



LA CITADELLE DE KERVALA

Une courte aventure pour quatre à six personnages joueurs de niveau 1 à 3

CREDITS

Adaptation 3.5:
Relecture:
Conception graphique:
Texte original:

Baron Zéro
Freya Haukursson
Wizards of the Coast
Dave Morris

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

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

Introduction:

Cette aventure suit l'expédition sur le Territoire des Ombres. Les aventuriers voguent vers le nord en compagnie du baron Aldred. Au cours de la traversée, le bateau essuie une tempête et doit mouiller à l'abri d'une baie pour réparer les avaries. Une citadelle en ruines est visible de la côte. Les aventuriers doivent l'explorer pour s'assurer qu'aucun danger ne menace. Cette aventure se situe dans le prolongement de l'expédition menée sur le territoire des ombres. Elle permet de développer une campagne. Elle peut s'imbriquer dans l'histoire précédente de deux manières. Si les personnages ont déjoué le complot de Béorn et l'ont révélé au baron, en récompense de leur loyauté, ils sont devenus membres de sa garde d'honneur. S'ils réussissent la présente expédition, ils seront admis de manière définitive dans la suite du baron. Si au contraire, le complot n'est pas révélé, Béorn est encore en vie, et il a présenté lui même les aventuriers au baron. Il compte saboter la mission de celui-ci et l'éliminer si l'occasion s'en présente. Béorn tente de s'assurer la complicité des héros ou bien fait en sorte que la responsabilité du meurtre leur incombe.



Préparatifs:

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

Prologue:

Aucun navigateur, même le plus téméraire, ne se risquerait à voguer vers le port de Beltain en plein coeur de l'hiver. La côte d'écume, au nord, est semée de récifs que battent des vents contraires. Il n'existe de plus aucun havre entre Clyster, votre lieu d'embarquement, et Beltain. Ce voyage est d'une importance cruciale pour le baron. Il compte signer un traité avec le Duc de Carnasse, qui prend ses quartiers d'hiver à Beltain. Fort de cette alliance, le baron tiendrait tête aux ennemis qui menacent le sud de son territoire. C'est pourquoi cette périlleuse traversée doit être effectuée. Au moment de doubler le Cap Calégon, le navire affrété par le baron Aldred essuie une tempête. Vous vous trouvez sur le pont, au plus fort de la tourmente, alors que vous pensiez célébrer l'année nouvelle dans la grande salle du château ! Les vents retombent enfin, laissant le navire dans un piteux état. Le mât est brisé et la coque présente de multiples avaries. L'équipage mouille les chaloupes et remorque le navire vers la côte, tandis que le baron Aldred consulte les cartes avec le capitaine. Fort heureusement, une immense forêt de pins recouvre la région. Il va falloir construire un mât de fortune avant de reprendre la mer. Le navire trouve enfin un mouillage. Tandis que les matelots mouillent l'ancre, vous remarquez avec étonnement une citadelle en ruines, battue par les marées, non loin de là. Le baron vous convoque alors dans sa cabine.

-Cette citadelle est peut être un repaire de brigands ou de gobelins. Nous ne pouvons risquer une embuscade tandis que nous effectuons les réparations. Rendez vous sur place et nettoyez l'endroit, mais ne tentez rien si vous rencontrez des forces supérieures en nombre. Prudence est mère de sûreté...-

Vous débarquez sur le champ, avides de trésors à découvrir et des faveurs futures de votre nouveau seigneur.

Les portes de Kervala:

Après une heure de marche dans la neige et les broussailles, vous parvenez enfin aux portes de l'ancienne citadelle. Le mur d'enceinte est composé de gigantesques blocs de calcaire. Cette architecture étrange ne correspond à aucun modèle connu. Un sentiment d'étonnement et de crainte s'empare de vous comme vous franchissez la porte principale. La désolation et la mort ont élu domicile en ces murs. La grande place, balayée par les vents de l'hiver est jonchée d'ossements calcinés, mêlés aux débris rouillés d'épées et d'armures. Un vieillard en haillons est assis à l'ombre des arcades. Sa chevelure blanche, plaquée par la bourrasque, entoure un visage sans vie. Son regard fixe contemple sans les voir les arbres, au loin.

