

Les Basses Tours

Une aventure pour **Chroniques oubliées™** pour 3–4 personnages de niveaux 1–3
(Prévoir 3 à 4 heures de jeu)

Cette aventure a originellement été publiée dans le magazine Casus Belli n°91 (février 1996). De facture très 80's, elle a marqué pour moi un retour aux sources après plusieurs années à jouer au Jeu de rôle des Terres du milieu (JRTM) et à Rolemaster, jeux de rôle complexes et simulationnistes publiés par ICE. Après avoir acheté par nostalgie la compilation des règles originelles de Dungeons & Dragons (publiée sous la forme d'une encyclopédie, la Rules Cyclopedia), j'avais souhaité écrire une aventure simple et efficace comme au bon vieux temps. Ce fut tellement bien de retrouver ce naturel du jeu de rôle « de base » que j'ai pris le temps de formaliser le scénario avec l'aide d'un ami et je l'ai envoyé à Casus Belli. (A noter que j'avais converti le scénario pour Advanced Dungeons & Dragons 2ème édition dont les règles étaient disponibles en français.) Par chance, le scénario a été accepté et publié quelques temps après.



Depuis j'ai toujours privilégié la simplicité des règles en adaptant les règles de D&D 3.5 sous une forme proche des premiers Dungeons & Dragons. En 2008, en recherchant un nom pour mon adaptation, je suis tombé sur le projet des Chroniques oubliées de Black Book Éditions (je cherchais à savoir si le nom Chroniques oubliées était déjà pris). Un an plus tard, la boîte d'initiation sortait et ce jeu devenait mon jeu de prédilection de par sa simplicité, sa malléabilité et son côté ludique.

Quand Casus Belli a (de nouveau) ressuscité dans les mains de Black Book Éditions en novembre 2011, j'ai eu la bonne surprise d'y découvrir un magazine qui avait renoué avec ses racines et qui contenait de surcroît une version complète très bien faite de Chroniques oubliées.

Cette aventure est donc une adaptation du scénario original pour de Chroniques oubliées. J'ai conservé la majorité du texte d'origine. J'ai converti les PNJ et les monstres et adapté les différents tests. J'ai pris soin d'être plus explicatif pour aider les MJ débutants. (A l'époque, ce n'était pas possible car le nombre de caractères des scénarios de Casus Belli était limité.) A noter également, que la rédaction de Casus Belli avait choisi de modifier les plans de la tombe de Vabnâ (notamment la position de la cour du roi Kobold). Dans cette version, je suis revenu aux plans d'origine. J'ai rajouté un petit épilogue qui complète l'histoire de l'enfant elfe. Il y avait également une coquille dans le nom des auteurs du scénario : Olivier Bourgoïn et Benjamin Lupu (et non pas Olivier et Benjamin Lupu). Enfin, j'ai redessiné les plans parce que... j'aime dessiner des plans.

Voilà pour les coulisses, place au jeu maintenant ! En espérant que cette petite vieillerie fera encore de l'effet.

PS : je ne suis pas très fan de l'apparence des Ettercaps « violets » de D&D 3.5, aussi je me suis inspiré de celui-ci.

L'histoire

Le destin de Vabnâ

La tradition garde vivant le nom de la reine Vabnâ qui a conduit la petite tribu originelle des Nains d'Analkrabeth jusqu'à la surface, dans les Montagnes de l'aube pour qu'ils puissent s'y installer. Les Nains commençaient à peine à prospérer lorsque les premiers habitants des lieux, les Orques, les ont attaqués. Plus nombreux, ils ont repoussé les Nains jusqu'aux falaises qui bordent la Mer de la lune froide. Au premier assaut, Vabnâ a été tuée et jetée à la mer. Tout aurait pu s'arrêter là mais la mer a rendu son corps dans un grand raz-de-marée et les Orques se sont enfuis, terrorisés, en laissant les Nains aussi surpris qu'heureux d'être sauvés.

Vabnâ reposait dans un sanctuaire sur les lieux du miracle : les Basses Tours. Elles s'animaient une fois l'an, le jour de la mort de Vabnâ. Une procession sortait alors d'Analkrabeth, la plus grande des cités naines, et chaque mine, si petite soit-elle, envoyait un pèlerin chargé d'offrandes. Une ville de toile se dressait près des tours en un jour et les prêtres appelaient l'esprit de Vabnâ pour qu'il révèle ce que l'année réserverait. Les offrandes étaient déversées dans la mer. Les Nains abandonnaient ainsi ce qui leur est le plus cher (leurs richesses), à l'eau qui les avait sauvés.

Là où il y a des Nains, il y a...

Il y a soixante-quinze ans, Sketh, un jeune Dragon rouge ayant son trésor à constituer, réussit à persuader deux de ses aînés que la cérémonie des Basses Tours était une occasion facile de s'enrichir aux dépens des Nains.

Les trois dragons surprirent les Nains qui se défendirent à peine. Sketh parvint à entrer dans la tombe et tua les prêtres avant qu'ils n'aient le temps d'achever leur cérémonie, condamnant Vabnâ à errer sous la forme d'un fantôme. Les dragons n'ont pas trouvé le trésor escompté (les Nains jetant leur or à la mer), et Sketh a été assassiné par ses deux frères, furieux d'avoir été entraînés dans une expédition aussi minable.

Aujourd'hui

Depuis le massacre, les voyageurs évitent les Basses Tours. Ils préfèrent souvent des chemins plus compliqués mais réputés plus sûrs. La raison de la présence des PJ aux tours est laissée à la discrétion du MJ mais elle doit être involontaire. Un brouillard tenace peut les

avoir égarés, ils ont pu apercevoir et vouloir éviter des guetteurs elfes (à la recherche de leur enfant kidnappé ; voir *La tombe* dans le scénario), etc.

Sur place, ils feront la connaissance de Badġan, le dernier pèlerin des Basses Tours. Il y est venu avec les offrandes de sa mine et a échappé de justesse aux dragons. Il a rencontré le fantôme de Vabnâ et est resté en espérant le libérer un jour bien qu'il ne sache pas vraiment comment s'y prendre.

