



LE DIEU BORGNE

Une courte aventure pour quatre personnages joueurs de niveau à 4 à 5

CREDITS

Adaptation 3.5: Baron Zéro
Relecture: Freya Haukursson
Conception graphique: Wizards of the Coast
Texte original: 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. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.

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'appendice 1. Ce scénario prend place dans le monde de campagne des **Terres de Légendes**, si vous êtes intéressé, envoyez moi un petit E-Mail à l'adresse suivante et je vous le ferai parvenir sous forme de PDF.

E-Mail: baron.zero@laposte.net

Une aide de jeu sur L'Ile d'Elleslande est disponible sur le site de la Scénariothèque sous le titre: Les Terres du Nord.

La trahison:

La nuit est tombée sur les domaines du Baron Aldred. Emmittoufflés dans de chaudes fourrures, vous montez la garde sur les remparts du château. L'hiver a drapé la contrée d'un linceul de givre et, dans l'air glacé de la nuit, le paysage se découpe avec une étonnante précision. Le ciel hivernal s'est paré de milliers d'étoiles comme autant de diamants. Il est dit que par de telles nuits, les magiciens attentifs peuvent percevoir la musique des sphères... Pétrifiés de froid, vous lancez des regards envieux vers la grande salle, où les feux crépitent joyeusement dans l'âtre, teintant de couleurs chaudes le papier huilé des fenêtres. Votre tour de garde va bientôt prendre fin et vous attendez impatiemment la relève pour aller vous réchauffer devant la cheminée.

Soudain, des lueurs furtives animent les fenêtres, une brusque agitation, ponctuée de cris, s'empare du château. L'arme au poing,

vous vous précipitez vers l'escalier de la cour. Une silhouette apparaît. Almeric, le fils aîné du baron, accourt. Sans se préoccuper de votre présence, il se penche entre les créneaux et observe intensément la campagne environnante. Quelques instants plus tard, il se retourne, l'air sombre.

- On a voulu tuer mon père ! Déclare t-il. Ne craignez rien, il est indemne. Le pichet de sa chambre était empoisonné, mais Ajax, son chien, a lapé les quelques gouttes qui étaient tombées à terre.

Heureusement, ses cris d'agonie ont réveillé mon père et...

Il s'interrompt brusquement. Le Baron Aldred monte sur le chemin de ronde, le visage déformé par la rage. Dans l'air glacial, son souffle s'élève en volutes, comme jailli des naseaux d'un vieux Dragon. Il vous fait signe de le rejoindre.

· C'est Ulfalder, grogne-t-il, un chevalier qui réside au château depuis quelques jours. Ce traître s'est échappé. La sentinelle postée à la petite porte vient d'être retrouvée la gorge tranchée. Le gremlin avait prévu son évasion : un cheval l'attendait en ville. Il est loin maintenant.

Dans la cour du château, les cavaliers se préparent à lancer une battue. Le baron se tourne vers vous.

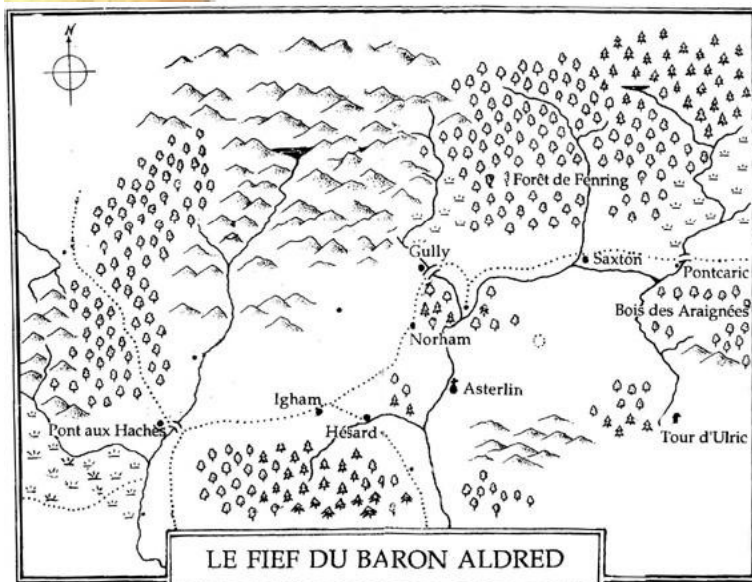
· Préparez vos montures et rendez-vous à Pontcaric. Retournez chaque pierre du pays s'il le faut, mais ramenez ce traître ! Laissez-lui la langue, je veux l'entendre chanter une dernière ballade avant qu'il n'aille rejoindre le Diable!

Vous vous précipitez dans la cour à la suite d'Aldred, qui aboie ses ordres aux cavaliers. Les montures préparées pour vous se montrent nerveuses dans un premier temps, affolées par le remue-ménage.

Si un mage fait partie de l'expédition, il peut recourir à un sortilège pour suivre la piste d'Ulfalder. Sinon, adjoignez à la troupe un serviteur du baron, nommé Jenk. Cet homme est un habile chasseur et un bon pisteur : il aura tôt fait de retrouver la trace de l'assassin. Les aventuriers doivent le traiter avec égards, car le baron apprécie grandement ce serviteur loyal. Jenk n'est pas un guerrier, il ne combat que si sa vie est directement menacée.

