

EKB 4-03

Les Tours naissantes

Une Aventure régionale Living Greyhawk
en 1 Round pour Ekbir

par David Concher
Relecture et Développements : Gaël Richard
Circle Edit : David Christ

Nous ne sommes plus qu'à une quinzaine de jours du festival de chaudenoce et de nombreux marchands et voyageurs issus de la route commerciale se pressent dans les bacs pour traverser la Tuflik. C'est le point de départ d'un périple qui mènera les aventuriers jusque dans l'Udgru à la poursuite d'un songe, d'une tour... Quatrième épisode de la campagne *Arcanes d'un autre temps* (*L'Héritage d'Artaxoës*). Un scénario pour les APL 4-10.

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 game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without permission of the author. 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. 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.

Préparation

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 jeu 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 en gras italique. 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 de *l'Atlas de Greyhawk* 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 PJ participant à l'aventure.
2. Si des PJ 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.

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 PJ, 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 PJ. 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 1er niveau ou d'adjoindre un personnage de plus haut niveau à la table.

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 PJ 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 répétée 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.

Unités de Temps et Frais d'entretien

Ceci est une aventure régionale en 1 round, qui se passe en Ekbir. Les personnages domiciliés à Ekbir dépensent une unité de temps par round, tous les autres dépensent 2 unités de temps par round. Les frais d'entretien standard de l'aventurier coûtent 12 PO par round. Un entretien riche coûtent 50 PO par round. Un entretien luxueux coûtent 100 PO par round.

La Campagne régionale *Arcanes d'un autre temps (L'Héritage d'Artaxoës)*

Ce scénario est le quatrième volet d'une campagne épique dont le premier épisode est constitué par le scénario *Un parfum de rose*, le deuxième par *Consumé par son amour* et le troisième par *Le Fugitif*.

Cette campagne régionale se déroulant en Ekbir s'étalera sur plusieurs scénarios. Il est recommandé aux joueurs de prendre des notes. Certaines informations seront en effet utiles lors de scénarios ultérieurs. Il

est cependant possible de jouer chaque épisode comme un scénario isolé même si, la trame globale se dévoilant petit à petit, l'intérêt du jeu sera considérablement augmenté en jouant ces scénarios en campagne.

Attention, ce scénario repose sur une certaine tension, ainsi certaines scènes ont été décrites afin d'inspirer la crainte et l'horreur. Il peut arriver que certains de vos joueurs soient sensibles à ce genre de mises en scène aussi prévenez-les avant le début du scénario que ce dernier comporte des scènes à caractère d'horreur et n'hésitez pas à passer sur certains détails particulièrement horribles.

Un cri sous l'arche...

... Son cri frénétique résonnait entre les murs de l'ancien bastion d'Artaxoës, il en avait retrouvé le chemin par delà les sphères, sa haine inaltérable l'avait porté hors des Enfers. Il tenait la piste de son bourreau et le temps reprenait enfin commune mesure à ses yeux. Il allait pouvoir enfin se venger, et la venger. Les runes étaient encore là gravées sur l'arche, leur pouvoir tenace, mais quelles étaient déjà les vieilles combinaisons... *arh, la mémoire des anciens chants reviendra vite en ce lieu...*

Contexte de l'aventure

Il y a bien des années maintenant...

Le Grand Cataclysme avait anéanti les anciennes familles impériales et les survivants se repliaient vers le nord à la recherche d'une terre d'accueil derrière les pas du prophète Al'Akbar. Ils trouvèrent cette terre au delà de la Tuflik et s'installèrent dans ce qui devint plus tard le Califat d'Ekbir. Cela ne se fit toutefois pas sans heurts. Les premiers colons se heurtèrent à un groupe qui s'était déjà installé ici et avait proclamé cette terre comme sienne. Les gens d'Artaxoës avaient en effet bâti ici et les réfugiés réalisèrent bientôt que cette terre ne serait pas gagnée sans que le sang ne soit versé. Un long

	Effet des animaux sur l'APL	nombre d'animaux			
		1	2	3	4
CR de l'animal	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	6	7	8
	5	5	7	8	9
6	6	8	9	10	
7	7	9	10	11	

conflit opposa les deux clans, les réfugiés étaient plus nombreux mais Artaxoës disposait du savoir des anciens temps et ses frontières étaient bien protégées. Les troupes des réfugiés ne parvenaient pas à découvrir le repaire de leurs ennemis, ces derniers semblant deviner leur plans et anticiper leur moindre déplacement, les frappaient sans qu'ils ne puissent leur opposer une force conséquente. Ce n'est que plus tard et avec l'aide des sages qu'ils comprirent pourquoi. Artaxoës avait construit un réseau de tours secrètes et enchantées aux pouvoirs extraordinaires qui leurs permettaient tout d'abord d'être totalement invisibles mais aussi de transporter des soldats d'une tour à l'autre accordant ainsi une mobilité décisive à son armée.

Artaxoës avait une arrière-petite-fille qu'il chérissait plus que tout, Kaléna. C'était une enfant brillante et le pouvoir des anciens coulait dans ses veines. Elle ne pouvait toutefois se résoudre à accepter cette guerre comme une fatalité et exérait la violence. C'est dans le chant, les anciens poèmes et la musique qu'elle trouvait la paix. Elle se rendait souvent à une cascade dans les bois et après avoir nagé un peu se reposait sur les rives d'un bassin en fredonnant des airs mélancoliques. C'est au cours de l'une de ses excursions dans les bois qu'elle tomba sur un jeune homme, Seleb Kaal. Seleb était un jeune éclaireur des troupes des réfugiés qui avait entendu à plusieurs reprises les chants de Kaléna et s'approchait à portée pour les entendre distinctement mais en prenant toutefois garde de ne pas se montrer... jusqu'à ce jour où enivré par les syllabes de Kaléna, il négligea son camouflage.

Les deux furent très effrayés au début, mais plus curieux encore et ils se retrouvèrent ainsi souvent... nouant une relation passionnée.

Seleb proposa un jour à Kaléna de l'emmener chez lui pour lui faire découvrir son peuple, lui montrer comment il vivait, ce qu'elle fit, découvrant avec intérêt comment vivaient ses ennemis si redoutés.

Cependant, le général en chef des armées d'Ekbir, l'amir Rostam Ashir, voulait en finir au plus vite avec Artaxoës. La fin justifiant les moyens, il décida de saisir l'occasion pour prendre enfin l'avantage sur son puissant ennemi : il décida de profiter de la situation pour prendre Karéna en otage pour obliger Artaxoës à négocier.

Ulcéré, Seleb se révolta secrètement contre cette décision. Il parvint à se faufiler jusqu'à la prison de Karéna et à la libérer non sans avoir assassiné plusieurs gardes. Les deux amants s'enfuirent alors. Sur les conseils de Karéna, ils se réfugièrent dans la tour magique la plus proche, la tour de Talbeyir, dans le but de se transporter à l'autre bout du pays et d'échapper ainsi aux poursuites.

Pendant ce temps-là, Artaxoës avait reçu le message de Rostam Ashir qui lui intimait l'ordre de cesser toute action hostile contre Ekbir et d'accepter des négociations s'il voulait que Karéna lui soit rendue. Fou de rage, il fit appel à des créatures infernales qu'il envoya libérer Karéna avec l'ordre de tuer tout ceux qui

se trouveraient avec elle et toute personne qui s'interposerait.

Ce groupe diabolique fut transportée par les tours magiques pour se retrouver sur les arrières de l'ennemi. C'est ainsi que les diables et les deux amants tombèrent nez à nez dans la tour de Talbeyir. Artaxoës ne savait évidemment pas que Karéna avait été libérée et il n'avait pas prévu d'instructions pour les diables en pareil cas. Cet oubli fut la cause de la tragédie. En effet, les diables appliquèrent les termes de leur contrat à la lettre : tuer toute personne trouvée avec Karéna ou qui s'interposerait. Ils attaquèrent donc Seleb et Karéna s'interposa pour le défendre. Seleb et Karéna n'étaient pas de taille devant la puissance terrifiante des créatures envoyées par Artaxoës. Les deux amants furent donc horriblement massacrés. Seleb, coupable du meurtre des gardes, fut damné et les diables emmenèrent son âme en Enfer. Kaléna, de son côté, ne trouva pas le repos. Son fantôme hante encore la tour de Talbeyir...

Mais l'histoire de Seleb ne s'arrêta pas là. Rongé par le chagrin et la frustration puis par la colère et la haine, il s'attira les faveurs de la hiérarchie infernale qui virent en lui un serviteur prometteur. Par la force de sa volonté, alimentée par une colère inextinguible, il se réincarna bientôt en un puissant esprit diabolique.

Longtemps il chercha le moyen de se venger de ses bourreaux comme des siens et de leur dieu ingrat jusqu'au jour où il trouva un passage, le moyen de revenir...

Résumé de l'aventure

Les personnages arrivent à Ekbir par la route commerciale venant de la Volverdyva pour célébrer le festival de Chaudenoce et profiter de toutes les festivités qui y sont associées. Ekbir se tient là de l'autre côté du fleuve.

Rencontre 1 : Le Bac de Daryamazar

Le bac au confluent de la Tuflik et de la Blashikmund ne cesse d'aller et venir, le trafic est important à cette période. C'est sur ce bac que les personnages rencontrent un vieillard en pèlerinage pour Kalat-Kébir. Ce dernier entrevoit les signes d'Istus et voit en eux les héros qui vont pouvoir l'aider à comprendre ses songes. Il leur demande s'il peuvent aider un vieil homme à se rendre à Kalat-Kébir.

Rencontre 2 : La Stèle du Prophète

Pendant la nuit près d'une ancienne stèle du prophète il a de nouveau un songe et voit une tour au milieu d'une grande forêt. Il demande aux aventuriers de bien vouloir l'aider à se rendre jusqu'à Shankor. Les personnages traversent le pays en direction de l'Udgru. Ils ont le loisir d'entendre les rumeurs qui circulent à propos de la forêt. Le Doab et ses vignobles laisseront ensuite place au Mazrashan et ce qui s'en suit jusqu'au village de Talbeyir.

Rencontre 3 : Talbeyir

Le vieil homme mène les personnages jusqu'à un petit village bordant la forêt Udgru. Là, les personnages apprennent qu'on aurait vu d'étranges signes qui ne

disent rien de bon dans les environs. Une courte enquête indique que quelque chose est là, dans la forêt.

Rencontre 4 : La Vieille Sorcière

Sur les dires des villageois, une vieille sorcière vit dans la forêt et pourrait sans doute leur en dire davantage, mais gare, on dit que c'est une mangeuse d'enfants et qu'elle boit le sang des voyageurs ! Les personnages vont voir la sorcière qui peut leur confirmer l'existence d'une tour. Il est aussi néanmoins très évident que la sorcière est effectivement une mangeuse d'enfants !

Rencontre 5 : Le Grand Bolet

Si les personnages libèrent l'étrange créature que la sorcière retient prisonnière, elle les mènera auprès des siens. L'homme champignon régnant sur cet étrange société sera reconnaissant et donnera de précieuses informations.

Rencontre 6 : Ruhk'shan

Ruhk'shan un ogre mage a été attiré par la présence d'un mal perceptible dans la tour et il rôde aux alentours en étudiant le phénomène. Il est accompagné d'une bande d'ogres (géants) indisciplinés qui s'en sont pris à un bûcheron du village voisin. Les personnages seront confrontés à la bande, Ruhk'shan possède de précieux documents sur ses observations de la tour.

Rencontre 7 : La Tour

La tour se dresse au milieu d'une étroite clairière, l'endroit est étrange. Les personnages s'introduisant dans la tour pourront rencontrer le fantôme de l'arrière-petite-fille d'Artaxoës et la source du mal ayant fait apparition ici : l'ancien esprit de Seleb Kaal réincarné en kyton. Les aventuriers en apprendront davantage sur l'histoire d'Artaxoës. Ils trouveront aussi les restes de gardiens de la tour et les preuves du passage des guerriers des tribus qui furent repoussées au nord par la Horde d'Airain il y a un peu moins de trois cents ans.

Rencontre 8 : Par delà l'arche

Seleb Kaal a inscrit des phrases sur les murs de la salle haute. Ces phrases permettent d'activer l'arche et avec les indications découvertes sur la dépouille d'un guerrier paynim le pouvoir de la tour peut être invoqué. Il transporte les aventuriers dans une autre tour au nord dans les terres des Nomades du Tigre. Les personnages seront confrontés aux gardiens laissés derrière eux par les paynims des tribus qui formèrent la Horde implacable puis les Nomades du Tigre il y a longtemps. Ils comprendront alors comment la Horde avait autrefois échappée aux armées du Calife.

Epilogue et Image finale

Les personnages ont maintenant appris le fonctionnement des tours et de précieuses informations sur Artaxoës pour la suite de la série « Arcanes d'un autre temps ».

Introduction

Nous sommes aujourd'hui Isturia et à une bonne quinzaine du festival de Chaudenoce qui marque le milieu de l'été, voyageurs et marchands se pressent dans

les bacs pour traverser le fleuve Les marchands et les voyageurs s'empressent de rejoindre les villes qui sont toujours le théâtre de vastes festivités. Le temps est superbe et le solstice va encore être une grande période de joie, on ne voit que peu de nuages à l'horizon ...

Un peu plus de deux semaines et le festival de Chaudenoce commencera, nul doute que les marchandises et les contes que marchands et voyageurs rapportent des terres orientales feront fureur une fois de plus. Voilà plusieurs jours que vous êtes impatients d'arriver en Ekbir. On parle beaucoup de l'approche du festival dans la caravane que vous avez empruntée pour remonter la route commerciale de la Ververdyva.

Enfin le confluent de la Tuflik et de la Blashikmund est à portée de vue. Le bac ne semble cesser ses allers et retours sur le fleuve scintillant sous les feux d'un soleil radieux.

Peu après vous êtes devant le bac et c'est là que s'achève le bout de chemin que vous avez fait avec les marchands qui stoppent leurs chariots près des quais, l'attente paraît bien longue pour le bac. Vous décidez donc de tenter votre chance au bac de Daryamazar qui est souvent moins fréquenté par les marchands. Vous reprenez la route pour quelques heures.

Rencontre 1

Le Bac de Daryamazar

Le bac de Kalat-Doab assure le passage de la frontière du Tusmit à Ekbir au niveau du confluent de la Tuflik et de la Blashikmund. Les caravanes issues de la route commerciale de la Ververdyva se rendant à Ekbir sont nombreuses à passer le fleuve là et à Daryamazar. C'est à ce second bac que vous avez décidé de traverser le fleuve car il est souvent moins encombré par les marchands.

Le prix du passage (pour les personnages décidant de ne pas payer les dépenses standards au moins de 12 po par unité de temps) est de l'équivalent de trois pièces d'argent pour un voyageur seul, une pièce d'or avec une monture et de deux à cinq pièces d'or pour un chariot (selon sa taille).