Le début de l'aventure

Lorsque les PJ arrivent à la tombée de la nuit, un petit groupe de Kobolds a surpris Badġan et ses deux blaireaux non loin de la tour Nord. Si le Nain aperçoit les PJ, il demandera leur aide. S'ils tardent à intervenir, les Kobolds prendront le dessus de façon dramatique pour les pousser à agir car il est essentiel qu'ils interviennent.

Badġan

Apparence : Badġan mesure environ 1,40 m. Solide et râblé comme beaucoup de ses congénères, il porte une longue barbe grisonnante passée dans son ceinturon. Il est protégé d'une chemise de maille et est armé d'un lourd marteau de guerre dont la tête est ornée de motifs stylisés. Un poignard dans son fourreau pend à sa ceinture. Il porte manteau, chapeau et est chaussé de bottes. Il arbore autour du cou le symbole de Daranġr, le roi du panthéon des dieux Nains : un visage barbu à la chevelure enflammée.

Nain (m)

Prêtre de Daranġr niveau 3

FOR 14 (+2) **DEX** 11 (+0) **CON** 15 (+2)

INT 11 (+0) **SAG** 16 (+3) **CHA** 10 (+0)

Init 11

DEF 16 (chemise de mailles +4, grand bouclier +2)

PV 40

Attaques

Contact +5 ; **Distance** +3 ; **Magique** +6

Marteau de guerre +5 (1d8+3) ; magique +1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques

Arbalète légère +3 (2d4)

Poignard +5 (1d4+2) ; lancé +3 (1d4)

Voies

Voie de la guerre sainte Arme bénie, Bouclier de la foi, Marteau spirituel

Voie des soins Soins légers

Voie de la foi Parole divine

Comportement : porte la clé de son coffre (5) et celles de la chapelle (4) en permanence à la ceinture.

Vision dans le noir total ; perception +3

Le Nain a deux blaireaux qui n'obéissent qu'à lui.

Les blaireaux (2)

Apparence : le blaireau est une créature forestière d'environ un mètre de long. C'est un animal râblé et puissant (il pèse environ 20 kg). Il possède un pelage gris, une petite queue blanche et de courtes pattes griffues. Sa tête est pourvue d'un long museau allongé avec une truffe. Les joues et la partie centrale de la tête sont blanches. Des bandes noires qui vont des oreilles aux yeux forment un masque bien reconnaissable.

Init 12

DEF 13

PV 7

Attaques (2)

Morsure et griffes +1 (1d4)

Caractéristiques

FOR 10 (+0) **DEX** 13 (+1) **CON** 15 (+2)

INT 2 (-4) **SAG** 12 (+1) **CHA** 6 (-2)

Perception +5 ; vision nocturne ; odorat

Tout au long de l'aventure, les PJ vont devoir affronter des Kobolds. Ce sont de petites créatures humanoïdes (environ 1 m de haut) dont la tête fait penser à un chien avec deux petites cornes. Ils ont des mains et des pieds griffus, sont pourvus d'une queue de lézard et leur peau est couverte d'écailles d'un brun rouge. Les Kobolds vivent en tribus sous terre, ne sortant que pour razzier (le plus souvent la nuit). Ils sont connus pour leur ruse et leurs pièges.

Les Kobolds (5)

Init 12

DEF 15 (armure de cuir renforcée +2, petit bouclier +1)

PV 5

Attaques

Épée courte -1 (1d6-1)

Sagaies +1 (1d6-1)

Filet +1 (voir *Comportement* ci-dessous)

Filet (L) : sur une attaque réussie, la cible est prise dans le filet. Tous ses tests ont un malus de -4. Pour déchirer le filet, il faut 5 tours moins le mod. de FOR. Utiliser un couteau fait gagner un tour.

Caractéristiques

FOR 9 (-1) **DEX** 13 (+1) **CON** 10 (+0)
INT 10 (+0) **SAG** 9 (-1) **CHA** 8 (-1)

Crainte de la lumière : exposés à une lumière crue comme celle du jour, les Kobolds souffrent d'un malus de -2 aux tests basés sur la vue.

Comportement : le groupe de Kobold dispose d'un filet pour capturer Badġan. Avec l'intervention des PJ, ils n'hésiteront pas à s'en servir contre eux. Dès qu'il ne reste que 1 ou 2 Kobolds, ils tentent de fuir.

Perception +2 ; discrétion +2 ; vision nocturne

Le combat terminé, Badġan remerciera chaleureusement les PJ avant de se barricader avec eux dans la tour Nord. Il leur parlera de sa petite guerre avec les Kobolds, ses principaux ennemis aux alentours. Puis il sera temps de descendre à la cave pour fêter la victoire en « trempant sa barbe » dans une bière de poisson « faite maison ». Il ne pourra pas s'empêcher de raconter l'histoire des Basses Tours et s'enflammera au moment d'évoquer la quête qui devra libérer « son fantôme » (il avouera quand même ne pas savoir comment y arriver). Il a certes jeté un coup d'œil dans le puits d'entrée de la tour Sud mais a renoncé à aller plus loin. D'autant plus qu'il croit que Sketh habite encore les profondeurs de la tombe car il n'a vu que deux dragons ressortir! En guise de conclusion, il leur fera voir, ému, la petite chapelle du temple (4) et son fantôme, en leur expliquant qu'il se cache ici de la lumière (il ne sait pas que l'urne est cachée non loin). Il ne sait pas à qui sont les os de la chapelle mais respecte trop son dernier défenseur pour les enlever. La visite terminée et si les PJ n'ont pas agi quand ils étaient dans la chapelle, il offrira l'hospitalité aux PJ qui pourront dormir dans le hall principal de la tour. Badġan n'acceptera pas que les PJ aillent seuls dans la chapelle mais l'alcool aidant, il se perdra dans ses souvenirs avant de s'endormir, ses deux blaireaux à ses pieds.

A ce moment, les PJ ont en main la majeure partie des éléments de l'histoire sauf ce qui concerne l'urne funéraire de Vabnâ et le testament de Beldros, tous deux cachés dans la chapelle du temple, et qui sont nécessaires pour achever la cérémonie commencée soixante-quinze ans plus tôt.

