

EKR02-01



LA LÉGENDE DE GENDALLOCH

UNE AVENTURE LIVING GREYHAWK EN 2 ROUNDS
SCENARIO REGIONAL - EKBIR
PAR GUILLAUME GALLAIS

Sur les terres d'Ekbir, dans ce pays que certains nomment Greyhawk, les personnages sont les impuissantes victimes d'une justice aveugle. Au milieu de la tourmente, les héros d'aujourd'hui feront face à ceux d'hier pour que vive, éternelle, la Légende de Glendaloch.

Une aventure d'investigation en huis-clos pour un groupe de personnages de niveau 1 à 6. La présence de mages/sorciers et roublards, sans être véritablement indispensable, peut s'avérer utile. Premier épisode du Cycle des Chevaliers Métamorphes.

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® rules created by E. Gary Gygax and Dave Arneson and the new DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 system License, please visit www.wizards.com/d20.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, GREYHAWK and RPGA® are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc. LIVING GREYHAWK is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. Scenario detail copyright 2002 by Wizards of the Coast, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. This scenario is intended for tournament use only and may not be reproduced without approval of the RPGA Network.

Ceci est une aventure du réseau de jeu RPGA. Une durée de quatre heures a été estimée pour jouer chaque round de ce scénario, mais la durée réelle de jeu avoisinera les trois heures par round. Le reste du temps est consacré à la préparation de la partie et à la notation, si celle-ci est employée, en fin de partie. Les règles suivantes sont là pour vous aider à mener l'étape préalable et la notation de fin de partie. Lisez ces pages avec attention de manière à pouvoir expliquer à vos joueurs les spécificités d'un scénario RPGA.

PREPARATION

Tout d'abord, si tel n'est pas le cas, vous devez imprimer ce scénario. Il a été conçu pour pouvoir être imprimé recto-verso mais le recto seul peut tout à fait convenir. Il y a également assez de place dans la marge pour le relier si vous le désirez.

Lisez cette aventure au moins une fois avant la partie. Familiarisez-vous avec toutes les règles spéciales, sortilèges ou équipements présents dans cette aventure. Il peut être utile à ce titre de surligner les passages les plus importants. Lorsque vous maîtrisez une partie D&D RPGA, nous supposons que vous disposez des livres suivants : *Manuel des joueurs*, *Guide du maître* et *Manuel des monstres*. Nous supposons également que vous disposez d'un set de dés (au moins un d4, d6, d8, d10, d12 et d20), de papier brouillon, d'un crayon, des feuilles de notation RPGA (selon la convention) ainsi que de votre bonne humeur. Cela peut également être une bonne idée d'être en mesure de suivre les mouvements en combat que cela soit via de simples feuilles quadrillées et d'un crayon ou au travers de décors en résine et de figurines.

Indiquez aux joueurs de préparer leurs personnages maintenant ou d'attendre que vous leur ayez donné les instructions en fonction des besoins du scénario.

Gardez en tête que vous devez avoir au moins quatre joueurs (sans compter le meneur) pour la partie pour que cette dernière soit validée auprès de la RPGA. De même, vous ne pouvez avoir plus de six joueurs à la table.

Une fois que vous êtes prêt à jouer, il est courant de demander à chaque joueur de mettre un chevalet avec son nom devant lui. Ce chevalet devrait indiquer le nom, la race et le genre du personnage afin de faciliter sa présentation et sa reconnaissance à la table.

Les joueurs sont libres d'utiliser les livres de règles pour se renseigner sur l'équipement et l'armement dont leur personnage dispose. Cependant, en tant que MD, vous pouvez limiter ou interdire le recours aux livres des règles lors de certaines périodes de jeu. Par exemple, au *Guide du maître* si les joueurs sont confrontés à un certain piège qui pourrait s'y trouver ou au *Manuel des monstres* face à une créature inconnue.

Une partie du texte de ce scénario est écrit de manière à pouvoir le lire tel quel à vos joueurs, tandis que le reste vous est réservé. Le texte pour les joueurs apparaît dans des encadrés gris. Il est fortement recommandé de le paraphraser au lieu de le lire à haute voix, car le texte est général et doit être adapté à la situation précise ou aux actions spécifiques des personnages.

NOTATION

Une fois que les personnages ont terminé le scénario ou que le temps imparti a été épuisé, les personnages et le MD notent la partie. La RPGA a trois manières de noter cette partie. Consultez le coordinateur de votre convention pour déterminer quelle méthode utiliser :

1. *Notation sans vote* : les joueurs écrivent leur nom et numéro sur la grille de notation et vous remplissez la partie supérieure de la grille. Cette méthode est utilisée pour des personnes qui jouent « juste pour le plaisir ».
2. *Notation partielle* : les joueurs notent le maître de jeu et le scénario sur leur bulletin de vote joueur, fournissent des informations personnelles mais ne votent pas pour les autres joueurs. Le meneur de jeu note le scénario et complète à la fois les informations personnelles et celles relatives à la convention, mais il ne note aucun des joueurs, ni le groupe dans son ensemble. Cette méthode est utilisée lorsqu'il n'y a pas de compétition, mais que le coordinateur de la convention veut des informations sur la prestation des meneurs de jeu ou si le meneur souhaite savoir ce que les joueurs ont pensé de sa façon de mener.
3. *Notation complète* : les joueurs et les maîtres de jeu complètent l'ensemble des documents et votent pour le meilleur joueur. Si cette méthode est utilisée, assurez-vous de disposer de 15-20 minutes pour que les joueurs décrivent brièvement leurs personnages aux autres joueurs, et d'environ 5-10 minutes pour voter. Cette méthode est utilisée lorsque les joueurs veulent savoir lequel d'entre eux a le mieux joué sur la table ou lorsque l'aventure est jouée en tournoi avec des gagnants et des lots.

Lorsque vous utilisez la notation complète, classez les joueurs dans l'ordre des votes pendant qu'ils complètent leurs formulaires, de manière à ne pas être influencé par leurs notations. C'est une bonne idée de demander aux joueurs d'évaluer la partie pendant que vous déterminez le montant des trésors et de l'expérience gagnés lors du scénario.

Après avoir voté, transmettez les formulaires au coordinateur de la convention.

Ceci est une aventure LIVING GREYHAWK. En tant qu'aventure LIVING, les personnages sont censés apporter leurs propres personnages avec eux. Si les personnages n'ont pas de personnage LIVING GREYHAWK, obtenez une copie du guide de création de personnage LIVING GREYHAWK ainsi qu'une fiche de personnage auprès du coordinateur de la convention ou sur le site de la RPGA, et faites créer un personnage à tous ces joueurs. Dès que tous les joueurs ont un personnage LIVING GREYHAWK, la partie peut commencer.

Parmi tout le matériel dont vous avez besoin pour jouer une aventure D&D, un exemplaire du LIVING GREYHAWK *Gazetteer* est recommandé pour mieux appréhender l'univers.

NIVEAUX LIVING GREYHAWK

Parce que les joueurs apportent leurs propres personnages aux parties LIVING GREYHAWK, les rencontres et défis de cette aventure sont fonction du niveau moyen des personnages participant à l'aventure. Pour déterminer le niveau moyen du groupe (Average Party Level ou APL) :

1. Déterminez le niveau de personnage pour chacun des PJs participant à l'aventure.
2. Si des PJs apportent des animaux dressés pour le combat (le plus fréquemment des chevaux ou des chiens de guerre), autres que ceux fournis par une capacité de classe (compagnons animaux, montures de paladin etc.) utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer le nombre de niveaux à ajouter à la somme des niveaux précédemment calculés. Ajoutez les animaux de chacun des personnages du groupe séparément. Un PJ ne peut avoir que quatre animaux de ce type au maximum et les animaux ayant différents FPs (CRs en anglais) sont ajoutés séparément.

Fps	1	2	3	4
1/4 & 1/6	0	0	0	1
1/3 & 1/2	0	0	1	1
1	1	1	2	3
2	2	3	4	5
3	3	4	5	6
4	4	5	6	7

3. Ajoutez les résultats 1 et 2, et divisez par le nombre de personnages jouant l'aventure arrondi au supérieur.
4. Si vous maîtrisez une table de six PJs, ajoutez un à cette moyenne.

En suivant ces quatre étapes, vous avez déterminé l'APL. Tout au long de cette aventure, les APL déterminent le niveau des rencontres des PJs. Les APL sont donnés sous la forme de nombres pairs. Si l'APL de votre groupe correspond à un nombre impair, demandez à vos joueurs s'ils préfèrent jouer une aventure plus facile ou plus ardue. En fonction de leur choix, utilisez l'APL directement supérieur ou inférieur.

L'APL détermine également le nombre de points d'expérience distribués à la fin de l'aventure. Si l'un des personnages est d'un niveau correspondant à trois niveaux au-dessus ou en dessous de la moyenne du groupe, ce personnage ne reçoit que la moitié des points d'expérience normalement décernés. Ceci a pour but de simuler le fait que le personnage n'a pas véritablement pris de risques dans l'aventure ou s'est reposé sur la puissance de personnages de niveau plus élevé pour atteindre ses objectifs.

Note : les aventures LIVING GREYHAWK sont conçues pour des APL supérieurs ou égaux à 2. Trois, quatre ou parfois même cinq personnages de 1^{er} niveau peuvent être mis en difficulté face aux rencontres de l'aventure. Si votre groupe est d'APL 1, il y a deux choses que vous pouvez faire pour améliorer leurs chances.

1. Essayez de monter une table de six personnages de 1^{er} niveau ou d'ajouter un personnage de plus haut niveau à la table.
2. Conseillez aux personnages d'acheter des chiens de monte pour les protéger et combattre avec eux. Tous les chiens de monte sont considérés dressés à l'attaque. Les PJs qui veulent faire attaquer leurs chiens doivent réussir un jet de Dressage ou un jet de Charisme (DD 10). Un échec signifie que l'animal n'attaquera pas ce round. C'est une action libre (ordre oral) qui peut être répété chaque round. Si l'animal perd la moitié de ses points de vie dans un round, il fuit jusqu'à ce qu'un nouveau jet soit réussi.

UNITES DE TEMPS (TIME UNITS) ET NIVEAU DE VIE (UPKEEP)

Ceci est une aventure régionale standard en deux rounds, en Ekbir. Les personnages natifs d'Ekbir payent une unité de temps par round, tous les autres payent deux unités de temps par round. Le niveau de vie standard d'un personnage (Standard Upkeep) coûte 12 po par round. Un niveau de vie riche (Riche Upkeep) coûte 50 po par round, un niveau de vie luxueux (Luxury Upkeep) coûte 100 po par round. Ces coûts sont des coûts d'entretien à payer en début d'aventure.

RESUME DE L'AVENTURE ET BACKGROUND

L'HISTOIRE ANCIENNE

Les brumes du passé

Pour comprendre la raison d'être du monastère de Glendaloch, il faut remonter à l'origine d'Ekbir, au grand cataclysme qui fit déferler les peuples de l'Ouest sur Flannesse...

Il y a de cela plus de mille ans, une bataille fit rage sur le continent opposant les deux empires de l'Ouest : Suel et Bakluni. Elle dura plus de soixante années et se conclut par une terrible apocalypse, déclenchée par les mages de Suel qui engloutit cités, contrées et civilisations bakluni. En réponse, les prêtres mages bakluni envoyèrent une pluie de feu incolore sur leurs ennemis, ravageant leurs rangs et transformant leurs terres en cendres. Ces deux catastrophes restent gravées dans les mémoires comme les cataclysmes jumeaux et gardent comme témoins éternels les lieux des événements : les Steppes Arides et la Mer de Poussière.

A la suite de ces terribles événements, les survivants quittèrent les lieux à la recherche d'un havre de paix. Les Bakluni – enfants devenus adultes et adultes devenus vieillards – guidés par le prophète Al'Akbar s'installèrent au bord de l'Océan Dramidj, au nord-ouest de leurs anciens territoires.

C'est ainsi que naquit la nation d'Ekbir sur les ruines de l'ancien Empire Bakluni, qui devait ne jamais oublier les affres souffertes en s'éloignant du chemin de la paix.

C'est pour ne jamais oublier et protéger sa souveraineté que le Zashassar, la plus puissante école d'arcanes de l'univers connu, conserve jalousement les secrets des anciens rituels du passé, tandis que tant d'autres les ont oubliés. Si pour le commun des mortels, les secrets du Zashassar sont enfouis au plus profond de la forteresse de l'ordre, dans la puissante cité d'Ekbir, demeure éternelle du Calife, la réalité est toute autre...

Peu après le vol des deux plus grandes reliques que la nation Ekbirite ait porté, la Coupe et le Talisman, les descendants et les fidèles d'Al'Akbar décidèrent de mettre en lieu sûr les autres reliques du passé restées entre les mains des Bakluni. C'est à ce titre que sont apparues, parmi tant d'autres, plusieurs abbayes dédiées en apparence au seul culte d'Al'Akbar mais dont les entrailles renfermaient de terrifiants secrets. Le monastère de Glendaloch, juché sur le promontoire de Dezbat entre la lande du pays des tourments et les falaises du Morskmogil, est l'une d'entre elles.

La chute de la maison Ashir

Il y a quinze ans de cela, les terres de Dezbat qui s'étendent jusqu'aux portes d'Ekbir la Grande étaient propriété de la maison prime d'Ashir, l'une des plus

grandes familles nobles du Califat. A sa tête se trouvait Nerim le Sage, nayib de sang, et ses Faris Rautha, ceux que l'on nomme parfois les Chevaliers Métamorphes ou les chevaliers aux gemmes.

Nerim était l'un des rares gouverneurs à avoir hérité de son titre de plein droit par son antique ascendance impériale. Bien que bénéficiant de largesses du Calife, il s'était astreint au rythme de vie des nayib affiliés au culte d'Al'Akbar et se comportait en toutes choses avec piété, honneur et loyauté.

Ses chevaliers, une poignée d'hommes triés sur le volet, étaient, à son image, des hommes au cœur pur chargés de colporter ses valeurs et de protéger la province, périodiquement menacée par des assauts venus de l'océan Dramidj.

C'est l'un de ces assauts éclairs conjointement mené par la mer et la voie terrestre, qui mit fin au règne de la Maison Ashir. Au beau milieu d'une nuit sans lune, plusieurs centaines d'hommes en armes cernèrent Castel Ashir et parvinrent en quelques heures à en prendre le contrôle. Il n'y eut que bien peu de survivants... Nerim et son épouse connurent la mort cette nuit là au milieu d'une garnison dévouée mais dépassée par le nombre.

Les Faris Rautha

L'ordre des Chevaliers Métamorphes a été fondé il y a de cela plusieurs générations par le maître de la Maison Ashir de l'époque. Versé dans les arts méta-magiques, il insuffla à douze pierres précieuses, l'âme et les talents d'un animal totem, emprunté aux douze mois du cycle de Taerre.

Chacune de ces gemmes, une fois fixée au centre du front d'un homme, s'y incrustait lui insufflant ses pouvoirs. Une fois fixée, une relation symbiotique s'opérait entre chair et pierre, âme et souffle de vie, ne pouvant disparaître qu'à la mort du porteur.

Ces pierres furent confiées à douze hommes méritants et pieux, responsables de hauts faits dans la province. Peu après, un ordre combattant fut érigé en leur honneur et les plus braves d'entre eux devinrent bientôt les successeurs de leurs aînés.

Aujourd'hui, l'ordre des Faris Rautha est considéré comme celui des renégats, des traîtres qui ont failli à leur devoir de protection en permettant l'assassinat du nayib. Keyn, le demi-frère du nouveau maître de Dezbat, Urik Ashir, traque sans faiblir les derniers représentants de l'ordre.

La Légende de Sid-Allagh

Cette nuit qui vit la fin de la Maison Ashir, fut également celle qui scella la destinée d'un homme. Aux premières heures de la bataille, Nerim fit venir à lui Sid-Allagh, le Faris Rautha marqué du jaspé, la pierre du Loup. Il lui confia son fils, à peine âgé d'un an pour qu'il le mène en lieu sûr et le protège. Après avoir juré fidélité, Sid-Allagh, usant de ses pouvoirs parvint à fuir au grand galop, le

jeune Ashir entre ses bras et les ennemis du royaume à ses trousses.

Sa course le mena jusqu'au monastère de Glendaloch où il vint quérir asile. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir qu'au matin, les troupes qui entouraient le monastère étaient celles de Keyn de la maison seconde, le cousin même de Nerim et son plus proche parent, après Urik, le demi-frère et mentor de Keyn. Ils requéraient que le traître Faris Rautha leur soit livré, pour avoir sciemment laissé le nayib sans protection. Contraint par la tradition séculaire des trois jours d'asile, Keyn ordonna à ses hommes de camper autour du lieu saint et attendit.

Les minutes puis les heures s'égrenèrent inlassablement avant que le jour fatidique ne se lève... Sid-Allagh franchit alors le porche du monastère, les armes à la main et défendit chèrement sa vie avant de succomber. Fouillant sa dépouille, Keyn ne trouva nulle trace de l'enfant et se tourna vers les moines.

Ces derniers nièrent sa présence parmi eux, obligeant Keyn à investir le monastère malgré les suppliques de ses habitants. Avec l'aide de mages, il entreprit une fouille complète de l'abbaye... sans succès : le dernier fils de la maison Ashir avait disparu corps et bien.

Les faits derrière le mythe

Parvenu jusqu'au monastère, Sid-Allagh a recherché un moyen de mettre l'enfant à l'abri. Malgré ses pouvoirs, toute tentative de fuite semblait impossible. Il eut, à cette période, de longues discussions avec le grand prêtre en charge du monastère, Shalim Nayak, autour des événements survenus au Castel Ashir et des enjeux pour la liberté et la vie des habitants de la province. Shalim entendit et comprit ce qui animait le cœur du Faris Rautha et, malgré l'importance de la tradition de neutralité du monastère, il accepta de venir en aide au chevalier.

Pour ce faire, il se décida à venir puiser dans les trésors qu'il avait promis de défendre, au mépris des règles édictées... pour la bonne cause. Il déroba un antique rituel suellois, dérivé de la terrifiante Dévastation Invoquée que les mages suellois firent subir au peuple bakluni. A l'aide de ce rituel, il vieillit l'enfant jusqu'à l'âge d'un jeune novice (une quinzaine d'années) puis lui inocula une forte fièvre (sans toutefois mettre en péril sa vie) pour masquer la jeunesse mentale de l'enfant. Sid-Allagh échangea donc sa vie contre celle de l'enfant et, par ce biais, veilla au respect de sa parole et de sa foi. Ainsi disparut Lybak, fils de Nerim et naquit Rédât, le moine attaché au monastère.

Malheureusement la vie de Lybak eut un prix, un prix que le monastère n'a pas encore fini de payer... L'appel aux puissances maudites du peuple de Suel ne se fait pas sans tribut.

Le revers de la médaille

Après le départ des troupes de Keyn, Shalim Nayak parvint assez facilement à faire passer l'enfant pour un

jeune simplet que ses parents désiraient dédier au culte d'Al'Akbar.

Pourtant les choses prirent bientôt une tournure grave : la crypte où étaient conservées les reliques des temps jadis fut bientôt la victime d'étranges manifestations. Nayak comprit bien vite que ces événements étaient le fait de sa seule décision : les mages de l'antique Empire de Suel, pour vaincre leurs ennemis bakluni, n'avaient pas hésité à conclure des pactes avec des forces venues d'autres plans. Le rituel, qui était sans doute lié à la Dévastation Invoquée, a permis d'entrouvrir à nouveau un passage vers l'un de ces plans. Face à cet événement qui dépassait de loin ses compétences, Shalim réunit les quelques initiés au sein du monastère, au courant de sa réelle fonction, pour tenter de mettre fin à cette invasion.

Sur les douze braves qui descendirent dans les profondeurs de la crypte, seuls trois en ressortirent, à jamais marqués par ce qu'ils avaient combattu. Ils étaient parvenus au prix de plusieurs vies humaines à sceller l'entrée de la crypte et donc à endiguer le flot de ces créatures. Mais le sort qu'ils avaient mis en œuvre pour arrêter ces puissances démoniaques avait une faille : il ne durerait que le temps de leur vie terrestre.

Ils pensaient avoir le temps de résoudre de manière définitive le problème sans en informer les autorités du Zashassar : ils se trompaient...

L'HISTOIRE RECENTE

La prophétie

Urik, fils illégitime de la Maison Ashir, reçut en fief les terres de son cousin, de la main même du Calife, qui souhaitait laisser entre les mains des fils d'Ashir le territoire qui avait toujours été le leur. Keyn, devenu Premier homme d'armes de Dezbat, déclara les Faris Rautha renégats et n'eut de cesse de traquer les survivants jusqu'à l'obtention des 12 pierres. Aujourd'hui, seules trois d'entre elles lui échappent encore.

Bien que la frustration de la disparition du jeune Lybak soit loin derrière, Urik est plus que jamais en proie aux tourments : si l'enfant est encore de ce monde, il a atteint l'âge de gouverner et pourrait si le cœur lui en disait, venir quérir sa place. Tous les efforts consentis pour accéder au pouvoir et toutes les concessions faites aux Ataphades seraient anéanties par un tel retour. Les choses ne seraient pas aussi graves, si dans sa gêne, Urik n'avait pas sollicité un devin peu de temps après son accession au pouvoir. Ce dernier lui avait fait la prophétie suivante :

"Il reviendra venger un passé qu'il n'a pas connu, un Chevalier Gemme à ses côtés."