La queue pour se rendre au bac est bien longue car beaucoup de gens se pressent pour se rendre vers les cités d'Ekbir et Kofeh pour assister là au festival de Chaudenoce marquant le début de l'été.

Serrés vous parvenez enfin hors de la foule se pressant au bac et posez enfin le pied sur la large embarcation. Vous faites quelques pas et parvenez à la rambarde, il fait très chaud et le fleuve ne parvient pas à rafraîchir l'air étouffant. La vue est néanmoins magnifique, le fleuve brille de mille reflets, tel un trésor reposant sous l'œil protecteur de la forteresse de Daryamazar qui surplombe les eaux de l'autre côté du fleuve ... soudain un vieil homme courbé sur son bâton de pèlerin semble

défaillir et menacer de tomber à l'eau à quelques mètres à peine.

Un jet de réflexe DD10+APL permettra à un personnage de réagir suffisamment rapidement pour secourir le vieillard et l'empêcher de tomber dans le fleuve. Si ce dernier tombe à l'eau, un jet de natation DD10 (les eaux du fleuve sont calmes et relativement basses à cette saison) sera nécessaire pour le sortir hors de l'eau avec l'aide de passagers du bac qui s'écarteront pour laisser l'homme reprendre son souffle.

Lizan Pehn est un vieil homme de 95 ans qui ne paye pas trop de mine sous le poids de l'âge. Il a pourtant été parmi les grands noms de la chevalerie des Faris et des chansons font encore sa louange. Lizan fut un membre éminent de la confrérie de l'Ordre du Calice, c'est d'ailleurs le ribat de cet ordre qu'il compte voir en se rendant jusqu'à Kalat-Kébir en empruntant le chemin du prophète, une sorte d'ultime pèlerinage pour entretenir le ribat de l'ordre sur des étranges songes qu'il a eu il y a peu. Mais il va bientôt apercevoir un signe de la Dame du Destin lui indiquant que les dieux sont sensibles à son désarroi...

Le vieil homme semble être un pèlerin, il porte des habits de voyage et un grand manteau à capuchon brun. Comme il reprend ses esprits en soufflant lentement vous pouvez apercevoir son visage, celui d'un homme vénérable, avec une courte barbe blanche et de profondes rides témoignant de sa longue existence et inspirant le respect. Un marchand proche vous tend une coupe qu'il a rempli d'eau fraîche. Comme vous faites boire un peu l'homme, il cligne et ouvre les yeux prenant conscience de la présence d'individus près de lui puis son regard se fixe alors qu'il esquisse un large sourire.

Lizan Pehn fixe la coupe et l'individu qui le fait boire. Il est heureux car il a reconnu un signe d'Istus, la première image qu'il voit en recouvrant ses esprit étant la coupe.

« Et comment se nomme celui que la Dame Tisseuse à mis sur mon chemin ? » soupire le vieillard comme on l'aide à se relever. Vous apercevez alors son manteau qui s'écarte pour vous laisser entrevoir des habits simples et propres ainsi qu'un magnifique poignard à la lame recourbée et à la garde stylée et marquée du symbole de la Coupe et du Talisman.

Un jet de Connaissance (folklore) ou de Connaissance (royauté/noblesse) DD15 permet de reconnaître en ce poignard une arme d'apparat des Faris. Ce genre de dague n'est offerte qu'aux plus fidèles et aux plus méritants des Faris. Une réussite supérieure DD17 indique que ce poignard a dû être accordé par le Ribat de l'Ordre du Calice. Un membre des Faris reconnaîtra immédiatement l'objet et sa symbolique.

Lizan remercie les personnes l'ayant aidé et demande aux PJ de se présenter. A son tour il se présentera et répondra sans détour à toute question s'amusant parfois de la pétillante jeunesse de nos héros ! N'oubliez pas que Lizan est un ancien Faris et qu'il fut parmi les plus prestigieux de son époque. Il a combattu maintes

créatures des plans inférieurs et ses yeux ont vu des choses que bien des hommes n'imagineraient même pas. Il a maintenant acquis la sagesse de par les âges et pourra parfois paraître énigmatique ou même farfelu aux yeux des personnages.

Lizan Pehn, Pal10KotC5, 4I pv (vieux).

Persuadé que la présence des personnages est un signe des dieux, Lizan leur demandera de bien vouloir accompagner un vieillard encore un peu et à l'aider à rejoindre Kalat-Kébir pour qu'il rencontre là-bas le Ribat de l'Ordre du Calice et lui conte ses craintes concernant les songes qu'il a fait. Lizan raconte sans détours ses rêves si on le questionne à ce sujet, n'hésitez pas à rajouter l'emphase nécessaire pour décrire la scène de manière à ce qu'elle inspire la peur :

« Arrh, ces maudits songes, voilà près de deux semaines que cela a débuté. Cela commence toujours ainsi, c'est la nuit et il y a une forêt épaisse, les sous-bois sont très sombres, la lumière de Céléne semble percer la canopée un peu loin, je m'approche d'une petite clairière... Soudain une étrange brise fait frémir la végétation suivi de l'envol des oiseaux qui semblent fuir l'endroit. L'atmosphère s'est assombrie et les rayons de Céléne sont à présent en partie masqués par une tour sombre qui a surgi au beau milieu de la clairière et puis un cri de haine me glaçant le sang s'échappe de la tour... ».

Il reprend son souffle en vous fixant, il est devenu tellement sérieux à présent, on peut lire dans ces yeux la préoccupation que lui inspire ces songes.

« Quelque chose de mauvais et d'ancien a surgi là-bas, quelque part dans la forêt. J'ai hier rêvé d'un chasseur qui quittait un petit hameau bordant la forêt. Il sortait d'une auberge avec une enseigne représentant une scie puis il passait près d'une ancienne ruine, un temple peut être, et s'enfonçait dans les bois. J'ai le pressentiment qu'un malheur va lui arriver. Je ne sais que penser de ces rêves et c'est pour cela que j'ai décidé de suivre la voie du Grand Prêtre afin qu'il me guide. Aujourd'hui, il m'a fait un signe en vous mettant sur ma route ».

Lizan paraît à présent avoir une foi inébranlable. Les dieux l'aident et les personnages sont leur outil. N'hésitez pas à décrire Lizan comme un personnage touchant, sage et plein de compassion au fur et à mesure que les PJ le découvrent.

Un jet de Connaissance (folklore ou histoire) ou de Connaissance bardique DD20 permettra de faire un parallèle avec l'histoire des Tours naissantes (voir Annexe 7).

Le bac parvient finalement aux rives ekbiriennes. L'embarcadère s'étend sur quelques dizaines de mètres. Un bâtiment fortifié porte l'étendard du Califat. Plusieurs gardes se tiennent sur ce petit port fluvial et aiguillent les voyageurs afin qu'il s'acquittent des formalités d'entrée dans Ekbir. On note aussi la présence d'un petit navire fluvial à

fond plat portant le drapeau de la marine d'Ekbir. Sans doute un patrouilleur fluvial surveillant la frontière.

Un askari s'approche et s'enquiert de la raison de votre séjour en Ekbir, il vous demande si vous avez quelque chose à déclarer...

L'askari reconnaîtra immédiatement la décoration de Lizan si on la porte à son attention et aidera avec respect le vieux vétéran à récupérer son cheval du bac et à monter en selle. Il ne demandera d'autre formalité aux PJ l'accompagnant.

Lizan Pehn propose de se rendre à la stèle qui fut érigée par le Prophète Al'Akbar pour marquer l'endroit où il a traversé le fleuve avec les réfugiés de la grande guerre.

Rencontre 2

La Stèle du Prophète

Vous quittez les rives du fleuve pour grimper la colline où se dresse la forteresse de Daryamazar. Les remparts sont hauts et l'on y distingue de nombreux askaris. Une longue procession serpente jusqu'aux portes de la forteresse, c'est le chemin des pèlerins. Lizan s'engage dans la longue file menant à la forteresse. Ce n'est qu'après une bonne heure que vous parvenez enfin aux abords des portes de la citadelle. Lizan vous accorde un sourire compatissant, « la patience est l'une des vertus du prophète » vous a-t-il déjà répété plusieurs fois durant cette dernière heure. Encore un moment d'attente et vous parvenez dans la première enceinte, un peu plus loin dans une grande cour se dresse un imposant monolithe rectangulaire dressé sur une dalle de pierre octogonale. De nombreux pèlerins sont à genoux autour et prient Al'Akbar le Grand Prêtre. A votre tour vous pouvez enfin approcher et vous recueillir.

Alors que le soleil décline peu à peu, les pèlerins sortent de Daryamazar et descendent sur le flanc de la colline vers un endroit propice où s'installer pour la nuit. Un large camp est occupé par les tentes des voyageurs et c'est là que vous décidez de passer la nuit.

Le soir vous constatez que se tient une représentation au beau milieu du camp. Des derviches danseurs célèbreront encore une fois l'arrivée du prophète en Ekbir. Il est vrai que Daryamazar est le siège de l'Ordre, c'est ici que se trouve le ribat de la confrérie. La musique et les danses sont obsédantes...

Les derviches danseurs comptent parmi eux des bardes de renom. Ce sera une bonne occasion d'en apprendre plus sur les Tours naissantes (voir Annexe 7) ou le petit village que Lizan a vu dans son rêve.

Pendant la nuit Lizan fait un autre songe, dans ce dernier, il voit le personnage lui ayant tendu la coupe entrer dans la tour qui se dresse au milieu de la colline

pour affronter ce qui s'y cache et dont il peut ressentir la malignité. Vous pouvez décrire cela au personnage qui monte la garde (celui qui a donné la coupe dort).

La nuit est bien avancée et le sommeil de Lizan semble tout à coup un peu agité comme il se retourne brusquement sous sa couverture. Il se raidit et se réveille ouvrant des yeux hagards. Il semble recouvrer son calme en apercevant le feu et fait un signe de la main pour signifier que tout va bien. Son regard s'attarde toutefois sur (inclure ici le nom du personnage lui ayant fait boire à la coupe). Il se lève lentement et lui réajuste sa couverture, fait un signe encore pour souhaiter bonne nuit et se recouche.

Le lendemain matin ou la nuit même si on lui demande, il décrit son rêve. Plus question de se rendre à Kalat-Kébir, il faut à présent faire route vers l'Udgru et ne plus perdre de temps, un mal est apparu là-bas. Il explique sa conviction aux personnages qui pourront sûrement voir en lui un vieillard un peu farfelu, mais sa foi en eux paraît maintenant si vive, et comment refuser son aide à un vieil homme qui ne saurait traverser seul le pays. De son côté Lizan est prêt à prendre en charge les frais du voyage si on y fait allusion.

C'est à ce moment que les relations que les personnages auront pu développer avec le vieil homme seront déterminantes !

Si personne n'en a eu l'idée au préalable, Lizan propose de se renseigner auprès des derviches au sujet d'un village frontalier de l'Udgru qui aurait une auberge avec une scie comme enseigne et un temple en ruine à son abord.

Ils pourront alors trouver un derviche qui leur indiquera qu'il pourrait bien s'agir du village de Talbeyir qui se trouve à une journée au nord de Shankor. Voir l'Annexe 6 pour la situation de Talbeyir dans le califat d'Ekbir.

La route est longue jusqu'à la forêt de l'Udgru mais ce sera une occasion de traverser les riches terres du Califat. Vous vous mettez donc en route dès le lendemain et laissez derrière vous Daryamazar pour entrer dans les vignobles du Doab.

Le voyage au travers du pays ne pose pas de problème dans la mesure où les routes sont sûres de part la présence de nombreuses patrouilles et du fait que ces régions sont relativement peuplées et peu sauvages.

Les vignobles du Doab laissent bientôt place au verdoyant Kodjayaz, province très agricole et dominée par la famille royale Sharazim. C'est ensuite le Mazrashan que vous foulez de vos pieds, à nouveau une terre cultivée. Après presque une semaine de voyage, vous dépassez Shankor. Vous avez déjà croisé trois patrouilles d'askari depuis, la région est moins sûre. Enfin au détour d'un chemin vous voyez le hameau de Talbeyir, il se tient à la lisière de l'Udgru, une masse sombre d'où s'échappent les chants des insectes et des oiseaux. Lizan semble épuisé par le voyage.

Lizan arrive à Talbeyir dans un état de grande fatigue due au voyage. Il sera pour tout le reste du scénario trop épuisé pour entreprendre quoi que ce soit et restera alité à l'auberge pour se reposer. Il comptera sur les personnages pour terminer la quête.

Rencontre 3

Talbeyir

Le hameau de Talbeyir compte une vingtaine de maisons et près de 70 âmes. Il se tient à la lisière de la forêt de l'Udgru dans une zone relativement dangereuse comme peuvent en témoigner les quelques bâtisses en ruine (dont un petit temple) aux abords du bois, restes de batailles et d'attaques des créatures de la forêt. Quelques terres cultivées s'étendent autour mais le bruit des scies rappelle vite que le village vit de la forêt. Vous approchant, vous distinguez d'ailleurs une scierie et une petite chapelle un peu plus loin. A son côté une maison porte les armoiries de la province et c'est sans doute ici que vit le légat du gouverneur en charge de Talbeyir. Non loin, au cœur du village, un bâtiment laisse échapper des rires. On peut voir, sur une enseigne toute neuve en chêne, une scie avec une inscription écrite en baklunite.

Pour ceux qui lisent l'ancien baklunite, il est écrit : « À la scie musicale, lits et repas ».

(Voir l'annexe 2 pour la description du village avec ses rumeurs et l'annexe 3 pour ses environs).

La Vie à Talbeyir

Talbeyir est en général un village paisible qui vit au rythme des saisons. Il arrive toutefois qu'il essuie des raids venus de la forêt mais une garnison de huit askaris est à présent basée à Talbeyir et on a construit des murs au nord du village pour protéger le pont et donc l'accès au village. Ces constructions comprennent un promontoire fortifié et une tour à présent en ruine suite à une attaque d'orques.

Les villageois sont relativement content de voir du monde même s'ils ne cachent pas qu'ils préféreraient voir une troupe de Shankor.

Les personnages comprendront rapidement à en voir par l'ambiance pesante que des malheurs ont frappé Talbeyir.

Les habitants sont de bonne volonté et prêts à porter leur aide dans la mesure du raisonnable, certains villageois en particulier pourront apporter une aide précieuse aux personnages :

Zalban le Kizil d'Al'Akbar peut prodiguer des soins (à toute personne respectant le culte d'Al'Akbar), il peut en outre vendre quelques objets (trois parchemins de soins légers, un de soins modérés et deux potions de soins légers).

Creliss l'herboriste peut vendre des onguents de guérison (ils favorisent la guérison, voir les

règles sur la guérison), il peut en outre lui-même veiller sur des patients et leurs prodiguer ses soins.

