
Les sables éternels de Tanith



Scénario, cartes et plans : Patrick Janniaud

Idées additionnelles et relecture : Troumad

Illustrations : IA Midjourney

Introduction 3

Chapitre 1,
Mimétisme chez les bateliers 10

Chapitre 2,
Le secret de la crypte blanche 17

Chapitre 3,
Cauchemar en cuisine 32

Chapitre 4,
Le fantôme des regrets 42

Chapitre 5,
Tribulations sur la rivière 54

Chapitre 6,
La forteresse exiguë 66

Chapitre 7,
Les côtes déchirées 75

Chapitre 8,
Les passagers indésirables 87

Chapitre 9,
Le temple du Manba Noir 92

Chapitre 10,
Voyage sous menace 108

Chapitre 11,
Trouble à Rhaya-Adil 113

Chapitre 12,
Le tombeau des larmes 120

Chapitre 13,
La noce cadavérique 125

Chapitre 14,
Aube ténébreuse 131

Chapitre 15,
Les sources du sable 133

Du même auteur, vous pouvez vous intéresser aux Chroniques de Forge Pierre aux éditions des XII Singes avec un nombre bien plus important de plans et de cartes.

www.terre-impossible.com

Les sables éternels de Tanith

Cette campagne a été conçue pour le système de règles de *Chroniques Oubliées Fantasy première édition*. Elles s'inscrivent dans l'univers médiéval fantastique des *Terres d'Osgild*, publié par *Black Book Éditions*. Comme la plupart des campagnes, elle peut être adaptée à n'importe quel univers avec un peu de travail, quel que soit le système de jeu utilisé. Au fil de cette aventure, vos joueurs vivront quinze scénarios palpitants, chacun leur permettant de gagner un niveau.

Sa présentation est le plus souvent très simple et ne détaille pas tout ce que doivent faire les PJ. Souvent les adversaires, dont les caractéristiques sont présentées, ne sont pas localisés dans les lieux visités par les joueurs. À vous de choisir leur nombre et l'endroit le plus logique où ils les rencontrent.

Les grandes lignes

Cette campagne, composée de quinze chapitres, plonge les personnages joueurs dans une série d'aventures captivantes. Tout commence dans leur bourg natal, où ils vivront trois premières péripéties marquantes : traquer une créature mystérieuse qui attaque les péniches sur la rivière, démasquer des contrebandiers se faisant passer pour des fantômes et secourir un cuisinier enlevé par des

Kobolds.

Mais ces événements ne sont qu'un prélude à une menace bien plus vaste. Lors de leur prochaine mission, ils devront à nouveau traquer un spectre, qui s'avère être le fils banni du seigneur local. Cette révélation marquera le début d'une quête épique : une menace grandissante émerge dans le désert de Tanith, et pour l'affronter, les aventuriers devront retrouver trois gemmes magiques.

La première est cachée dans une forteresse abandonnée des monts Argentés, la deuxième repose sur une île perdue au cœur de l'océan Pélurique, et la dernière demeure enfouie dans un tombeau oublié du désert de Tanith. Tout au long de leur périple, les PJ devront surmonter de nombreux dangers, explorer des lieux insolites et rassembler les indices nécessaires pour comprendre l'ampleur de la menace. Leur voyage les ramènera finalement à leur point de départ, où se jouera l'ultime affrontement.

Objets magiques

Durant la campagne, il n'est proposé aucun trésor. Seul quelques objets magiques qui servent la trame de l'histoire. À vous en tant que MJ de donner les récompenses que vous voulez suivant votre style de jeu.

La région de départ

L'histoire débute dans la principauté d'Arly, au cœur de la bastide de RocheClaire, située au nord-est des bois de Muir.

Les PJ ont un enracinement local fort. L'un d'eux est le neveu de Sir Gauderic Alevra de Mauriac, le chevalier qui dirige la région. Un autre est un jeune clerc au temple de Gorom, dieux de la pierre et des architectes.

RocheClaire

Village : 1200 habitants, humains majoritaires, demi-elfe, halfelins, nains, gnomes.

Blason : Quatre arches de pierre encadrant une façade d'un temple ocre sur fond bleu.

Niché au creux d'un méandre de la Lorme, sur un petit promontoire calcaire



en pente douce, ce gros village fortifié est une bastide. Créée pour favoriser le commerce et le développement régional, RocheClaire n'a cependant jamais atteint le statut de grande ville, la faute à une nouvelle route directe reliant Ferrance à Valastir qui détourne le trafic commercial. La localité est dominée par un imposant château fort, Montfaucon. Autrefois résidence de la famille baronniale de Montfaucon, le château est aujourd'hui vide, la lignée s'étant éteinte dans des circonstances tragiques. Des rumeurs persistantes prétendent que le lieu serait hanté, mais cela n'empêche pas le bourgmestre de veiller à son entretien. Montfaucon est également utilisé comme entrepôt stratégique pour les forces armées de la région.

1 – Les pierres levées des druides

Bucolique et mystérieux.

2 – Auberge du chaudron rouge

Tenue par Gérald Tonnekattiss.

3 – Pont des loutres

Où rôde Lylilia Rose-Sauvage, une dryade.

4 – Les Quais

Supervisés par le capitaine Kandron.

5 – Maison du Bourgmestre

Résidence officielle à Messir Argaron, le bourgmestre en poste.

6 – Maison de l'érudit

Habitée par Henry Lirenn.

7 – Château de Mont-Faucon

Inoccupé.

8 – Ruines du temple de Danaëlle

Endroit interdit.

9 – Écluse

Point de passage stratégique.

10 – Temple de Gorom

Dirigé par le Père Vicenç.

11 – Maison du marchand Tourthoniac

Riche nain armateur.

12 – Maison des grilles

Elias Karayanne barde de métier.

13 – Temple de Dénora

Mère Idelna y officie.

14 – Maison de l'herboriste

La maîtresse des lieux, Cassandra Casta.

15 – Maison du chat qui tousse

Luressia Cromwell, une excellente boulangère.

16 – Tour des corneilles

Commandée par Plutor de Kariss, un soldat lettré.

17 – Camp des Wolfanie

Magdalena, une diseuse de bonne aventure réputée.

18 – Auberge « La morille bleue »

Tenue par S'Ssy-kar-syss — un être humanoïde à l'allure de corbeau.

19 – Forge des engrenages

Arkthus Zonnédract est le forgeron Drakonide.

20 – Place des arcades

Lieu de réjouissance.

21 – Auberge du Bouchon farceur

Arthus, un homme massif à la moustache impressionnante, est le cœur de l'auberge.

22 – Atelier de verrier

Altrante Lubelia est un artisan de renom.

23 – Maison de la clepsydre

Maîtresse Orcannia, la seule magicienne des environs.

24 – Tour de l'orfèvre

Frisia Desteur est une orfèvre aux solides compétences.

25 – Abbaye de Noistiria

Roche Claire

0 50 100 m

97



L'Abbé Giral, le dirigeant de cette enclave spirituelle.

26 – Hangar à péniche du vieux Locsourac

Où se cache une mimique géante.

27 – Pont des bûches

Lieu économique.

28 – Scierie des frères Bergenoux

Industriels, chanteurs.

29 – Élevage de poissons du Tordeux

Le Tordeux est un gnome pisciculteur.

30 – Cimetière

Le fossoyeur Tobrus entretient les lieux.

31 – Auberge du blaieau fouineur

Aminia Loustic est une gnome qui tient cette auberge.

32 – Manoir de Mauriac

Sir Gauderic Alevra de Mauriac, actuel seigneur des terres de la région.

33 – Étang au chariot

Hanté par un chariot.

Sir Gauderic
de Mauriac



Chez Sir Gauderic Alevra de Mauriac

Voici toutes les personnalités que l'on peut rencontrer au manoir de Mauriac.

Géraldine : la femme du chevalier

Alicia : la fille du chevalier

Nortes : Majordome

Dossia : Jeune serveuse (fille de Nortes)

Armand : Jardinier (mari de Myriam)

Myriam : Femme de ménage

Pierre Beau Cuztôt : le cuisinier

Geoffroy de Tournedoc : prétendant,

3e fils du baron de Tournedoc.

Les souterrains sous RocheClaire

Entrée secrète
du port

Temple de
Dénora

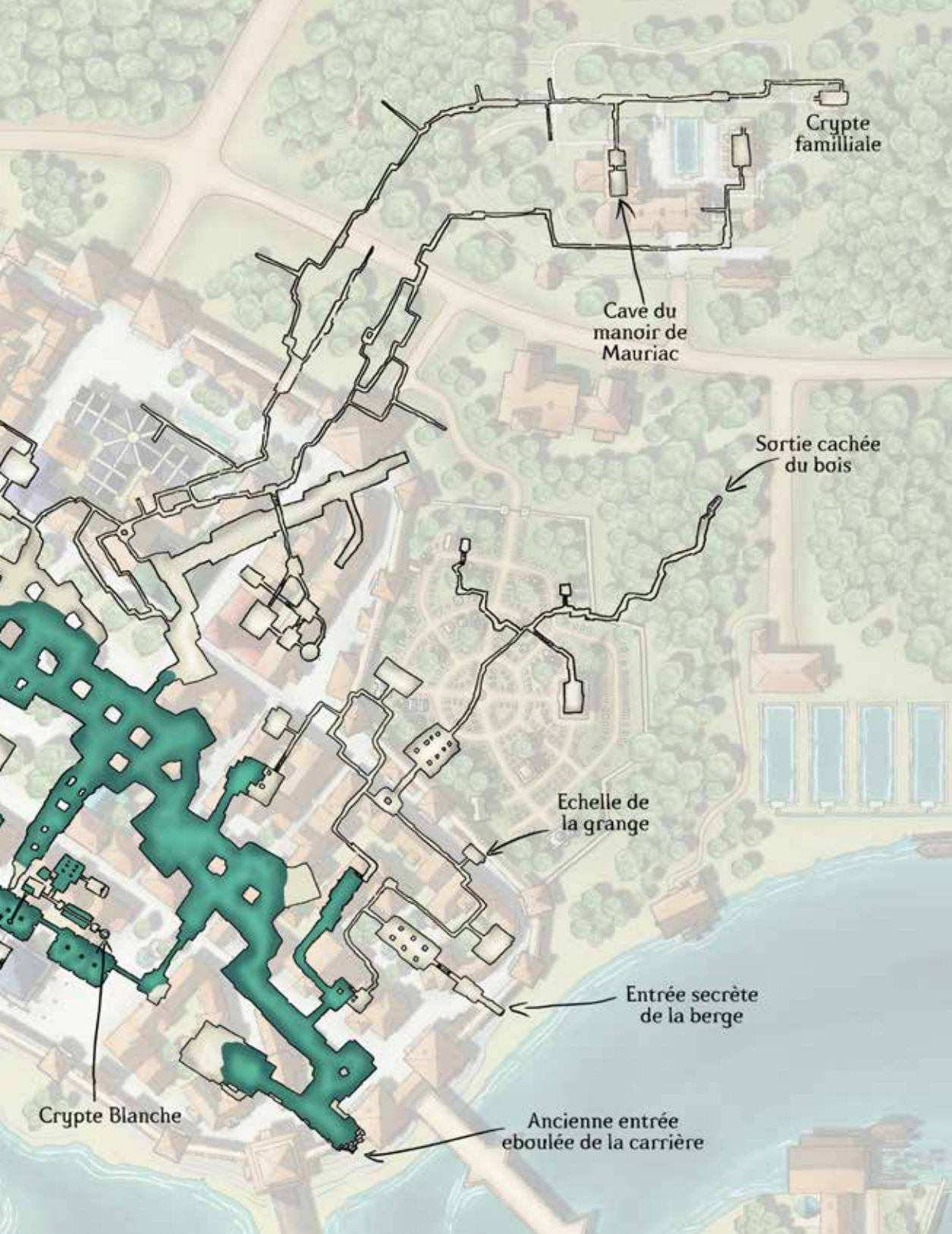
Salle du
Cube-Sable

Crypte
Noire

Puits du
temple

Crypte du
Temple de
Gorom





Crypte familiale

Cave du manoir de Mauriac

Sortie cachée du bois

Echelle de la grange

Entrée secrète de la berge

Ancienne entrée eboulée de la carrière

Crypte Blanche

Chapitre 1

Mimétisme chez les bateliers

En quelques mots

Des péniches disparaissent ou sont coulées dans les environs de RocheClaire. On demande aux PJ d'enquêter. Suivant des rumeurs, ils découvrent un campement de kobold ravagé. La piste les mène jusqu'à un hangar à péniche où se cache une mimique géante et sa progéniture.

Contexte

La rivière de Lorme est un axe commercial majeur reliant Ferrance à Piémont. De nombreuses péniches et embarcations y naviguent, transportant marchandises et voyageurs. L'écluse de RocheClaire constitue un passage incontournable pour ces navires. En amont, un affluent nommé le Rocla permet d'acheminer une grande quantité de marchandises en provenance des terres naines.

Parmi les figures influentes de RocheClaire, Sir Gaudéric Alevra de Mauriac occupe une place importante au sein du conseil de la ville. Il entretient une relation privilégiée avec son neveu (ou sa nièce, bien que cela ne soit pas souhaité), qu'il considère comme le fils qu'il n'a plus. Ce dernier a été banni, car il était sur le point de devenir le chef de toute la racaille

de la région. Aux yeux de beaucoup, il aurait péri en s'adonnant à la piraterie sur l'océan de Pellurique.

Pendant ce temps, la ville se prépare à célébrer les noces de Céline, la fille de Sir Gaudéric, à peine plus jeune que les PJ.

Les péniches

Des péniches disparaissent de plus en plus fréquemment sur les rivières aux abords de la cité, tandis que d'autres sont retrouvées coulées. Sir Gaudéric Alevra de Mauriac, chevalier influent au sein du conseil de la ville et oncle de l'un des PJ, mandate ce dernier pour enquêter. Son irritation est double : il a perdu une cargaison précieuse destinée aux noces imminentes de sa fille, et la guilde des bateliers exerce une pression croissante pour que l'ordre soit rétabli.

Les gardes de la ville, peu perspicaces, peinent à résoudre des affaires complexes. Ils n'ont d'ailleurs toujours pas retrouvé le meurtrier de Klaustrenn Locsourac, un vieux batelier dont le corps a été découvert au pied de la première pile du pont aux Bûches, brisé sur les rochers. La chute lui a été fatale, mais une marque de coup de couteau sur son corps suggère un assassinat.

En interrogeant les bateliers, les PJ

parviennent à délimiter une zone où les disparitions sont les plus fréquentes, bien que certains incidents aient également eu lieu en aval.

La vérité est surprenante : une vieille mimique géante, capable d'adopter l'apparence d'une péniche, a élu domicile dans le hangar de Klaustrenn avec ses rejetons (leur nombre pouvant être ajusté en fonction des joueurs). Le vieil homme, en échange de sa protection et d'un transport rapide de marchandises, la nourrissait discrètement en achetant de grandes quantités de vivres. Grâce à cette alliance, Klaustrenn jouissait d'une réputation d'efficacité inégalée et échappait aux brigands. Tous ceux qui avaient tenté de s'en prendre à lui avaient mystérieusement disparu.

Les frères Loubozzi, des bateliers notoires pour leur violence, jalousaient depuis longtemps Klaustrenn. Une nuit, ils l'ont agressé sur le pont aux Bûches, le poignardant avant de le précipiter dans le vide. La mimique, trop éloignée pour intervenir, a assisté impuissante à la scène. Elle a cependant vu les meurtriers repartir vers une péniche, sans parvenir à les identifier. Depuis, animée par un désir de vengeance, elle s'attaque aux embarcations, semant la terreur sur les eaux de la région.

La mimique

La mimique et ses rejetons écumant la rivière, attaquant les péniches transportant des denrées alimentaires, principalement destinées aux royaumes



nains. Récemment, leur appétit les a menés jusqu'à un campement de Kobolds, une proie aussi tentante qu'imprudente. En explorant les environs (à cinq kilomètres en amont de RocheClaire), les PJ découvrent un camp de bandits installé sur les berges d'un bras mort de la rivière. Ces bandits ne sont pas des humains, mais des Kobolds trapus, une version plus écailleuse et bien plus imposante de ces créatures, connues pour rôder dans les bois au nord de la ville. Le camp a été mis à sac, et plusieurs péniches gisent coulées

dans les eaux stagnantes.

Parmi les décombres, un survivant : un batelier enfermé dans une fosse recouverte d'une grille. Ayant échappé de justesse à l'attaque de la mimique, il est à moitié fou. Terrifié, il ne cesse de murmurer des divagations sur un «navire terrestre» et des «objets vivants» qui ont englouti tous les Kobolds sous ses yeux.

En fouillant les affaires des Kobolds, les PJ découvrent d'énormes plumes, bien trop grandes pour appartenir à un oiseau ordinaire. Une rapide enquête en ville révèle qu'elles proviennent du pic d'Aquila, une région réputée pour abriter des griffons.

Mais une autre question intrigue : pourquoi n'y a-t-il aucun cadavre de Kobold ? Était-ce bien un campement de créatures non humaines ? De nombreux indices laissés derrière eux pourraient mettre les PJ sur la piste.

Pour ajouter un peu de tension, un groupe de Kobolds pourrait rentrer au camp après une expédition de pillage, tombant nez à nez avec les PJ en pleine fouille. Une confrontation n'est pas obligatoire : l'objectif est de vivre une aventure, pas une simple extermination de monstres. Cette rencontre pourrait même préserver le mystère qui entoure ces étranges disparitions.

Kobold trapu

Les kobolds trapus sont des cousins des kobolds classiques, plus costauds, mais moins rusés et vicieux. Ils n'hésitent pas à parcourir les campagnes pour détrousser les voyageurs et piller les fermes isolées.

[Archétype puissant]

NC 0, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 13 PV 4 Init 13

Lance +1 DM 1d6+1

Fronde (20 m) +1 DM 1d4

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 kobolds trapus attaquent au contact la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.



Le hangar à bateau

Si les aventuriers explorent le hangar du vieux batelier, ils risquent d'y vivre une scène aussi surprenante que terrifiante. Alors qu'ils s'enfoncent dans l'obscurité du bâtiment abandonné, un tas de bois, un coffre et un billot s'animent soudainement : les rejetons de la mimique, prêts à défendre leur mère.

La créature elle-même, dotée d'une intelligence rudimentaire, pourrait intervenir si l'un de ses petits est blessé, lâchant un grondement menaçant : « **Non... pas petit à moi !** ». Mais la mimique est massive, bien trop puissante pour que les PJ l'affrontent directement. Une retraite stratégique pourrait être leur meilleure option. Prévenir la garde, poser un piège, ou même enfermer la créature dans son propre repaire avant d'y mettre le feu sont autant de stratégies possibles pour s'en débarrasser.

Les Mimiques

Mimique enfant (Mimiquet)

Le mimiquet est un prédateur métamorphe efficace, chassant souvent en fratrie. Il est capable de prendre la forme de n'importe quel objet de petite taille (un petit coffre, un panier, une enclume, une bûche, une souche d'arbre, etc.)... jusqu'à ce qu'il ouvre sa gueule garnie de crocs !

[Archétype puissant, boss berserk rang 1/2]

NC 1, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1* CON +1

INT -3 SAG +1* CHA -4

DEF 13 PV 9 Init 18

Morsure +3 DM 1d4+3

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 mimiquets attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.



Métamorphe (L) : le mimiquet peut se métamorphoser en mobilier différent : coffre, bûche, panier. Aussi longtemps que le mimiquet reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un objet ordinaire.
Immunité : le mimiquet est immunisé aux DM d'acide.

Mimique matriarche (Mimiquerelle)

La mimiquerelle est le stade ultime de l'espèce des mimiques. Elles sont rares à atteindre cette taille, et c'est à cet âge qu'elles deviennent capables de pondre une nuée de mimiques têtards dont peu atteindront la taille adulte. En attendant cette étape, ses petits chassent pour la nourrir et la protègent. La matriarche est capable de prendre la forme de n'importe quel objet de grande taille, attendant patiemment que ses proies se rapprochent assez d'elle, avant que son immense gueule les dévore !

[Archétype inférieur, boss berserk rang 1]

NC 7, créature vivante, taille énorme

FOR +7 DEX +0* CON +7

INT -2 SAG +1* CHA -4

DEF 16 PV 70 Init 10

Morsure +12 DM 3d6+7

Voie du prédateur capacité de rang 2 et 3

Capacités

Métamorphe (L) : la mimiquerelle peut se métamorphoser en objet : cabane, bateau, rocher, arbre, petite tour. Aussi longtemps que la mimiquerelle reste immobile, il est impossible de la distinguer d'un objet ordinaire.

Agripper : sur un résultat de 15-20 au d20 en attaque, la mimiquerelle agrippe

sa proie et ne la lâche plus. Elle obtient un bonus de +5 en attaque et +1d6 aux DM contre la cible qu'elle agrippe et celle-ci est immobilisée si elle est de taille inférieure. La victime peut essayer de se libérer au prix d'une action de mouvement en réussissant un test de FOR opposé.

Immunité : la mimiquerelle est immunisée aux DM d'acide.

Lente : la mimiquerelle ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Cependant, une autre issue existe : la négociation. Plutôt que d'affronter la mimique, les PJ pourraient lui proposer un accord. En retrouvant les assassins de Klaustrenn, ils pourraient regagner la confiance du monstre et rétablir un équilibre sur la rivière. Une telle approche leur vaudrait non seulement la reconnaissance des bateliers, mais aussi une renommée grandissante en ville.

Si la mimique décrit les assassins de Klaustrenne, il sera facile aux PJ de les trouver parmi les bateliers et leur mauvais caractère fera le reste. Confrontés, ils se vanteront presque d'avoir éliminé le vieux Locsourac.

Qu'ils éliminent la menace ou parviennent à trouver un terrain d'entente, leur intervention ne passera pas inaperçue. Les PJ verront leur réputation grandir, et avec elle, de nouvelles opportunités. Le poste de constable est actuellement vacant... et si les choses continuent ainsi, l'un d'eux pourrait bien être pressenti pour le rôle.

Les frères Loubozzi

Brecht Loubozzi, «Coup de massue»

Brecht est l'aîné de la fratrie Loubozzi. C'est une brute au nez cassé et à la barbe broussailleuse, qui ne connaît que la menace et les poings comme moyen de communiquer.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*

INT -1 SAG -1 CHA -2

DEF 15 PV 15 Init 10

Gourdin +4 DM 1d6+3

Enrager (Voie du cogneur rang 2)

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +1 SAG +0 CHA +2

DEF 15 PV 15 Init 10

Dague +4 DM 1d4+3

Dague lancée (5 m) +4 DM 1d4

Voie du tueur rang 1

Melko Loubozzi, «Le Bel»

Melko, le cadet, est bien plus bel homme que son frère, tout en ayant la même carrure que son frère aîné. Sa coquetterie s'attache à porter de beaux vêtements et à peigner ses cheveux et sa barbe huilée et parfumée. Bien plus rusé que son frère, il est souvent caché dans son ombre, prêt à poignarder dans le dos ceux qui menacent les deux frères.





Marins d'eau douce

(hommes de main des frères Loubozzi)

Moches et méchants, ils ne se sentent en confiance que lorsqu'ils ont l'avantage sur leurs victimes.

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -1 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 12

Gourdin +2 DM 1d6+1

avec des dents... elle a tout dévoré... ».

Son traumatisme est tel qu'il développe une véritable phobie des péniches, refusant désormais d'approcher la moindre embarcation.

Ce passage clé permet d'installer une atmosphère inquiétante et de susciter la curiosité des joueurs avant qu'ils ne soient confrontés à l'horreur tapie dans le hangar.

Idées de jeu

Les personnages issus de la haute société ignorent tout des difficultés rencontrées par les bateliers. Lorsqu'ils se présentent pour s'informer du retard de leur précieuse livraison, l'accueil est des plus froids :

« Ah, bien sûr ! On ne s'intéresse à nous que quand vous avez des problèmes ! »

Le défi principal consiste à orienter les PJ vers le hangar de Klaustrenn Locsourac au bon moment – ni trop tôt, pour préserver le mystère, ni trop tard, afin de maintenir la tension. Il est préférable qu'ils aient d'abord mené quelques recherches, interpellé plusieurs bateliers et surtout, qu'ils aient découvert le survivant enfermé dans la fosse du camps Kobold.

Ce dernier, profondément marqué par ce qu'il a vu, n'est plus que l'ombre de lui-même. Son regard hagard, sa voix tremblante et ses phrases incohérentes trahissent une peur indicible. Il ne cesse de marmonner des fragments de souvenirs terrifiants : **« Une péniche...**

Chapitre 2

Le secret de la crypte blanche

Les fantômes des galeries

Sur le marché animé de la ville, une diseuse de bonne aventure, Magdalena, interpelle l'un des PJ. Ses yeux se voilent alors qu'elle murmure une étrange prophétie :

« Sous les temples, les lumières dansent... Les morts chuchotent... Faites attention à ce qui sommeille dans les galeries... »

Depuis quelque temps, des rumeurs circulent : des fantômes hanteraient les souterrains sous la ville. La peur gagne les villageois, et le prêtre local, inquiet, demande à

son clerc – un des PJ – d'enquêter sur ces phénomènes troublants.

Pendant ce temps, d'anciens contrebandiers, forcés de suspendre leurs activités à cause de la mimique, tentent discrètement de récupérer leur butin caché. En vidant leurs entrepôts clandestins, ils découvrent un passage oublié menant à de vieux souterrains. Mais à peine ont-ils commencé à l'explorer que d'étranges lueurs y apparaissent, alimentant encore davantage la rumeur des spectres.

Au cours de leur enquête, les PJ croisent Alar Cyldrik, un paladin venu de l'ouest de la principauté. Il fait halte au temple, mais ne peut s'attarder. Fasciné par leurs exploits contre la mimique, il les observe avec intérêt et les interroge brièvement. Cependant, il



balaie d'un revers de main les histoires de fantômes :

« **Des esprits vengeurs sous la ville ?**

Bah ! Juste des racontars. Vous saurez bien tirer cela au clair. »

La vérité est bien plus simple qu'il n'y paraît. En cherchant de nouveaux passages, les contrebandiers ont fini par émerger du puits près du temple de Gorom. Pris de panique, des villageois les ont pris pour des spectres. Peu après, des lueurs inhabituelles ont été aperçues dans les tunnels. Depuis, la rumeur des fantômes enfle, se déforme... et sème l'effroi.

Les PJ réussiront-ils à découvrir l'origine de ces manifestations et à calmer les esprits – vivants comme morts ?

Les Recherches

Les PJ disposent de deux pistes pour obtenir des informations sur l'étrange agitation qui secoue les bas-fonds de RocheClaire.

La piste des bateliers

L'Auberge du Chaudron Rouge est un repaire apprécié des bateliers, où la bière coule à flots et les langues se délient après quelques chopes. Certains marins fluviaux, inquiets des disparitions et du chaos qui règne sur la rivière, glissent aux PJ un conseil prudent :

« **Si vous voulez comprendre ce qui se passe, allez voir du côté du pont aux Bûches. Il s'y passe des choses étranges, surtout la nuit... »**

La piste des contrebandiers

De l'autre côté de la ville, à **L'auberge du Blaireau Fouineur**, l'ambiance est bien différente. C'est ici que rôdent les contrebandiers, et certains, visiblement marqués par une peur indicible, noient leur traumatisme dans l'alcool.

Certains d'entre eux sont devenus de véritables loques depuis leur descente dans les souterrains. Les plus superstitieux murmurent des histoires effrayantes, affirmant avoir vu des lumières spectrales et entendu des murmures venus d'un autre monde. D'autres, plus téméraires – ou plus avides –, se moquent des trouillards et rêvent déjà d'exploiter ce qu'ils ont découvert sous la ville.

Un détail intrigant émerge : les plus peureux ont fui par un passage inconnu, incapables d'affronter l'obscurité des tunnels, tandis que les plus audacieux sont ressortis par le puits du temple de Gorom... **Les soi-disant "fantômes" ne seraient-ils qu'une bande de contrebandiers effrayés par leur propre imagination ?**

Une tenancière sous emprise

La tavernière Aminia, bien que témoin des ragots et des tensions entre les contrebandiers, reste obstinément silencieuse, étonnant pour une gnome. Elle a de bonnes raisons de se taire : une nuit, les trafiquants l'ont compromis en le piégeant dans le lit d'un jeune homme, et depuis, ils la tiennent sous leur coupe.

Désormais, Aminia dépend d'eux : ils lui fournissent des spiritueux en période de pénurie et utilisent le fond de son hangar comme point d'accès secret vers les souterrains. **Elle sait trop bien qu'un mot de trop pourrait lui coûter cher...**

Une ombre venue de Ferrance

Au fil de leurs investigations à l'**auberge du bouchon fraceur**, les PJ tombent sur une figure bien plus redoutable : **Lavygnia**, un membre influent de la pègre de Ferrance. Venue en personne pour comprendre pourquoi les profits du trafic ont chuté, elle n'est pas du genre à se laisser impressionner par des légendes de fantômes ou des contrebandiers tremblants. **Elle touche un pourcentage sur ces affaires et ne tolère aucune perte.** Installée dans une chambre privée de la taverne, elle reçoit régulièrement la visite des gros bonnets locaux. **Si les PJ s'intéressent de trop près aux affaires des contrebandiers, ils risquent fort d'attirer son attention...**

L'ombre des contrebandiers

À la tombée de la nuit, les berges près du pont aux Bûches prennent une allure inquiétante. Les eaux sombres reflètent à peine la lueur des torches vacillantes. En surveillant discrètement la rive, les PJ aperçoivent des silhouettes furtives qui s'affairent autour de plusieurs barques. Les contrebandiers, profitant du calme nocturne, chargent discrètement leurs

embarcations de marchandises volées. Leurs gestes sont précis, rapides, comme s'ils avaient déjà répété cette manœuvre des dizaines de fois.

En suivant leurs allées et venues, les PJ peuvent découvrir un passage dissimulé derrière une vieille façade délabrée : l'entrée secrète de leur entrepôt. Un accès oublié, camouflé par le temps et l'ingéniosité des criminels.

Les Souterrains Oubliés

En explorant l'entrepôt des contrebandiers – ou en arrachant des aveux à l'un d'eux après l'avoir capturé –, les PJ découvrent un passage secret menant à un réseau de souterrains oubliés. Ces tunnels serpentent sous la ville et débouchent sur d'anciens réservoirs ainsi que sur le puits du temple de Gorom, reliés à d'antiques salles abandonnées.

Les lieux sont plongés dans une obscurité oppressante, l'air y est lourd d'humidité et de silence. Mais ce calme est trompeur...

Rencontres dans les ténèbres

Dès les premiers pas, les PJ peuvent croiser un groupe de contrebandiers (1d6), occupés à déplacer leur précieuse marchandise ou à surveiller ce passage dissimulé. Toutefois, ils ne sont pas les seuls habitants de ces galeries.

Dans les couloirs oubliés, des **squelettes errent sans but**, vestiges maudits d'anciens criminels piégés ici depuis des décennies. Leurs orbites vides semblent fixer les intrus avec une lueur inquiétante.

Plus loin, près d'une cavité où suinte une eau stagnante, **une vase grise** attend patiemment sa prochaine victime...

Contrebandier fantomatique

Ces malfrats se drapent dans de grandes capes blanches afin de se faire passer pour des fantômes. Ils sont toujours habillés de tuniques et de chausses noires. Leurs capes sont réversibles, noires d'un côté pour la discrétion, blanches de l'autre pour se travestir en revenant. Au combat, ils préfèrent fuir tout en mitraillant leurs poursuivants de carreaux d'arbalète.

[Archétype standard]

NC 1/2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 12

Épée courte +2 DM 1d6+1

Arbalète légère (30 m) +2 DM 2d4

Squelette

Ces squelettes porteurs de haillons méconnaissables sont les restes d'anciens contrebandiers trahis par les leurs.

[Archétype standard]

NC 1, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 (RD 5 / armes contondantes)

Init 12

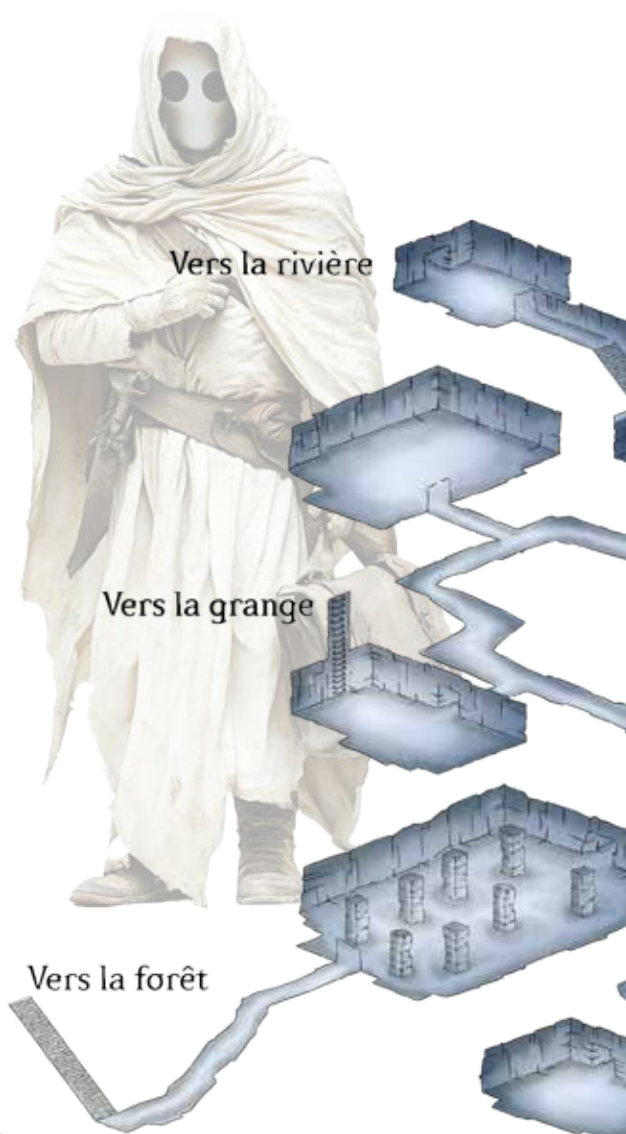
Attaque +2 DM 1d6+1

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habite sa

carcasse morte, le squelette est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un squelette sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante.



Vase grise

La vase grise est une horreur gluante qui ressemble à de la pierre humide ou à un bloc de sédiments. La vase grise frappe avec la soudaineté du serpent et peut ronger le métal à une allure terrifiante.

Milieu naturel : souterrain

[Archétype standard, boss vase rang 1/2]

NC 2, créature végétative, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 19 Init 12

Contact acide +3 DM 1d6+3

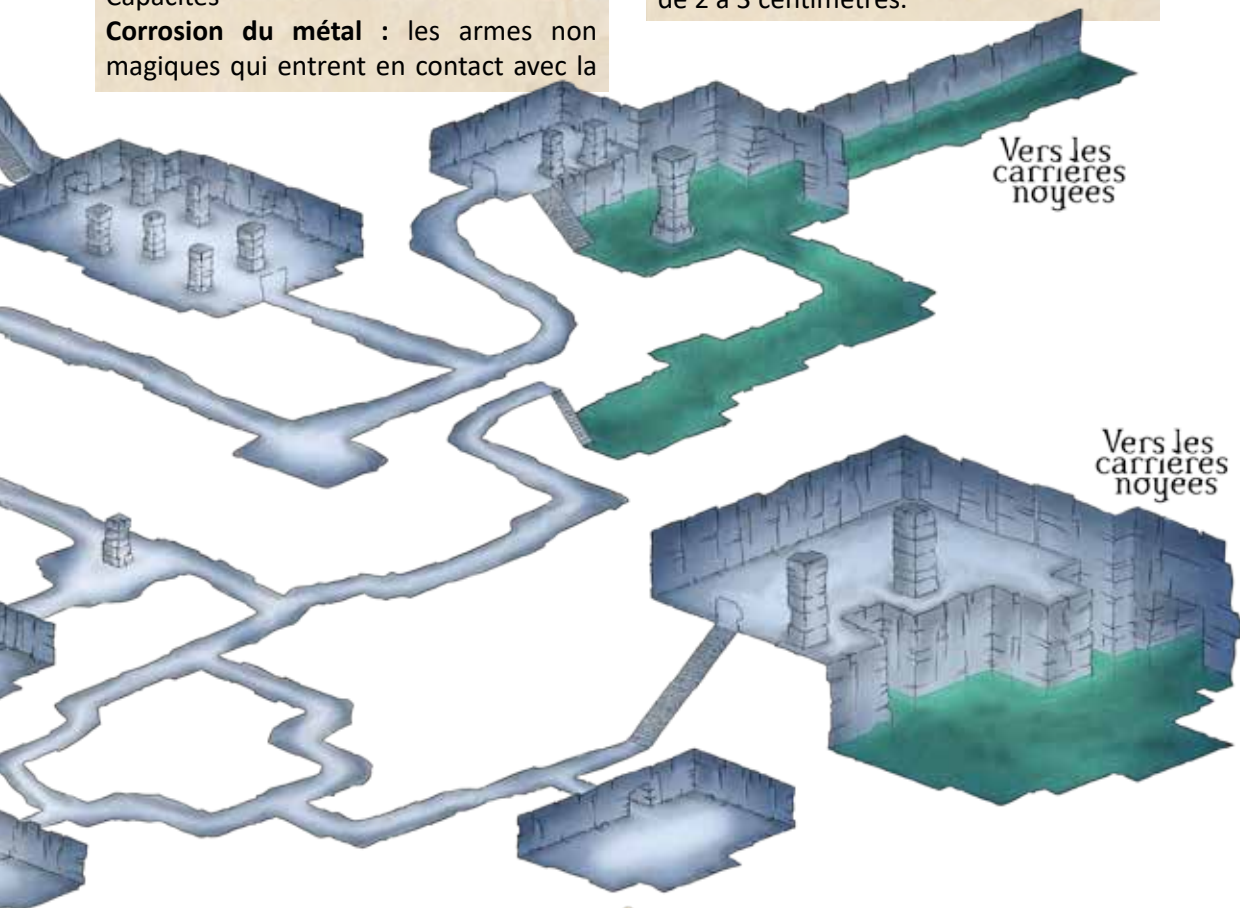
Capacités

Corrosion du métal : les armes non magiques qui entrent en contact avec la

vase grise se corrodent. Après avoir infligé ses dégâts, une arme subit un malus permanent et cumulatif de -1 aux DM. L'arme est détruite si le malus cumulé atteint -5. Une armure subit un malus permanent et cumulatif de -1 à la DEF. Elle est détruite quand sa DEF atteint 0. Les munitions non magiques en métal qui entrent en contact avec la vase grise sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Immunité : la vase grise est immunisée aux DM d'acide et de froid.