Telle est la raison pour laquelle Urik a confié à son demi-frère la tâche d'éradiquer les derniers représentants de l'ordre et de détruire les pierres. L'angoisse le pousse aujourd'hui à devancer ce plan et à trouver l'héritier ou sa

dépouille coûte que coûte. C'est là que les PJs entrent en scène...

Le plan

Désireux d'investir ce monastère où jadis son frère avait perdu la trace de l'héritier, Urik décida de mettre en œuvre un plan très simple : faire à nouveau valoir le droit aux trois jours d'asile à un allié diligent et digne de confiance. Mais, pour rendre crédible une telle attitude dans cette lande perdue, il fallait organiser une mascarade. Celle-ci prenait la forme – dans l'esprit d'Urik - d'une fausse cavale de plusieurs fugitifs échappés de l'une de ses forteresses. Parmi ces fugitifs, le loup se mêlerait à d'innocentes brebis, capturées pour un crime qu'elles n'ont pas commis afin d'apitoyer et de mettre en confiance les moines de Glendaloch.

Urik se décida finalement à faire coup double en assassinant un de ses opposants politiques. Il ne lui resterait plus qu'à incarcérer les quelques personnes présentes – dont son agent – et à les faire condamner pour le meurtre. Entre la mort et la fuite – facilitée de toute part – ceux-ci n'hésiteraient pas et se jetteraient sur l'oasis providentielle au milieu du désert : le monastère de Glendaloch.

Une fois sur place et à l'aide de quelques moyens magiques de premier ordre qui lui seraient confiés, son émissaire se mettrait à l'œuvre pour comprendre ce qui s'est produit... et agir si la prophétie était avérée.

Synopsis

Avec l'homme d'Urik, les personnages fraîchement évadés arrivent à Glendaloch où ils assistent à la démonstration de force des troupes de Keyn sur fond de vie monacale. Après avoir vécu une veillée auprès des croyants du monastère, et avoir entendu bribes d'histoire et légendes anciennes, les personnages passent leur première soirée au monastère. Quelques heures plus tard, ils sont réveillés dans la nuit par un hurlement. Ben Beyl – l'agent infiltré d'Urik – gît dans son sang, les mains crispées sur un cimeterre qui le traverse de part en part. Les autorités du monastère découvrent horrifiés le corps du malheureux et exigent aussitôt que toutes les armes leur soient remises. Après une courte enquête et devant le doute planant sur un éventuel suicide, les visiteurs sont laissés libres de leurs mouvements mais la sécurité est renforcée au sein du monastère.

Ben Beyl en réalité n'est pas mort, il a juste fait usage d'un artefact confié par Urik dans le cadre de sa mission, après avoir découvert l'entrée d'une crypte magiquement scellée dans les sous-sols du temple du monastère. Profitant de l'effet de cet artefact, similaire au sort de possession, il a pris le contrôle du corps d'un adepte pour infiltrer plus avant le monastère.

Selon leur courage et leur habileté, les personnages lèveront partiellement le voile sur l'histoire de Sid-Allagh et le mystère de la crypte. La mort de l'adepte qui a

découvert le corps de Ben Beyl, quelques temps plus tard, signera l'appropriation du corps du maître du monastère par l'agent d'Urik et la menace des derniers sceaux. Aux personnages d'anticiper l'ouverture de la crypte ou d'organiser avec les prêtres du monastère le rituel qui permettra de la refermer. Le sort de la province de Dezbat est, bien qu'ils l'ignorent, entre leurs mains.

INTRODUCTION

Les personnages ont décidé de passer une soirée tranquille dans la capitale ekbirite. Qu'ils soient étrangers au pays ou à la ville, ils sont venus goûter aux charmes d'Ekbir la Grande au sein d'un établissement discret mais de qualité, qui leur a été chaudement recommandé.

L'ambiance était bon enfant, chaleureuse comme le sont généralement les ekbirites à l'égard d'autrui et la liqueur d'ambre coulait à flot. Peu après votre arrivée, un individu fit son entrée dans l'établissement. Il attirait tous les regards. Le port altier, le regard fier, la tenue richement brodée, l'homme semblait appartenir aux hautes sphères de la société ekbirite. Il était accompagné d'un homme à l'habit plus austère et au style visiblement plus guindé. Étrangement, les deux hommes portèrent leur regard sur l'assemblée et après un instant d'hésitation, ils s'accordèrent pour se diriger vers votre table.

Après quelques mots échangés, un malentendu se fit jour : l'homme pensait rencontrer un groupe d'hommes qui lui avait, semble-t-il, donné rendez-vous. Soudainement, les ténèbres emplirent la salle commune. Lorsque, enfin, elles se dissipèrent, un macabre spectacle apparut : l'homme du beau monde gisait dans une mare de sang, une dague plantée en travers de la gorge.

Cette histoire eut lieu, il y a de cela un peu plus d'une semaine. L'homme – Darman Niklad – était l'un des représentants fraîchement réélus de la province de Dezbat. Comme le lui autorise la coutume, le nayib (seigneur) de Dezbat a tous pouvoirs pour mener l'enquête concernant le meurtre d'un de ses ressortissants plénipotentiaires. C'est ainsi que les personnages ainsi que le conseiller de ce représentant – Ben Beyl – se retrouvent inculpés de meurtre sur la personne de Niklad et emmenés sans ménagement jusqu'en Dezbat. C'est en ce lieu qu'une parodie de justice se tient et condamne unanimement les protagonistes à la peine capitale.

Lorsque la milice de la ville est arrivée sur les lieux, elle a amené tout le monde au poste pour ce qui ne devait être qu'un « simple interrogatoire » mais rapidement la situation s'est envenimée. Après avoir entendu quelques personnes et que quelques heures se soient écoulées, vous avez été entravés et emmenés, ainsi que l'homme en noir de la taverne, à bord d'une cariole pour une destination inconnue.

C'est là que vous avez fait connaissance avec cet homme, Ben Beyl, qui vous a permis de mieux appréhender la situation. Effondré, l'homme vous expliqua que la personne qui avait trouvé la mort cette nuit était Darman Niklad, son employeur et son mentor. Niklad, vous précisa-t-il, était le représentant de Dezbat, l'une des provinces qui composent le royaume d'Ekbir, et sans doute la destination finale de ce cortège. En effet, seul le

droit local de la province s'applique quant aux affaires impliquant des ressortissants plénipotentiaires. Exigeant le silence, vos gardiens mirent fin à cette instructive conversation.

Les choses prirent peu après une tournure dramatique : accusés du meurtre de Niklad, vous fûtes jugés par un tribunal militaire aussi pressé d'en finir que de faire de vous des exemples. Le verdict fût sans appel, vous étiez collégialement responsables aux yeux de la justice de cet assassinat. La cour considéra qu'avec l'aide de Ben Beyl, vous aviez organisé ce guet-apens pour liquider le représentant du peuple de Dezbāt. Malgré le fait qu'aucune preuve ne vienne étayer cette absurde hypothèse, vous fûtes condamnés au châtiment suprême : la mort par pendaison. C'est ainsi que vous fûtes transférés dans les geôles de la citadelle de Dersheik, anciennement Castel Ashir dans l'attente de l'inéluctable. Pourtant, un espoir finit par luire à quelques jours de l'exécution de la sentence. En effet, abandonnés aux bons soins d'un gardien trop penché sur la boisson pour se soumettre à la plus élémentaire prudence, vous vous êtes résigné à emprunter la seule planche de salut face à une justice aveugle. Parvenant à le saisir lors de son passage près des grilles, vous l'avez assommé et délesté de ses clefs. Ainsi, vous avez retrouvé votre équipement et une partie de votre liberté. Une partie seulement car si le sous-sol était désormais des plus calmes, la cour abritait une garnison de cavalerie aux armes du suzerain de la province.

C'est là que la chance vous sourit. En recherchant dans les réserves du château un moyen de diversion, vous découvrites un mince filet d'air derrière un amas de caisses : le signal d'une issue vers la liberté. Sans demander votre reste, vous avez étayé l'entrée de ce qui devait être un passage secret utilisé en cas de siège et rejoint l'extérieur.

S'ils sont parvenus à retrouver leur matériel, les personnages ne sont pas dans la meilleure des positions. En effet, les lanceurs de sorts du groupe n'ont pas eu l'occasion de préparer leurs sortilèges (pour ceux qui doivent les préparer à l'avance, soit tous hormis barde et sorcier) après leur arrestation. Prenez donc le soin de leur demander de constituer leurs listes de sorts avant même d'entamer l'introduction de l'aventure.

C'est à quelques kilomètres de là, au beau milieu des landes ténébreuses de Glendaloch que vous vous trouvez maintenant. Au loin, le sommet d'une grande tour coiffée d'une étoile à 8 branches se dégage peu à peu des brumes matinales. A la vue du symbole, Ben Beyl s'écrie : « Al'Akbar, un monastère ! Nous sommes sauvés ! »

Parmi les variantes de cette introduction, on trouvera tout autre motif qui pourrait justifier l'arrestation des personnages. Si une raison valable paraît transparaître de leurs aventures passées ou si leur tempérament et leurs habitudes les amènent à transgresser la loi, rien n'empêche de les faire rejoindre la cellule de Ben Beyl et d'attendre, eux aussi, un châtiment hors proportions.

LES CAVALIERS

Cette rencontre vise à permettre aux PJs de se défouler avant de parvenir au cœur de l'aventure, où l'action est

plus réduite. C'est une manière comme une autre de démarrer *in media res* dans une situation tendue et inhabituelle.

Les personnages sont supposés enchaînés deux à deux. A vous de constituer les couples au hasard ou au gré de votre fantaisie. En termes de jeu, les deux personnages liés ne peuvent s'éloigner de plus de 1,5m l'un de l'autre et doivent absolument coordonner leurs actions (nécessité de préparer son action pour se déplacer au même moment que son partenaire d'infortune). De plus, il leur est impossible d'employer leurs deux mains pour combattre. Les lanceurs de sorts pour leur part doivent réussir un jet de Concentration DD 15 pour incanter, à moins que leur partenaire ne reste inactif. Enfin, dernier détail amusant, il est fort difficile d'enfiler une armure dans la condition des personnages. Ceux-ci combattent donc a priori sans armure.

Alors que le monastère apparaît à l'horizon, offrez aux personnages l'opportunité d'un jet de Connaissance (religion) DD 15 ou Connaissance (folklore local) DD 12 pour connaître la tradition séculaire de protection des monastères du Nord. En cas d'échec, Ben Beyl la décrira au groupe : « Les monastères consacrés à Al'Akbar garantissent trois jours d'asile aux voyageurs qui en font la demande. Cette tradition est maintenue par tous et même le Calife ne peut y déroger. »

Néanmoins entre eux et le monastère se dresse un dernier obstacle : une patrouille de cavaliers-tonnerre. Deux membres des troupes montées de la Maison Ashir, arpentent en effet la lande de Glendaloch. Ces derniers, bien qu'ignorant l'évasion des personnages, n'hésiteront pas à les interpeller à la vue de leur chaînes marquées du sceau de Dezbāt (un dragon cabré). Cette rencontre peut aussi bien être résolue par la ruse que par la force, en justifiant leur présence sur les lieux ou en jouant la carte de la furtivité. Si combat il y a, Ben Beyl participe de son mieux à l'action (notamment en inspirant courage par ses chants).

APL 2

➤ **Cavalier-tonnerre, Humain Mâle Guez (2)** : FP 2; Humanoïde de taille M (1,80m de haut); DV 2d10+2; pv 18; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 15 (+4 chemise de maille, +1 Dex); Att +3 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre) ou +3 corps à corps (1d8+1 [crit x3], lance d'arçon lourde); AL LN; JS Vig +4, Réf +1, Vol +0.

For 12, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 11, Cha 9.

Compétences : , Détection +1, Equitation +8, Perception auditive +1, Psychologie +0. Dons : Arme en main, Combat monté, Talent (Équitation).

Équipement : cheval de monte léger, cimeterre, lance d'arçon lourde, chemise de maille.

➤ **Cheval de monte léger (2)** : FP 1; Animal de taille G (3 m. long); DV 3d8+3; pv 14; Init +1 (Dex); VD 20; AC 13 (-1 taille, +1 Dex, +3 naturelle); Att +2/+2 corps à corps (1d4+1, sabot); Esp/All : 1,50 m. x 3 m./1,50 m; Part Odorat; AL N; JS Vig +5, Réf +4, Vol +2.

For 13, Dex 13, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6.
Compétences: Détection +6, Perception auditive +6.

APL 4 - 6

Si vous jouez cette aventure en APL 4 ou 6, considérez que les cavaliers sont du même niveau mais qu'ils montent des chevaux de guerre légers, qui contrairement aux chevaux de monte, sont à même de participer activement au combat.

➤ **Cheval de guerre léger** (2): FP 1; Animal de taille G (3 m. de long); DV 3d8+9; pv 22; Init +1 (Dex); VD 20; AC 14 (-1 taille, +1 Dex, +4 naturelle); Att +4/+4 corps à corps (1d4+1, sabot), -1 corps à corps (1d3+1, morsure); Esp/All: 1,50 m. x 3 m./1,50 m; Part Odorat; AL N; JS Vig +6, Réf +4, Vol +2.

For 16, Dex 13, Con 17, Int 2, Sag 13, Cha 6.

Compétences: Détection +7, Perception auditive +7.

Tactique: Les cavaliers chargent en priorité les combattants munis d'armes à distance ou d'armes de jet ainsi que les lanceurs de sorts dès que ceux-ci se sont manifestés. Leur tactique est la suivante: mener des charges successives sur les personnages: l'un s'éloigne pour préparer sa charge tandis que le second l'exécute. Ils intervertissent les rôles de round en round. Dès que l'un d'entre eux est obligé de mettre pied à terre ou de cesser le manège, le second le rejoint et ils mettent à profit leur portée de 3 m pour tenir à distance leurs assaillants. Si leur garde est percée, ils dégainent leur cimeterre et combattent jusqu'à la mort (le sort qui leur est réservé en cas d'échec est, ô combien, plus pénible !).

Au bout de cinq rounds, un cor se fait entendre dans le lointain, annonçant l'arrivée au grand galop d'une compagnie aux armes d'Urik. Les personnages n'ont désormais plus qu'une petite dizaine de minutes pour se débarrasser de leurs adversaires et rejoindre le monastère distant d'à peine un kilomètre. A vous de rendre cette séquence aussi épique que possible entre la nécessité impérieuse de fuir et un substantiel contretemps à gérer.

LE MONASTERE

L'ACCUEIL

Arrivant au niveau de la grande arche de pierre marquée de l'étoile à huit branches, les personnages constatent que les cavaliers ralentissent leur allure, prouvant ainsi à ceux qui en doutait la véracité de la coutume.

La première personne à se rendre compte de la présence de visiteurs dans l'enceinte du lieu est un moine d'une trentaine d'années aux cheveux hirsutes vêtu d'une longue toge grise. Un jet de Connaissance (religion) DD 10 leur rappellera que le gris est la couleur des Lodens, les novices dans l'ordre dévoué à Al'Akbar.

Cet homme du nom de **Rédât** est en quelque sorte l'idiot du village au sein du monastère. Ce gentil bègue légèrement attardé (d'où son statut de Loden malgré son âge avancé) est d'un abord facile et apprécie la venue de nouvelles personnes au sein du monastère. Qui irait imaginer que derrière ce grand benêt se cache l'héritier de la maison Ashir ?

➤ **Rédât, Humain mâle GdP1**: FP 1/2; Humanoïde de taille M (1.70m de haut); DV 1d4+2; pv 6; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 11 (+1 Dex); Att +0 corps à corps (1d3 dt, mains nues), AL LB; JS Vig +2, Réf +1, Vol +2.

For 10, Dex 12, Con 15, Int 10, Sag 14, Cha 14.

Compétences: Connaissance (religion) +3, Détection +4, Perception auditive +4, Prof. (fermier) +5. Dons: Talent (Connaissance religion), Vigilance.

Équipement: robe de Loden, symbole d'Al'Akbar.

Une ou deux longues minutes s'écoulent où le malheureux bègue s'efforce de leur souhaiter la bienvenue (n'hésitez pas à forcer sur le bégaiement) avant qu'un second homme s'approche vêtu pour sa part de rouge et de blanc. Ceux qui ont réussi le jet de Connaissance (religion) demandé pour Rédât reconnaîtront ici un Kyzil, un prêtre à part entière.

Le Kyzil se nomme **Rolad'Di**. Son apparence de colosse au crâne rasé (à la Yul Brynner) tranche singulièrement avec son caractère aimable et enjoué. Etant l'un des trois prêtres de rang supérieur de Glendaloch, Rolad'Di a en charge tous les aspects matériels et logistiques du monastère. En outre, il s'occupe de toutes les tâches liées à la sécurité et à la diplomatie depuis l'accueil des réfugiés du monastère jusqu'à la justice dans les villages voisins, en passant par la défense du monastère. D'un naturel avenant, il ignore tout des événements survenus il y a 15 ans, date à laquelle il n'avait pas encore rejoint le monastère.

➤ **Rolad'Di, Humain mâle Pre3**: FP 3; Humanoïde de taille M (1.90m de haut); DV 3d8+6; pv 24; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 11 (+1 Dex) ou AC 15 (+1 Dex, +4 chemise de maille); Att +4 corps à corps (1d6+1 [crit 18-20/x2], cimeterre), AL NB; JS Vig +5, Réf +4, Vol +5.

For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 12.

Compétences: Connaissance (folklore local) +3, Connaissance (religion) +5, Détection +1, Diplomatie +4, Perception auditive +1, Premiers secours +3. Dons: Arme de prédilection (cimeterre), Écriture de parchemin, Réflexes surhumains.

Équipement: robe de Kyzil, symbole d'Al'Akbar, cimeterre de Rolad'Di, chemise de maille.

Domaines: Bien, Protection (Al'Akbar).

Sorts (4/4/3): niv 0—assistance divine, soins superficiels, lumière, réparation; niv 1—bouclier de la foi, compréhension des langages, faveur divine, protection contre le mal; niv 2—endurance, immobilisation des personnes, protection d'autrui.

Trésor: En APL2, le cimeterre de Rolad'Di est une arme de maître. En APL 4 et 6, il s'agit d'une arme magique +1.

Interrompant Rédat, Rolad'Di prie les visiteurs d'excuser le comportement de ce jeune Loden, qu'il qualifie d' « un peu simple d'esprit », il s'enquiert de leurs desseins et leur présente l'usage des trois jours de protection offerts, comme le veut la tradition, aux voyageurs dans le besoin.

Après les présentations d'usage, Rolad'Di leur souhaite la bienvenue et les engage à un voyage intérieur le temps de ces trois jours, afin qu'ils se préparent à affronter leur destin. Il leur offre la possibilité de s'occuper en aidant aux travaux de culture ou d'élevage mais également de prendre le temps de régler, seuls, leurs comptes avec leur conscience. Quoi qu'il en soit, ils sont libres de se mouvoir librement au sein du monastère tout en respectant ses usages. Enfin, Rolad'Di leur propose de leur faire ôter leurs chaînes.

LA VISITE

Rolad'Di mène tout d'abord les personnages à l'**atelier** (numéroté 1 sur le plan), qui sert à la fois à la confection et à la réparation des divers matériaux (cuir, tissus, outils) requis par le travail des moines (l'atelier comprend une petite forge) mais également à l'entretien des armes (qui ne servent qu'en de bien rares occasions). L'atelier comporte, en outre, une petite pièce en sous-sol qui a été aménagée pour accueillir une salle d'armes utilisée pour l'entraînement. Rolad'Di (voir plus loin) est sans doute l'un de ceux qui fréquentent le plus le lieu à ce titre. C'est ici que les personnages sont délivrés de leurs entraves par les moines officiant sur place. Dès que tout le monde est prêt, le Kyzil leur propose de poursuivre le tour d'horizon du monastère.

Situé juste à côté de la forge, l'**entrepôt** (2) permet au monastère de survivre aux rigueurs (toutes relatives) de l'hiver. On y engrange des vivres de toutes sortes (viandes salées, hydromel, fruits conservés dans de l'eau-de-vie etc.).

Entre les deux premiers bâtiments, le **four** (3) remplit quotidiennement son office en veillant à la production du pain journalier. Le monastère profite des services du moulin du village voisin pour moudre le blé à la période des récoltes. La farine ainsi obtenue est ensuite stockée dans l'entrepôt et employée tout au long de l'année.

Passant devant l'**entrée du monastère** (4), un grand portail double en pierre, les personnages longent l'enceinte de pierre du monastère, haute de près d'un mètre cinquante de haut.

Au fur et à mesure de leur avancée, les personnages peuvent constater au travers la palissade le traitement spécial qui leur est réservé au dehors : des campements sont dressés tout autour du monastère au rythme d'un tous les cent mètres (maillage plus dense dans la forêt) y compris autour du lac. « Un siège, tel que le monastère n'en a que rarement connu » commente Rolad'Di.