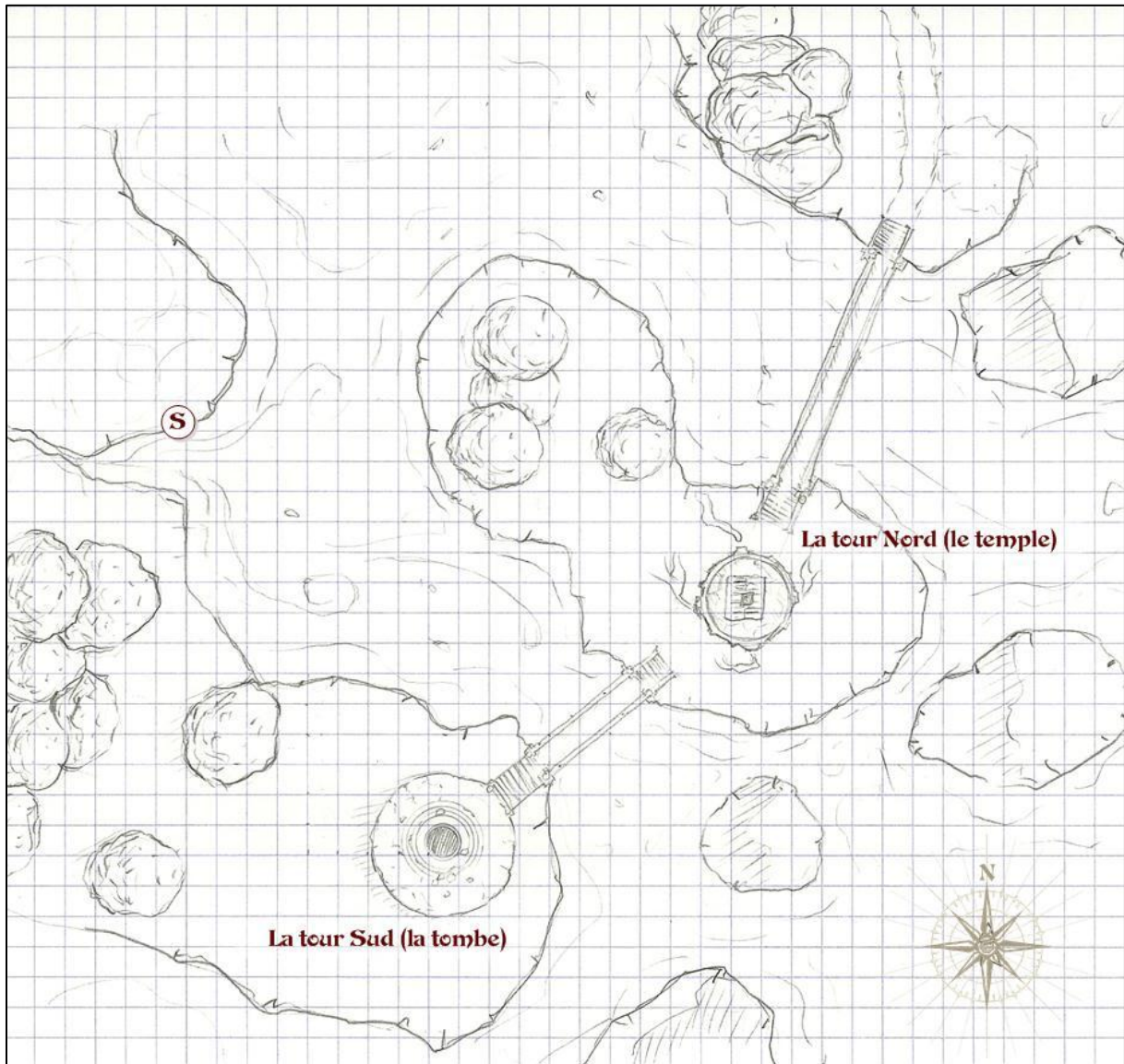
Badfian est un Personnage Non Joueur ou PNJ. Dans un film, ça serait un personnage secondaire. Il est donc plus développé que les autres monstres et créatures du scénario. En tant que MJ, c'est à vous de l'interpréter comme si vous étiez un joueur.

Les PJ ont affaire à un Nain aussi prompt à l'amitié qu'à la défiance. Pour lui, la plupart des problèmes se résolvent à coup de marteau de guerre. Ils devront être diplomates ou discrets pour percer le secret de la chapelle. Un prêtre pourra tenter de convaincre Badfian, un voleur pourra lui dérober ses clés, etc.

Badfian est un allié précieux pour la suite de l'aventure et il est mieux de le ménager. Passée une colère légitime, Badfian se rendra à l'évidence que les nouveaux éléments qu'auraient trouvés les PJ pourraient lui permettre d'achever sa quête. Quoiqu'il arrive, il accompagnera les PJ dans la tombe, ne serait-ce que pour ne pas perdre la face.

La dernière chose à prendre en considération est la relation que Badfian entretient avec ses blaireaux. Ils n'obéissent qu'à lui. Ils le protégeront jusqu'à la mort s'il le faut. En retour, Badfian sera aussi capable de faire des choses inconsidérées pour ses compagnons.