Selon le temps disponible, le MD pourra développer ou non l'enquête dans le village. L'annexe 2 donne des indications sur les habitants. À l'appréciation du MD, les informations de la « Table des rumeurs » (donnée dans l'annexe 2) pourront être obtenues en enquêtant dans le village (avec un bon role-play) ou directement par un jet de Renseignements DD 10. Le nombre de rumeurs obtenues dépend de la marge de réussite : une rumeur pour une marge nulle (jet de 10 exactement), une rumeur supplémentaire par point au-delà de 10 (par exemple 6 rumeurs si le jet est de 15). Les rumeurs sont obtenues aléatoirement. Ne pas oublier que l'utilisation de cette compétence prend plusieurs heures et 1d4 po pour délier les langues.

Développement

À l'issue de ce chapitre, les joueurs doivent avoir compris que la sorcière qui se trouve dans les bois doit pouvoir être une bonne source d'informations.

Rencontre 4

La vieille sorcière

L'investigation au village portera donc les aventuriers sur la piste de la vieille sorcière habitant les bois. Argo l'ancien sera susceptible de leur indiquer où se trouve sa demeure, une cabane de rondins au beau milieu des bois à la limite des territoires gobelins. La maison se situe au nord-est de Talbeyir, il faut pour s'y rendre suivre un petit ruisseau se jetant dans la rivière près du pont au nord du village.

Le ruisseau n'est plus qu'un filet d'eau à cette époque et il faudra être vigilant pour ne pas en perdre la piste (jet de survie DD10 ou recherche DD13) et ne pas se perdre pendant quelques heures dans la forêt (ce qui amènera les aventuriers jusqu'à la nuit tombante !).

Il fait très sombre sous les arbres (nuit noire si les aventuriers se sont perdus). Un peu plus loin vous pouvez distinguer une peau de bête, probablement de sanglier qui a été clouée sur le tronc d'un arbre et qui est surmontée d'un crâne.

Un jet de premiers soins DD12 permet de discerner qu'il ne s'agit pas d'un crâne humain mais plus probablement celui d'une créature humanoïde telle qu'un goblin. Un jet de survie DD13 ou d'intelligence DD15 permettra de saisir qu'il s'agit d'une mise en garde contre un danger mortel qui a été placée ici par des gobelins.

Vous suivez un peu plus en avant le filet d'eau quand une odeur très forte de viande putréfiée fait frémir vos narines. Un peu plus loin, une masse sombre se tient sous les arbres, une sorte de maison de bûcheron faite de rondins. Une faible lueur provient de fenêtres sales sans qu'on puisse distinguer quoi que ce soit derrière. L'odeur se fait plus désagréable encore comme l'on se rapproche et devient bientôt insoutenable.

Si les personnages ne se sont pas prémunis contre les effets de la puanteur, ils doivent effectuer un jet de vigueur DD6+APL ou être contraints de devoir cesser leur progression plus avant, trop dégoûtés. Ils bénéficient dans le cas contraire d'un bonus de +1 à +5 selon les précautions prises (à la discrétion du MDJ). Les demi-orques ont un bonus racial de +2 sur ce jet et les elfes une pénalité de -2. Les personnages ayant échoué sont définitivement repoussés tant par la puanteur que par l'aspect effrayant des lieux et ne pourront progresser à moins d'une dizaine de mètres de la maison.

Près de la maison, on distingue des carcasses d'animaux en décomposition, en approchant encore on peut aussi noter des cadavres de gobelins rongés par la vermine. La porte de la maison est de bois et partiellement recouverte de lichen, à son approche on voit nettement des insectes et de la vermine diverse s'écarter.

La sorcière à l'intérieure est bien entendu au courant de l'approche de toute créature de taille respectable, avertie par les créatures sombres des bois. Elle a revêtu la forme d'une vieille femme ridée et recroquevillée sur elle-même. Elle compte bien faire payer au prix fort ses services.

La sorcière a un serviteur, ou plutôt un esclave : un goblin difforme auquel elle a fait subir les pires souffrances et qui lui obéit au doigt et à l'œil. Il ira ouvrir la porte aux aventuriers puis se recroquevillera dans un coin.

Entrez, approchez que je puisse vous voir, mes vieux yeux ne sont plus ce qu'ils étaient... et racontez-moi ce qui vous amène ici délicieux jeunes gens...

L'intérieur de la maison est très sombre, la lumière provient de l'âtre et de quelques bougies disposées ça et là. L'ensemble du mobilier est recouvert d'objet insolites et terribles à la fois allant d'une main momifiée au bocal renfermant on ne sait quel fœtus difforme le tout surmonté d'une épaisse couche de poussière et de saleté, une odeur acre flotte dans la pièce et picote vos narines. Vous distinguez une table devant vous et une bibliothèque masquant une autre pièce faiblement éclairée. A droite se tient ce qui ressemble à une cuisine à voir les différents ustensiles et pots. Certains détails sont encore une fois effrayants comme un grand bocal renfermant un imposant champignon... qui remue à votre approche !

N'hésitez pas à en rajouter afin d'effrayer les aventuriers par l'assurance de la vieille sorcière. Une fois qu'ils auront exposé le motif de leur venue (ce qui se trame dans la forêt, la disparition des villageois ...), elle ricanera et fixera son prix :

Hi hi hi ... oui un grand mal... vous voulez savoir ce qui a changé dans ces bois, mais cela a un prix ! Vous vous demandez bien ce qu'une vieille femme au crépuscule de sa vie comme moi pourrait vouloir ? Et bien il me faut des héros pour ma potion de jeunesse, quelques gouttes de sang d'un

héros pour réchauffer mon coeur, une larme d'un autre pour mon âme...

Description de la maison :
(voir plan en annexe 4)

A - Séjour

La salle de séjour est pourvue d'un largeâtre rougeoyant où est suspendu un énorme chaudron. Une odeur acre semble s'en échapper et pour rien au monde vous ne désireriez y jeter un œil pour voir ce qu'il renferme ! Des bibliothèques et étagères sont de part et d'autre de la porte d'entrée ainsi qu'au fond de la pièce pour délimiter ce qui semble être la chambre à coucher à en juger par le lit crasseux qu'on entrevoit dans la pénombre.

B - Cuisine

La cuisine est faiblement éclairée par un brasero. C'est un méli-mélo d'ustensiles et de récipients en tous genres. L'endroit ne sent pas bon du tout. De plus près, on note tout particulièrement le grand bocal contenant un énorme champignon. Ce dernier paraît en effet animé et l'on distingue même, sur son large chapeau tacheté, deux petits orbites qui semblent accompagner les gestes des nouveaux venus. La créature semble bel et bien vivante et dans la plus grande détresse diriez-vous. Une trappe est mal dissimulée derrière les tonneaux près du feu.

C - Chambre

Au-delà d'imposantes bibliothèques se trouve la chambre à coucher. Elle n'est éclairée que par une petite lampe à huile qui crache une fumée sombre. Le lit est défait et creusé par le temps. Une peau d'ours usée fait office de descente de lit. Sur la droite une armoire se tient à côté d'un petit bureau où sont disposées quelques feuilles de papier, un encrier et un petit carnet. Une grosse table et une table se trouvent dans le coin sur la gauche.

D - Cellier

On accède au cellier par la trappe qui donne sur un étroit escalier de bois. L'endroit n'est pas éclairé. La première chose que l'on remarque en illuminant la pièce est le pentagramme au milieu de la pièce. Des étagères portent de nombreux ouvrages et rouleaux, d'autres reposent sur un petit bureau, enfin un lutrin supporte un tome de bonne taille, il est ouvert et l'on peut y apercevoir des signes cabalistiques étranges.

En aucun cas la sorcière ne s'en prendra à une troupe telle que celle des aventuriers. Ils sont trop nombreux et elle ne risquera pas une confrontation directe dans laquelle elle pourrait se mettre en danger. Elle préfère être plus subtile et jouer avec les aventuriers d'autant qu'elle sait bien que si ces derniers prennent la peine de venir jusqu'ici c'est qu'ils ont quelque chose à lui demander. Elle a donc les atouts en main !

Les statistiques de la sorcière ne sont pas précisées ici car elle évitera la confrontation et s'enfuira en cas d'hostilité de la part des personnages (au moyen d'un sortilège de transport en contingence).

Il est important d'insister sur l'atmosphère pesante et profondément mauvaise se dégageant de l'endroit en insistant notamment sur des détails tels que l'ensemble des éléments de décoration à l'intérieur de la cabane : crâne d'animaux, mains momifiées et bocal renfermant des fœtus difformes et autres monstruosités.

L'énorme champignon qui se trouve emprisonné dans le bocal est un myconide (dans le bocal, il ne peut utiliser ses spores pour appeler à l'aide), s'il est libéré, son premier réflexe sera de s'enfuir au plus loin de l'endroit, mais il sera dans un second temps intrigué par les personnages et restera non loin dans les bois tentant de les attirer loin de la demeure de la sorcière (voir rencontre suivante, le Grand Bolet).

Tout personnage tentant de détecter le mal ressentira une malignité profonde et omniprésente dans tout l'endroit et plus intense encore en la personne de la sorcière !

Un personnage d'alignement bon ne pourra y rester insensible. En particulier un paladin ou un adorateur d'un dieu bon car il verra ici dans cette femme le mal incarné. Un dilemme se posera alors, passer un accord avec le « démon » ou non...

Si les personnages acceptent le marché de la sorcière, elle fera un geste et le goblin difforme boitera jusqu'au héros pour recueillir la précieuse larme ainsi que la goutte de sang dans des fioles qu'il remettra à la sorcière. Elle s'adressera alors à eux et leur révélera ce qu'elle sait du mal dans la forêt (voir Annexe 8).

Fouiller la cabane de la sorcière (si cette dernière s'est enfuie) permettra de récupérer quelques richesses sous la formes de plantes, onguents et divers composants magiques :

Trésor

APL 4 : L – 50 po ; C – 39 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 79 po ; C – 39 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 150 po ; C – 30 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 200 po ; C – 40 po ; M – 0 po.

Développement

A l'issue de ce chapitre les joueurs doivent avoir avec de la chance un peu plus d'informations sur la présence de la tour et sa localisation. Dans le cas contraire, ils tomberont dans une embuscade (rencontre 6) ou passeront à la rencontre suivante qui leur donnera un avantage pour appréhender la rencontre 6.

Rencontre 5

Le Grand Bolet

Si les personnages libèrent le myconide prisonnier de la sorcière, celui-là restera alors non loin à les observer après avoir alerté les siens à l'aide de ses spores. Il leur

contera sa libération et les personnages auront ainsi gagné la reconnaissance de ces étranges créatures, d'autant plus s'ils ont fait fuir la sorcière.

Le jeune myconide libéré (car c'est un jeune spécimen malgré sa taille énorme pour un champignon) les mènera donc dans une région plus sombre des bois où les voûtes feuillues sont particulièrement denses pour rencontrer les siens.

L'étrange homme champignon semble vous indiquer de le suivre et progresse dans les bois pour bientôt parvenir dans une région plus sombre. Les feuillages des arbres y sont plus denses et la lumière du jour perce à peine la voûte verte. De nombreux lichens et champignons recouvrent les troncs des arbres et vous distinguez bientôt des mouvements, de grandes formes, d'autres hommes champignons mais d'une taille beaucoup plus imposante que votre ami et aux tâches plus sombres. Beaucoup s'écartent pour laisser apparaître un autre spécimen plus grand encore qui doit atteindre les trois mètres. Ce dernier s'avance un peu, il semble vous jauger un peu et fait frémir les lamelles se trouvant sous l'énorme chapeau lui servant de tête.

Les myconides sont reconnaissants envers les personnages qui ont sauvé l'un des leurs et les ont débarrassés de la sorcière. Leur chef, le Grand Bolet signifie donc cette reconnaissance par un présent et quelques informations. Il communiquera avec les personnages à l'aide de spores (inoffensives) lui permettant d'établir une liaison télépathique.

Il pourra donner des informations précieuses concernant la forêt et ses environs :

- La vieille sorcière est dangereuse et s'en prend à son peuple ainsi qu'à celui des gobelins et des humains.
- De nombreux animaux ont fui une partie de la forêt plus au sud-ouest il y a de cela une dizaine de jours.
- Une tour est apparue là-bas. Rien de bon n'en émane puisque les animaux ont quitté la zone. Une grande magie entoure l'endroit.
- Il y a une bande d'ogres/géants qui s'est installée un peu au sud-ouest de la tour dans une grotte perçant les flancs de la colline pelée, qu'on nomme ainsi à cause de son sommet non boisé. Ils semblent attirés par la tour.

Trésor

APL 4 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 25 po pour une potion de *soins modérés*.

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 25 po pour une potion de *soins modérés*, 25 po pour une potion d'*Endurance*.

APL 8 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 62.5 po pour une potion de *soins sérieux*, 62.5 po pour une potion de *Neutralisation du poison*.

APL 10 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 62.5 po pour une potion de *soins sérieux*, 62.5 po pour une potion de *Neutralisation du poison*, 62.5 po pour une potion de *Guérison de la cécité*.

Les myconides se retireront ensuite dans les bois, leur jeune ami en dernier.

Développement

Les joueurs, ici ne savent peut être pas où se trouve la tour (s'ils ont fait fuir la sorcière et donc refusé son marché), mais la piste les mènent jusqu'au camp des ogres...

Rencontre 6

Ruhk'shan

Cette rencontre peut avoir lieu de deux manières, sous la forme d'une embuscade avant d'arriver à la tour si les personnages ne sont pas au courant de la présence des ogres/géants ou sous la forme d'une reconnaissance au camp.

Dans le premier cas, les ogres/géants tombent sur les aventuriers dans les bois. Aux APL les plus hauts, le chef ogre mage prend la forme d'un homme et crie en feignant de se faire attaquer par un de ses sbires pendant que les autres sont dans un fourré proche.

Vous entendez tout à coup des cris : « Ah... non...non... » suivis d'un grognement : « Zog ! ». Comme vous vous approchez, vous distinguez un bûcheron aux prises avec un ogre, l'homme semble tenter de se cacher sous la souche d'un arbre qui s'est couché il y a longtemps alors que l'ogre tente de l'en déloger maladroitement à l'aide d'une grosse massue.

Dans le second cas, les personnages parviennent à découvrir le camp des ogres et à les prendre par surprise. Il faudra un jet de survie DD15 pour découvrir la grotte des ogres à l'aide des indications des myconides.

Près d'un flanc de colline très escarpé semble en effet se tenir l'entrée d'une grotte totalement cachée par des lierres. On peut entendre des grognements qui résonnent à l'intérieur.

Créatures

APL 4 (EL 6)

☛ **Ogres (2)** : 29 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Ruhk'shan (Ogre Sorc)** : 34 pv ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL 8)

☛ **Ogres (2)** : 29 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Ruhk'shan (Ogre Mage)** : 37 pv ; Cf. Manuel des monstres.

APL 8 (EL 10)

☛ **Ogres (2)** : 29 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Géant des collines** : 102 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Ruhk'shan (Ogre Mage)** : 37 pv ; Cf. Manuel des monstres.

APL 10 (EL 12)

☛ **Géants des collines (4)** : 102 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Ruhk'shan (Ogre Mage)** : 37 pv ; Cf. Manuel des monstres.