Informe : la vase grise peut se faufiler dans un interstice d'une largeur minimale de 2 à 3 centimètres.



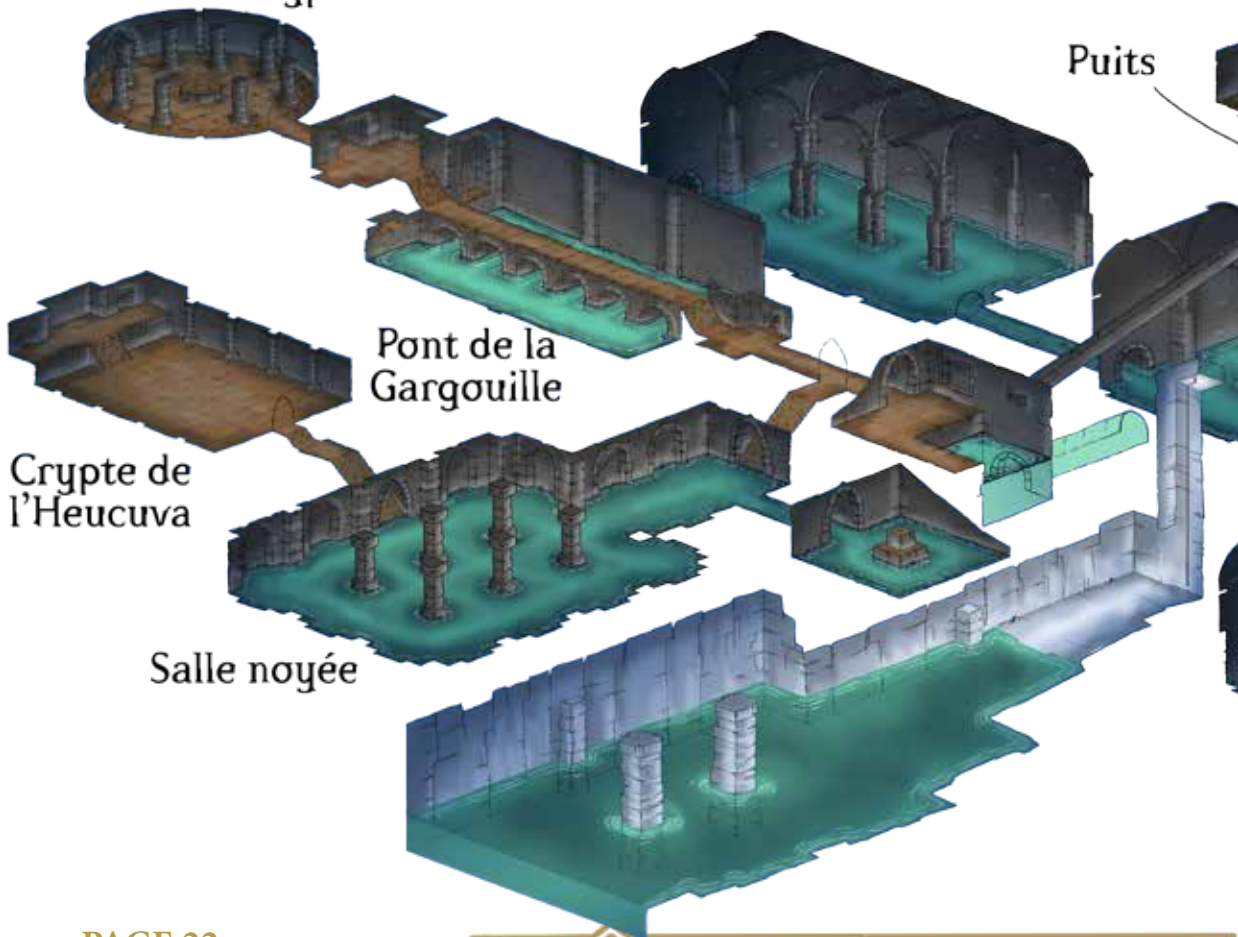
La traversée vers les carrières englouties

Au fond de l'entrepôt, une unique barque repose sur l'eau noire du tunnel souterrain. Si elle n'a pas déjà été utilisée par les contrebandiers, les PJ peuvent s'en emparer pour explorer les profondeurs. La traversée est périlleuse. Le passage se faufile entre des éboulis menaçants, formant un unique couloir navigable. Des marques, en jargon des voleurs, gravées

sur la pierre indiquent les impasses et le chemin à suivre, laissées par ceux qui connaissent ces lieux et veulent éviter de s'y perdre à jamais.

Mais le danger rôde sous la surface. Des anguilles électriques guettent les sources de lumière, prêtes à attaquer tout ce qui éclaire leur sombre royaume. Des nuées de chauves-souris, dérangées par les intrus, surgissent parfois des hauteurs en une vague hurlante, semant le chaos sur la fragile embarcation.

Crypte Blanche



L'ascension vers les réservoirs oubliés

Alors que la barque racle le fond, les PJ arrivent dans une vaste salle où trône une cheminée de pierre équipée d'une vieille corde usée par le temps. La seule issue est vers le haut.

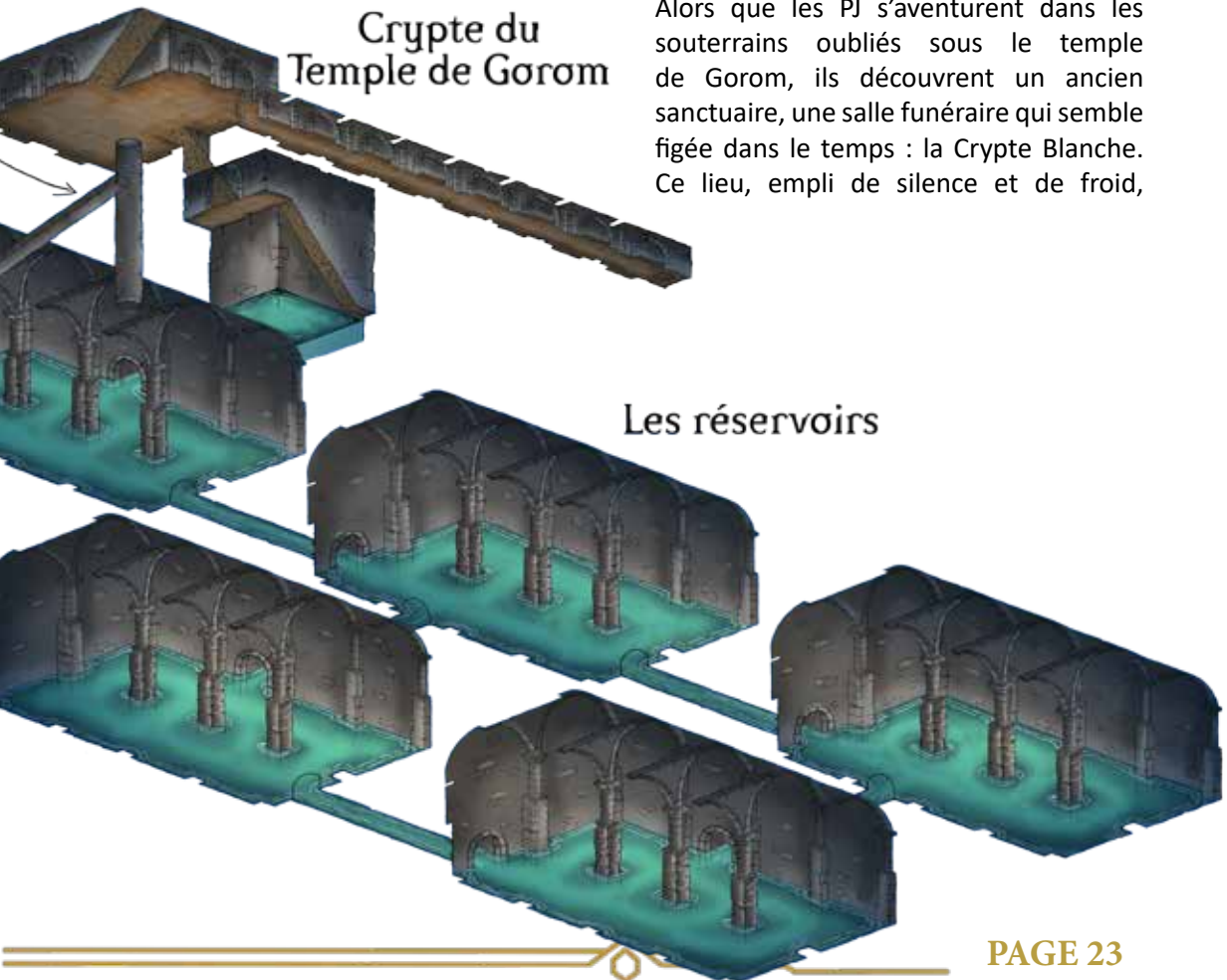
Grimper cette corde de 15 mètres le long d'un mur ruisselant d'eau est une épreuve en soi. Tout en haut, à trois mètres au-dessus du niveau du réservoir, un radeau

de fortune flotte paresseusement sur l'eau noire. Construit de bric et de broc par les contrebandiers, il attend là, prêt à être utilisé... si d'autres ne s'en sont pas déjà emparés.

Derrière cette ultime barrière, un nouveau mystère attend les PJ : les réservoirs interdits de la ville, des lieux que nul n'a foulés depuis des générations...

Les Souterrains sous le Temple de Gorom

Alors que les PJ s'aventurent dans les souterrains oubliés sous le temple de Gorom, ils découvrent un ancien sanctuaire, une salle funéraire qui semble figée dans le temps : la Crypte Blanche. Ce lieu, empli de silence et de froid,



abrite des esprits errants. Ces fantômes, condamnés à l'oubli, ont perdu tout souvenir de ce qu'ils gardaient autrefois. Ils errent sans fin, revenant toujours à leur crypte, comme une tragique boucle sans fin.

Les PJ qui osent s'approcher et interagir avec ces âmes tourmentées peuvent découvrir qu'ils ne cherchent qu'une chose : le symbole précieux qui leur permettrait enfin de trouver le repos. Sans ce symbole, ils sont condamnés à errer pour l'éternité, leur conscience piégée dans les limbes des souterrains. Les esprits savent que ce symbole a été dérobé, mais il n'est plus ici, dans ces galeries...

Le Pont de la Gargouille

Avant de parvenir à la Crypte Blanche, les PJ devront traverser une salle imposante, dominée par un pont fragile qui surplombe une eau noire. Ce passage est gardé par une gargouille animée d'une rage ancienne. Elle ne tolérera aucun passage sans une preuve de courage ou de valeur.

Gargouille gardienne

La gargouille gardienne est un monstre de pierre semblable à une statue inoffensive d'ange ailé pleurant et suppliant.

[Archétype puissant, Boss rang 1]
NC 4, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +3* DEX +0 CON +3*
INT +0 SAG +2 CHA +2

DEF 17 PV 35 (RD 5 / Magie) Init 15

Morsure +6 DM 1d6+5

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5/magie)

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Vol : la gargouille peut se déplacer en vol de 20 mètre par action de mouvement.

Immobilité : tant que la gargouille ne bouge pas, il faut réussir un test de SAG difficulté 20 pour la différencier d'une statue.



Les Fantômes de la Crypte Blanche

Dans la Crypte Blanche elle-même, les PJ se retrouvent face à plusieurs fantômes. Ces âmes perdues, figées dans un état

de non-vie, attendent depuis des siècles un signe de libération. Leur présence est oppressante, leur regard, vide, mais un poids invisible semble envahir la salle. L'un d'eux pourrait peut-être, dans un éclat de lucidité, leur révéler l'histoire oubliée de ce symbole et les raisons de leur tourment.

Ils racontent qu'ils sont les gardiens d'un symbole ancien qui était posé sur une stèle au centre de la salle. Des contrebandiers ont exploré les lieux et ont vite fui voyant les fantômes, mais non sans emporter l'objet dont ils avaient la garde. Et maintenant, ils errent dans le couloir des catacombes à sa recherche.

Fantôme de la crypte blanche

(4 fantômes mineurs)

Ce fantôme est la manifestation physique de l'âme d'un prêtre dérangé dans son repos éternel. Il peut s'avérer plus ou moins dangereux en fonction du comportement de ses visiteurs. Vaincre la manifestation de ce fantôme n'est pas suffisant pour s'en débarrasser à long terme. Seul un rituel spécial ou une action qui permettrait à l'âme tourmentée de trouver le repos saura mettre fin à sa réapparition systématique au bout de 24 heures. En contrepartie le fantôme est lié au lieu de son inhumation, et s'éloigner est souvent une action suffisante pour lui échapper.

[Archétype standard]

NC 2, créature non-vivante,

taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 14 PV 9 (RD 5 / Magie) Init 12

Contact corrupteur +2 DM 1d6+1

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5/Magie)

Capacités

Vol : le fantôme peut se déplacer en vol de 20 m par action de mouvement.

Affaiblissement : à chaque fois qu'une créature subit les DM du contact corrupteur du fantôme, elle doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être affaiblie pendant 1d6 minutes.

Intangible : un fantôme peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas.

Il ne peut pas traverser les objets magiques ou organiques ni les créatures.



L'Heucuva des Salles Noyées

À proximité de la Crypte Blanche, dans des salles noyées, un Heucuva, une créature spectrale maléfique, hante les lieux. Le Heucuva se nourrit des âmes perdues et des corps sans vie, cherchant à agrandir son influence sur les âmes qui errent. Les PJ devront se montrer prudentes, car cette créature dévore non seulement les corps, mais aussi les esprits.

Heucuva

L'heucuva est une créature morte-vivante à l'apparence proche de celle d'un squelette, drapé dans une robe en lambeaux. Animé par une haine viscérale de la vie sous toutes ses formes, il ne poursuit qu'un seul but : la destruction. Sa rancœur est particulièrement dirigée contre les prêtres, qu'il traque avec une obsession implacable. Lorsqu'un homme de foi est repéré, l'heucuva concentre immédiatement toute son hostilité sur lui, allant jusqu'à ignorer les autres adversaires, hormis ceux qui tenteraient de défendre sa cible. Capable de se métamorphoser pour prendre une apparence anodine, l'heucuva use de cette ruse perfide afin d'approcher ses victimes sans éveiller de soupçons. Toutefois, il est condamné au

silence, incapable d'articuler la moindre parole ; seuls des gémissements plaintifs ou des râles funèbres s'échappent de sa gorge desséchée.

Selon certaines légendes, ces êtres maudits seraient les esprits de prêtres ayant renié leurs vœux, corrompus par un destin funeste. Les haillons qu'ils arborent ne seraient autres que les vestiges de leur ancienne bure. Autrefois porteurs de bénédictions, ils ne répandent désormais que la maladie ; jadis guides et protecteurs, ils ne cherchent plus qu'à anéantir toute forme de vie.



Prisonniers d'une malédiction éternelle, le repos leur est à jamais refusé.

[Archétype standard, boss résistant rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +0 CON +3*

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 17 PV 39 (RD 5 / Magie) Init 10

Doigts osseux +3 DM 1d6 + Maladie

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)

Capacités

Maladie maudite : chaque créature blessée par un heucuva doit faire un test de CON difficulté 15 à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont les symptômes se manifestent après une heure. La victime est Affaiblie et perd 1d6 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignées par le repos. Réalisez un nouveau test de CON difficulté 15 chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, l'heucuva est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Métamorphose (L) : l'heucuva peut prendre l'apparence de n'importe quelle créature humanoïde de taille à peu près équivalente (avec une marge d'environ 50 cm), mais il ne peut imiter une personne en particulier. La métamorphose a une durée de 10 minutes.

Le Symbole dérobé et le camp des bandits

Pour que les esprits reposent enfin dans leur crypte, les PJ doivent retrouver et ramener le symbole précieux qui leur a été volé. Les bandits responsables de ce vol ont établi leur campement dans une ancienne carrière abandonnée, un lieu désormais instable où les galeries s'effondrent fréquemment. Ce camp, situé au bord de la rivière à dix kilomètres en aval, est un lieu peu fréquenté en raison des risques d'éboulements constants. Mais les bandits y ont établi une alliance dangereuse avec des Kobolds trapus, connus pour leur brutalité et leur intelligence rusée.

Les Pressions de la Ville

La situation devient urgente. Les autorités de la ville sont bien conscientes des problèmes des fantômes et, sous pression, demandent aux PJ de résoudre cette situation pour permettre le nettoyage des réservoirs d'eau. L'existence de ces esprits errants perturbe les flux d'eau de la ville, et tant qu'ils restent dans les souterrains, les sources sont contaminées par une énergie malveillante. Les PJ devront donc agir rapidement, car la ville attend une solution.

La Carrière qui craque

Dans les galeries oubliées de la carrière qui craque, là où même les Kobolds hésitent à s'aventurer, une colonie de Punaises de feu a élu domicile. Ces créatures, bien que redoutables pour les aventuriers, ne semblent pas effrayer les petits reptiliens. Les PJ, selon leurs choix, pourraient être amenés à les affronter, ajoutant une menace supplémentaire à leur périple souterrain.

L'exploitation de la carrière ayant cessé, les éboulements se font plus rares. Pourtant, une bataille dans ces tunnels fragiles pourrait aisément provoquer des effondrements mortels. Ce danger devient encore plus pressant avec la présence d'un ogre enchaîné aux côtés des Kobolds. Si ces derniers le libèrent contre les PJ, ses coups titanesques

risquent d'ébranler la structure des galeries, et sa chute, en cas de mort, pourrait précipiter un écroulement fatal.

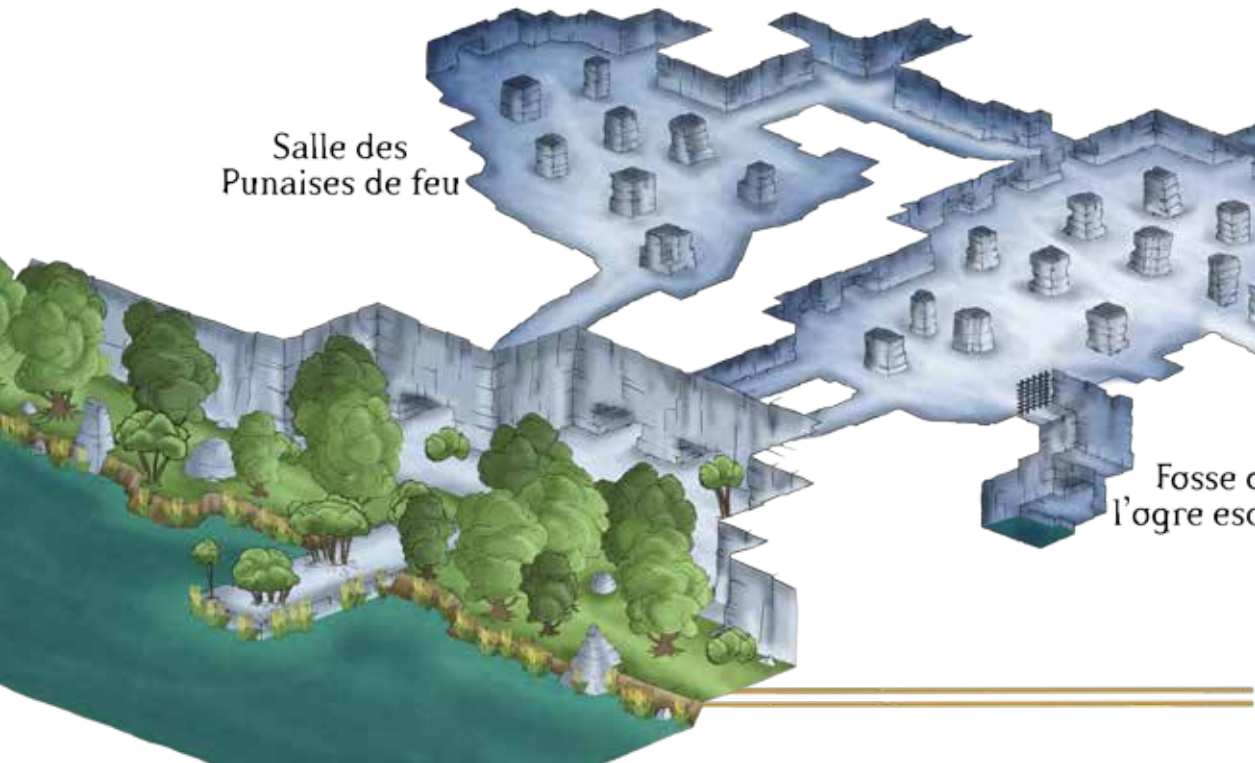
Punaise de feu géante

La punaise de feu géante, contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ne dispose d'aucune attaque à base de feu. Elle est dotée de deux glandes très particulières au-dessus de ses yeux. Elles produisent une lueur rouge et sont, pour cette raison, très prisées des mineurs et des aventuriers. Cette luminosité persiste pendant 1-6 jours après que la glande a été extraite du scarabée et permet d'éclairer une zone de 3 m de rayon.

On les trouve à l'air libre ou sous le sol. Leur cycle d'activité est principalement nocturne.

[Archétype standard]

NC 0, taille petite



FOR -1 DEX +2 CON -1
INT -4 SAG -2 CHA -4
DEF 14 PV 3 Init 15
Morsure +2 DM 1d4-1
Capacités

Illumination : les glandes de la punaise de feu géante diffusent une lumière vive qui éclaire sur un rayon de 3 mètres.

Kobold trapu

Les kobolds trapus sont des cousins des kobolds classiques, plus costauds mais moins rusés et vicieux. Ils n'hésitent pas à parcourir les campagnes pour détrousser les voyageurs et piller les fermes isolées..

[Archétype puissant]

NC 0, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA -2

DEF 13 PV 4 Init 13

Lance +1 DM 1d6+1

Fronde (20 m) +1 DM 1d4

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2



kobolds trapus attaquent au contact la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Caïd kobold trapu

Le caïd kobold trapu est un petit chef violent et vicieux qui commande les siens par les aboiements et les claquements de fouet. Sous-chef brutal des petites frappes, c'est un maître dans le léchage de bottes avec son tyran.

[Archétype puissant, boss rang 1]

NC 1, créature vivante, taille petite

FOR +1* DEX +1 CON +2



INT +0 SAG +0 CHA -2
DEF 15 PV 24 Init 13
Fouet +3 DM 1d4+3
Hachette +3 DM 1d6+3
Arbalète de poing (10 m) +3 DM 1d6+2
Capacités

Commander le gros bébé : le caïd kobold peut donner un ordre simple (attaquer, pas bouger, suivre porter quelque chose, etc.) à l'ogre esclave en faisant claquer son fouet avec une action d'attaque. S'il perd son fouet, le caïd kobold perd sa capacité à lui donner des ordres. L'ogre pourra se défendre contre des attaques, mais il restera sur place, incapable de savoir quoi faire, à part baver comme un gros nigaud !



Ogre esclave

C'est une montagne baveuse de muscles qui ne sait que beugler et gémir. Petit dernier d'une famille dégénérée, cet ogre a été vendu comme esclave aux kobolds trapus par ses propres parents. Complètement idiot, mais sans avoir de mauvais fond, il n'a jamais connu que la morsure du fouet et les chaînes comme marque d'affection.

[Archétype puissant]

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -4 SAG -2 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Gros poings (2 attaques) +8 DM 1d6+3

Voie du champion rang 1



Un certain nombre de Kobolds plus trapus

et endurcis sont au service d'un Caid, un chef rusé qui veille sur une cargaison de marchandises volées. Ces biens étaient destinés aux festivités de la noce de la fille de Mauriac, et c'est en ces lieux que les PJ les retrouveront.

Mais l'enjeu dépasse le simple vol de provisions : au cœur du butin repose un artefact d'une valeur inestimable. Il s'agit du symbole de la crypte blanche, une pierre blanche enchâssée dans un bijou d'or finement ouvragé, d'un style si ancien qu'il semble étranger au monde connu. Seuls les érudits les plus versés pourraient en reconnaître l'origine : les terres du Sud, vestiges d'une civilisation disparue bien avant l'Empire d'Osgild, qui régnait jadis sur le désert de Tanith et bien au-delà.

Une fois le symbole remis à sa place sur la stèle de la crypte blanche, un esprit pourra se manifester aux PJ. En récompense, il leur offrira une bourse remplie de sable blanc, un objet d'une importance capitale qu'ils devront protéger jalousement jusqu'à la fin de leur quête...

Le sable blanc

Une pincée de sable blanc possède un pouvoir rare et précieux : en la saupoudrant sur un allié blessé, un PJ peut lui offrir une guérison équivalente à une potion de soin supérieur. Pourtant, chaque fois qu'il plonge la main dans la bourse, une intuition étrange l'envahit : une impression diffuse, presque chuchotée à son esprit, l'incite à préserver ce sable, à n'en user qu'en dernier recours.

La bourse contient cent précieuses pincées, mais à mesure que le nombre diminue, la résistance devient palpable. Lorsqu'il ne restera plus qu'une cinquantaine de pincées, les PJ constateront qu'il devient plus difficile d'y plonger la main, comme si le sable lui-même refusait d'être dilapidé. Et pour cause : à la fin de leur périple, ils devront sacrifier une partie de cette ressource pour accomplir leur destinée.

Un quart du sable devra être versé dans la balance du tombeau des Larmes pour en réveiller l'antique mécanisme, et un autre quart devra être utilisé dans les salles du Cube Sable afin de rétablir l'équilibre. Tout gaspillage mettrait en péril l'aboutissement de leur quête...

Lorsque les PJ auront éliminé les contrebandiers et les Kobolds, et qu'ils auront apaisé les Fantômes qui hantaient la crypte blanche, ils pourront enfin avertir le chevalier de Mauriac que l'ordre a été rétabli. Leur mission ici sera accomplie, mais le poids du sable blanc continuera de peser sur leurs choix jusqu'à la fin de leur aventure...

Chapitre 3

Cauchemar en cuisine

le cuisinier de la noce disparaît

La traque

L'un des PJ a un oncle influent : le chevalier de Mauriac, un seigneur respecté possédant des terres fertiles au nord de RocheClaire, parsemées de fermes prospères et de carrières réputées. Toutefois, ces dernières ne fournissent plus autant de pierre de taille d'excellente qualité qu'autrefois. Un événement majeur se profile à l'horizon : la fille du chevalier doit épouser le fils d'un baron de Tournedoc, héritier d'un petit château et de terres situées près de Harl (une petite cité plus au nord). Pour faire honneur à cette union, Mauriac a fait venir un jeune prodige de la gastronomie : Aldérick Levotre, un cuisinier prometteur de la capitale, chargé d'organiser un banquet digne de son prestige.

Mais alors que les préparatifs battent leur plein, un matin, la stupeur s'empare du domaine : Aldérick a disparu. Enlevé par les Kobolds de la forêt, il risque un destin macabre. Dans leur croyance primitive, dévorer un être capable de concocter de si délicieux mets devrait leur procurer un plaisir gustatif inégalé... et les PJ n'ont que peu de temps pour empêcher cette horreur.

Quelques indices peuvent les mettre sur la bonne piste. Sur les lieux de l'enlèvement, les aventuriers retrouvent d'étranges plumes géantes, similaires à celles déjà rencontrées dans un premier repaire de Kobolds. Ces traces indiquent un lieu à explorer.

Pulco, le basset pisteur

Pour les aider dans leur quête, les PJ se voient confier **Pulco**, le fidèle basset du cuisinier. Habituellement dressé pour traquer les lapins et déterrer des truffes, ce chien possède un flair exceptionnel. Mais ses instincts de chasseur risquent aussi de compliquer la poursuite : lapins, marcassins et même cailles pourraient détourner son attention.

Aldérick, de son côté, a tenté de laisser des signes de son passage. À chaque halte



forcée, il a gravé les premières lettres de son nom sur des troncs ou dispersé des morceaux de ses vêtements, autant d'indices qui, s'ils sont bien interprétés, peuvent guider le groupe vers sa cachette.

Une première heure d'égarements

La piste suivie par le chien mène directement vers le bois de Muir. Il faut traverser le pont des loutres et s'enfoncer dans une zone sauvage. Durant la première heure de pistage, Pulco multiplie les fausses pistes :

- Un échec flagrant conduit le groupe à un terrier de lapins.
- Un échec critique les amène sur la trace de marçassins.
- Une réussite critique révèle une truffe enfouie sous une racine.

Quelle que soit leur progression, les PJ finiront par tomber sur un terrier, puis sur une portée de marçassins. La mère, partie traquer un prédateur menaçant, est absente... pour l'instant. Mais son retour sera brutal : une furie protectrice déchaînée, bien décidée à défendre sa progéniture. Ses rugissements résonneront à travers la forêt, attirant inévitablement d'autres mâles dominants à proximité.

L'urgence devient double : retrouver Aldérick avant qu'il ne soit trop tard... et survivre à la colère sauvage des bois.

Sanglier

Les sangliers mâles pèsent généralement autour de 150 kg. La femelle sera un peu moins forte (+2 à la place du +3).

Milieu naturel : forêt

[Archétype puissant]

NC 3, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Défenses +4 DM 1d6+3

[Voie du cogneur](#) rang 2

Les marais engloutis

L'heure suivante, la traque conduit les PJ vers des terrains marécageux. Avant d'atteindre les eaux troubles, une nouvelle trace d'Aldérick apparaît : son nom est gravé sur le tronc d'un arbre nouveau. Pulco, flairant l'odeur du malheureux, s'arrête net et aboie avec insistance.

Aldérick a eu le temps de marquer son passage : les Kobolds ont été ralentis. Les marais ne leur étant guère favorables, ils ont dû bricoler un brancard-raideau pour transporter leur précieuse proie à travers les eaux stagnantes. Les indices laissent deviner un trajet chaotique : le cuisinier a été traîné sous les branches basses, tandis que ses ravisseurs progressaient à leur manière, plus à l'aise que les humains dans ce terrain inhospitalier.

Les marais ne pardonnent pas les intrus de grande taille. Un humain de plus d'un mètre ne peut espérer avancer normalement ! Chaque pas est une lutte, chaque branche un obstacle vicieux.

- Un jet de Dextérité raté ? Vous perdez

l'équilibre et chutez dans l'eau trouble.

- Un jet de Force échoué ? Vous vous débattez, mais trop tard : l'eau grouille de crustacés agressifs qui s'infiltrent dans vos vêtements et commencent à mordre votre chair (1d3 dégâts).

- Si vous tentez de vous débarrasser d'eux ? Mauvaise idée. Dès que vous vous dévêtez, des nuées de moustiques affamés se jettent sur votre peau à vif, infligeant à nouveau 1d3 dégâts.

Pas de répit possible : les kidnappeurs continuent leur route, et chaque seconde compte !

L'entrée de la caverne

À la troisième heure, les traces disparaissent dans une caverne. L'ouverture est étroite : les ravisseurs ont dû encore traîner Aldérick, son brancard laissant des marques nettes sur la roche friable. Un dernier vestige du captif se dévoile : un simple «Ald» gravé à même la pierre du tuf. Pulco, excité par l'odeur, s'engouffre aussitôt dans le passage exigü.

Mais un problème se pose. Un humain en armure ou portant un sac ne passera pas. Il faut choisir : s'alléger... ou trouver une autre voie. À quelques pas, une entrée plus large mène vers un autre tunnel... mais ce passage appartient à une famille d'ours. L'instant où les PJ enlèvent leurs armures ou déposent leurs sacs est l'opportunité parfaite pour les bêtes de bondir. Un choix s'impose, se risquer dans le boyau exigü et vulnérable, ou affronter la fureur des ours qui gardent l'entrée

plus accessible ?

Le temps presse... et chaque décision peut être fatale.

Ours

Ce Profil correspond aux espèces d'ours de petite taille ne dépassant pas 150 kg. Il est tout à fait capable de grimper aux arbres.

Milieu naturel : forêt

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2 CON +3

INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 15

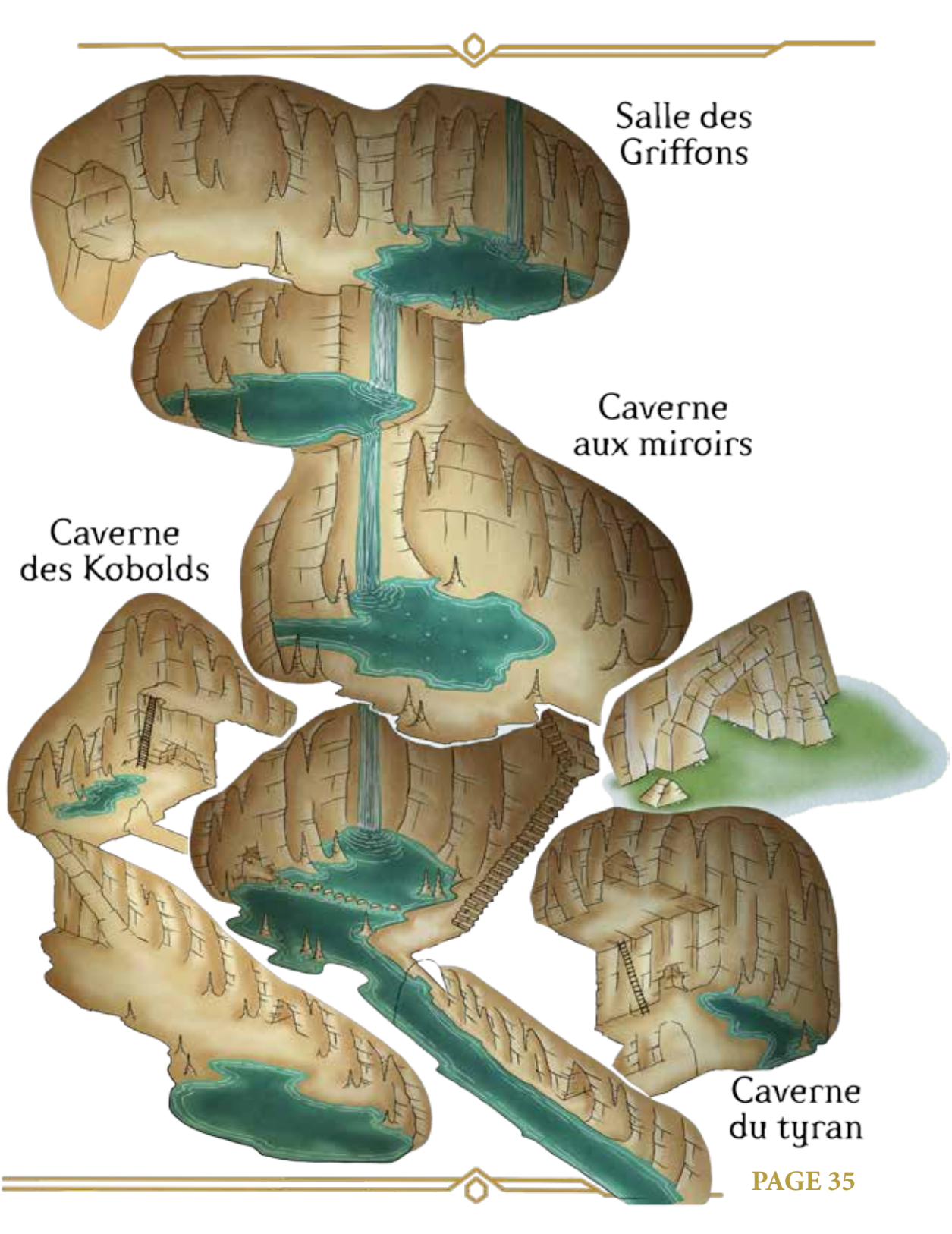
Morsure et griffes +6 DM 1d6+5

À la quatrième heure, un sommet commence à se dessiner devant le groupe à travers les arbres. Le groupe devra éviter les pièges qui gardent la caverne des Kobolds en fin de journée avant d'arriver devant la sombre ouverture d'une caverne.

La caverne aux miroirs

Niché au pied du pic d'Aquila, ce lieu hors du commun trouble la perception et altère la réalité elle-même. La Caverne aux Miroirs est un endroit imprégné de magie où les illusions prennent vie, rendant la frontière entre le réel et le factice dangereusement floue. Les Kobolds, rusés et opportunistes, ont appris à exploiter ces tromperies pour dissimuler leurs repaires et tendre des pièges aux intrus.

Dès l'entrée, un petit lac souterrain semble paisible, alimenté par une chute



Salle des Griffons

Caverne aux miroirs

Caverne des Kobolds

Caverne du tyran

d'eau scintillante qui s'écrase à sa surface. Pourtant, ce décor enchanteur n'est qu'une illusion. En réalité, l'eau cache un puits profond menant à des salles inférieures, dissimulant un escalier taillé dans la roche.

Avec une observation attentive, les PJ peuvent remarquer une incohérence : le bruit de l'eau semble provenir d'un endroit plus profond que ce qu'ils perçoivent visuellement. Ceux qui s'y fient aveuglément risquent de sombrer dans le vide, tandis que les plus perspicaces découvriront le passage secret.

C'est dans ces profondeurs que les aventuriers retrouveront Aldérick, le cuisinier captif, toujours entre les griffes de ses ravisseurs.

En explorant davantage, les PJ pourront également tomber sur un couple de Griffons captifs, victimes d'un piège cruel tendu par les Kobolds. Libérer ces majestueuses créatures pourrait s'avérer être un atout inestimable : en reconnaissance, ils deviendront des alliés indéfectibles.