Au nord-ouest, le groupe atteint le lac de Glendaloch, au bord duquel se trouve une petite cahute qui sert d'**abri aux pêcheurs** (5) du monastère. Au sujet du lac, Rolad'Di leur conte, sur le ton de la dérision qu'un monstre est sensé l'habiter.

Un frère, un peu trop penché sur la dive bouteille, a déclaré avoir vu une nuit un monstre dans le lac. Mais, rassurez-vous, dira-t-il cela n'a jamais empêché personne de pêcher.

Plus au sud, se trouvent les champs de blé, l'un des moyens de subsistance du monastère tant pour ses adeptes en tant que nourriture que pour les bêtes sous forme de fourrage. Les outils agricoles sont conservés dans un petit **cabanon de jardinage** (6) et les récoltes dans une **grange** (7) non loin de là.

Au-delà de ce premier groupe de bâtiments, à la frontière nord du monastère, se trouvent deux édifices consacrés à l'élevage. On y trouve un **enclos** (8) où broutent paisiblement quelques vaches laitières, traites chaque jour ainsi qu'une **porcherie** (9) fournissant de la viande séchée conservée à l'entrepôt. En face, un bâtiment accueille l'ensemble de la population du monastère à l'heure des repas. Il s'agit de **la cantine et des cuisines** (10) qui partagent le même bâtiment.

Mais au sein de la vallée brumeuse dans laquelle se niche le monastère, c'est sans doute le **campanile** (11), cette grande tour ronde qui surplombe le site, qui se distingue le mieux. Si autrefois, il servait surtout à des fins de protection et d'observation des dangers extérieurs, c'est aujourd'hui dans ses murs que le grand prêtre – l'Altyn – Abden Sithu tient ses quartiers.

Au sud de la tour ronde, se trouve l'**église Sankev** (12), magnifique édifice en pierre de taille dédié à Al'Akbar. Elle est de construction ancienne tout comme la tour. « C'est le domaine de l'Altyn, qui est en charge des aspects dogmatiques et religieux au sein du monastère », précise Rolad'Di.

Bien que ce point échappe totalement au Kyzil, c'est également, dans cette église que se trouve la crypte, source de nombreux maux du passé et d'inquiétudes pour l'avenir.

Derrière l'église, le **cimetière** (13) du monastère accueille aussi bien les dépouilles des prêtres décédés que celles des croyants des villages voisins.

Là encore un élément important à découvrir pour les personnages se trouve ici. Les restes de Sid-Allagh, le glorieux Chevalier Métamorphe des légendes, y ont été enterrés et avec eux, un indice précieux quant aux événements survenus par le passé.

Un chemin mène directement les moines depuis l'église jusqu'à leurs quartiers d'habitations. Ceux-ci sont divisés en deux. D'une part, le **cloître des adeptes** (14), qui contrairement à ce que son nom semble indiquer, accueille également les novices et ceux que les habitants sédentaires du monastère appellent les « visiteurs »,

chacun dans une section différente du bâtiment. Il s'agit pour sa quasi-totalité de cellules spartiates avec pour tout mobilier un lit, un coffre et une table en bois massif. Un confort tout relatif mais qui n'est aucunement comparable aux geôles que les personnages ont quittées.

Les deux Kyzils en charge de la gestion des différents aspects de la vie monastique habitent pour leur part un bâtiment plus à l'écart, plus par habitude, que par réel désir de s'isoler. Les **quartiers des Kyzils** (15) sont réputés ouverts et accessibles à tous, qu'ils s'agissent de moines ou de simples visiteurs.

Au nord de ces deux lieux de vie, se trouve la **bibliothèque de Sary** (16), lieu de connaissance et de prière où les moines de Glendaloch consacrent l'essentiel de leur temps à la réflexion et à l'étude des textes sacrés. Une partie du bâtiment est dédiée à la copie d'ouvrages mais la majorité de ces derniers est en libre accès. Gageons que les personnages iront y faire un tour.

Enfin, masquée par la forêt qui pénètre au sein du monastère, une petite cabane encore plus frustrante que les cellules des Aïdys (voir plus loin), sert d'abri pour la nuit à celui que tous appellent l'ermite du monastère, un homme peu loquace qui vit reclus, l'âme en peine. La **cabane de l'ermite** (masquée sur le plan) est vide les trois quarts du temps, son seul occupant passant le plus clair de ses journées dans la forêt en contemplation. Elle ne contient pourtant aucun indice quant aux raisons qui ont poussé cet homme à quitter ses pairs.

Rolad'Di épargne aux visiteurs un passage dans la forêt jusqu'à cette cabane mais les personnages auront l'occasion un peu plus tard de s'y intéresser.

Une fois ceci fait, Rolad'Di leur fait préparer des quartiers dans le cloître (tirez secrètement au sort, le personnage qui occupe la chambre de Sid-Allagh) et leur laisse quartier libre. S'ils ont d'ores et déjà entendu parler de Sid-Allagh et des événements d'il y a quinze ans (notamment s'ils rebondissent sur la remarque de Rolad'Di concernant un siège du monastère par le passé), passez au chapitre de l'enquête sinon, il y a fort à parier que les issues les intéresseront plus qu'autre chose.

A ce titre, à votre charge de rendre la difficulté de la chose compte tenu du nombre de campements encerclant le monastère et de la vigilance de soldats d'élite lourdement armés et équipés. Si les joueurs se sentent d'humeur suicidaire, à vous d'improviser la force d'opposition en vous inspirant des caractéristiques des cavaliers-tonnerre.

LA VEILLEE

A la nuit tombée, une fois la dernière prière du soir exécutée, les moines se réunissent autour d'un feu et de larges tables de bois pour parler et se restaurer. La venue d'étranger est appréciée par les moines qui n'ont guère de distractions dans leur vie austère et minutieusement réglée. C'est donc l'occasion idéale pour découvrir les

habitants du monastère et pour aborder avec eux les divers sujets qui ont attiré l'attention des personnages.

LES FIGURES DU MONASTERE

Outre Rédat, le moine attardé et Rolad'Di - l'intermédiaire entre les moines et l'extérieur - plusieurs personnages méritent que l'on s'attarde sur eux.

Abden Sithu est l'actuel Altyn (grand prêtre) responsable du monastère. La cinquantaine athlétique - sans doute les restes d'un passé plus militaire que religieux - Abden Sithu est un homme bon et droit, reconnu comme tel et apprécié par l'ensemble de la communauté monastique. Si Rolad'Di est en charge des aspects matériels, Abden s'adresse principalement à l'âme des habitants et visiteurs du monastère en présidant chacun des offices de la communauté. En dehors de ceux-ci, il s'affaire généralement dans ses quartiers, l'esprit perpétuellement occupé par le poids de son fardeau. Sithu est l'un des trois survivants de l'épreuve de la crypte et l'un des deux seuls encore en vie. Il a repris le rôle de Shalim Nayak à sa mort, survenue pendant les combats dans les sous-sols de l'église. Aujourd'hui, il est à la recherche d'un moyen de prolonger le rituel qui scelle la crypte. Abden ignore tout du sort de l'héritier mais il a pu ressentir, il y a de cela quinze ans, le sentiment de culpabilité avérée qui rongait Nayak.

☛ **Abden Sithu, humain mâle Pré5**: FP 5; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 5d8+5; pv 33; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 9 (-1 Dex); Att +3 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), AL NB; JS Vig +5, Réf +0, Vol +8.

For 12, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 15.

Compétences: Concentration +4, Connaissance (mystères) +4, Connaissance (religion) +8, Détection +4, Diplomatie +4, Perception auditive +5, Premiers soins +7, Psychologie +5. Dons: École renforcée (Enchantement), Écriture de parchemins, Volonté de fer.

Équipement: robe d'Altyn, symbole d'Al'Akbar, dague.

Domaines: Bien, Guérison (Al'Akbar).

Sorts (5/5/4/2): niv. 0 — création d'eau, détection de la magie, purification de nourriture et d'eau, soins superficiels; niv 1 — bénédiction, endurance aux énergies destructives, sanctuaire, soins légers; niv 2 — aide, apaisement des émotions, immobilisation des personnes, soins modérés; niv 3 — guérison des maladies, soins importants.

Korylin est le Kyzil de l'érudition et du savoir, chargé des écrits réalisés et conservés dans le monastère. Grand échalas au teint pâle et aux cheveux rares, Korylin tient la rigueur et le respect des sourates des textes d'Al'Akbar en la plus haute estime. S'il se donne de grands airs, il n'est pas aussi fervent qu'il le laisse entendre. Pur produit de l'éducation du Zashassar, Korylin a « noyauté » le clergé d'Al'Akbar et, grâce à l'influence d'autres membres de la célèbre Université de Magie, été envoyé sur le site de Glendaloch. Là, Abden lui a rapidement expliqué la

situation en omettant la responsabilité probable de l'ordre zashassari dans le « réveil de forces démoniaques ».

Depuis, Korylin travaille en proche collaboration avec Abden Sithu pour trouver un moyen de sceller à jamais la porte vers l'autre monde. Korylin révère en secret Boccob qui trouve plus grâce à ses yeux que le prophète bakluni.

❖ **Korylin, humain mâle Pre3**: FP 3; Humanoïde de taille M (1.90m de haut); DV 3d8; pv 18; Init +0 (Dex); VD 10 m.; AC 10 (+0 Dex); Att +2 corps à corps (1d6, bâton), AL NB; JS Vig +3, Réf +1, Vol +8.

For 9, Dex 11, Con 10, Int 16, Sag 16, Cha 10.

Compétences: Connaissance (mystères) +9, Connaissance (religion) +6, Connaissance des sorts +9, Détection +3, Diplomatie +3, Intimidation +1, Perception auditive +3, Psychologie +5. Dons: École renforcée (Divination), Écriture de parchemins, Volonté de fer.

Équipement: robe de Kyzil, bâton, symbole de Boccob (caché).

Domaines: Connaissance, Magie (Boccob).

Sorts (4/4/3): niv 0—détection de la magie, lecture de la magie, lumière, soins superficiels; niv 1—bénédiction de l'eau, compréhension des langages, détection des passages secrets, soins légers; niv 2—aide, détection des pensées, zone de vérité.

❖ **Lynn'dan Sithu** ne fait pas à proprement parler partie des Kyzils, pas plus d'ailleurs que de toute autre caste. Il n'est pas présent à la veillée bien que les moines puissent parler de lui si on leur en fait la demande. Vêtu de haillons, la barbe sale et les cheveux hirsutes, le regard vide, cet homme d'une quarantaine d'années ne manque pas de faire parler de lui. On l'appelle l'ermite, le vieux druide, mais bien peu connaissent sa véritable identité. Lynn'dan est le frère d'Abden Sithu et c'est également un ancien prêtre du monastère. Il a participé, il y a quinze ans, à l'opération « musclée » dans la crypte et il y a vu des choses que son esprit n'a pas su affronter. Aujourd'hui, il a laissé son frère aux commandes du monastère et a rejoint les profondeurs de la forêt pour méditer. Tant qu'il vivra, les choses du dessous ne pourront pas revenir à la surface mais pas plus lui que son frère ne sont immortels, et bientôt la terreur et les tourments régneront à nouveau. En attendant, il vit ici, rongé par le désespoir.

❖ **Lynn'Dan Sithu, humain mâle Pre4/Drd1**: FP 5; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 5d8+5; pv 36; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 11 (+1 Dex); Att +2 corps à corps (1d3 temporaire, mains nues), AL NB; JS Vig +7, Réf +2, Vol +9.

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

Compétences: Artisanat (Charpentier) +3, Concentration +4, Connaissance (nature) +4, Connaissance (religion) +7, Détection +4, Diplomatie +3, Perception auditive +5, Premiers soins +3, Sens de la nature +5. Dons: Écriture de parchemins, Préparation de potions, Robustesse.

Équipement: habits en loques, Potions de Soins Légers.

Domaines: Bien, Guérison (Al'Akbar).

Sorts (8/7/4): niv 0—création d'eau, soins superficiels, lumière, détection de la magie, repérage; purification de nourriture et d'eau, détection du poison; niv 1—perception de la mort, endurance aux énergies destructives, soins légers, sanctuaire, protection contre le mal, Enchevêtrement, détection de la faune et de la flore; niv 2—soins importants, réparation intégrale, protection d'autrui, silence.

Les adeptes – les Aïdys – vêtus de rouge et de blanc, sont pour la plupart peu loquaces du fait des contraintes de leur vie monacale. Ils se borneront donc dans l'ensemble à répondre avec courtoisie aux questions que les personnages pourraient leur poser. Néanmoins quelques éléments (que vous êtes libres ou non de présenter aux personnages) échappent à la règle.

Connus pour leur caractère débonnaire, **Moham** – un petit homme trapu et barbu - et **Kalyd** – un demi-elfe sec à la voix nasillarde - sont deux pensionnaires de longue date du monastère. Ils constituent des contacts de choix pour les personnages du fait de leur connaissance des lieux et des événements qui s'y sont déroulés (cf. paragraphe thèmes de la soirée).

Naar n'a guère le profil du moine. La large cicatrice qui lui barre le visage en témoigne. Interrogé, il dit avoir eu un passé tumultueux, que sa foi lui a aujourd'hui permis d'oublier. Désireux de ne pas attirer sur lui l'attention d'une autorité qui l'a oublié, ce brigand à moitié repent, essayera de se faire le plus discret possible aux yeux des personnages. Un suspect de choix dans les heures qui suivent.

Huoguim est un vieux moine qui n'a pas réussi à faire disparaître son penchant pour la dive boisson, qu'il distille lui-même à ses heures. Néanmoins, dans ses délires éthyliques, il lui arrive parfois d'avoir d'étranges visions. Il en a d'ailleurs eu une dans la nuit qui a précédé l'arrivée des personnages. Persuadés que ces derniers y sont liés, Huoguim tient à leur faire part de son mystérieux contenu en privé au cours de la veillée.

J'ai vu un homme aux fortes épaules, à la barbe fournie et aux yeux perçants, juché sur un trône. Face à lui, au premier plan de la scène, une femme aux longs cheveux blonds joints par une broche en forme de toile d'araignée se tenait à genoux, les bras aux ciels dans des volutes de fumée. Elle gesticule dans tout sens et semble psalmodier quelque chose. Au bout d'un long moment, elle se tourne vers l'homme sur le trône et lui dit ces mots : « Il reviendra, seigneur, venger un passé qu'il n'a pas connu. Un chevalier gemme sera, ce jour là, à ses côtés ». L'homme barbu semble bien mal accueillir cette nouvelle. C'est sur son visage en colère que se termine mon rêve.

Parmi les novices – les Lodens – on trouve, outre le susnommé Rédat, un certain nombre de jeunes gens d'origines diverses. Certains ont été abandonnés dès leur plus jeune âge par des filles mères ou de pauvres gens qui espéraient que le monastère pourvoirait à leur besoin.

D'autres ont été laissés là pour un temps afin de parfaire leur éducation religieuse.

En terme de caractéristiques, les profils génériques, ci-dessous, vous permettront de parer à toute éventualité.

☞ **Aïdyn, humain mâle** **Pre1**: FP 1; Humanoïde de taille M; DV 1d8+1; pv 9; Init +0 (Dex); VD 10 m.; AC 10 (+0 Dex); Att +0 corps à corps (1d3, mains nues), AL LB; JS Vig +3, Réf +0, Vol +4.

For 11, Dex 10, Con 13, Int 12, Sag 14, Cha 11.

Compétences: Connaissance (folklore local) +4, Connaissance (religion) +5, Connaissance des sorts +2, Détection +2, Diplomatie +1, Premiers soins +1, Perception auditive +2. Dons: Ecriture de parchemin, Talent (Connaissance religion)

Equipement: robe d'Aïdyn, symbole d'Al'Akbar.

Sorts (3/4): niv 0—création d'eau, soins superficiels, réparation; niv 1—endurance aux énergies destructives, soins légers, sanctuaire.

☞ **Loden, humain mâle** **GdPr**: FP ½; Humanoïde de taille M; DV 1d4+1; pv 5; Init +0 (Dex); VD 10 m.; AC 10 (+0 Dex); Att +0 corps à corps (1d3, mains nues), AL LB; JS Vig +1, Réf +0, Vol +1.

For 11, Dex 10, Con 12, Int 11, Sag 13, Cha 11.

Compétences: Connaissance (folklore local) +3, Connaissance (religion) +4, Détection +1, Perception auditive +1.

Dons: Ecriture de parchemins, Talent (Connaissance religion)

Equipement: robe de Loden, symbole d'Al'Akbar.

THEMES DE LA SOIREE

Selon la curiosité des personnages, plusieurs sujets pourront être abordés. Il est cependant essentiel que l'histoire de Sid-Allagh soit contée pour fournir aux personnages le cadre de l'intrigue.

La Légende de Sid-Allagh

Si les personnages abordent le sujet du siège et de l'expérience que le monastère peut en avoir, les moines en viennent naturellement à parler de l'histoire de Sid-Allagh, le chevalier Métamorphe.

Mêlant le récit populaire au doute sérieux que nourrit l'ensemble du monastère quant à sa culpabilité, Moham et Kalyd entament le récit de cette histoire...

— *C'est arrivé, il y a bien longtemps... Moi et Kalyd n'étions que de jeunes novices à cette époque.*

— *Ca doit bien faire quinze ans maintenant, tout au moins.*

— *En ce temps-là, un très grand malheur s'est abattu sur Dezbat. Le château dont vous discernez au loin le donjon dans les brumes a été victimes d'une attaque sauvage menée par d'étranges cavaliers masqués.*

— *Des Ataphades ! Des êtres dégénérés, corrompus par la magie noire. Ils sont venus de leurs îles lointaines dans le seul but de piller Castel Ashir. Loué soit Al'Akbar qui les a éloignés de nos côtes depuis !*

— *Oui. Loué soit-il ! Ces diables ont disparu aussi soudainement qu'ils étaient apparus. Toujours est-il qu'après leur passage, Castel Ashir n'était que ruines fumantes et tous ses défenseurs avait rejoint le prophète dans l'au-delà. C'est cette nuit-là qu'il est arrivé... courant à perdre haleine, un enfant dans ses bras.*

— *Il parle de Sid-Allagh, le Faris Rautha, l'un des douze Chevaliers Métamorphes qui constituait la troupe d'élite de Dezbat. Je me souviens de cette étrange pierre glauque qu'il avait au milieu du front.*

— *Un signe qui ne trompe guère. Il était venu jusqu'au monastère demander asile, tout comme vous aujourd'hui. Mais la ressemblance ne s'arrête pas là. Peu après son arrivée, les troupes d'Urik —le cousin de Nerim Ashir— le nayib de l'époque arrivèrent sur les lieux dans l'espoir d'empêcher l'irréparable. Mais il était trop tard. Nerim avait péri. Rapidement, les cavaliers d'Urik, menés par Keyn — le demi-frère d'Urik — parvinrent devant l'enceinte du monastère. Ils étaient venus réclamer que le Faris Rautha leur soit livré. Ce dernier était, selon les propres termes de Keyn, accusé de « complicité dans l'assaut de Castel Ashir et d'enlèvement de Lybak Ashir, dernier survivant de la maison Ashir ». Derrière nos murs, Sid-Allagh se refusa à tout commentaire mais il ne semblait guère surpris de cette accusation.*

— *Il resta pourtant comme le lui permettait la tradition et comme pour vous aujourd'hui, Keyn avait mis les moyens pour mettre la main sur lui dès sa sortie. On ne vit guère Sid-Allagh pendant ces trois jours. Il mangeait peu, parlait moins encore. Seul l'ancien Altyn — Shalim Nayak s'entretenait parfois avec lui dans sa cellule.*

— *Au bout du délai imparti, Sid-Allagh retourna au portail et le franchit, les armes à la main. Les hommes d'Urik en surnombre s'emparèrent de lui après un bref combat et Keyn lui-même ôta la vie du Faris Rautha.*

— *Mais l'histoire ne s'arrête pas là. L'enfant n'était pas avec Sid-Allagh et Keyn réclama au monastère le corps de l'enfant. Nayak répondit que l'enfant était introuvable. Ivre de rage, Keyn ordonna la fouille complète du monastère à ses troupes. Après une semaine de recherches infructueuses, il dut se rendre à l'évidence : l'enfant avait bel et bien disparu.*

A ceux qui posent la question de savoir ce qu'est devenu le corps de Sid-Allagh, les moines indiquent qu'il est enterré dans le cimetière du monastère.

La Politique de la Province

Si les joueurs en viennent à parler de justice ou du gouvernement en place, la réponse sera assez similaire : Urik Ashir est devenu, du fait d'une décision officielle du calife Xargun, le nouveau nayib de Dezbat en souvenir de la dévotion et de la fidélité de Nerim Ashir. De manière générale, Urik tient la province sous un régime beaucoup plus strict que ne l'avait fait avant lui son cousin. En multipliant les interventions armées et les condamnations exemplaires, ce régime est loin de faire l'unanimité parmi le peuple.

Si Urik tient les rênes du pouvoir local, son demi-frère Keyn est à la tête des armées. Outre le fait que son domaine ait pris de l'importance ces dernières années, Keyn semble consacrer tout son temps et toute son énergie à rechercher les derniers représentants de l'ordre des Faris Rautha. Il a créé entre autre pour ce motif, une

unité d'élite montée : les cavaliers-tonnerre, auxquels les personnages ont déjà été confrontés.