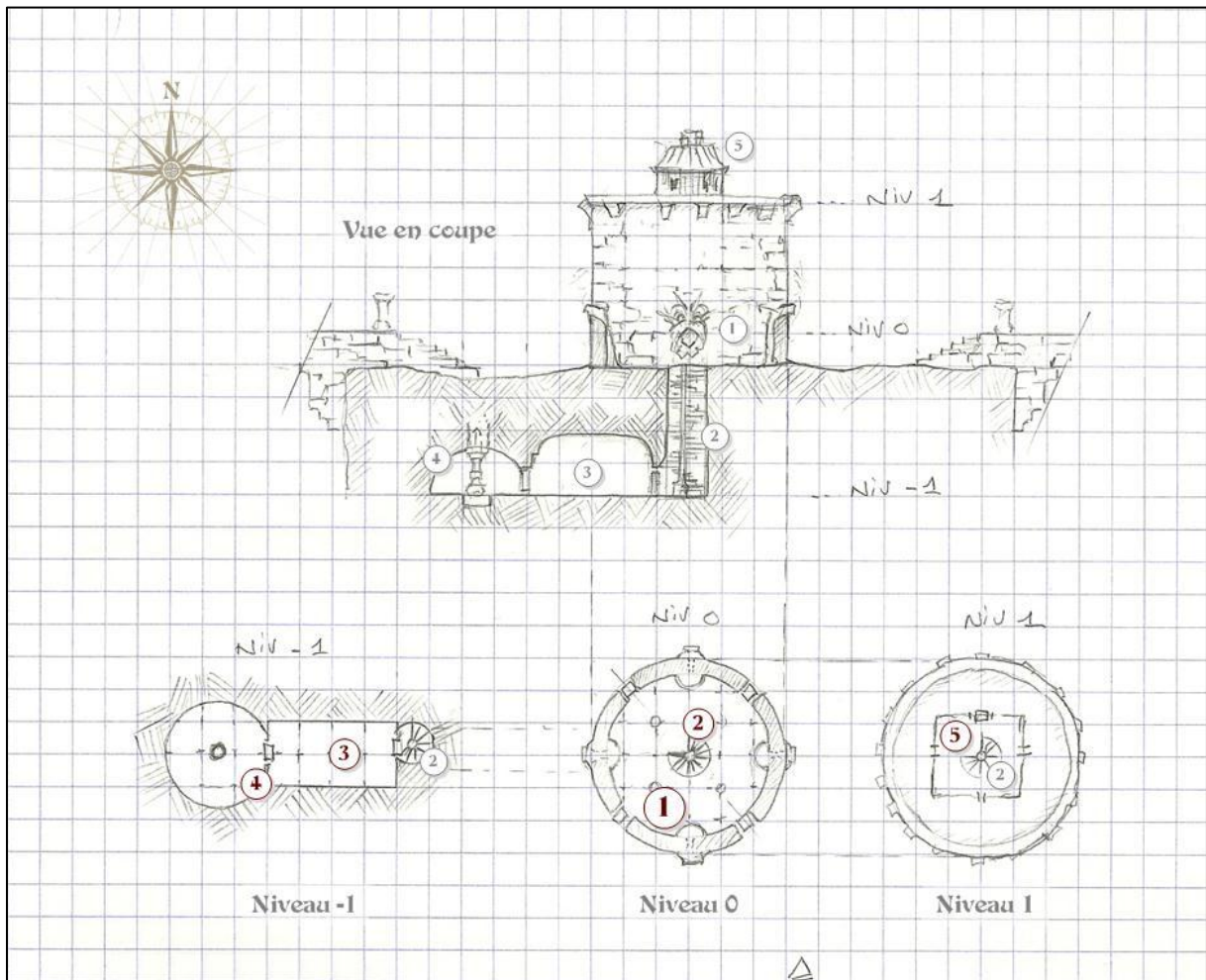
Les lieux et les personnages de l'aventure



Des deux tours, seule celle du Nord semble habitée : ses grosses gargouilles crachent de la fumée et un curieux abri la coiffe.

Un escalier taillé dans la falaise (marqué S sur le plan) descend sous un manteau de lierre, jusqu'à un passage caché par une cascade vers la tour Sud (15). Il est très difficile de le repérer (test de perception (SAG) difficulté 20) en observant la falaise. Par contre, une simple fouille permet de trouver le début de l'escalier dissimulé sous les plantes. Il faut passer par le Nord-Ouest et longer la côte pour rejoindre le début de l'escalier.

La tour Nord (le temple)



1. Badïan lève et baisse, matin et soir, les quatre lourdes barres qui bloquent les portes d'entrée. Au centre, un escalier en colimaçon descend à la cave (3) et monte vers l'abri du Nain (5). Tout autour, des totems servent de colonnes. Dans un coin s'entasse du bois mort. Badïan entretient soigneusement des feux dans des appliques pour que le regard des dieux ne se détourne pas. La fumée est rejetée à l'extérieur par des gargouilles.

2. L'escalier de la cave descend jusqu'à une porte sans serrure, juste un anneau pour la tirer.

3. La cave est une salle froide et sans éclairage où sont entreposées des provisions (viandes salées, huiles, épices, tonnelets de bière de poisson et d'eau douce...).

On entr'aperçoit la porte de l'ancienne chapelle du temple (4), tout au fond, enchaînée et cadénassée derrière de grandes meules de fromage. Badïan porte les clés de la chapelle à sa ceinture et s'assure que la porte est toujours fermée à clé. Un test de FOR difficulté 25 est nécessaire pour briser les chaînes. Un test de DEX difficulté 15 est nécessaire pour crocheter

le cadenas. On peut aussi casser le en frappant dessus avec une arme (test d'attaque contre une DEF de 10). Les armes tranchantes ont un malus de -4 au test d'attaque. Il faut infliger 10 points de dégâts pour briser le cadenas.

4. La chapelle est un petit dôme porté par une colonne centrale. Ses parois sont décorées de bas-reliefs représentant les fonds marins.

C'est ici que le fantôme de Vabnâ se cache. Les PJ le découvriront peut-être en train d'essayer de se fondre parmi les sculptures devant la lueur des torches. Vabnâ est habillée pour la guerre comme au jour de sa mort. La forme est intelligente (mais muette) et se sent perdue dans le monde réel. Aucune caractéristique n'est nécessaire, le fantôme est hors d'atteinte des vivants. Mais il projette dans un rayon de 10 m autour de lui un profond sentiment d'angoisse, de peur et de tristesse pour qui rate un test de SAG difficulté 10.

Un squelette nain dans une toge pourpre en lambeaux, ses mains encore refermées sur une lourde masse (ordinaire), gît au pied de la colonne. Ce sont les restes de Beldros, le dernier grand prêtre d'Analkrabeth à être venu aux Basses Tours.