A quelques lieues du château, sur la route de Pontcaric, vous retrouvez enfin la trace du fuyard. La couche de glace qui recouvre les fossés s'est brisée sous le poids de sa monture. L'empreinte des sabots se détache nettement sur l'herbe gelée. Il a coupé à travers champs, contournant une ferme

dévastée. Vous lancez vos chevaux et sautez une haie où les toiles d'araignée scintillent comme des colliers de perles. Le sol gelé crisse sous les sabots des chevaux, votre souffle s'élève en volutes dans l'air hivernal.



Ulfalder a parsemé sa route de faux indices destinés à dérouter ses poursuivants. Il sait que les meilleurs limiers du baron sont à ses trousses. Il a donc multiplié les pièges, laissant par exemple de multiples empreintes après la traversée d'une rivière afin de laisser croire qu'il avait rebroussé chemin, égratigné la surface d'un panneau indicateur, etc. Bien évidemment, de tels stratagèmes n'auront servi à rien si l'expédition use d'un sortilège de Traque. Jenk, de toute manière, se révèle un pisteur exceptionnel qui se rit de tous les pièges. Les aventuriers demeurent sur les traces de l'assassin. Les aventuriers connaissent déjà la situation politique du pays. Le Comte de Montombre, dont le domaine jouxte les terres du baron, est son ennemi juré. Il fut d'ailleurs l'instigateur du complot de Béorn (voir le scénario: Le Territoire des Ombres). Ulfalder (les aventuriers l'ont sans doute compris) est un agent à la solde de Montombre. Ce dernier cherche à s'emparer du trône. Son projet n'aboutira pas avant quelques années, mais il tient à éliminer au plus vite quiconque pourrait contrecarrer ses plans. Il s'est déjà débarrassé de deux petits seigneurs attachés à la cause du roi, mais le Baron Aldred est le principal obstacle sur la route du pouvoir... La fuite d'Ulfalder a été préparée de longue date. A quelques heures de cheval du château d'Aldred s'élève un ancien tertre, perdu au coeur du Mohaure, étendue de landes battue par les vents.

Maître Chyloup, magicien de Montombre, a ouvert un passage astral dans une pièce du tumulus. Le passage aboutit au château du comte. Mais quand Ulfalder a rejoint le tertre, il s'est aperçu que l'accès du passage était obstrué par un éboulement. Il s'y trouve encore, acharné à déblayer le couloir qui le mènera en lieu sûr...

La chute:

La fuite éperdue de l'assassin a brusquement trouvé son terme. Vous découvrez la carcasse de son cheval, grossièrement dissimulée sous des branchages arrachés à la hâte. Il se sera blessé en sautant un des murets qui quadrillent la région et Ulfalder l'aura achevé d'un coup d'épée. La chaleur de la dépouille a fait fondre la neige; l'accident est survenu voilà moins d'une heure.

Ulfalder a terminé sa chute dans un buisson d'épines. Peut-être est-il blessé ? De toute manière, il n'a pu aller bien loin. Votre regard embrasse le sinistre paysage. De la fumée s'échappe d'un hameau délabré. Au-dessus de vous, les étoiles scintillent froidement dans un ciel d'encre.

Perturbé par son accident, Ulfalder ne se soucie plus d'effacer ses traces. En suivant la piste, on arrive directement au tumulus. Les aventuriers peuvent aussi faire halte au hameau voisin.

De nombreux aboiements avertissent les villageois, en majorité des bergers, l'élevage des moutons sur cette lande inculte étant le seul moyen de s'assurer une maigre subsistance. Une visite à cette heure tardive n'est guère appréciée, mais ils ne se risquent pas à offenser des émissaires du baron. Ils répondent de mauvaise grâce mais le plus précisément possible à toutes les questions que vous leur posez. Ils ne proposent pas de leur propre chef l'hospitalité de leurs humbles foyers. Les paysans déclarent que leurs chiens se sont mis à aboyer une heure auparavant. Le voyageur ne s'est pas attardé, et personne n'a songé à abandonner la chaleur de sa couche pour se livrer à une inspection.

Si les aventuriers suggèrent qu'il s'agissait de leur fuyard, les paysans répondent par un haussement d'épaules.

-En tout cas, il allait en direction du domaine... On ne le reverra plus. Des sourires mauvais éclairent certains visages.

Mais cette bonne humeur disparaît vite si on les presse de s'expliquer.

-Le tertre est un lieu maudit. Le Borgne hante le tumulus, revêtu de son armure d'or. Une lueur éclaire le regard des aventuriers.

-Oh oui ! murmure un paysan. De l'or et des diamants, tout autour de lui, mais gare à la fosse qui mène aux enfers !