La Cabane dans la forêt

Si les personnages ont profité des quelques heures dont ils disposaient avant la veillée pour faire le tour de l'enceinte, ils auront, sans doute, remarqué la petite cabane qui se trouve dans les bois de Shahaylah. S'ils en font mention lors du dîner, on leur répondra qu'un vieux homme y vit en ermite. Les moines l'appellent le vieux druide mais avouent ne pas bien le connaître. Moham et Kalyd pensent ne pas se tromper en disant qu'il s'agit d'un ancien moine qui a renié sa foi. Un jet de Psychologie DD20 montrera que le grand prêtre ne semble guère apprécier ce sujet.

L'Évasion

Le thème qui a le plus de chances d'être abordé dans la soirée par les personnages – surtout suite à l'histoire de Sid-Allagh – est l'évasion. Quelles sont les chances des personnages de pouvoir passer en force ? Y a-t-il un moyen de quitter sain et sauf, le monastère ? Autant de question qui brûleront la langue des PJ. A cela, malheureusement, les moines n'auront guère de réponse : ils n'ont aucune idée de la manière dont Lybak a pu disparaître et supposent qu'aucune issue n'échappe à une surveillance attentive. « Je crains que le seul salut à attendre soit celui de vos âmes. J'en ai peur. » précisera, d'un ton amer, Abden Sithu.

Le Mythe du Monstre du Lac

Si les personnages font allusion au lac et à la créature qui pourrait s'y cacher, de grands rires étouffés se mettent à fuser. Personne ne croit sérieusement à cette histoire, le lac n'ayant jamais été aussi paisible qu'aujourd'hui. Toutefois s'ils insistent, on les dirige vers Huoguim qui reconnaît avoir vu une énorme créature émerger du lac dans le soleil couchant, son dos brillant comme de l'or (cf. paragraphe la *créature du lac*). Il s'est retourné pour attirer l'attention aux alentours et lorsque son regard est revenu se poser sur le lac, il n'y avait plus aucune trace de la créature. « Pourtant, je n'avais pas tellement bu, ce soir-là », dira-t-il pour sa défense sous les regards amusés de ses pairs.

L'origine du monastère

Outre la vie courante, les personnages s'inquiéteront peut-être des raisons de la fondation du monastère. On pourra leur indiquer qu'un jeune prêtre de la foi exalté, un des disciples d'Al'Akbar – Sankev – a fondé, il y a bien longtemps, aux abords du lac, le monastère. Depuis, ce dernier a traversé les siècles et prospéré.

LE SUICIDE

DANS LES CELLULES

A la nuit tombée, les personnages sont conduits jusqu'à leurs cellules au sein du cloître des adeptes. Tirez au sort

l'un des personnages. Celui-ci occupe l'ancienne chambre de Sid-Allagh au sein de laquelle, un jet de Fouille DD 10 permet de discerner des inscriptions sur le mur, gravées à la lame d'un couteau (cf. aide de jeu).

Ce poème, car il s'agit d'un poème, a été écrit par Sid-Allagh alors qu'il cherchait un moyen de mettre l'enfant en sécurité. En voici la transcription lisible :

*Ô Cruel Destin, ô fortune misérable,
Quand faillir à ma tâche semble inéluctable
Nerim, toi qui en moi as placé ta confiance
Ne pouvais-tu prévoir ce revers de la chance
Et te fier à Sharkagn, ton allié, ce dragon
Quand il te suffisait de crier haut son nom
Vois maintenant ton sang menacé, en péril
A l'heure ou en prison s'est muté notre asile
Et porte à mon esprit une flamme, un indice
Pour protéger Dezbat de tout joug, de tout vice*

A noter que ce poème est une clé essentielle à la réussite du scénario. Sans l'avoir lu et en avoir tiré les enseignements nécessaires, les personnages ne peuvent espérer sortir indemnes de cette aventure. A vous éventuellement de les mettre sur la voie plus tard dans l'aventure, s'ils sont passés à côté de cet indice (plusieurs moines ont déjà pu remarquer ces inscriptions sans y prêter plus attention).

LA CREATURE DU LAC

La créature du lac et le dragon dont parle le poème ne font qu'un. Pour le comprendre, il suffit de remonter jusqu'aux dernières heures de Castel Ashir. Après avoir envoyé Sid-Allagh hors de Castel Ashir, Lybak dans ses bras, Nerim donna pour ordre à Sharkagn – un dragon de bronze nouveau-né, élevé en grand secret par le seigneur de Dezbat – de suivre Sid-Allagh là où il se rendrait et de protéger de sa vie si nécessaire son fils. Il ajouta : "tu te comporteras en tout point avec lui comme tu le fis avec moi". Sharkagn quitta le castel par la voie des airs et vint rejoindre le monastère de Glendaloch, et plus précisément le lac de Glendaloch.

Il y vit toujours aujourd'hui et use de manière régulière de ses pouvoirs de polymorphie (animale) pour vérifier que son jeune maître est en bonne santé. Il n'attend qu'un signe de lui pour se mettre sous ses ordres, un signe que Rédat/Lybak est bien incapable de donner du fait de son ignorance.

🐉 **Sharkagn, Dragon de bronze adolescent**: FP 8; Dragon de taille G (Eau); DV 15d12+45; pv 136; Init +4 (Dex, Science de l'initiative); VD 13 m., vol 50 m. (médiocre), nage 20 m.; AC 23 (-1 Taille, +14 Naturelle); Att +18 corps à corps (8d6, souffle), +21 (2d6+4, morsure), +16 (1d8+2, 2 griffes), +16 (1d6+2, 2 ailes), +16 (1d8+6, queue), AL LB; JS Vig +12, Réf +9, Vol +13.

For 19, Dex 10, Con 17, Int 18, Sag 19, Cha 18.

Compétences: Concentration +5, Connaissance (noblesse & royauté) +4, Détection +7, Diplomatie +5, Discrétion +6, Natation +8, Perception auditive +7,

Psychologie +5, Sens de la nature +8. Dons: Attaque en puissance, Attaque en vol, Science de l'initiative, Talent (natation), Vigilance.

Part: Respiration aquatique, Immunité contre l'électricité, Pouvoirs magiques, Communication avec les animaux à volonté, Métamorphose 3 fois par jour.

Sorts (6/6): niv 0—résistance, soins superficiels, détection de la magie, lecture de la magie, assistance divine; niv 1—sanctuaire, compréhension des langages, brume de dissimulation.

LE DECES DU CONSEILLER

Toujours est-il que les personnages trouvent rapidement le repos malgré le caractère spartiate et dépouillé de leurs appartements.

Au beau milieu de la nuit, un cri retentit, réveillant tout le cloître. Si les PJs avaient choisi de dormir regroupés, ils constatent la disparition de Ben Beyl. S'ils avaient instauré un tour de garde, le malheureux gardien aura été la victime d'un sortilège de paralysie (qui le laissera sans souvenirs de son assaillant). Quoi qu'il en soit, les curieux se retrouveront tous bientôt dehors devant l'église. A cet endroit, un moine en charge des rondes de nuit, le visage blême, indiquera l'intérieur de l'église. Dans une des nefs, gît le cadavre encore chaud de Ben Beyl, un cimetière (l'un de ceux dérobés aux gardes lors de la fuite des PJs – à défaut, une arme appartenant aux PJs) au travers de l'abdomen. Ses mains sur la garde du cimetière pourraient laisser penser à un suicide. Non loin de lui, se trouve une grille en fer forgé entrouverte derrière laquelle une volée de marches mène jusqu'à l'entrée de la crypte.

Rolad'Di constate le décès et se tourne vers les personnages pour comprendre ce qui s'est passé. Abden Sithu réclame que la sécurité soit renforcée rapidement et que les armes des visiteurs soient confisquées jusqu'à résolution de cette étrange affaire. Il ne revient toutefois pas sur la liberté d'action des personnages compte tenu de leur vie en sursis.

Il ne fait aucun doute que si l'hypothèse du suicide prévaut, les personnages ne sont plus en odeur de sainteté dans le monastère. Un jet de Diplomatie DD15 permet de compenser cette aura de suspicion autour des personnages (à défaut, tous les jets de compétences sociales effectués avec les moines souffrent d'un modificateur de circonstance de -2). De plus, si le jet est réussi en DD 20, les personnages peuvent obtenir de garder leurs armes sur eux. Toutefois, celles-ci doivent être conservées dans leur fourreau et un cachet de cire est apposé sur chacune d'entre elles afin de garantir leur non-utilisation. Si l'un des cachets venait à être défait, le propriétaire serait tenu responsable de l'usage qui en est fait.

Si des personnages examinent le corps, ils constatent tous le décès. Seul un jet en Premiers soins DD20 pourra révéler que la blessure n'est pas obligatoirement létale : ce coup a été porté avec une excellente connaissance de l'anatomie humaine et semble exclure un suicide. Il pourrait laisser supposer que l'on n'ait pas souhaité tuer

instantanément le conseiller de l'Ambassadeur. Une détection de la magie permettra de déceler la trace de sorts nécromantiques de niveau modéré (ne laissez pas le *Manuels des joueurs* à portée de main des joueurs sans jet de Connaissance des sorts réussi DD25).

En ce qui concerne l'entrée de la crypte (cf. section *l'enquête*), les personnages n'ont que peu de temps pour s'y intéresser. En effet, dès que Korylin s'aperçoit que la grille a été ouverte, il attend patiemment que les lieux se vident pour descendre s'assurer que les sceaux sont intacts et refermer à clé la grille. Néanmoins un jet de Fouille sur les lieux DD 15 permettra de découvrir des traces d'argent sur la serrure de la grille. Celles-ci sont bien sûr issues de la dague du barde qui a servi à crocheter ladite grille.

PASSAGE A L'ACTE

Ben Beyl n'est pas mort, loin de là... Il a tout simplement décidé d'agir, mettant à profit les ténèbres de la nuit. Il a donc pris l'initiative de fouiller le monastère à la recherche de l'enfant – tout comme le lui avait ordonné Urik – et a rapidement découvre la crypte. Devant l'entrée scellée, il constata l'existence d'un rituel magique de garde et jugea en savoir suffisamment pour mettre son plan à exécution. Remontant au sein de la chapelle Sankev, il prit l'arme qu'il avait dérobé dans les appartements de ses compagnons et se blessa lui-même. Puisant dans ses forces vacillantes, il fit usage du talisman de Possession qu'il avait emmené avec lui (voir ci-dessous). Il n'eut plus qu'à attendre quelques instants que le moine de faction remarque la porte entrouverte de l'église pour prendre possession de son corps et donner l'alerte à sa place. Désormais infiltré, Ben Beyl se concentre sur son prochain objectif : comprendre comment briser le rituel. Il a déjà identifié sa prochaine victime : l'Altyn Abden Sithu qui aura sûrement réponse à toutes ses questions. Mais à chaque jour suffit sa peine.

APL 2

➤ **Ben Beyl, demi-elfe mâle Brd5**: FP 5; Humanoïde de taille M (1.70m de haut); DV 5d6; pv 22; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir); Att +4 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +1, Réf +5, Vol +7.

For 10, Dex 13, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +11, Concentration +5, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +2, Décryptage +4, Déguisement +6, Déplacement silencieux +4, Détection +2, Diplomatie +7, Discrétion +4, Perception auditive +4, Représentation +7, Premiers soins +2, Psychologie +5, Utilisation d'objets magiques +10. Dons: Botte secrète (dague), Volonté de fer.

Équipement: dague en argent, armure de cuir, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Parchemin de Déplacement, Parchemin d'Invisibilité.

Sorts (3/4/2): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins

légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes.

APL 4

🔥 **Ben Beyl, demi-elfe mâle Brd7**: FP 7; Humanoïde de taille M (1.70m de haut); DV 7d6; pv 30; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 13 (+1 Dex, +2 armure de cuir); Att +6 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +2, Réf +6, Vol +8.

For 10, Dex 13, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +13, Concentration +7, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +2, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +6, Détection +2, Diplomatie +7, Discrétion +4, Perception auditive +4, Représentation +8, Premier soins +2, Psychologie +7, Utilisation d'objets magiques +11. Dons: Botte secrète (dague), Esquive, Volonté de fer.

Équipement: dague en argent, armure de cuir, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle).

Sorts (3/4/3/1): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, rapidité.

APL 6

🔥 **Ben Beyl, demi-elfe mâle Brd9**: FP 9; Humanoïde de taille M (1.70m de haut); DV 9d6; pv 38; Init +2 (Dex); VD 10 m.; AC 14 (+2 Dex, +2 armure de cuir); Att +8/+3 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +3, Réf +7, Vol +9.

For 10, Dex 14, Con 11, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +15, Concentration +9, Connaissance (folklore local) +7, Crochetage +3, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +7, Détection +2, Diplomatie +7, Discrétion +6, Perception auditive +4, Représentation +10, Premier soins +2, Psychologie +9, Utilisation d'objets magiques +12. Dons: Botte secrète (dague), Esquive, Expertise du combat, Volonté de fer.

Équipement: dague en argent, armure de cuir, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle), Bille de Force.

Sorts (3/4/4/3): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, confusion, rapidité.

Trésor : Symbole triangulaire en acier, dont les trois extrémités arborent chacune un grenat, le talisman de Ben' Beyl a été conçu par les mages d'Urik dans l'unique but de servir les desseins de leur maître au cours de ces trois jours. Chacune des pierres peut être le temps de quelques heures le réceptacle d'un âme, dérobée, tandis

que l'âme du possesseur du talisman prend possession du corps correspondant. En termes de jeu, cet objet permet de lancer par trois fois le sortilège de Possession, comme le ferait un magicien de niveau 9. Chaque usage, consume totalement l'une des pierres dont est serti l'objet. Ben Beyl porte en sautoir sous ses sombre habits ce talisman. Il est à noter que ce dernier a été spécialement accordé à la personne de Ben Beyl et ne peut être utilisé que par lui. Les pierres, qui ne sont que les composants du sort, peuvent en être extraites à volonté au prix d'un maigre effort.

Outre le talisman, Ben Beyl dispose d'une pochette de cuir cachée dans la doublure de ses habits. Celle-ci contient divers artefacts sensés lui faciliter sa mission. Ces artefacts diffèrent en fonction de l'APL.

En APL 2, Ben Beyl dispose d'un set complet de Plumes de Quaal dont la plume en forme d'oiseau qui lui permettra en temps utile d'informer Urik du succès de la mission. Deux parchemins – un d'Invisibilité et l'autre de Clignotement – accompagnent le set et doivent permettre de faire face aux situations les plus difficiles.

En APL 4, les deux parchemins laissent place à un Collier à Boules de Feu – une redoutable arme à distance entre des mains expertes.

En APL 6, outre les plumes et le collier, une Bille de Force vient compléter l'armement du barde pour neutraliser, si nécessaire, un petit nombre d'adversaire.

Quel que soit son corps d'accueil, jamais Ben Beyl ne se séparera de ses possessions magiques, qui sont pour lui la clef de voûte de son opération d'infiltration. L'ensemble de ces objets a reçu un sortilège d'aura indétectable qui durera jusqu'au terme des trois jours afin d'éviter que le pot aux roses ne soit découvert par des moyens magiques.

Ben Beyl, occupant donc le corps du moine qui a découvert le corps, fait usage de ses talents de barde pour jouer un moine horrifié mais désireux de venir en aide aux enquêteurs. Il fera tout son possible pour masquer la platitude de ses informations sous une bonne volonté visible. Pour ceux qui s'inquiètent de ses propos, un jet de Psychologie DD 25 (DD 30 en APL 4-6) les informe que le moine cache bien quelque chose.

PROFIL DU TRAIRE

Ben Beyl est un individualiste forcené qui recherche en toute chose à servir ses intérêts. L'offre d'Urik, en récompense de l'accomplissement de la mission, est telle qu'elle fait taire à Ben Beyl d'éventuels scrupules. Le barde n'est pas à proprement parler un enfant de cœur mais il n'est pas non plus un assassin sadique et froid. S'il peut éviter de laisser sur son sillage plus de cadavres que nécessaire, il le fera. Ceci explique son recours récurrent à des sorts tels que *sommeil* ou *immobilisation des personnes* pour parvenir à ses fins. Il ne considérera donc les personnages comme des ennemis qu'à partir du moment où ceux-ci se mettront délibérément en travers de son chemin.

L'ENQUETE

Sur les deux jours qui restent aux personnages, différents moyens permettent d'en apprendre plus sur les sujets qui les préoccupent. Observons-les d'un peu plus près...

LA BIBLIOTHEQUE

On y trouve toutes sortes d'ouvrages : religieux bien sûr mais également historiques ou politiques, sans doute plus susceptibles d'intéresser les personnages. Des jets d'Intelligence DD 10, par tranche de deux heures de recherche, permettent généralement d'obtenir les informations ci-dessous pourvu que les personnages aient une idée, au moins vague, de ce qu'ils cherchent.

Au sujet de l'histoire récente de la **Maison Ashir**, plusieurs ouvrages expliquent l'ascendance royale bakluni de la famille Ashir, la fondation de l'ordre des Faris Rautha et la division entre descendants directs (Maison Ashir prime – celle de Nerim) et indirects (Maison Ashir seconde – celle d'Urik).

Au sujet des **Faris Rautha** plus spécifiquement, on peut apprendre qu'on accorde généralement des pouvoirs polymorphiques et psychiques aux 12, bien que l'on n'ait jamais su discerner avec certitude la part du mythe et celle de la réalité. Ces étranges pouvoirs sont généralement associés aux gemmes qu'ils portaient au front. L'un des auteurs prétend même que certains de leurs suivants étaient parvenus à développer des aptitudes similaires quoique plus faibles - fondés sur la maîtrise de l'esprit sur le corps.

A propos de l'histoire du **monastère**, on apprend qu'il a été fondé il y a plus de 600 ans par un saint homme dénommé Sankev qui avait fait quelques adeptes. Le monastère a périclité peu après mais les choses ont été reprises en main depuis près de cinquante ans et le monastère est redevenu florissant bien que peu de choses n'expliquent ce revirement de situation.

Concernant l'**attaque de Castel Ashir**, un homme a essayé de rassembler divers témoignages dans un livre. Les différents récits parlent de plusieurs centaines d'assaillants parfaitement équipés et entraînés. L'auteur par plusieurs allusions met d'ailleurs en doute le fait qu'autant d'Ataphades aient pu rejoindre les côtes et disparaître en toute impunité en aussi peu de temps. De la même manière l'arrivée tardive d'Urik sur les lieux et son attitude rigide aux fondements discutables vis-à-vis des Faris Rautha sont soulignés dans l'ouvrage.

LE CIMETIERE

Le cimetière peut également s'avérer une source d'informations intéressante du fait d'une vieille tradition. En effet, une coutume ekbirite veut que l'on puisse laisser des messages aux morts au travers de petits troncs métalliques rivés sur les tombes (Détection DD 12 pour le

remarquer sur la tombe du chevalier, Connaissance (folklore local) DD10 pour connaître cet usage). Bien qu'elles ne soient jamais sensées être ouvertes (cela porte malheur de lire les messages transmis aux morts), un voleur aguerrri peut facilement en venir à bout (Crochetage DD 12) ou, au prix d'une discrétion toute relative, tout homme disposé à recourir à la force (solidité 10, résistance 15). A l'intérieur du tronc de la tombe de Sid-Allagh, on peut trouver une lettre écrite de la main de Shalim Nayak - l'Altyn de l'époque - peu avant l'expédition dans la crypte (cf. aide de jeu correspondante). Il est à noter que l'enterrement de Ben Beyl au petit matin du second jour leur offre l'occasion de s'intéresser de plus près au cimetière.

L'ERMITE DE LA FORET

Lynn'dan ne peut fournir des informations que si on touche au seul sujet qui lui importe encore : la crypte. En effet, la seule raison qui le pousse à rester dans l'enceinte du monastère est d'empêcher les forces démoniaques qui sommeillent dans la crypte de refaire surface. A mois que les personnages ne fasse jouer sa corde sensible, il réclamera la tranquillité et se comportera en parfait rustre. Il sait pour la crypte (y compris la présence de reliques) mais ignore tout des raisons de la présence de ces démons (Nayak a emporté le secret de l'enfant dans la tombe). Lui montrer la lettre trouvée dans le cimetière peut l'engager à se montrer plus causant en lui ouvrant les yeux sur les éléments d'un passé qu'il cherche chaque jour à fuir. Indépendamment, si l'on en vient à lui parler de la tentative d'assassinat sur son frère, il conseille de veiller sur Abden Sithu : « Sa vie est bien plus précieuse que vous ne l'imaginez ».

LA CRYPTTE

La crypte est un indicateur que les personnages ne vont sans doute pas cesser de mesurer au fur et à mesure du scénario. En effet, la grille qui y mène peut être crochétée assez facilement (DD 12) et mène par une volée de marche à une grande porte double fermée par trois sceaux, dont l'un d'entre eux est brisé. Un jet en Connaissance (mystères) DD 10 permettra de comprendre qu'il s'agit d'un glyphe de garde. Une réussite DD 15 indique que seules des circonstances particulières peuvent briser chacun des sceaux. Un examen de ces derniers permettra de confirmer cette hypothèse. En effet, si les traces de cire du sceau brisé peuvent être manipulées, aucun des autres sceaux ne peut être abîmé par une quelconque arme ou par un quelconque moyen magique.