Quatre heurtoirs de bronze en forme d'anneaux ornent la colonne à mi-hauteur. Quelqu'un d'attentif (test de perception (SAG) difficulté 10) remarquera que le marteau à l'opposé de la porte a été usé par des coups répétés. Si on frappe trois fois, quatre poignées surgissent au bas de la colonne. Elles servent à lever et abaisser la colonne qui coulisse d'un mètre dans le plafond avant de rester en équilibre. Les PJ peuvent coopérer jusqu'à 4 pour soulever la colonne. Les PJ qui aident doivent réussir un test de FOR difficulté 10. Chaque test réussi (jusqu'à 3) apporte un bonus de +2 au test pour soulever la colonne. Si un des tests d'aide est un échec critique, il donne un malus de -2. Si au contraire, c'est un succès critique, il donne un bonus de +4. Ensuite, le PJ assisté doit réussir un test de FOR difficulté 22 pour soulever la colonne. L'effort est suffisamment intense pour qu'il ne soit possible de faire qu'une tentative toutes les demi-heures pour un PJ. Abaisser la colonne demande un simple test de FOR difficulté 10. Les poignées disparaissent jusqu'à la prochaine utilisation.

Beldros a caché dans le pied creux de la colonne, les objets du culte (une conque indispensable pour renvoyer le fantôme **(16)**, un plat et une coupe en argent, 21 perles (120 PO chaque), 2 poignards, des étoffes de soie rouge brodées d'or en mauvais état et trois grosses lampes à huile), une potion magique de guérison (même effet que la capacité *Guérison de la Voie des soins* des prêtres), un parchemin (voir *ci-dessous*), et l'urne funéraire de Vabnâ : un magnifique vase de porcelaine, incrusté d'or, d'argent, de pierreries et sans aucune ouverture.

Le fantôme est lié à l'urne et son porteur éventuel l'apercevra de temps en temps, rôdant autour de lui. Des spores mortelles ont été mélangées aux cendres de Vabnâ. Si elles sont répandues (si les PJ cassent l'urne par exemple), toutes les personnes dans un rayon de 3 m souffrent d'une perte temporaire immédiate de 2 points de CON. L'heure qui suit, les personnes qui ont été exposées aux spores commencent à avoir des difficultés à respirer. Elles doivent réussir un test de CON difficulté 20 chaque jour après l'exposition aux spores ou perdre 1 point de CON supplémentaire. Si la CON tombe à 0, le personnage meurt. La capacité *Guérison* de la *Voie des soins* des prêtres ou son équivalent permet de guérir des effets des spores.

Le parchemin est le testament hâtif de Beldros. Il est écrit en Krabatéen (langue naine du royaume d'Analkrabeth que peut déchiffrer Badïan au besoin).

« Un des dragons a brisé la rosace de la tombe. Nous n'avons pas pu achever la cérémonie et commander au gardien de reprendre l'esprit de la reine. J'ai vu son fantôme se tordre dans un coin d'ombre près de moi.

J'ai pu jusqu'ici échapper à la mort et cacher les objets du culte là où j'espère qu'ils seront en sécurité. Une fois déjà, des choses sont venues gratter à la porte sans que je n'ose ouvrir. C'est sans doute la fin.

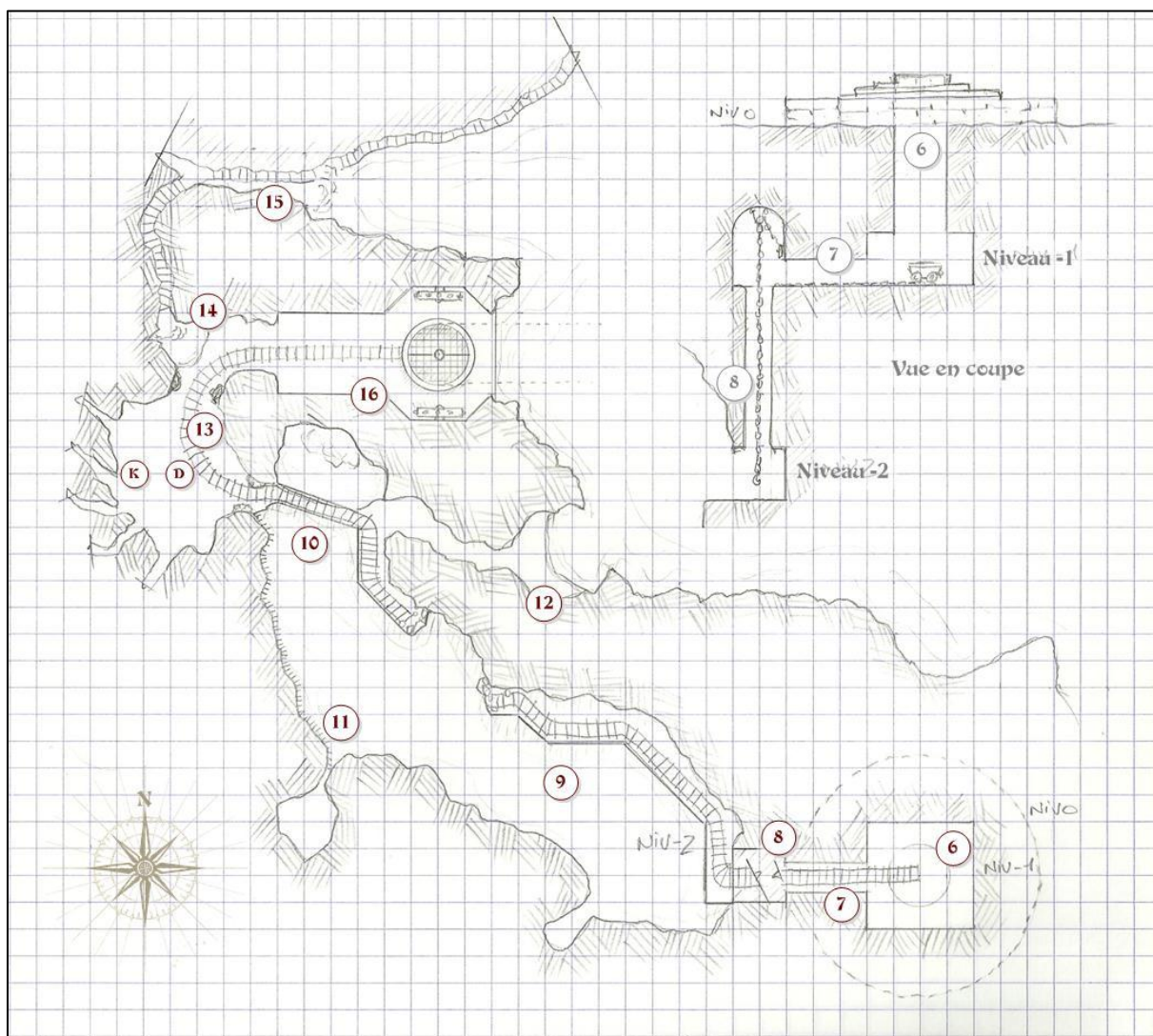
Beldros, grand-prêtre d'Analkrabeth. »

Ramener l'urne sans la casser à sa place originelle dans la tombe (16) constitue la quête principale de cette aventure. Idéalement, les PJ doivent découvrir l'urne avant de pénétrer dans la tombe.