A l'approche des aventuriers, le vieillard déclare qu'il est le gardien des Portes de Kervala et qu'il attend le retour de son maître. Interrogé, il raconte l'histoire suivante:

Voici des siècles de cela, le seigneur Kervala et ses quatre-vingt dix fils furent bannis de leurs terres. Une sombre malédiction planait sur leurs têtes. Ils devaient parcourir le vaste monde pour y bâtir un nouvel empire, mais cet empire ne devait s'étendre ni sur terre, ni sur mer. Après des années d'errance, Kervala échoua sur cette grève; où des enfants construisaient un château de sable. Le seigneur y vit un signe de la clémence des dieux et batit cette citadelle entre la mer et la terre. Il fit dresser une muraille contre les flots et vécut en paix, entouré de ses fils et de leur descendance. Mais un jour, un nouveau peuple vint de la mer. Fort de sa tradition, il voulut imposer ses propres dieux. Kervala s'enferma dans sa tour pour réfléchir aux moyens de repousser l'invasion. Mais les envahisseurs disposaient de puissants sortilèges. Kervala sombra dans un profond sommeil. Un autre sortilège condamna les portes de la tour. Une fois débarrassé de Kervala, l'envahisseur extermina ses fils et fit régner sa loi. Mais notre dieu ne supporta pas que son élu soit ainsi bafoué. Il déclencha une épidémie de peste suivie d'un gigantesque incendie qui ravagea la cité. Il déchaina les éléments. De violents tremblements de terre secouèrent la citadelle jusqu'à ce que les murailles édifiées par Kervala se lézardent. La mer regagna son territoire et les gobelins envahirent la cité. Il fut alors décidé que nul ne s'installerait dans la citadelle tant que Kervala serait plongé dans son sommeil. Car seuls ses élus peuvent habiter ces murs.

Le vieillard ne fait rien pour empêcher les aventuriers de pénétrer dans la citadelle. S'ils tentent de l'intimider en s'emparant de leurs armes, il s'évanouit aussitôt dans les airs. Les compagnons voient alors un chien noir disparaître au milieu des

ruines. S'ils poursuivent leur chemin sans provoquer le vieillard, il leur donne ce dernier conseil:

-Prenez garde, cet endroit est maudit! La mort hante ses lieux, elle guette les ennemis de Kervala.

Vous passez les portes de la citadelle et empruntez une longue avenue bordée d'immenses bâtisses lézardées. Vous enjambez les éboulis qui obstruent le passage. Un effroyable incendie a ravagé la cité. Vous repérez de nombreux ossements dont il est impossible de déterminer la nature. La pale lumière hivernale étire les ombres. De lourds nuages annonciateurs de neige obscurcissent l'horizon. Le vent qui s'engouffre entre les colonnes brisées siffle une sinistre mélodie. Un albatros s'envole en criant, effrayé par votre approche. Vous atteignez la place centrale et le sentiment de malaise s'accroît encore. Un gigantesque obélisque noir se dresse là. La surface en est recouverte

De symboles géométriques d'une écriture inconnue. L'atmosphère est baignée du calme qui précède l'orage. Si cet obélisque est la Tour de Kervala, mentionnée par le vieillard, aucune entrée n'est visible. De nombreux bâtiments, de cette même architecture massive, entourent la place. Le temps a parachevé les ravages de l'incendie. Deux constructions retiennent votre attention. La première est un petit édifice hexagonal surmonté d'un dôme élevé sur une terrasse carrée. L'autre est une forteresse entourée de quatre tours massives à l'assise carrée. Soudain, un mouvement furtif à une fenêtre de la forteresse: on vous observe!