Mais la Caverne aux Miroirs n'est pas sans dangers. Plusieurs adversaires s'opposent aux aventuriers :

- À l'entrée, perchée près du lac illusoire, une Harpie guette, prête à envoûter les imprudents de son chant trompeur.

- Plus loin dans le complexe, une bande d'une dizaine de Kobolds patrouille les couloirs, menés par un sous-chef redoutable (voir page 29).

- Le véritable maître des lieux est un Sang-Dragon, une créature imposante au sang draconique, qui dirige les Kobolds d'une main de fer.

- Le haut des grottes est occupé par un couple de Griffons, mais ceux-ci ont été assiégés et asservis par les Kobolds. Leur libération ne sera pas aisée...

Entre illusions perfides, ennemis impitoyables et alliés potentiels, les PJ devront faire preuve d'ingéniosité et de courage pour triompher dans ce sanctuaire trompeur...

Harpie aveugle

La harpie est une femme pourvue des ailes et des serres puissantes d'un oiseau. Elle est connue pour son chant maléfique qui laisse ses victimes sans défense et lui permet de les tourmenter et de les dévorer. Elle a été



capturée et torturée par Drakzuul le Sang-dragon noir. Ce monstre lui a crevé personnellement les yeux, puis l'a enchaîné dans la caverne en se servant de son chant comme une alarme. Dans l'une des grottes, la harpie réside donc comme gardien, il faut lui jeter de la nourriture pour passer en évitant qu'elle ne donne l'alarme par son chant lorsqu'on passe.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +3 CON +1

INT +0 SAG +0 CHA +4

DEF 11 PV 29 Init 11

Serres -1 DM 1d6+3

Voie des créatures volantes rang 1

Capacités

Aveugle : les effets de cet état préjudiciable sont inclus dans les caractéristiques de la harpie aveugle. **Chant captivant (L) :** en chantant, une harpie peut fasciner une créature. Toutes les créatures humanoïdes dans un rayon de 30 mètres (sauf les harpies) doivent réussir un test de SAG difficulté 10 ou succomber à la magie. Le chant affecte l'esprit aussi se boucher les oreilles apporte un bonus de +5 au test de SAG, mais n'immunise pas au pouvoir (se boucher les oreilles avec les mains remplace une action d'attaque à chaque tour). Une créature fascinée s'approche de la harpie et reste sans défense tant que la Harpie chante et pendant encore un tour complet après la fin du chant. Une créature qui résiste au chant des harpies y est immunisée pour une durée de 1 heure.

Drakzuul, le tyran Sang-dragon noir

Ce puissant sang-dragon aux écailles d'un noir grisâtre possède une face particulièrement creusée, encadrée de deux imposantes cornes. Il porte une armure fait d'un mélange de plaque et de cuir, et à sa ceinture de cuir pendent ses trésors et les scalps de ses victimes. C'est une brute rusée et vicieuse qui aime jouer avec ses victimes. Il prend son temps pour les torturer (physiquement et psychologiquement) avant de les achever. Il aime à se penser comme le plus malin et adore dominer des créatures inférieures, comme les kobolds trapus dont il s'entoure. Mais il n'hésitera jamais à sacrifier ses alliés pour parvenir à ses fins.



[Archétype puissant, boss rapide rang 1]
NC 4, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +1 CON +3

INT +2 SAG +2 CHA +0*

DEF 17 PV 35 Init 12 Epée à 2 mains +6
DM 2d6+5

Griffes +6 DM 1d6+5 Dague +6 DM 1d4+5

Souffle d'acide (L) 6d6 (10x5m)

Voie des créatures élémentaires (acide) rang 1

Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 10 m de long sur 5 m de large. L'attaque inflige automatiquement (pas de test d'attaque) [6x 1d6] DM. Les DM sont divisés par 2 si la victime réussit un test de DEX difficulté 13. La créature doit attendre 1d4 tours avant d'utiliser à nouveau son souffle après chaque utilisation. Voie du champion rang 1 : lance 2d20

DEF 18 PV 50 Init 16

Morsures et griffes +10 DM 2d6+8

Voie des créatures volantes rang 1

La Quête des Herbes Rares

Délivré de ses geôliers, Alderick ne pense qu'à une chose : perfectionner son art culinaire. Reconnaisant envers ses sauveurs, il leur confie une mission bien particulière : aller chercher quelques herbes rares pour sublimer ses plats et les rendre inoubliables.

Pour cela, les aventuriers devront consulter Cassandra, l'herboriste de la cité. Pétulante et passionnée, elle connaît mieux que personne les secrets des plantes locales et saura les guider. D'ailleurs, elle pourrait bien décider de les accompagner, profitant de l'occasion pour renouveler ses propres stocks.

Griffon

Le griffon est une puissante créature au corps de lion pourvue de la tête et des ailes d'un aigle. Il est plus intelligent qu'un simple animal et, même s'il ne parle pas, il peut comprendre la langue commune. C'est à cause de leurs œufs pris en otage que le couple de griffons obéit aux ordres de la bande des kobolds trapus et de leur chef Sang-dragon.

[Archétype standard, boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille grande

FOR +6 DEX +3 CON +6

INT -2 SAG +2* CHA +0



Le Bosquet des Brumes Rouges

Entre les bois de Muir et le sinistre Marais de Sang Profond, une bande de terre fertile regorge de plantes médicinales et aromatiques. C'est là que les PJ devront se rendre, mais leur cueillette ne sera pas de tout repos...

Ils se retrouvent bientôt plongés dans le Bosquet des Brumes Rouges, un lieu étrange où l'air semble vibrer d'une lueur écarlate. L'endroit semble vivant, oppressant, et bientôt, la nature elle-même se rebelle.

FOR +4, DEX +0, CON +4
INT -4, SAG +0, CHA -2
DEF 13 PV 15 Init 10,
Capture +5 DM Gober
Capacités

Embuscade : la plante carnivore ne fait qu'une seule attaque, si celle-ci est ratée, elle se referme et reste immobile pendant 24 heures. Gobage : la plante peut avaler toute entière une cible de taille moyenne ou plus petite. La victime avalée subit 1d6+4 DM de pression et d'acide chaque tour. Pour s'échapper, elle doit réussir un test de FOR difficulté 20. Elle peut

Les Plantes Carnivores Un Piège végétal

À peine ont-ils commencé leur récolte qu'ils réalisent l'horreur du lieu : des plantes carnivores infestent le bosquet ! Leurs lianes serpentent, leurs fleurs dégoulinantes de sève acide, et leurs racines traîtresses en font un piège mortel pour quiconque baisse sa garde.

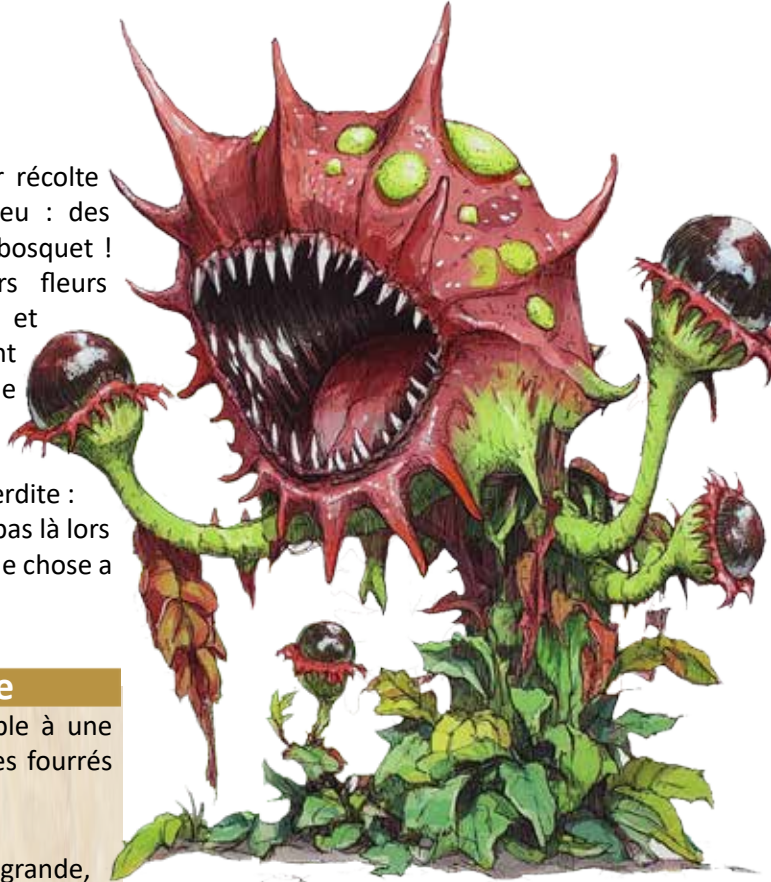
Même Cassandra, pourtant experte en botanique, reste interdite : « Mais... ces horreurs n'étaient pas là lors de ma dernière récolte ! Quelque chose a changé cet endroit... »

Plante carnivore géante

Cette plante carnivore ressemble à une sphère géante, cachée parmi les fourrés et les arbres.

[Archétype inférieur]

NC 1, créature végétative, taille grande,



aussi attaquer la plante avec une arme à 1 main, mais avec une pénalité de -3 en attaque et aux DM.

Tactique : lorsqu'elle a saisi une proie, la plante ne la relâche que si elle est détruite.

Une Présence tapie dans l'Ombre

Les PJ sont-ils simplement victimes de la malchance, ou quelqu'un les surveille-t-il ?

S'ils sont attentifs, ils pourraient bien découvrir qu'une Guenaude Verte rôde dans la région, manipulant la flore à son avantage. Est-elle la cause de cette infestation ? Ou profite-t-elle simplement de ce piège naturel pour observer les aventuriers de loin, dans l'ombre de la brume rougeâtre ?

Une Autre Possibilité : Cassandra Prisonnière

Selon vos choix de narration, il est possible que Cassandra n'ait pas pu guider les aventuriers... car elle aurait été enlevée par les Kobolds ! Après tout, quoi de mieux qu'une herboriste pour assaisonner un cuisinier captif ?

Guenaude verte

Les guenaudes sont les terrifiantes sorcières des contes et des folklores. Elles ne sont pas humaines comme l'attestent leur mâchoire proéminente, leurs longs doigts crochus munis de griffes

tranchantes et la couleur de leur peau (verte, bleu nuit, rouge foncé ou noir profond).

La guenaude verte vit généralement dans les forêts obscures et sauvages. Elle aime parfois se fondre parmi les hommes en utilisant ses pouvoirs d'illusion, afin de s'adonner à de coupables commerces, vente de filtres odieux, kidnapping de nouveau-nés, ... ou simplement dévorer d'imprudents voyageurs.

[Archétype inférieur grande taille, boss rapide rang 3]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +4 DEX +2 CON +4

INT +1 SAG +2 CHA +2

DEF 19 PV 75 Init 15

Griffes +11 DM 2d6 + 6

Attaque magique +11

Voie des illusions rang 5 (Ensorcelleur).

Remplacer Imitation par le rang 3 de la magie universelle, Invisibilité)

Capacités

Adaptation : une guenaude verte nage parfaitement, de plus elle peut respirer sous l'eau ou au sein d'un nuage de gaz empoisonné (marais méphitique, gaz volcaniques, etc.).

Aspect terrifiant : la guenaude verte est si affreuse que quiconque la voit sous sa vraie forme doit faire un test de SAG difficulté 12 ou être paralysé par la peur pendant un tour complet.

Camouflage : la guenaude verte est une experte du camouflage, elle obtient un bonus de +5 à tous les tests de Discrétion.

Changer de forme : au prix d'une action

de mouvement, la guenaude verte peut se métamorphoser par magie en une femme de taille moyenne, ou reprendre sa véritable forme.

Imitation des sons : la guenaude verte peut imiter le cri des animaux et la voix des humanoïdes qu'elle a déjà entendus.

De plus elle est **capable de ventriloquie** : elle donne l'impression que le son provient d'un point situé jusqu'à 20 mètres d'elle.

Cardioline : le bien le plus précieux de la guenaude est une cardioline, une pierre précieuse en forme de cœur de couleur rouge. Le possesseur de cette pierre peut utiliser le sort de magicien forme gazeuse (Voie des arcanes, p. 48) à volonté et se téléporter auprès de la pierre 3 fois par jour. La pierre nécessite d'être harmonisée à son propriétaire pendant une heure, ensuite il n'est plus nécessaire de la porter sur soi et elle garde ses pouvoirs jusqu'à une distance d'un kilomètre. Toutefois, il s'agit d'un objet maléfique, il doit être aspergé du sang d'un sacrifice humain chaque mois pour conserver ses pouvoirs.



Chapitre 4

Le fantôme des regrets

Le retour du fils banni

À quelques jours du mariage d'Alicia de Mauriac, le manoir familial, adossé à la cité de RocheClaire, est en pleine effervescence. Décorations somptueuses, allées fleuries, cuisine en ébullition... Mais une inquiétude sourde plane parmi le personnel.

Des murmures circulent : une ombre rôde dans les couloirs et les jardins. Certains serviteurs jurent avoir vu une silhouette spectrale glisser entre les ombres du crépuscule. Une vieille femme de chambre, tremblante, affirme même avoir reconnu le visage du père de Sir Gaudéric de Mauriac, mort il y a plus de vingt ans.

La vérité est toute autre. L'ombre est bien réelle. Et elle s'appelle Dekken.

Dekken est le fils banni de Sir Gaudéric. Parti depuis dix ans, il revient furtivement, utilisant les passages secrets qu'il connaissait enfant pour se faufiler entre le manoir et la cité. Son visage buriné par les ans et la dureté de la vie rappelle étrangement celui de son grand-père, ce qui alimente les rumeurs de fantômes.

Mais Dekken est troublé, dévoré par sa colère et une force plus sombre encore. Il est tiraillé entre sa rancœur envers son père et la mission qui l'a ramené en Osgild.

Autrefois, Dekken était l'archétype du fils indigne : arrogant, violent, convaincu que son nom lui permettait tout. Il s'acquitait avec les pires malfrats de RocheClaire, sans jamais recevoir l'indulgence de son père. Un jour, alors qu'il menait un trafic illégal sur la rivière, il blessa gravement un garde de l'écluse, Le Gandru, qui l'avait surpris en flagrant délit. Sir Gaudéric, excédé, le bannit sans hésitation.

Dekken erra alors de ville en ville, vivant de combines et de coups tordus. De Ferrance à Port-Sable, il sombra dans la piraterie et embarqua sur un navire écumant l'océan Pélurique. Mais son équipage, majoritairement originaire des côtes de Tanith, ne l'accepta jamais pleinement. Lors d'un raid sur Azhal, une petite cité marchande, il fut trahi par ses propres compagnons et livré aux autorités locales.

Il s'échappa et se retrouva dans le désert de Tanith avec une dizaine d'autres évadés. Était-ce vraiment un hasard ?

L'Œil Noir et le Sablier de l'Ombre

Des années plus tôt, à RocheClaire, Dekken avait trouvé une étrange relique dans les souterrains interdits de la crypte noire : un pendentif serti d'une pierre



noire, l'Œil Noir. Une relique antique de l'Empire d'Osgild, imprégnée d'une énergie corruptrice. C'est sous son influence qu'il avait blessé Le Gandru... et c'est elle qui l'avait attiré vers le sud.

Dans le désert de Tanith, il trouva refuge avec six autres pirates trahis dans une oasis cachée au pied des Pics Solitaires. Là, il découvrit un symbole gravé représentant l'Œil Noir. En l'étudiant, il tomba sur un ancien aqueduc souterrain, qui le mena à une cité oubliée : Seklann-Thadiss.

Cette citadelle ensablée était jadis le bastion de Krag-Seklann, un seigneur de guerre impitoyable qui commandait une armée de morts-vivants de sable et de roc grâce à une relique légendaire : le Sablier de l'Ombre. À la chute de l'Empire d'Osgild, une tempête de sable l'avait enseveli avec toute sa cité.

L'arrivée des pirates rompit ce long sommeil.

D'abord aveuglés par des trésors

inimaginables, ils se disputèrent leurs parts. Le sang coula... et Krag-Seklann se réveilla.

Dekken et deux autres pirates furent les seuls survivants du carnage. Mais Krag-Seklann ne les tua pas. Il remarqua l'Œil Noir au cou de Dekken et comprit qu'il était lié à son destin.

Trois pierres noires avaient autrefois appartenu aux trois concubines favorites de Krag-Seklann. Elles avaient disparu juste avant la tempête de sable. Il lui fallait les récupérer pour achever sa résurrection.

Krag-Seklann marqua les trois pirates d'une énergie nécromantique, leur ordonnant de retrouver les pierres obsidiennes.

Dekken devait chercher la première dans une forteresse naine oubliée, au cœur des Monts Argentés.

Silass de Kavendrinn, un demi-elfe proscrit, devait trouver la deuxième sur l'île perdue de Croche-Feu, dans le Temple du Mamba Noir.

La troisième se cachait à Ashsash-Ra, dans le Tombeau des Larmes.

Un Esprit tourmenté

Dekken et Silass prirent la route d'Osgild. Mais dès leur arrivée à Port-Sable, l'influence de Krag-Seklann sembla faiblir. Leurs esprits vacillèrent. Le poids de leur passé, de leur libre arbitre perdu, luttait contre la volonté de leur maître.

Silass, épuisé, décida de rester à Port-Sable pour préparer l'expédition vers Croche-Feu. Dekken, lui, continua son chemin... jusqu'à RocheClaire. Mais à l'approche de la cité, son obsession pour son père prit le dessus sur sa mission.

Il trouva refuge dans une tour en ruines, dissimulée dans le bois à l'ouest du manoir. Depuis, il rôde dans les jardins et les passages secrets du domaine, incapable de choisir entre son devoir macabre et sa vengeance.

La Mission des PJ

Face à ces apparitions troublantes, Sir Gaudéric fait appel à son neveu et ses compagnons : il faut chasser ce «fantôme» qui perturbe le personnel.

Les PJ auront plusieurs pistes à explorer :

- Le manoir : ses passages dérobés mènent aux carrières condamnées sous la ville, qui cachent peut-être des indices... ou des dangers oubliés.
- La crypte familiale, dans les jardins, pourrait révéler des secrets anciens.
- La tour abandonnée, à l'ouest, est un

bon point de départ pour traquer l'intrus. Mais Dekken n'est pas qu'un simple fugitif. L'énergie de Krag-Seklann a renforcé son corps et troublé son esprit. Il est plus rapide, plus fort, plus dangereux.

Les PJ devront jouer à cache-cache avec un homme à la colère noire, au bord de la folie... et potentiellement capable du pire.

Dekken Mauriac

Dekken est le fils proscrit de Sir Mauriac. Il trouva l'œil noir dans ses jeunes années de contrebandier dans les carrières sous la ville. Pirate et assassin, c'est au cours de ses voyages qu'il rencontra Krag-Seklann, le maître de l'œil noir, qui en fit son esclave. Mais l'énergie de Krag-Seklann l'avait rendu plus fort. Le visage sévère, la mâchoire carrée, ses yeux ont la couleur de la glace et sa peau a été burinée par de longues années à voyager sur les océans. Il essaye de se faire discret sous son grand chapeau et son grand manteau. C'est seulement quand il est acculé qu'il dégaine son épée et sa dague de parade.

[Archétype puissant, boss rapide rang 2, boss puissant rang 1]

NC 6, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +5* DEX +4 CON +3

INT +0* SAG +2 CHA +0*

DEF 21 PV 75 Init 18

Épée longue +10 DM 1d8+11

Dague de parade +10 DM 1d4+11

Arc court (30 m) +9 DM 1d6+6

Dague lancée (5 m) +9 DM 1d4+6

Voie du PNJ récurrent rang 1,
Voie du tueur rang 1
Capacités

Instinct de survie (Voie du PNJ récurrent rang 1) : Dekken est passé maître dans l'art de se faufiler et de se mettre à couvert. Une fois par tour, au moment de son choix, il peut utiliser une action de mouvement supplémentaire pour se déplacer. Si un effet ou une créature le paralyse, le ralentit ou restreint ses mouvements, il a droit à un test d'INT ou de DEX au choix difficulté 10 pour s'en débarrasser une fois par tour. Il gagne +5 en DEF lorsqu'il lui reste moins de 30 PV.

Attaque mortelle (Voie du tueur rang 1) (L) : une attaque similaire à l'Attaque sournoise du Voleur qui doit être exécutée de dos ou par surprise. Dekken obtient un bonus de +5 en attaque et ajoute 2d6 aux DM. Dekken obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Le pouvoir de Dekken peut lui permettre de contrôler une sorte de nuée de rats qui lui permettent de faire diversion et de s'échapper en cas de problème.

L'œil noir

Que Dekken survive ou meure, son histoire ne disparaît pas avec lui. Les PJ ignorent tout de sa mission et des horreurs qu'il a vues. Mais l'un d'eux va peut-être le découvrir...

Si un PJ prend l'Œil Noir, il commence à avoir des visions, parfois immédiates, parfois en rêve. Ces visions sont fragmentaires, cryptiques, et surtout, elles se mélangent à la rancœur et aux obsessions de Dekken.

Ces visions suggèrent :

- Une vengeance personnelle envers Sir Gaudéric.
- Une quête bien plus grande, impliquant trois pierres obsidiennes et une menace ancienne : Krag-Seklann, qu'un des PJ a peut-être déjà entrevu dans un cauchemar.
- Une incertitude sur le rôle de Dekken : voulait-il déclencher ou empêcher quelque chose de terrible ?

L'Œil Noir a un prix : il confère la capacité de percevoir au-delà du réel



(plans éthérés, visions du passé et du futur), mais chaque utilisation épuise la force vitale de son porteur (1 PV perdu par round, récupérable seulement par un long repos).

L'œil noir confère à son porteur un sentiment de possession absolue. Celui qui le détient refuse farouchement de le montrer ou de le partager, convaincu que cet artefact est la clef de sa future puissance. Peu à peu, une soif meurtrière s'empare de lui : il est irrésistiblement poussé à traquer et éliminer quiconque arbore le blason des Mauriac. Il n'hésitera pas non plus à tuer toute personne tentant de lui reprendre l'œil.

Seul un sort de guérison peut rompre le lien corrupteur qui unit l'objet à son hôte. Pour contenir l'aura maléfique de l'œil, il doit impérativement être enfermé dans un écrin conçu à cet effet — sans quoi son influence continuera de rayonner, invisible mais redoutable.

Une fois la malédiction identifiée, une créature dotée de discernement pe-

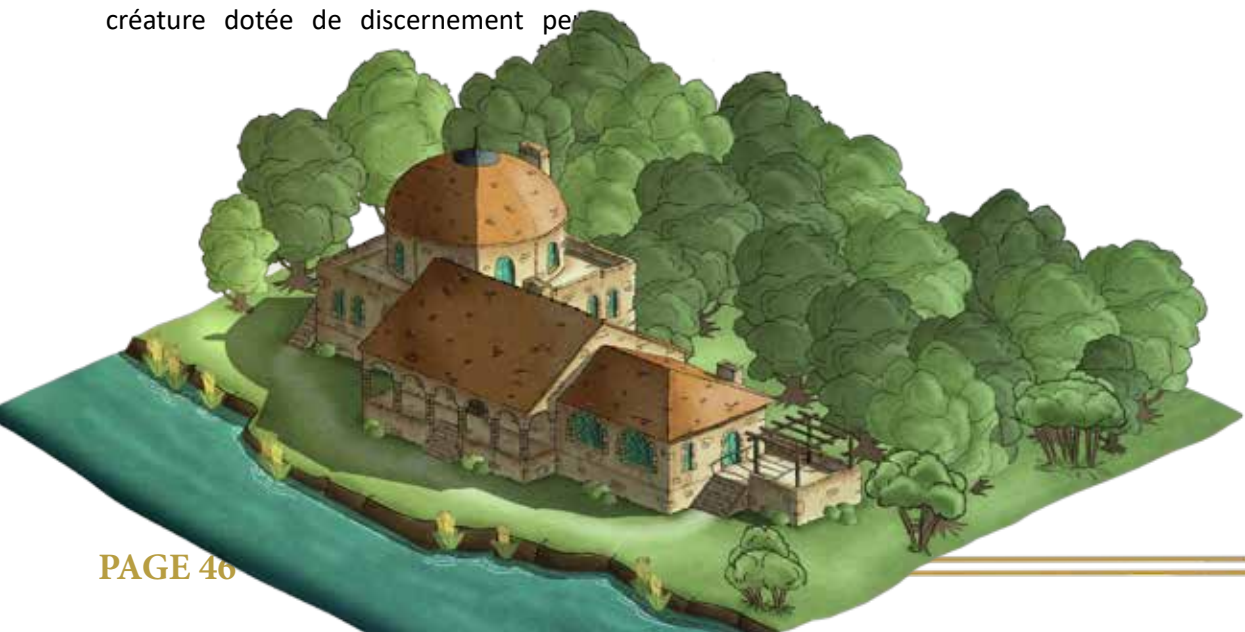
tenter un test de Sagesse (DD 10, à titre indicatif) afin d'entrer en contact avec l'œil sans tomber sous son emprise. Toutefois, ce répit est temporaire : tant que le contact perdure, le test devra être répété chaque heure.

Il sera donc essentiel qu'un prêtre du groupe puisse lever la malédiction. Encore faudra-t-il s'assurer que ce ne soit pas lui qui tombe sous l'emprise de l'œil...

L'Intervention de Magdalena, la Médium

Si aucun PJ ne prend l'Œil, ou s'ils veulent comprendre ces visions, ils peuvent consulter Magdalena, la médium du marché. Elle peut :

- Créer un lien entre un PJ et Dekken, même s'il est mort.
- Rendre plus claires certaines visions, mais sans donner de réponses définitives.
- Mettre les PJ sur la piste des trois pierres.



Les Complications : La Noce et la Famille de Tournedoc

Alors que Gaudéric hésite sur la marche à suivre, les PJ sont rappelés à la réalité : le mariage approche !

- Le baron de Tournedoc, son épouse et leur fils Louirian sont arrivés avec toute leur suite.

- Ils espéraient mettre la main sur l'héritage des Mauriac en mariant Louirian à Alicia... mais Dekken pourrait bouleverser leurs plans, s'il est encore en vie.



- Leur comportement suspect pourrait distraire les PJ de l'énigme des pierres, un dilemme majeur.

Un Savoir Perdu : La Piste de Henry Lirenn

Si les PJ poursuivent l'enquête sur l'Œil Noir et les pierres, un vieil érudit, Henry Lirenn, pourra leur apporter des éléments cruciaux.

- Il vit dans une belle villa sur les rives de la rivière, à l'ouest de la cité.

- Il a étudié l'Empire d'Osgild, les légendes du Sablier de l'Ombre et le culte du Soleil Noir.

- Il confirmera que l'Œil Noir était autrefois lié à trois autres pierres, dispersées il y a des siècles.

- Que la forteresse exiguë en est la première clef se trouve dans une zone isolée des monts argentés.

- La seconde pierre se trouve sur une île lointaine. Sillas, un complice de Dekken resté à Port Sable possède une carte qui y mène. Information venant de Dekken.

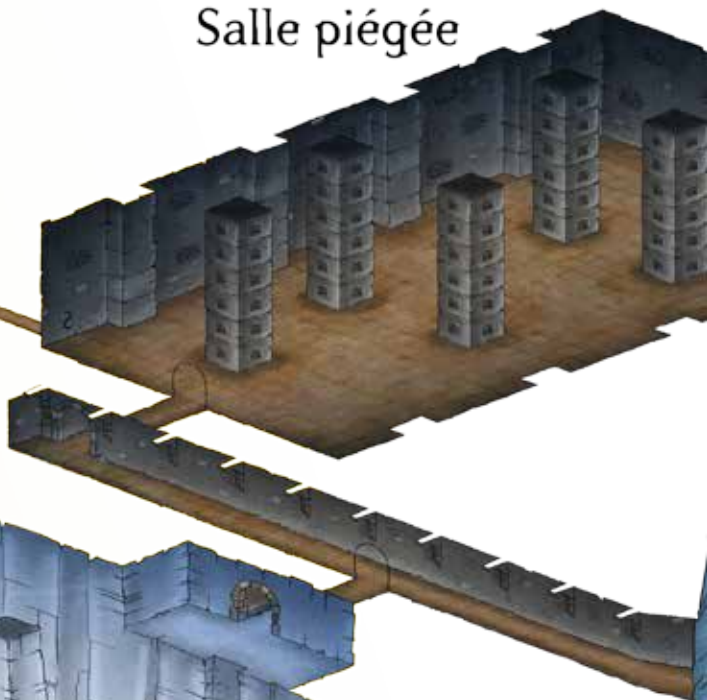
- Et la troisième pierre se trouve dans le désert de Tanith.

- Que les trois pierres permettront aux PJ de se confronter au mythique Krag-Seklann.

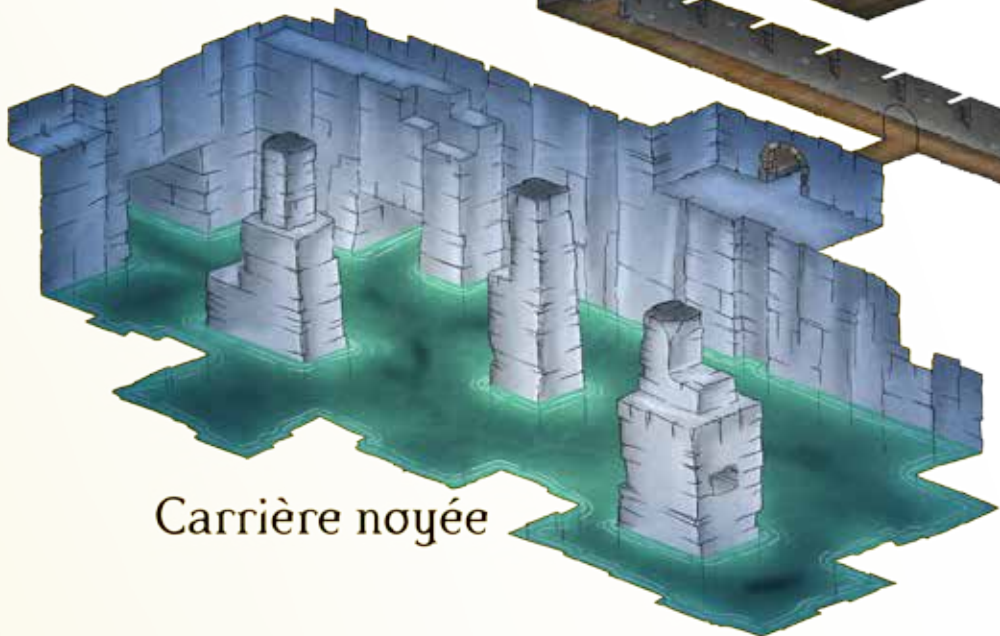
Le Destin du Portail Obsidien

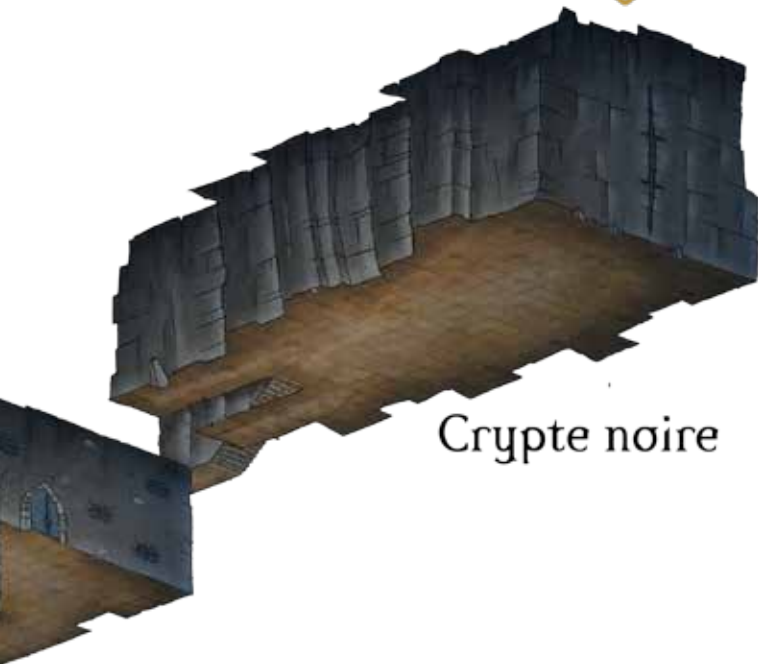
Avec ces nouvelles informations, le PJ porteur de l'Œil Noir (ou l'équipe entière) devient persuadé que retrouver les trois pierres est essentiel. Mais la vraie question demeure : Les rassembler sauvera-t-il les

Salle piégée

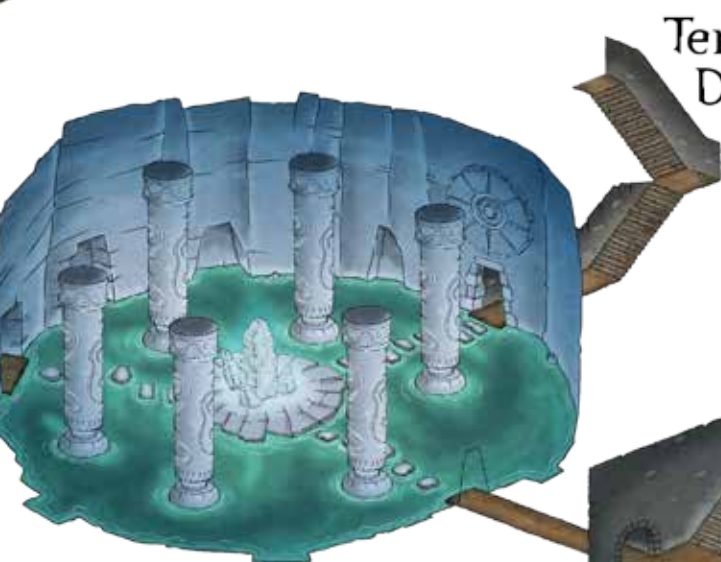


Carrière noyée





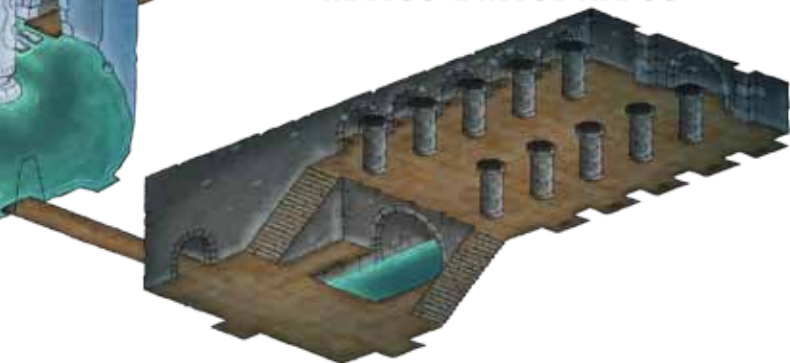
Crypte noire



Salle du cristal

Temple de
Dénora

Salle des
urnes funéraires



Terres d'Osgild... ou précipitera-t-il leur ruine ?

Les aventuriers pourront également explorer la sinistre crypte noire, là où Dekken a découvert l'Œil. Si ce n'est Dekken qui leur en parle, le porteur de l'Œil Noir a des visions des lieux.

En s'aventurant dans les carrières inondées, ils découvriront plusieurs passages. L'un d'eux mène à une salle piégée, unique accès vers la crypte noire. Un autre conduit à la salle du cristal, nichée sous le temple de Dénora. Là, dans une dévotion inébranlable, les prêtres du dieu prient sans relâche, persuadés de préserver la ville – et peut-être même le monde – d'un mal indicible. Ils ne cherchent pas à en savoir davantage.

Les vieux prêtres de Dénora savent que le Ponant risque gros à cause de telles pratiques antiques. Les morts-vivants sous RocheClaire ne sont qu'un exemple des malédictions laissées par la chute de l'empire d'Osgild. La destruction de cet artefact pourra peut-être libérer les prêtres d'une mission secrète : celle de prier pour que les morts-vivants restent dans les catacombes. Ces informations ne sont pas divulguées pour laisser le peuple vivre en paix. Pas besoin de savoir qu'on vit sur un volcan sur lequel on n'a aucun pouvoir.

La salle du cristal communique avec une crypte où ces mêmes prêtres entreposent d'innombrables urnes funéraires. Un passage secret, d'une extrême discrétion, y est dissimulé. Ceux qui parviendront à le découvrir – sans doute bien plus tard – pourront s'enfoncer dans des souterrains

oubliés menant à la mystérieuse salle du cube de sable.

Dans la crypte noire, les aventuriers auront peut-être l'impression de percevoir la trame même de la réalité se déchirer. Là, emprisonnés dans la pierre vivante, une multitude d'esprits tourmentés, de créatures monstrueuses et de morts-vivants semblent piégés, des milliers de visages se pressant sur une paroi transparente, formant un mur spectral à glacer le sang. De quoi ébranler la raison des plus téméraires.

Un seul de ces monstres a réussi à s'extirper de cette prison. Mais un seul, c'est déjà trop. Il erre sans fin dans l'ombre oppressante de la crypte. Sur le sol jonché d'ossements, les restes d'anciens aventuriers témoignent de combats passés. En fouillant leurs mains squelettiques crispées, les joueurs pourraient bien mettre la main sur quelques armes magiques, précieuses alliées pour espérer triompher de l'horreur qui hante ces lieux.

Dans la salle du cristal, les prêtres de Dénora ressentent aussitôt le trouble provoqué par la libération du nécrophage. À mesure que la créature mort-vivante entre en action, leurs prières s'intensifient. Ils invoquent le soutien divin avec ferveur, et cette ferveur crée une aura bienfaisante qui parvient à repousser partiellement la menace. Si le prêtre du groupe d'aventuriers fait appel à ses pouvoirs divins durant le combat, il peut percevoir cette aura et en deviner l'origine. Cette révélation devrait



naturellement orienter les aventuriers vers le passage secret menant à la salle du cristal. Leur arrivée précipitée dans ce lieu sacré ne manquera pas de semer confusion et agitation parmi les prêtres. La résistance surnaturelle du nécrophage (RD) rendant presque inefficaces les attaques physiques, cette découverte s'avère cruciale. Seule une union des forces entre les prêtres de Dénora, capables d'exercer leur pouvoir sacré de destruction des morts-vivants, permettra d'anéantir la créature.