5. Badïan a dressé son abri sur le sommet de la tour. On y trouve une pailleasse, une couverture et un coffre de voyage sur lequel est posée une petite lampe à huile.

Le coffre est toujours fermé à clé (test de DEX difficulté 10 pour le crocheter) et contient (quand il ne les a pas sur lui) une cotte de mailles, un marteau de guerre nain magique (+1 contre les Gobelins, les Kobolds et les Orques) ainsi que 107 PO dans une bourse (l'offrande de sa mine à Vabnâ). Badïan porte les clés du coffre à sa ceinture.

La tour Sud (la tombe)



6. Un vieil Ettercap a tissé sa toile le long du puits d'entrée de la tour. Ses fils sont d'abord cassants et secs puis de plus en plus souples et collants au fur et à mesure qu'on descend. Le risque de s'engluer après 3 m de descente, nécessite un test de DEX difficulté 12 par action. Se dégager réclame un test de FOR difficulté 15 réussi. A noter qu'un feu a le plus grand mal à prendre dans le puits (résultat de 1 à 3 sur 1d6). En effet, les fils de la toile de l'Ettercap sont recouverts d'une substance visqueuse qui résiste très bien aux flammes.

Un enfant d'une tribu elfe de la forêt toute proche a été capturé par les Kobolds il y a quelques jours. Depuis, les Elfes ont employé toutes les créatures du Petit peuple pour le retrouver. Une fée qui explorait les Basses Tours s'est prise dans la toile de l'Ettercap. Celui-ci l'a bien remarquée mais une décharge électrique bien placée lui a fait revoir ses plans pour le dîner. Depuis, il patiente, attendant son heure, et la fée s'épuise petit à petit à essayer de se libérer. Un test de perception (SAG) difficulté 15 permet à un PJ d'apercevoir la lueur bleutée de la

fée par intermittence. L'Ettercap est quelque peu sénile mais reste un monstre dangereux car il se déplace sans difficulté dans le puits.

La fée

Apparence : la fée ressemble à une Elfe en miniature pourvue d'ailes de libellule. Elle porte de minuscules vêtements et est armée d'une petite épée. Ses ailes produisent un vrombissement sourd et une douce lueur bleutée.

Init 25

DEF 15

PV 10

Attaques

Dague -4 (1)

Décharge électrique voir *ci-dessous*

Illumination voir *ci-dessous*

Décharge électrique (L) : en touchant une créature, la fée peut provoquer une décharge électrique en réussissant une attaque magique +8. La décharge provoque 1d6 points de dommages.

Illumination (L) : la fée peut créer une petite explosion de lumière devant une créature. Si cette dernière rate un test de CON difficulté 15, elle est éblouie et a un malus de -1 à ses tests d'attaque et de perception (SAG).

Caractéristiques

FOR 3 (-4) **DEX** 20 (+5) **CON** 10 (+0)

INT 15 (+2) **SAG** 10 (+0) **CHA** 8 (-1)

Aura : le battement des ailes de la fée produit une lumière bleutée comparable à une chandelle.

Comportement : la fée communique par signes. Elle suivra et aidera les PJ s'ils la sauvent et tant qu'elle est assurée qu'ils pourront sauver l'enfant Elfe.

Vol ;

L'Ettercap

Apparence : les Ettercaps (qu'on appelle aussi compagnons des araignées) sont des créatures humanoïdes de la taille des humains. Ils marchent sur deux courtes pattes musclées et possèdent des bras fins et noueux qui tombent jusqu'au sol. Chaque membre se finit par deux longues griffes recourbées. Leur abdomen est très gros et ils portent une sorte de fourrure sur le dos. C'est leur tête qui les rapproche le plus des araignées : ronde et aplatie, elle a quatre paires d'yeux dont l'une est largement plus grosse que les autres et d'une couleur ambrée. Les Ettercaps ont également des mandibules et des crochets à venin impressionnants. Ce sont des créatures intelligentes mais muettes et uniquement tournées vers la capture de leurs proies et la défense de leur territoire. Leur couleur peut varier à l'image des araignées. Le plus souvent, les Ettercaps vivent seuls, cachés dans des repères piégés, mais il arrive qu'ils fassent nid avec des araignées de toutes tailles.

Init 20

DEF 15

PV 20

Attaques (2)

Morsure +5 (1d6+1 et poison ; voir *ci-dessous*)

Griffes +5 (1d4+2)

Toile voir *Toile* ci-dessous

Poison : si la victime de la morsure d'un Ettercap échoue à un test de CON difficulté 15, elle perd temporairement 1 point de DEX. Les dommages des morsures sont cumulatifs. Il faut une journée pour regagner 1 point perdu. La capacité *Guérison* de la *Voie des soins* des prêtres permet de guérir de tous les effets du poison (la DEX revient à la normale immédiatement). L'Ettercap ne peut inoculer son poison qu'une fois par combat.

Toile (L) : 1 fois par combat, l'Ettercap peut lancer une toile à une portée de 3 m sur une cible de taille humaine. Si la cible a conscience de l'attaque, elle a droit à un test de DEX difficulté 15 pour éviter la toile. Une fois, emprisonné, il faut réussir un test de FOR difficulté 15 pour déchirer la toile. Il n'est pas possible d'utiliser une arme tranchante car la toile est très collante.

Caractéristiques

FOR 14 (+2) **DEX** 17 (+3) **CON** 17 (+3)

INT 10 (+0) **SAG** 8 (-1) **CHA** 8 (-1)

Comportement : l'Ettercap est sénile et lâche mais il se défendra jusqu'au bout. Cela reste une créature rusée, prudente et cruelle.