La forteresse:

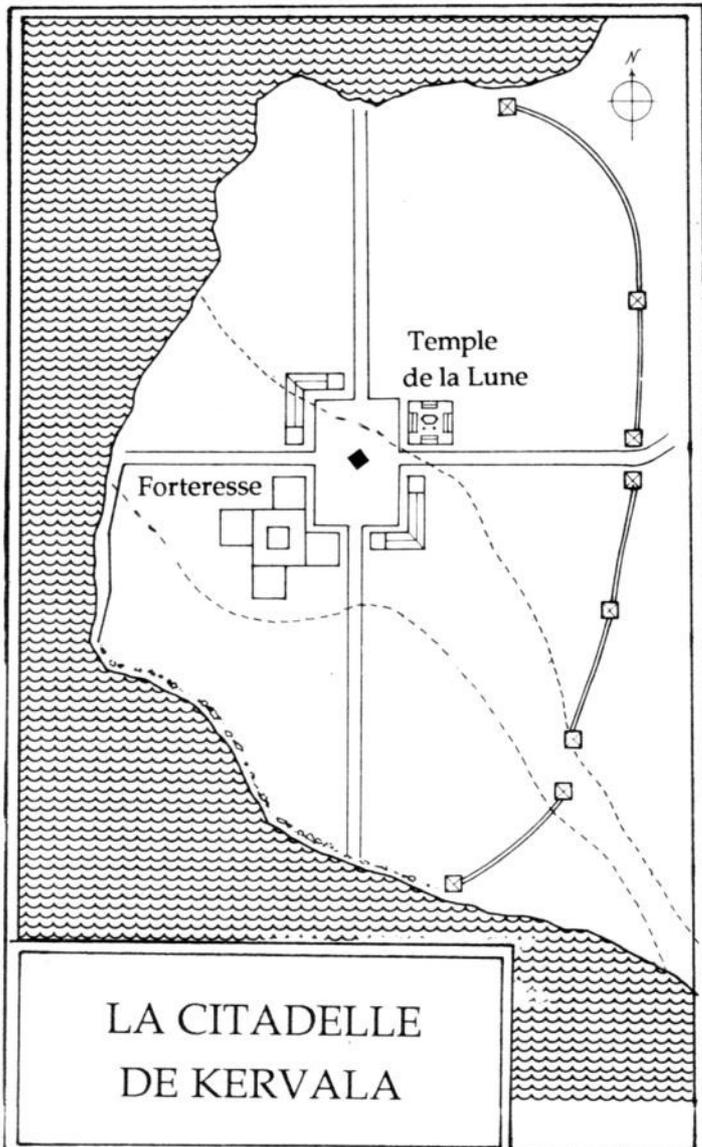
L'entrée est partiellement bloquée par les décombres du pont leviss. Vous escaladez les linteaux calcinés et parvenez enfin dans la cour intérieure. Le mur d'enceinte est en ruine, des bouquets d'algues séchées recouvrent les éboulis. Des flaques laissées par la marée ajoutent à la désolation. Les quatre tours ont résisté au cataclysme. Vous vous approchez de celle du nord, où se sont manifestés des signes de vie. L'arche de l'entrée est surbaissée. L'intérieur de la tour est plongé dans l'obscurité. L'escalier est sombre et humide, malgré les multiples lézardes des murs et du toit. Des marches branlantes s'élèvent vers un balcon, au premier étage de la tour. Au sommet de l'escalier, un monstre comme vous n'en avez jamais vu vous regarde, immobile.

Ce monstre est un troll zombi. Son apparence n'est que vaguement décelable dans la pénombre. Il ne parle pas et attaque si les aventuriers lui adressent la parole ou tentent de le rejoindre. Il se rue alors sur eux en poussant un hurlement effroyable.





Un trésor est dissimulé dans les décombres de ce bâtiment. Un test de fouille DD 18 permet de mettre la main dessus. Il s'agit d'un petit tambour de bois noir cerclé d'argent et d'un calice d'étain dont le rebord est serti de huit gemmes. Ces objets possèdent des pouvoirs magiques. Voir appendice 1 pour leurs propriétés. Les autres pièces de la forteresse sont insalubres. Les aventuriers se rendent compte que les explorer est inutile et dangereux.