Ravageur nécrophage

Le ravageur nécrophage est une horrible parodie de l'humanoïde qu'il était autrefois. Ses yeux blancs brillent d'un intense cruauté, sa chair putréfiée incrustée de sable noir est tendue sur ses os saillants et ses longs ongles font davantage penser à des griffes acérées. Il n'est guidé que par sa soif de destruction et sa faim de vie.

Les ravageurs nécrophages sont le fruit d'une expérience ratée de Krag-Seklann le sorcier des sables, maître de la cité de Seklann-Thadiss, afin d'obtenir de terribles et infatigables combattants. Parce qu'ils s'étaient avérés incontrôlables, Krag-Seklann les expédia dans une prison extra-dimensionnelle qu'il espéra inviolable pour l'éternité... Mais rien ne dure pour l'éternité.

[Archétype puissant, boss berserk rapide rang 2]

NC 5, créature non-vivante, taille moyenne



FOR +3* DEX +2 CON +3 *
INT -4 SAG +2 CHA -4
DEF 15 PV 70 (RD 10 / Magie) Init 15
Contact corrompueur (2 attaques) +12 DM
2d6 + Affaiblissement
Voie des créatures magiques rang 2 (RD
10 / PV doublés)
Capacités

Contact corrompueur : à chaque fois qu'une créature subit les DM du contact corrompueur du nécrophage, elle doit réussir un test de CON difficulté 15 ou être affaiblie pour 1d6 minutes.

Dans la salle, d'étranges volutes de sable noir tournoient doucement dans l'air, comme animées d'une volonté propre. Les PJ pourront en prélever une poignée et remplir une bourse, d'une contenance égale à celle du sable blanc qu'ils ont trouvé dans la crypte blanche. L'un d'entre eux, sans vraiment comprendre pourquoi, pourrait ressentir une impulsion irrésistible à collecter ce sable. Son véritable rôle demeure un mystère, mais une chose est sûre : ils devront le conserver précieusement jusqu'à la fin de la campagne, car il jouera un rôle crucial lors de moments décisifs.

L'usage du sable noir permet d'équilibrer les forces en présence. Une simple pincée confère un bonus magique de +1 aux armes d'un PJ pour un combat. Une seconde pincée pousse ce bonus à +2, mais jamais au-delà. Pourtant, chaque fois qu'un PJ s'apprête à puiser dans cette réserve, il ressent une étrange sensation : une injonction sourde, un pressentiment qu'il doit user de ce sable avec la plus

grande parcimonie, le préserver autant que possible.

La bourse contient précisément cent pincées de sable noir. Mais à mesure que le PJ approche de la cinquantième pincée, il lui devient de plus en plus difficile d'y plonger la main, comme si quelque chose résistait, comme si le sable lui-même cherchait à se soustraire à son emprise. Pour rétablir l'équilibre, il faudra sacrifier une partie de cette précieuse ressource. Un quart de la bourse devra être déversé dans le tombeau des Larmes afin d'activer la balance. Un autre quart sera nécessaire dans les salles du Cube Sable pour instaurer l'harmonie. Chaque grain compte, et les PJ devront choisir avec sagesse quand et comment utiliser ce don énigmatique.

Le choix revient aux PJ, mais il serait préférable qu'ils récupèrent d'abord les pierres d'obsidienne à la forteresse Exiguë et sur l'île de Croche-Feu avant de s'aventurer dans le désert de Tanith. Ces artefacts pourraient bien leur être d'une aide précieuse pour affronter les épreuves qui les attendent.

Chapitre 5

Tribulations sur la rivière

Fées expulsées, elfes furtifs et manticore

Une fois que les PJ auront localisé avec précision la forteresse exigüe, leur périple à travers la région pourra commencer. Pour rallier Fort ContreRoche, ils auront la possibilité d'embarquer sur une péniche menée par des bateliers chevronnés, qui empruntent la rivière de la RocLa. Une fois arrivés à destination, ils devront trouver un guide capable de les mener jusqu'à la forteresse en s'appuyant sur les indications de l'érudit.

Ce voyage ne sera pas de tout repos. Alors que l'embarcation glisse sur les eaux calmes du canal, longeant la sombre forêt Emillérienne, d'étranges bourrasques s'abattent soudainement sur la péniche. Selon le batelier, ces vents inhabituels

sont de mauvais augure. Il serait plus sage de faire halte pour la nuit. Cela tombe à point nommé : l'auberge relais de la Bulette Blanche n'est plus très loin.

L'établissement est tenu par Akabbrak, un ancien chasseur de monstres aujourd'hui reconverti en cabaretier. Unijambiste, mais encore alerte, il accueille les voyageurs avec un sourire énigmatique. Pourtant, un œil averti pourrait remarquer d'étranges créatures de bois voletant autour de l'auberge : de minuscules êtres-fées. Selon les superstitions locales, leur présence n'annonce rien de bon...

Au matin, où qu'ils aient dormi, les PJ se réveillent couverts d'urticantes plaques rouges. Ils sont atteints de la peste urticante, une maladie inconnue



des étrangers, mais à laquelle les locaux sont immunisés. Le mal est fatal en un mois s'il n'est pas traité. Il leur faut trouver d'urgence la druide Sulmanak, une excentrique vivant dans une maison-arbre à la lisière des bois de Muir. Cette dernière affirme que seul l'eau de cristal du sanctuaire des fées peut les guérir. Hélas, cette source se trouve au cœur des ruines d'Éthercia, une antique cité elfique.

Sous les apparences du monde sommeille une vérité troublante. Les nobles peuples des elfes et des fées, jadis gardiens des anciens équilibres, sont aujourd'hui assaillis par des forces ténébreuses. Le Temple sacré d'Ethrinne, dédié à la lumière sylvestre, est tombé aux mains de Melhazar, un semi-elfe déchu voué aux arcanes obscures. Plus au nord, le sanctuaire des fées, berceau de la magie des brumes, est désormais le repaire de redoutables manticores.

Privés de leurs forces et liés par des serments anciens, ni les fées ni les elfes ne peuvent reprendre leurs terres. En leur détresse, ils ont tourné leurs prières vers la déesse des clairières oubliées, implorant son secours. C'est ainsi qu'une étrange affliction, d'essence divine, s'est abattue sur les voyageurs (les PJ), comme un appel muet au devoir.

Car si ces âmes errantes choisissent d'intervenir sans qu'aucun mortel ne le leur demande, la bénédiction de guérison leur sera accordée, et le mal s'éteindra

de leur chair. Pour ce faire, ils devront se mettre en quête de Salmanak, sage errante aux paroles sibyllines. Celui-ci leur révélera le premier pas : chasser les manticores du sanctuaire féerique.



Mais en ces lieux corrompus, il manquera un artefact essentiel à l'accomplissement du rituel de guérison : un ciboire sacré, réceptacle de l'eau miraculeuse. Cet objet de puissance a été dérobé par nul autre que Melhazar lui-même et repose désormais dans les profondeurs maudites

du temple d'Ethrinne, enfoui dans le cœur de la forêt obscure...

Le chemin est semé d'embûches. Dans ces bois, des elfes sylvains rôdent, invisibles parmi les feuillages. Discrets et méfiants, ils n'hésiteront pas à harceler les PJ si ceux-ci ne montrent pas le respect dû à la nature. Après de longues tractations – ou quelques mésaventures – les aventuriers parviennent au sanctuaire. Là, une immense vouivre énigmatique, alliée du druide, leur délivre d'énigmatiques conseils. Mais avant d'accéder à l'eau miraculeuse, il leur faudra affronter un redoutable groupe de manticores ayant fait des ruines leur repaire.

Si le combat s'avère trop ardu, les elfes sylvains pourront intervenir en renfort... car eux aussi sont prisonniers d'une malédiction. Un sorcier maléfique les a contraints, tout comme les fées, à ne pas s'opposer directement aux manticores.

Être-Fée

Un œil averti pourrait remarquer d'étranges créatures de bois voletant autour de l'auberge : des êtres-fées. Ces mystérieuses entités végétales ressemblent à de minuscules arbustes au corps féminin svelte, leur douce peau d'écorce parcourue de motifs naturels. Leurs ailes diaphanes scintillent sous la lune, et leur présence altère subtilement les perceptions des voyageurs : l'air se charge de parfums enivrants ou devient subitement pestilentiel, les sons s'étirent anormalement ou se noient dans un

silence surnaturel.

Les aventuriers ayant déjà arpenté les lisières des forêts magiques connaissent bien ces manifestations. Une branche qui claque l'arrière de la tête, une racine surgissant traîtreusement sous un pied distrait, un bourdonnement espiègle qui joue avec l'oreille... c'est leur œuvre. Farouches et insaisissables, elles peuvent être une bénédiction ou un fléau. Lorsqu'elles s'installent dans un village ou un campement, seule l'intervention d'un druide ou d'une sorcière permet de rétablir l'harmonie.



[Archétype minuscule]
NC 2, créature humanoïde, taille minuscule
FOR -4 DEX +4* CON -4
INT +0 SAG +4* CHA +2
DEF 16 PV 5 Init 19
Aiguille +2 DM 1

Sarbacane (5 m) +8 DM 1 ;
Attaque magique +9
Saronide de niveau 4 (Profil hybride de
Druide et d'Ensorceleur).
Voie des animaux , Voie du protecteur,
Voie des végétaux et Voie des illusions
rang 2

Capacités

Vol : l'êtré-fée est capable de voler de 20
mètres par action de mouvement.

Résistance aux DM : l'êtré-fée retranche
5 points à tous les DM sauf s'il s'agit de
feu ou de haches.

Elfe sylvestre, champion (Elferon)

[Archétype rapide, Boss rang 1 ½]

NC 3, créature humanoïde, taille
moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +2 SAG +3* CHA +2

DEF 19 PV 36 Init 23

Arc court (30 mètres) +8 DM 1d6+3

Épée courte +8

DM 1d6+3

Voie du prédateur rang 1

Elfe sylvestre (Elferon)

Ces elfes des bois sont habillés de vert et
de cuir, se déplaçant en toute discrétion
dans la forêt, cachés sous leur cape de
feuilles. Les cheveux blancs, le visage
peint, ils aiment se parer de bijoux en
cuivre. Ces elfes archers sillonnent et
défendent le territoire de leur clan,
même s'ils vivent en bonne intelligence
avec leurs voisins humains. Ils sont
généralement une demi-douzaine, guidés
par un champion.

[Archétype rapide, Boss rang ½]

NC 2, créature humanoïde, taille
moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +2 SAG +2* CHA +2

DEF 17 PV 16 Init 23

Arc court (30 mètres) +6 DM

1d6+1

Épée courte +6 DM 1d6+1

Voie du prédateur rang 1



Donc l'aventure des PJ commence par un voyage jusqu'à Éthercia, l'antique cité elfique à la recherche de Salmanak. Le déclin de la cité elfe vient de la présence d'une Bulette, c'est un terrible prédateur. La bulette blanche qui donne son nom à l'auberge où les PJ ont fait halte. Elle ne manquera pas de repérer l'approche de PJ et de s'en prendre à eux. Cette créature est bien trop puissante pour les PJ mais elle est déjà blessée par une vouivre qui l'a déjà combattu.

moment) Init 16

Morsure et griffes +20 DM 2d6+18

Voie du prédateur rang 3

Capacités :

Déplacement sous terre : la bulette blanche est capable de parcourir 10 mètres par action de mouvement en creusant dans n'importe quel sol.

Arrivé au sanctuaire des fées, les PJ doivent affronter les terribles manticores.

Bulette blanche (Légitimaire)

Créature féérique d'une rare puissance, cette bulette légendaire est surnommée la **Mort Blanche**. Unique en son genre, elle est recouverte d'une armure d'os d'une blancheur spectrale, impénétrable aux coups les plus redoutables. Son regard noir, perçant et insondable, brille d'une intelligence ancienne, empreinte de sagesse et de mystère.

Prédateur implacable, elle règne en maîtresse absolue sur son territoire, capable de s'enfouir sous terre pour frapper avec une précision foudroyante. Ceux qui osent troubler la paix de son domaine découvrent trop tard que cette force de la nature n'a pas d'égal... et qu'elle n'accorde aucune clémence.

[Archétype puissant, Boss rang 5]
NC 11, créature vivante, taille grande
FOR +8* DEX +0* CON +8
INT +0 SAG +2* CHA -4
DEF 18 PV 150 (60 en ce





Manticore

La manticoire est un puissant prédateur d'environ 500kg. Pourvue d'un corps de lion et de grandes ailes de chauve-souris, elle dispose d'une arme létale sous la forme d'une longue queue munie de dards qu'elle est capable de projeter à distance. La manticoire est une créature magique intelligente et son faciès est une parodie de visage humanoïde doté d'une mâchoire disproportionnée qui lui permet malgré tout de parler. Créature maléfique, elle s'allie souvent à d'autres

forces tyranniques qui utilisent à leur avantage ses capacités de créature volante (reconnaissance, surveillance, soutien aérien) en échange de son mets préféré : la chair humaine.

[Archétype standard, Boss rapide rang 1]
NC 5, créature vivante, taille grande
FOR +6 DEX +3 CON +6
INT -2 SAG +2 CHA -2
DEF 18 PV 50 Init 16
Morsure et griffes +10 DM 2d6+8
Projection de piquants (30m) +7 DM 2d6+5



Voie des créatures volantes rang 1

Capacités : la manticores ne peut utiliser son attaque de projection de piquants que 5 fois par rencontre, il lui faut ensuite se reposer pour en laisser repousser de nouveau. Effectuer une attaque de Morsure et griffes plus une Projection de piquant nécessite une action limitée.

Selon les circonstances, les personnages pourront recevoir l'assistance inattendue d'une vouivre, vielle alliée des peuples

sylvains, qui jadis affronta la redoutable bulette blanche. Leur rencontre, empreinte d'étrangeté, pourra néanmoins s'ouvrir sur un échange amical.

La vouivre, gardienne d'antiques secrets, leur confiera peut-être qu'afin de boire aux eaux enchantées de la source féerique, il est nécessaire de posséder un ciboire sacré. Ce dernier fut jadis dérobé par Melhazar, semi-elfe renégat et seigneur des ombres, qui

profana le temple sacré d'Ethrinne pour y établir son trône d'oppression. Par la cruauté et la sorcellerie, il cherche à plier le peuple elfe à sa volonté impie.

«Vouivre», la vouivre géante des forêts

Cette vouivre est un énorme reptile volant doté d'ailes de chauve-souris de plus de 6 mètres d'envergure. Ses yeux jaunes pétillent de malice et ses écailles brillent d'un vert émeraude. Souvent confondues avec les dragons, deux différences fondamentales distinguent les



vouivres de leurs lointains et beaucoup plus évolués cousins : deux pattes de moins et pour utiliser ses griffes, les vouivres doivent sauter à la façon d'un oiseau. En revanche, elles possèdent un dard empoisonné au bout de leur longue queue agile. Cette vouivre particulière, qui se fait appeler «Vouivre» (prononcez Vouuuu-iiiiivreuh), est en réalité un lutin farceur qui a été réincarné dans ce corps reptilien par son ami, Sulmanak le druide. Comme un chat, il est très joueur, aimant se faufiler dans les branches des arbres, et disparaître avant de surprendre les voyageurs qui suscitent sa curiosité. Toujours «souriant», bavard et comique, il aime discuter par énigme, mais le plus souvent il préfère simplement s'entendre parler, ou chanter des chansons dénuées de sens, tout en jouant avec sa queue !

Pour l'incarner, jouez-le comme le Chat de Cheshire d'Alice au pays des merveilles ! Et une petite chanson pour la route :

« C'est ici la forêt jolie,
Feuilles vertes et troncs marron
Chemins perdus qui mènent ici,
Ces gens feront bons compagnons.
Sous les frondaisons,
cher amis, dansons,
dans la folle ivresse de la douce
ambroisie.»

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 7, créature vivante, taille grande

FOR +8* DEX +3 CON +8

INT +2 SAG +2* CHA +0

DEF 20 PV 70 Init 17

Morsure et griffes +12 DM 2d6+10

Dard +12 DM 1d6+2 + venin

Voie des créatures volantes rang 2

Disparition (voie du tueur rang 2)

Capacités

Venin : en cas d'échec d'un test de CON (difficulté 15), la victime est Affaiblie pendant 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

Le temple d'Ethrinne

La vouivre indique aux PJ où se trouve le temple d'Ethrinne qui est au sud du sanctuaire des fées dans les ruines du village de Ziahaarha. Rare construction en pierre du peuple sylvain de la région, Melhazar y a établi son quartier général après en avoir chassé les prêtres.

1 – Pont des croyants

Un système d'alarme fait d'une simple cordelette fine test de PER difficulté 8, permet

d'avertir Melhazar de l'arrivée de visiteurs.

2 – Chapelle principalement

Grande salle de culte qui commence à s'empoussiérer. Un gong sur le côté de la porte sonne dès qu'on la pousse.

3 – Tour de l'escalier

Permet d'accéder au première étage.

4 & 5 – Chapelle nord et sud

Vide

6 – Presbytère

Lieu de préparation du culte occupé par deux prêtres elfes sous l'emprise de Melhazard qui peuvent accueillir des visiteurs.

7 – Salle d'étude

Une dizaine de table vide emplis la salle.

8 – Bibliothèque

De nombreux rouleaux et grimoire écrit en elfe emplissent cette salle sous un dôme de verre.

9 – Cuisine et réfectoire

Occupé par l'ogre cuistot.

10 – Chambre des acolytes

Ce dortoir est maintenant la chambre des six goblours.



11 – Chambre du prêtre

Occupé aujourd'hui par le goblin marmiton et sa réserve.

12 – Dôme de la cloche

Un carillon qui tinte d'une manière extrêmement douce se trouve dans cette salle et peut résonner loin dans la forêt.

13 – Chapelle privée


Chapelle réservée aux prêtres, aujourd'hui chambre de Melhazar.

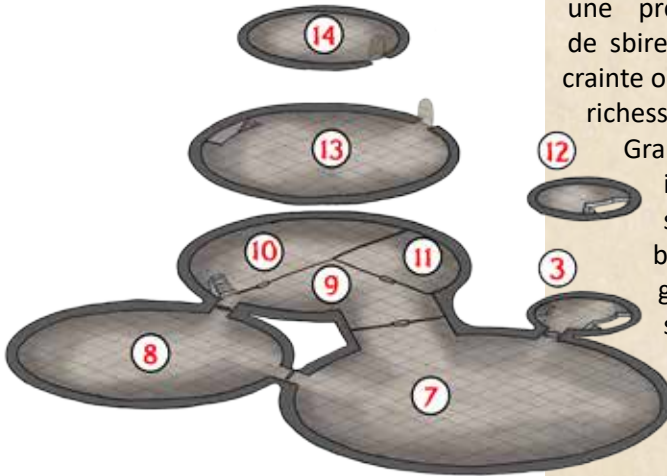
14 – Tabernacle et chambre de la lumière

Salle où sont gardés les objets de culte. Melhazar y garde ses trésors et donc le ciboire des fées.

Melhazar le magnifique

Melhazar est un puissant envoûteur semi-elfe, animé par un rêve dévorant : posséder son propre royaume. Patient et méthodique, il tisse ses complots avec une précision d'orfèvre, s'entourant de sbires redoutables, liés à lui par la crainte ou attirés par des promesses de richesses et de pouvoir.

 Grand et sec, il dégage une aura inquiétante. Ses cheveux blanc soigneusement entretenus et sa barbe parfumée trahissent son goût du raffinement. Mais c'est son regard argenté, profond et hypnotique, qui fascine autant qu'il effraie. Sa voix, douce et posée, contraste avec la menace latente qu'il incarne. Toujours drapé de luxueuses robes



de velours brodées d'or, une lourde cape jetée sur les épaules, il semble tout droit sorti d'un rêve de grandeur... ou d'un cauchemar d'ambition dévorante.

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +3* SAG +2 CHA +3

DEF 17 PV 39 Init 14

Bâton de mage +5 DM 1d6+4

Attaque magique (30 m) +7 DM 6d6

Voie de la magie de combat rang 1

Chair à canon (voie du PNJ récurrent rang 2)



Capacités :

Domination mentale (L) : en réussissant un test d'attaque magique (portée 30 m) en opposition contre un test d'attaque magique de la cible (ou d'attaque au contact si la cible n'en a pas), Melhazar prend le contrôle de la volonté de sa cible pendant 8 tours. À chaque tour, par une action gratuite, Melhazar peut donner un ordre simple que la victime doit pouvoir comprendre et exécuter pendant son prochain tour. La victime peut résister à l'ordre donné avec un test de SAG difficulté 13, avec un bonus de +2 si elle doit obéir à un commandement la mettant en danger (attaquer une cible, se poignarder, se jeter dans le vide, etc.). Si Melhazar meurt, tombe inconscient ou est hors de portée, avant la fin du pouvoir, la cible est automatiquement libérée.

Mais qui est donc Melhazar ?

Il ne se contente pas de tourmenter les êtres-fées. Son ombre s'étend désormais sur le village elfique de Ziahaarha, aux abords des ruines d'Éthércia. Usant de ses pouvoirs d'envoûtement, il a pris le contrôle du temple d'Éthrinne (nom elfe de la déesse Mélenne) et de ses clercs, pervertissant leur foi pour en faire des pantins dociles. Pire encore, il a détourné à son profit les antiques défenses magiques du sanctuaire.

Qui pourra mettre un terme à ses agissements ? Certainement pas les elfes sylvains, prisonniers de leurs propres traditions. Dans l'enceinte sacrée du temple, il leur est interdit de verser le

sang, même celui d'un usurpateur. Seuls des étrangers pourront pénétrer ces lieux, affronter Melhazar et libérer les victimes de son emprise.

Mais le sorcier ne demeure pas seul. Dans les couloirs du temple, ses laquais ont pris leurs aises. Des intrus d'une engeance que les elfes méprisent et abhorrent :

- Des Gobelours, féroces et disciplinés,
- Gretchebez, l'ogre cuistot, un colosse aussi cruel qu'il est habile aux fourneaux,
- Un goblin marmiton, assistant zélé et perfide.

Gobelours

Le Gobelours est un goblinoïde, c'est-à-dire qu'il est apparenté à la race des gobelins et hobgobelins. Il est le plus massif de la famille, mesurant en moyenne 2 mètres 10 pour 200 kg, ce qui en fait un adversaire redoutable. Outre sa taille et sa force, le Gobelours possède une fourrure noire et une silhouette trapue qui rappelle celle d'un ours. Il en possède également le tempérament.

[Archétype puissant, Boss rang 1]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +4 DEX +0 CON +4

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 17 PV 25 Init 10

Masse cloutée +8 DM 1d8+5

Gretchebez, l'ogre cuistot

Gretchebez est une brute épaisse qui aime cuisiner les gibiers, et tout particulièrement la licorne. Colérique, il hurle constamment sur les gobelins

marmitons, n'hésitant pas à en croquer un de temps en temps pour se faire obéir plus vite) Il ne porte que sa toque de chef, son tablier ensanglanté et un vieux pantalon de cuir rapiécé de partout. Chauve, les oreilles décollées, il porte une barbe de poils raides et disparates.

[Archétype puissant]

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6*

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Hachoir +8 DM 1d10+6

Enrager (voie du cogneur rang 2)

Goblin marmiton (5)

Le goblin marmiton est un aide-cuisinier insupportable, incompetent, mais toujours cruel, vicieux et couard. Il court dans tous les sens dans la cuisine de l'ogre-chef, et n'hésite pas à jouer de mauvais tours à ses frères. Habillé de sa coiffe de commis et de son tablier, il travaille en cuisine avec son grand couteau ébréché.

[Archétype standard]

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

Grand Couteau +2 DM 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Chapitre 6

La forteresse exigüe

Après leur périple à travers le bois de Muir, les PJ atteignent enfin les contreforts montagneux, où se dresse une forteresse naine d'un genre inhabituel. Contrairement aux bastions traditionnels creusés à même la roche, celle-ci semble avoir été construite en surface, comme un vestige oublié de l'ancien empire d'Osgild. L'endroit paraît désolé et silencieux, auréolé d'une sinistre réputation. Maudit, disent certains. Reste à savoir si le guide qu'ils ont engagé osera les mener jusqu'à ces murs hantés par les légendes...

Les prédateurs du ciel

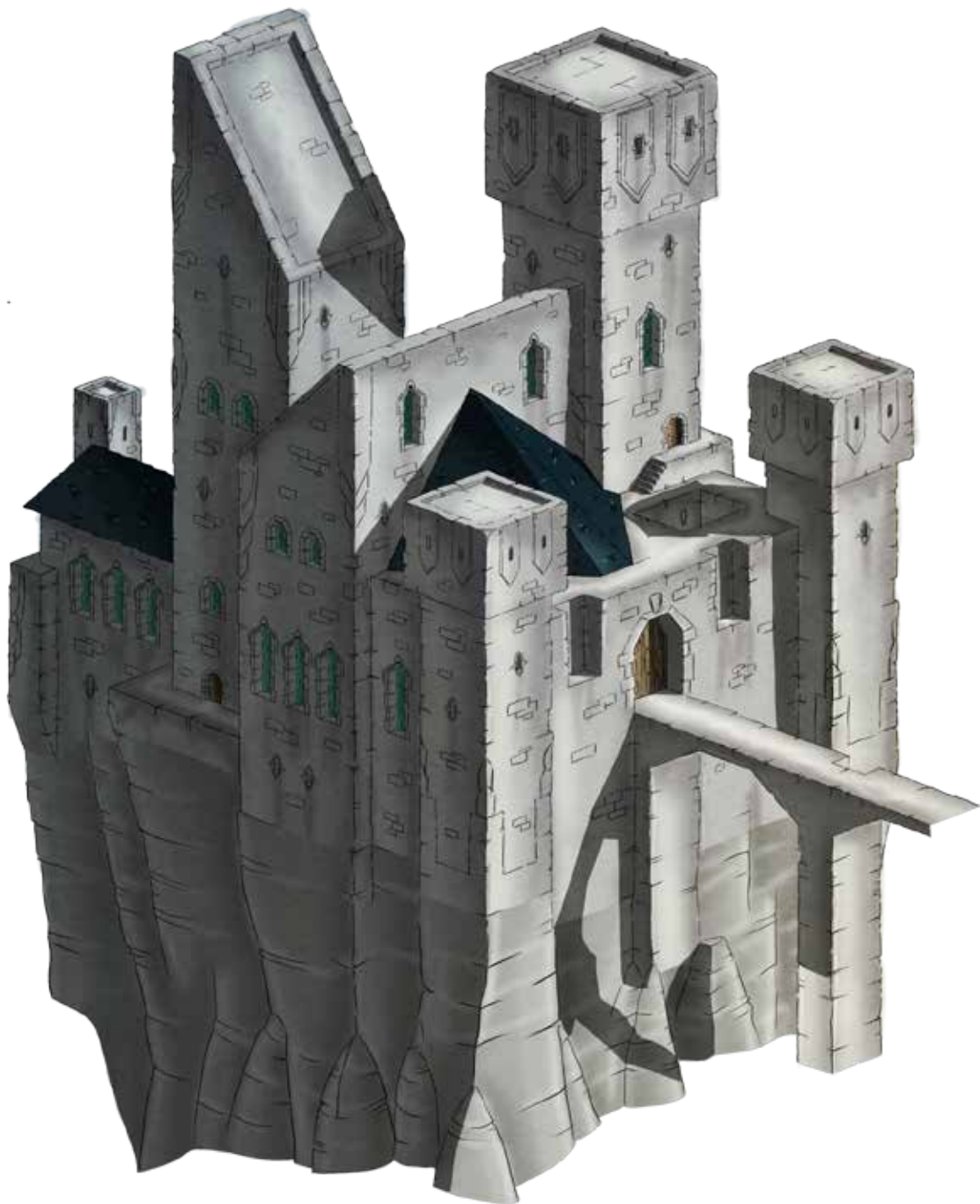
Alors qu'ils approchent, deux silhouettes ailées planent au-dessus des ruines. Un couple de Perytons, ces créatures mi-cerf, mi-oiseau de proie, rôdent dans le ciel, attendant patiemment l'instant propice pour fondre sur les intrus assez téméraires pour franchir le seuil de la forteresse.

Péryton

Le péryton est un monstre au regard perçant qui vole loin au-dessus des collines et des montagnes de la plupart des régions du monde. Intelligent, patient et maléfique, il cherche en permanence les proies auxquelles il pourra arracher le cœur. Le péryton ressemble à un aigle

géant au pelage vert foncé, si ce n'est que sa tête est celle d'un cerf à la peau d'un noir bleuté. Ses bois sont noirs comme de l'obsidienne et ses yeux sont rouge-orangé. Les plumes qui couvrent le poitrail du mâle sont bleu pâle, et brunes chez la femelle. Bizarrement, l'ombre d'un péryton est celle d'un humain adulte. Certaines créatures à l'odorat particulièrement développé prétendent que les pérytons sentent l'humain, tandis que d'autres sont pétrifiées par la terreur dès qu'elles perçoivent leur odeur. Leur langage est un assemblage de cris aigus et de grognements, et l'on a souvent l'impression, en les entendant parler, qu'ils soient blessés ou fous de rage.

[Archétype puissant, Boss rapide rang 1]
NC 4, créature vivante, taille moyenne
FOR +3* DEX +2* CON +3*
INT +0 SAG +2* CHA -2
DEF 15 PV 35 (RD 5 / Magie) Init 15
Morsure et serres +6 DM 1d6+7
Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)
Dévorer (Voie du prédateur rang 2)
Capacités
Vol : le péryton peut voler de 20 mètres par action de mouvement.



Une forteresse aux lois étranges

Dès l'entrée, les PJ découvriront que le lieu est loin d'être aussi désert qu'il en a l'air. Les premières salles sont envahies par une vingtaine de gorilles nains albinos, des créatures féroces et territoriales qui ne manqueront pas de défendre leur domaine avec une force surprenante. Un affrontement direct est une solution risquée, mais inévitable.

Gorille nain albinos

Ce sont les descendants des derniers survivants de la colonie naine attaquée par la nécrovase. Rendus fous par l'attaque, après des siècles de reproduction consanguine, ces nains ont dégénéré en



gorilles nains. Ils vouent un ignoble culte à cet innommable monstre en capturant les voyageurs imprudents et en les abandonnant aux griffes de la nécrovase dans la forteresse exiguë. Ils ressemblent à des gorilles de 1,5 m de haut, un poil aussi blanc que la neige, des yeux bleus injectés de sang et une gueule armée de crocs terrifiants.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*

INT -3 SAG +0 CHA -3

DEF 15 PV 15 Init 10

Poings et morsure+4 DM 1d6+3

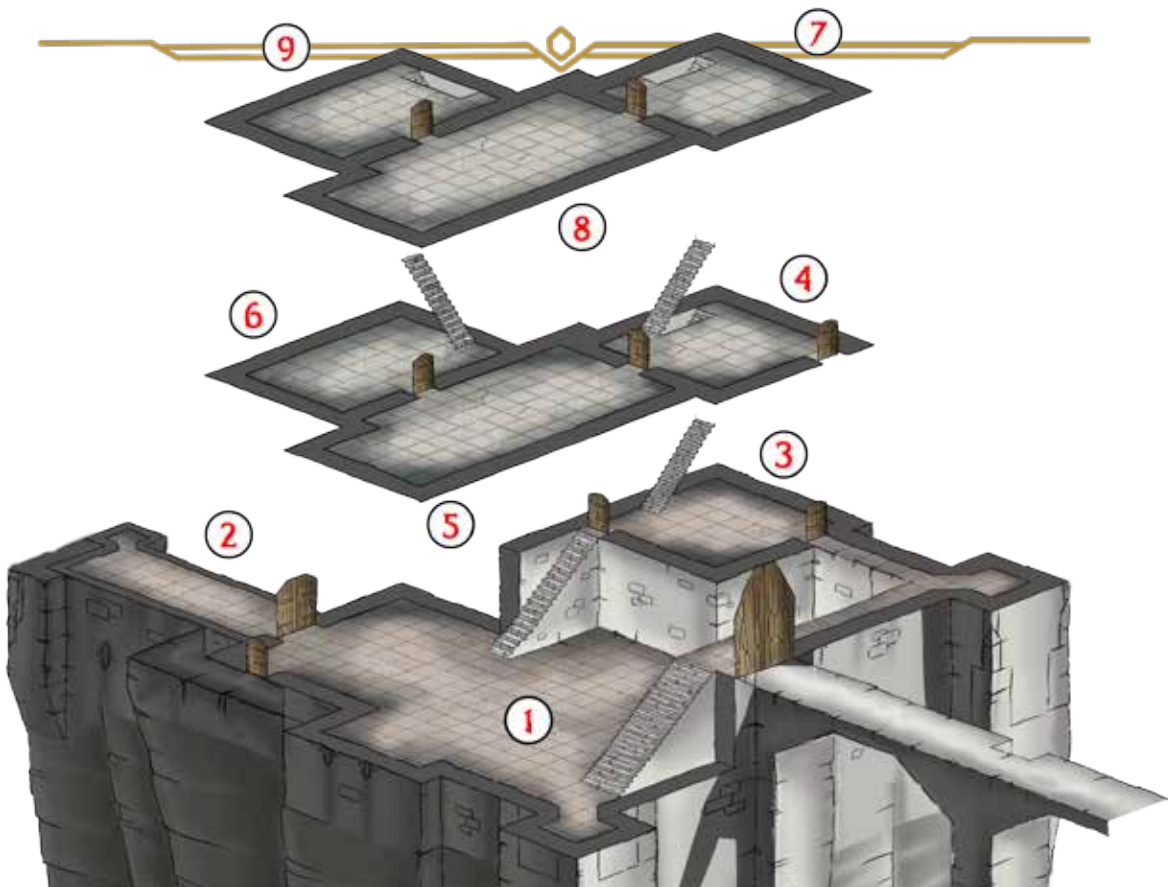
Voie du cogneur rang 1

Capacités

Rochassier : le gorille nain albinos se déplace aussi vite sur les rochers, les versants de montagne et les murs qu'au sol.

Mais la véritable menace ne vient pas uniquement de ses habitants. De vieilles runes naines marquent les murs et imprègnent les pierres, altérant les flux magiques dans toute la forteresse. Ici, chaque sort lancé a une chance d'échouer (25%) et les armes semblent moins efficaces (-1), comme si une force ancienne s'opposait à toute intrusion. Celui qui porte l'Œil Noir ressent une étrange attraction : la pierre obsidienne se trouve quelque part dans la grande tour.

1 Grande salle de réception : Dix gorilles



nains albinos ont transformé cette salle en tanière pour dormir. Au fond de la salle un escalier descend vers d'anciennes prisons et des souterrains efondrés.

2 Ancienne Forge : salle des débris des gorilles.

3 Salle de garde : le chef des gorilles vit ici. Il a 5 fois plus de PV que les autres.

4 Ancienne cuisine

5 Ancien dortoir : Salle du golem d'os

6 Ancien temple

7 Ancien appartement du cuisinier

8 Ancienne chambre : Salle de la Nécrovase

9 Ancien bureau

oppressante, où une masse visqueuse suintante pend du plafond. En son cœur scintille la pierre noire, engluée dans cette matière répugnante. Le sol est jonché de squelettes enchevêtrés, vestiges d'anciens visiteurs malheureux.

Mais dès que les PJ entrent dans la salle, l'horreur se déchaîne. La masse nécrotique s'agite et anime les ossements, leur insufflant une puissance bien supérieure à celle des morts-vivants ordinaires. Ces abominations se relèveront indéfiniment, tant que le lien avec la substance gélatineuse ne sera pas rompu. Seul un acte décisif pourra stopper cette résurrection sans fin...

Finalement, les PJ parviennent à une salle

Macchabée animé (7)

Les dépouilles des nains ont été ingérées puis réanimées par la nécrovase. Ils sont devenus les abjectes parodies de ce qu'ils furent auparavant, des carcasses squelettiques habillées de lambeaux de chair putréfiée et de haillons déchirés. Mais nul viscère à l'intérieur, juste des os blanchis et des chairs pourries.

[Archétype standard]

NC 2, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 15 PV 15 (RD 5 / armes contondantes) Init 11

Griffes +4 DM 1d6+3

Capacités

Sans esprit : aucune âme n'habitant cette carcasse morte, le macchabée est immunisé à tous les sorts qui affectent l'esprit (INT, SAG et CHA).

Réduction des DM : tous les DM infligés à un macchabée sont réduits de 5 points sauf au cas où l'attaquant utilise une arme contondante.

Golem d'os

Cette horrible silhouette humanoïde est faite d'un amas d'os et de crânes attachés ensemble au moyen de ligaments humides.

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 5, créature non-vivante, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 20 PV 70 Init 12



Griffes d'os +12 DM 2d6+10

Capacités

Résistance : le golem d'os divise par 2 tous les DM des armes tranchantes ou perçantes ainsi que tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide)

Sans esprit : les golems sont des créatures non-vivantes dépourvues d'esprit, ce qui les immunise à toute magie qui affecte la volonté ou les émotions.

Nécrovase

La nécrovase est une aberration dans la famille des vases, un ignoble blasphème que même les para-élémentalistes réprouvent. C'est une masse de chair putréfiée et de bouches infectes, avide de vie et de viscères à dévorer. Son hurlement glace les sangs. On dirait ceux d'un jeune enfant qui pleure et qui hurle



à la mort !

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 6, créature non-vivante, taille grande

FOR +6 DEX -1 CON +6

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 16 PV 140 (RD 5 / Tranchant) Init 08

Morsures +14 DM 2d6+10 +

Vampirisation

Capacités

Créature vampirique : la nécrovase régénère autant de PV que de la moitié

des DM infligés. De plus à chaque fois qu'une créature vivante meurt à moins de 20 mètres d'elle, la nécrovase siphonne son énergie et gagne 1d6 PV.