Discrétion +5 ; escalade +10 ; perception +5

Au fond, des rails sortent du tunnel (7) et s'arrêtent sur un butoir en dessous du puits.

7. Le couloir et les rails vont tout droit du puits (6) à l'ascenseur (8). Un gros chariot pourvu de roulettes, est renversé au milieu du passage. Les pèlerins le remplissaient d'offrandes qu'ils descendaient par le puits (6). Des servants le poussaient ensuite jusqu'à l'autre bout de la tombe (16) et le vidaient dans une fosse inondée par la Mer de la lune froide.

8. L'ascenseur est un puits de 12 m avec une chaîne équipée d'un crochet et reliée à un système de contrepoids. Si un personnage (autre qu'un Halfelin) s'y suspend, la chaîne se déroule lentement (3 m/tour). Si rien n'est suspendu au crochet, elle se rembobine rapidement. La chaîne est usagée et si on y accroche une charge trop lourde, (3 PJ ou plus), il y a une chance qu'elle casse (1 ou 2 sur 1d6). Un levier en bas du puits permet de bloquer la chaîne.

9. La cheminée de l'ascenseur (**8**) débouche sur un grand lac souterrain aux eaux noires. Les Nains avaient construit une corniche sur la paroi Nord-Est pour permettre au chariot (**7**) de passer sur ses rails. Mais elle a été détruite sur 3 mètres par les Kobolds pour empêcher les intrus d'entrer. Il est possible de passer en escaladant la paroi (test de FOR difficulté 15 minimum ; malus de -4 si le personnage conserve son équipement) ou en nageant (test d'escalade (FOR) difficulté 12 pour sortir de l'eau à l'arrivée).

Les Kobolds ont aussi aménagé un chemin de pieux de bois sur la paroi Sud-Ouest pour accéder à leur nid (**11**). Ces pieux supportent le poids d'un enfant ou d'un Halfelin. Si un personnage plus lourd s'y aventure, il y a une chance importante pour qu'un des pieux cède (1 à 3 sur 1d6 ; 1 ou 2 pour un voleur) et qu'il ou elle se retrouve à l'eau. L'escalade jusqu'au nid des Kobolds (**11**) réclame 3 tests de DEX difficulté 12.

Le lac souterrain n'a rien de dangereux mais n'hésitez pas à le rendre inquiétant pour les joueurs (mouvements suspects dans l'eau, reflets étranges, etc.). Cela ajoutera du piquant si un PJ se retrouve dedans à cause d'une chute.

10. Une cascade se trouve au bout du lac souterrain (**9**) et une fine arche sans rambarde permet de passer. Il y a quelques temps, la première femme du roi Kobold a été surprise en train de dévorer les œufs de ses rivales et a été condamnée à pendre du pont, ligotée. Ses œufs ont été jetés dans l'eau pour attirer un des monstres des profondeurs qu'affectionnent les Kobolds dans leurs légendes, et qui doit venir prendre la cannibale. Celle-ci pend en dessous du pont depuis une semaine maintenant. Elle attirera l'attention de ceux qui passent (elle parle quelques mots de Kioshen, la langue commune).

La condamnée

Init 12

DEF 12

PV 3

Attaques

Griffes et dents -1 (1d4-1)

Caractéristiques

FOR 9 (-1)	DEX 13 (+1)	CON 10 (+0)
INT 10 (+0)	SAG 9 (-1)	CHA 8 (-1)

Crainte de la lumière : exposés à une lumière crue comme celle du jour, les Kobolds souffrent d'un malus de -2 aux tests basés sur la vue.

Comportement : la condamnée semblera conciliante. Elle essaiera en fait d'amener les PJ dans un piège (en prétendant que le chemin de pieux mène au trésor du roi, que le dragon est vivant mais gravement diminué, etc.). Elle tentera aussi de s'éclipser et de prévenir les Kobolds de la nécropole (13).

Perception +2 ; discrétion +2 ; vision nocturne

Les PJ pourront apercevoir la lueur des feux de la nécropole (13) et entendre le bruit sourd des tambours des Kobolds.

11. Les Kobolds ont choisi d'installer leur nid dans une cavité inaccessible. On ne peut y parvenir qu'en empruntant un chemin de pieux de bois plantés dans la paroi Sud-Ouest du lac souterrain (9). Puis il faut ramper dans un boyau étroit interdit à quelqu'un de trop corpulent (enfant, Halfelin ou voleur). Et enfin on découvre de gros œufs blanchâtres qui reposent sur un monceau d'ordures. Une odeur insupportable plane dans la pièce (voir la description du *Ver des ordures* plus bas).

Les Kobolds ont patiemment nourri et dressé un ver géant qui garde leurs portées.

Le ver des ordures

Apparence : les vers des ordures sont des vers fousseurs géants qui apprécient tout particulièrement les immondices de toutes sortes. Ils mesurent entre 1 et 1,5 m de long pour un diamètre de 15 à 30 cm. Leur peau blafarde est gluante et ils dégagent une odeur épouvantable. Ils possèdent une tête aplatie dépourvue d'yeux et une fente garnie de petites dents en forme de crochets en guise de gueule. Les vers des ordures sont sensibles aux vibrations du sol.

Init 15

DEF 15

PV 15

Attaques

Défenses +3 (1d4+2)

Caractéristiques

FOR 15 (+2) **DEX** 15 (+2) **CON** 12 (+1)

INT 1 (-4) **SAG** 12 (+1) **CHA** 2 (-4)

Détection des vibrations : s'il réussit un test de perception (SAG) +4, le ver des ordures peut détecter les vibrations d'une proie dans un rayon de 18 m autour de lui. Il perd la trace de sa proie si celle-ci se

tient parfaitement immobile (test de DEX difficulté 12).

Puanteur : L'odeur répugnante du ver est insupportable. Elle donne envie de vomir et pleurer (test de CON difficulté 12) au risque d'une pénalité de -1 à toutes les actions tant qu'on demeure dans la pièce et 5 tours après en être sorti.

Comportement : le ver est entraîné à attaquer les intrus qui ne frappent pas 3 fois sur le sol avant de pénétrer dans le nid. Il attendra que ses proies soient suffisamment proches de lui pour se dresser et attaquer en profitant de la surprise.