LA TOUR RONDE

Les appartements d'Abden Sithu sont également susceptibles d'intéresser les personnages bien qu'il y ait peu de chances qu'ils aient envie de la visiter avant le second meurtre (cf. section *le second sceau*) et qu'à partir de celui-ci, le site est occupé et gardé. Toujours est-il qu'il renferme - dans une petite pièce accessible par une porte

dérobée - les ouvrages consultés par Sithu et ses notes expliquant les recherches sur les trois sceaux, ainsi que d'autres moyens de fermer un passage entre les mondes. Plusieurs allusions parlent de son frère, de sa faiblesse d'âme et de sa résignation.

RUMEURS DU PASSE

Enfin en discutant avec les plus anciens moines sur les événements datant d'il y a quinze ans (Renseignements DD 13), on peut apprendre que beaucoup de prêtres ont disparu quelques mois après cette période bien que le plus grand silence ait été fait sur le sujet. Le grand prêtre de l'époque en faisait partie. L'un des moines a pu remarquer la descente nocturne des douze prêtres dans l'église mais n'en sait guère plus et toutes ses questions se sont soldées par des "certaines choses doivent être oubliées. Il vaut mieux ignorer ce que tu as cru voir ce soir là". Il sait que les seuls témoins de cette époque sont le grand prêtre et celui que tout le monde nomme le vieil ermite, son frère.

LE SECOND SCEAU

LE LOUP DANS LA BERGERIE

Ben Beyl profite de sa nouvelle forme pour faire le tour des bâtiments et prendre connaissance des habitudes des moines. A la recherche de l'héritier, il tente tout d'abord de prendre ses marques et éventuellement de déceler parmi les plus jeunes moines présents, l'adolescent de 16 ans qu'il recherche. Il dispose de neuf heures avant de rentrer dans son corps ou de devoir faire usage pour la seconde fois de son talisman, un délai dont il profite au mieux de ses possibilités (*charme-personne, détection de la magie*) en respectant les contraintes de sa couverture (devoirs religieux, travaux divers etc.). Il est, heureusement pour lui, fort bon comédien.

L'ATTENTAT CONTRE L'ALTYN

Au matin de la seconde journée, l'ambiance est moins clémente que la veille. L'événement a, semble-t-il, ébranlé les habitants du paisible monastère. Bien sûr, l'hypothèse du suicide est celle qui a été retenue par tous, à moins que les personnages n'aient exprimé leurs doutes sur le sujet pendant la nuit. Le corps du malheureux Ben Beyl est enterré à l'aube dans le cimetière du monastère, non loin des restes de Sid-Allagh (jet de Détection DD 15 pour le remarquer) dans la plus sobre oraison. Cet événement funeste permet toutefois aux personnages qui ne sont pas originaires de Dezbart de découvrir l'usage des messages aux morts (voir chapitre précédent). Toujours est-il qu'au matin, les personnages – désarmés – ont de nouveau le champ libre pour poursuivre leurs investigations.

Vers la fin de matinée, une seconde catastrophe se produit. C'est de la tour ronde que jaillit cette fois un appel à l'aide et que les gardes alertés se précipitent. Si les personnages leur emboîtent le pas, ils gravissent quatre à quatre les escaliers avant de parvenir au sommet où vit

Abden Sithu, l'Altyn du monastère. Ce dernier, contrairement aux angoisses probables des joueurs est en vie... il se tient derrière son bureau le teint blafard, les membres tremblants. A l'arrivée des PJs, il pointe son doigt sur un corps à terre près de la porte : « Korma... il a tenté d'utiliser de la magie contre moi... de la magie profane et maléfique ! Il... il s'est suicidé à l'instant sous mes yeux ».

L'homme en question est un Aïdyn. Il tient la garde d'une dague plantée en plein cœur. Les joueurs peuvent reconnaître, en ce « Korma », l'Aïdyn qui a donné l'alarme la nuit précédente en réussissant un jet de Détection DD 10. Le corps est rapidement emporté par les moines et l'Altyn accepte de répondre à quelques questions mais montre les signes d'une grande fatigue qui le pousseront à mettre un terme rapide à l'entretien.

Sa version des faits est simple : l'homme est entré et a souhaité lui parler, il a ensuite tendu le bras vers lui et a tenté de l'ensorceler. Abden est parvenu au prix de grands efforts à se dérober à son pouvoir et au moment où il s'apprêtait à le paralyser pour l'empêcher de nuire, l'Aïdyn s'est enfoncé son arme dans la poitrine. Il ne comprend pas l'acte de son adepte en charge de la protection du monastère et il ignorait qu'il était capable de lancer des sortilèges profanes. Si des personnages se demandent si le grand prêtre leur dit toute la vérité, seul un jet de Psychologie DD 25 pourra leur faire savoir que quelque chose sonne faux.

Des personnages désireux de profiter de la cohue pour inspecter discrètement les lieux pourraient remarquer bon nombre d'ouvrages consacrés à la magie profane dans les appartements d'Abden Sithu.

LA REALITE DES FAITS

Le barde sous l'apparence de l'Aïdyn a rejoint les appartements d'Abden Sithu dans la tour ronde et a frappé à sa porte. Sithu accepta de le recevoir, sans inquiétudes. Profitant d'un effet de surprise, Ben Beyl lança un sort d'*immobilisation des personnes* qui ne laissa au malheureux Sithu que le temps d'appeler à l'aide. Une fois le prêtre paralysé, Ben Beyl déposa son talisman sur la table puis se suicida (tuant à cet instant le dénommé Korma). Du fait du suicide, il réintégra le talisman puis prit possession du corps de l'Altyn. Il n'eut plus qu'à ramasser le talisman et ses autres effets magiques, les cacher sur lui et attendre que les personnages et les gardes n'arrivent sur les lieux pour leur raconter une histoire à dormir debout.

Il est possible que les personnages se rendent compte que quelque chose ne va pas et en viennent à poser des questions embarrassantes. Quoi qu'il arrive, Ben Beyl joue son rôle de Grand Prêtre jusqu'au bout de manière à profiter du soutien de ses fidèles mais veille à garder toute mesure dans ses ordres. Ben Beyl est un opportuniste qui sacrifie tout à ses buts : les personnages ne sont pas ses ennemis tant qu'ils ne se mettent pas en travers son chemin.

Tactique : En cas d'attaque des personnages, il joue la corde de la paralysie (*immobilisation des personnes*), sort de prêtre tout autant que de barde, pour les mettre hors d'état de nuire sans les blesser. S'il est confondu, il fuit en utilisant tous les moyens à sa disposition sachant que s'il venait à mourir, le talisman lui permettrait de s'incarner à nouveau dans le corps d'un des prêtres présents aux alentours. Il fera tout pour éviter d'être capturé vivant : le succès de sa mission en dépend.

APL 2

✦ **Ben Beyl (en tant qu'Abden Sithu), humain mâle Brd5:** FP 5; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 5d6; pv 22; Init -1 (Dex); VD 10 m.; AC 9 (-1 Dex); Att +3 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +2, Réf +3, Vol +7.

For 12, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +11, Concentration +6, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +0, Décryptage +5, Déguisement +6, Déplacement silencieux +2, Détection +1, Diplomatie +7, Discrétion +2, Perception auditive +3, Représentation +7, Premier soins +2, Psychologie +5, Utilisation d'objets magiques +10. **Dons:** Botte secrète (dague), Volonté de fer.

Equipement: robe d'Altyn, symbole d'Al'Akbar, dague, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Parchemin d'Invisibilité.

Sorts (3/4/2): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes.

APL 4

✦ **Ben Beyl, humain mâle Brd7:** FP 7; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 7d6; pv 30; Init -1 (Dex); VD 10 m.; AC 9 (-1 Dex); Att +5 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +3, Réf +4, Vol +8.

For 12, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +13, Concentration +8, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +0, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +4, Détection +1, Diplomatie +7, Discrétion +2, Perception auditive +3, Représentation +8, Premier soins +2, Psychologie +7, Utilisation d'objets magiques +11. **Dons:** Botte secrète (dague), Esquive, Volonté de fer.

Equipement: robe d'Altyn, symbole d'Al'Akbar, dague, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle).

Sorts (3/4/3/1): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, rapidité.

APL 6

✦ **Ben Beyl, humain mâle Brd9:** FP 9; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 9d6; pv 38; Init -1 (Dex); VD 10 m.; AC 9 (-1 Dex); Att +6/+1 corps à corps (1d4+1 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +4, Réf +4, Vol +9.

For 12, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 12, Cha 16.

Compétences: Bluff +15, Concentration +10, Connaissance (folklore local) +7, Crochetage +0, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +4, Détection +1, Diplomatie +7, Discrétion +3, Perception auditive +3, Représentation +10, Premier soins +2, Psychologie +9, Utilisation d'objets magiques +12. **Dons:** Botte secrète (dague), Esquive, Expertise du combat, Volonté de fer.

Equipement: robe d'Altyn, symbole d'Al'Akbar, dague, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle), Bille de Force.

Sorts (3/4/4/3): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, confusion, rapidité.

Développement : si les personnages vont faire un pèlerinage à la crypte pour savoir si le second sceau s'est brisé, ils ne rencontreront qu'une cruelle désillusion : il est intact. En effet, Abden Sithu n'est pas mort tant que Ben Beyl est dans son corps mais dès qu'il l'abandonnera au travers d'un nouveau « suicide », il ne restera plus à cet instant qu'un seul sceau pour contenir les forces du mal.

LE DERNIER SCEAU

A LA VEILLE DU TROISIEME JOUR

Les événements se précipitent dès lors. Une fois seul, Ben Beyl fouille les locaux dans lesquels vit l'Altyn et découvre la salle secrète où sont entassés les ouvrages de magie et les notes de Sithu. Il devient évident, à partir de cet instant, que la clef de l'ouverture de la crypte est le meurtre des deux derniers survivants - survivants dont il a acquis l'identité au travers de ses fouilles. Il ne reste plus pour lui qu'à perpétrer le meurtre de l'hermite.

Ben Beyl ordonne alors à deux moines de monter la garde devant sa porte en leur précisant qu'il ne doit être dérangé sous aucun prétexte. Il se repose ensuite dans son corps d'accueil afin de récupérer ses sortilèges (il a besoin pour cela de huit heures sur les neuf de la durée de sa seconde possession). Si jamais la situation s'envenime plus tôt que prévu, il fait au mieux avec ses sortilèges restants.

Le chronomètre est donc lancé pour les personnages afin qu'ils trouvent et assemblent les derniers éléments du puzzle.

QUELQUES PRECISIONS SUR LE TALISMAN

Chaque pierre offre à son porteur les effets du sort de *possession* pendant 9 heures. Chaque fois que le corps hôte est détruit, l'âme du porteur (Ben Beyl en l'occurrence) retourne dans la pierre d'où elle peut repartir à la conquête d'un nouveau corps d'accueil. Il n'y a donc pas de limite au nombre de corps "envahis" autre que la durée même du sort et la volonté de chacun des sujets.

Le sort cesse si :

- la pierre est détruite. Dans ce cas, l'âme doit rejoindre son propre corps s'il est dans les 60m. Au-delà de cette distance, l'âme est détruite.
- Le corps d'origine de l'âme est détruit. Par exemple, si le corps de Ben Beyl est brûlé, le sort cesse et l'âme parasite est détruite.

Ben Beyl est bien sûr au courant de cet état de choses et il les garde à l'esprit tout au long de ces combats. Autre remarque : quoi qu'il arrive, Ben Beyl préfère toujours essayer de s'emparer du corps de moines que de ceux des personnages qu'il soupçonne – à tort ou à raison – d'être plus résistants que les habitants du monastère.

L'ERMITE ET L'ASSASSIN

A priori donc, à la tombée de la nuit, le barde infiltré est de retour avec la ferme intention d'éliminer Lynn'dan Sithu, l'ermite. Il faut espérer qu'à ce moment, les personnages auront compris l'importance de cette personne et tenteront de le protéger. C'est d'ailleurs leur seule chance d'empêcher la porte de s'ouvrir. Selon les cas de figure, Ben Beyl agit de manière sensiblement différente.

Tactique : Si les personnages ne sont pas avec l'ermite, Ben Beyl fait usage de l'effet de surprise de son parfait déguisement pour paralyser l'ermite et l'occire. S'ils sont présents et gardent le périmètre, il tente d'agir discrètement au travers de ses sorts de zone (*sommeil*, *confusion*), approchant dans un second temps pour abattre sa cible.

Si cette première tactique s'avère impossible ou inefficace, il se précipite à moins de 60 mètres de sa victime pour se suicider et ainsi pénétrer son esprit. Auquel cas, son attitude est très différente : il parle avec les joueurs en mettant en jeu sa propre vie. Il sait qu'il est en mesure d'ouvrir la porte en tuant Lynn'dan et espère ainsi mettre la main sur l'enfant. Il tente de faire valoir auprès des personnages le fait qu'il n'est pas après eux... qu'ils étaient seulement au mauvais endroit, au mauvais moment et qu'ils feraient mieux de ne pas lui barrer la route.

Si la situation tourne à son avantage, le barde s'efforce de neutraliser les personnages (*immobilisation des personnes*, *Bille de Force*) de manière à s'aménager du temps pour

forcer la crypte. Les personnages auront sans doute une autre occasion de lui mettre la main dessus par la suite.

Dans la perspective d'une future rencontre dans la crypte (avec les PJs ou d'autres créatures), Ben Beyl évite de faire usage de ses pouvoirs d'amélioration physique (*grâce féline*, *force du taureau*) lors de sa tentative de meurtre sur la personne de Lynn'dan Sithu.

APL 2

➤ **Beyl (en tant que Lynn'dan Sithu), humain mâle Brd5:** FP 5; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 5d6; pv 22; Init +1 (Dex); AC 11 (+1 Dex); Att +3 corps à corps (1d3 temporaire, mains nues) ou +4 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +2, Réf +5, Vol +7.

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

Compétences: Bluff +11, Concentration +6, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +2, Décryptage +4, Déguisement +6, Déplacement silencieux +4, Détection +1, Diplomatie +7, Discrétion +4, Perception auditive +3, Représentation +7, Premier soins +2, Psychologie +5, Utilisation d'objets magiques +10. Dons: Botte secrète (dague), Volonté de fer.

Équipement: habits en loques, Potions de Soins Légers, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Parchemin d'Invisibilité.

Sorts (3/4/2): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes.

APL 4

➤ **Ben Beyl (en tant que Lynn'dan Sithu), humain mâle Brd7:** FP 7; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 7d6; pv 30; Init +1 (Dex); VD 10 m.; AC 11 (+1 Dex); Att +5 corps à corps (1d3 temporaire, mains nues) ou +6 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +3, Réf +6, Vol +8.

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

Compétences: Bluff +13, Concentration +8, Connaissance (folklore local) +5, Crochetage +2, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +6, Détection +1, Diplomatie +7, Discrétion +4, Perception auditive +3, Représentation +8, Premier soins +2, Psychologie +7, Utilisation d'objets magiques +11. Dons: Botte secrète (dague), Esquive, Volonté de fer.

Équipement: habits en loques, Potions de Soins Légers, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle).

Sorts (3/4/3/1): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, rapidité.

APL 6

➤ **Beyl (en tant que Lynn'dan Sithu), humain mâle Brd9:** FP 9; Humanoïde de taille M (1.80m de haut); DV 9d6; pv 38; Init +1 (Dex); VD 10 m; AC 11 (+1 Dex); Att +6/+1 corps à corps (1d3 temporaire, mains nues) ou +7/+2 corps à corps (1d4 [crit 19-20/x2], dague), AL CN; JS Vig +4, Réf +7, Vol +9.

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

Compétences: Bluff +15, Concentration +10, Connaissance (folklore local) +7, Crochetage +2, Décryptage +6, Déguisement +6, Déplacement silencieux +6, Détection +1, Diplomatie +7, Discretion +6, Perception auditive +3, Représentation +10, Premier soins +2, Psychologie +9, Utilisation d'objets magiques +12. **Dons:** Botte secrète (dague), Esquive, Expertise du combat, Volonté de fer.

Équipement: habits en loques, Potions de Soins Légers, Talisman de Possession, Plumes de Quaal (une de chaque), Collier à Boules de Feu (1^{er} modèle), Bille de Force.

Sorts (3/4/4/3): niv 0—détection de la magie, hébètement; lecture de la magie, lumière, ouverture/fermeture, son imaginaire; niv 1—armure de mage, charme-personne, soins légers, sommeil; niv 2—force du taureau, grâce féline, immobilisation des personnes, invisibilité; niv 3—clignotement, confusion, rapidité.

Développement: Si les personnages ne sont pas parvenus à arrêter Ben Beyl, ce dernier se précipite vers l'église, crochète la serrure de la grille et pénètre dans la crypte. Là, il doit faire face aux vargouilles (cf. paragraphe Premier sous-sol) qu'il parvient à maîtriser grâce à un sort de sommeil. Prenant conscience des dangers de la crypte, il préfère attendre les personnages – si ceux-ci sont sur sa piste – et les laisser passer devant. Il se dissimule pour ce faire dans une des alcôves du premier sous-sol, utilisant son sort d'invisibilité (mémemorisé ou sous forme de parchemin) au besoin. Il se rappellera à leur bon souvenir à leur sortie du second sous-sol où il espère les cueillir avec l'héritier.

Si les personnages mettent le barde en difficulté, celui-ci cherche à rejoindre le cimetière et briser le focus de son sort pour rejoindre son corps enterré. Son sort de *clignotement* – sous forme de parchemin caché par ses soins sur sa dépouille avant son enterrement (APL 2) – ou sous forme de sortilège en mémoire (APL 4, 6) – lui permettront de rejoindre la surface. Là encore, il risque fort de ressurgir au retour des personnages à la surface.

ET SI LA PORTE RESTE CLOSE ?

Si les personnages parviennent sauver l'un des deux frères Sithu et/ou à défaire le barde, le donjon final n'a guère de raisons de s'ouvrir. Et pourtant, le survivant quel qu'il soit est tout à fait prêt à se sacrifier pour ouvrir la porte et permettre qu'un nouvel enchantement soit mis en place. Aussi bien Abden que Lynn'dan sont pleinement conscients à ce stade que leurs épaules sont trop frêles pour leur fardeau. Leur sacrifice permettra peut-être

d'empêcher le pire. Toutefois, avoir défait le traître offre aux personnages l'avantage de la préparation bien qu'ils ne disposent pour ce faire que d'une journée au plus.

LA CRYPTÉ

INTRODUCTION

Lorsque la douzaine de prêtres et d'adeptes sélectionnés par Shalim Nayak descendirent dans la crypte, ils furent confrontés à une opposition bien supérieure à ce que l'Altyn de l'époque imaginait. Submergés en nombre par des créatures indicibles issues des plans inférieurs, les survivants du premier assaut n'eurent d'autres choix que de se diviser. Deux d'entre eux se sacrifièrent pour retenir les démons tandis que les trois autres accomplissaient le rituel qui allait sceller les portes de la crypte. Quelques heures plus tard, l'un des trois succomba à ses blessures laissant seuls les deux frères Sithu avec la charge du rituel. Au cours des quinze années qui séparent ces événements de nos jours, les créatures tentèrent à plusieurs reprises – sans succès – de briser les barrières érigées par les moines. Les lieux ont été vidés, au fil des années, de tous objets ou valeurs à l'exception de la salle des reliques. En effet, au sein de cette dernière, un artefact de grande puissance – connu sous le nom de globe d'Ibhn – éloigne les forces du mal. La crypte n'est pourtant pas déserte aujourd'hui. D'une part, une sentinelle s'est rapidement mise en place pour surveiller les allées et venues entre les plans. D'autre part, plusieurs démons majeurs et créatures extra-planaires arpentent à loisir les sombre couloirs souterrains.

Mais il existe une autre forme de mal qui rôde dans les sous-sols. Sous l'influence irradiante de la porte entre les mondes, certains prêtres tombés dans la crypte se sont relevés sous forme de morts-vivants : deux adeptes au premier sous-sol et Shalim Nayak au second sous la forme d'un dangereux bodak (en APL 6 uniquement).

LE RITUEL

Malgré toutes les recherches menées conjointement par Abden Sithu et Korylin, aucune solution pérenne n'a pu être découverte à ce jour. En conséquence, les personnages n'ont d'autres choix que de reproduire le rituel du passé. Fort heureusement, ce dernier n'a guère de secrets pour Korylin qui pourra sans soucis le diriger – pourvu que les personnages acceptent d'y participer et de s'y préparer. En effet, le rituel relit la vie de chacun des participants à un sceau donné – celui-ci se brisant à la mort de son propriétaire. Pour pouvoir établir ce lien à même de contenir les créatures d'autres plans, il faut que chaque participant ait été au contact physique récent d'un artefact : le globe d'Ibhn. « Malheureusement, précise Korylin, j'ai bien peur que cette relique ne séjourne encore au fin fond de la crypte. Notre seul espoir est sans doute entre vos mains. »

Korylin prépare donc le rituel pendant la descente des personnages. Rolad'Di, ainsi qu'une poignée d'adeptes

qui ont toute sa confiance, les accompagnent dans les sous-sols.