Trésor

APL 4 : L – 10 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 10 po ; C – 60 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 10 po ; C – 73 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 10 po ; C – 25,5 po ; M – 0 po

Tactique

Le reste de la troupe est dissimulé dans une tranchée d'un mètre cinquante de profondeur à une quinzaine de mètres. Dès que les aventuriers arrivent à une dizaine de mètres de la souche, le premier ogre se retourne près à combattre et l'homme sort de sous la souche et fait un cône de froid, sa prochaine action sera de disparaître (invisibilité) et de reprendre sa forme pendant que l'ogre proche le couvrira. En APL 4 les ogres sont juste cachés dans un fossé près du chemin. Les personnages doivent dans tous les cas effectuer un jet de détection DD 15+APL pour ne pas être surpris.

Si les personnages s'approchent de l'homme, ils remarqueront ses étranges yeux sans pupilles à l'iris noir (c'est un ogre-mage).

Dans le cas où les personnages se rendent au camp, il faut effectuer l'ensemble des jets de discrétion et ils arriveront à la grotte sur le flanc d'un talus. Un ogre monte la garde à tout moment. L'ouverture qui est obstruée par des lierres pendants donne sur une caverne unique d'une vingtaine de mètre de diamètre. La caverne ne renferme que peu de choses, les ogres l'occupent depuis peu.

Ruhk'shan possède dans ses affaires ou sur lui des notes concernant la tour (voir annexe 9).

Développement

Tous les indices doivent à présent mener les personnages à la tour.

Rencontre 7

La Tour

La tour a fait son apparition dans une étroite clairière de la forêt au nord de Talbeyir. Suite à son arrivée, les alentours ont subi l'influence néfaste de ses occupants au fil des jours et le mal en émanant est à présent presque perceptible. Les animaux ont quitté les abords de la tour, éloignés par le mal et la magie de la tour si bien que la clairière est anormalement tranquille.

Un jet de Survie DD15 permettra à un personnage de comprendre que les animaux ont été effrayés par une chose surnaturelle.

L'endroit est aussi excessivement fourni en kilon. Un jet de Connaissance (nature ou histoire), de Connaissance bardique DD13 permet de se rappeler que le kilon est l'une des rares plantes sauvées du Cataclysme par les exilés de l'Empire Baklunien (un indice sur les origines anciennes de la tour).

La forêt semble étrangement calme depuis un moment, vous remarquez en effet que seul le bruissement des feuilles sous le vent vient rompre le silence, le manque de vie animale est pesant. La forêt est assez sombre, si bien que les formes des arbres dans les recoins noirs prennent un aspect terrible... Un peu plus loin vous apercevez que davantage de lumière perce la voûte boisée : une clairière. Approchant de cette clairière, la tension devient perceptible sur les visages de vos compagnons. Vous sentez vos poils se hérissier sur l'échine quand une imposante forme sombre apparaît peu à peu, se détachant des silhouettes des arbres. La tour fait une vingtaine de mètres de haut et ne semble pas présenter d'ouverture hormis une double porte surmontée d'une arche sculptée.

A noter que la nature enchantée de la tour la rend imperméable aux sortilèges de divination et de transport conventionnels. Il en est de même pour les sortilèges s'en prenant à son intégrité.

Le plan de la tour est donné dans l'annexe 5.

1- Salle d'entrée

L'imposante double porte s'ouvre sur une salle gothique avec des statues de femmes de part et d'autre dont les bras se rejoignent pour former une arche au milieu de la pièce. Elles représentent des jeunes femmes humaines qui sont habillées selon une mode antique. Les coins et recoins sont couverts de poussière et de toiles d'araignées. Il semble que nul ne soit pénétré ici depuis des éons.

Juste en face de la porte d'entrée, une arche étrange, de vastes dimensions, s'ouvre sur un passage sans issue. Ce passage ressemble à celui de l'entrée sauf qu'il s'arrête brutalement au bout d'un mètre. Des signes mystérieux sont inscrits sur tout le pourtour de l'arche.

Un jet de Pistage DD12 permet de distinguer des traces, indiquant qu'un homme serait rentré il y a quelques jours (le bûcheron).

1a- La Porte d'entrée (à deux battants)

La porte extérieure n'est pas fermée, bien que tout indique que l'on puisse la bloquer à l'aide d'épaisses poutres et de madriers.

1b- L'Arche du passage

Un jet de Connaissance (Mystères/Arcanes) DD17 permettra d'identifier les signes gravés sur l'arche comme étant des glyphes magiques. L'arche irradie une aura magique de force surpuissante. Cependant, elle reste inerte (ainsi que les glyphes) tant que les colonnes du troisième étage n'ont pas été correctement manœuvrées.

2- Escalier vers le premier étage

Un escalier mène à l'étage. Percé dans l'épaisseur de la muraille, il est très étroit et en partie obstrué par des toiles d'araignée, bien qu'il soit évident que quelqu'un est passé par ici à en juger par le trou dans les toiles.

Un bruit de chaînes que l'on traîne sur le sol s'est fait entendre un instant suivi de sanglots.

Un jet de Connaissance (architecture ou histoire), de Connaissance bardique ou de Profession (maçonnerie) DD18 permettra de comprendre qu'il s'agit d'une ancienne demeure baklunienne, les anciens ayant pour habitude de porter leur sceau sur la pierre de fondation de leur maison. Un jet de Connaissance (noblesse et royauté), de Connaissance bardique ou de Connaissance (histoire) DD22 permettra de reconnaître le signe d'une famille de l'ancien empire qui était affiliée à Artaxoës.

3- Escalier secret vers la Crypte

Un passage secret (Fouille DD 20+APL) permet d'accéder à un étroit escalier en colimaçon qui descend vers la crypte (Cf. 9 ci-après).

4- Salle du premier étage

À nouveau une grande salle qui devait autrefois être recouverte de draperies comme en témoignent les restes de tissu aux pieds des murs. Un râtelier d'armes de bronze repose contre un mur, le râtelier est scellé et les armes entravées à ce dernier, ce qui explique qu'on les aura laissées ici. En face, un passage. Une forme spectrale se tient au milieu de la salle, la tête entre les mains. Elle ressemble à une jeune femme en pleurs.

Cette salle est hantée par le fantôme de l'arrière-petite-fille d'Artaxoës. C'est en effet ici que s'est produit le drame qui a voulu que les créatures envoyées par Artaxoës tuent l'arrière-petite-fille de ce dernier alors qu'elle s'interposait pour protéger Seleb Kaal. Le fantôme de Kaléna pleure encore ce jour maudit qui scella son destin ainsi que celui de Seleb Kaal. Kaléna n'est pas agressive et ne représentera pas une menace pour les personnages. Ses statistiques ne sont donc pas détaillées (mais le DM peut la considérer comme le fantôme d'une barde niveau 15 afin de se faire une idée). Si toutefois les personnages tentaient de s'en prendre à elle, Kaléna s'enfuirait à travers un mur en poussant un cri (*Lamentation d'épouvante*) qui obligerait chaque personnage dans les 10 mètres à effectuer un jet de volonté DD 20 ou à être *paniqué* pour 2d4 rounds. Cela mettra fin à toute possibilité de communication avec Kaléna.

Si les personnages tentent de parler à Kaléna, elle leur révélera alors des informations précieuses entre deux sanglots, pour peu qu'on lui pose les bonnes questions. Se référer au chapitre « contexte de l'aventure » pour l'histoire qu'elle peut raconter en sachant qu'elle ne saura rien de ce qui s'est passé après sa mort. Quelques exemples :

- Elle se nomme Kaléna.

- Elle est l'arrière-petite-fille d'un grand prêtre-mage nommé Artaxoës.
- Elle pleure car il s'est passé un grand drame ici.
- Son amour, un certain Seleb Kaal a été retrouvé avec elle par les créatures envoyées par son père.
- Seleb était un jeune éclaireur des troupes des réfugiés menés par Al'Akbar et ses successeurs.
- Son peuple et celui de Seleb se faisaient la guerre pour cette terre.
- ...

A l'issue de son histoire, Kaléna précisera qu'elle recherche son ancien amour Seleb Kaal. Son âme est à présent prisonnière de la tour et elle ne pourra trouver la paix qu'en retrouvant Seleb Kaal. Aucune âme n'a foulé le sol de la tour depuis bien longtemps maintenant, si ce n'est ce chasseur qui fut capturé par des monstruosité vivant au-dessus.

Elle n'a toutefois pas reconnu son ancien amour sous sa forme diabolique et se cache des diables. Elle ne réapparaîtra que si les personnages confrontent Seleb Kaal en le nommant (voir plus loin).

5- Escalier vers le deuxième étage

Cet escalier ressemble en tous points à l'escalier 2.

6- Salle du 2° étage

Les escaliers débouchent sur une salle des plus sombres. On distingue des râteliers d'armes contre les murs et de nombreux jeux de poulies et de chaînes partout dans la pièce où sont suspendus des armures ou des armes étranges de telle sorte que la pièce ressemble à ce qui pourrait se situer entre une salle d'entraînement et une salle de torture. On parvient mal à voir à plus de deux ou trois mètres dans ce fouillis digne des greniers les plus hétéroclites qui est aussi envahi par un étrange brouillard sombre semblable aux volutes crasses s'échappant des lampes à huiles bon marché.

C'est ici que les diables ont élu domicile, ils se cachent entre les divers armures et mannequins. La réincarnation de Seleb Kaal en kyton saura utiliser le terrain à son avantage et les nombreuses chaînes de la pièce en particulier. Il lui est en effet possible de frapper quasiment partout ici ! De plus, le brouillard limite la visibilité à 1,50m (Cf. les règles sur le brouillard dans le *Guide du Maître*). Dans un coin de la pièce, un escalier étroit mène au dernier étage.

Comme vous avancez vous tombez nez à nez avec un cadavre entravé aux chaînes pendants du plafond, il paraît avoir été torturé et son visage porte les traits des souffrances atroces qu'on lui a réservées. Ses habits semblent indiquer qu'il pourrait s'agir de l'un des villageois disparus. Soudain un bruit de chaîne...

C'est à ce moment que les diables déclenchent leur attaque si les personnages n'ont rien entrepris auparavant.

Créatures

APL 4 (EL 7)

☛ **Kyton** : 52 pv ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Golem de chaînes** : 58 pv ; Cf. Annexe.

APL 6 (EL 9)

☛ **Kyton** : 52 pv ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Golem de chaînes (2)** : 58 pv chacun ; Cf. Annexe.

☛ **Diablotins (2)** : 13 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

APL 8 (EL 11)

☛ **Kyton** : 92 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Golem de chaînes (2)** : 58 pv chacun ; Cf. Annexe.

☛ **Diablotins (3)** : 13 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Barbazus (2)** : 45 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

APL 10 (EL 13)

☛ **Kyton** : 92 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Golem de chaînes (2)** : 58 pv chacun ; Cf. Annexe.

☛ **Chats d'enfer (2)** : 60 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Diablotins (3)** : 13 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Barbazus (2)** : 45 pv chacun ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Erinyes** : 85 pv ; Cf. Manuel des monstres.

Tactique

Le Kyton restera toujours en retrait, se cachant dans les chaînes près du plafond grâce à sa faculté de se déplacer comme il le désire sur ces dernières (vous pouvez rajouter à la description de la scène le bruits des chaînes ondulant sous les mouvements du Kyton et des golems de chaîne). Il utilisera sa capacité de contrôler les chaînes afin d'attaquer les aventuriers à bonne distance. Le golem de chaînes servira de leurre au besoin et tiendra toute menace à l'écart. Dans les APL les plus hauts, les diablotins seront invisibles et s'attaqueront aux jeteurs de sorts en les prenant par surprise. Quant aux Barbazus, ils formeront la première ligne face aux guerriers.

Développement

Si les personnages confrontent Seleb Kaal en le nommant par son nom, celui-ci tiendra alors les personnages comme des ennemis, mais appeler Kaléna fera apparaître son fantôme au round suivant qui chantera pour son ancien amour et aura pour effet de le faire se déplacer vers elle en combattant tout ce qui s'interpose entre elle et lui. Kaléna sera elle immobile et paralysée par la vision de Seleb (et son pouvoir de prendre le visage d'une personne connue, en l'occurrence la sienne). Seleb Kaal entrera ensuite dans une rage folle pour s'en prendre à toute créature vivante dans la salle. Quoiqu'il en soit, quand Seleb se verra porter le coup fatal, Kaléna apparaîtra si elle n'était pas déjà là (en sortant d'un mur par exemple) :

La créature diabolique s'effondre sous votre dernier assaut avec un profond râle, vos armes encore profondément ancrées dans sa chaire, il semble alors qu'une forme s'échappe par ses blessures, celle d'une jeune homme au visage baklunien. Au même instant, le fantôme de Kaléna apparaît et les deux formes tournoient en vous repoussant dans un éclat lumineux suivi d'une bourrasque. Puis tout disparaît.

On peut aussi trouver le reste d'un congénère de Ruhk'shan qu'on peut reconnaître à ses yeux étranges. L'ogre mage a plié sous l'assaut des diables et ils ont mangé des jours sa chair (il se régénère !).

7- Escalier vers le 3° étage

Cet escalier ressemble en tous points à l'escalier 2.

8- Salle du 3° étage

L'étroit escalier mène à une grande salle illuminée par des flammes vertes dansant dans des niches de pierre à quatre mètres du sol et disposées tout autour de la pièce. L'ensemble du sol et des murs semble fait d'une seule pièce et poli pareil à du marbre. Une paire de minces colonnes de métal se trouve dans la pièce légèrement sur la gauche. Elles sont totalement recouvertes de symboles. Les colonnes sont faites de plusieurs tronçons de section hexagonale qui peuvent tourner de telle manière qu'il devient possible d'aligner des séries de signes. Sur le mur proche de l'escalier, on peut voir des inscriptions écrites avec du sang.

Sur le mur, Seleb Kaal a inscrit des phrases mnémotechniques qui resurgissaient des tréfonds de sa mémoire d'humain, des phrases destinées à retrouver les combinaisons à effectuer pour activer les pouvoirs de la tour. Ces phrases sont données dans l'annexe 11 que l'on pourra donner à tout personnage connaissant l'ancien baklunite.

8a- Les Colonnes de commande

Les colonnes irradient une aura magique surpuissante. Le métal est de l'airain (bronze). Les colonnes sont à peu près indestructibles et inaltérables.

Chaque colonne possède six tronçons de section hexagonale. Chacun des tronçons possède donc six faces. Chaque face porte un glyphe. Les tronçons peuvent tourner sans difficulté par cran d'un sixième de tour (60°). L'une des faces de chaque tronçon de l'une des colonnes est en vis-à-vis avec une face d'un tronçon de même hauteur de l'autre colonne.

Les tronçons de la colonne de gauche (côté escalier) portent toujours les six mêmes glyphes. Les tronçons de la colonne de droite aussi à l'exception du tronçon du niveau 3 (en partant du haut) qui porte 6 glyphes différents des autres tronçons.