Le Temple de la Lune:

De l'autre côté de la grande place, au nord est de l'obélisque, se dresse un bâtiment hexagonal, édifié au sommet d'une pyramide. Une gigantesque statue devait à l'origine s'élever devant le temple, mais elle a été déboulonnée de son socle et les morceaux dispersés. Vous gravissez les marches jonchées de gravats jusqu'au piédestal. Le linteau qui surmonte la porte est orné d'un croissant de lune surmonté d'un crâne grimacant. Deux statues de marbre blanc sont placées de part et d'autre de l'entrée. Elles représentent chacune un molosse assis. Leurs babines retroussées découvrent des crocs acérés d'un réalisme saisissant.

Ces statues sont des chiens de lune. Ces gardiens surnaturels se réincarnent en véritables bêtes fauves dès que quiconque tente de pénétrer dans le temple. Les chiens de lune combattent à mort, à moins que l'adversaire s'évanouisse ou soit tiré hors du perron. Alors seulement, ils reprennent leur posture et récupèrent tous leurs points de vie.

Après vous être débarrassé des chiens de lune, vous pénétrez dans une vaste salle hexagonale, surmontée d'un dôme lisse et brillant comme un miroir. Des motifs en spirale se déroulent autour des cercles de couleur qui ornent le sol. Au centre de la salle, une dalle brisée laisse voir un escalier en colimaçon qui disparaît dans la pénombre. Trois cadavres, réduits à l'état de squelette gisent près de la dalle. L'un d'eux est encore revêtu des lambeaux d'une robe de cérémonie. Ses doigts enserrant un bâton d'ébène incrusté de filets d'argent. Les traces sur le sol laissent supposer que l'endroit a été dépouillé de son mobilier.

L'escalier mène aux souterrains du temple, où se trouvent les appartements des prêtres ainsi que les lieux de culte. Des pillards ont déjà visité le bâtiment: les marches sont jonchées de débris de vaisselle et de meubles, une vingtaine de pièces d'argent sont éparpillées.

***1-Le bas de l'escalier**

Vous descendez jusqu'à l'intersection de deux couloirs larges de trois mètres. Le sol est parsemé d'ossements et de pièces d'armures rouillées. Au nord, un vaste escalier descend vers une lourde porte d'acajou. Le couloir est-ouest ne comporte aucune ouverture visible. À la lueur de vos lanternes, vous découvrez, quelques mètres plus loin, deux portes dans le couloir sud.

L'exploration des salles ne suit certainement pas l'ordre numérique. Quelques notes vous permettront de mettre au point vos propres descriptions.

***2-Salle commune**

La porte est entrebaillée. La pièce ne contient que quelques vêtements épars et de la vaisselle brisée. Un coffre renforcé de lourdes ferrures, est situé dans un angle.

L'ouverture du coffre était autrefois piégée. Une cache libérait un serpent venimeux dès que l'on tentait de forcer la serrure. Mais le mécanisme est maintenant rouillé, et le serpent mort depuis longtemps. Le contenu du coffre, lui non plus, n'a pas résisté aux assauts du temps et à la moisissure.

***3-Remise**

Cette pièce renferme divers outils de jardinage et un squelette qui tient une épée rongée par la rouille.

***4-Salle commune**

Cette salle est l'exacte réplique de l'autre. Elle ne contient pas de coffre.



*5-Robes et objets de culte

Des masques de démons brisés, batons de cérémonies et autres objets d'un obscur culte païen sont éparpillés sur le sol. L'endroit a été mis à sac, de nombreux squelettes s'entassent de part et d'autre, l'un d'eux encore revêtu d'une robe à capuche argentée. Il porte au doigt une bague d'or surmontée d'une pierre de jade.

Il s'agit d'un anneau des deuxièmes arcanes. Parmi les divers objets de cette salle, les aventuriers trouvent des calices et des bols d'une valeur totale de cinq cents pièces d'argent. Une aura démoniaque en émane; ils ne peuvent être vendus avant d'avoir été exorcisés par un prêtre.