Les paysans ne peuvent fournir aucune preuve de ce qu'ils avancent. Il ne s'agit que de on-dit, mais curieusement, la plupart de leurs déclarations sont vraies. Le tumulus recèle de l'or et un puits y est creusé. Étrangement, tous les paysans affirment avoir vu le visage du Borgne jaillir à l'entrée de son domaine. Ils se livrent d'ailleurs régulièrement à un rituel : ils allument des feux tout autour du tertre et présentent en offrande du cidre et de la nourriture afin de s'attirer la clémence du dieu borgne. Ce cérémonial reprend le rite célébré par l'ancien peuple constructeur du tumulus en hommage à Borgon, déité de l'ancien panthéon.

Bien sûr, aucun dieu n'habite plus le tumulus. Le Borgne aperçu par les villageois est une illusion suscitée par le hobgoblin qui a investi les lieux.

Le tumulus

Le hameau est abrité par une colline. Vous reprenez vos montures et escaladez péniblement le versant verglacé. Au sommet, la bise vous assaille de nouveau. Vous remontez à cheval et partez en direction du tombeau. Ulfalder a dû s'y rendre directement.

Le tertre se dresse au milieu de la lande désolée, colline artificielle envahie de broussailles, où les ronces courent entre les pierres et la mousse. L'entrée, deux lourdes pierres soutenant un linteau, s'ouvre telle une gueule béante armée de crocs de glace.

Le tumulus est habité par un ensorceleur Hobgobelin et six Gobelins. De temps à autre, le hobgobelin provoque l'apparition d'une large face à l'entrée du tertre, grotesque caricature d'un ancien dieu...

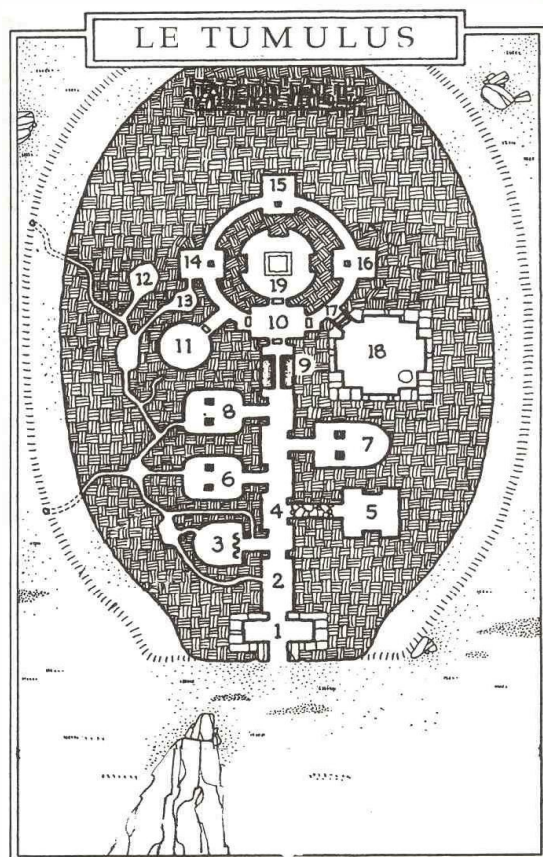
Le glaive du hobgobelin est magique (+1, sanglant). Le hobgobelin est un ensorceleur de Niveau 4. Il possède les objets suivants : une baguette de lumière, 2 potions de soins légers, et l'anneau d'argent qu'il porte à l'oreille fonctionne comme un anneau de protection +1. Ces créatures n'ont guère apprécié l'intrusion de Chyloup. Ils ne se sont pas manifestés pendant qu'il invoquait son Passage Astral. Puis, à son départ, ils ont bloqué le passage avec de lourdes pierres et des broussailles. Depuis son arrivée, il y a une heure et demie, Ulfalder peste contre cette barricade qui contrecarre tous ses plans de fuite. Il n'a pas remarqué la présence des Gobelins et pense que se sont les paysans de la région, effrayés par la masse lumineuse du passage, qui ont élevé cette barrière.

Les murs des couloirs et des pièces sont composés de blocs de pierre grossièrement façonnés, soutenus par d'innombrables piliers et linteaux qui sont autant de cachettes pour un assassin. La lumière des lanternes ne peut percer les nombreuses zones d'ombre. En résumé, toutes les conditions requises pour une parfaite dissimulation sont réunies, et Ulfalder ne manque pas de les exploiter.