Montrer les annexes 12 et 13 aux joueurs. L'Annexe 12 représente les glyphes et l'Annexe 13 représente les colonnes et aide à comprendre l'agencement du dispositif.

Un jet réussi de Connaissance (mystères/arcanes) DD 15 permet d'identifier l'un des glyphes (un jet pour chaque type de glyphe). Les glyphes de la colonne de gauche sont respectivement (dans l'ordre où elles sont présentées dans l'annexe 12) : Aide (surnaturelle), Amical, Aller, Maison, Clé, Mouvement/Voyage.

Pour la colonne de droite (sauf le troisième niveau en partant du haut), ce sont respectivement :

Aller, Halte/Arrêt, Irrésistible/Surpuissant, Lointain/Éloigné, Privé, Plans d'existence.

Pour le troisième niveau, ce sont respectivement : Airain, Cuivre, Electrum, Or, Fer, Argent.

Pour activer les pouvoirs de la tour, les glyphes doivent être correctement disposés. Les glyphes en vis-à-vis (se faisant face d'une colonne à l'autre) doivent être les suivantes :

Pour activer le passage vers l'autre tour

(les niveaux sont comptés à partir du haut) :

Niveau 1 : Aide (à gauche) et Surpuissance (à droite)

Niveau 2 : Clé (à gauche) et Aller (à droite)

Niveau 3 : Amical (à gauche) et Fer (à droite)

Niveau 4 : Aller (à gauche) et Lointain (à droite)

Niveau 5 : n'importe

Niveau 6 : Aide (à gauche) et Halte (à droite)

Dès que cette combinaison est opérée, l'arche de la salle d'entrée est activée ainsi que celle de la tour homologue des collines Yécha (voir rencontre 8). Il est donc possible de passer de l'une à l'autre par les passages 1b de chacune des tours. Lire ce qui suit :

Tout d'abord, la lumière vacille puis vous sentez une chaleur monter du sol et des arcs électriques apparaissent entre les colonnes. L'air lui-même semble devenir électrique puis c'est le silence qui n'est plus troublé que par un étrange bourdonnement.

Si les personnages descendent dans la salle d'entrée, lire ce qui suit :

Un voile scintillant pareil à un miroir ondulant ou à la surface de l'eau vu du dessous s'étend sous l'arche dont les glyphes brillent d'une lueur rouge. De l'autre côté, une autre pièce est visible. Vous comprenez que vous pouvez franchir un seuil de téléportation.

Pour faire passer la tour dans l'éther

Niveau 1 : Aide (à gauche) et Surpuissance (à droite)

Niveau 2 : n'importe

Niveau 3 : n'importe

Niveau 4 : n'importe

Niveau 5 : Voyage (à gauche) et Plans d'existence (à droite)

Niveau 6 : Aide (à gauche) et Halte (à droite)

Tout d'abord, la lumière vacille puis vous sentez une chaleur monter du sol et des arcs électriques apparaissent entre les colonnes. L'air lui-même semble devenir électrique puis c'est le silence qui n'est plus troublé que par un étrange bourdonnement.

Rien d'autre n'est perceptible sauf si les personnages sortent de la tour par la porte d'entrée. Lire alors ce qui suit :

De l'autre côté de la porte de la tour, tout est différent ! Vous voyez des brumes tourbillonnantes et des nappes de brouillard colorées. Le paysage normal est perceptible en faisant attention mais il est flou et indistinct comme s'il était vu à travers une vitre givrée.

Les personnages sont dans le plan éthéré (Cf. *Guide du Maître*).

Pour bloquer le passage

(afin qu'il ne puisse être ouvert depuis une autre tour) : Niveau 2 : Maison (à gauche) et Privé (à droite)

Autres niveaux : n'importe

Non seulement l'arche de téléportation est bloquée mais la porte d'entrée aussi. La capacité de résistance de cette dernière est étonnamment grande.

Par défaut, la tour est sur le plan matériel et le passage n'est ni activé ni bloqué.

9- Crypte

Comme les autres salles de la tour, cette pièce ne recèle rien de précieux, et semble avoir été fouillée il y a bien longtemps. Un jet de fouille DD 20+APL révélera des traces de sang et un piège (une trappe), au débouché des escaliers. Quelque soit le jet pour désamorcer le piège, ce dernier ne se déclenchera pas. Après 1000 ans, le mécanisme fonctionne très mal. En revanche, un jet réussi de Désamorçage ou Crochetage DD 20+APL ou un jet de force DD 18+APL permet d'ouvrir la trappe. Un jet réussi de Désamorçage DD 10+APL ne permet pas d'ouvrir la trappe mais permet de savoir qu'elle n'est plus fonctionnelle et qu'elle est coincée en position fermée. Un jet réussi de Celle-ci donne sur une fosse de 15 mètres de profondeur avec des pieux. Si la trappe est découverte et ouverte, lisez ce qui suit :

Un corps gît au fond de la fosse, empalé sur les pieux. Le corps, réduit à l'état de squelette, est recouvert d'habits anciens en très mauvais état. Il semble aussi y avoir comme une besace de cuir.

La besace de cuir renferme un livre avec des notes. Il faut cependant trouver un moyen de la récupérer au fond d'une fosse de 15m de profondeur.

Les habits et quelques ornements de l'homme permettent de déterminer, avec un jet réussi de Connaissance (histoire) ou de Connaissance bardique DD20, qu'il s'agit d'un homme d'une tribu ayant vécu il y a trois siècles.

Le livre est écrit en baklunite, dans un dialecte tribal ancien qui ressemble à la fois à l'ancien baklunite et à l'ordai (actuelle langue des Nomades du Tigre). Donner le document de l'Annexe 10 à tout joueur qui connaît l'ancien baklunite ou l'ordai.

Développement

Les joueurs auront ici le choix d'utiliser ou non le pouvoir de la tour pour se transporter dans la tour jumelle identifiée par le fer. Les autres tours (celles qui

correspondent aux autres métaux) sont inaccessibles soit que leurs portes sont bloquées soit que leur magie a disparu. S'ils décident de ne pas utiliser la magie de la tour ou s'il n'y parviennent pas, le scénario s'achève ici. Dans le cas contraire, passez à la rencontre suivante. A noter que les personnages ne sont pas du tout pressés par le temps et qu'ils peuvent se reposer dans la tour (ce serait même sage !).

Rencontre 8

Par delà l'arche

La tour Jumelle a exactement le même plan que la tour de Talbeyir. Se reporter au plan de l'annexe 5. Les personnages arrivent par le portail activé 1b. Les descriptions des lieux sont la plupart du temps identiques à celles de la tour de Talbeyir aussi les descriptions ci-dessous ne portent que sur les différences. Notez que les créatures des deux tours sont différentes et qu'il n'y a pas de cadavre au fond de la fosse de la crypte.

1- Salle d'entrée

Cette salle abrite des bustes de pierre représentant d'antiques personnages aux ports altiers. Mais vous commencez juste à avancer dans cette pièce quand une énorme gueule apparaît devant vous. Semblable à une mâchoire de tigre aux dimensions effrayantes, elle découvre ses crocs laissant s'échapper des paroles en un ancien et rustique baklunien : « Rebroussez chemin et laissez aller ceux qui furent contraints d'abandonner leur terre ». L'énorme bouche disparaît ensuite en un éclair. Comme votre vue se porte au-delà des bustes, vous apercevez les formes d'une foule de guerriers en armes... mais vous distinguez avec soulagement mais ébahissement que les habits ternes et les boucliers cachent des visages de bois. D'innombrables statues de bois représentant des guerriers ont été disposées dans la salle, comme une garde prête à défendre sa ligne jusqu'à la mort. Les murs sont recouverts de fresques représentant diverses scènes, de combat pour la plupart.

Un jet de connaissance des sorts peut permettre de reconnaître ici les effets d'un sortilège de bouche magique. La langue utilisée est à mi-chemin de l'ancien baklunite et de l'ordai.

C'est ici que les prêtres de ce qui allait former la Horde implacable ont laissé les sépultures de quelques guerriers tombés au combat afin d'en faire les gardiens de la tour comme ils s'enfuyaient.

Il n'est pas aisé de se déplacer entre ces statues (les déplacements sont réduits de moitié). Elles agissent comme une couverture offrant 20% de chance de rater sa cible (l'arme frappe ou se prend dans une statue).

L'examen des fresques permet de reconnaître ici une évocation des tribus oerido-bakluniennes fuyant la Horde d'Airain vers Ekbir puis l'installation des réfugiés sur les terres du Califat et ensuite leur révolte contre les autorités d'Ekbir. Enfin, les fresques

expliquent comment les tribus de réfugiés, poursuivies par les armées d'Ekbir, se sont volatilisées, échappant ainsi à leurs poursuivants, en utilisant les tours magiques d'Artaxoës. C'est là une grande trouvaille historique. Les piliers mettent aussi en garde contre quiconque voudra poursuivre les tribus (qui devaient former plus tard la Horde implacable et se scinder encore plus tard en Nomades du Tigre et Nomades du Loup).

APL 4 (EL 5)

☛ **Sword wraith** : 19 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Goules (3)** : 13 pv ; Cf. Manuel des monstres.

APL 6 (EL 7)

☛ **Sword wraith** : 32 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Goules** : 13 pv ; Cf. Manuel des monstres.

☛ **Blèmes (2)** : 29 pv ; Cf. Manuel des monstres.

APL 8 (EL 9)

☛ **Sword wraith** : 45 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Blèmes (3)** : 29 pv ; Cf. Manuel des monstres.

APL 10 (EL 11)

☛ **Sword wraith** : 59 pv ; Cf. Annexe.

☛ **Momies (3)** : 55 pv ; Cf. Manuel des monstres.

Trésor

APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +1 en mithral* (441 po par personnage).

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +1 en mithral* (441 po par personnage), *épée à deux mains +1* (196 po par personnage).

APL 8 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +2 en mithral* (691 po par personnage), *épée à deux mains +1* (196 po par personnage).

APL 10 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *+2 Mithral Banded Mail (Crevice en mithral +2)* (1116 po par personnage), *épée à deux mains +2* (696 po par personnage).

Tactique

Les morts vivants sont les gardiens de la retraite des tribus. Ils empêcheront quiconque de descendre à l'étage inférieur. Ils se cachent parmi les statues sous les habits similaires et se déplacent parmi les statues pour venir frapper tout intrus. Il est important de faire ressentir une certaine pression aux joueurs, cela peut se transformer en partie de cache-cache ! Les personnages devront réussir un jet de détection DD15+APL pour ne pas être surpris par un gardien (en effet, les gardiens portent des masques de bois et sont difficilement reconnaissable des statues au premier coup d'œil).

Sortant de la tour :

Ouvrant les doubles portes non sans l'appréhension de savoir ce que diable vous allez pouvoir apercevoir... vos yeux subissent la brûlure du soleil levant vous masquant un instant quelques collines et une grande plaine.

Un jet de survie ou de Connaissance (géographie) DD25 indiquera aux personnages qu'ils se trouvent devant les plaines des Nomades du Tigre, dans les collines de Yecha. Ce renseignement peut aussi être

découvert après investigation dans la région en 1d6 jours.

Epilogue et Image de fin

Selon les personnes à qui les PJ communiquent les informations, les conséquences seront différentes. Les avantages ci-dessous ne sont obtenus que si les personnages ont réussi leur mission c'est-à-dire s'ils ont pu se rendre dans la tour jumelle dans les collines Yecha en activant le passage de l'arche.

Lizan

En tant que membre d'honneur de l'ordre du Calice, Lizan pourra user de son influence afin d'accorder l'accès à toute arme en fer froid aux personnages.

Les personnages peuvent augmenter toute arme avec le matériau spécial *fer froid*.

De plus, Lizan proposera son cimetière à deux mains magique, *Larme d'étoile*, à un membre de l'une des organisations métaludiques d'Ekbir suivantes : Faris d'Ekbir, Askari, Marine ou Clergé de la Foi exaltée.

Le Zashassar

Si les personnages révèlent au Zashassar ce qu'ils ont appris sur les tours et leur fonctionnement en leur confiant leurs découvertes, ils seront récompensés. Évidemment, on assistera peu après à une prise de contrôle de la région par des forces armées du Califat... avec des mages ainsi que des prêtres parmi eux...

Le Zashassar offre aux personnages l'accès aux objets magiques suivants : *Huile d'arme magique supérieure +5* (à tout APL), *Anneau de résistance mineure aux énergies destructives (électricité)* (APL 8 et 10 seulement).

Si le personnage appartient à l'organisation métaludique du Zashassar d'Ekbir, il obtient en plus l'accès à un *sceptre métamagique mineur d'extension d'effet* et aux sorts suivants :

APL 4 et plus : *Resist Energy, Summon Swarm, See Invisibility, Daze Monster, Scorching Ray, Hypnotic Pattern, Scare, Levitate.*

APL 6 et plus : *Protection from Energy, Sleet Storm, Tongues, Deep Slumber, Wind Wall, Invisibility Sphere, Halt Undead, Fly.*

APL 8 et plus : *Stoneskin, Dimension Door, Arcane Eye, Crushing Despair, Shout, Rainbow Pattern, Fear.*

APL 10 : *Dismissal, Prying Eyes, Hold Monster, Sending, Seeming, Blight, Overland Flight.*

Dans tous les cas, les autorités apprendront plus ou moins rapidement la chose si les personnages en parlent à Lizan ou au Kizil Zalban. Toutefois, ils ne bénéficieront alors pas de la récompense.

Le village de Talbeyir

Ses habitants seront dans tous les cas reconnaissants de toute information concernant le sort du chasseur et du bûcheron disparus. Il ne pourront rien offrir en contrepartie étant donné les malheurs qu'ils ont déjà subis (attaques orques) en dehors de leur gratitude.

Le Clergé de la Foi exaltée

Si les personnages mettent au courant le Clergé d'Al'Akbar (Foi exaltée), par exemple par l'intermédiaire du kizil Zalban, les prêtres récompenseront les

personnages en leur donnant la possibilité d'améliorer leur arme en lui conférant la capacité de *toucher spectral*.

En outre, tout personnage appartenant à l'une des organisations métaludiques suivantes : Clergé de la Foi exaltée, Faris d'Ekbir (seulement si sa divinité est Al'Akbar [Foi exaltée]), Askari (seulement si sa divinité est Al'Akbar [Foi exaltée]) ou Marine (seulement si sa divinité est Al'Akbar [Foi exaltée]) est reçu et béni solennellement par le Calife Xargun en personne dans le grand temple de la cité sainte d'Ekbir. Cette bénédiction confère au personnage la possibilité de retirer une fois un jet de sauvegarde.

Fin

Bilan du scénario

Le MD est invité à répondre aux questions suivantes et à communiquer les réponses à la triade par mel adressé à :

triade.ekbir.pdc@wanadoo.fr

Des réponses reçues dépendra la version officielle de cette histoire.