*6-Les cellules

Vous longez un vaste corridor dont le pavage s'est disloqué comme sous l'effet d'un tremblement de terre. Les murs sont ornés de bas reliefs qui représentent la cité à ses heures de gloire. Les guerres contre les peuplades barbares sont relatées en détails. Un vaste panneau montre les ennemis portant sur leur dos le butin des vainqueurs. Le couloir dessert quatre geoles fermées dans lesquelles croupissent des squelettes enchaînés. Ils ont du mourir de faim, voici quelques siècles de cela. Quel crime abominable pouvait justifier un tel chatiment? L'atmosphère macabre de l'endroit vous incite à un rapide demi tour.

*7-Dortoir

Plusieurs hommes devaient vivre là: huit lits aux montants vermoulus sont alignés le long du mur.

*8-Dortoir

cette pièce est identique à celle qui lui fait face (7). une tapisserie, cependant, orne le mur sud. Curieusement, elle ne semble pas avoir subi les outrages du temps. Elle représente dans une horrible confusion des sacrifices humains, mêlés à d'odieuses pratiques nécromantiques et d'autres rites païens. La lune baigne ce tableau d'une lumière blafarde. Un démon jaillit de l'astre nocturne. Son cou et ses poignets grouillent de cobras animés d'une noire furie. Un aventurier qui contemple ce spectacle subit une attaque magique DD15, s'il rate son jet de sauvegarde, la victime est envahie d'une intense terreur. (voir P297 du MdJ). Cette malédiction est permanente et le personnage ne pourra jamais plus contempler la lune sans réprimer un frisson d'angoisse (cela pourrait donner lieu à une quête visant à trouver un remède à cette malédiction.)

*9-Bibliothèque

Les rayons étaient autrefois chargés de tablettes d'argiles dont seuls subsistent quelques fragments éparés sur le sol. En observant l'un d'eux, vous remarquez qu'il est recouvert de petits signes gravés dont le sens vous échappe.

*10-Oratoire

Cette petite pièce est dépouillée de tout ornement à l'exception d'un croissant de lune en argent incrusté dans le mur ouest. Les prêtres se rendaient dans cette chambre pour se recueillir et solliciter la bienveillance de leur dieu sanguinaire.

*11-Chapelle

Le couloir mène à un vaste portail d'acajou que vous ouvrez d'un coup. Vous pénétrez dans une grande salle surmontée d'un dôme. Elle renferme des objets de cultes: sceptres, masques, tambours et trompettes votives, robes. Des étagères recouvrent les parois. Certaines portent encore des boîtes de parchemin.

Les rouleaux de parchemins rongés par les vers et la moisissure sont illisibles. Dans leur exploration, les aventuriers trouvent de la vaisselle en métal précieux ainsi que quelques gemmes, le tout pour une valeur de 100 pièces d'argent.

*12-Le Choeur

Vous pénétrez dans une immense salle dévastée. Neuf squelettes, armés de cimenterres d'argent, attendaient votre venue et tournent vers vous leur face ricanante. Ils portent un torque d'argent autour du cou, un bracelet en forme de serpent est enroulé à leur bras gauche.

Les squelettes n'attaquent pas aussitôt. Dans un premier temps, ils pointent leur cimenterre en direction des intrus. Si les aventuriers font demi tour, ils les escortent jusqu'au charnier. Ils ne chargent que si les Pjs pénètrent plus avant. Chaque fois qu'un squelette est détruit, le bracelet qu'il porte se transforme en véritable serpent. Ces reptiles ne sont que des illusions et ne causent aucun dommage. Les torques valent chacun 60 pièces d'argent.

*13-L'ossuaire

Vous descendez un large escalier au pavement inégal et jonché de gravats. D'innombrables niches creusées à même la roche abritent une multitude de squelettes. Vous vous trouvez dans les catacombes. Vous vous heurtez finalement à une grande porte noire. Le bois gonflé par l'humidité présente des dépôts de sel à la hauteur du sol. Les lieux doivent être inondés lors des marées d'équinoxe. Une lourde traverse de pierre noire assure la fermeture de la porte. Des signes d'argent y sont incrustés. Vous ne pouvez les lire, mais ils semblent avertir d'une sombre menace.