Etant donné la nature des créatures qui peuplent la crypte, les Kyzils survivants n'hésiteront pas à faire bénéficier les personnages volontaires des sorts bénéfiques dont ils disposent (*soins légers, endurance, faveur divine, aide*) dans la limite de leurs sorts en mémoire.

Avant leur descente, Korylin leur fait une dernière mise en garde :

Je ne vous cache pas que la plupart des êtres qu'Abden Sithu, et les autres prêtres qui l'accompagnaient, ont pu rencontrer dépassent de loin votre entendement. Beaucoup de ces créatures sont des monstruosités d'une sauvagerie inouïe dont la soif de sang est sans limite. Mais, la nature du mal a mille visages. Ne croyez pas que vous pourriez les contenir ou les éradiquer. Toute victoire ne serait que de courte durée. Parmi les dangers que vous risquez d'affronter, il me faut vous parler de l'un d'entre eux. Shalim Nayak est tombé, victime de la « Mort qui marche », celle-ci n'ayant pourtant fait que croiser son regard. Abden Sithu a lui-même brièvement fait face à cette... chose qu'il a décrit comme une parodie d'être humain aux traits suellois contrefaits. Il a vu dans ses yeux des abîmes dans lesquelles il a bien cru perdre son âme. Je vous en conjure, ne prenez pas de tels risques !

Korylin parle bien sûr ici du bodak contre lequel il cherche à protéger les personnages. Si en APL 2, ils n'auront pas l'occasion de faire connaissance avec la créature, ce sera malheureusement le cas en APL 4 et 6. N'hésitez pas à insister lourdement sur le danger de croiser le regard mortel de la créature – les personnages ne devraient pas envisager de la combattre autrement qu'en aveugle lorsqu'ils la rencontreront.

A LA PORTE DE LA CRYPTÉ

La porte entrouverte, outre les trois sceaux brisés, présente une nouvelle particularité qui était absente lors de la dernière visite des personnages. Sur le linteau, une phrase sibylline est apparue en lettres de feu :

Etranger, tu ne trouveras que la souffrance et la mort au-delà de ce seuil. Quitte ce lieu, quitte cette lande pendant qu'il en est encore temps... la malédiction de Suel pèse désormais de nouveau sur le peuple d'Ekbir. Qu'Al'Akbar prenne pitié de nous !

Ce message magique est un avertissement laissé par les trois moines qui ont refermé la crypte. Ceux-ci sachant que la porte finirait un jour par se rouvrir n'avaient pas voulu laisser quiconque dans l'ignorance des dangers, à l'heure où tous trois seraient morts.

En termes de jeu, cet avertissement sert à faire comprendre aux joueurs que descendre seul relève du suicide ou tout du moins d'une prise de risque maximum (sans soutien contre les vargouilles en APL 2 ou sans l'information sur la présence du bodak en APL 4-6, les personnages sont en très grand danger). Si vous êtes

magnanime, octroyez leur un jet de Psychologie DD 15 pour leur faire sentir que le message semble réellement empli d'un profond désespoir et d'une peur viscérale.

PREMIER SOUS-SOL

Intégralement bâti en pierre de taille, le premier sous-sol témoigne, par l'état de ses murs, que la construction de la crypte est antérieure à celle de l'église qui la surplombe aujourd'hui. A en croire l'architecture et les quelques rares décorations qui subsistent encore aujourd'hui, ce sous-sol devait être un lieu de culte à part entière dans des temps plus reculés.

1. Le narthex de la crypte

Il s'agit d'une série de voûtes et de colonnes à la faveur desquelles les prêtres avaient pu retenir la horde de démons. Ces arcades constituent donc une position tactique intéressante contre un grand nombre d'adversaires de taille humaine. Si cette position est de peu d'intérêt pour les personnages dans leur première rencontre, gageons que Ben Beyl – s'il est toujours en vie – saura en faire bon usage lors d'un éventuel face-à-face final.

2. L'autel des vargouilles

Une grande pièce en croix accueille en son centre une base carrée surélevée. Sur cette plate-forme, quatre statues en granit – une à chaque coin – tournent leur regard vers un autel massif fait de la même matière au centre de la structure.

Un jet de Connaissance (religion) DD 15 permettra d'une part, d'identifier les quatre statues comme étant les quatre apôtres d'Al'Akbar, et d'autre part de reconnaître ici une symbolique classique de la foi exaltée.

Dans l'obscurité de la pièce (à environ 15 m), errent deux créatures vaguement humanoïdes vêtus de robes monacales en lambeau. Il s'agit de deux adeptes qui se sont sacrifiés pour permettre la fermeture de la crypte. L'influence du plan démoniaque a relevé leurs corps et a fait d'eux des morts-vivants. Des démons mineurs leur ont ordonné de rester en ce lieu pour servir d'appât et ainsi attirer d'éventuels intrus au centre de la pièce où les vargouilles peuvent sévir à leur guise.

☛ **Zombi (2)** : FP ½; Mort-vivant de taille M; DV 2d12+3; pv 16; Init -1 (Dex); VD 10 m.; Esp/All 1,50 m. x 1,50 m./1,50 m.; AC 11 (-1 Dex, +2 naturelle); Att +2 corps à corps (1d6+1, poing), AL N; JS Vig-1, Réf +0, Vol +3.

For 13, Dex 8, Con –, Int –, Sag 10, Cha 1.

Dons: Robustesse.

Part: Mort-vivant, limité aux actions partielles.

Tactique : Etant donné leur absence d'intelligence, ces pauvres créatures se contenteront de se diriger d'un pas lent vers les personnages dès qu'elles auront remarqué leur présence.

Le véritable danger de cette salle réside dans sa partie supérieure. En effet, une poignée de vargouilles ont élu domicile ici et sommeillent dans les interstices du plafond (4m de haut). Dès que les personnages pénètrent au niveau de l'autel, elles se jettent sur eux, déchirant les ténèbres de leurs cris stridents.

Si des prêtres accompagnent les joueurs (ce qui est très fortement recommandé), vous pouvez considérer qu'ils occupent la moitié des créatures. A vous de décrire le combat inégal, les jeunes adeptes tombant sous les coups des créatures et Rolad'Di luttant avec ferveur. Profitez de ce combat pour poser l'ambiance horrible et faire ressentir les affres connus par le commando de prêtres, il y a de cela 15 ans. Quoi qu'il en soit, entre les blessés et les malheureux traumatisés à jamais, seul Rolad'Di poursuivra la recherche avec les personnages.

APL 2

➤ **Vargouille (4)** : FP 2; Extérieur de taille P (Mal); DV: 1d8+1; pv 5; Init +1; VD Vol 10 m. (Bonne); AC 12 (+1 taille, +1 Dex); Att morsure +3 corps à corps (1d4 et venin); AL NM; JS Vig +3, Réf +3, Vol +3.

For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.

Compétences: Détection +3, Perception auditive +4;
Dons: Botte secrète (morsure).

AS : Hurlement, venin, baiser.

APL 4

➤ **Vargouille (8)** : FP 2; Extérieur de taille P (Mal); DV: 1d8+1; pv 5; Init +1; VD Vol 10 m. (Bonne); AC 12 (+1 taille, +1 Dex); Att morsure +3 corps à corps (1d4 et venin); AL NM; JS Vig +3, Réf +3, Vol +3.

For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.

Compétences: Détection +3, Perception auditive +4;
Dons: Botte secrète (morsure).

AS : Hurlement, venin, baiser.

APL 6

Vargouille (12) : FP 2; Extérieur de taille P (Mal); ➤ DV: 1d8+1; pv 5; Init +1; VD Vol 10 m. (Bonne); AC 12 (+1 taille, +1 Dex); Att morsure +3 corps à corps (1d4 et venin); AL NM; JS Vig +3, Réf +3, Vol +3.

For 10, Dex 13, Con 12, Int 5, Sag 12, Cha 8.

Compétences: Détection +3, Perception auditive +4;
Dons: Botte secrète (morsure).

AS : Hurlement, venin, baiser.

Développement: Si l'un des personnages a été victime du baiser des vargouilles, Korylin pourra, s'il en est informé, faire usage d'un parchemin de guérison des maladies, conservé pour de telles occasions. Sinon, il faudra envisager une dépense additionnelle en fin d'aventure pour se débarrasser de la malédiction (cf. section *trésors*).

3. Les escaliers vers les sous-sols

Seul élément notable de cette petite salle qui devait être un lieu réservé aux initiés si l'on s'en réfère aux quelques

éléments de décoration qui subsistent, la paroi des murs est enduite par endroit d'une étrange gelée colorée. Celle-ci pulse et vire sans discontinuer du vert au violet puis au noir, puis à nouveau au vert, etc. Ces étranges traces – sans aucun danger en soi – sont issues d'une bête extraplanaire qui, fort heureusement, est absente de la crypte lors de la visite des personnages.

SECOND SOUS-SOL

Le second sous-sol est composé de huit salles octogonales qui communiquent entre elles par des ouvertures de 2m de large. Le tout forme un chemin de prière circulaire qui conte la vie du prophète. Au centre de l'anneau, une pièce secrète renferme les reliques cachées du Zashassar. Telle était la configuration des lieux avant que les forces du mal n'en prennent possession. Aujourd'hui le chemin est obstrué en deux endroits par une gelée similaire à celle que les personnages ont découvert au premier sous-sol. Seul l'un de ces deux passages (celui de droite) peut être traversé pour rejoindre à la fois la salle des reliques où trône l'orbe d'Ibhn et le portail entre les mondes et ses gardiens.

Avant d'être utilisé par les agents du Zashassar pour entreposer leurs reliques, le sous-sol était dédié à Al'Akbar et le chemin de prière retraçait par le biais de gigantesques fresques, les étapes de la vie d'Al'Akbar. A vous de faire vivre à la lumière des torches des personnages, ces éléments pittoresques de l'histoire bakluni qui à défaut de délivrer de réels indices aux personnages leur fourniront un léger vernis sur la religion dominante d'Ekbir.

4. Bassin de purification

A la descente des escaliers, une fontaine creusée dans la roche – vide depuis de longues années – servait aux ablutions des prêtres avant leur parcours le long du chemin d'Al'Akbar. Ce bassin est flanqué de deux couloirs parcourus de fresques murales. Le couloir de gauche dépeint l'ascension du prophète à son statut divin tandis que celui de droite présente sa naissance humaine sur les terres des anciens bakluni.

Là encore les traces de gelée pulsante sont présentes et semblent à la fois plus nombreuses et plus larges au pied des escaliers et dans les deux couloirs. Examinée de plus près, la gelée qui s'étend sur la gauche semble légèrement plus visqueuse que celle visible sur le couloir de droite.

5. Du Mausolée aux Pinacles

Si les personnages choisissent de suivre le chemin d'Al'Akbar par la voie de gauche, il prenne le chemin d'Al'Akbar dans le sens opposé au sens chronologique.

Ils peuvent découvrir dans la première salle, la représentation de la fin du règne d'Al'Akbar sur Ekbir et son enterrement dans le mausolée de la capitale. La gelée est toujours présente mais ses pulsations semblent ralenties.

Dans la seconde salle, le « slime » recouvre la totalité des surfaces – sols et plafonds – et laisse apparaître l'avant dernier tableau du chemin d'Al'Akbar (la venue du prophète aux pinacles en compagnie des héritiers de l'empire Bakluni) sous un voile uniforme violet et translucide. Au centre de la pièce, une douzaine de formes ovoïdes haute d'un mètre chacune sont également recouvertes de cette même gelée. Au nord, le passage sensé mener à la salle précédente est bouché par un mur de gelée d'une couleur violette.

Examinée de plus près, la gelée s'avère être totalement solide. Il s'agit en réalité d'une croûte violette incroyablement résistante. La créature maléfique qui a pondus ses œufs dans cette pièce a ainsi protégé son nid en provoquant la solidification de sa sécrétion. Contrairement aux apparences, les personnages n'ont ni à craindre le retour de cette créature, ni la naissance de ses rejetons. Il ne s'agit ici que d'alimenter l'atmosphère horrifique de la crypte.

Si la suite du chemin est infranchissable à partir de ce point, on peut discerner, au prix d'une attention soutenue, des ombres mouvantes à travers la substance translucide (les quasits et/ou le bodak – cf. paragraphe 8. *la salle du vortex*).

6. Des Paynims au Prêche d'Al'Akbar

Si les personnages choisissent de suivre le chemin d'Al'Akbar par le couloir de droite, ils traversent deux salles où la gelée pulsante reste omniprésente. Son aspect est ici semi-solide : elle se présente comme une poche contenant un liquide translucide parfois animé d'un léger flux. Si l'on s'en approche, apparaissent dans ce « slime » des particules colorées en mouvement voir, parfois, de membres de créatures inconnues. Enfin, si on perce la paroi de la poche, la gelée liquide commence à s'écouler de manière très lente : elle est extrêmement visqueuse.

La fresque murale de la première salle – qui est comme pour chacune des salles précédentes, la seule décoration restante – représente la rencontre d'Al'Akbar alors âgé de dix-sept ans avec les nomades paynims et la naissance de sa foi pour les Dieux Lointains.

La seconde salle est similaire à la précédente sauf que l'issue au nord qui mène à la suite du chemin d'Al'Akbar est bloquée par un mur de gelée pulsante. La paroi est très transparente au niveau de l'ouverture et plus que jamais, le « slime » donne l'impression d'être une grande poche contenant un liquide animé de mouvement. Durant l'examen des personnages, un cadavre vaguement humanoïde est amené près de la paroi par le flux du liquide. Chose horrible le corps – celui d'un adepte en armure – semble être presque en bon état mais il est totalement flasque : il ondule avec les mouvements du fluide, prenant des courbures impossibles pour toute créature vertébrée.

Le décor de la pièce une fresque grandiose similaire aux précédentes qui figurent le rôle de négociateur d'Al'Akbar

auprès de l'empire de Suel à la veille du double cataclysme.

Si vous jouez en APL 2 ou 4, l'endroit est inquiétant mais la créature responsable de ces abominations ne sera pas présente lors de leur passage. Les personnages sont quittes pour une bonne frayeur.

En APL 6, il en va tout autrement. En effet, dans la gelée circule un chaosien. Si un PJ s'approche pour tâter la paroi, la créature attaque ce dernier en traversant elle-même la paroi (provoquant l'écoulement du slime, qui s'avère gênant pour les PJs dans leurs mouvements – Jet de sauvegarde de Réflexes DD15 pour ne pas subir un malus de -2 à la CA et aux compétences de combat pour deux rounds). Si les PJs trouent la paroi pour se faire un passage, elle se mêle au slime pour arriver au contact par surprise. Enfin, n'oubliez pas que si Rolad'Di accompagne les personnages, il participe de manière active au combat.

APL 6

☛ **Chaosien** : FP 7; Extérieur de taille M (Chaos); DV 8d8+8; pv 44; Init +5; VD 6,50 m.; Esp/All 1,50 par 1,50 m. à 3 m. par 3 m./1,50 m.; AC 16 (+1 Dex, +5 naturelle); Att 2 griffes +10 corps à corps (1d3+2 et instabilité corporelle); AL CN; JS Vig +7, Réf +7, Vol +6.

For 14, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences: Acrobatie +10, Détection +9, Discrétion +10, Escalade +12, Évasion +11, Perception auditive +9, Saut +10; Dons: Esquive, Science de l'initiative, Souplesse du serpent.

AS: Instabilité corporelle;

Part: RM 15, immunité contre les changements de forme et les coups critiques.

7. Du Cataclysme à l'Exode Bakluni

Au-delà du mur de gelée, les choses reprennent leur état « normal » : les traces de gelée disparaissent progressivement laissant place aux fresques presque intactes.

La première salle figure le double cataclysme qui détruit les deux Empires du sud-ouest de Flannesse. Sur les murs sud, se détache l'empire de Suel victime de la pluie de feu incolore. Sur les murs au nord, le massacre de la population bakluni du fait de la dévastation invoquée. Dans cette apocalypse couleur de feu, une aura de calme rayonne à partir d'un point unique : le cercle de pierres de Tovag Baragu où se tient Al'Akbar. Un passage secret permet de rejoindre la salle des reliques depuis cette pièce au prix d'un jet de Fouille DD 15.

Les deux salles suivantes, tout au nord du complexe, ne présentent guère de spécificités. L'une illustre l'apparition des deux reliques du califat : la Coupe et le Talisman tandis que l'autre s'attache à rappeler l'exode des survivants bakluni des steppes arides de leur empire détruit jusqu'aux actuelles terres d'Ekbir.

8. La salle du Vortex

Il s'agit de la salle où se trouve le passage vers le plan démoniaque. Le portail se présente sous la forme d'une surface verticale - d'un bleu électrique - aux contours indistincts. Ses reflets irisés rappellent vaguement celle d'une surface liquide. Deux quasits montent la garde devant le portail (un seul en APL 4).

Les murs et le plafond figurent le règne d'Al'Akbar sur Ekbur. Un passage secret similaire à celui découvert dans la salle des cataclysmes jumeaux, est pleinement ouvert à l'est de la salle (la porte a été abattue) et donne par l'entremise d'un long couloir sur la salle des reliques. En APL 4 et 6, Shalim Nayak, transformé en effroyable bodak, se tient dans le couloir à la limite du cercle magique de protection contre le mal émis par le Globe d'Ibhn (cf. paragraphe 9. la salle des reliques).

L'attitude de tout ce petit monde dépend de l'APL de l'aventure.

APL 2

☛ **Quasit (2)** : FP 3; Extérieur de taille TP (chaos, mal); DV 3d8; pv 13; Init +3; VD 6,50 m., vol 16 m. (parfaite); Esp/All 75 cm x 75 cm/0 m.; AC 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle); Att 2 griffes +8 corps à corps (1d3-1 et venin), morsure 1d4-1; AL CM; JS Vig +3, Réf +6, Vol +4. For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences: Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6; **Dons**: Botte secrète (Morsure, griffes).

AS: Pouvoirs magiques, venin;

Part: Réduction des dommages 5/argent, RM 5, immunité contre le poison, résistance au feu (20), transformation, régénération 2.

Tactique : Dès que les deux démons se rendent compte de la présence d'intrus, l'un d'entre eux traverse le portail pour prévenir les leurs tandis que le second fait face aux aventuriers. Avant d'en venir à combattre au corps à corps, celui-ci fera usage de sa *frayeur* pour tenter de réduire le nombre de ses adversaires.

APL 4

☛ **Quasit (1)** : FP 3; Extérieur de taille TP (chaos, mal); DV 3d8; pv 13; Init +3; VD 6,50 m., vol 16 m. (parfaite); Esp/All 75 cm x 75 cm/0 m.; AC 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle); Att 2 griffes +8 corps à corps (1d3-1 et venin), morsure 1d4-1; AL CM; JS Vig +3, Réf +6, Vol +4. For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences: Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6; **Dons**: Botte secrète (Morsure, griffes).

AS: Pouvoirs magiques, venin;

Part: Réduction des dommages 5/argent, RM 5, immunité contre le poison, résistance au feu (20), transformation, régénération 2.

☛ **Shalim Nayak, bodak** FP 8; Mort-vivant de taille M; DV 9d12; pv 58; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 6,5 m.; Esp/All 1,50 m. x 1,50 m./1,50 m.; AC 15 (+2 Dex, +3 naturelle); Att +6 corps à corps (1d8+1, poing), AL CM; JS Vig +5, Réf +3, Vol +7.

For 13, Dex 15, Con -, Int 6, Sag 12, Cha 12.

Compétences: Déplacement silencieux +14, Détection +13, Perception auditive +11. **Dons**: Arme de prédilection (poing), Esquive, Science de l'initiative.

AS: Regard mortel;

Part: Réduction des dommages 15/argent, résistance au feu et à l'acide (20), immunité contre l'électricité, vulnérabilité à la lumière du jour, flash-back.

Tactique : Dès que le démon se rend compte de la présence d'intrus, il traverse le portail pour prévenir les siens, laissant le bodak seul avec les personnages. A son apparition devant eux, décrivez leur la créature succinctement et demandez leur ce qu'ils font sur le coup. Epargnez, à ceux qui répondent qu'ils ferment les yeux, le jet de Vigueur DD15 lié au Regard mortel du bodak. Pour la survie des personnages, ceux-ci ont tout intérêt à mener le combat en aveugle. Rolad'Di, n'écoutant que son courage, combat les yeux grands ouverts. A l'aide de son cimeterre +1, le Kyzil inflige au mort-vivant de cruelles blessures pendant trois rounds avant de succomber, victime du regard mortel du bodak. Ce dernier perd ainsi successivement 6, 7 et 8 points de vie avant que les PJs ne soient seuls contre lui.

APL 6

☛ **Quasit (2)** : FP 3; Extérieur de taille TP (chaos, mal); DV 3d8; pv 13; Init +3; VD 6,50 m., vol 16 m. (parfaite); Esp/All 75 cm x 75 cm/0 m.; AC 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle); Att 2 griffes +8 corps à corps (1d3-1 et venin), morsure 1d4-1; AL CM; JS Vig +3, Réf +6, Vol +4. For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10.

Compétences: Connaissance des sorts +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6; **Dons**: Botte secrète (Morsure, griffes).

AS: Pouvoirs magiques, venin;

Part: Réduction des dommages 5/argent, RM 5, immunité contre le poison, résistance au feu (20), transformation, régénération 2.