- 1) Les PJ ont-ils découvert comment fonctionnait l'arche ?
- 2) Les PJ ont-ils découvert la seconde tour et compris comment les tribus avaient échappées aux armées du Calife ?
- 3) La sorcière s'est-elle enfuie ?
- 4) Le Zashassar a-t-il été mis au courant de l'existence de la tour (par Lizan, Zalban ou un PJ) ?
- 5) Les personnages ont-ils donné une larme et une goutte de sang à la sorcière ?
- 6) Qu'est devenue le fantôme de l'arrière-petite-fille d'Artaxoës ?
- 7) Qu'est devenu la réincarnation de Seleb Kaal (le Kyton) ?
- 8) Les PJ ont-ils donné les notes au Zashassar ?
- 9) Les PJ ont-ils porté secours au myconide ?
- 10) À quel APL a été joué le scénario ?

Expérience

Pour distribuer l'expérience pour cette aventure, additionner les valeurs de chacun des objectifs accomplis. Attribuez ensuite les points d'expérience. Accordez le total (objectif et interprétation) à chaque personnage.

La Vieille Sorcière

Obtenir des informations sur la tour.

APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp

Le Grand Bolet

Obtenir des informations sur les ogres/géants.

APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp

Ruhk'shan

Vaincre Ruhk'shan (EL 6/8/10/12) :

APL 4	180 xp
APL 6	240 xp
APL 8	300 xp
APL 10	360 xp

La Tour

Vaincre les **diabes** (EL 7/9/11/13) :

APL 4	210 xp
APL 6	270 xp
APL 8	330 xp
APL 10	390 xp

Par delà l'arche

Vaincre les gardiens (EL 5/7/9/11) :

APL 4	150 xp
APL 6	210 xp
APL 8	270 xp
APL 10	330 xp

Performance des joueurs

Ces points récompenseront les joueurs ayant particulièrement bien évolué lors du scénario

APL 4	45 xp
APL 6	60 xp
APL 8	75 xp
APL 10	90 xp

Expérience totale possible

APL 4	675 xp
APL 6	900 xp
APL 8	1125 xp
APL 10	1350 xp

Attention, vaincre un adversaire n'implique pas forcément de le tuer. Faire prisonnier, charmer ou tout simplement faire que cet adversaire ne soit pas en mesure d'être une menace revient à une victoire.

Résumé du trésor

La Vieille Sorcière

Piller la maison de la sorcière :

APL 4 : L – 50 po ; C – 39 po ; M – 0 po.

APL 6 : L – 79 po ; C – 39 po ; M – 0 po.

APL 8 : L – 150 po ; C – 30 po ; M – 0 po.

APL 10 : L – 200 po ; C – 40 po ; M – 0 po.

Le Grand Bolet

Les présents du Grand Bolet :

APL 4 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 25 po pour une potion de *soins modérés*.

APL 6 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 25 po pour une potion de *soins modérés*, 25 po pour une potion d'*Endurance*.

APL 8 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 62.5 po pour une potion de *soins sérieux*, 62.5 po pour une potion de *Neutralisation du poison*.

APL 10 : L – 0 po ; C – 0 po ; M – 25 po pour une potion de *Force du taureau*, 62.5 po pour une potion de *soins sérieux*, 62.5 po pour une potion de *Neutralisation du poison*, 62.5 po pour une potion de *Guérison de la cécité*.

Ruhk'shan

Vaincre Ruhk'shan (EL 6/8/10) :

APL 4 : L - 10 po ; C - 60 po ; M - 0 po.

APL 6 : L - 10 po ; C - 60 po ; M - 0 po.

APL 8 : L - 10 po ; C - 73 po ; M - 0 po.

APL 10 : L - 10 po ; C - 25,5 po ; M - 0 po.

Par delà l'arche

Vaincre le gardien (EL 5/7/9/11) :

APL 4 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +1 en mithral* (441 po par personnage).

APL 6 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +1 en mithral* (441 po par personnage), *épée à deux mains +1* (196 po par personnage).

APL 8 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *Cotte de maille +2 en mithral* (691 po par personnage), *épée à deux mains +1* (196 po par personnage).

APL 10 : L - 0 po ; C - 0 po ; M - *+2 Mithral Banded Mail (Crevice en mithral +2)* (1116 po par personnage), *épée à deux mains +2* (696 po par personnage).

Trésor total possible

APL 4 : 650 po.

APL 6 : 900 po.

APL 8 : 1300 po.

APL 10 : 2300 po.

Items for the Adventure Record

Barrez les articles qui n'ont pas été obtenus (cross all items not found) :

- ***The Falchion of Lizan (on one AR only)***

Lizan Pehn rewards one character with access to his weapon if this character is member of the following metagaming organizations : Faris of Ekbir, Clergy of the Exalted Faith, Askar and Navy of Ekbir. This weapon is called *Larme d'étoile* :

Larme d'étoile :

This falchion was made with cold iron. It was blessed long time ago with holy water from the Cup of Al'Akbar. Larme d'étoile is a *+1 bane (evil outsiders) cold iron falchion*.

Ce cimenterre à deux mains est issu d'un acier confectionné à l'aide d'une météorite et fut forgé à froid. Il est très stylisé et en forme de goutte allongée qui se termine sur une garde étoilée pour rappeler le symbole d'Al'Akbar. Sur cette arme antique fut répandue l'eau de la coupe d'Al'Akbar. Elle fut ensuite remise à un grand héros alors que se forma l'ordre du Calice. On peut y lire une inscription en langage céleste : « L'Étoile plongea dans la Coupe pour en faire surgir la larme purificatrice ». Cette arme est mythique au sein des Faris de l'ordre du Calice et sera reconnu par tout membre. Elle ne saurait rester entre de mauvaises mains et toute personne du culte d'Al'Akbar reconnaissant l'arme s'assurera que son porteur en est digne. Si ce n'est pas le cas, le culte s'appropriera l'objet. C'est une arme *+1* en fer froid avec la capacité de Tueuse (Extérieurs maléfiques).

Market Price : 10375 gp; (Frequency : Regional).

- ***Faveur du Zashassar***

For having discovered the secret of the tower of Talbeyir and revealed it to them, the wizards of the Zashassar reward the characters. They agree to give them access to the following items : *oil of greater magic weapon +5* (any APL) and *ring of energy resistance, minor, electricity* (APL 8 and 10 only). (Frequency : regional)

If the character belongs to the metagaming organization of the Zashassar of Ekbir, he gains access to a *rod of lesser metamagic (empower)* (at APL 6 and more) and to the following spells :

APL 4 and more : *Resist Energy, Summon Swarm, See Invisibility, Daze Monster, Scorching Ray, Hypnotic Pattern, Scare, Levitate*.

APL 6 and more : *Protection from Energy, Sleet Storm, Tongues, Deep Slumber, Wind Wall, Invisibility Sphere, Halt Undead, Fly*.

APL 8 and more : *Stoneskin, Dimension Door, Arcane Eye, Crushing Despair, Shout, Rainbow Pattern, Fear*.

APL 10 : *Dismissal, Prying Eyes, Hold Monster, Sending, Seeming, Blight, Overland Flight*. (Frequency : regional)

- ***Bénédictio du Clergé de la Foi exaltée***

For having discovered the secret of the tower of Talbeyir and revealed it to them, the clerics of the Exalted Faith reward the characters. They will agree to upgrade any weapon with the *Ghost Touch* ability. (Frequency : regional)

Further, any character whose religion is the Exalted Faith *and* who belongs to one of the following metagaming organizations is blessed by the Caliph himself in the great temple of the holy city of Ekbir. This blessing allows to reroll one saving throw in the future (cross this item once used) : Clergy of the Exalted Faith, Faris of Ekbir, Askar or Navy of Ekbir.

- ***De larme...***

Le personnage a confié une larme à la vieille sorcière du bois.

- ***De sang...***

Le personnage a confié une goutte de sang à la vieille sorcière du bois.

Item Access

APL 4

+1 mithral chain mail (frequency: adventure; DMG)

Larme d'étoile (frequency: regional; see above)

Oil of greater magic weapon +5 (frequency : regional ; DMG and see above)

APL 6

APL 4 Items

rod of lesser metamagic (empower) (frequency : regional ; DMG and see above)

APL 8

APL 4&6 Items

Potion of cure serious wounds (frequency: adventure; DMG)

Potion of neutralize poison (frequency: adventure; DMG)

+2 mithral chainmail (frequency: adventure; DMG)
Ring of energy resistance, minor, electricity
(frequency : regional ; DMG and see above)

APL 10

APL 4&6&8 Items

Potion of cure blindness (frequency: adventure; DMG)

+2 mithral banded mail (frequency: adventure; DMG)

+2 Two-Handed Sword (frequency: adventure; DMG)

Annexe 1 (document pour le MD)

Les PNJ et Monstres par ordre d'apparition

Rukh' shean

APL 4 :

☛ **Rukh'shan, Ogre Sorri**: CR 4; Large Giant (10 ft tall); HD 4d8+1d4+13; hp 34; Init 0 (Dex); Spd 30 ft.; AC 17 (-1 size, +5 natural, +3 hide armor); Atks +8 melee (2d8+7, greatclub), +1 javelin 1d8+5, Space 10ft, Reach 10ft, SQ Dark vision 60ft, low-light vision AL CE; SV Fort +6, Ref +1, Will +3.

Str 21, Dex 10, Con 15, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Compétences et dons: Escalade +5, Écouter +2, Connaissance des sorts +2, Connaissance des mystères +4, Connaissance de l'histoire +3, Détection +2, Robustesse, Arme de prédilection (massue).

Équipement: Greatclub, hide armor, javelin, matériel d'écriture.

La Tour

APL 4 à 10 :

☛ **Golem de chaînes**: CR 5; Medium-Size Construct (7ft. tall); HD 7d10+20; hp 58; Init +3 (Dex); Spd 30 ft. (can't run); AC 21 (+3 Dex, +8 natural); Atks 2 chain rakes +9 melee (1d8+4 +wounding); Face/Reach : 5 ft. by 5ft./10 ft.; SA Chain barrier, wounding; SQ Construct traits, magic immunity, resistance to ranged attacks; AL N; SV Fort +2, Ref +5, Will +2.

Str 18, Dex 17, Con -, Int -, Wis 11, Cha 1.

Feats: Dodge (B), Expertise (B), Improved Disarm (B), Improved trip (B).

Chain barrier (Ex) : As a full round action, a chain golem can surround itself with a whirling, slicing shield of chains, similar in effect to a *blade barrier* spell. Anyone adjacent to a chain barrier must make a successful Reflex save (DC17) or take 7d6 oints of damage. Any creature or object entering or passing through such a barrier automatically takes that amount of damage. The chain barrier moves with the golem and serves as one-half cover for it (+4 bonus to AC). Maintaining the barrier once it has been activated is a standard action.

Wounding (Ex) : A wound resulting from a chain golem's rake attack bleeds for an additional 2 points of damage per round thereafter. Multiple wounds from such attacks result in cumulative bleeding loss (two wounds for 4 points of damage per round, and so on). The bleeding can be stopped only by a successful Heal check (DC10) or the application of a *cure* spell or some other healing spell.

Magic immunity (Ex) : A chain golem is immune to all spells, spell-like abilities, and supernatural effects except as follows. An electricity effect slows it (as the *slow* spell) for 2 rounds (no saving throw). A fire effect breaks any *slow* effect on the chain golem and cures 1 point of damage for each 2 points of damage it would otherwise deal. A chain golem gets no saving throw against fire effects.

Resistance to ranged attacks (Su) : A chain golem gains a +2 resistance bonus on saving throws against ranged spells or ranged magical attacks that specifically target it (except ranged touch attacks).

APL 8 et 10:

☛ **Kyton avancé** : CR 10; Medium-Size Outsider (6ft. tall); HD 16d8+48; hp 120; Init +6 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (+2 Dex, +8 natural); Atks +19 melee (2d4+3 [crit 19-20/x2], chain); SA Dancing chains, unerving gaze; SQ Damage reduction 5 silver or good, darkvision 60ft., immunity to cold, regeneration 2, spell resistance 18; AL LE; SV Fort +13, Ref +12, Will +10.

Str 16, Dex 15, Con 16, Int 6, Wis 10, Cha 12.

Skills: Climb +21, Craft (blacksmithing) +25, Escape Artist +17, Intimidate +12, Listen +21, Spot +17, Use Rope +10 (+4 with binding).

Feats: Alertness, Improved Critical (chain), Improved Initiative, weapon focus (chain), power attack, cleave.

Équipement: *Cubic gate*.

Pouvoirs spéciaux : Cf. Manuel des monstres.

Par delà l'arche

APL 4 :

☛ **Swordwraith** : CR 4; Medium-Size Undead (7ft. tall); HD 2d12; hp 19; Init +6 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 18 (+2 Dex, +6 [mithral chainmail +1]); Atks +7 melee (2d6+6 [crit 19-20/x2], two handed sword); SA Strength damage; SQ Damage reduction 10 magic and slashing, Turn resistance, Undead traits; AL LE; SV Fort +3, Ref +2, Will +0.

Str 18, Dex 14, Con -, Int 11, Wis 10, Cha 12.

Skills: Ride +4, Hide +5, Listen +1, Silent move +5, Jump +6, Spot +1.

Feats: Iron will (B), Alertness (B), Weapon focus, Power attack, Cleave, Improved initiative.

Équipement: +1 *mithral chainmail*, Two handed sword.

Strength damage (Su) : A creature struck by a swordwraith's melee weapon takes 1 point of strength damage.

Damage reduction (Su) : A swordwraith insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction magic and slashing 10. Despite their appearance, swordwraith are not incorporeal.

Turn resistance (Ex) : A swordwraith is treated as an undead with two more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

APL 6 :

☛ **Swordwraith** : CR 6; Medium-Size Undead (7ft. tall); HD 4d12; hp 32; Init +6 (Dex, improved init);

Spd 30 ft.; AC 18 (+2 Dex, +6 [*mithral chainmail +1*]); Atks +10 melee (2d6+9 [crit 19-20/x2], two handed sword); SA Strength damage; SQ Damage reduction 10 magic and slashing, Turn resistance, Undead traits; AL LE; SV Fort +3, Ref +2, Will +0.

Str 19, Dex 14, Con -, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills: Ride +4, Hide +5, Listen +2, Silent move +5, Jump +6, Spot +2.

Feats: Iron will (B), Alertness (B), Weapon focus, Power attack, Cleave, Improved initiative, Weapon specialisation.

Equipment: +1 *mithral chainmail*, +1 *Two handed sword*.

Strength damage (Su) : A creature struck by a swordwraith's melee weapon takes 1 point of strength damage.

Damage reduction (Su) : A swordwraith insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction magic and slashing 10. Despite their appearance, swordwraith are not incorporeal.

Turn resistance (Ex) : A swordwraith is treated as an undead with two more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

APL 8 :

☛ **Swordwraith** : CR 8; Medium-Size Undead (7ft. tall); HD 6d12; hp 45; Init +6 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 19 (+2 Dex, +7 [*mithral chainmail +2*]); Atks +12/+7 melee (2d6+9 [crit 19-20/x2], two handed sword); SA Strength damage; SQ Damage reduction 10 magic and slashing, Turn resistance, Undead traits; AL LE; SV Fort +3, Ref +2, Will +0.