Réduction des DM : retrancher 5 points à tous les DM infligés à la nécrovase par les armes sauf s'il s'agit d'armes tranchantes comme les épées ou les haches.

Sans esprit : aucune âme n'habite la carcasse morte, la nécrovase est immunisée à tous les sorts qui affectent

l'esprit (INT, SAG et CHA).

Lenteur : la nécrovase voit sa DEX réduite à 8 et elle ne se déplace que de 10 mètres par action de mouvement.

Insensible à la douleur : la DEF de la nécrovase est réduite de 4 points par rapport à une créature de son type, mais ses PV augmentent de 100% et elle gagne +2 en attaque.

Vulnérabilité de vase : la nécrovase n'est pas immunisée aux sorts efficaces contre les vases (Amitié des vases, Boue en pierre, etc.).

Création de macchabée (L) : une créature morte est dévorée par la nécrovase, qui transforme le cadavre en macchabée animé 1d4 tours après son ingestion.

Après avoir vaincu les créatures mortes-vivantes, le calme revient et la pierre obsidienne est visible au milieu de la masse de la Nécrovase.

La pierre obsidienne peut paraître surprenante. D'une vingtaine de centimètres de haut, c'est un buste en pierre d'un noir brut et un visage lisse et coloré y a été sculpté par la magie.

Lorsque les PJ s'emparent de la pierre obsidienne, une présence s'éveille en son sein. L'esprit de Gril-Kaer, une naine énigmatique, entre en contact avec eux. Elle fut autrefois la concubine de Krag-Seklann, mais son âme est marquée par une schizophrénie troublante. Parfois elle aime Krag-Seklann et veut aider les PJ... parfois elle le hait et leur met des bâtons dans les roues. Tenter d'obtenir des réponses ou de l'aide de sa part relèvera d'un jeu d'équilibre instable, où chaque

mot prononcé peut tout faire basculer.

Voici quelques propositions d'interaction de la première pierre obsidienne avec les aventuriers basé sur une explication de l'origine des bultettes qui ont provoqué la ruine des villages elfes dans les bois de Muir.

Le visage blanc de naine réagit devant les aventuriers.

Phase Hostile : « Je sens que vous avez combattu les rejetons de la bulette



blanche. Vos armes ont des relents de sa fétide odeur. J'espère qu'elle continue à anéantir les elfes de la forêt ! En reste-t-il ? »
« Je suis heureuse d'avoir enfermé les artefacts créés pour la détruire. On m'a certes promis qu'elle cachait un trésor, mais, quoi de plus exultant que d'apprendre que les elfes subissent des malheurs, qu'ils ne peuvent plus étendre leur pouvoir. »
« La salle ? Elle est protégée par les pérytons ! Personne ne peut y aller ! Vous n'avez aucune chance de l'atteindre. Laissez tomber. »

Phase Amicale : « Il faut déceler une pierre à l'entrée de la forteresse, sous le pont et là, la salle pour délivrer les elfes ouvrira ses portes. Attention aux pérytons qui volent. Je les avais fait venir pour protéger cette entrée secrète. »

Découverte de la Salle Secrète

Les aventuriers, après avoir suivi les instructions de la naine, découvrent une pierre cachée sous le pont à l'entrée de la forteresse. En appuyant sur cette pierre, une porte secrète s'ouvre, révélant une salle faiblement éclairée par des mousses phosphorescentes. Les murs sont ornés de fresques anciennes et de symboles mystiques. Au centre de la salle, il y a une table en bois sur laquelle reposent plusieurs parchemins jaunis par le temps et un livre relié en cuir.

Parchemins et Artefacts.

1. Parchemin des Runes de Protection : Ce parchemin contient des runes magiques

qui, une fois activées, peuvent protéger les aventuriers contre les attaques de la bulette blanche. C'est un parchemin pour prêtre.

2. Livre des Incantations de la Bulette Blanche : Ce livre contient des sorts puissants qui peuvent être utilisés pour affaiblir la bulette blanche et uniquement contre elle. Parmi ces sorts, on trouve :

- Sort de Faiblesse : Réduit temporairement la force de la bulette blanche.

- Sort de Confusion : Perturbe la concentration de la bulette blanche, la rendant moins précise dans ses attaques et l'empêche de se déplacer sous terre.

3. Amulette de Résistance : Le pendentif est sculpté dans une écaille de Bulette et représente un œil. Son pouvoir augmente le RD de +2 du porteur qui attire inmanquablement la créature, ignorant les autres adversaires qu'elle peut avoir.

4. Potion de Force : Une potion qui augmente temporairement la force des aventuriers, leur permettant de mieux résister aux attaques physiques de la bulette blanche (+2 en force et en constitution).

5. Un plan donnant l'emplacement dans la forêt d'une clairière des murmures.

Avec ces équipements, les aventuriers peuvent décider de retourner dans les sous bois des capes pour éliminer définitivement la menace de la bulette blanche.

Premier Jalon : La Clairière des Murmures

- Description : Une clairière où l'on

entend des murmures étranges. Les arbres semblent vivre et chuchoter des secrets anciens.

- Défis : Les aventuriers doivent résoudre une énigme posée par les esprits de la forêt pour obtenir une carte partielle menant au repère de la bulette blanche.

- Énigme : «Je suis ce que tu cherches, mais je ne suis pas là. Je suis ce que tu crains, mais je ne suis pas ici. Qui suis-je ?»

(Réponse : L'ombre de la bulette blanche)

Deuxième Jalon : La Grotte des Échos

- Description : Une grotte profonde où les échos des battements de cœur de la bulette blanche résonnent. Les murs sont couverts de cristaux lumineux.

- Défis : Les aventuriers doivent naviguer à travers la grotte en évitant les pièges sonores qui peuvent les désorienter.

- Aide : Utiliser le parchemin de détection de créatures souterraines pour suivre les échos et trouver le bon chemin.

Troisième Jalon : Le Pont des Ombres

- Description : À l'entrée de la salle finale de la grotte, un pont en bois ancien enjambe une rivière sombre et tumultueuse. Le pont est gardé par des spectres qui tentent de repousser les intrus. Ces spectres sont en réalité des dirigeants elfes maudits par la bulette blanche. Leur nature elfique est visible.

- Défis : Les aventuriers peuvent tenter de négocier avec les spectres pour éviter le combat. En expliquant leur mission de tuer la bulette blanche, ils peuvent convaincre les

spectres que leur mort libérera les elfes de leur malédiction.

- Négociation : «Nous sommes ici pour tuer la bulette blanche. Sa mort vous libérera de votre malédiction. Aidez-nous à traverser et nous mettrons fin à votre souffrance.»

- Combat (si nécessaire) : Utiliser des armes enchantées et des sorts de lumière pour repousser les spectres. Arrivée au Repère de la Bulette Blanche

- Description : Le repère de la bulette blanche est une caverne immense et sombre, située au bout du pont des ombres. L'entrée est gardée par des bulettes plus petites, mais toujours dangereuses.



Chapitre 7

Les côtes déchirées

Une fois en possession de la pierre obsidienne arrachée aux profondeurs de la forteresse exiguë, les PJ reprennent la route. Leur destination : Port-Sable, où ils doivent retrouver Silass, le mystérieux complice de Dekken.

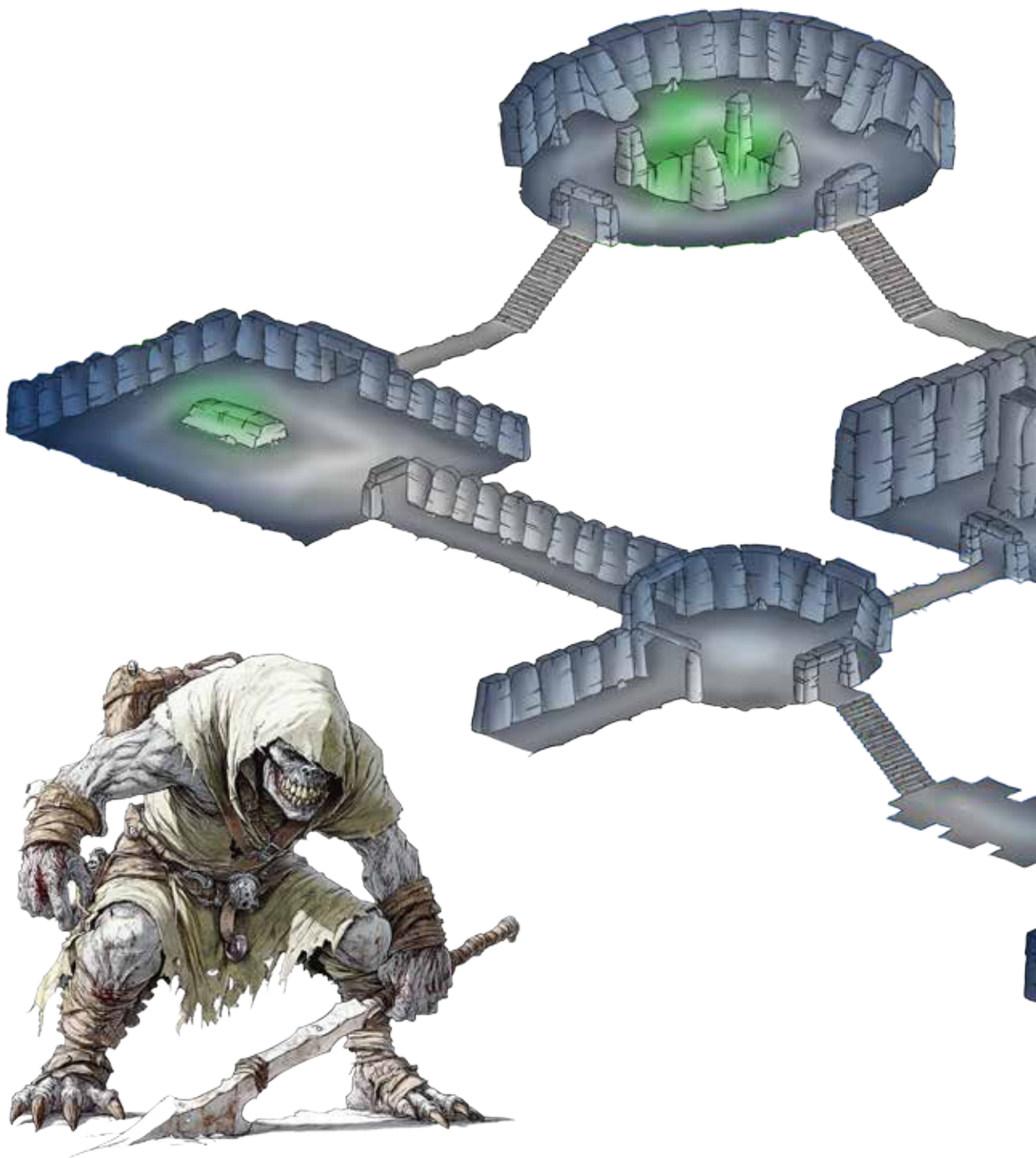
Leur périple leur ramène à RocheClaire où il informe de leur progression le seigneur de Mauriac. Puis ils reprennent la route pour Port Sable via Ferrance. En longeant la côte, ils finissent par atteindre une auberge isolée, nichée près des Collines Cairns. Mais ce qui ne devait être qu'une simple étape sur leur chemin va rapidement prendre une tournure funeste...

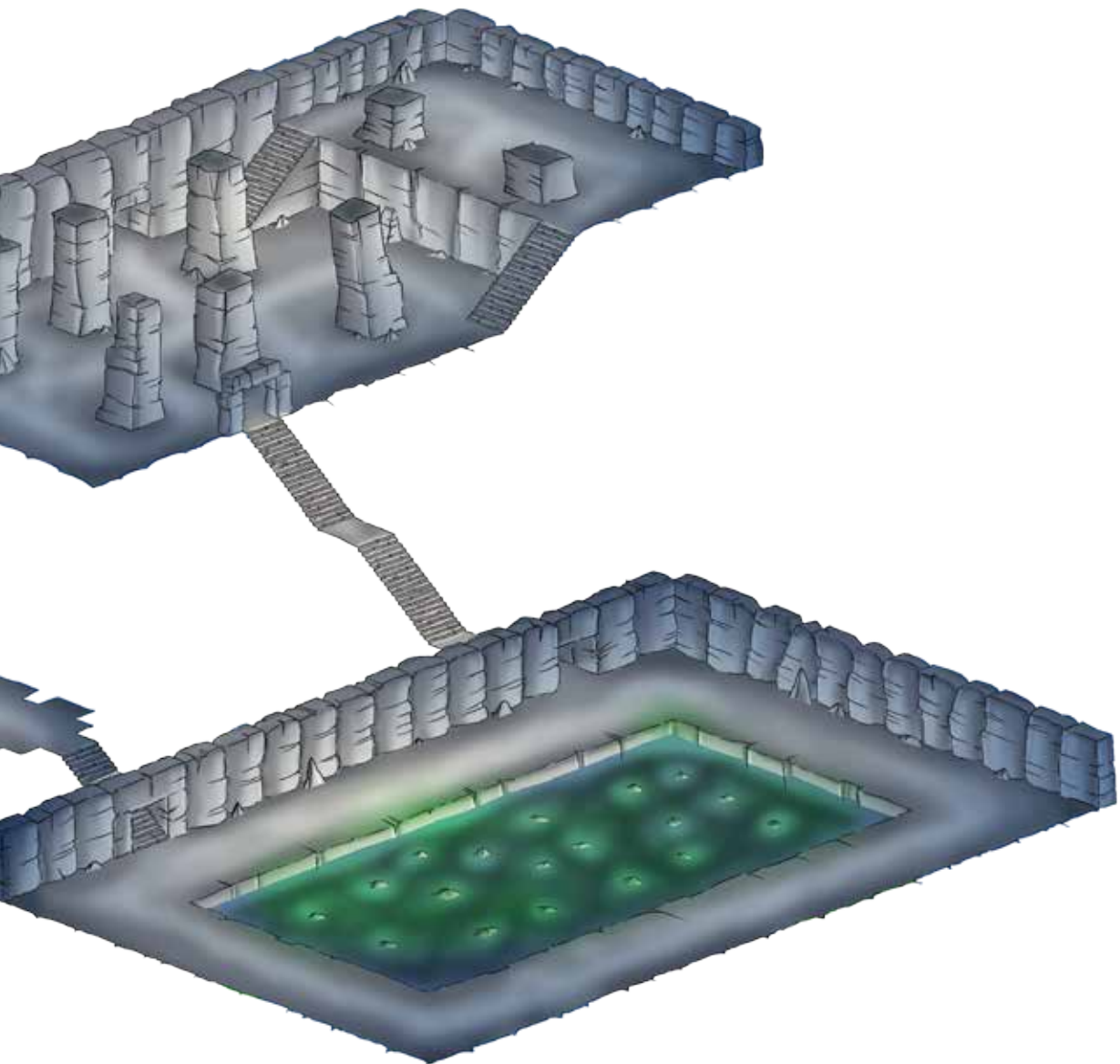
Un lieu d'ombre et de secrets

Dès leur arrivée à l'auberge, l'Œil Noir commence à irriter son porteur, comme s'il réagissait à une présence impie. En fouillant un peu, les PJ découvrent que Clotaire, le tenancier de l'auberge, cache un terrible secret.

Dans l'obscurité de la cave, des objets maudits et des vestiges macabres trahissent la vérité : des victimes disparaissent ici. Ces reliques proviennent des Cairns, un ancien champ de tumulus à l'est de la route, hanté par une abomination.







Les goules d'un des tumulus ont passé un pacte avec l'aubergiste : en échange de sa vie, il leur fournit des victimes fraîches. Et les dernières captives sont encore en vie... pour l'instant.

Clotaire est un homme usé par le poids du destin. La cinquantaine grisonnante, le sourire las, les yeux fatigués, il porte sur son dos les marques d'une vie trop longue et trop douloureuse. Seul maître à bord, il peine à maintenir son établissement à flot, mais derrière cette façade d'aubergiste surmené se cache une tragédie dévorante.

Son fils unique a été contaminé par une goule. Puis, dans la fièvre de sa transformation, il a infecté sa mère et sa sœur. Incapable d'accepter leur mort, Clotaire a fait l'impensable : il les a menés au tumulus des goules, les offrant aux créatures au lieu de les achever.

Depuis, son fils est devenu le chef des

goules, et Clotaire, brisé, a sombré dans la folie. Il ne se bat plus contre l'horreur : il l'a acceptée. Et pour préserver cette illusion de famille, il a fait de son auberge un piège mortel, livrant sans remords ses clients aux goules affamées.

Clotaire l'aubergiste

[Archétype inférieur, boss rang 1/2]

NC 1, créature humanoïde, taille moyenne

FOR -1 DEX +0 CON +0

INT +2* SAG +0 CHA +2*

DEF 11 PV 14 Init 11

Couteau de cuisine +2 DM 1d4

Voie du PNJ récurrent rang 1

Goule (6)

Son corps cadavérique est décharné et même partiellement décomposé, des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine le submerge. La goule est un humanoïde mort d'une maladie atroce appelée fièvre des goules.

[Archétype standard, boss rang 1/2]

NC 2, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 19 Init 12

Morsure et griffes +3 DM 1d6+2

Capacités

Paralysie : une créature blessée par la morsure d'une goule doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes sont immunisés à cette capacité.



Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une goule, il doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.

Dagobert «Double-Bouchée»

le Roi Cannibale

Fils de Clotaire et de Bertrude, Dagobert était autrefois un jeune homme curieux et intelligent, épris de gastronomie et passionné par les champignons. Sa gourmandise le perdit. Une nuit, s'attardant trop longtemps dans la forêt en quête de spécimens rares, il fut attaqué par une goule en maraude. Il survécut... mais fut marqué à jamais.

Rongé par la fièvre des goules, délirant sous l'effet du mal qui le consumait, il mordit sa propre mère et sa sœur, contaminant à son tour Bertrude et Berchilde. Clotaire, impuissant, assista à leur lente transformation en abominations. Incapable de leur donner la mort, il les mena au tumulus maudit, où les goules attendaient leurs nouvelles sœurs... et leur futur roi.

Dagobert était promis à un funeste destin. Son intelligence pervertie, combinée à un appétit sans limites, le fit évoluer en blême, une goule supérieure,

un souverain putride à l'avidité insatiable. Morts, vivants, même ses propres congénères—tout lui sert de festin.

Lors des périodes de disette, sa faim monstrueuse l'a poussé à dévorer ses semblables, un sort qu'ont également subi sa propre mère et sa sœur. Le monstre ne connaît ni remords ni retenue : il règne sur son tumulus d'une poigne de fer et d'os brisés.

Mais plus terrible encore, Dagobert n'a pas oublié son père. Il a tissé autour de lui une toile de manipulation et de chantage : Clotaire, écrasé par la culpabilité et la peur, est devenu son serviteur docile, offrant régulièrement de nouvelles victimes à son fils maudit.

[Archétype inférieur, boss résistant 2]

NC 6, créature non-vivante, taille grande

FOR +4* DEX +0 CON +4*

INT +1 SAG +2 CHA -4

DEF 19 PV 75 (RD 3) Init 10

Morsure et griffes +7 DM 1d6+4 +
Paralyse

Voie du colosse rang 1

Enrager (voie du cognear rang 2)

Capacités

Obèse : Dagobert est immense, mais lent et malhabile. Il ne peut se déplacer que de 10 mètres par action de mouvement.

Paralyse blême : une créature blessée par la morsure d'une blême doit réussir un test de CON difficulté 12 ou être paralysée pendant 1d6 tours. Les elfes ne sont pas immunisés à cette capacité.

Fièvre des goules : à la fin du combat, si le personnage a été blessé au moins une fois par la morsure d'une blême, il

doit réussir un test de CON difficulté 15 ou contracter la maladie. Chaque jour, il subit 1d4 DM retranchés directement à son score de PV maximum (il ne peut plus dépasser ce nouveau score) et doit faire un nouveau test de CON difficulté 15 pour vaincre la maladie. Lorsqu'il arrive à 0 PV, il meurt et se transforme en goule. S'il guérit, les PV perdus peuvent être récupérés normalement.

Scénario supplémentaire

Avant d'arriver à Port-Sable, un homme va venir à la rencontre des PJ. Alar Cyldrik, un paladin qu'ils ont rencontré à RocheClaire, va leur demander de le suivre pour remplir une mission très urgente. Vous pouvez proposer de faire le scénario des « Servantes cornues » que vous retrouverez dans le Casus Belli 33 et 34 nouvelles générations, à ce moment-là. Une fois la mission réussie, les joueurs vont pouvoir repartir pour Port-Sable. La carte des bois de Muir est prévue pour que vous trouviez la transposition de tous les lieux de ce long scénario. Le scénario utilise le système de règle de Héros & Dragons, mais maintenant que vous avez mené vos aventuriers jusqu'au niveau 7, vous pouvez facilement faire cette adaptation.

Port-Sable

À la recherche de Silass

Une fois arrivé dans la vaste ville portuaire, retrouver Silass, le comparse

de Dekken, s'avère être une tâche ardue. La cité grouille de monde, et Dekken n'a laissé que peu d'indices sur la manière dont ils étaient censés se retrouver. Peut-être comptaient-ils sur une attraction magique liée à leur nature commune... Une chose est sûre : le porteur d'un fragment de l'essence de Krag-Seklann n'est jamais bien vu. Un malaise étrange suit les PJ dans les rues, une tension sourde qui se ressent dans les regards fuyants et les silences gênés.

En écumant les tavernes, en tendant l'oreille aux murmures des marins, un nom finit par revenir : Lekerbéleck. Ce marin-pêcheur aux affaires louches recrute tous les étrangers un peu bizarres. On l'a aperçu en compagnie d'un demi-elfe aux yeux vairons, un détail qui ne passe pas inaperçu.

Si les PJ poussent leur enquête dans cette direction, ils finiront vite engagés comme matelots. Après tout, ils sont des étrangers sans attaches en ville... des proies idéales pour un employeur peu scrupuleux.

Le piège de Lekerbéleck

Même sous ses airs de marin rustre, Lekerbéleck est bien plus qu'un simple pêcheur : c'est un contrebandier et un marchand d'esclaves, un prédateur des mers. Son repaire se trouve près du phare Fougère, au nord du port, un endroit isolé et dangereux où ses affaires louches peuvent prospérer à l'abri des regards indiscrets.

C'est là que Silass est retenu, rejeté même

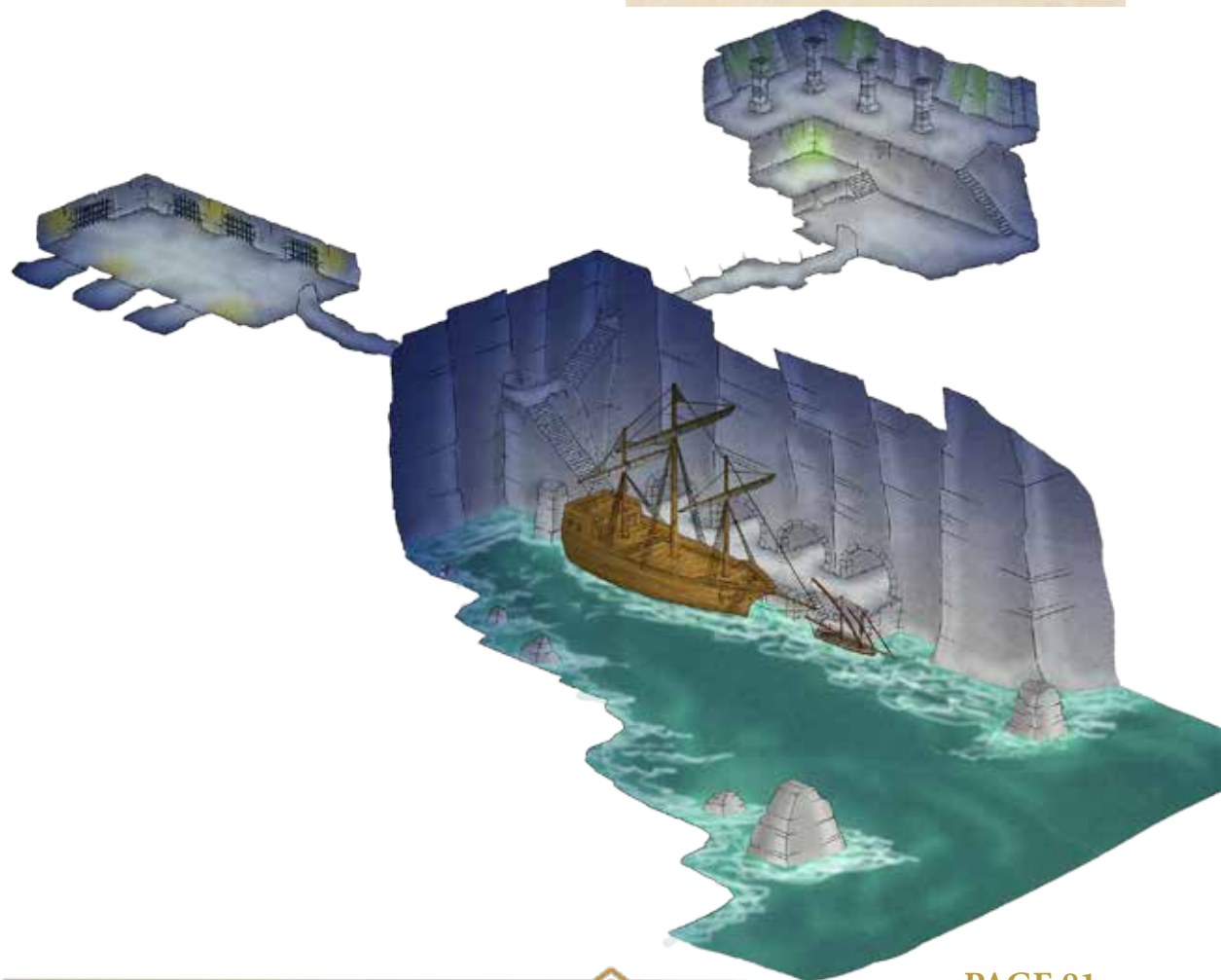
par les criminels en raison des marques de nécrose qui couvrent son corps. Personne ne veut toucher un homme au sang corrompu...

Les PJ vont vite comprendre qu'ils ne sont pas simplement engagés comme marins. Ici, ceux qui ne conviennent pas aux équipages finissent dans les cales d'un autre navire... enchaînés.

Mais Lekerbéleck ne sait pas à qui il a affaire.

Capitaine Lekerbéleck

Le capitaine Lekerbéleck est un vieux loup de mer au visage buriné qui se fait passer pour un sympathique pêcheur, toujours à la recherche de vaillants matelots parmi les nouveaux arrivants qui viennent à Port-Sable pour y trouver un travail. Mais il est en réalité un contrebandier et un esclavagiste à la recherche de proies faciles. Au cours de ses voyages, il trouva une perle magique lui donnant le contrôle sur un djinn et sa cour des alizés. Ses esclaves



élémentaires s'avéreront très utiles pour naviguer pendant la pétrole (calme plat sans vent) ou se protéger de certains dangers vivant dans l'Océan pélorique.

[Archétype puissant, boss rang 2]

NC 4, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 19 PV 55 Init 10

Coutelas (2 attaques) +8 DM 1d6+7

Dague (2 attaques) +8 DM 1d4+7

Capitaine (Voie du chef d'armée rang 2)

Capacités

Perle des Quatre Vents (L) : la perle est un objet magique auquel est lié un djinn nommé Malik. Le djinn est obligé d'obéir aux ordres du propriétaire tant que ce dernier porte à son cou la perle. Pour invoquer le djinn à son service pendant une heure, le porteur de la perle doit la tenir en main et souffler dessus. La perle permet d'invoquer le djinn trois fois par jour.



Pirates péloriques (15)

Ce sont les gros bras du capitaine Lekerbéleck, de violents écumeurs des mers et canailles avides de trésors et de plaisirs lubriques. À moins de se retrouver dos au mur, ce sont des bagarreurs qui sauront quand se replier quand l'adversité se révèle capable de résister à leur premier assaut..

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +3* DEX +0 CON +3*

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Coutelas +4 DM 1d6+3

Voie du cogueur rang 1

L'Ultime Carte : les Djins enchaînés

Dès que Lekerbéleck comprendra qu'il ne fait pas le poids face aux PJ, il sortira

sa botte secrète : des Djinns captifs, esclaves d'un pacte ancien. Libérés sous son commandement, ces esprits élémentaires pourraient bien retourner l'issue du combat en sa faveur.

Mais les Djinns ne sont pas des monstres sans conscience. S'ils comprennent que les PJ ne sont pas leurs véritables ennemis, alors un autre destin est possible. Les véritables geôliers sont les contrebandiers eux-mêmes, et l'heure pourrait être venue pour eux de payer le prix de leurs chaînes.

Malik Al' Zephyr (Djinn)

Al' Zephyr est un malik (chef) parmi les djinns. Capturé il y a des milliers d'années par un sorcier, il a été lié à une perle magique qui l'oblige à obéir à son propriétaire. Forcé depuis d'obéir, il espère qu'un jour quelqu'un le libèrera de ce maléfice. Malik Al' Zephyr ressemble à un humain de très grande taille, possédant une musculature harmonieuse et deux massives cornes. Il est habillé de tissus précieux à la mode orientale. Le bas de son corps est brumeux et entouré de volutes de fumées blanches.

[Archétype standard, boss rang 2]

NC 6, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6

INT +2 SAG +2 CHA +4

DEF 20 PV 70 Init 12

Cimeterre +10 DM 2d6+10

Foudre +12 DM 3d6+9

Voie de la magie de combat capacité de rang 1 et rang 3

Capacités :

Immunié à l'électricité et à l'acide : Al' Zephyr est immunié aux DM d'électricité et d'acide.

Cour des Alizés (L) : Al' Zephyr peut invoquer 5 sylphes à son service pendant une heure, pour se défendre ou souffler dans les voiles d'un navire. Il peut invoquer la Cour des Alizés 4 fois par jour.



Sylphe (petit élémentaire d'air)

La sylphe est apparentée aux élémentaux de l'air, généralement de nature curieuse et très amicale. Elle ressemble à une splendide jeune femme humanoïde, dénudée et dotée d'ailes de libellule. Son corps est translucide, parsemé de légers reflets irisés. Ses cheveux sont toujours longs et brillants. Elle parle d'une voix douce et musicale.

[Archétype standard, boss rang 1/2]

NC 1, créature non-vivante, taille petite

FOR -1 DEX +5 CON -1*

INT +0 SAG +0 CHA +2

DEF 15 PV 13 (RD 5 / Magie) Init 17

Asphyxie ou projection d'objets +3, DM 1d4,

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / magie)

Capacités :

Immunité élémentaire : la sylphe est immunisée aux DM d'électricité.

Vol : la sylphe peut se déplacer en vol de 30 mètres par action de mouvement.

Perception élémentaire : la sylphe voit dans le noir à 30 mètres et elle peut déterminer la localisation de toute créature en contact avec son élément à moins de 30 mètres, même si celle-ci est invisible.

Cyclone (L) : une fois par combat, la sylphe peut se transformer en tourbillon de matière élémentaire. Pendant [1d4+1] tours, elle peut se déplacer à travers les créatures et les objets à la vitesse de 30 mètres par tour. Toute créature sur son passage doit faire un test de DEX ou de FOR au choix de difficulté 9. En cas

d'échec, la cible subit automatiquement les DM de base de la sylphe et elle est renversée au sol (si sa taille ne dépasse pas celle de l'élémentaire). En cas de succès, elle ne subit que la moitié des DM et peut rester debout. Lorsqu'elle est sous forme de cyclone, la sylphe gagne un bonus de +5 en DEF.

Une fois les pirates éliminés et la tension dissipée, les PJ découvrent dans le repaire de Lekerbéleck une carte précieuse, celle de Silass, sur laquelle est indiquée la position de l'île de Croche-Feu. Ce n'est pas un simple fragment de carte, mais un morceau essentiel du puzzle qui pourrait les mener à leur destination finale.

Cependant, Silass, toujours faible et marqué par sa nécrose, ne peut offrir plus d'informations. Il murmure seulement le nom d'un navire, le Tal-Bariss, qui partira dans une semaine pour l'île, le seul moyen pour les PJ de s'y rendre dans un avenir proche.

Les PJ, ayant maintenant une destination précise, auront l'opportunité de négocier leur passage à bord du Tal-Bariss. Ce vaisseau mystérieux est commandé par le capitaine Hank Tabar, un homme au tempérament de fer, réputé pour sa navigation dans les eaux les plus dangereuses. Les négociations devraient se faire sur un pied d'égalité, mais il sera peut-être nécessaire de prouver leur utilité ou de faire preuve de persuasion pour obtenir une place à bord.

Capitaine Hank Tabar

Le capitaine Hank Tabar, commandant le Tal-Bariss, un rapide navire de haute mer, est un demi-orque aux manières particulièrement élégantes. Courtois et galant envers la gent féminine, il est également d'une grande intelligence qui se délecte à résoudre toute forme d'énigme. Certes sociable, Hank Tabar n'en est pas moins un capitaine à cheval sur la discipline à bord. Il ne tolère aucun laisser-aller chez son équipage. En tant que dandy, il aime porter, par-dessus son pourpoint de cuir, une riche veste de velours.

[Archétype puissant, boss puissant rang 2]

NC 6, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +4* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0*

DEF 19 PV 55 Init 10

Coutelas (2 attaques) +8 DM
1d6+8

Hachette (5 m) +5 DM 1d6+4

Voie du champion rang 2

Capitaine (Voie du chef
d'armée rang 2)

Hardis matelots (14)

Ce sont les hommes de Hank Tabar, de joyeux loups de mer fidèles à leur capitaine. Ils ne craignent que l'océan et les dieux. Ils aiment passer leur temps libre à chanter ou à jouer aux cartes et aux dés.

[Archétype puissant]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne



FOR +3* DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA +0*
DEF 15 PV 15 Init 10
Coutelas +4 DM 1d6+3 ou Hache
d'abordage +4 DM 1d8+3
Arbalète légère (30 m) +1 DM 2d4
Hausser le ton (Voie du champion rang 3)

Marchand (6)

[Archétype inférieur]
NC ½, créature humanoïde, taille
moyenne
FOR -1 DEX +0 CON +0
INT +2* SAG +0 CHA +2*
DEF 10 PV 4 Init 11
Dague +1 DM 1d4-1
Voie du PNJ récurrent rang 1



Chapitre 8

Les passagers indésirables

Le Voyage vers l'île Perdue

Le voyage vers l'île de Croche-Feu prendra près de deux semaines, et à bord du Tal-Bariss, les PJ découvriront un microcosme de la mer. Le navire est empli de marchands venant des ports du continent, négociant des marchandises rares en échange de provisions qu'on ne trouve que sur le continent. Les échanges commerciaux offrent de nouvelles occasions pour les PJ de tisser des liens ou de dénicher des informations intéressantes.

Le voyage sera loin d'être tranquille, et plusieurs événements marqueront leur progression vers l'île...

J +1 à J +6 : Voyage calme

Les premières journées de voyage sont relativement paisibles. Les voiles claquent au vent dans un ciel dégagé, et le rien ne semble troubler la mer. L'équipage se repose, les marchands continuent leurs négociations, et le navire file sans encombre vers sa destination.

J +7 à J +9 : Rencontre avec les Sahuagins

Un matin brumeux, le navire est soudainement attaqué par un groupe de sahuagins, montés sur des requins de grande taille. Ces créatures marines, prêtes à rançonner le navire, exigent un tribut. Si le capitaine ou les PJ refusent, les

sahuagins se retirent, mais leur menace ne disparaît pas pour autant. Durant les nuits suivantes, ils harcèlent le navire, tentaient de faire tomber des hommes à la mer, semant la terreur parmi les marins. Des bruits inquiétants résonnent dans les ténèbres, et des figures invisibles semblent se glisser dans les ombres de la coque du navire.

Sahuagin (20)

On donne parfois aux sahuagins, de maléfiques hommes-poissons, le nom de «diables des mers» ou de «démons des profondeurs». Ils vivent dans les mers chaudes, à des profondeurs comprises entre 30 m et 500 m. Ces prédateurs nés constituent une menace pour toutes les formes de vie, car ils tuent pour le plaisir autant que pour se nourrir. Ils détestent l'eau douce et n'aiment pas non plus la lumière. La plupart ont le ventre vert, le dos vert sombre et les nageoires noires. Leurs gros yeux fixes sont noirs et luisants. Leur peau est couverte d'écaillés, ils ont les mains et les pieds palmés, et leur gueule est pleine de dents acérées. Leur couleur va généralement du noir (dans le dos) au gris (sur le ventre). Les femelles sont légèrement plus petites que les mâles, c'est d'ailleurs la seule manière de les différencier. Les petits sont vert pâle,

mais leur couleur s'assombrit de jour en jour et ils atteignent leur taille adulte 1 ou 2 mois après la naissance.

[Archétype standard, Boss puissant rang 1/2]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +2 DEX +1 CON +1*

INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 19 Init 12

Morsure et griffes +4 DM 1d6+3

ou

Trident (2 mains) +4 DM 1d8+3

Arbalète lourde (60 m) +3 DM 3d4+1

Enrager (Voie du cogneur rang 2)

Capacités

Dépendance à l'eau : le sahuagin peut survivre en dehors de l'eau pendant 1 heure par point de Mod. de CON (ensuite, appliquez les règles traitant de la noyade COF page 216).

Natation : le sahuagin est parfaitement adapté au milieu aquatique. En cas de combat dans l'eau, il ne souffre d'aucune pénalité (COF page 216, règles sur les conditions difficiles).

Sensible à la lumière : créature sous-marine, le sahuagin déteste la lumière du jour. La lumière du soleil lui inflige une pénalité de -1 en attaque.