Le hobgobelin et les gobelins occupent le tumulus depuis bientôt deux siècles. Ils ont creusé au cours des générations un réseau de galeries. L'entrée de ces galeries est située à la base des piliers et des linteaux. Sauf examen attentif, ces entrées ne peuvent être distinguées des crevasses ou fissures qui abondent. Dans l'éventualité où les aventuriers découvriraient l'un de ces passages, ils ne pourront pas l'emprunter : la dimension en est juste suffisante pour qu'un goblin s'y glisse (de part et d'autre des galeries, des sections plus larges leur permettent de se croiser). Ces galeries serpentent continuellement, les torches n'en éclairent que les premiers mètres. Dans un premier temps, les gobelins dissimulés observent les affrontements entre Ulfalder et les aventuriers. Leur espoir est de voir les intrus s'entretuer. Ils peuvent donc intervenir pour achever un blessé, ou tirer au hasard avec leurs frondes. Ils connaissent les moindres recoins de ce sanctuaire et se livrent à de brèves escarmouches. Ils ne se risquent à l'affrontement direct que si les aventuriers tentent de pénétrer dans la chambre mortuaire. Ils craignent en effet que toute intrusion dans ce lieu ne réveille les Esprits qui y sont enterrés. Toutes les pièces sont fermées par des blocs de pierre. Sauf indication particulière, leur ouverture nécessite les efforts conjugués de plusieurs personnages (la somme des totaux de FORCE doit être supérieure ou égale à 24) qui perdent chacun 1 point de Vie. Ces portes restent ouvertes, bien sûr, à moins que les personnages n'unissent à nouveau leurs efforts pour les refermer. Ulfalder se trouve dans le tumulus. Il tentait de dégager le couloir du passage astral (4). A l'arrivée des aventuriers, il s'est dissimulé dans un coin d'ombre. La proie s'est maintenant transformée en chasseur...



Le total de départ de points de Vie d'Ulfalder est de 21, mais il s'est légèrement blessé en chutant de cheval. Équipement : une dague, une lanterne de poing, dix carreaux, lotion des Assassins (dix applications), quarante pièces d'argent. Si l'expédition compte plusieurs membres en armure légère, Ulfalder concentre d'abord ses attaques sur eux et tente de les abattre avec ses carreaux enduits de poison. Autrement, il met en pratique ses techniques d'attaque éclair. Dans tous les cas, il s'enfuit s'il perd l'avantage (en fracassant au sol une boulette étincelante) et attend de nouveau le moment propice.



L'entrée (1)

Vous pénétrez dans une salle aux murs de pierres de taille. A l'ouest, la paroi s'ouvre sur un couloir dont l'entrée est flanquée de deux piliers qui supportent un linteau orné d'une tête sculptée. Elle représente un visage barbu dont l'oeil gauche est clos. L'oeil valide fixe obstinément un point précis du sol.

Les aventuriers se doutent qu'un objet est dissimulé dans le sol.

Cependant, la fouille la plus minutieuse ne révèle rien. L'objet ne peut être aperçu que si l'on se masque l'oeil gauche (faite faire un test d'Intelligence au cas où les Pjs n'y penseraient pas). On remarque aussitôt une cavité à l'endroit que désigne la statue.

Une amulette d'or y est déposée. Le personnage peut s'en emparer s'il maintient son oeil fermé. Ses compagnons voient alors sa main disparaître dans le sol et en ressortir avec l'amulette ! Il s'agit d'une amulette de l'Arrière-Monde. Elle se révèle utile si l'expédition atteint la chambre mortuaire (19).

Le couloir de l'entrée (2)

Les murs sont recouverts de fresques représentant des scènes de pillage et de massacre. Vous ne pouvez vous défaire de l'obsédante impression que le pigment brunâtre est du sang séché. Bien que la bise glaciale ne vous morde plus la peau, il semble que la température à l'intérieur du tombeau soit encore inférieure à celle du dehors. Une couche de givre recouvre les vieilles pierres et réfléchit la lueur des torches.

La salle du banquet (3)

Une peau de Cerf masque l'entrée de cette salle. Si on la soulève...

Une alléchante odeur de rôties, de pain frais et de vin aux épices flatte vos narines. Un homme de haute taille, vêtu d'une robe blanche, se tient près d'une table de pierre recouverte d'épaisses fourrures. Il semble âgé d'une cinquantaine d'années; ses cheveux blonds sont parsemés de mèches argentées. D'un geste accueillant, il désigne ce somptueux festin servi dans de la vaisselle d'argent. Vous remarquez qu'il porte un torque d'or autour du cou et des bracelets sertis de rubis aux poignets.

· Soyez les bienvenus ! Je me nomme Althas. Veuillez vous joindre à moi et partager ce repas. Goûterez-vous de ce chevreuil ? Ce vin aux épices vous réchauffera.

Althas prétend être prêtre. Si on le questionne, il parle à mots couverts d'une entité démoniaque qui

hante le tumulus et que seule sa magie peut contenir. Il déclare connaître la cachette d'Ulfalder. Si les personnages l'attaquent, il sourit et ne fait rien pour se défendre. Toutes ses blessures se guérissent instantanément, bien que sa robe se souille de sang. Althas est une illusion engendrée par le hobgobelin. Celui-ci observe la scène par une fissure proche de l'entrée. Les personnages ont 50% de chances de déceler la supercherie, à condition que le doute les pousse à une étude minutieuse du prêtre. La nourriture est bien réelle (le hobgobelin a eu recours à un sortilège de création de nourriture). Son goût toutefois n'est pas à la hauteur des apparences ! La vaisselle d'argent existe, elle aussi. Sa valeur est de mille pièces d'argent. Le but de la supercherie est de faire entrer les aventuriers dans la pièce. Après quoi, le hobgobelin lance son sortilège de brouillard ; une brume épaisse jaillit des murs et masque la sortie. Quiconque pénètre dans les Limbes doit lancer un D6 à chaque Assaut. Un résultat de 1 ne signifie pas une rencontre avec le hobgobelin (celui-ci est dissimulé dans sa galerie à l'intérieur du mur), mais indique que le personnage a trouvé la sortie. Si un ou deux aventuriers sont demeurés dans le couloir, les Gobelins se risquent à une brève embuscade. Il est préférable de déterminer à l'avance la durée de l'illusion. Des joueurs confirmés peuvent se douter de quelque chose s'ils vous voient procéder à un lancer de deux D6 dès leur entrée dans la salle du banquet.