En effet ! La porte est piégée. Si les aventuriers n'y prennent garde, ils déclenchent le mécanisme en soulevant la traverse. Une chute de pierres depuis le plafond (Voir GdM p.71)



Si vous avez survécu, la porte s'ouvre sur des ténèbres insondables. La lueur de vos torches semble absorbée par les parois. Allez-vous continuer ? Si oui, un étroit couloir mène à un escalier en colimaçon qui s'élève inexorablement. Aucune ouverture n'est aménagée. Il règne une atmosphère oppressante, seul l'écho de vos pas brise le silence. Vous montez, montez. L'ascension est interminable. Vous auriez déjà du atteindre la surface, mais les marches continuent leur fuite éperdue vers les hauteurs.

Les aventuriers ne peuvent plus faire demi-tour. Un sortilège puissant les a transportés à leur insu à l'intérieur de l'obélisque noir, la Tour de Kerval. Ils avancent à la rencontre de leur destin...

La tour de Kerval:

Vos jambes vous supportent à peine, une douleur lancinante vous transperce la poitrine. Rassemblant vos dernières forces, vous traversez une paroi de ténèbres d'une consistance visqueuse. Brusquement, vous vous retrouvez dans une vaste salle circulaire percée de hautes fenêtres et éclairée par la lune. Vous êtes désorientés; il vous est impossible de savoir combien de temps s'est écoulé depuis le début de l'ascension... douze chaises sont réparties dans la pièce. Leur haut dossier est gravé de motifs montrant les phases de la lune. Le sol est recouvert d'un réseau de lignes et de symboles. Des statuettes de bois, sculptées à l'image d'hommes et de bêtes, ou bien représentant des forêts et des cités, sont réparties sur la mosaïque, telles les pièces d'un vaste jeu dont les règles vous échappent...

Les chaises ne manquent pas d'exercer une fatale attirance sur les aventuriers exténués. Il se peut que l'un d'eux s'y adosse pour reprendre son souffle. Dans ce cas, ses compagnons voient sa silhouette se transformer. Seule subsiste une image grisâtre et éthérée. Le malheureux vient d'entrer dans le cycle du jeu de Kerval. Il ne peut quitter sa chaise avant la fin de la partie. A cet instant de l'histoire, divisez les joueurs en deux groupes: ceux qui ont pris un siège et ceux qui sont restés debout.

Si vous êtes assis, vous ne pouvez quitter des yeux les pièces disposées sur le sol. La signification de tout ceci vous échappe. Lorsque vous relevez la tête, vos compagnons ont disparus! Vous contemplez par les vastes fenêtres la cité enneigée éclairée par la lune. Sans raison, votre regard se noie de larmes tandis qu'une silhouette décharnée, vêtue d'une robe blanche, se matérialise sous les rayons de la lune. Elle s'avance vers vous d'une démarche hiératique. - Bienvenue, murmure-t-elle, dans le jeu de Kerval...

Si vous êtes debout, vous voyez le corps de votre compagnon se transformer peu à peu et prendre l'aspect diaphane d'un fantôme. La frayeur vous fait reculer d'un pas. L'infortuné ne vous prête plus aucune attention. Ses mains agrippent nerveusement les accoudoirs et il contemple le sol, fasciné. Vous sentez une présence dans votre dos. Une haute silhouette en robe blanche fait son apparition. Figure morne et grise, elle est l'image même de la mort. Ses traits sont fins et aristocratiques, une colerette en croissant de lune lui entoure le visage. Lentement, sa main désigne votre camarade assis: - Votre ami se trouve en mon pouvoir. Il ne tient qu'à vous de le libérer.