Vision aveugle : le sahuagin situe parfaitement son environnement et ses proies grâce à un sonar performant. Il n'est pas gêné par les ténèbres et détecte les créatures invisibles jusqu'à 30 mètres.



Requin, taille moyenne (10)

Ces requins sont les montures des sahuagins. Attention à ne pas tomber par-dessus bord, votre sort serait scellé !

[Archétype puissant, boss rapide rang 1]

NC 4, créature vivante, taille moyenne

FOR +3* DEX +2* CON +3*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 35 Init 20

Morsure +6 DM 1d6+5

Voie du prédateur rang 1

L'hallali (voie de la meute rang 3)

Capacités

Vision aveugle : le requin situe parfaitement son environnement et ses proies grâce à ses sens performants. Il n'est pas gêné par les ténèbres et détecte les créatures invisibles jusqu'à 30 mètres.

Bon nageur : le requin est capable de se déplacer de 30 mètres par action de mouvement.

J +10 : Journée calme

Après les attaques incessantes des sahuagins, le calme revient brièvement. La mer semble serein, et les marins respirent un peu plus librement, bien qu'ils restent vigilants. Un bref répit avant la tempête.

J +11 : La Barque à la Dérive

Le vent pousse le navire vers une barque à la dérive, flottant sans but au milieu de l'océan. À son bord, les PJ découvrent trois corps momifiés, des marins qui semblent avoir été boucanés dans une tentative désespérée de survie. Parmi eux se trouve un livre de bord décrivant des événements étranges et effrayants. Le journal raconte comment, à bord de leur navire, les marins furent victimes d'une maladie mystérieuse qui emporta l'équipage un par un, sans explication. Les dernières pages sont particulièrement cryptiques, finissant par une citation étrange :

« Au cœur des eaux dormantes, quand la mort invisible frappe et se répand comme la peste, cherche la colère du ciel pour y trouver le salut. »

Les cadavres ne tarderont pas à se réanimer, et une fois les PJ à bord, ils risquent de devenir la prochaine proie de ces morts-vivants, réagissant à la magie ou à l'énergie vitale présentent autour d'eux.

Cadavre boucané

La victime tuée par les sargassiens n'est plus qu'une enveloppe squelettique parcheminée vidée de tous ses fluides. Une heure après son décès, le cadavre s'anime, les yeux grands ouverts, hurlant du fond de sa gorge un gargouillis incompréhensible. Sauvagement et frénétiquement, il attaque toutes les formes de vie sur son chemin afin de se nourrir de leur essence vitale.

[Archétype standard, boss berserk rang 1]

NC 3, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 19 (RD 5 / Feu) Init 12

Doigts griffus +6 DM 2d6+1+ Absorption d'énergie

Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Feu)

Capacités

Absorption d'énergie : à chaque fois qu'un cadavre boucané inflige des DM, il récupère 5 PV et la cible doit réussir un test de CON difficulté 10 ou être Affaiblie pour le reste du combat.

Création de cadavres boucanés : une créature tuée par un cadavre boucané en devient un elle-même 1 heure après son décès.

J +12 à J +13 : Les Sargassiens

Soudainement, le navire est envahi par des Sargassiens, des créatures marines d'un autre monde, qui semblent

dissimulées par la mer calme. Leurs tentacules invisibles envahissent le navire, affaiblissant et tuant certains marins. L'atmosphère est surréaliste : le vent souffle dans les voiles, mais la mer est étrangement plate et calme, presque comme si la nature elle-même semblait figée dans un silence oppressant.

Le porteur de l'œil noir peut sentir une présence sinistre, des apparitions fantomatiques qui se déplacent autour de l'équipage. En activant la vision suprême de l'œil, le PJ voit des formes tentaculaires éthérées qui flottent autour des marins, comme si des entités invisibles cherchaient à les engloutir dans l'oubli. Ces créatures ne peuvent être combattues, mais sont sensibles à l'électricité, ce qui pourrait être la clé pour les repousser.

Un orage violent commence à se profiler au sud-ouest. Le capitaine et les PJ devront manœuvrer habilement pour éviter la tempête et faire fuir les Sargassiens, en espérant que le changement de cap leur permette d'échapper à cette menace. Si les PJ réussissent à diriger le navire avec le capitaine, ils gagneront un allié précieux qui leur restera fidèle, reconnaissant leur courage et leur compétence.

Sargassien

Les sargassiens sont des créatures extradimensionnelles qui se nourrissent de l'énergie vitale des êtres vivants qui croisent leur chemin. Leur dimension est en connexion avec la Mer aux Eaux mortes dans l'Océan Pélorique. Quiconque traverse ce territoire aux eaux

toujours immobiles devient leur proie. Ils sont toujours invisibles et seule la magie permet de voir leur véritable apparence : une hideuse masse de tentacules purulents au centre de laquelle se trouve une horrible bouche baveuse édentée.

[Archétype rapide, boss rang 1/2]

NC 6, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0*

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 17 PV 32 (RD 15 / Électricité) Init 18

Tentacules +7 DM 1d6

Voie des créatures magiques rang 3 (RD 15 / Électricité, PV doublés)

Capacités

Aspirer la vie (L) : le sargassien peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible et absorbe son énergie vitale en lui infligeant automatiquement 1d6 DM par tour. Lorsque le sargassien a infligé au moins 12 points de DM de cette façon, il se détache et fuit le combat. La victime est dès lors Affaiblie pendant 6 heures. Lorsqu'il est fixé à sa proie, le sargassien possède une DEF de 13.

Création de cadavre boucané : une créature tuée par un sargassien devient un cadavre boucané 1 heure après son décès.

Invisible : le sargassien gagne un bonus de +5 en attaque et en DEF contre une créature qui ne voit pas l'invisible. Contre les attaques à distance, le bonus de DEF passe à +10. Cette créature obtient aussi un bonus de +5 aux tests de discrétion.

Vol : le sargassien vole à une vitesse de 20 mètres par action de mouvement.
Intangible : le sargassien peut passer à travers les murs et les objets comme s'ils n'existaient pas. Il ne peut pas traverser les objets magiques ou les créatures vivantes.

J +14 : L'Orage et la Pieuvre Géante
L'orage éclate. La mer se déchaîne, et une pieuvre géante fait surface, tentant d'écraser le navire sous ses tentacules titanesques. Le ciel se déchire sous les éclairs, et la mer devient un chaos de vagues et de créatures marines furieuses. Le Tal-Bariss lutte contre les vagues, mais l'immensité de la tempête et la force brute de la pieuvre risquent de les engloutir. C'est un combat désespéré où chaque seconde compte.

Pieuvre géante

Il s'agit d'une pieuvre monstrueuse dont chacun des 8 tentacules atteint près de 10 mètres de long, capable de s'attaquer à un bateau de petite taille. Elle etreint le navire avec 4 tentacules pendant que l'autres balaye le pont du navire.

[Archétype rapide, Boss rang 1]
NC 7, créature vivante, taille énorme
FOR +9 DEX +3* CON +9
INT -2 SAG +2 CHA -4
DEF 22 PV 200 Init 16
Tentacules (x4) +15 DM 2d6+4
Agripper (Voie des créatures volantes rang 2)

Chaque tentacule à 20 PV. Lorsqu'un tentacule est coupé, il tombe et gigote sur le pont un round. Les personnes autour de ce tentacule peuvent continuer le combat contre les autres tentacules, mais doivent alors faire un jet de dextérité DD12 pour éviter se de faire faucher. Et s'ils sont fauchés, un autre jet de dextérité DD11 pour éviter de tomber à l'eau. La créature fuit dès quelle a perdu quatre tentacules.

J +16 : Arrivée sur l'île
Enfin, après une période d'épreuves, le Tal-Bariss atteint l'île de Croche-Feu, l'île mystérieuse dont l'emplacement figurait sur la carte de Silass. Ce sanctuaire perdu est tout aussi énigmatique que dangereux. Les PJ auront encore des choix difficiles à faire alors qu'ils mettent pied sur cette île, prêts à affronter ses secrets et à découvrir ce qui s'y cache dans les ombres.



Chapitre 9

Le temple du Manba Noir

L'île de Croche-Feu est un véritable paradis dangereux, un endroit où la nature sauvage et les créatures ancestrales se rencontrent, créant une atmosphère de mystère et de terreur. Alors que les PJ débarquent sur cette île tropicale et se retrouvent confrontés à une civilisation ancienne et isolée, l'environnement est à la fois splendide et mortel. La jungle dense et la chaleur étouffante contrastent avec la réalité de ses habitants : un peuple ancien, sage, mais cruel, qui régit ses terres avec des coutumes ésotériques et une spiritualité violente.

Voici un aperçu de ce à quoi pourraient ressembler les rencontres et les créatures que les PJ croiseront dans cette île mystérieuse.

L'île de Croche-Feu : Un Paradis chaotique

L'île tire son nom de son volcan actif, qui projette régulièrement de denses fumées, des cendres et des scories, en particulier sur ses rives sud. Des bombes riches en minerais de fer sont expulsées du volcan s'écrasant au hasard dans la jungle ou la mer. Les forêts tropicales sont luxuriantes, dominées par une végétation extrêmement dense, et les rivières sinueuses serpentent à travers l'île.

Les Serpteshs, un peuple d'hommes-serpents, y règnent. Ils ont bâti des

cités anciennes au cœur de la jungle et vivent selon des coutumes mystérieuses, proches des cultures mayas. Leur culte du soleil noir est puissant et sanglant, et ceux qui osent pénétrer dans leur territoire risquent de se heurter à des pratiques obscures et dangereuses. Cependant, le port de Mangalore, un comptoir de commerce, est le seul endroit toléré par les Serpteshs pour les étrangers. Là, les PJ pourront tenter de tisser des liens avec des marchands audacieux et des pirates, ou même trouver des informations sur le temple du Mamba Noir, une mystérieuse construction vénérant le Mamba Noir, un dieu sinistre.

Difficulté de l'Isolationnisme

Les Serpteshs sont extrêmement méfiants envers les étrangers, leur culture et leurs lois étant strictement régulées. Si le commerce à Mangalore est possible, l'accès à l'intérieur de l'île est beaucoup plus compliqué. Les PJ devront trouver des individus prêts à leur prêter main-forte, souvent des expatriés ou des individus en marge de la société locale. Mais, la méfiance reste de mise, et tout faux mouvement pourrait entraîner des conflits avec les autochtones.

Les lieux de rencontre pour les PJ seront souvent des tavernes enfumées où ils apprendront petit à petit les coutumes des



Serpteshs, tout en évitant de déclencher leur colère. L'évocation du temple du Mamba Noir ne manquera pas d'attirer l'attention, bien que beaucoup hésitent à en parler en raison de la réputation maléfique qui l'entoure.

La Jungle et ses Dangers

La jungle de Croche-Feu n'est pas seulement hostile à l'homme, elle est également le territoire de créatures

anciennes, dont beaucoup sont carnivores, territoriales et souvent géantes. Plusieurs races de dinosaures peuplent ces forêts.

Dinosaur, Allosaure

C'est un des prédateurs les plus vicieux, long de 9 mètres. Malgré ses 9 tonnes, ce monstre peut courir à une très grande vitesse. L'allosaure a un grand crâne, formé par deux plaques osseuses qui lui donnent

sa force. La forme de ces plaques est telle que la tête est assez légère pour pouvoir mordre brusquement et rapidement sa proie. Il se nourrit préférentiellement de sauropodes, mais il n'hésite pas à dévorer des charognes.

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, Boss rapide rang 2]

NC 7, créature vivante, taille grande

FOR +8* DEX +2* CON +8

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 22 PV 90 Init 19

Morsure +10 DM 3d6+8

Voie du prédateur rang 2

Capacités

Rapide : l'allosaure se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Dinosaur, Ankylosaure

L'ankylosaure est semblable à un tatou pesant quatre à cinq tonnes, avec ses plaques d'armure, ses épines sur les côtés et sa grande queue massue. S'il est attaqué ou menacé, cette créature fouettera de sa queue, causant des coups d'une force considérable.

Milieu naturel : plaine

[Archétype inférieur, boss résistant puissant rang 3]

NC 8, créature vivante, taille énorme

FOR +10* DEX +0 CON +7

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 25 PV 150 (RD 6) Init 10

Queue massue +11 DM 2d6+10

Voie du colosse rang 2

Dinosaur, Brachiosaure

Le brachiosaure est le plus grand dinosaure de la famille des sauropodes.

Il pèse le poids disgracieux de 50 tonnes. Il mesure environ 26 mètres de long et 12 mètres de haut. Pour supporter cette grande masse, le brachiosaure consacre littéralement toutes ses heures éveillées à manger. Ceux sont des herbivores qui ne devraient pas réagir à la présence de l'homme.

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, boss rang 2]

NC 16, créature vivante, taille colossale

FOR +18* DEX -1 CON +18

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 32 PV 300 Init 8

Queue +28 DM 4d6+22

Voie du colosse rang 2

Capacités

Écrasement (L) : les pattes postérieures d'un brachiosaure sont plus courtes que celles de l'avant. Cette configuration lui permet de se mettre sur ses pattes arrières et de se laisser tomber sur son ennemi, l'écrasant de tout son poids. Lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale au brachiosaure doit faire un test opposé de FOR ou être Renversée. Dans ce cas, le brachiosaure piétine sa victime et les DM sont doublés.

Dinosaur, Stégosaure

Le stégosaure, ou « lézard à plaques » est un grand herbivore, stupide, mais très agressif s'il se sent en danger. Ses grandes plaques dorsales lui permettent à la créature de se défendre. Sa queue épineuse, avec de deux à quatre pointes

de trente à soixante centimètres de longueur, est capable d'infliger de terribles blessures.

Milieu naturel : plaine

[Archétype standard, boss rang 1]

NC 8, créature vivante, taille énorme

FOR +11* DEX +0 CON +11

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 22 PV 110 Init 10

Queue +17 DM 3d6+13

Voie du colosse rang 2

Dinosaur, Ptérodactyle

Le ptérodactyle est le plus petit des ptérosaures. C'est un carnivore qui s'attaque aux poissons et à d'autres petits animaux. Comme tous les ptérosaures, ses ailes sont formées par une membrane cutanée et musculaire s'étendant de son quatrième doigt allongé à ses membres postérieurs.

Milieu naturel : plaine

[Archétype rapide, boss rang 1/2]

NC 2, créature vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 17 PV 16 Init 18

Bec +6 DM 1d6+1

Voie des créatures volantes rang 1

Dinosaur, Triceratops

Un puissant dinosaure herbivore pourvu de trois cornes, le tricératops pèse jusqu'à 12 tonnes pour 9 mètres (soit environ le double d'un éléphant d'Afrique).

Milieu naturel : plaine

[Archétype puissant, boss résistant rang 1]

NC 10, créature vivante, taille énorme

FOR +13* DEX -1 CON +13*

INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 25 PV 140 Init 8

Cornes +18 DM 3d6+13

Voie du cogneur rang 3

Dinosaur, Tyrannosaurus Rex

Même s'il fait « seulement » le poids d'un gros éléphant ou un peu plus (7 à 10 tonnes), le tyrannosaurus rex est un prédateur bien plus dangereux. Il est à la fois rapide et agile pour son poids et pourvu d'une mâchoire absolument terrifiante.

Milieu naturel : plaine

[Archétype standard, boss rapide rang 2]

NC 10, créature vivante, taille énorme

FOR +11* DEX +2* CON +11

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 24 PV 130 Init 19

Morsure +19 DM 3d6+15

Voie du prédateur rang 3

Capacités

Rapide : le tyrannosaurus rex se déplace de 30 mètres par action de mouvement.

Objectifs et Conséquences

Les PJ devront naviguer à travers cette jungle inexorablement dangereuse pour atteindre le temple du Mamba Noir. Leurs interactions avec les Serpteshs et les autochtones plus décontractés devront être gérées avec prudence. Les coutumes locales, l'idée de sacrifices sanglants et la culture maya-esque des Serpteshs joueront un rôle clé dans l'intrigue. Leurs attitudes à l'égard des étrangers et de leurs pratiques occultes ajouteront à la

tension de l'aventure.

Les rencontres avec les dinosaures ne seront qu'un des nombreux dangers de cette aventure. Les PJ devront faire preuve de ruse, de courage et de résolution pour survivre aux mystères de Croche-Feu et à son temple maudit. La destination de l'île est aussi étrange que son arrivée promet de secrets et de puissantes menaces.

Certains dinosaures sont domestiqués par les serpteshs, la race d'homme serpent intelligente qui peuple l'île.

Homme-serpent serptesh

Les hommes-serpents serptesh sont des humanoïdes reptiliens. Leurs yeux ont la couleur de l'or. Leurs longs crochets peuvent injecter à leur victime un poison toxique.

Ils aiment tous porter des parures de plumes d'oiseau aux couleurs vives. Ne maîtrisant pas le travail des métaux, ils utilisent efficacement les autres matériaux à leur disposition. Leurs boucliers sont faits de roseaux, renforcés par du cuir de dinosaure. Ce même cuir est découpé en lamelles pour réaliser des armures résistantes et souples. Des dagues tranchantes sont taillées dans l'obsidienne, dont les éclats coupants sont incrustés dans des épées de bois (épée-massue).

Trois espèces principales de serpteshs habitent l'île. Si elles sont toutes une couleur de peau différente, elles ont toutes en commun la coloration noire à l'intérieur de leur gueule.

Les serpteshs verts d'Aslack ont des écailles vertes tirant sur le jaune. Ce

sont de dangereux chasseurs, excellents grimpeurs, et utilisant des deinonychus dressés pour poursuivre et attraper les gibiers. Leurs champions montent fièrement des allosaures.

Les serpteshs bleus de Telinn sont les maîtres du ciel, élevant les ptérosaures comme montures ou animal familier. Les serpteshs gris aux écailles aux reflets métalliques habitent la plus grande ville de l'île, Esses-Tesh. Leurs guerriers sont aussi brutaux que leurs montures, des tricératops.

Chaque année, les trois peuples se battent au cours d'une guerre ritualisée,



la Guerre des fleurs, qui consiste à capturer le plus possible d'adversaires. À la fin de cette guerre, le peuple qui possède le plus de captifs remporte l'honneur de remplir la charge sacrée de la défense du Temple du Mamba noir. Un serptesh sur cent qui naît est un élu du Soleil Noir, un homme-serpent aux écailles noires. Il est destiné à servir sa divinité et le temple du Mamba noir. En tant que serviteur du Soleil Noir, il bénéficie d'une autorité absolue et d'un droit de passage qu'aucun serptesh coloré ne peut remettre en cause. Le jeune serptesh noir commence sa carrière en tant qu'acolyte. Il ne pourra accéder aux plus hauts rangs de son office qu'en survivant à des épreuves rituelles mortelles.

Les membres du Soleil Noir portent de grandes robes de cuir décorées de longues plumes noires. Ils portent tous un masque noir de bois représentant un soleil à la gueule grimaçante.

Guerrier Serptesh

[Archétype standard, boss rapide rang 1/2]

NC 2, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 19 Init 15

Morsure +3 DM 1d6+2 + poison

Épée-massue +3 DM 1d8+2

Javelot (20 m) +4 DM 1d6+1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Chasseur Serptesh

[Archétype standard, boss rapide rang 1/2]

NC 3, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2* CON +1

INT +0 SAG +2* CHA -2

DEF 15 PV 19 Init 20

Morsure +3 DM 1d6+2 + poison

Massue +3 DM 1d6+2

Arc court (30 m) +4 DM 1d6+1

Voie du prédateur rang 1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Champion Serptesh

[Archétype standard, boss puissant rapide rang 2 1/2]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +2 DEX +3 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -2*

DEF 19 PV 59 Init 17

Morsure +7 DM 1d6+7 + poison

Épée-massue +7 DM 1d8+7

Javelot (20 m) +9 DM 1d6+4

Voie du champion rang 1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 3d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.



Acolyte Serptesh

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]

NC 3, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +2 SAG +2 CHA -2

DEF 17 PV 39 Init 15

Morsure +5 DM 1d6+4 + poison

Dague +5 DM 1d4+4

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire

une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Prêtre Serptesh

[Archétype standard, boss rapide rang 1 1/2]

NC 5, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +2* SAG +2* CHA -2

DEF 17 PV 39 Init 15

Morsure +5 DM 1d6+4 + poison

Dague +5 DM 1d4+4

Attaque magique +6

Vampirisation (30 m) +6 DM 2d6 (régénération)

Voie des pouvoirs fantasmagoriques rang 1

Voie de la magie maléfique rang 1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire une attaque de morsure plus une attaque avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 13. Répartissez les DM au rythme de 1d6 par tour à partir du moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin dans les yeux de son adversaire pour l'aveugler. La victime doit réussir un test de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée pour 1d6 tours.

Terrain hallucinatoire (L) : la créature crée une zone d'illusion hallucinatoire qui désoriente et gêne les cibles prises dans le périmètre pendant 7 tours. Dans

une zone de 50 mètres de diamètre (portée 30 mètres), à chaque tour, toutes les créatures vivantes (utilisateur de cette capacité excepté) subissent l'état Ralenti (une seule action par tour, action d'attaque ou de mouvement), à moins de réussir à chaque tour un test au choix d'INT ou de SAG difficulté 12. La mort ou l'inconscience de la créature avant la fin du pouvoir fait immédiatement disparaître l'illusion.



Grand prêtre Serptesh

[Archétype standard, boss rapide
rang 2 1/2]

NC 7, créature humanoïde, taille
moyenne

FOR +1 DEX +2 CON +1

INT +4* SAG +4* CHA -2

DEF 19 PV 59 Init 15

Morsure +7 DM 1d6+6 + poison

Dague +7 DM 1d4+6

Attaque magique +10

Vampirisation (30 m) +10 DM 3d6
(régénération)

Voie des pouvoirs fantasmagoriques
rang 2

Voie de la magie maléfique rang 1

Capacités

Attaque double (L) : le Serptesh peut faire
une attaque de morsure plus une attaque
avec son arme dans le même tour.

Poison mortel : le poison inflige 2d6 DM
à la victime, la moitié si elle réussit un
test de CON difficulté 13. Répartissez les
DM au rythme de 1d6 par tour à partir du
moment de l'empoisonnement.

Crachat (L) : le serptesh crache son venin
dans les yeux de son adversaire pour
l'aveugler. La victime doit réussir un test
de DEX difficulté 12 ou être Aveuglée
pour 1d6 tours.

Terrain hallucinatoire (L) : la créature
crée une zone d'illusion hallucinatoire
qui désoriente et gêne les cibles prises
dans le périmètre pendant 9 tours. Dans
une zone de 50 mètres de diamètre
(portée 30 mètres), à chaque tour, toutes
les créatures vivantes (utilisateur de
cette capacité excepté) subissent l'état

Ralenti (une seule action par tour, action
d'attaque ou de mouvement), à moins
de réussir à chaque tour un test au choix
d'INT ou de SAG difficulté 14. La mort
ou l'inconscience de la créature avant
la fin du pouvoir fait immédiatement
disparaître l'illusion.



Défense fantasmagorique (L) : la créature possède un pouvoir magique (forme d'ombre, sosies illusoires, quasi-invisibilité, garde du corps fantasmagorique, etc.) qui lui permet d'éviter les attaques contre elle. Pendant 9 tours, lorsqu'une attaque le touche, la créature lance 1d6. Sur un résultat inférieur ou égal à 3, elle ne subit pas les DM. Ce pouvoir n'affecte pas les attaques de zone.

Premières Tentatives d'Enquête

Au comptoir de Mangalore, une atmosphère lourde de méfiance et de rumeurs plane. La grande majorité des habitants, qu'ils soient marchands, pirates ou expatriés, ne voient en l'île qu'une merveille d'opportunités commerciales, mais ils savent aussi que s'aventurer dans l'île, et plus encore au temple du Mamba Noir, c'est s'attaquer à une mission quasi suicidaire. Les histoires qui circulent parlent d'hommes et de femmes qui ont disparu, d'aventuriers qui sont devenus fous, et des Serpteshs qui ne pardonnent aucun écart, surtout quand il s'agit de leur culte du Mamba Noir.

Les tavernes de Mangalore sont des lieux de passage pour beaucoup, mais le personnel, tout comme les habitants habitués à l'île, préfère éviter les sujets sensibles, particulièrement ceux liés au temple du Mamba Noir. Ceux qui ont tenté d'explorer plus profondément les forêts de l'île ont souvent été accueillis par des menaces voilées, des regards furtifs, et des silences lourds de sens.

Les marchands préfèrent éviter toute conversation à propos de ces ruines sombres, de peur de perdre des clients ou de provoquer l'attention des Serpteshs. Les quelques voix timides qui ont osé évoquer le temple parlent d'un lieu maudit, un terrain de sacrifices et un mystère sacré que même les Serpteshs plus libéraux n'osent aborder. Ceux qui ont cessé de chercher parlent de la colère des dieux et des rites impies pratiqués là-bas.

Après plusieurs jours d'enquête infructueuse dans les tavernes, les PJ finiront par rencontrer un vieux marin dans un coin sombre de la taverne, un homme avec des yeux fatigués et une barbe grise. Ce dernier semble avoir passé sa vie sur cette île et a dû payer le prix de sa curiosité. En échange d'un bon verre d'alcool, il s'ouvre à eux et parle de Serkhan, un ancien chasseur de trésors qui a autrefois exploré les recoins les plus sombres de l'île.

Serkhan, un homme de race mixte, né d'un croisement entre un Serptesh et un être humain, a une réputation assez sinistre. Il vit dans un vieux campement de fortune à l'extérieur du port, dans un refuge abandonné qu'il appelle la «Hutte des Ombres». Loin d'être un ami des Serpteshs, Serkhan a acquis son statut particulier en ayant survécu à une rencontre avec les dieux noirs du temple, mais à quel prix ? Il aurait connu des horreurs indicibles, mais il est aussi le seul à avoir vu de près les secrets du Mamba Noir. Selon les rumeurs, il détiendrait un

artefact puissant lié à la divinité vénérée par les Serpteshs, et c'est peut-être ce qui lui a permis de rester en vie.

Serkhan est un ancien chasseur de trésors, maintenant plus un ermite que tout autre chose. Il a renoncé à toute recherche de richesse pour se concentrer sur sa propre survie. Bien qu'il soit méfiant et un peu fou, il est aussi très pragmatique. Lorsqu'il rencontrera les PJ, il semblera réticent à tout contact avec eux, mais après quelques tentatives de persuasion, il leur révélera qu'il sait comment entrer dans le temple du Mamba Noir.

Serkhan avertira les PJ que l'île est maudite, et que ceux qui s'aventurent trop loin risquent de perdre leur âme dans les profondeurs du culte. Cependant, il leur donnera des indices précieux :

- Le chemin à travers la jungle : Il existe plusieurs sentiers cachés à travers la jungle, mais ils ne sont jamais clairement visibles. Serkhan connaît ces sentiers secrets, qui sont marqués par des pierres sculptées recouvertes de glyphes anciens, représentant des symboles mystérieux associés au Mamba Noir.

- Le Temple : Le temple est protégé par des créatures mythiques, mais aussi par des serpents géants qui obéissent à la volonté des Serpteshs. De plus, il y a une porte secrète menant à un sous-sol obscur où se trouve le cœur du culte. La pierre recherchée par les PJ.

- Le Culte du Mamba Noir : Il explique que, selon certaines légendes anciennes, le Mamba Noir est plus qu'un simple dieu – c'est une entité corrompue qui

nourrit l'île elle-même. Les Serpteshs considèrent ce temple comme un lieu sacré où ils communiquent directement avec cette entité primordiale. Tout contact avec ce temple peut provoquer la fureur du Mamba Noir.

- L'artefact d'entrée : Selon Serkhan, la clé pour entrer dans le temple est un artefact particulier, un masque serpent orné de pierres précieuses noires. Il croit qu'un ancien prêtre déchu détient cet artefact, il campe à l'entrée du temple.

Serkhan est clair : il peut guider les PJ jusqu'au temple, mais les risques sont immenses. Il les prévient que tous ceux qui se sont aventurés trop loin ont disparu, et il n'a jamais vu un seul étranger revenir du temple du Mamba Noir.

Cependant, si les PJ lui demandent un moyen de négocier avec les Serpteshs ou de détruire le culte, il leur parlera d'une ancienne prophétie qui pourrait les aider à comprendre la véritable nature du Mamba Noir et peut-être à battre l'entité. Selon cette prophétie, un élu pourrait récupérer l'essence du Mamba Noir et l'utiliser contre lui. Mais personne n'a encore prouvé qu'une telle prophétie avait un fond de vérité.

Les PJ devront donc choisir leur approche : négocier avec les Serpteshs, braver les dangers du temple, ou peut-être même chercher à détruire l'entité elle-même.

L'île de Croche-Feu et son temple du Mamba Noir sont un véritable cauchemar vivant, où la mystique du soleil noir

et les cultes impies façonnent un environnement aussi magnifique que mortel. Les PJ se retrouvent confrontés à des choix complexes et à des créatures terrifiantes, tout en découvrant que la Pierre Obsidienne et le temple dissimulent bien plus que ce qu'ils pourraient imaginer.

Le Temple du Mamba Noir : Un Lieu de Terreur et de Mystère

Le temple se situe donc au pied du volcan, sur une falaise abrupte, avec l'entrée principale sculptée sous la forme d'un serpent géant en pierre, un symbole d'Abalath. Cette architecture donne immédiatement une impression de terrible puissance et de mystère sacré. Le pont suspendu reliant la falaise et l'entrée principale semble instable, et des ombres serpentes rôdent autour, surveillant tout mouvement.

Dans une hutte improvisée, non loin du début du pont suspendu, un ancien prêtre Serptesh vit dans un dénuement absolu. Il est totalement fou. Dans sa hutte on peut trouver un masque de serpent en or, clef pour entrer dans le temple.

Les Salles du Temple

Le temple comporte cinq salles, chacune avec des particularités qui devront être abordées avec prudence par les PJ :

1- Salle des Colonnes Multiples (Salle de rassemblement des adeptes) :

Cette salle ouverte est un centre de

vie pour les Serpteshs. Les adeptes se rassemblent ici pour discuter des rites et de leurs croyances, souvent avec une forte atmosphère mystique et pesante. Le fait d'être ici pourrait être dangereux : les cultistes pourraient les repérer et les accuser d'hérésie ou de profane.

2 - Salle centrale avec le magma :

Cette salle, au centre du temple, est dominée par un lac de magma, dont les passerelles en pierre permettent aux visiteurs de s'aventurer au centre, où repose une statue de serpent géant. La statue garde un joyau magique rouge dans sa gueule – la relique sacrée du temple. Cette relique est probablement liée au pouvoir de Abalath et pourrait être l'objet d'une quête pour les Serpteshs ou même un moyen de manipuler les éléments magiques du temple.

3 - Prison :

Dans ce couloir se trouve les cellules pour les prisonniers du culte. L'une des cellules pourrait contenir une aventurière prisonnière, victime d'une précédente expédition et qui pourrait fournir des indices cruciaux ou des avertissements sur ce qui les attend dans les autres salles.

4 - Salle de la pierre obsidienne :

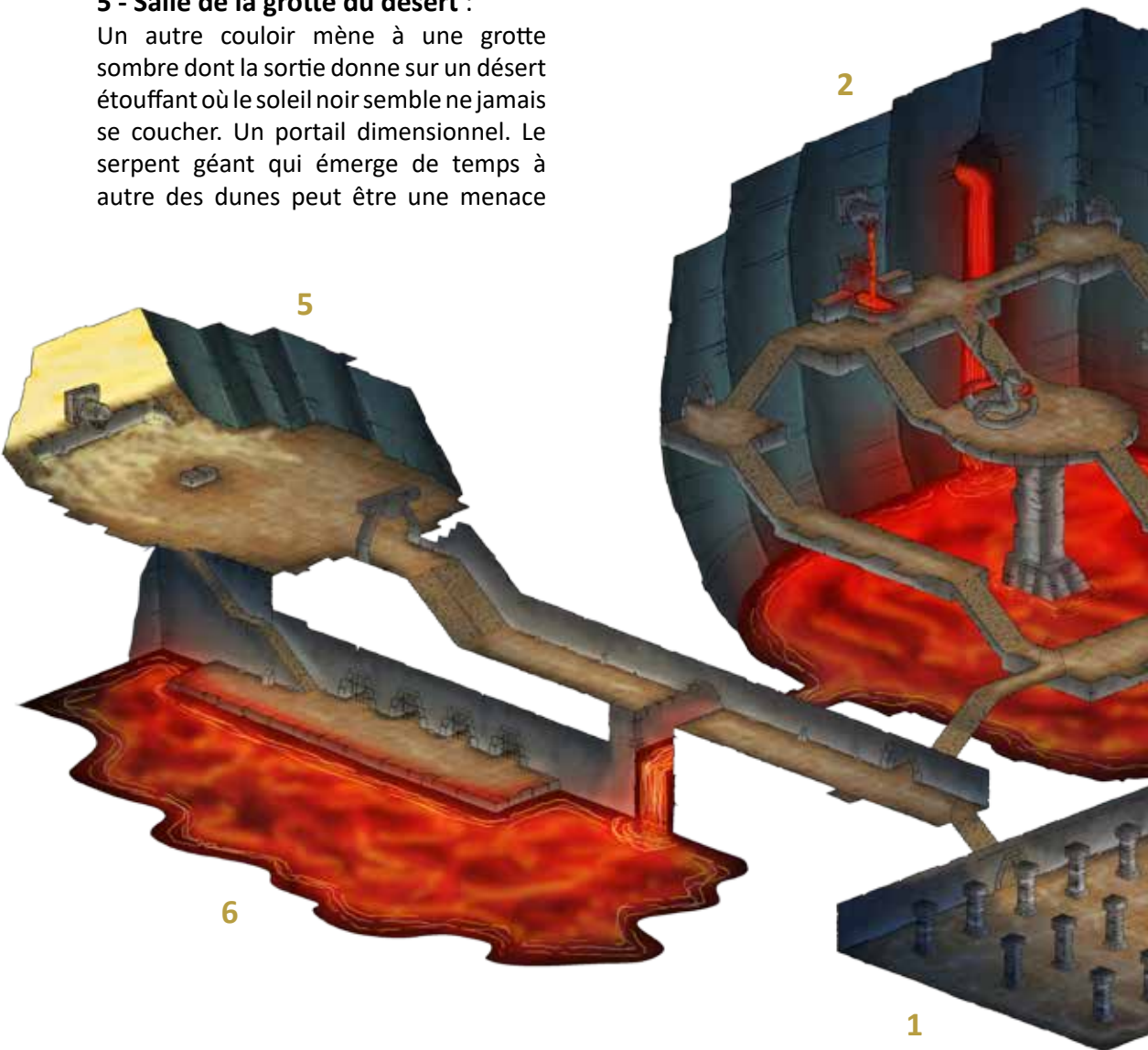
Sur la droite du temple, un couloir mène à la salle secrète où la pierre obsidienne est gardée sertie dans une idole en or. L'oeil noir réagit au moment où l'on s'approche de son logement. Voler cette pierre sera un acte de profanation, et il est très probable que cela provoque l'ire des cultistes. Cependant, l'âme de la demi-elfe Akrinya De Celestrime, piégée à l'intérieur de la pierre, pourrait

jouer un rôle clé pour les PJ, surtout si elle parvient à les aider en invoquant un rayon de lumière solaire capable de faire face à certaines créatures comme les serpents sombres ou les morts-vivants.

5 - Salle de la grotte du désert :

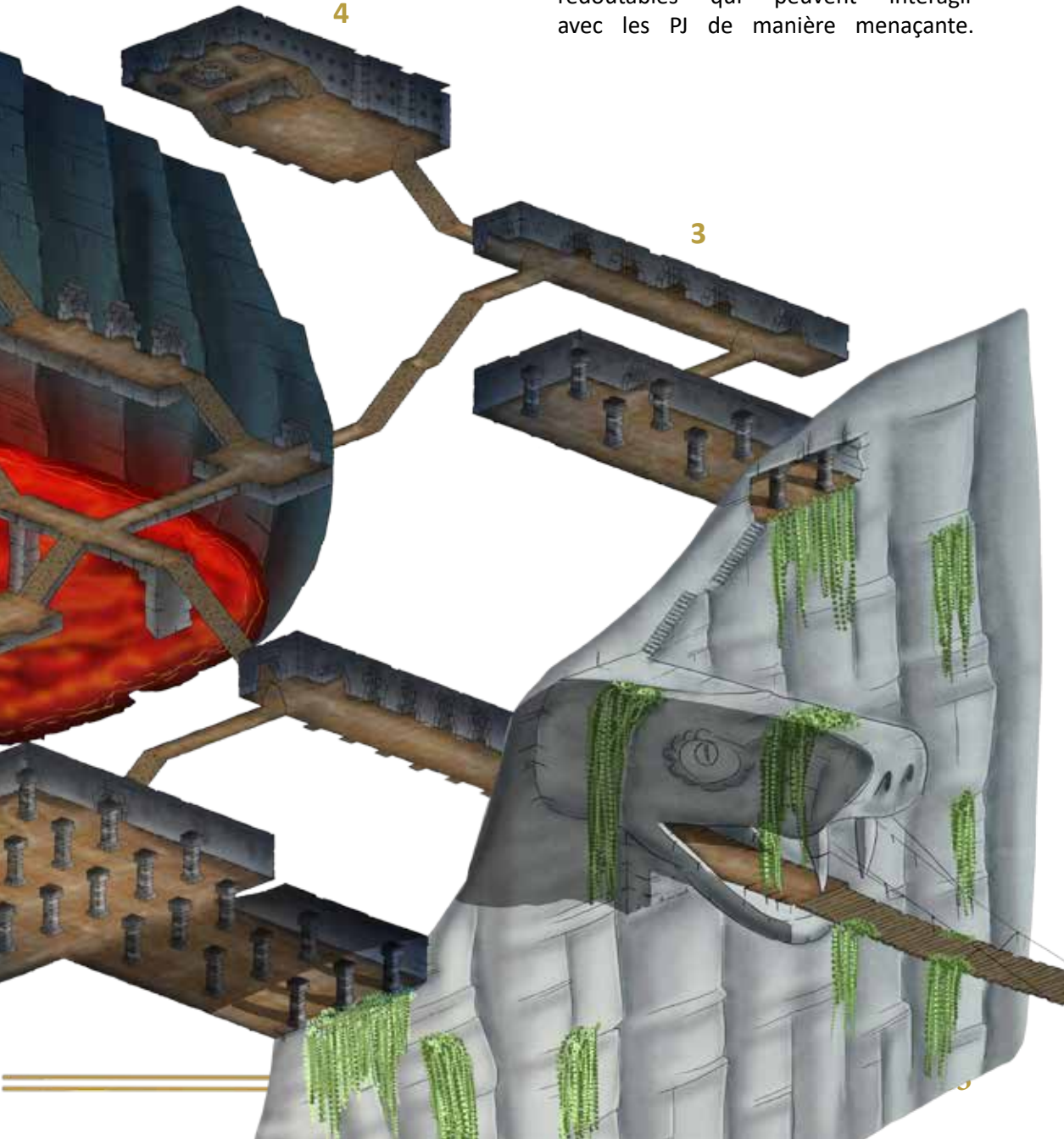
Un autre couloir mène à une grotte sombre dont la sortie donne sur un désert étouffant où le soleil noir semble ne jamais se coucher. Un portail dimensionnel. Le serpent géant qui émerge de temps à autre des dunes peut être une menace

directe pour les PJ, ou encore un guide pour d'autres forces plus sombres.