Le tunnel obstrué (4)


Le tunnel qui mène au passage astral (5) est obstrué par un amoncellement de gravats, de branchages et de débris divers. Ulfalder l'a en partie dégagé. Trois personnages travaillant de concert peuvent y ouvrir un passage de la taille d'un homme en un quart d'heure.

Le passage astral (5)

Vous parvenez enfin à vous frayer un chemin parmi les éboulis. Après quelques mètres, le couloir débouche dans une petite pièce. Un ovale translucide flotte dans les airs. Vous percevez alors les couinements affolés d'une bande de Rats qui se faufilent à la lueur de vos torches.

Il s'agit de Rats ordinaires. Au nombre de cinq, ils ont été placés en ce lieu par le hobgobelin pour que personne n'emprunte le passage astral. Ils ont en effet été dressés pour sauter dedans si jamais quelqu'un pénètre dans la pièce. Il y a une chance sur six pour que le passage disparaisse chaque fois qu'un Rat y saute. Les Rats n'agissent ainsi que si le hobgobelin est encore en vie.





Ulfalder n'a plus aucune chance de s'échapper. Montombre a appris, par l'entremise du spéculum de Chyloup, que la tentative d'empoisonnement s'était soldée par un échec. Il n'est pas homme à tolérer cela. Il a donc ordonné à son magicien de placer un deuxième passage astral à l'endroit même où aboutit le premier. Ainsi, la personne qui emprunte le passage ne demeure que quelques fractions de secondes au Château de Montombre avant d'être propulsée dans un autre lieu. Le pauvre voyageur termine son périple dans l'aire d'un Griffon, au sommet d'un piton rocheux qui surplombe la mer !

La salle des chasseurs (6)

Cette salle renferme tout l'équipement nécessaire à la chasse. Le long des murs sont alignés des carquois de flèches, des cors de chasse, de lourds épieux ainsi qu'une meute de Chiens momifiés. Cet attirail a été placé dans le tumulus afin que le Pendragon qui y repose puisse satisfaire sa passion de la chasse dans le monde des morts.

Les aventuriers trouveront un usage aux épieux dans la fosse aux Serpents (9).

Le chaudron de bronze (7)

Un lourd chaudron de bronze pendait autrefois du plafond de cette pièce, mais la chaîne qui le supportait a cédé sous les assauts de la rouille. Il gît maintenant sur le côté. Un examen attentif révèle qu'il est orné de motifs. Il est encore possible de discerner une scène de chasse représentant, dans un dessin naïf, des hommes qui courent, entourés d'une meute de chiens (le peuple qui éleva le tumulus n'avait pas encore domestiqué le cheval), derrière un Cerf et un Sanglier Géant. Mais, la scène se déroulant sans fin sur les flancs du chaudron, il est impossible de déterminer qui, de l'homme ou de la bête, est le chasseur. Le Cerf et le Sanglier sont des divinités qui occupaient une position ambiguë dans le panthéon. Le chaudron devait servir à la préparation des banquets du Pendragon. Le hobgobelin l'utilisa longtemps à des fins alchimiques, jusqu'à ce que les vapeurs nocives rongent la chaîne.

Les dépouilles des héros (8)

Le sol de la salle est jonché de coupes, de poteries, de cornes à boire, de plats en bois et de jarres de pierre qui servaient à entreposer le vin et l'huile.

Quelques squelettes sont éparpillés au hasard de la pièce. L'air est chargé d'une insupportable odeur de pourriture. Certains squelettes sont relativement récents, leur mort remontant à un an ou deux. Il s'agit d'aventuriers tués par le Boggart et les Gobelins alors qu'ils exploraient le tombeau. Ils ont été dépouillés de tout objet de valeur.

Une corne à boire, sertie d'or, est dissimulée dans cette salle. Elle est dotée de propriétés magiques. Les aventuriers doivent se livrer à une fouille minutieuse avant de la découvrir (DD35). Tenue par un chevalier ou un barbare, elle se remplit aussitôt d'hydromel. Le personnage peut en transvaser le contenu dans un autre récipient ou bien boire directement et tendre la corne à ses compagnons. Tenez un compte précis de la quantité de boisson absorbée par chacun. La corne contient trois litres d'hydromel. Les personnages peuvent en consommer un litre par personne sans que les effets de l'alcool se fassent sentir. Au-delà de cette limite, chaque litre absorbé réduit de 1 point son bonus à l'attaque, ainsi que de Dextérité et d'Intelligence jusque la fin de l'aventure. Si un des totaux est réduit à zéro, le personnage sombre dans un sommeil éthylique qui se prolonge jusqu'à

six heures. Si la corne est déposée à terre avant d'être vidée ou si son contenu est déversé sur le sol, un guerrier étincelant apparaît et frappe le maladroit. Le guerrier frappe avec un bonus de 28 à l'attaque et il manie une épée longue. Il frappe une fois avant de disparaître. La valeur de la corne est de cent cinquante pièces d'argent.