Kerval s'engage dans deux discussions simultanées. Vous devez séparer rigoureusement les deux groupes de joueurs jusqu'à la fin de la scène. Le personnage assis est devenu partie prenante de l'étrange jeu de Kerval. Il se rend vite compte que les pièces se déplacent sur le sol

en fonction des réponses qu'il formule mentalement il n'a cependant aucune idée du sens de ces mouvements. Au cours de la partie, des fragments de règles lui apparaissent. Pendant ce temps, Kerval l'assaille de questions sur les mœurs et la vie du monde extérieur. Le personnage a bientôt le sentiment que le jeu pourrait se prolonger pendant des siècles... et il a raison! Afin de simuler cette joute oratoire, procédez de la manière suivante: le personnage lance 3D12 et doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de Sagesse et de même avec son score d'Intelligence. Pour gagner la partie le personnage doit obtenir 5 lancers successifs. Les personnages ont cependant d'autres moyens de recouvrer leur liberté. Ceux qui sont demeurés debout peuvent conclure un accord avec Kerval. S'il accepte les termes du marché, Kerval libère le personnage assis et transporte tous les aventuriers aux portes de la ville. Les joueurs doivent faire appel à leur imagination pour trouver une proposition qui tente Kerval. Il est immortel, demi-dieu et roi d'un peuple des temps passés. Les biens matériels ne l'intéressent guère. Il en apporte la preuve en transformant les rayons de lune en une pluie d'or et de pierreries qui se volatilise au contact du sol. Il ne peut non plus être inquiété; à l'intérieur de la tour, ses pouvoirs sont illimités. Il est cependant prisonnier, coupé du monde extérieur, et il a soif de nouveauté. Il accepte toute proposition susceptible de parfaire son expérience. Quels que soient les termes du marché, les aventuriers doivent les suivre à la lettre: Kerval leur remet un torque qu'ils ne peuvent ôter. Au bout d'un an et un jour, les aventuriers sont de nouveau transportés à l'intérieur de la tour pour tenir leur promesse.

Retour au Bateau:

L'équipage a travaillé deux jours à remettre le bateau en état de reprendre la mer. Si, passé ce délai, les aventuriers ne sont pas de retour, le baron part sans attendre: un nouveau contretemps risquerait de compromettre sa mission. S'ils reviennent sains et saufs, les aventuriers remettent le butin qu'ils ont trouvé. En récompense de leurs efforts, le baron leur retourne la moitié de sa valeur totale. S'ils portent le torque de Kerval, le baron ne s'en offusque pas, il comprend qu'ils ne peuvent s'en séparer et que les personnages sont les jouets d'un puissant sortilège. Ils ne peuvent pas non plus relater leur aventure dans la tour ni la consigner par écrit. Kerval protège bien ses secrets...

Appendice 1:

Troll zombi:

zombi de taille Gigantesque
Mort vivant de taille gigantesque
Pv:112, Init:-1, Vitesse de déplacement: 13m, CA:11, Attaques: +15, dégâts: 2d8+10, particularités: mort-vivant, limité aux actions partielles JDS: Réf+7, Vig+8, Vol+14, Dons: robustesse, sens du critique (poing), FP:3

Chien de lune:

Créature magique de taille M
Pv:19, Init:+5, Vitesse de déplacement: 13m,
CA:20, Attaques: +6, dégâts: d8+4, particularités:
croc en jambe, JDS: Réf+5, Vig+5, Vol+5, Dons:
science del'initiative, Compétences: Détection+8,
Perception auditive+8, Sens de la nature+8, FP:3

Squelette:

Mort vivant de taille M
Pv:6, Init:+5, Vitesse de déplacement: 10m,
CA:13, Attaques: +0, dégâts: d4, particularités:
mort-vivant, immunités, JDS: Réf+1, Vig+0, Vol+2,
Dons: science del'initiative, FP:1/3

Le Tambour de Thimorn: Le son de ce tambour, aux abords d'une côte attire une embarcation menée par des rameurs barbus au corps cyanosé. La barque arrive dans les quinze minutes qui suivent les premiers roulements. Elle prend à son bord le joueur et six personnes. L'équipage mène le joueur à la destination de son choix sans faire relache ni montrer de fatigue tant que celui ci continue de jouer du tambour.

Le Calice d'Orientation: Huit gemmes sont serties sur la bordure du calice. Sept d'entre elles sont d'un rouge terne, la huitième brille de tous ses feux. La lueur passe d'une gemme à l'autre suivant la rotation du calice. En étudiant le phénomène, les aventuriers découvrent que le calice fait office de boussole, la gemme étincillante marquant toujours le nord.

