coupent à travers champs, les aventuriers traversent la Forêt de Fenring ou bien le Bois des Araignées, de sinistre réputation. Pendant ce temps, Béorn et ses hommes rallient le château. Les aventuriers doivent alors avoir recours à un stratagème pour approcher le baron et lui remettre le document. En résumé, les personnages peuvent remettre le document à Béorn. Dans ce cas, ils obtiennent le solde de cent pièces d'argent et le dixième du butin trouvé dans le tumulus. Si par contre, ils décident de contacter le baron, il leur faut surmonter de nombreux obstacles, mais la récompense est grande en cas de réussite: cent pièces d'argent par personne et la possibilité d'entrer dans la garde d'honneur du baron.

Annexe:

Zombi: (recontre 3,5 et 14)

zombi de taille M, mort-vivant de taille M
Pv 16, Init -1, Vitesse de déplacement: 9m, CA 11, Att: +2(dég 1d6+1)
Particularités: Mort-vivant, limité aux actions partielles,
JS: Réf -1, Vig +0, Vol +3, For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1
Don: robustesse, FP ½

Zombi géant: (recontre 15)

zombi de taille TG, mort-vivant de taille TG
Pv 55, Init -1, Vitesse de déplacement: 13m, CA 11, Att: +7(dég 2d6+7)
Particularités: Mort-vivant, limité aux actions partielles,

JS: Réf +1, Vig +2, Vol +6, For 21, Dex 8, Con -,
Int -, Sag 10, Cha 1
Don: robustesse, FP3

Béorn:

Humain de taille M
Pv: 27, CA 21, Att: +6, JS: Réf +2, Vig +5,
Vol +2, FP 3

Hommes de mains:

Humain de taille M
Pv: 12, CA 18, Att: +4, JS: Réf +1, Vig +4,
Vol +1, FP 1

Tuannon, le seigneur de la Passe des Ombres:

mort vivant de taille M
Pv: 40, Init:+7, Vitesse de déplacement: 13m
CA 15, Att: +5(dég 1d6+1)
Particularités: Mort-vivant, résistance au renvoi des
morts-vivants, vulnérabilité à la lumière,
absorption d'énergie
JS: Réf +5, Vig +2, Vol +7, For 13, Dex 15, Con -,
Int 14, Sag 14, Cha 15
Don: Attaques réflexes, Combat aveugle, Vigilance
Science de l'initiative, FP 5