La fosse aux Serpents (9)

Votre progression est interrompue par une fosse qu'enjambe une mince passerelle. De l'autre côté, le couloir se prolonge jusqu'à une imposante porte de pierre sculptée de motifs entrelacés. La lueur des lanternes déchaîne un concert de sifflements furieux.

La fosse est infestée de Serpents ! Au centre de la marée grouillante se dresse un bâton au-dessus duquel flotte un objet ovoïde.

La fosse est profonde de dix mètres. Un personnage dont le total de Dextérité est supérieur ou égal à 10 emprunte sans encombre l'étroite passerelle. Les autres doivent test d'Equilibre (DD10) pour ne pas choir. Une longue perche, des épieux par exemple (6) peuvent faire office de balancier. Le recours à cette technique confère un bonus de 5 au test d'Equilibre. L'étroitesse de la passerelle interdit toute traversée à califourchon ou en se suspendant par les mains. Seul un personnage encordé et maintenu de part et d'autre de la fosse peut s'emparer de l'oeuf flottant. Toute autre tentative (descendre à partir du milieu de la passerelle, etc.) se solde par une chute. Une mort certaine attend le personnage qui atterrit dans la fosse (à moins qu'il ne bénéficie d'une protection magique.

N'oubliez pas que cette tentative pour s'emparer de l'oeuf peut fournir à Ulfalder ou aux Gobelins une excellente occasion de lancer une attaque ! Il s'agit d'un oeuf de Serpent magique. Il n'entre en action que si le personnage connaît ses pouvoirs (un magicien de Niveau 4 reconnaît l'objet ; les autres personnages ont 25% de chances de se rappeler certaines légendes le concernant). L'oeuf, placé sur le corps d'une personne empoisonnée, peut dans 25% des cas provoquer un rétablissement. Si on lance un sort d'anti-poison en même temps qu'on a recours à l'oeuf, les pouvoirs conjugués chassent toute trace de poison de l'organisme. La température de l'oeuf augmente (dans 20% des cas) si un danger menace celui qui l'a en main. Un bon fonctionnement de l'oeuf empêche toute attaque surprise. Au combat, son possesseur est protégé (dans 20% des cas) contre les coups critiques, qui nécessitent alors un nouveau lancer de dés réussit pour toucher.

Les gardiens (10)

Vous poussez le portail de pierre et pénétrez dans une vaste chambre dont chaque mur est percé d'une porte fermée. Trois silhouettes décharnées surgissent de l'ombre. Vos torches éclairent leur regard vide. Ils reposaient sur les stèles de pierre que vous entrevoyez dans la pénombre. Ils se sont réveillés à l'instant de votre entrée dans le tombeau. Les lames noires de leurs épées demandent réparation de ce sacrilège. Vous ne pouvez faire autrement que de combattre. La fosse interdit toute retraite et vous n'avez plus le temps d'oeuvrer à l'ouverture des portes.



A l'instant de sa destruction, chaque Momie lance son épée vers la porte ouest (elle mène au tombeau du Pendragon). La lame se fiche dans la pierre, provoquant une gerbe d'étincelles et un grincement sinistre. Cette porte ne peut être ouverte tant que les épées y sont plantées. N'importe quel personnage est en mesure de les retirer, mais il subit une *malédiction*.

Le trésor funéraire (11)

Cette salle regorge de somptueuses richesses. De la vaisselle d'or et d'argent est éparpillée sur le sol, parmi les bracelets, les broches et les parures d'or et de pierres précieuses. La valeur totale de ce trésor s'élève à vingt-cinq mille pièces d'argent.

Bien entendu, les aventuriers ne peuvent emporter toutes ces richesses. Les personnages peuvent faire une sélection des plus belles pièces pour un tiers de la valeur globale.

L'autre du Hobgobelin (12)

A moins qu'ils ne se sentent une brusque vocation de terrassiers, il est peu probable que les aventuriers aient jamais connaissance de cette pièce. Le hobgobelin s'y retire parfois pour contempler ses richesses. Son trésor est constitué de mille pièces d'argent, quatre cents pièces d'or et trois épées dont les fourreaux sertis de bijoux valent chacun vingt pièces d'or.

L'autre des Gobelins (13)

Cette pièce ne contient qu'un coffret qui renferme deux mille pièces de cuivre et une dague incrustée de pierreries, d'une valeur de cinq pièces d'or. Les Gobelins sont persuadés que leur chef le hobgobelin ignore l'existence de ce « trésor ».