Str 19, Dex 14, Con -, Int 10, Wis 10, Cha 12.

Skills: Ride +4, Hide +5, Listen +3, Silent move +5, Jump +6, Spot +3.

Feats: Iron will (B), Alertness (B), Weapon focus, Power attack, Cleave, Improved initiative, weapon specialisation.

Equipment: +2 *mithral chainmail*, +1 *Two handed sword*.

Strength damage (Su) : A creature struck by a swordwraith's melee weapon takes 1 point of strength damage.

Damage reduction (Su) : A swordwraith insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction magic and slashing 10. Despite their appearance, swordwraith are not incorporeal.

Turn resistance (Ex) : A swordwraith is treated as an undead with two more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

APL 10 :

☛ **Swordwraith** : CR 10; Medium-Size Undead (7ft. tall); HD 8d12; hp 59; Init +6 (Dex, improved init); Spd 30 ft.; AC 20 (+2 Dex, +8 [*mithral banded mail +2*]); Atks +17/+12 melee (2d6+11 [crit 19-20/x2], two handed sword); SA Strength damage; SQ Damage reduction 10 magic and slashing, Turn resistance, Undead traits; AL LE; SV Fort +6, Ref +2, Will +2.

Str 20, Dex 14, Con -, Int 11, Wis 10, Cha 12.

Skills: Ride +4, Hide +5, Listen +3, Silent move +5, Jump +6, Spot +3.

Feats: Iron will (B), Alertness (B), Weapon focus, Power attack, Cleave, Improved initiative, weapon specialisation, Greater weapon focus.

Equipment: +2 *mithral banded mail*, +2 *Two handed sword*.

Strength damage (Su) : A creature struck by a swordwraith's melee weapon takes 1 point of strength damage.

Damage reduction (Su) : A swordwraith insubstantial-appearing body is tough, giving the creature damage reduction magic and slashing 10. Despite their appearance, swordwraith are not incorporeal.

Turn resistance (Ex) : A swordwraith is treated as an undead with two more Hit Dice than it actually has for the purposes of turn, rebuke, command, or bolster attempts.

Autres PNJ

Lizan Pehn, baklunien Pal10/KotC5, pv 41 (vieux).

Annexe 2 (Document pour le MD)

Le hameau de Talbeyir



1- La Chapelle d'Al'Akbar

Comme dans chacun des villages, se dresse une petite chapelle érigée à la gloire du prophète. Les fondations sont en pierre mais la majorité du bâtiment est en bois. Elle doit pouvoir contenir à peine les habitants du village et les doubles portes s'ouvrent sur un large perron duquel les fidèles peuvent aussi suivre la messe.

2- La demeure du Légat

C'est ici la demeure de Zalban, légat du gouverneur et qadi d'Al'Akbar. Il occupe la maison avec sa femme et ses deux enfants.

Zalban, Kizil d'Al'Akbar niveau 3, 18 pv.

3- Scierie

Cet imposant bâtiment est entouré de sciure de bois. De nombreuses planches et rondins sont entreposés à proximité. Une demi-douzaine d'hommes y travaillent durant la journée sous la direction de Daoud le propriétaire des lieux.

4- L'auberge de la scie musicale

C'est le lieu où se retrouvent les travailleurs à l'issue de leur journée de labeur. La salle commune comprend de longues tables de chêne sur lesquelles on voit parfois danser des bûcherons ayant abusé du vin de Doab !

Le patron, Tulmorn est un ancien bûcheron qui a économisé longtemps pour racheter l'établissement, il a accroché son ancienne cognée derrière le comptoir comme pour signifier d'où il est issu. Sa femme, son fils et ses deux jeunes filles l'aident à tenir l'établissement. Le nom de son établissement provient en fait de la passion qu'a son propriétaire pour un instrument fort peu commun : une scie musicale dont il joue parfois pour distraire sa clientèle.

Les voyageurs sont peu nombreux dans cette région et l'établissement ne compte que deux chambres dont une avec un grand lit et une chambre commune où une demi-douzaine de personnes peuvent dormir sans être trop serrés.

5- Demeure de Crelliss

Creliss est l'apothicaire du village, il fait parfois office de médecin et aide lors des accouchements avec sa femme Tulia. Creliss se rend parfois dans la forêt pour chercher des herbes. Il est au courant de l'existence de la sorcière dans les bois.

6- Scierie

Tout comme l'autre scierie, la sciure est présente partout ici et du bois est entreposé tout autour. L'établissement appartient à Ferlun qui le tient de son père. Il emploie cinq personnes.

7- Maison de Daoud

C'est la demeure de Daoud et de sa famille (sa femme et deux filles adolescentes).

8- Les poste de gardes

Cette maison abrite les huit askaris qui ont la charge de protéger le village contre les brigands ou les animaux se cachant dans la forêt (à noter que huit gardes stationnés représente un nombre assez important pour un hameau de cette taille, ce qui renforce encore l'idée que la région n'est pas sûre).

9- Maison de Zolun

Zolun est le forgeron et maréchal-ferrant du village.

10- Maison de Derno

Derno est le bûcheron qui a disparu dans la forêt. Sa femme ne cesse de pleurer redoutant le pire. Elle veille aussi sur leur fille unique de 5 ans.

11- Le grenier

Les villegois entreposent ici le grain récolté durant les moissons. En plus de la serrure, une grosse chaîne cadenassée assure qu'on ne peut s'introduire dans la bâtisse. Aucune fenêtre ne perce ce bâtiment et la porte en est la seule entrée.

12- Maisons en ruine

Ces anciennes maisons ont brûlé lors d'une attaque d'orques il y a deux saisons. L'une des familles a même décidé de quitter le village que la proximité de la forêt rend trop dangereux à leur yeux.

13- Maison de Argo

Argo est le doyen du village et il connaît son histoire comme personne. Il sait que trop bien que des hommes sont allés voir la sorcière et ne sont pas revenus car l'un d'entre-eux était son frère aîné.

14- Maison de Baal

Baal Dorim est le potier. Il vit ici avec sa femme et ses deux fils (8 et 15 ans).

15- Maison de Salim

Salim est fermier et il a aperçu un ogre à l'orée des bois alors qu'il allait surveiller la maturité de

son maïs. Depuis, il craint de se rendre dans ce champ qui est proche de la lisière.

16- Maison de Resim

Resim habite ici avec sa femme et ses quatre enfants (2, 3, 5 et 7 ans). Resim est le chasseur qui a disparu dans les bois.

Un peu plus au nord du village à une cinquantaine de mètres, au-delà du petit pont se tient les reste d'une tour de guet, les ruines de l'ancienne chapelle et la maison de Oulouff, ancien éclaireur dans l'armée, nul ne connaît mieux que lui les chemins cette partie de la forêt.

Les Ragots de Talbeyir : Table des

rumeurs :

1. Plusieurs fois, des chasseurs sont revenus bredouilles ces derniers jours, le gibier semblant avoir quitté les environs (vrai, l'arrivée de la tour et la magie qui y est associée à fait fuir les animaux).

2. Il y a de nombreux goblinoides dans la forêt, notamment des tribus d'orques et de gobelins. L'hiver dernier, le village a d'ailleurs essuyé une attaque des orques de la Griffes bleue, ils ont pillé le grenier du village, un grand malheur car cela a posé des problèmes de semences. Le village a dû négocier pour acheter du grain aux villages voisins.

3. Creliss, l'herboriste de Talbeyir vend des onguents pour soigner les blessures et des remèdes contre la fièvre.

4. Des chasseurs ont vu des traces d'humanoïdes de grande taille (vrai, des traces d'ogres/géants).

5. Oulouff est un ancien éclaireur de l'armée mais il refuse de s'enfoncer dans les bois pour aller voir ce qui s'y trame, il a peur (vrai en partie, il a deux enfants en bas âges et ne tient pas à en faire des orphelins).

6. Une sorcière vit dans la forêt, elle mange les enfants et boit le sang des voyageurs égarés, tous les enfants connaissent cette rumeur car il est bien connu que la sorcière viendra punir les enfants qui ne sont pas sages (vrai).

7. Salim, un fermier, a aperçu une grosse créature rôder près de son champ qui se trouve à la lisière de la forêt, depuis il n'ose plus aller voir si son maïs est à maturité (vrai, il a aperçu un ogre/géant à la nuit tombante, il pourra décrire une grosse créature humanoïde hirsute).

8. Des hommes sont allés voir la sorcière il y a une trentaine d'années afin de lui demander un remède pour soigner les animaux du village qui étaient frappés d'une terrible fièvre, la sorcière avait confectionné une potion qui avait guéri les bêtes (vrai).

9. Resim, le chasseur qui a disparu, avait raconté avoir entendu des pleurs dans les bois, sa curiosité l'aura sans doute porté à aller voir de quoi il en retournait... (vrai, il s'est approché de la tour, attiré par les lamentations du fantôme de Kaléna, il est entré dans la tour pour ne jamais en ressortir...).

10. Il ne faut pas cueillir les gros champignons à chapeau tacheté, ils sont vénéneux et leurs spores peuvent être dangereuses (vrai, ce sont les myconides !).

11. Les askaris en charge de la protection du village ne veulent pas s'enfoncer dans les bois, c'est trop risqué selon eux d'aller affronter les orques sur leur terrain et leur mission est de prévenir une attaque et non de traquer les goblinoides au travers des bois.

12. Au beau milieu de la nuit, il y a dix jours, un grand vol d'oiseaux s'est élevé des bois et a survolé le village.

13. Argo (comme les deux ou trois plus anciens du village) se souvient où habite la sorcière, il en a peur notamment à cause de ce qu'elle avait demandé en échange du remède : la vache pleine d'un fermier pour en récupérer le veau, elle renvoya ensuite la vache qui plus jamais ne donna de lait !

14. Derno le bûcheron a disparu il y a trois jours, il n'est pas rentré, d'après ses compagnons, il était resté en arrière pour élaguer un arbre alors qu'eux avait commencé à ramener le bois vers le village (il a été attaqué par un ogre).

15. La sorcière sait sûrement ce qui se trame dans les bois, mais elle n'accordera jamais son aide sans contre-partie.

16. Il vaut mieux éviter de trop s'enfoncer dans la forêt car les animaux sauvages et les monstres sont plus dangereux dans la forêt profonde.

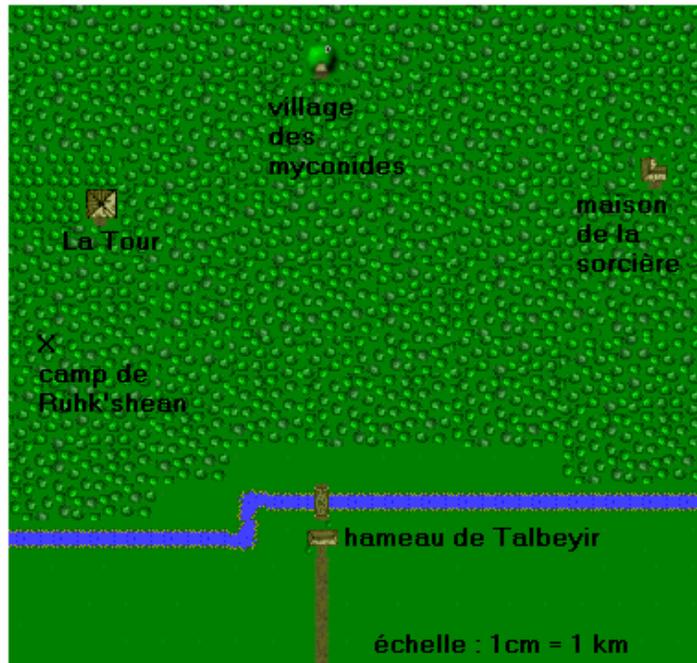
17. Il y a plusieurs tribus de gobelins dans les bois et il est dangereux de s'aventurer sur leurs territoires, notamment à cause des tirs précis de leur sentinelles et des pièges astucieux qui bordent leur frontières. Par chance, ils signalent en général leurs frontières à l'aide de signes comme des peaux ou des ossements.

18. L'Udgru abrite des créatures étranges, on dit par exemple qu'il faut se méfier des tourbières qui dissimulent parfois des tertres rampants.

19. L'Udgru est une forêt ancienne et on dit que des hommes-arbres vivaient dans ses profondeurs.

20. Les hommes d'armes du Califat ne sont toujours pas parvenus à capturer le Chevalier noir et ses brigands. On dit que le Calife aurait donné des ordres à Shankor et insisté auprès de la famille Oukoumlinen (du Qaradol) afin qu'on en finisse avec ce problème.

Annexe 3 (Document pour le MD) Les Environs de Talbeyir



- 1- La tour
- 2- Le camp de **Ruhk'shan**
- 3- Le village des myconides
- 4- La maison de la sorcière

On peut noter l'apparente proximité de la tour et des autres lieux notoires, mais ces quelques kilomètres à l'intérieur de la forêt suffisent à en faire des endroits inaccessibles pour les fermiers et bûcherons qui ne s'enfoncent que peu au-delà de l'orée du bois.