☛ **Shalim Nayak, bodak** FP 8; Mort-vivant de taille M; DV 9d12; pv 58; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative); VD 6,5 m.; Esp/All 1,5 m. x 1,5 m./1,5 m.; AC 15 (+2 Dex, +3 naturelle); Att +6 corps à corps (1d8+1, poing), AL CM; JS Vig +5, Réf +3, Vol +7.

For 13, Dex 15, Con -, Int 6, Sag 12, Cha 12.

Compétences: Déplacement silencieux +14, Détection +13, Perception auditive +11. **Dons**: Arme de prédilection (poing), Esquive, Science de l'initiative.

AS: Regard mortel;

Part: Réduction des dommages 15/argent, résistance au feu et à l'acide (20), immunité contre l'électricité, vulnérabilité à la lumière du jour, flash-back.

Tactique : Dès que les deux démons se rendent compte de la présence d'intrus, l'un d'entre eux traverse le portail pour prévenir les leurs tandis que le second fait face aux aventuriers avec le soutien du bodak.

A l'apparition de ce dernier, décrivez leur la créature succinctement et demandez leur ce qu'ils font sur le coup. Epargnez, à ceux qui répondent qu'ils ferment les yeux, le jet de Vigueur DD15 lié au regard mortel du bodak. Pour la survie des personnages, ceux-ci ont tout intérêt à mener le combat en aveugle. Rolad'Di, n'écoulant que son courage, combat les yeux grands ouverts. Malheureusement, il meurt dès le premier round victime du regard mortel de la créature sans avoir pu lui porter le moindre coup.

Développement : A moins d'être très habiles en neutralisant les quasits avant qu'ils ne puissent s'enfuir, le départ de l'un des démons à travers le portail lance un compte à rebours fatidique. A partir de ce top départ, les personnages disposent de dix rounds de tranquillité avant qu'une énorme créature démoniaque fasse son apparition (une Horreur Chasseresse, s'il vous faut absolument des caractéristiques). L'objectif n'est bien sûr pas ici de faire rencontrer cette créature aux Personnages mais de mettre la pression sur ces derniers. Une fois le délai écoulé, n'hésitez pas à faire passer quelques rounds additionnels à la créature lorsqu'elle tente de traverser le portail (après tout, la créature est de taille TG par rapport à un portail de taille G).

Si jamais les PJs ont la curieuse idée de traverser le portail, à vous d'imaginer l'univers que peut être un plan démoniaque tel que le Pandémonium. Toujours est-il qu'une fois passé le seuil, les personnages ne doivent avoir qu'une idée en tête : faire demi-tour.

9. La salle des reliques

Grâce aux effets bénéfiques du Globe d'Ibhn, aucun démon n'a pu approcher cette salle qui est donc toujours intacte. En termes de reliques, à l'exception du globe d'Ibhn qui peut être considéré comme tel, on ne trouve ici qu'une multitude d'ouvrages accumulés. Parmi ceux-ci, seul un est de nature magique. Les autres ne valent que par les connaissances oubliées qu'ils contiennent. L'artefact magique est un grimoire particulièrement large et épais écrit en vieux suellois. Déposé sur un lutrin, il attire particulièrement l'attention de par sa taille. Il est ouvert à une page décrivant les modalités d'un puissant rituel de vieillissement (vieillesse de l'ordre d'une génération soit de 10 à 20 ans), dont l'effet secondaire est un appel aux forces démoniaques. Il devient évident à la lecture de l'ouvrage qu'il est la cause du vortex de la salle 8. Il ne reste plus qu'à faire $1+1=2$ (tout relatif) pour comprendre ce qui est advenu au jeune Lybak et l'associer au bégue d'une trentaine d'années qui les a accueillis.

Outre cet ouvrage, on peut trouver ici l'orbe d'Ibhn qui permettra aux personnages de sceller la porte... s'ils

parviennent à la rejoindre. Ce globe de lumière incandescente de près de 80 cm de diamètre est constitué d'énergie pure du plan céleste et à ce titre, il génère un champ de force empêchant le passage de tout être d'alignement maléfique (équivalent aux effets d'un *cercle magique contre le mal*).

De plus, cet artefact affaiblit toutes les auras magiques alentours - telles qu'elles peuvent être perçues par un sort de détection de la magie - de deux degrés. Le globe servait à l'origine à dissimuler la vraie nature des artefacts entreposés ici.

Enfin, il constitue l'une composante du rituel de protection recherché par les personnages. Une fois que ceux-ci ont touché le globe - comme le leur a demandé Korylin -, les mains des volontaires scintilleront de la même lumière irradiante que l'orbe. Il ne leur reste plus qu'à remonter pour apposer les sceaux sur la porte de la crypte et ainsi achever le rituel.

CONCLUSION

Selon toute logique, les personnages ressortent plus ou moins indemnes de la crypte et de deux choses l'une :

- Soit le barde a été définitivement anéanti et les personnages n'ont plus qu'à accomplir le rituel qui ferme la crypte pour la durée de leur vie terrestre.

- Soit le barde est encore en vie, auquel cas, il attend les personnages de pied ferme, les muscles gavés de sortilèges (*grâce féline* et consorts) pour un final épique entre deux feux. Le barde est ici prêt à griller toutes ses cartouches pour mettre la main sur l'enfant.

Une fois Ben Beyl neutralisé, il ne reste plus qu'à terminer le rituel pourvu que les personnages soient encore au moins trois.

A LA RECHERCHE DE L'HERITIER

Si Lybak est retrouvé, il faut lui faire prononcer à haute voix le plus près possible du Lac, le nom du protecteur de sa famille - Sharkagn - pour qu'un majestueux dragon (juvénile) de bronze sorte de l'onde et se mette face à l'héritier : " Tu m'as appelé, fils d'Ashir. Comme je l'ai jadis promis à ton père, ordonne et je t'obéirais. " Rien de plus facile à partir de cet instant que de prendre place sur le dos du dragon pour quitter à jamais le monastère et les troupes d'un Keyn qui n'en est qu'au début de ses soucis.

Lisez donc pour conclure le texte qui suit :

Après avoir survolé bien des territoires, le Dragon vint se poser au milieu de steppes désertiques. Il vous adressa la parole en ces termes : « Merci d'avoir permis à mon jeune maître d'échapper aux ennemis de notre Maison. Je me charge désormais de lui enseigner tout ce qu'un homme de son rang se doit de savoir et de veiller sur lui aussi longtemps que je vivrais. Mais il est encore une chose pour laquelle votre aide nous serait précieuse : la prédiction d'Huoguim est digne de foi et le clergé d'Istus en est pleinement conscient. Pour permettre à mon maître de retrouver sa place auprès du peuple de Dezbat, il faut qu'un Chevalier Métamorphe l'accompagne. A ma connaissance, il en reste bien peu et les derniers représentants de cet ordre se cachent en

attendant de réapparaître au grand jour. Vous pouvez permettre que la prophétie s'accomplisse en vous mettant sur la voie des derniers survivants. Je crois savoir que d'autres agissent dans le but de les protéger. Voici au moins une première piste à suivre. Si vous le retrouvez, amenez le en Dezbat et je veillerais à ce que nos chemins se croisent à nouveau.» Puis, se tournant vers Lybak, Sharkagn repris « Il est maintenant temps que nous partions, maître, je crains que je n'aie déjà par trop attiré les regards. »

« Merci, merci pour tout » saluera un Lybak, plus assuré que jamais, alors que les ailes du Dragon l'emmènent vers d'autres cieux.

Si les personnages ne mettent pas la main sur Lybak (laissez-leur du temps en fin d'aventure pour assembler les différents éléments du puzzle) – ils sont capturés et jetés en prison au terme des trois jours.

Si, en plus, la crypte s'est ouverte et qu'ils n'ont pas réagit pour la refermer, les ruines du monastère deviendront dans les jours et les semaines qui suivent un véritable champ de bataille entre les forces du bien et du mal n'arrangeant en rien la terrible réputation des landes de Glendaloch.

Enfin, si les personnages n'ont rien fait pour contrecarrer les plans de Ben Beyl, ce dernier sera sans aucun doute parvenu jusqu'au sous-sol de la crypte et découvert le grimoire mais gageons que les forces des ténèbres lui auront fait regretter de s'être avancé aussi près de leur territoire. Lybak restera donc ignorant de son état et Urik insatisfait.

CAUSES ET CONSEQUENCES

En termes techniques, la non-découverte de l'héritier se solde par un séjour dans les geôles de Dezbat. Néanmoins, conscient des efforts entrepris par les personnages et persuadés, de leur innocence, les moines de Glendaloch par l'entremise du clergé d'Al'Akbar, obtiendront que la peine des personnages soit adoucie (Urik Ashir n'ayant que faire du sort de ces derniers). La peine s'élève à 12 semaines en APL 2, 24 semaines en APL 4 et 36 semaines en APL 6 soit autant d'unités de temps.

Chaque unité de temps passée en prison coûte 10 po au personnage. Si le personnage ne parvient pas à payer la contrepartie financière de son incarcération (en espèce ou par le biais de la vente de son équipement à demi-valeur), il meurt en prison. Les prisons d'Urik peuvent s'avérer des plus dangereuses pour ceux qui n'ont pas les moyens d'améliorer leur sort.

Si les personnages sont parvenus à quitter les lieux sans entraves sur le dos de Sharkagn, la situation n'est pas pour autant devenue idyllique. Les personnages sont toujours recherchés en Dezbat et encourent des peines similaires à celles citées ci-dessus. De plus, leur fuite à dos de dragon mettra la puce à l'oreille d'Urik Ashir qui sera d'autant plus désireux de mettre la main sur eux. Leur retour dans la province au cours d'un futur scénario devra donc se faire avec la plus extrême prudence.

Fin

POINTS D'EXPERIENCE

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionnez les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Puis assignez la récompense pour le jeu des personnages à votre discrétion. Cette récompense doit être donnée pour un jeu d'acteur consistant et une participation active au plaisir de jeu. Vous pouvez récompenser différemment les personnages sur le critère du « roleplay ».

Accordez la valeur totale (objectifs et roleplay) à chaque personnage.

Les cavaliers

Vaincre les cavaliers-tonnerres
APL 2 60 xp ; APL 4 90 xp ; APL 6 90 xp

Le second/dernier sceau

Vaincre Ben Beyl de manière provisoire
APL 2 90 xp ; APL 4 150 xp ; APL 6 210 xp
OU
Vaincre Ben Beyl de manière définitive
APL 2 180 xp ; APL 4 300 xp ; APL 6 420 xp

La crypte

Vaincre les Vargouilles
APL 2 90 xp ; APL 4 150 xp ; APL 6 180 xp
Vaincre le Chaosien
APL 6 180 xp
Vaincre le Quasit
APL 2 30 xp ; APL 6 30 xp
Vaincre le Bodak
APL 4 180 xp ; APL 6 180 xp

Conclusion

Vaincre Ben Beyl à la sortie de la crypte
APL 2 90 xp ; APL 4 150 xp ; APL 6 210 xp
Découvrir l'identité de l'héritier et le sauver
APL 2 120 xp ; APL 4 240 xp ; APL 6 360 xp

Expérience additionnelle

Les points suivants sont distribués aux PJ en récompense de leur prestation à la table et d'éventuels actes de courage. La première valeur doit récompenser un jeu de personnage correct. La seconde valeur est la limite maximum qui ne doit être atteinte que pour un ou deux personnages qui ont fait particulièrement preuve d'audace et de perspicacité.

APL 2 100/120 xp ; APL 4 200/240 xp ;
APL 6 300/360 xp

Expérience totale possible

APL 2 600 xp ; APL 4 1200 xp ; APL 6 1800 xp

Note : Les points d'expérience relatifs à la victoire sur Ben Beyl sont fournis :

- en une fois si les personnages capturent Ben Beyl et l'empêche d'utiliser son Talisman à la première rencontre (depuis l'attentat sur l'Altyn jusqu'à la tentative de meurtre sur l'ermite)

- en deux parties si les personnages ne parviennent pas à l'empêcher de nuire à leur première rencontre et doivent l'affronter une seconde fois à la sortie de la crypte.
- En une fois, pour moitié, si les personnages affrontent Ben Beyl pour la première fois dans la crypte (les personnages se sont laissé porter par les événements sans réagir).

TRESORS

Pendant une aventure, les personnages découvrent des trésors, généralement en la possession d'ennemis. Chaque rencontre dans laquelle un trésor peut être obtenu dispose d'une section « trésor » incluse dans la description de la rencontre donnant plus d'informations sur la nature des objets magiques ou non et le montant en pièces qui constituent ledit trésor.

Le butin total est le nombre de pièces d'or que chaque personnage acquiert en débarrassant les ennemis défaits de tous leurs biens matériels. Fouiller les corps prend en général 10 minutes par tranche de 5 ennemis. Si les personnages ne prennent pas ce temps, ils n'acquiescent pas ces valeurs. Si vous considérez raisonnables qu'ils puissent revenir sur leur pas pour détrousser les corps et que ces derniers ont toutes les chances de rester tels quels, le butin peut être récupéré par la suite. Si les personnages ne fouillent pas les corps, la valeur en or du butin est déduit des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Les personnages peuvent conserver les objets du scénario qui sont énumérés sur la liste de trésor ci-dessous ou qui satisfont les conditions suivantes :

Le nombre de pièces total est la quantité de pièces d'or que les personnages gagnent en cours d'aventure. Si pour une raison quelconque, ils passent à côté d'un trésor, le nombre de pièces correspondant doit être soustrait des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Enfin, les objets magiques sont listés. Les trésors magiques sont les plus durs à évaluer parce qu'ils sont variés et parce que les personnages peuvent vouloir les utiliser pendant l'aventure. Souvent, les personnages doivent lancer *identification*, *analyse d'enchantement* ou d'autres sortilèges similaires pour déterminer ce que fait l'objet et comment l'activer. Dans d'autres cas, ils peuvent tenter d'utiliser l'objet en aveugle. Si l'objet magique peut être consommé (potion, parchemin, etc.) et que l'objet est utilisé avant la fin de l'aventure, sa valeur est déduite des totaux par rencontres décrits ci-dessous.

Une fois que vous avez soustrait la valeur des trésors non-obtenus pour chaque rencontre, faite la somme. Ce total est le nombre de pièces d'or (PO) total dont le personnage s'enrichit en fin d'aventure. Inscrivez ce total dans le champ « PO Gagnées » du certificat d'aventure. Comme ce scénario est un scénario régional, les personnages peuvent dépenser des Unités de Temps supplémentaires pour s'exercer dans une profession ou créer des objets à la fin de l'aventure. Ainsi, le total de l'aventure peut-être modifié selon les circonstances.

LEGENDE DES TRESORS

F : Fruit de fouilles / présents

P : Pièces, gemmes, bijoux et autres valeurs

M : Objets magiques

Le suicide

F : dague en argent (2 po), armure de cuir (1 po)

Tous APLs – F : 3 po

Le dernier sceau

M : Potions de Soins Légers (7,5 po), Plumes de Quaal (240 po), Collier aux Boules de Feu (247,5 po), Parchemin de Déplacement/Invisibilité (56,25/22,5 po) ou Bille de Force (300 po)

P : Gemme provenant du Talisman (40 po)

APL 2 – M : 326,25 po ; P : 40 po

APL 4 – M : 405 po ; P : 40 po

APL 6 – M : 795 po ; P : 40 po

Si une partie des sphères du Collier aux Boules de Feu a été utilisée avant que les personnages n'aient pu mettre la main dessus, soustrayez 82 po par d6 de dommages manquant au collier.

Concernant les gemmes sur le Talisman, si les personnages parviennent à empêcher Ben Beyl de mener sa première incarnation, les personnages peuvent récupérer les trois pierres intactes. De même, s'il le neutralise dans les neuf heures qui suivent sa première incarnation, ils disposent de deux des trois pierres. Dans le calcul ci-dessus, on considère que les personnages parviennent à l'empêcher d'utiliser la dernière pierre. Si tel n'est pas le cas, retirer 40 po du calcul ci-dessous. Si par contre, il reste plus d'une pierre, ajoutez 40 po par pierre précieuse supplémentaire. Quoi qu'il arrive, le total des récompenses pour l'aventure ne peut excéder - respectivement en APL 2, 4 et 6 - 400, 800 et 1200 XP par personnage.

Lors de la scène finale avec le dragon, vous pouvez préciser aux joueurs que la plume en forme d'oiseau fournira sans doute le moyen le plus aisé de contacter le dragon le jour où ils retrouveront la trace d'un Faris Rautha vivant. Au moins l'un des personnages devrait donc envisager le rachat de l'objet en fin d'aventure.

La crypte

F : chemise de maille (5 po), cimetière de Rolad'Di (31,5 po/347,25 p - offert de son vivant à la sortie de la crypte ou sur son lit de mort, pour remercier les PJs d'avoir combattu les forces démoniaques)

APL 2 – F : 36,5 po

APL 4 – F : 352,25 po

APL 6 – F : 352,25 po

Pour chacun des personnages victimes du baiser des vargouilles qui n'ont pas bénéficié du parchemin de

Korylin, une unité de temps et 150 po à verser à un temple d'Al'Akbar sont le prix à payer pour échapper à la terrible malédiction.

Récompenses maximum

APL 2 – F : 400 po

APL 4 – F : 800 po

APL 6 – F : 1190,25 po

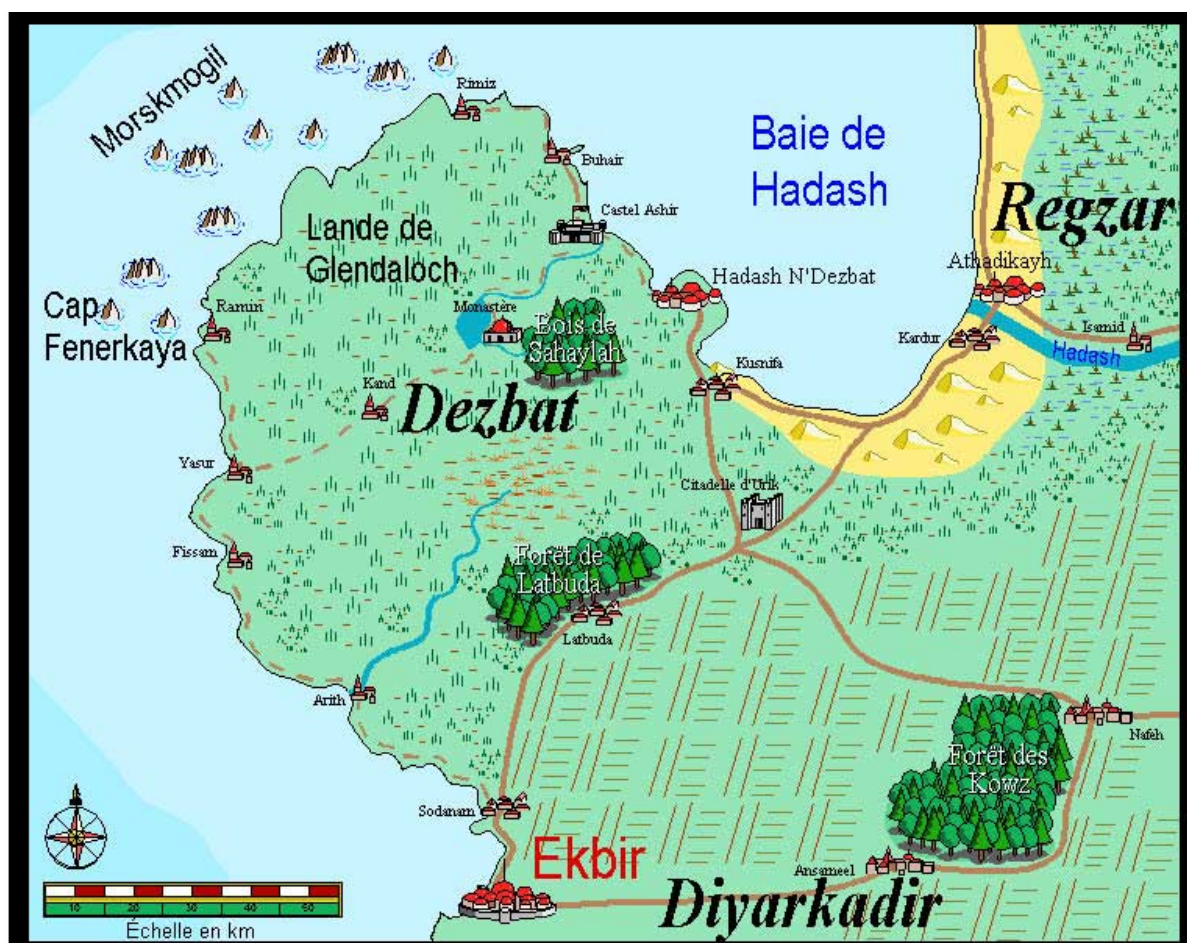
Spécial

Les personnages obtiennent un point d'influence vis-à-vis du Zashassar à la suite du scénario. Ils appartiennent également à la *Quête du Dragon* pour la restauration de la maison Ashir.

Ces informations doivent être inscrites sur les certificats d'aventure de chacun des joueurs.