Les épouses (14)

Trois sarcophages, creusés à même le sol, contiennent les restes parcheminés de celles qui furent en leur temps les plus belles femmes de la contrée. Épouses du Pendragon, elles l'ont accompagné dans la mort...

Les serviteurs (15)

Douze serviteurs furent eux aussi passés par le fil de l'épée afin de pourvoir aux besoins de leur maître. A l'instar des femmes et des ménestrels (16), leur corps est orienté la tête vers le Levant et les pieds vers le Couchant.

Les ménestrels (16)

La tribu du Pendragon, craignant que son chef ne s'ennuie au Royaume des Morts, enterra aussi ses trois ménestrels favoris. Deux lyres gisent à côté du squelette des bardes ; seules les cordes et les mécanismes de bronze ont résisté aux assauts du temps. La troisième dépouille devait être un jongleur ou un bouffon ; sa main squelettique enserme encore un bâton surmonté d'un visage hilare.

Le gouffre (17)

Une fosse coupe le couloir en deux et interdit l'accès à une vaste salle. La largeur de ce puits ne dépasse pas un mètre cinquante et peut être franchie d'un bond. La lueur des torches n'éclaire que les premiers mètres. Au-delà, les ténèbres s'enfoncent en mouvement tourbillonnant.

Une force surnaturelle augmente l'attraction terrestre au-dessus du vide. Cette force n'est pas très puissante et un personnage averti y remédie en prenant davantage d'élan. Les aventuriers se doutent du piège s'ils jettent un objet dans la fosse ; il dessine une étrange trajectoire et disparaît très rapidement. S'ils sautent sans avoir conscience de cette force, il leur faut réussir un test d'Acrobatie (DD12) pour se rétablir. La chute est fatale (à moins d'avoir pris la précaution de s'encorder) puisque le gouffre mène directement aux Enfers, comme l'indiquait la légende locale !

La chapelle (18)

Le couloir aboutit à l'angle sud-ouest d'une salle carrée. A l'angle opposé se dresse une idole de pierre de facture grossière. Elle représente un homme barbu dont l'orbite gauche est close. Une étrange aura flotte au-dessus de sa tête, mais peut-être n'est-ce qu'un jeu de lumière provoqué par les lanternes. Chaque mur est percé d'une niche qui abrite un bas-relief. L'idole y est représentée chaque fois, son visage vu de face, flanqué de part et d'autre de têtes de profil. La scène du mur nord la montre dans sa jeunesse, brandissant une lance ; sur le mur ouest, c'est un homme mûr qui place royalement le torse autour du cou de ses vassaux. A l'est, un vieillard assis au pied d'un arbre dont les branches grouillent de Serpents. Le bas-relief sud le présente comme un farouche guerrier décapitant ses ennemis. Cette chapelle a été élevée à la gloire de Borgon, divinité principale du peuple constructeur de ce tertre. Les bas-reliefs le présentent sous ses divers aspects : le chasseur, le chef, le sage et le destructeur.

Le tombeau (19)

La lourde porte s'ouvre sur une chambre circulaire. Un guerrier en armure, brandissant une épée, se tient sur un socle de pierre. Un instant, vous craignez qu'il ne fonde sur vous, mais il demeure immobile malgré votre intrusion... les embaumeurs de l'époque ont accompli des merveilles ! La lame d'or et les ornements de l'armure scintillent à la lueur des lanternes. Des armes sont déposées autour de lui, les incrustations d'or et de pierreries se détachent sur les lames rongées de rouille. Vous remarquez dans cet arsenal un étendard surmonté d'une figurine à tête de corbeau, une corne à boire finement ouvragée, un plateau de jeu où sont disposées des pièces d'ivoire, des boucliers et des parures en métal précieux...

Les aventuriers ont sans doute compris qu'ils se trouvent dans la chambre mortuaire du Pendragon. Les objets valent quinze mille pièces d'argent. La plus belle pièce est, sans conteste, l'épée à deux mains incrustée de joyaux. Il s'agit d'une épée magique (+3), mais son acquisition ne se fait pas sans peine...

A l'instant même où vous vous emparez de l'épée, l'Esprit du Pendragon en a conscience et quitte le Royaume des Morts pour punir le voleur. Toutes les torches ou les lanternes s'éteignent et il est impossible de les rallumer.

Un éclairage magique ne produit qu'une lueur rougeâtre. Bientôt, un grondement sourd ébranle les murs, et une violente rafale de vent vous enveloppe et vous force à reculer. Soudain, dans un rugissement effroyable, l'Esprit du Pendragon s'arrache de sa dépouille et désigne d'un geste inquisiteur le voleur de son épée.

L'Esprit attaque par apposition de ses mains glaciales. Si l'épée du Pendragon est utilisée contre son Esprit, elle lui fait perdre D8 points de Vie et tombe en poussière. Si un personnage possède l'amulette de l'Arrière-Monde (1), un halo de lumière blanche enveloppe l'aventurier et des étincelles jaillissent de ses doigts. Il est immunisé contre le sortilège de Mort et peut frapper avec une arme ordinaire. L'amulette disparaît lorsque l'Esprit est vaincu. Si le porteur de l'amulette quitte le tumulus sans avoir exploré le tombeau, prenez note de ses pouvoirs. Elle s'active si son possesseur est confronté à un Spectre, un Ectoplasme, un Tourmenteur ou un Capitan. Elle ne sert qu'une fois.