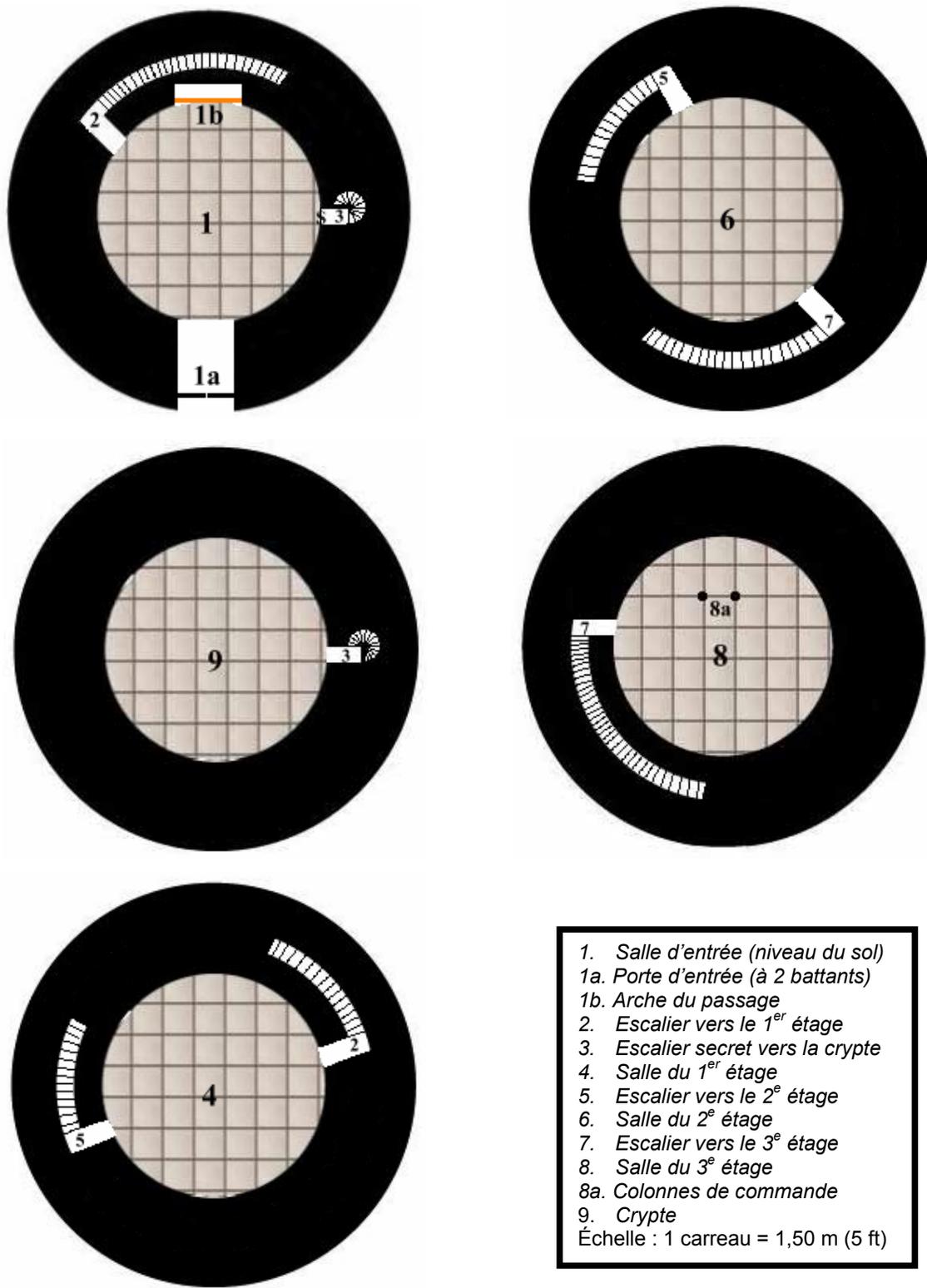
Annexe 4 (Document pour le MD)

La Maison de la Sorcière.



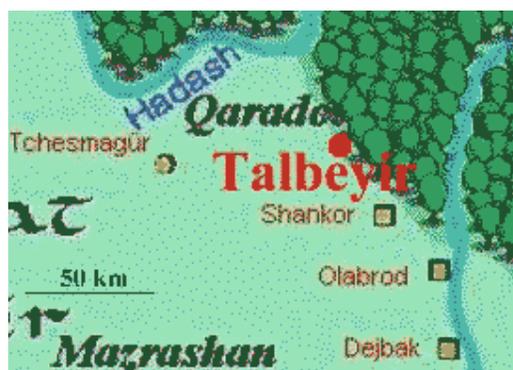
A - Séjour
B - Cuisine
C - Chambre
D - Cellier
Échelle : 1 carreau = 1,50 m

Annexe 5 (Document pour le MD) : La Tour



Annexe 6 (Document pour le MD)

Situation géographique



Annexe 7 (Document pour les joueurs)

Les Tours naissantes

Il existe dans le Califat une demi-douzaine de tours étranges. Elles ne sont pas toutes exactement similaires mais présentent de nombreux points communs : pas d'ouvertures excepté une porte plus au moins majestueuse, parfois dissimulée. Ces tours irradient une forte aura magique et l'on pense que cette magie les a préservées de l'érosion car on les dit fort anciennes. Leur conception ne correspond pas à celle d'un ouvrage militaire. Certains pensent qu'il s'agit de constructions destinées à assurer le déplacement rapide par téléportation de magiciens. D'autres pensent que ces édifices ont été construits avant l'Exode par des mages bakluni hostiles au gouvernement impérial et qu'ils font partie d'un système défensif magique.

On dit que lors de leur construction, ces tours étaient dissimulées par de puissants sortilèges. Au fil du temps, ces protections se délitent et parfois une nouvelle tour apparaît dans une contrée généralement isolée et sauvage. Ce phénomène leur a valu le nom de Tours naissantes.

Quoiqu'il en soit, ces tours sont toujours regardées avec méfiance voir crainte par les populations environnantes.

La tour des Mekkian et la tour de Sangzard dans le Darrazir en sont les exemples les plus célèbres.

Seuls les sages du Zashassar ont sans doute une idée du mystère qu'elles dissimulent mais ils demeurent étrangement discrets à leur sujet.

Annexe 8 (Document pour les joueurs)

Les Paroles de la Sorcière.

*L'antique tour a ressurgi des limbes où elle errait depuis des éons,
Avec colère elle répand l'ombre dans la forêt.*

*Des enfers, il est revenu pour se venger,
Trahis des amis comme des ennemis.*

*Malheur aux faux dévots,
Souffrance sur ses bourreaux.*

*La tour a ressurgi à l'ouest de la grande ravine,
Où les kilons sont arc-en-ciel.*

Annexe 9 (Document pour les joueurs) Les Notes de Ruhk'shan.

C'est une ancienne tour datant de l'époque de la colonisation de cette terre par les humains...

Des tours enchantées auxquelles on prêterait le pouvoir de disparaître et de voyager dans les plans

Un grand pouvoir... mais quelqu'un vit-il là ?

Le mal qui s'échappe de la tour est presque perceptible... anormal...

Des chants de femme...

L'humain a entendu les chants, il est entré.

Il crie, mes doutes étaient fondés...

Aaarhhh on nous observait et j'ai senti cette puanteur sulfureuse, impossible pourtant de voir quiconque... invisible ?

J'ai tenté de geler notre espion... sans succès apparemment... une résistance surnaturelle... extra-planétaire... la tour serait une porte pour les plans...

Borlg veut tenter de rentrer invisible et léger comme la brise...

Les portes se sont fermées... mort.

Annexe 10 (Document pour les joueurs)

Les notes du livre du mort

(écrit dans une langue qui ressemble à la fois à l'ancien baklunite et à l'ordai)

Notre chamane vénérable a parlé avec l'esprit. Et l'esprit lui a révélé les secrets de la Tour. Ainsi la prophétie va se réaliser ! Notre peuple échappera à la fois à ses ennemis et à l'armée du Calife.

Quand le pouvoir de l'antique tour sera réveillé, le lointain deviendra proche et ton peuple traversera de vastes contrées plus vite que le vent, plus silencieusement que l'aigle et nul ne pourra le suivre. Ainsi il fuira l'airain et deviendra de fer.

Notre grand khan nous a dit : « La Horde d'Airain nous a chassé de nos terres. Mais nous aurons notre revanche. Le Monde entendra encore parler de nous ! Le Monde tremblera devant nous car nous serons implacables ! Nous serons la Horde de Fer ! Et par le fer nous règnerons ! »

Il faut bien agencer les signes magiques. La flèche signifie aller. Puis en tournant, on trouve maison, clé, voyage, aide et ami. De l'autre côté, on a aller, arrêt, surpuissance, lointain, privé et plans d'existence. Les autres signes sont les métaux. Le fer indique le chemin.

Annexe 11 (document pour les joueurs)

Les inscriptions de sang

Invoke l'aide inestimable du puissant architecte.

Prends la clé qui ouvre la porte ou condamne-la pour que ta maison soit impénétrable.

Choisis la tour amie avec qui tu veux t'allier.

Si tu veux aller loin, dis-le.

Si tu veux te rendre dans le monde des spectres, dis-le aussi.

Toute chose a une fin même de notre maître vénéré l'aide si précieuse.

Annexe 12 (Document pour les joueurs)

Glyphes des colonnes

Colonne de gauche (du côté de l'escalier)

À chaque niveau : 6 glyphes (1 glyphe par côté), toujours les mêmes.



Colonne de droite

À chaque niveau : 6 glyphes (1 glyphe par côté). Ce sont les mêmes aux niveaux 1, 2, 4, 5 et 6 mais les glyphes du niveau 3 sont différents.

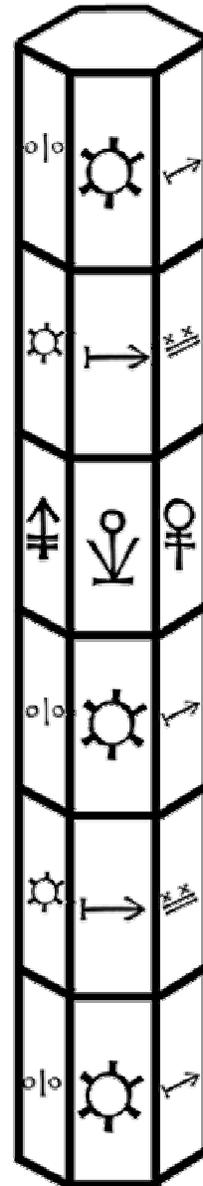
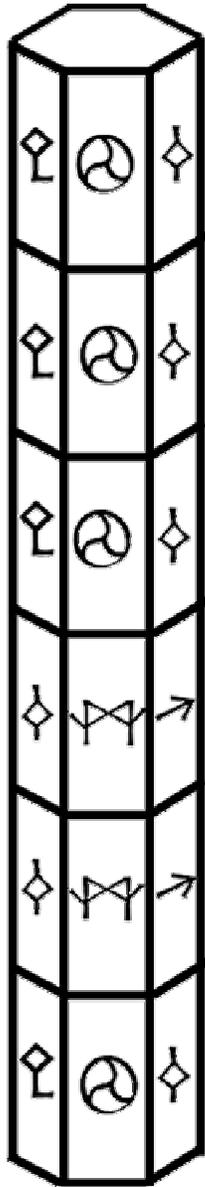
Glyphes des niveaux 1, 2, 4, 5 et 6



Glyphes du niveau 3



Annexe 13 (Document pour les joueurs)
Les Colonnes



Annexe 14

Nouveaux Monstres

Golem de chaînes

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 7d10 (38 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9m (ne peut pas courir)

CA : 21 (+3 Dex, +8 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 18

Attaques : 2 chaînes (+9 corps à corps)

Dégâts : chaîne 1d8+4 et hémorragie

Espace occupé/allonge : 1,50m/3m

Attaques spéciales : barrière de chaînes, hémorragie

Particularités : créature artificielle, immunité contre la magie, résistance aux attaques à distance

Jets de sauvegarde : Réf +5, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 18, Dex 17, Con -, Int -, Sag 11, Cha 1

Dons : Esquive (S), Expertise du combat (S), Science du croc-en-jambe (S), Science du désarmement (S)

Milieu naturel/climat : terre ferme, souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 5

Trésor : aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 8-10 DV (taille M), 11-21 DV (taille G)

Créations des diaboliques kytons (voir le Manuel des Monstres), les golems de chaîne servent de gardes du corps pour les diables et de gardiens pour les lieux maudits. Occasionnellement, l'une de ces créatures est sélectionnée pour remplir une mission spéciale. Quand un golem de chaîne apparaît sur le plan matériel, il vient délivrer ou prendre un message ou un objet particulièrement intéressant pour son maître kyton.

Le corps d'un golem de chaîne est entièrement composé de chaînes ondulantes qui varient en terme de taille et de forme, de la particulièrement fine et coupante à l'épaisse, ornée de barbelures, d'épines et de lames. Un golem de chaîne cliquette et crisse continuellement et les chaînes glissent le long de son corps. Parce qu'il a une silhouette humanoïde, on le confond souvent avec un kyton.

Un golem de chaîne obéit toujours aux ordres de son maître à la lettre, se sacrifiant si l'achèvement de sa mission l'exige. Si le maître d'un golem de chaîne meurt, la créature devient immédiatement le serviteur d'un autre kyton.

Combat

Un golem de chaîne utilise généralement son allonge pour saisir ses adversaires et les cogner contre le sol. Ensuite, il active sa pernicieuse barrière de chaînes pour déchiqeter les chairs de ses victimes à terre.

Barrière de chaînes (Ext) : Par une action complexe, le golem de chaîne peut s'entourer d'un bouclier de chaînes, tourbillonnant et tranchant, similaire dans ses effets au sort de barrière de lames. Quiconque est adjacent à la barrière de chaînes doit réussir un jet de Réflexes (DD 17) ou subir 7d6 points de dégâts. Toute créature ou objet entrant ou passant à travers une telle barrière subit automatiquement ces dégâts. La barrière de chaînes bouge avec le golem et lui sert d'abri partiel conséquent (bonus de +4 à la CA). Maintenir la barrière une fois qu'elle a été activée est une action simple.

Hémorragie (Ext) : Une blessure résultant d'un coup de chaînes réussi par le golem de chaîne fait saigner et inflige 2 points de dégâts supplémentaires à chaque round suivant. Des blessures multiples provenant de telles attaques entraînent une perte de sang cumulative (2 hémorragies pour 4 points de dégâts par round, etc.). Un saignement peut être stoppé seulement par un jet réussi de Premiers Secours (DD 10), l'application d'un sort de soins ou encore n'importe quel autre sort de guérison (guérison suprême, cercle de guérison ou un équivalent).

Immunité à la magie (Ext) : Un golem de chaîne est immunisé contre tous les sorts, les pouvoirs magiques et les effets surnaturels à l'exception de ceux qui suivent. Un effet électrique le ralentit (comme un sort de lenteur) pour 2 rounds (sans jet de sauvegarde). Un effet de feu dissipe tout effet de lenteur sur le golem de chaîne et le guérit de 1 point de dégâts pour 2 points qui auraient dû être subis. un golem de chaîne n'effectue pas de jet de sauvegarde contre les effets de feu.

Résistance aux attaques à distance (Sur) : Un golem de chaîne gagne un bonus de résistance de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts à distance et les attaques magiques à distance qui le ciblent (à l'exception des rayons).

Spectre guerrier (Swordwraith)

Certains mercenaires sont tellement voués à la guerre qu'ils reviennent de la mort pour continuer la bataille, hantant le site de leur mort ou le lieu de leurs funérailles, à la recherche d'ennemis à passer par l'épée.

Les spectres guerriers ressemblent à ce qu'ils étaient dans leur vie, bien que leur équipement soit plus endommagé et que leur chair semble insubstantielle. Si la lumière est ténue ou dans l'obscurité, leurs yeux semblent luire doucement.

Les spectres guerriers parlent toute langue qu'ils connaissaient dans leur vie. Certains ont accepté de parler avec ceux qu'ils considéraient comme leurs égaux sur le plan militaire.

Combat

Les spectres guerriers combattent selon les techniques qu'ils utilisaient dans leur vie.

Résistance au renvoi (Ext) : Un spectre guerrier est considéré comme un mort-vivant avec 2 DV de plus par rapport aux renvois de morts-vivants.

Traits de morts-vivants

Archétype Spectre guerrier

« Spectre guerrier » est un archétype qui peut être ajouté à tout humanoïde ou humanoïde monstrueux avec des niveaux de guerrier. Le type de créature devient mort-vivant.

Dégâts de force (Su) : Une créature frappée par l'arme de mêlée d'un spectre guerrier encaisse 1 point de dégât de force.