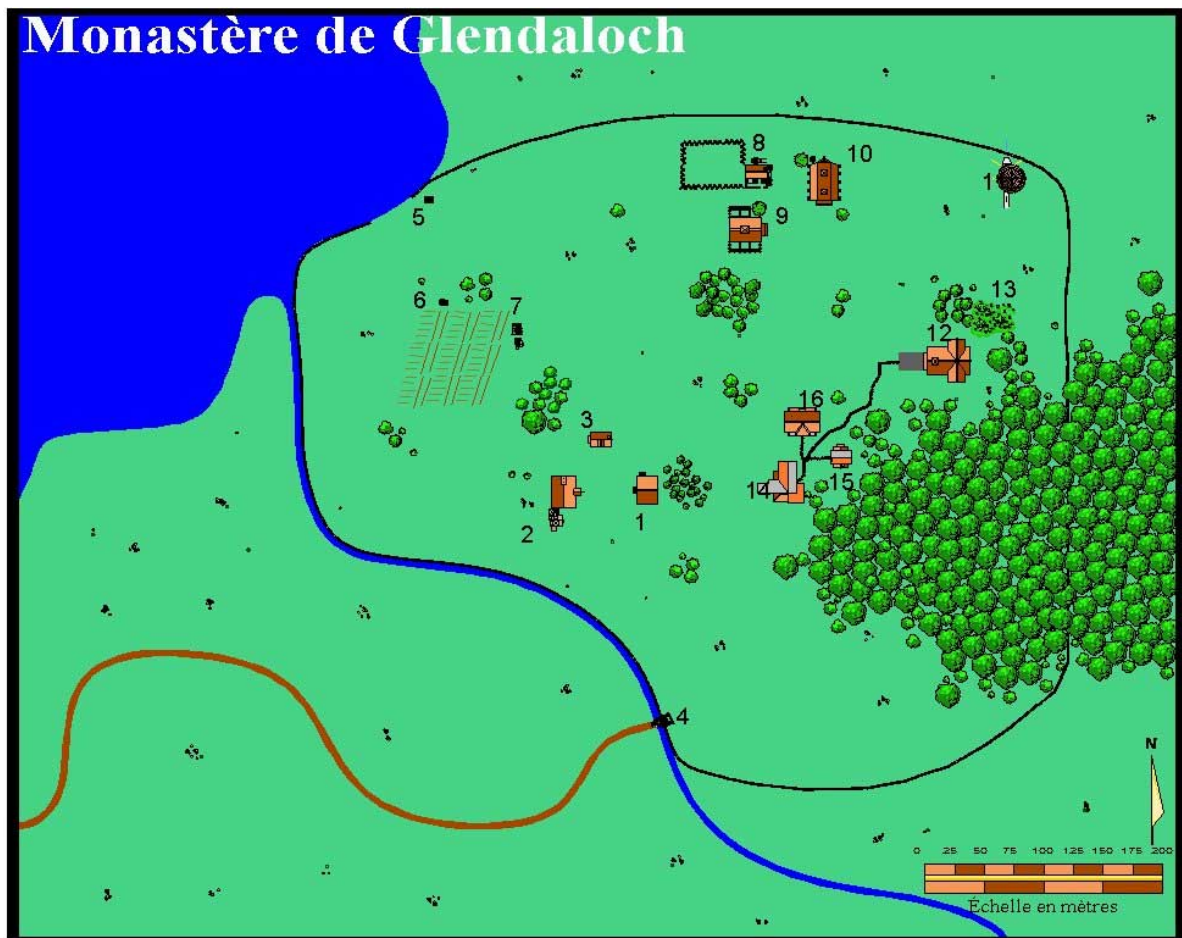
De plus la mention *Recherché en Dezbah* accompagne désormais tous les personnages ayant accompli et réussi la mission.

CARTE DE LA PROVINCE DE DEZBAT



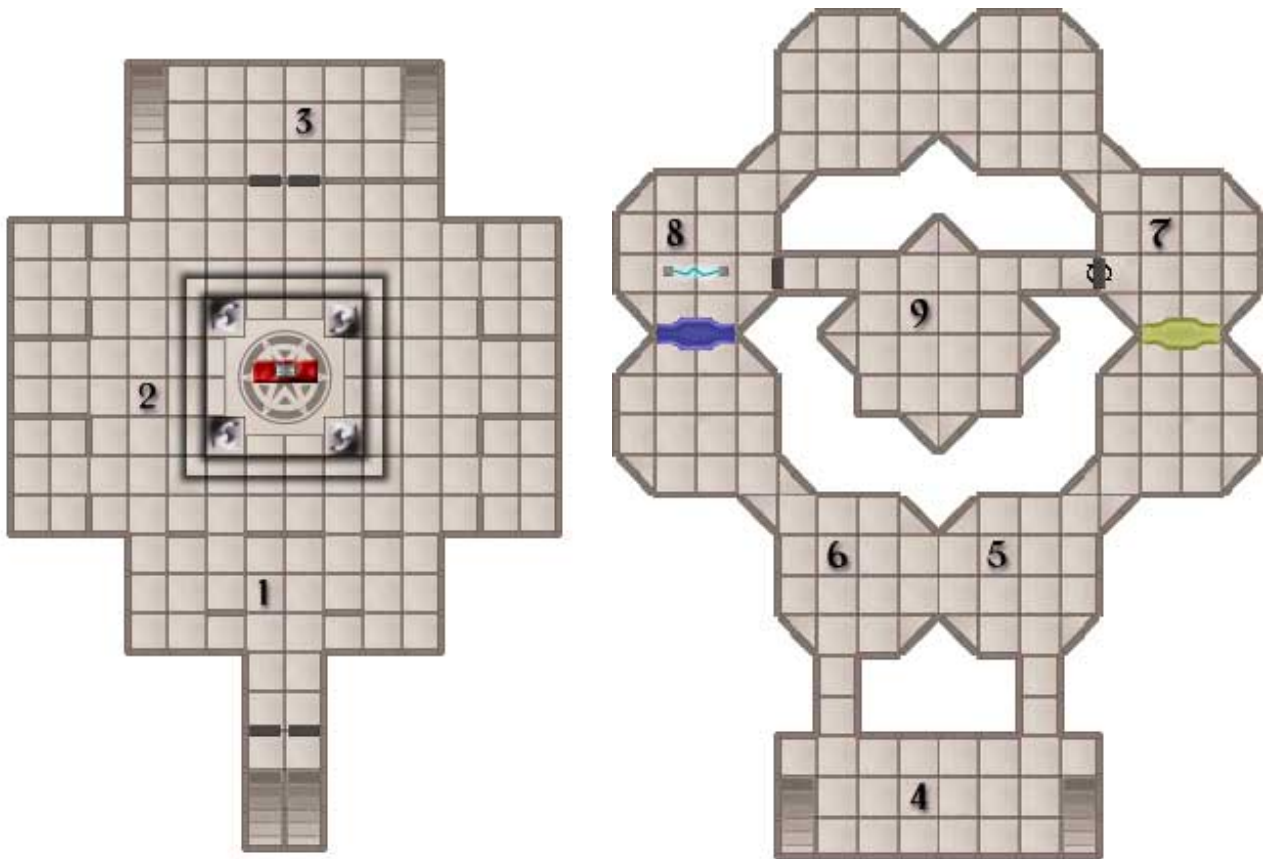
N.B. HADASH N'DEZBAT EST L'ANCIEN NOM DONNE A LA CITE DE SHARKAVIR, CAPITALE DE LA PROVINCE DE DEZBAT.

LE MONASTERE DE GLENDALOCH



- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1. Atelier | 9. Porcherie |
| 2. Entrepôt | 10. Cantine / Cuisines |
| 3. Four | 11. Campanile |
| 4. Arche d'entrée | 12. Eglise Sankev |
| 5. Abri des pêcheurs | 13. Cimetière |
| 6. Cabanon de jardinage | 14. Cloître des adeptes |
| 7. Grange | 15. Quartiers des Kyzils |
| 8. Enclos aux bovins | 16. Bibliothèque de Sary |

LA CRYPTTE



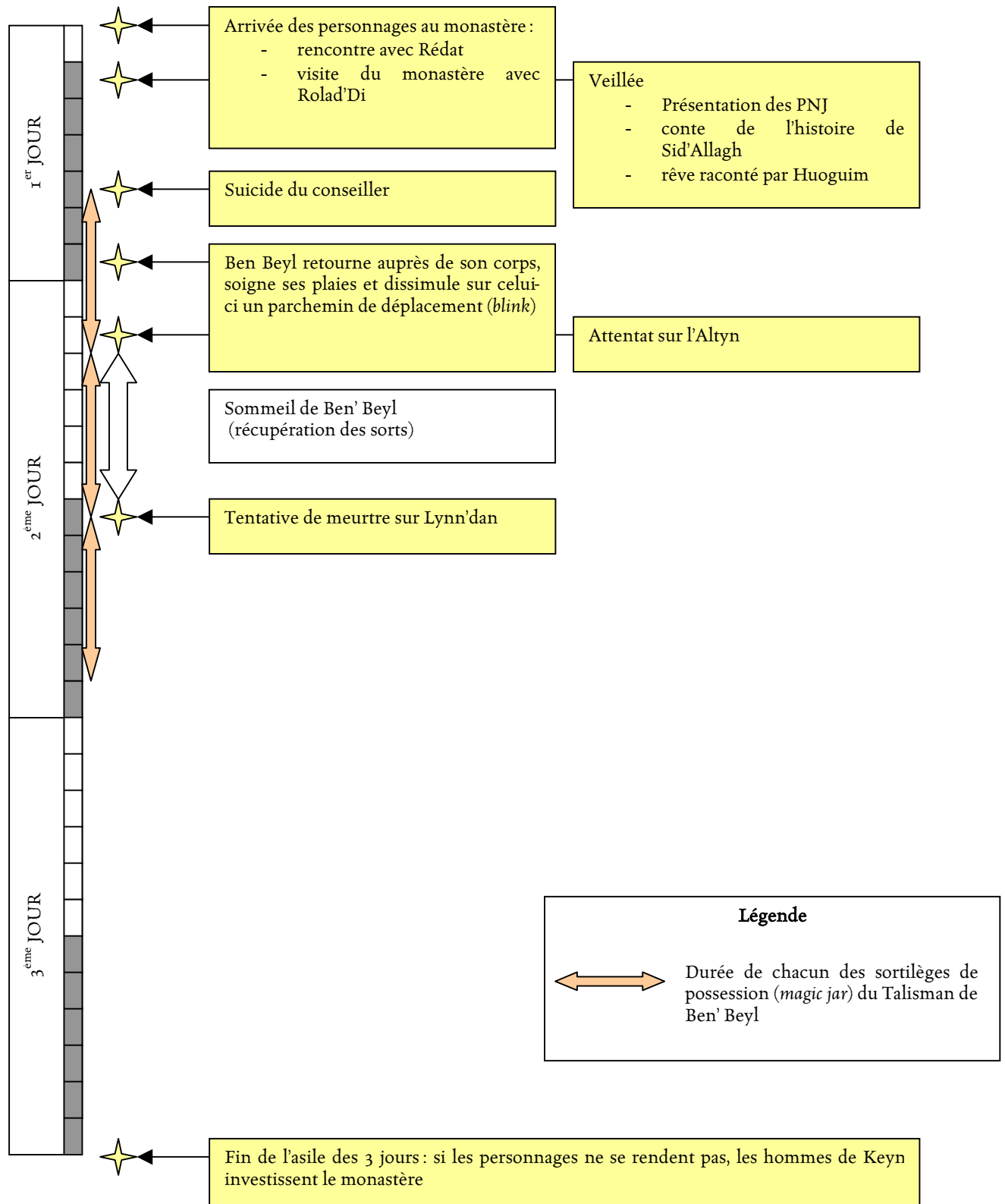
Premier Sous-sol

1. Le narthex
2. L'autel des gargoyles
3. Vers les profondeurs

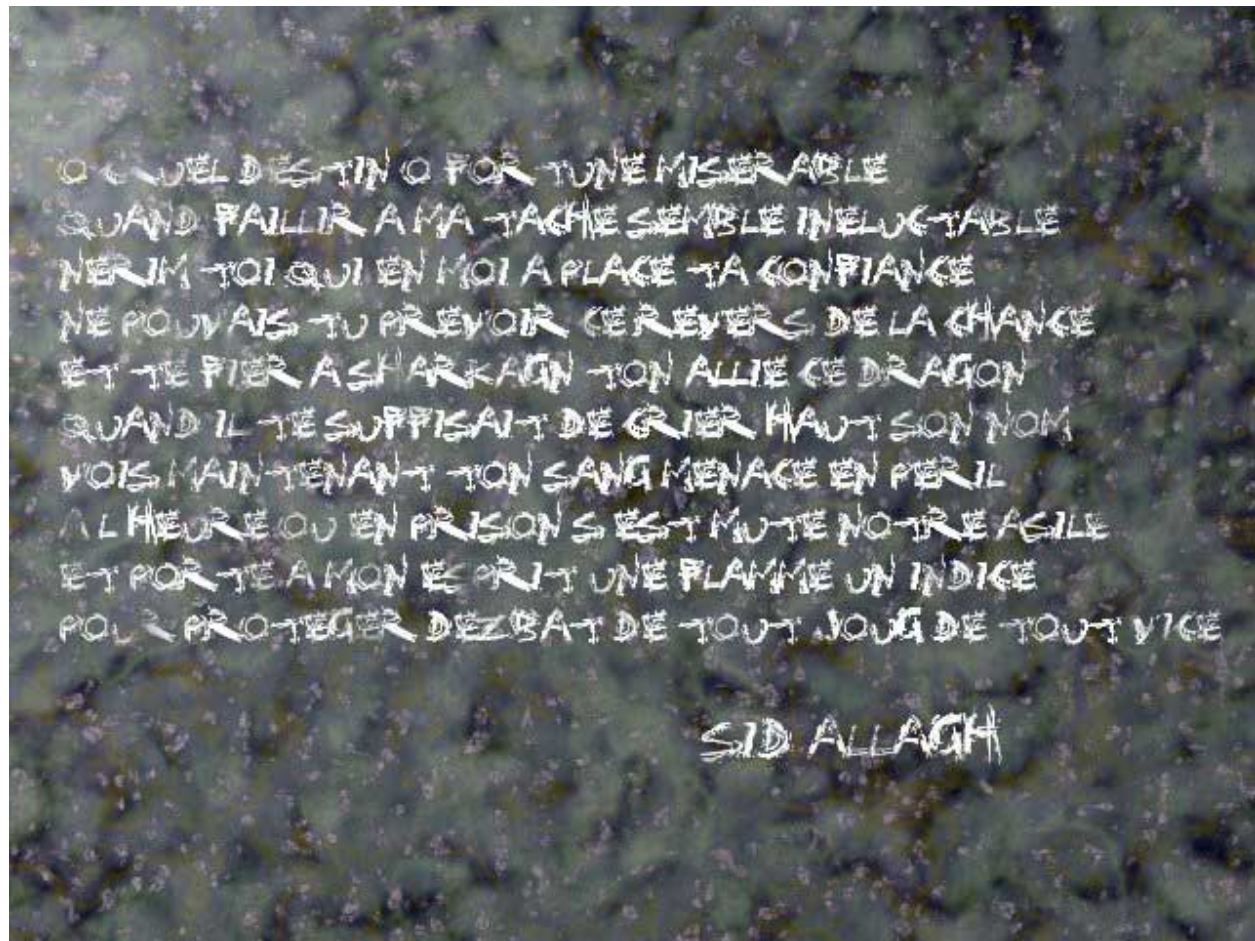
Second Sous-sol

4. Le bassin de purification
5. Des paynims aux prêche d'Al'Akbar
(Tableaux I & II du Chemin d'Al'Akbar)
6. Du mausolée aux pinacles
(Tableaux VII & VIII du Chemin d'Al'Akbar)
7. Du cataclysme à l'exode bakluni
(Tableaux III, IV & V du Chemin d'Al'Akbar)
8. La salle du vortex
(Tableau VI du Chemin d'Al'Akbar)
9. La salle des reliques

CHRONOLOGIE DE L'AVENTURE



AIDE DE JEU #1 : LES INSCRIPTIONS SUR LE MUR



AIDE DE JEU #2 : LE PARCHEMIN DANS LA TOMBE

Sid-Allagh, pourquoi fallut-il que tu arrêtes ta course folle dans notre monastère au lieu de fuir au loin. Devançant le danger, tu aurais pu seul mener la lourde mission qui était la tienne, car en voulant t'aider nous nous sommes meurtris, en voulant sauver Dezbat, nous l'avons condamnée.

Aujourd'hui, je cherche une solution et je me demande si nous avons eu raison de te venir en aide à toi et ton héritier et de faire ainsi appel aux puissances anciennes, jouant avec des forces que nous ne contrôlions pas. Mais en es-tu le fautif ou le suis-je ?

S.N.

ENLISTING THE ICONIC

☛ **Tordek, male dwarf Ftr1:** CR 1; Medium-size humanoid (dwarf); HD 1d10+3; hp 13; Init +1; Spd 15 ft.; AC 17 (touch 11, flat-footed 16); Atks +4 melee (1d10+2/x3, dwarven waraxe), or +2 ranged (1d6/x3, shortbow); SQ Dwarven traits; AL LN; SV Fort +5, Ref +1, Will +1; Str 15, Dex 13, Con 16, Int 10, Wis 12, Cha 6.

Skills and Feats: Climb +0, Jump +0; Exotic Weapon Proficiency (dwarven waraxe), Weapon Focus (dwarven waraxe).

Possessions: Traveler's outfit, scale mail, large wooden shield, dwarven waraxe, shortbow, quiver with 20 arrows, backpack with waterskin, 1 day trail rations, bedroll, sack and flint and steel.

☛ **Miale, female elf Wizr:** CR 1; Medium-size humanoid (elf); HD 1d4+3; hp 7; Init +3; Spd 30 ft.; AC 13 (touch 13, flat-footed 10); Atks +0 melee (1d6, quarterstaff), or –6 melee (1d6, quarterstaff) and –10 melee (1d6, quarterstaff), or +3 ranged (1d6/x3, shortbow); SQ Elven traits; AL N; SV Fort +0, Ref +3, Will +3; Str 10, Dex 16, Con 10, Int 15, Wis 13, Cha 8.

Skills and Feats: Concentration +4, Knowledge (arcane) +6, Listen +3, Search +6, Spellcraft +6, Spot +3; Scribe Scroll (virtual), Toughness.

Spells Prepared (3/2; base DC = 12 + spell level): 0—*daze, ray of frost, read magic*; 1st—*mage armor, sleep*.

Spellbook: 0—all of them; 1st—*charm person, mage armor, magic missile, sleep, summon monster I*.

Possessions: Traveler's outfit, quarterstaff, shortbow, quiver of 20 arrows, backpack with waterskin, 1 day trail rations, bedroll, sack, flint and steel, 10 candles, map case, 3 pages parchment, ink and pen, spell pouch, spellbook.

☛ **Lidda, female halfling Rogr:** CR 1; Small humanoid (halfling); HD 1d6+1; hp 7; Init +7; Spd 20 ft.; AC 16 (touch 14, flat-footed 13); Atks +1 melee (1d6/19-20, short sword) or +4 ranged (1d8/19-20, light crossbow), or +1 melee (1d4/19-20, dagger) or +5 ranged (1d4/19-20, dagger); SA Sneak attack +1d6; SQ Halfling traits; AL CG; SV Fort +2, Ref +6, Will +1; Str 10, Dex 17, Con 13, Int 14, Wis 10, Cha 8.

Skills and Feats: Climb +6, Disable Device +6, Gather Information +1, Hide +11, Jump +6, Listen +6, Move Silently +9, Open Locks +7, Search +6, Spot +4, Tumble +7, Use Magic Device +1; Improved Initiative.

Possessions: Explorer's outfit, leather armor, shortsword, light crossbow, 10 crossbow bolts, dagger, Backpack with waterskin, 1 day trail rations, bedroll, sack, flint and steel, thieves' tools hooded lantern, 3 pints of lantern oil.

☛ **Jozan, male human Clr1:** CR 1; Medium-size humanoid (human); HD 1d8+2; hp 10; Init –1; Spd 20 ft.; AC 15 (touch 9, flat-footed 15); Atk +1 melee (1d8+1, heavy mace), or –1 ranged (1d8/19-20, light crossbow); SA Turn Undead 4/day 2d6+2; AL NG; SV Fort +4, Ref –1; Will +4; Str 12, Dex 8, Con 14, Int 10, Wis 15, Cha 13.

Skills and Feats: Concentration +6, Heal +6, Listen +4, Knowledge (religion) +0, Spellcraft +4, Spot +4; Alertness, Scribe Scroll.

Spells Prepared (3/2+1; base DC 12 + spell level): 0—*detect poison, guidance, read magic*; 1st—*bless, protection from evil**, *shield of faith*.

* Domain spell; Deity: Pelor; Domains: Good (good spells cast at +1 caster level) and Healing (healing spells cast at +1 caster level).

Possessions: Cleric's vestments, scale mail, large wooden shield, heavy mace, light crossbow, 10 crossbow bolts, backpack with waterskin, 1 day of trail rations, bedroll, sack, flint and steel, wooden holy symbol (sun disk of Pelor), 3 torches.