Épilogue:

De retour au château, les aventuriers remettent leur butin au Baron Aldred. Ce geste de déférence fait partie des coutumes féodales. Les objets magiques leur sont retournés en récompense de leur peine et le baron leur remet entre 10 et 50% des pièces d'or ou d'argent qu'ils ont rapportées. La somme exacte dépend du succès de la mission. Agissez de même pour l'attribution des points d'Expérience. Si les aventuriers ont livré Ulfalder vivant, ils gagnent plus d'expérience que s'ils ont ramené son cadavre, la mission est considérée comme partiellement réussie, mais s'ils reviennent les mains vides, allouez-leur uniquement l'expérience acquise pour avoir vaincu les monstres.

Annexe 1: Caractéristiques des Monstres

Jenk, le chasseur: Caractéristiques d'un rôdeur niveau 1

Hobgobelin, ensorceleur niv 4: Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 1d8+1 plus 4d6+4 (23pv), Initiative: +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:11 (+1 Dex), Attaques: +2 en mêlée (masse 1d8) ou +3 à distance (javeline 1d6), AL: LM, Jets de Sauvegarde: Réf+2, Vig+4, Vol+6, Caractéristiques: For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 14, Cha 10 Compétences: Concentration +5, Connaissance (nature) +4, Déplacement silencieux +3, Dressage +3, Détection +4, Discrétion +4, Perception auditive +3, Dons: Magie de guerre, Vigilance
FP:4

Les Hobgobelins reçoivent un bonus racial de +4 aux jets de déplacement silencieux.

Sorts: (3/3/1): 0-Assistance divine, Détection de la magie, Son imaginaire; 1-Endurance aux énergies destructrices, Injonction, Lumière; 2-Force de taureau.

Gobelins (6): Humanoïde de Taille P, Dés de vie: 1d8, Initiative: +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+1 Taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée), Attaques: +1 en mêlée (masse 1d8) ou +3 à distance (dard 1d4-1), AL: NM, Jets de Sauvegarde: Réf+1, Vig+2, Vol+0, Caractéristiques: For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8 Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3, Dons: Vigilance
FP:1/4

Ulfalder: Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 5d6+1 plus d6+1 (21pv), Initiative: +3 (Dex), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15 (+3 Dex, +2 armure de cuir), Attaques: +3 en mêlée (dague 1d4) ou +3 à distance (arbalète légère 1d8), AL: LM, Jets de Sauvegarde: Réf+6, Vig+1, Vol+1, Caractéristiques: For 12, Dex 16, Con 12, Int 11,

Sag 13, Cha 9

Compétences: Acrobatie +8, Bluff +8,
Déguisement +8, Déplacement silencieux +3,
Diplomatie +8, Discrétion +8, Escalade +8,
Natation +4, Perception auditive +9, Saut +7
Dons: Athlétisme, Attaque en finesse, Discret
Spécial: Attaque sournoise (3d6), Attaque
mortelle, Esquive totale, Esquive instinctive,
Recherche des pièges, Sens des pièges (+1),
Utilisation des poisons
FP:6

Momies (3): Humanoïde de Taille M, Dés de vie:
6d12+3 (42Pv), Initiative: -1 (Dex), Vitesse de
déplacement: 6,5 m, CA:17 (-1 Dex, +8 naturelle),
Attaques: + 6 en mêlée (poing 1d6+4 et
putréfaction), AL: LM, Jets de Sauvegarde:
Réf+1, Vig+2, Vol+7, Caractéristiques: For 17,
Dex 8, Con /, Int 6, Sag 14, Cha 15
Compétences: Déplacement silencieux +8,
Détection +9, Discrétion +8,
Perception auditive +9
Dons: Robustesse, Vigilance
Spécial: Désespoir, Putréfaction, Mort-vivant,
Résistance aux coups, Vulnérable au feu
FP:3

L'Esprit du Pendragon (âme en peine):

Mort-vivant de Taille M, Dés de vie:
5d12 (32Pv), Initiative: +7 (+3Dex, +4 science de
l'initiative), Vitesse de déplacement: 10 m, CA:15
(+3 Dex, +2 parade), Attaques: + 5 en mêlée
(contact intangible), AL: LM, Jets de Sauvegarde:
Réf+4, Vig+1, Vol+6, Caractéristiques: For /,
Dex 16, Con /, Int 14, Sag 14, Cha 15
Compétences: Détection +12, Discrétion +11,
Fouille +10, Intimidation +10,
Perception auditive +12, Psychologie +8,
Sens de l'orientation +6
Dons: Attaques réflexes, Combat aveugle,
Science de l'initiative, Vigilance
Spécial: Affaiblissement de la constitution,
Création de rejetons, Aura de mort, Mort-vivant,
Intangible, Vulnérable à la lumière
FP:5