6 - Lac de lave :

En contrebas, un lac de lave baigne une plateforme. Il est habité par des Salamandres, des créatures redoutables qui peuvent interagir avec les PJ de manière menaçante.





Salamandre

(1-2)

Les salamandres sont originaires du Plan Élémentaire du Feu et apprécient donc tous les endroits où il fait chaud. Personne ne sait vraiment pourquoi ces créatures cruelles et malfaisantes viennent dans le Plan Primaire. La tête et le torse d'une salamandre ressemblent à ceux d'un humain, si ce n'est qu'ils sont couleur cuivre. Dans 80 % des cas, elle a une tête d'homme et sa barbe comme ses moustaches sont tellement rousses qu'elles semblent faites de flammes. Si elle a un visage de femme, ce sont ses cheveux qui sont

de cette couleur. Elle a des yeux jaunes et luisants qui passent parfois au vert phosphorescent. En dessous du torse, le corps de la salamandre est celui d'un gros serpent, sa couleur se dégradant en partant de l'orange pour devenir rouge terne au bout de sa queue. Tout son corps est couvert de minuscules appendices qui paraissent perpétuellement en flammes, mais ne se consomment jamais.

Dans le Temple du Mamba noir, plusieurs salamandres habitent le lac de lave en tant que gardiennes de la prison.



[Archétype puissant, boss rang 2]
NC 5, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +3* DEX +0 CON +3 *
INT +2 SAG +2 CHA -2
DEF 19 PV 55 (RD 5 / Magie) Init 10
Lance +8 DM 1d8+7 + 1d6 de feu
Voie des créatures magiques rang 1 (RD 5 / Magie)
Corps enflammé (Voie des créatures élémentaires rang 2)
Capacités
Immunité au feu : la salamandre est immunisée aux DM de feu.

à une poursuite furieuse et peut-être même un coup de théâtre final, où l'âme d'Akrinya pourrait les aider pour que les PJ échappent à la colère des cultistes.

Akrinya De Celestrime : L'Âme Bienveillante

L'âme d'Akrinya est enfermée dans la pierre obsidienne. Bien qu'elle soit piégée, elle est bienveillante et cherche à aider les PJ. Elle leur expliquera qu'elle est une demie-elfe, ancienne prêtresse du soleil, et qu'elle a été trahie par un ancien culte d'Abalath. Son esprit est condamné à errer à l'intérieur de la pierre, mais elle possède encore le pouvoir d'invoquer un rayon de lumière solaire capable de dissiper les ténèbres et de blesser les créatures obscures du temple. Elle pourra donc être une alliée précieuse contre les Serpteshs ou pour contrecarrer les plans du Mamba Noir.

Une fois que les PJ auront acquis la pierre obsidienne, il sera crucial qu'ils quittent l'île rapidement, car les Serpteshs et les forces du Mamba Noir feront tout pour récupérer la pierre. Ils devront faire face



Chapitre 10

Voyage sous menace

De retour à Port-Sable après leur longue et périlleuse expédition, les aventuriers débarquent du Tal-Bariss, le robuste navire robuste du le capitaine Hank Tabar. Celui-ci, fidèle à sa promesse, à l'intention de se diriger vers les côtes du désert de Tanith, pour y déposer les PJ qui veulent se rapprocher de la région où il pourront retrouver la troisième et dernière pierre. Mais il y a une escale à faire avant : la cité de Rhaya-Adil, un état côtier éloigné, pleine de mystères et de promesses de fortune. Le navire est bien rempli, et les marchands de toute sorte y prennent

place, échangeant des marchandises rares pour d'autres, plus familières aux terres d'Osgild.

C'est dans cette atmosphère de commerce effervescent que les personnages découvrent qu'ils devront se retrouver une nouvelle fois face à Lavygnia, la figure énigmatique de la pègre. Ses yeux pétillent d'une malice discrète alors qu'elle s'approche, visiblement en mission. La rencontre n'est pas fortuite. La pègre semble avoir un intérêt particulier pour ce voyage. Au moment même où le Tal-Bariss se prépare à partir, Lavygnia, avec sa finesse habituelle, a remarqué un petit groupe de mercenaires qui devraient normalement embarquer à bord. Un groupe d'une composition étonnamment similaire à celle des PJ : même nombre de membres, mêmes races, mêmes origines. Un hasard trop flagrant pour être ignoré. Ces mercenaires, ainsi que leurs commanditaires, semblent avoir des intentions cachées. Ils ne sont là ni pour faire du commerce ni pour faire une simple croisière. Ils ont pour mission de tuer un voyageur quelque part en mer. Mais l'identité de la cible leur est inconnue. Leurs instructions sont claires, cependant : un certain commanditaire, qui se trouve aussi sur le navire, leur désignera la victime une fois en mer. Mais



qui est ce mystérieux commanditaire ? C'est ce que Lavygnia souhaite que les PJ découvrent. Elle leur demande de se faire passer pour des mercenaires, d'attendre d'être contactés et de démasquer, avant que l'assassinat ne soit commis, l'homme qui tire les ficelles dans l'ombre.

Les jours suivants sont une mer calme, presque irréaliste dans leur tranquillité. Cependant, les PJ n'ont pas le temps de se reposer, car une série de personnages hauts en couleur se mêlent à la population du navire. Il y a Miguelito Lézamour, un gnome énergique et acrobate, qui, avec ses compagnons halfelins, transforme le pont du navire en un véritable cirque flottant. Puis il y a Garcim d'Or, un mage

solitaire et mystérieux, qui mène un groupe de quatre sages dans le calme, concentré sur la science et l'étude. Six courtisanes, avec Lilim Arlène en tête, se glissent comme des ombres parmi les passagers, leur regard et leur sourire dissimulant des intentions souvent aussi acérées que des poignards.

Mais derrière les rires des saltimbanques et les murmures des courtisanes, les PJ savent que le danger rôde. Les mercenaires, eux, attendent patiemment que le moment de leur mission arrive. Mais au fur et à mesure du voyage, des doutes naissent. Peu à peu, les PJ saisissent des bribes d'informations qui les mènent à une vérité dérangeante : Bertrand-Coeur, un marchand parmi les passagers, semble être celui qui tire les ficelles. Il échange des regards furtifs avec Vasco Uranit et Garcim d'Or, deux autres personnages influents à bord. Les négociations portent sur une carte précieuse, un artefact qui indique la position des pirates de la confrérie du cimeterre, une carte que Bertrand-Coeur semble vouloir vendre au plus offrant. Mais le véritable dessein de Bertrand-Coeur est bien plus sinistre. Dès qu'il aura conclu sa négociation avec l'une des deux parties, il demandera à ses mercenaires d'éliminer l'autre, en mer, loin des regards. Les PJ, en étant aux aguets, peuvent alors jouer un rôle crucial pour déjouer cette manœuvre sournoise.



5 lanceurs de sorts NC 5,

un nécromancien et 4 élémentalistes (un par élément)

Garcim d'Or, Nécromancien

[archétype normal + boss berserk 2.5]

NC 5, créature vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +2* SAG +0 CHA -1

DEF 14 PV 44 Init 14

Toucher nécrotique +12 DM 3d6+4

Voie de la magie maléfique rang 2 :

Vampirisation (L) +12 DM 2d6+3, à 30m,
régénère d'autant

Animer un cadavre (L) : revient à la vie
avec les mêmes stats, mais -2 attaque et
initiative

Élémentaliste

[archétype normal + boss berserk 2.5]

NC 5, créature vivante, taille moyenne

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +1 SAG +1 CHA +1

DEF 14 PV 44 DM physique/2 Init 14

Attaque élémentaire +12 DM 3d6+4

Voie des créatures élémentaires rang 1 :

immunité aux attaques de son élément

Souffle élémentaire (L) cône 5m x

10m DM 7d6, DEX 13+ pour 1/2 DM

Amulette de Protection (Voie de la magie
de combat rang 2)



Tout semble se dérouler selon le plan, jusqu'au moment où une tempête inopinée s'abat sur le navire. Les vagues, les éclairs et le vent transforment le voyage en une épreuve de survie. Le capitaine Tabar, désespéré, tente de redresser le navire dans la tempête, mais le destin en décide autrement. Une fois le calme revenu, ils se retrouvent non loin d'une île inconnue : Kalar, une terre mystérieuse, apparemment à l'écart de toute cartographie.

Là, le capitaine décide de faire escale, afin de trouver du bois pour les réparations. Et, alors qu'ils s'apprêtent à aborder, un autre navire apparaît à l'horizon, arborant un pavillon inconnu.

Ce sont des Amazones, venant de terres lointaines, étrangères aux coutumes d'Osgild. La rencontre est périlleuse, car leurs cultures diffèrent profondément de celle des PJ et des autres passagers du Tal-Bariss. L'échange de biens et de ressources pourrait tourner au drame si la diplomatie fait défaut.

Les Amazones, comme tout peuple isolé, ont leurs propres règles, leur propre hiérarchie. Les PJ, toujours dans leur rôle de médiateurs, devront savoir naviguer entre les tensions diplomatiques et les alliances possibles. Peuvent-ils réparer leur navire ensemble, ou l'incompréhension aboutira-t-elle à un affrontement brutal ? Le temps pressant, les réparations ne devront pas attendre...

mais les PJ savent que leur plus grand défi réside toujours dans la découverte du commanditaire, et peut-être dans l'issue fatale qui se dessine à bord du Tal-Bariss.

Les Amazones

Ce sont des navigatrices chevronnées. Pour une rencontre un peu musclée, 5 amazones NC 5 font une rencontre NR 11 (pour un groupe niveau 10). Elles pourraient même être montées sur des hippocampes géants ! Pendant que leur



galère fait des manœuvres de diversion, des amazones montées sur hippocampe peuvent prendre à revers le navire des PJ.

voie du compagnon hippocampe : idem voie du montreur d'ours, sauf :
rang 1 : Fidèle monture (voie du cavalier) au lieu de Impressionnant.

Amazones montées

[Archétype rapide, loup de mer niveau 9 (compagnon aquatique 5, survie en mer 4, amazone 2)]

NC 5

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 19 PV 38 Init 18

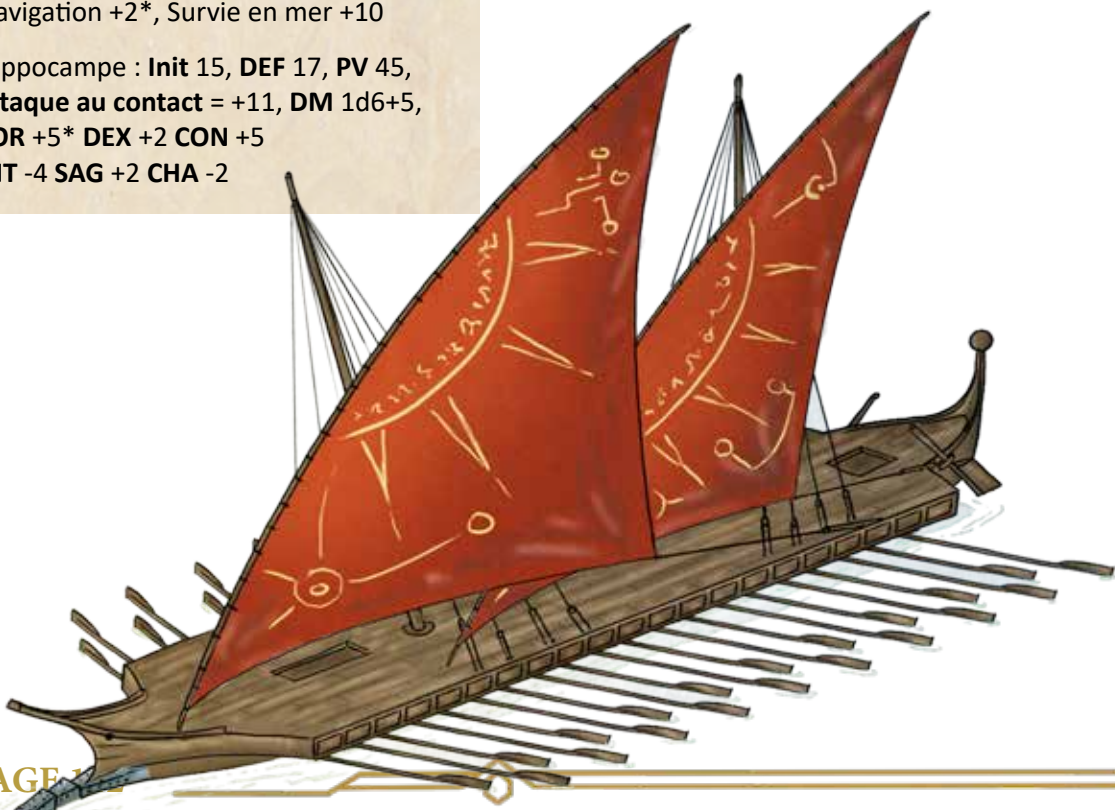
Harpon +16 DM 1d6

Equitation +5, Escalade +5, Natation +5,
Navigation +2*, Survie en mer +10

Hippocampe : **Init 15, DEF 17, PV 45,**
attaque au contact = +11, DM 1d6+5,
FOR +5* DEX +2 CON +5
INT -4 SAG +2 CHA -2

Ainsi se tisse l'intrigue, où secrets, trahisons et alliances temporaires s'entrelacent. Entre la mer, les intrigues humaines et la rencontre avec des peuples inconnus, les PJ devront jouer de finesse, d'intuition et de courage pour surmonter les épreuves et découvrir, enfin, la vérité.

Navire amazone



Chapitre 11

Trouble à Rhaya-Adil

Histoire

Bien avant l'avènement de l'Empire d'Osgild, la civilisation des Terres du sud prospérait dans le désert de Tanith. Son déclin inexorable l'a finalement conduite à l'oubli, mais ses vestiges parsèment encore aujourd'hui les dunes et les vallées fertiles de la région. Jadis, cette civilisation s'étendait sur les rives de l'océan Pélurique, laissant une empreinte indélébile sur les terres et les peuples. De lointains descendants Sudiens vivent toujours sur les côtes, perpétuant une partie de leur héritage.

Géographie

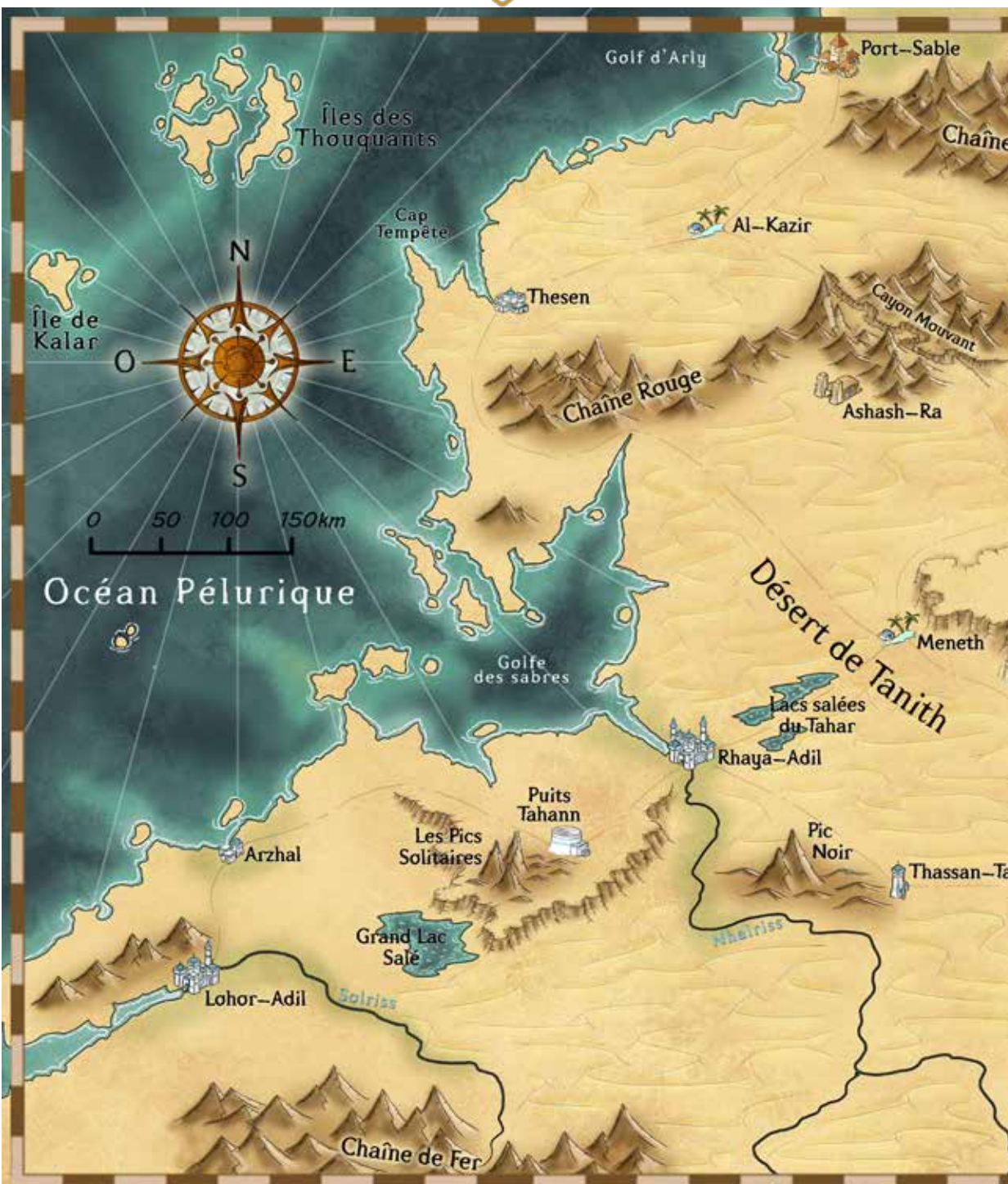
Aux yeux des étrangers, le pays semble être une immense mer de sable. Pourtant, il est loin d'être uniforme : ses reliefs accidentés, ponctués de massifs montagneux de faible altitude, donnent naissance à de longs fleuves qui irriguent les vallées fertiles du sud-ouest. Sur la côte ouest, deux puissantes cités-États dominant le paysage. Plus au sud-est, caché au bout de pistes arides, se dresse la mystique citée divine de Laelith, ultime destination des pèlerins en quête de vérités spirituelles.

Les peuples

Sur les côtes, les Adil-Sann règnent en maîtres. Ce peuple belliqueux, majoritairement composé d'humains à la peau mate, est structuré en grandes familles marchandes, riches et raffinées. Hospitaliers par nécessité, ils restent toutefois attachés à un protocole strict, où traditions et tabous régissent chaque interaction. Tout affront, même involontaire, doit être réparé, non forcément par la violence, mais par des indemnisations ou des dettes d'honneur. Leur société repose sur un matriarcat rigide : si les hommes assurent la défense de la communauté, ce sont les femmes qui détiennent les richesses et le pouvoir spirituel. Leur voix prime dans les décisions essentielles, et elles peuvent accéder aux plus hauts rangs religieux.

Au cœur du désert, deux autres peuples survivent, relégués au rang de légendes pour la majorité.

Les Horrdériens, ou «hommes moloch horridus», évitent tout contact avec l'extérieur. Humanoïdes à la peau couverte d'épines écailleuses, ils vénèrent le Soleil Noir et inspirent la crainte. Leurs gigantesques serpents de sable, rayés de noir et de blanc, sont des montures redoutables leur permettant d'évoluer aussi aisément sur les dunes mouvantes





que sur les parois rocheuses.

Leurs ennemis jurés, les Atlaniss, sont des humains transformés par le désert. Adaptés à cet environnement hostile, ils vivent dans des villages souterrains près de lacs cachés. Leurs alliés sont les redoutables Drakovers Desertiss, créatures colossales domptées pour affronter les serpents de sable des Horrdériens.

Politique

Ancrés dans des traditions millénaires, les Adil-Sann maintiennent une structure sociale rigide. Les Chevaliers de Talesh imposent un ordre parfois expéditif sur les côtes, tandis que les marchands les plus influents s'efforcent de cultiver des relations diplomatiques avec les nations voisines, telles que les royaumes des terres d'Osgild, le Rhagarron ou Alarian. La navigation sur l'océan Pélurique est périlleuse, cette vaste mosaïque de mers intérieures étant sillonnée de détroits traîtres et de routes commerciales disputées.

Économie

Le commerce et l'agriculture prospèrent grâce à des techniques d'irrigation avancées. L'esclavage est une pratique courante, et l'exploitation du sel, extrait des lacs salés, constitue une ressource clé. Dans les chaînes de Fer, on extrait des métaux rares comme le Durium et l'Adamantium, très prisés par les forgerons et enchanteurs.

Religion

Tous les dieux osgildiens sont vénérés, qu'ils soient bienveillants ou malveillants, car l'équilibre cosmique exige leur coexistence. Le culte de Périndé, la Mère protectrice des Adil-Sann, domine, suivi de Desdemone, Hellion et Orbis. Le Soleil Noir, bien que plus discret, conserve des fidèles. Les dieux masculins osgildiens sont souvent représentés sous une forme féminine. Les sacrifices par holocauste sont monnaie courante, bien que les offrandes humaines restent rares et réservées aux grandes célébrations. L'eau est sacrée et symbolise la vie. L'alcool, aux effets pernicioeux dans un milieu aussi hostile, est tabou. Offrir une coupe d'eau à un invité est un acte de respect et d'hospitalité, connu sous le nom de «Cadeau de la Vie».

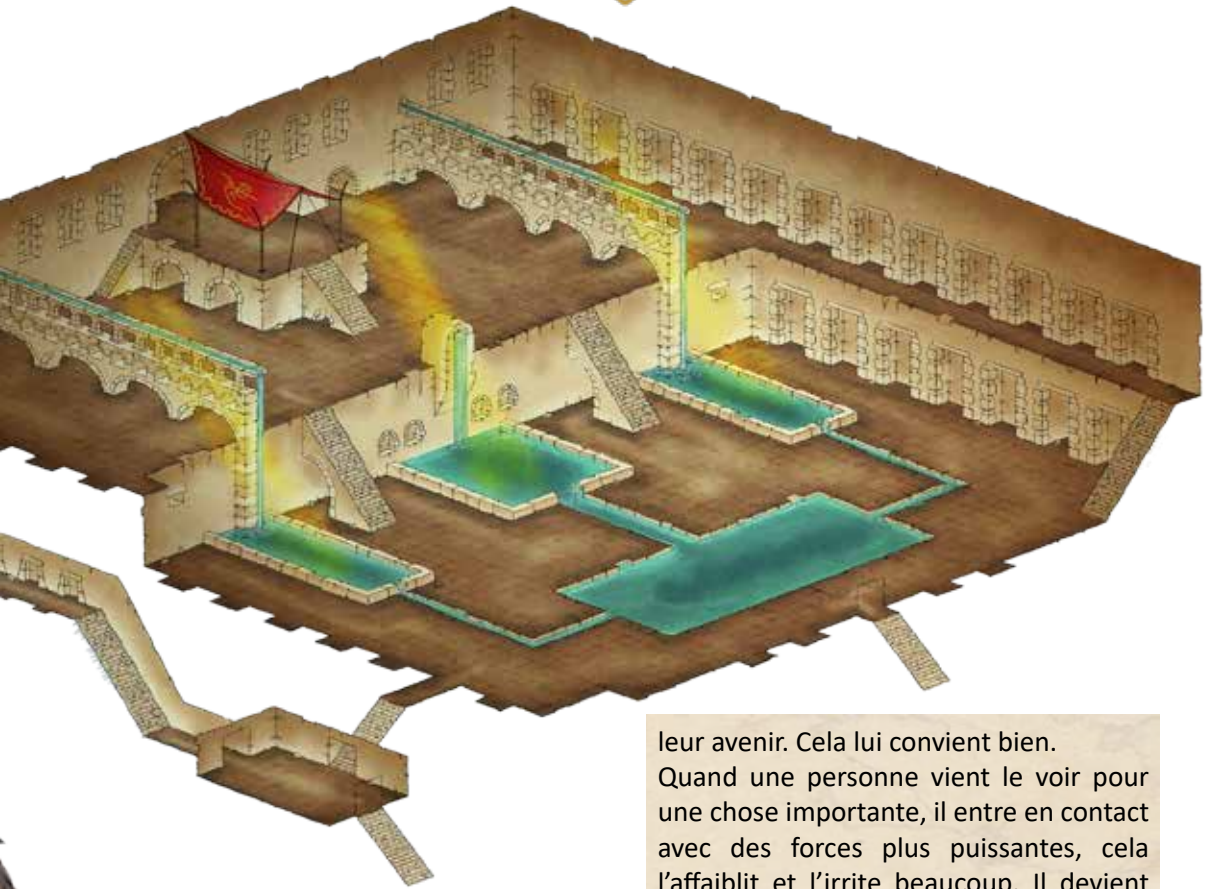
Rhaya-Adil, la Perle de la Côte

Cette vaste cité aux maisons blanches et rouges, dominée par les ruines d'un palais antique, s'étend sur une côte escarpée. Ses dômes et ses tours dominant l'horizon, tandis que son immense port, protégé par de hautes murailles et une chaîne massive, constitue un carrefour commercial cosmopolite. Les marchés regorgent de produits exotiques venus de contrées lointaines, et les aventuriers fraîchement arrivés peuvent aisément se faire remarquer par un dignitaire influent cherchant à régler des affaires délicates.

Intrigue et aventure

Les PJ, en quête de savoirs oubliés, pourront consulter l'érudit Nefir Thissian, connu pour sa curiosité et son sens des affaires. Pour une somme généreuse, il pourra les aider à décrypter les mystères





des pierres d'obsidienne, de l'œil noir et de Krag-Seklan. Toutefois, ses recherches prendront du temps, et il suggérera aux aventuriers de consulter l'Oracle de la Colline Délaissée, un Naga dont les visions pourraient dévoiler des vérités enfouies dans le passé et l'avenir...

Shéphis Aghnath, Naga oracle

[archétype standard, boss rapide rang 1] livre de règle COF page 264
Shéphis n'est pas une créature maléfique ni bienveillante. Elle se fait porter par la population locale des mets raffinés contre quelques visions parcellaires de

leur avenir. Cela lui convient bien. Quand une personne vient le voir pour une chose importante, il entre en contact avec des forces plus puissantes, cela l'affaiblit et l'irrite beaucoup. Il devient exigeant pour révéler ses visions.

Pendant ses recherches, l'érudite a attiré l'attention d'une secte d'adorateurs du soleil noir. Des agents de Krag-Seklan se sont levés dans la cité de Seklan-Thadiss. Ils ont commencé à prendre le pouvoir parmi les quelques rares, mais puissantes sectes des adorateurs du Soleil Noir dans le désert de Tanith. Un de leur agent qui travaille à la bibliothèque de la ville a remarqué Nefir qui se renseignait sur le culte du Soleil Noir et Krag-Seklan. Alors que les PJ sont avec l'oracle, les adeptes du soleil noir vont les attaquer

par surprise. Ils vont faire connaissance avec un puissant guerrier au service de l'ordre, Komodo. Si cela tourne mal pour les PJ, ils pourront avoir l'assistance du Capitaine Castiglione qui est sur tous les fronts.

Komodo, Grand maître assassin momifié

[Archétype rapide, Boss rang 5]

NC 13, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0*

INT +2 SAG +4* CHA +2

DEF 26 PV 212 (RD 15/feu) Init 18

Épée courte +15 DM 1d6+10 (+6d6)

Voie du tueur rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

Voie du PNJ récurrent rang 2 (*Spécial* : le grand maître des assassins peut utiliser tout adversaire à son contact, à l'exception de celui à l'origine de l'attaque, pour utiliser sa capacité Chair à canon.)

Voie des créatures magiques rang 3 (PV doublés)



Maître assassin momifié

[Archétype rapide, Boss rang 3]

NC 8, créature non-vivante, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0*

INT +2 SAG +4* CHA +0

DEF 22 PV 112 (RD 10 / feu) Init 18

Épée courte +11 DM 1d6+6 (+6d6)

Voie du tueur rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

Voie des créatures magiques rang 2 (PV doublés)



À noter que rencontrer le même nombre de maîtres assassins momifiés que le nombre de PJs sera déjà une rencontre difficile - le grand maître est traité comme un boss, qui doit lui être vaincu seul. Komodo donc au début du combat, présomptueux regarde les bras croisés ses sbires faire le travail croyant éliminer les PJ facilement. Ce n'est que quand il voit que plus de la moitié de ses troupes sont vaincues qu'il intervient. Mais il n'est pas suicidaire et préfère se replier si la situation n'est pas à son avantage. Il préviendra le grand prêtre local de son ordre et organisera une embuscade plus sournoise pour avoir le dessus avec plus d'hommes et une connaissance de l'adversaire.

Le groupe des assassins sont des momies. Si le groupe de PJs dispose de dégâts de feu, changez la vulnérabilité : RD 15/sacré pour un groupe sans prêtre, RD 15/argent sinon, etc. Dans l'idée, la vulnérabilité de la momie doit être un élément de jeu : les PJs ne savent pas à quoi la momie est vulnérable au départ,

il faudra trouver des indices / le dernier descendant du pharaon / un athame sacré pour la vaincre : car elle revient encore et toujours (voie de la créature magique rang 3)... Le grand maître et les maîtres assassins momifiés partageant la même vulnérabilité, cela permettra aux PJs d'expérimenter peu à peu.

Suite à cette altercation, les PJ apprendront que les hommes du Soleil Noir mènent des fouilles dans le désert et ont recruté les meilleurs terrassiers du royaume. Cette révélation les conduira dans un périple à travers les dunes brûlantes jusqu'à la cité en ruines d'Ashash-Ra, où repose un tombeau renfermant la dernière pierre d'obsidienne. L'affrontement avec ces adorateurs fanatiques et la course contre le temps pour s'emparer de l'artefact s'annoncent inévitables...

Chapitre 12

Le tombeau des larmes

Arrivés sur le site de fouille, les PJ découvrent un chantier titanesque : l'Ordre du Soleil Noir est en train d'exhumer les ruines d'une ville entière ensevelie sous le sable. Des centaines d'ouvriers, sous la surveillance étroite d'hommes en tenues beiges et coiffés d'un chèche, s'affairent dans une frénésie organisée. Ces surveillants ne sont autres que des Horrdériens, dissimulant leur véritable nature sous ces habits.

Les PJ doivent se hâter : parviendront-ils à découvrir l'entrée du tombeau avant l'Ordre du Soleil Noir ? Grâce à l'œil noir, ils ont un atout majeur. Leur discrétion sera cruciale : s'ils se font repérer, ils risquent d'affronter une escouade de sept Horrdériens, voire d'affronter à nouveau le redoutable Komodo.

Horrdérien

[archétype rapide, boss rang 3,5]

NC 6, créature humanoïde, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2* CHA -2

DEF 23 PV 76 Init 18

Saisie épineuse +12 **DM** 2d6+7, sur 15+ au dé d'attaque : la cible est agrippée, attaque d'étreinte

Étreinte mortelle +12 (+5 si victime Renversée) **DM** 3d6+7

Capacités

Corps hérissé (voie des créatures élémentaires rang 2) : la créature inflige +1d6 DM par attaque de contact réussie. Une créature qui l'attaque au contact subit 1d6 DM pour chaque attaque réussie. Si une victime est saisie ou agrippée par la créature, elle subit à chaque tour +1d6 DM supplémentaire (pris en compte ci-dessus). Lorsqu'elle est sous le soleil brûlant du désert, la



créature régénère 5 PV par tour - elle est immunisée aux effets débilissants du soleil (chaleur, déshydratation, coup de soleil, éblouissements).

Étreinte mortelle (voie du prédateur rang 2) : lorsque la créature réussit une attaque avec un résultat de 15-20 au d20, elle saisit sa proie et lui inflige immédiatement une attaque gratuite supplémentaire. Si la FOR de la cible est inférieure ou égale au prédateur, elle est de plus Renversée et Immobilisée. Pour se libérer, la victime doit réussir un test de FOR opposé lors de son tour et cela lui demande une action de mouvement (et une autre pour se relever si elle a réussi). Pour le joueur qui voudrait jouer un Horrdérien comme PJ : un jeune Horrdérien équivaut à un moine niveau 4 (voie de la maîtrise rang 3, voie du poing rang 3) - soit DEF +5, saisie épineuse +4 DM 1d8*, critique 19+. Utilisez la voie raciale



du drakonide pour remplacer une de ses voies de base. Le principal problème sera de lui trouver une diète adaptée s'il doit se trimballer loin du désert.

Des créatures aussi puissantes sont confinées dans le désert profond à cause de leur régime particulier - elles se nourrissent exclusivement de termites géants.

Le tombeau se révélera encore plus périlleux que le temple du Mamba Noir. À son seuil veille un gardien redoutable : un immense golem-serpent de sable, une entité sacrée pour le culte du Soleil Noir, prêt à anéantir quiconque oserait profaner ces lieux oubliés.

La première salle du tombeau abrite la sépulture d'un ancien prêtre. Trois imposantes dalles recouvrent le sol, mais la troisième dissimule un puits vertigineux plongeant trente mètres plus bas. Au fond, une statue de serpent veille dans l'obscurité. Deux couloirs latéraux s'ouvrent sur les ténèbres, mais ils ne mènent nulle part : un enchantement les lie, créant une boucle infinie qui ne sert qu'à égarer les intrus et à leur faire perdre un temps précieux.

Statue de serpent géant animée

Milieu naturel : spécial

[Archétype puissant, Boss rang 3]

NC 14, créature non-vivante, taille énorme

FOR +13* DEX -1 CON +13*

INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 28 PV 340 (RD 2 + 10 / Armes en

adamantium) **Init** 10

Coup de queue (3 cibles)

+23 **DM** 3d6+19, sur 15+ au dé d'attaque
les cibles sont fauchées

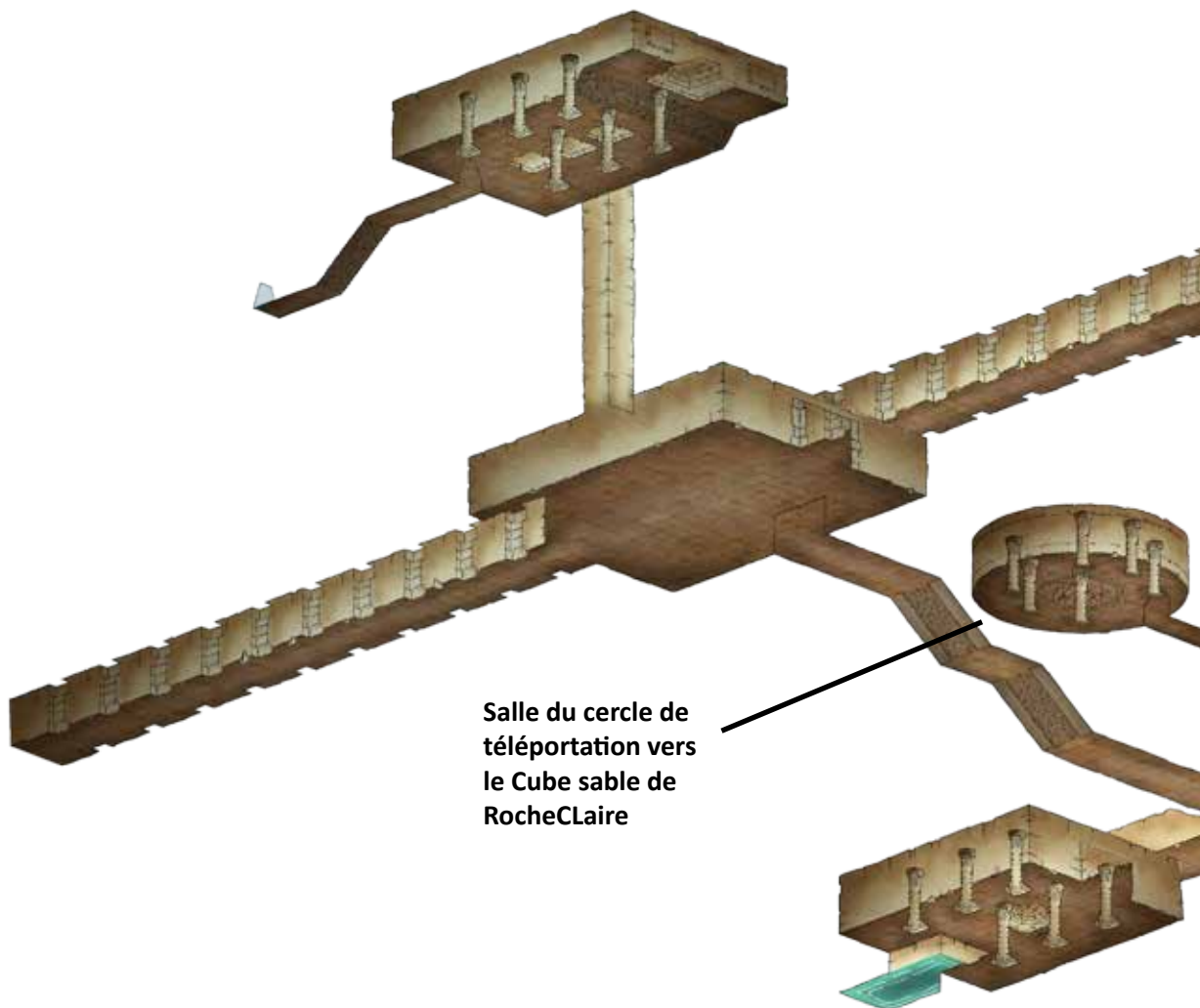
[Voie des créatures magiques](#) rang 2 (RD
10 / Armes en adamantium, PV doublés)

[Voie du colosse](#) rang 1

Capacités

Lenteur : toutes les créatures dans un rayon de 3 mètres autour du golem de pierre doivent réussir un test de SAG difficulté 14 chaque tour ou être *Ralentie* pendant un tour.

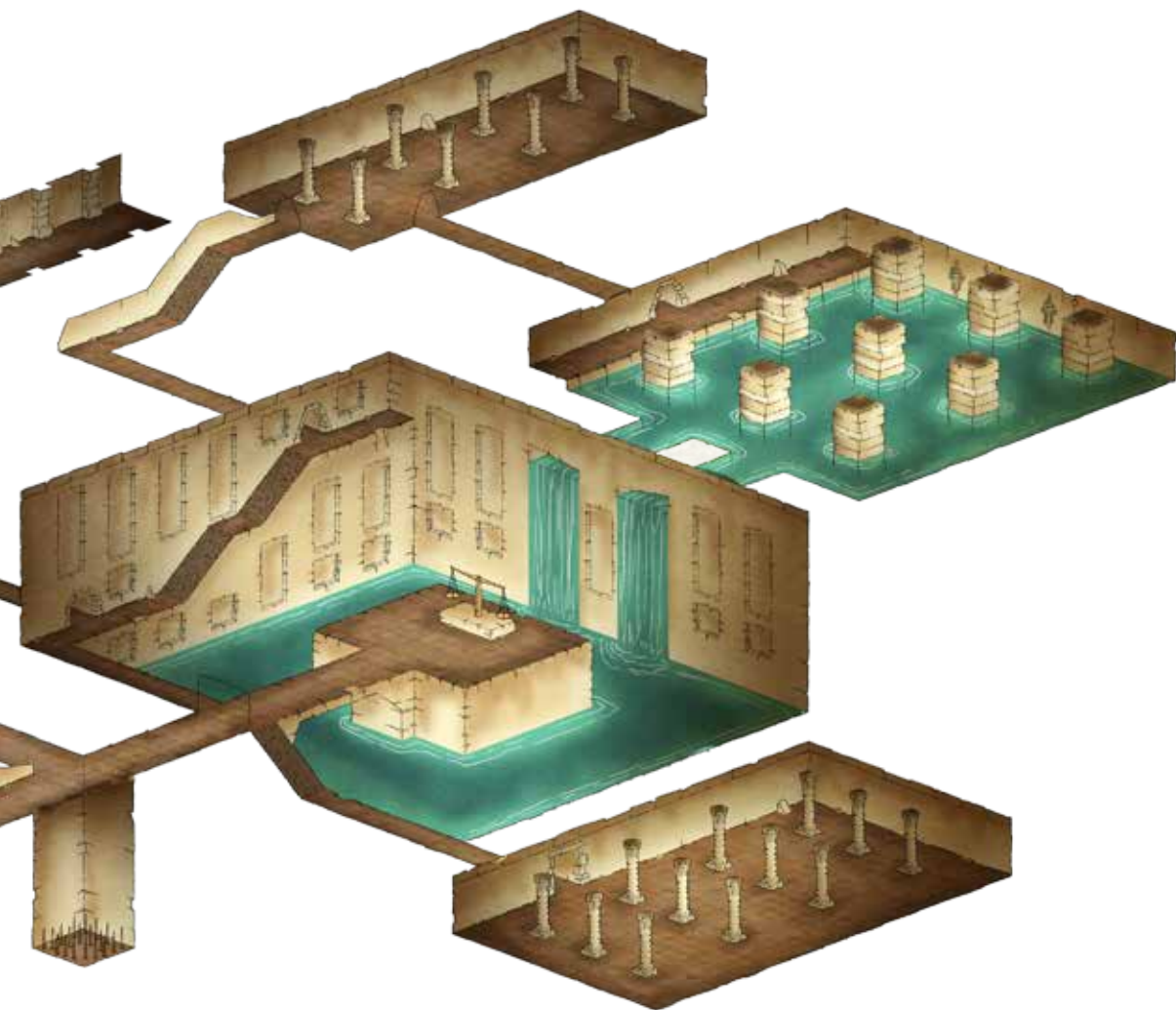
Résistance : le golem divise par 2 tous les DM élémentaires (feu, froid, électricité, acide).



Cette statue est quasiment indestructible - il est fortement recommandé aux PJ de bien lire tous les hiéroglyphes dans le temple et de se présenter devant la statue en effectuant un rituel d'expiation selon les règles. Sinon la colère du dieu serpent sera terrible... Même si la statue ne sort pas de la pièce.

Un troisième passage débouche sur un embranchement piégé : une trappe mortelle s'ouvre soudainement, révélant une fosse garnie de pics acérés, prête à engloutir les imprudents.

Au-delà de cette fosse, la chambre renfermant la pierre d'obsidienne se situe à gauche. À droite, la « Salle des



Larmes » abrite une immense balance, d'une sensibilité troublante malgré son âge vénérable. De cette salle part un couloir qui mène à une pièce circulaire, où un vaste cercle gravé de symboles cabalistiques s'étale sur le sol. Il s'agit d'un portail de téléportation. Bien qu'ils manquent de temps pour en percer tous les secrets, les PJ en retiendront assez d'informations pour qu'il puisse leur être utile par la suite. Pendant ce temps, à la surface, les Horrdériens poursuivent leur sinistre besogne.

Mais la plus grande menace du tombeau réside dans la pierre d'obsidienne elle-même. Elle renferme l'âme de Thénifia Hamoun, dernière héritière d'une lignée noble des anciennes Terre du Sud. Manipulatrice et ambitieuse, elle a su plier Krag-Seklann à sa volonté par le passé... et tentera d'en faire de même avec les PJ, jouant sur leurs désirs et leurs peurs. Son dessein ? Briser le Sablier de l'Ombre et libérer l'armée des Hommes-Sables, des guerriers spectres capables de semer la destruction sans limites de temps.

C'est elle qui dévoilera aux PJ l'emplacement de Seklann-Thadiss, la cité maudite où réside Krag-Seklann...



Chapitre 13

La noce cadavérique

Alors que les PJ s'emparent enfin de la dernière pierre d'obsidienne, leur voyage les conduit vers la légendaire Seklann-Thadiss, la cité des Pics Solitaires, où les attend une confrontation inévitable avec Krag-Seklann.

Depuis des siècles, les dunes ont enseveli l'antique métropole, ne laissant émerger que quelques vestiges aux pieds des pics déchiquetés. Un ancien aqueduc en ruine trahit la présence d'un réservoir à demi effondré, offrant aux PJ un passage vers les profondeurs oubliées de la ville.

Une large fissure s'ouvre sur un gouffre abyssal, révélant un enchevêtrement de structures taillées dans la roche. Plus bas, un pont effondré en partie s'étend vers une bâtisse lugubre. Une musique irréaliste, vaporeuse, semble y résonner, appelant les intrus d'une mélodie hypnotique...

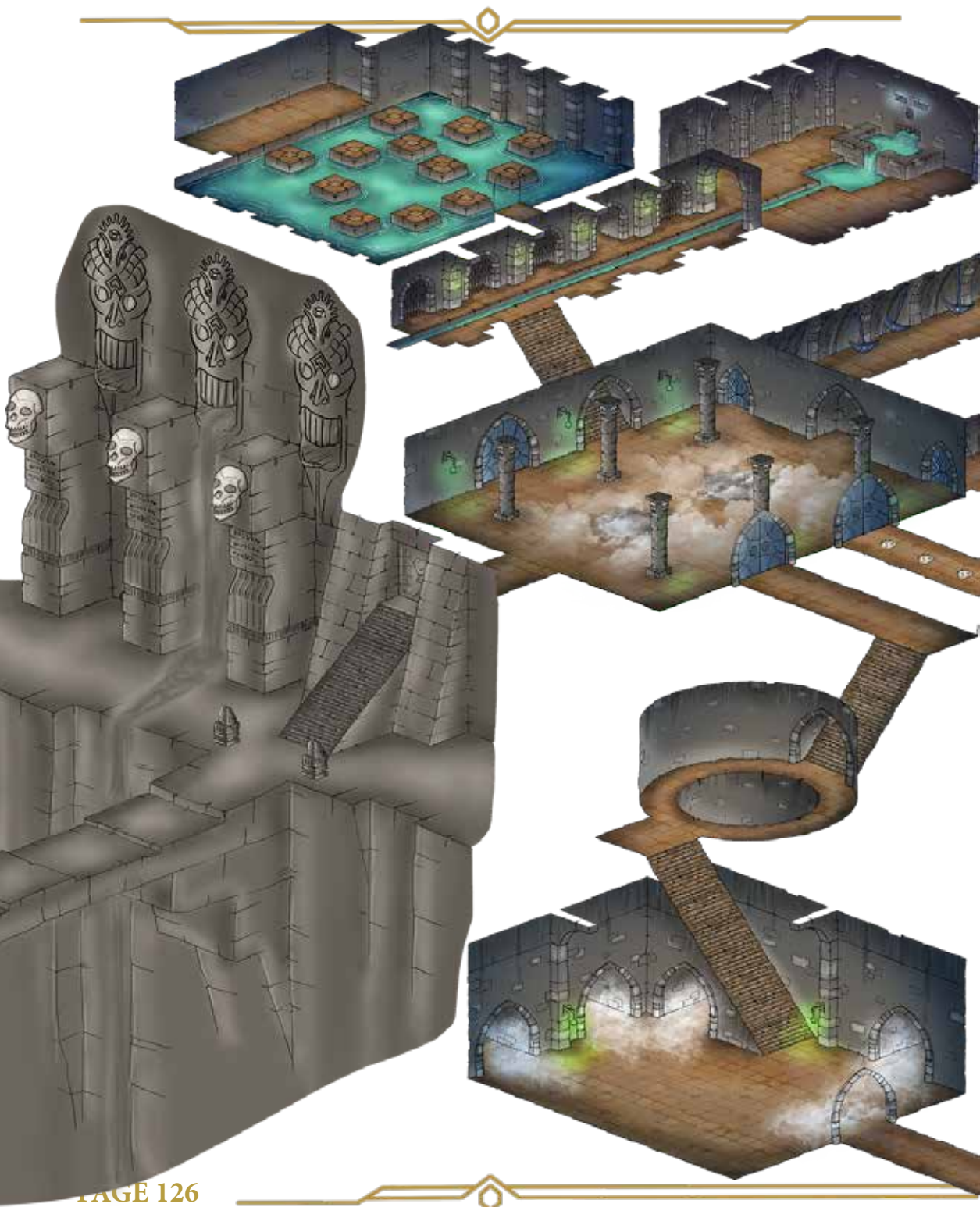
Dès qu'ils franchissent le seuil de la première salle, les PJ se retrouvent entraînés malgré eux dans une danse spectrale. Des silhouettes faites de sable ondulent autour d'eux, virevoltant en un rituel macabre. Mais l'étrangeté ne fait que commencer.

L'ombre de Krag-Seklann s'étire sur la vaste salle de banquet où tous sont forcés de prendre place. Avec lui siègent les trois concubines que les PJ ont aidé, sans le savoir, à être ramener à la vie. La

noce funèbre reprend là où elle s'était arrêtée il y a des siècles, et tous – PJ, spectres et même les sbires du Soleil Noir fraîchement arrivés – sont contraints d'y participer comme d'honorables convives. Une force irrésistible les enchaîne à ce simulacre de fête, où chaque rire, chaque toast et chaque danse obéissent à un dessein invisible.

Mais cette mascarade n'a rien d'un triomphe pour le grand prêtre du Soleil Noir. Ce dernier, furieux, comprend que les PJ détiennent l'Œil Noir – un artefact dont il veut s'emparer à tout prix avant la fin de la noce. Une fois la fête achevée, il compte s'emparer du Sablier d'Ombre, instrument de sa volonté, afin d'étendre sa domination non seulement sur le désert de Tanith, mais peut-être aussi sur les Terres d'Osgild.

Accompagné de plusieurs Horrdériens, et peut-être même de Komodo selon le degré de difficulté souhaité, le grand prêtre se prépare à frapper au moment opportun.





Krag-Seklann

[Archétype rapide, Boss rang 5]
NC 13, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +4 DEX +4* CON +0*
INT +2 SAG +4* CHA +2
DEF 26 PV 265 (RD 15/feu) Init 18

Épée courte +19 DM 1d6+14

Voie du tueur rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)
Voie de la magie maléfique rang 3 (Spécial : l'injonction mortelle est remplacée par le pouvoir d'attirer dans la noce cadavérique.)
Voie des créatures magiques rang 3 (PV doublés)



Les spectres de sable

[Archétype rapide, Boss rang 3]
NC 10, créature non-vivante, taille moyenne
FOR +0 DEX +4* CON +6
INT +0 SAG +2 CHA +2
DEF 20 PV 165 (RD 15/froid) Init 18

Contact intangible +10 DM 1d6+10+
Absorption d'énergie

Voie des créatures magiques rang 3 (RD 10/magie), vitalité surnaturelle, aveuglement par le sable.



Azal-Nariff, Le grand prêtre du soleil noir

[Archétype rapide, Boss rang 5]
NC 13, créature humaine, taille moyenne
FOR +1 DEX +2 CON +4
INT +1 SAG +4 CHA +3
DEF 20 PV 132 (RD 15/feu) Init 18
Kopesh +15 DM 2d6+4

Voie de la foi rang 4 : Parole divine, Arme d'argent, Ailes démoniaques, Foudres maudites.

Voie du guerrier maudit rang 5 : Arme maudite, Bouclier de la foi, Marteau spirituel, Châtiment maudit, Mot de pouvoir. (inversion des pouvoirs)

Voie des soins rang 4 : Soins légers, soins modérés, Soins de groupe, Guérison.

Voie de la spiritualité rang 3 : Vêtements sacrés, Protection contre le bien, Délivrance.

Voie du PNJ récurrent rang 3 (Spécial) : le grand maître des assassins peut utiliser tout adversaire à son contact, à l'exception de celui à l'origine de l'attaque, pour utiliser sa capacité Chair à canon.)

Adeptes du soleil noir (6)

[Archétype rapide, Boss rang 3]
NC 8, créature humaine, taille moyenne
FOR +3 DEX +4 CON +2
INT +0 SAG +3 CHA +0
DEF 22 PV 112 (RD 10 / feu) Init 18

Épée courte +11 DM 1d6+6

Voie de la foi rang 3 : Attaque Mortelle (L), Disparition (L)

Voie du guerrier maudit rang 4: Arme maudite, Bouclier de la foi, Marteau



spirituel, Châtiment maudit. (inversion des pouvoirs)

Voie de la spiritualité rang 3 : Vêtements sacrés, Protection contre le mal, Délivrance.

Briser le Rituel

Pour mettre fin à la Noce Cadavérique, les PJ doivent briser les quatre alliances de Krag-Seklann, ces anneaux qui le lient encore à ses trois concubines. Chacune d'elles joue un rôle clé dans ce sinistre rituel :

- **La Troisième Concubine** cherche à briser le Sablier d'Ombre, ce qui plongerait le monde dans le chaos. Les PJ doivent la surveiller et l'empêcher d'accomplir cet acte irréparable.

- **La Seconde Concubine** doit recevoir un nouveau réceptacle pour son âme afin d'être libérée.

- **La Première Concubine** pourra être sauvée si les PJ parviennent à retrouver le Veilleur, le seul à même de prendre soin d'elle et de la guider hors du cycle de la malédiction.

Les alliances, symboles de cette union maudite, sont disposées devant Krag-Seklann sur la table du banquet. Leur destruction est la clé pour briser l'enchantement et s'arracher à cette nuit d'ombres.

Le Sablier et l'Œil Noir

Dans une salle située plus haut dans le complexe, le Sablier d'Ombre repose sur une stèle, gardé par un piège des plus retors. Une vaste étendue d'eau s'étale devant lui, traversable uniquement par des dalles enchantées. Mais ces dalles ne suivent aucune logique apparente : chacune téléporte son occupant sur une autre, dans un cycle imprévisible et

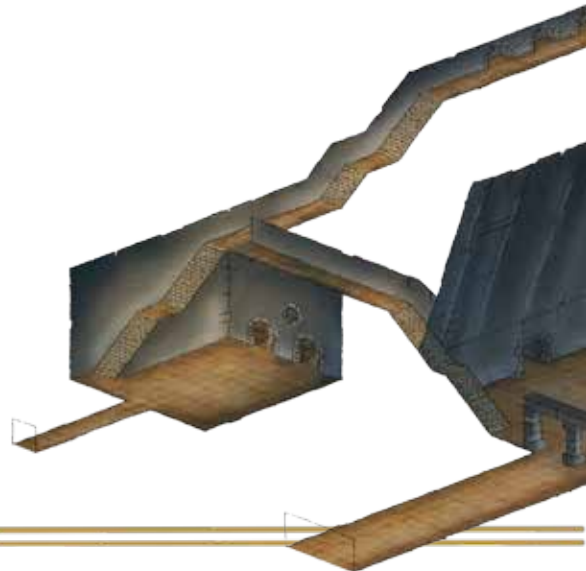
déroutant.

Si Komodo ou les adeptes du Soleil Noir pénètrent dans la salle en même temps que les PJ, le combat prendra une tournure chaotique. Il est probable que les sbires du culte, plus habitués à l'étrange et aux morts-vivants du désert, parviennent à s'emparer de l'Œil Noir et du Sablier d'Ombre...

Les Ennemis de Demain

Enfin, il ne faut pas oublier que Krag-Seklann et Azal-Nariff, bien que serviteurs du même culte, ne sont pas alliés. Chacun convoite le pouvoir suprême, et leur rivalité pourrait jouer en faveur des PJ... ou se révéler être un danger supplémentaire.

Le banquet touche à sa fin. Les masques vont bientôt tomber. La question est : qui, des PJ ou du Soleil Noir, en sortira vainqueur ? Au MJ de prendre l'initiative.



Chapitre 14

Aube ténébreuse

Alors que les PJ émergent des profondeurs de Seklann-Thadiss, ils aperçoivent les adeptes du Soleil Noir qui se replient en toute hâte. Azal-Nariff et ses sbires ont réussi à s'emparer d'artefacts d'une puissance redoutable. Impossible de les rattraper, mais leur destination ne fait aucun doute : la Cité Vide, un bastion oublié, plus au sud.

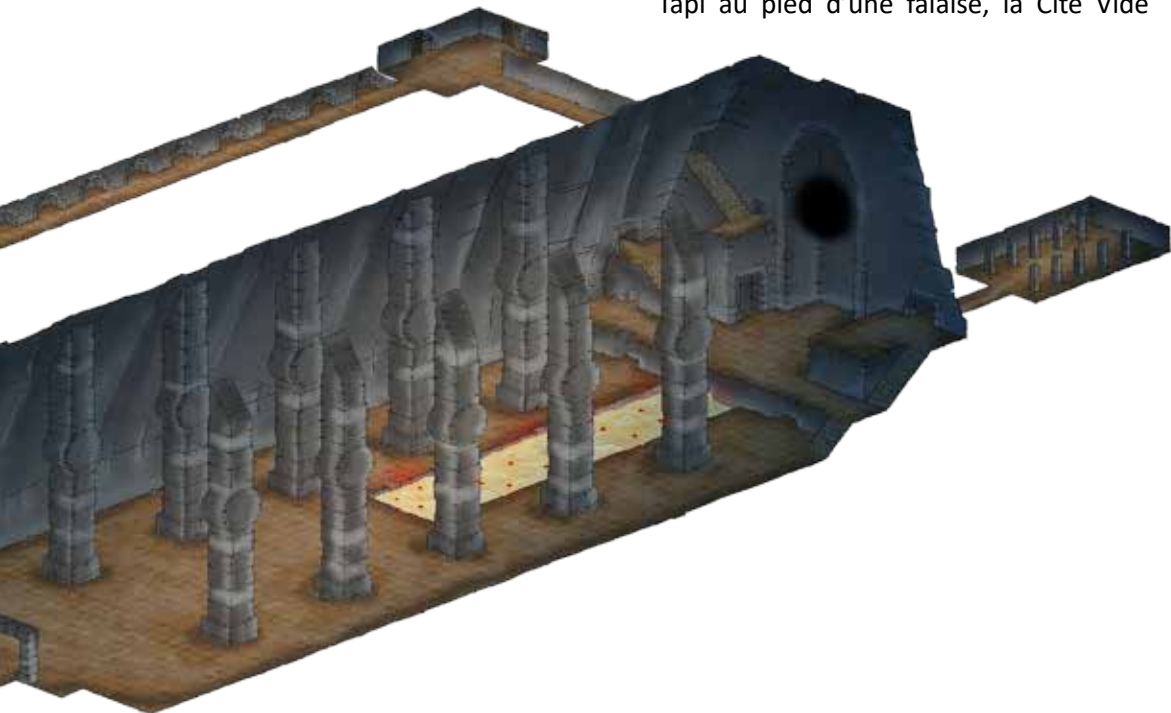
Là-bas, Azal-Nariff accomplit son rituel impie. Grâce au Sablier d'Ombre, il exhume une légion de guerriers de sable, façonnés dans la poussière du désert

et animés par une force malveillante. Leur marche silencieuse s'étend vers les Terres d'Osgild, annonçant l'avènement d'un âge de ténèbres. Mais son ambition ne s'arrête pas là : il projette d'atteindre RocheClaire pour briser les sceaux qui retiennent les fanatiques de la Crypte Noire.

Les PJ doivent frapper avant qu'il ne soit trop tard.

L'Assaut sur la Cité Vide

Tapi au pied d'une falaise, la Cité Vide



porte bien son nom : autrefois florissante, elle n'est plus qu'un squelette de pierre rongé par le temps. Désormais, elle est le repaire de plusieurs tribus Horrdériennes, prêtes à défendre leur territoire.

Au fil des heures, de plus en plus de guerriers de sable apparaissent dans les rues désertées, obéissant aveuglément à la volonté du prêtre du Soleil Noir.

Au loin, Azal-Nariff surgit sur le parvis d'un temple taillé à même la falaise, observant son armée se lever dans un silence funèbre. L'entrée principale est lourdement gardée, une forteresse vivante d'Horrdériens. Mais sur la gauche, une entrée secondaire, bien que défendue par une dizaine de guerriers, offre une brèche exploitable.

Les PJ devront faire preuve de ruse et de furtivité pour pénétrer le temple et récupérer le Sablier d'Ombre, seule arme capable de renvoyer l'armée de sable dans l'abîme.

Si l'infiltration tourne mal, le Capitaine Castaglione peut surgir de nulle part, prêt à offrir un coup de main décisif, que ce soit pour s'introduire dans le temple ou pour renverser le cours d'une bataille désespérée. De même, une intervention inespérée des Atlaniss pourrait offrir une échappatoire si la situation devenait critique.

L'Affrontement Final dans le Temple

À l'intérieur du sanctuaire, l'atmosphère est suffocante. L'encens noir brûle dans des braseros, et les ombres dansent sur

des murs recouverts d'anciens glyphes. Les PJ ne seront pas seuls : Azal-Nariff et ses lieutenants attendent.

Forces ennemies présentes :

- Azal-Nariff, Grand Prêtre du Soleil Noir (Boss rang 5, voir scénario 13).
- Komodo, Grand Maître Assassin Momifié (Boss rang 5, voir scénario 11).
- 6 Maîtres Assassins Momifiés (Boss rang 3, voir scénario 11).
- 10 Adeptes du Soleil Noir (Boss rang 3, voir scénario 13).
- 10 Gardes Horrdériens (Boss rang 3,5, voir scénario 12).

Le Sablier d'Ombre repose dans une salle latérale, sur la droite, au fond du temple. Une fois entre les mains des PJ, l'équilibre des forces s'inverse : les guerriers de sable deviennent leurs serviteurs.

Comprenant que la bataille est perdue, Azal-Nariff décide de fuir. Avant de disparaître, il se tourne vers Komodo et murmure : « *Nous devons rejoindre la Source des Sables.* »

Les deux fugitifs quittent le temple, suivis par leurs derniers fidèles, en direction du nord.

Si les PJ cherchent à percer le mystère de cette Source des Sables, ils n'ont qu'à examiner les inscriptions gravées sur les murs du temple. Elles décrivent un lieu ancestral, berceau du sable noir et blanc... autrement L'Ultime Confrontation : Le Duel pour l'Équilibre dit, les catacombes de RocheClaire.

Le combat contre le Soleil Noir est loin d'être terminé.

Chapitre 15

Les sources du sable

L'Ultime Confrontation : Le Duel pour l'Équilibre

Les PJ réussissent de justesse à arracher le Sablier d'Ombre des griffes du Soleil Noir. Une victoire à la saveur amère, car Azal-Nariff parvient à s'échapper, l'Œil Noir en sa possession. Avec sa garde prétorienne, il se précipite vers RocheClaire, déterminé à s'emparer de l'armée incontrôlable et à plonger le monde dans le chaos.

Le temps presse. Les PJ doivent retourner au plus vite dans leur ville natale pour empêcher l'impensable.

En arrivant à RocheClaire, ils découvrent une vérité plus complexe que prévu. La prison de l'armée incontrôlable n'est pas un simple artefact, mais un mécanisme d'équilibre où le Bien et le Mal s'entrelacent sous la forme de sable s'écoulant à l'infini dans des salles mystérieuses, cachées au-delà de la Crypte Noire.

Les Origines du Sceau de RocheClaire

Autrefois, l'Empire d'Osgild dominait le continent grâce à une puissance occulte redoutable. Mais son règne prit fin grâce à la révolte de nombreux peuples... et de l'ombre d'alliés oubliés.

Deux mages indépendants, jadis ennemis de l'Empire, unirent leur savoir pour sceller les forces maléfiques qui soutenaient cette tyrannie :

- L'un enferma une horde monstrueuse de morts-vivants dans un monde parallèle vide, accessible uniquement via la Crypte Noire sous RocheClaire.

- L'autre utilisa le Sablier d'Ombre pour paralyser l'armée des Hommes-Sables, empêchant son réveil.

Mais leur triomphe fut de courte durée. Trompant l'Empire pour obtenir son aide, ils avaient prévu de détruire définitivement ces deux forces, mais la guerre les emporta avant qu'ils n'aient pu accomplir leur mission.

Leur plan reposait sur un artefact oublié : le Cube de Sable, caché sous RocheClaire. Ce cube, d'origine inconnue, génère en permanence du sable noir et blanc, alimentant un déséquilibre constant entre le Bien et le Mal.

L'Ultime Bataille

Une seule solution pour empêcher Azal-Nariff d'invoquer l'armée incontrôlable : compléter le rituel commencé il y a des siècles.

Les Étapes du Rituel : Restaurer l'Équilibre

1. Activer la Balance du Tombeau des Larmes

Grâce à un cercle de téléportation, les PJ peuvent voyager entre RocheClaire et le Tombeau des Larmes, où se trouve la balance de l'équilibre.

Il faut l'ajuster avec du sable noir et blanc pour stabiliser les forces en jeu. Cela va prendre 25 % du sable noir et blanc que les PJ ont dans les deux bourses de sable qu'ils ont.

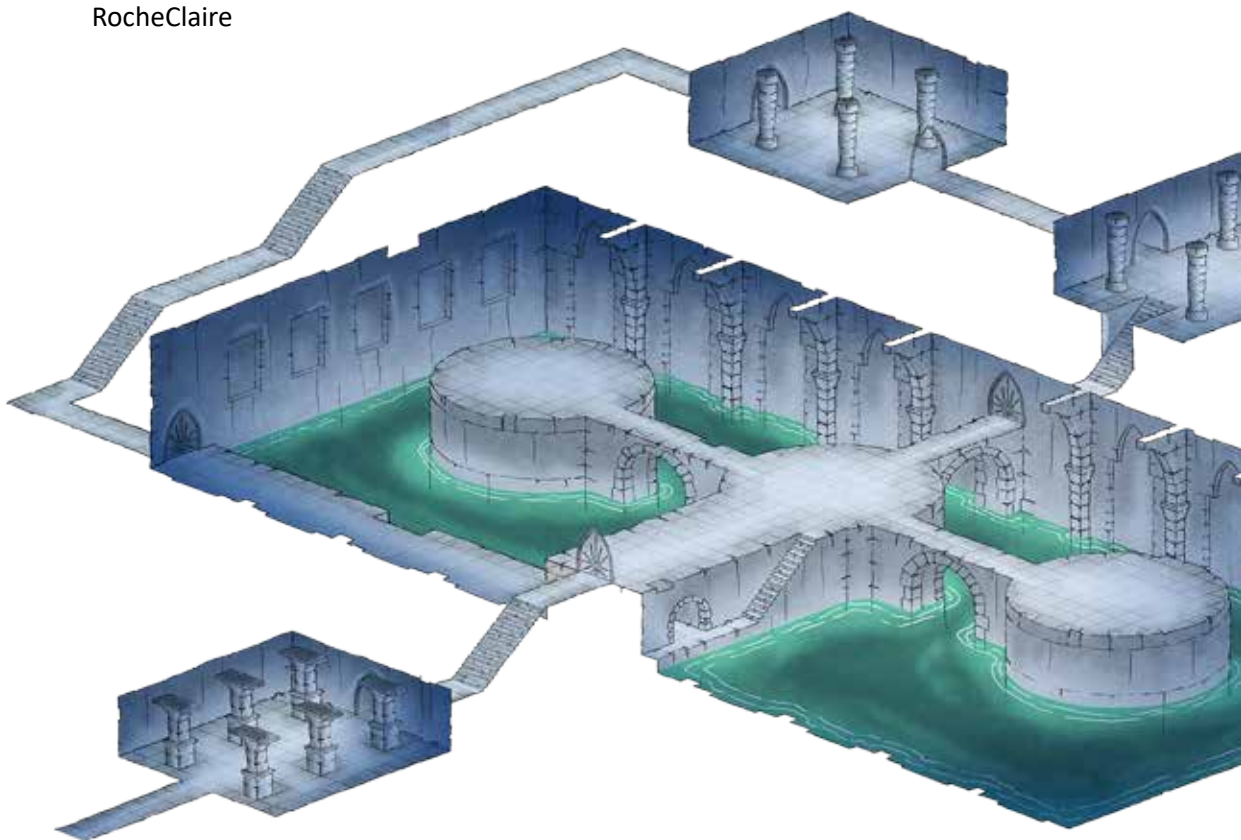
2. Accéder au Cube de Sable sous RocheClaire

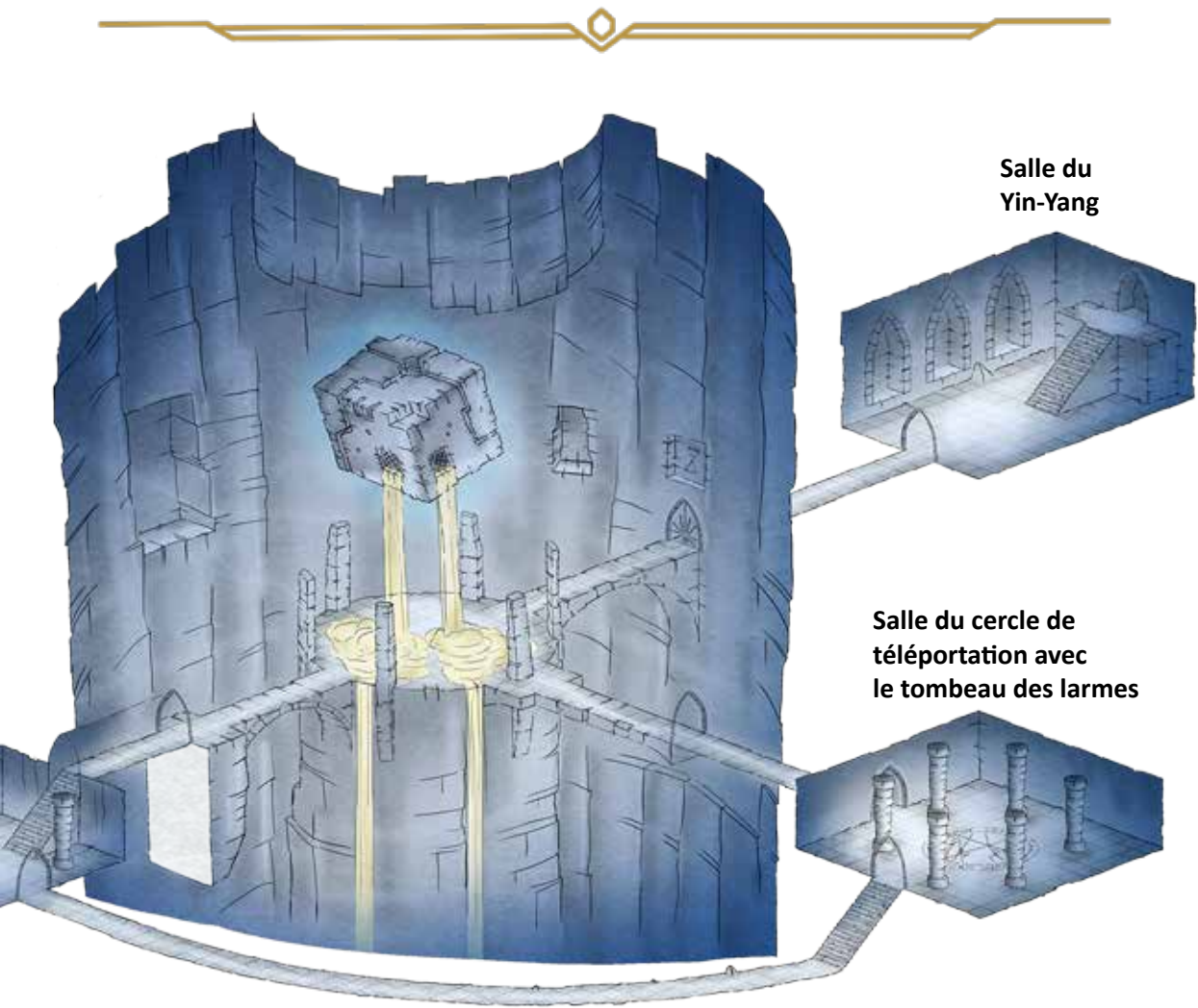
Dans une salle annexe, une plateforme gravée d'un sablier marque l'étape finale du rituel.

Devant elle, une cavité en forme de Yin-Yang attend le mélange parfait du sable blanc et noir. Il faudra y utiliser au moins les autres 25 % du sable noir et blanc que les PJ ont dans les deux bourses de sable qu'ils ont.

3. Briser le Sablier d'Ombre dans la Cavité

Une fois que la cavité en forme de yin-yang est rempli, les PJ doivent casser le Sablier d'Ombre et le déverser dedans.





**Salle du
Yin-Yang**

**Salle du cercle de
téléportation avec
le tombeau des larmes**

Ce geste transporte l'armée des Hommes-Sables dans la dimension de la Crypte Noire, où elle sera dévorée par les morts-vivants.

4. Utiliser l'Œil Noir sur le Cube de Sable

Ce dernier acte déclenche l'anéantissement des deux armées et rétablit l'équilibre. Le sable qui en coule maintenant est d'un côté blanc et de l'autre noir.

L'Affrontement Final : Les Gardiens du Chaos

Mais avant de réussir, les PJ doivent affronter Azal-Nariff et ses derniers sbires, bien décidés à prendre le contrôle du Cube avant eux.

Ennemis présents :

- Azal-Nariff, Grand Prêtre du Soleil Noir (Boss rang 5 – scénario 13).
- Komodo, Grand Maître Assassin Momifié (Boss rang 5 – scénario 11).
- 2 Maîtres Assassins Momifiés (Boss rang 3 – scénario 11).
- 2 Adeptes du Soleil Noir (Boss rang 3 – scénario 13).
- 2 Gardes Horrdériens (Boss rang 3,5 – scénario 12).

Bien que leur effectif soit plus réduit que dans le Temple du Soleil Noir, ils restent groupés et aucun renfort ne viendra cette fois-ci. Ni Castaglione, ni les Atlaniss.

Les PJ sont seuls face à l'adversité. Seuls garants de l'équilibre du monde.

Le Destin du Monde Est Entre Leurs Mains

Si les PJ échouent à accomplir le Rituel des Sables Éternels de Tanith, contrecarrés par les dernières engeances d'Azal-Nariff, alors RocheClaire tombe, et les terres d'Osgild sombrent dans une nuit sans fin. Des légions d'hommes-sables et de morts sans repos, désormais livrées à leur folie, se répandent comme une marée impie

sur les royaumes, ne laissant derrière elles que ruine et désolation.

Mais si les PJ triomphent, ils auront accompli ce qu'aucun arcaniste, si érudit fût-il, n'avait pu achever. Le sable d'équilibre, aux grains mêlés de lumière blanche et d'ombre noire, s'écoulera en un flot sacré, consumant les deux armées maudites dans une tempête d'harmonie, et offrira à Osgild l'espoir d'une aube nouvelle.

Alors, le Chevalier de Mauriac et les prêtres de la cité honoreront les héros selon les anciens rites, mais leur enjoindront de garder le silence. Car nul ne doit savoir ce qui sommeille encore sous les carrières oubliées de RocheClaire...