12. un tunnel descend jusqu'à une caverne inondée, avec une grande ouverture sur la Mer de la lune froide. Les Kobolds ont enfermé un crabe géant dans un enclos dont la palissade dépasse un peu de l'eau.

Le crabe géant

Init 13

DEF 16

PV 20

Attaques

Pinces +4 (1d4+2)

Constriction voir ci-dessous

Caractéristiques

FOR 15 (+2)	DEX 13 (+1)	CON 14 (+2)
INT 1 (-4)	SAG 10 (+0)	CHA 2 (-4)

Constriction : s'il réussit un test de DEX en opposition à la DEF d'un adversaire de taille humaine sur qui il vient de réussir une attaque, le crabe géant peut le saisir dans une de ses pinces. Au tour suivant, la victime peut tenter de se dégager grâce à un test de FOR difficulté 15. Tant qu'elle est prise dans la pince géante, elle subit 1d4+2 points de dégâts supplémentaires.

Comportement : le crabe géant sort si quelque chose trouble l'eau. Il attaque aussitôt. Il attendra un moment s'il n'a rien pris puis replongera. S'il prend quelque chose (voir *Constriction*), il l'emmènera sous l'eau. Un personnage peut retenir son souffle pendant 3 + mod. CON tours. Après, il a des difficultés à agir et perd peu à peu conscience. Chaque tour supplémentaire passé sous l'eau après ce délai initial, il perd 1d6 points de dommages temporaires et a un malus de -5 à toutes ses tests. Une fois que les dommages supplémentaires dépassent les points de vie restants du personnage, celui-ci perd conscience et sombre. Un personnage noyé ne pourra revenir à la vie que de la même manière que pour les règles *Inconscience et mort*. Sous l'eau, toutes les actions physiques réclament un test (FOR ou DEX).

Une dizaine de cages sont suspendues au-dessus de l'enclos par un fouillis de cordes qui est attaché à la berge. Elles sont vides ou ne contiennent que de vieux os sauf une, où est enfermé un enfant elfe capturé par les Kobolds et que recherche la fée de la pièce (6). Crocheter la

serrure d'une cage demande un test de DEX difficulté 10 et 1d4 tour(s). Casser la serrure ou tordre les barreaux de la cage demandent un test de FOR difficulté 25. On peut aussi casser la serrure en frappant dessus avec une arme (test d'attaque contre une DEF de 10). Les armes tranchantes ont un malus de -4 au test d'attaque. Il faut infliger 10 points de dégâts pour briser la serrure.

Itzèl, l'enfant elfe

Apparence : Itzèl mesure un peu plus de 1,30 m. Il est sale, maigre et blafard mais conserve tout de même la beauté et l'aura de sa race : de grandes prunelles noires, des traits fins, de longs cheveux bruns d'où percent la pointe de ses oreilles. Il porte des guenilles.

Elfe (m)

Enfant niveau 0

FOR 11 (+0) **DEX** 15 (+2) **CON** 10 (+0)

INT 13 (+1) **SAG** 11 (+0) **CHA** 12 (+1)

Init 15

DEF 13

PV 6

Attaques

Contact +0 ; **Distance** +2 (+3 quand il utilise un arc court)

Combattant-né : +1 aux tests d'attaque à distance avec un arc court.

Sens elfiques : voit très bien la nuit. A une vue et une ouïe supérieures (+2 aux tests de perception).

Comportement : Itzèl est sur le qui-vive, attentif à la moindre opportunité de s'échapper. Dès qu'il verra les PJ, il essaiera de se faire une idée de leurs intentions en les observant. Si la fée de la pièce (6) est avec eux, il comprendra immédiatement que c'est peut-être sa chance. La fée, quant à elle, ira directement à lui. Une fois la confiance acquise, il tentera de faire comprendre aux PJ la présence du crabe et le fait que l'Ogre a les clés de sa cage. Itzèl ne parle pas la langue commune (le Kioshen). A moins qu'un des PJ ne parle la langue elfe (le Tëatl), Itzèl sera contraint de se faire comprendre à l'aide de gestes.

Son geôlier est un Ogre qui passe le plus clair de son temps à ronfler sur la berge près des cordes des cages. Il est aussi bourreau et nourrit le crabe de ses prisonniers pour la plus grande joie des Kobolds.

L'ogre

Apparence : l'Ogre est un humanoïde colossal de près de 3 m de haut. Il possède un corps lourd à la peau crasseuse, couverte de cicatrices et de pustules. Il va pieds nus et est habillé de cuir et de débris d'armures. Il porte autour de son cou et à sa ceinture les ossements de ses victimes. Son énorme face

plate, ornée d'une touffe de cheveux noirs et grasseux, expriment à la fois une profonde stupidité et voracité malsaine. Son nez ressemble à un muffle et des crocs dépassent de sa bouche.

Init 13

DEF 17

PV 30

Attaques

Massue +5 (2d8+5)

Poings +5 (1d6+5)

Caractéristiques

FOR 21 (+5) **DEX** 8 (-1) **CON** 15 (+2)

INT 6 (-2) **SAG** 10 (+0) **CHA** 7 (-2)

Comportement : si les PJ sont discrets, l'Ogre ne se réveillera pas (test de DEX difficulté 12). Si un test de discrétion échoue, l'Ogre se réveille sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6. L'Ogre met un tour à se réveiller et un autre à comprendre ce qui se passe, ramasser sa gigantesque massue et se lever. Pendant ces deux tours, sa DEF est de 12. Il cherchera à tuer tous les intrus et se battra jusqu'au bout. Son objectif est avant d'empêcher que l'enfant elfe ne s'échappe. Il comprend quelques mots de la langue commune (le Kioshen). Si les PJ attaquent l'Ogre alors qu'il est endormi, ils réussissent leurs attaques automatiquement. L'Ogre porte les clés des cages à sa ceinture.

13. L'ancienne nécropole des guerriers morts aux côtés de Vabnâ, est gardée au Nord et au Sud par quatre statues monumentales de patriarches nains (9 m de haut), que les Kobolds ont maculé de peintures criardes. Les parois sont percées de dizaines de petites niches qui renfermaient les cendres des guerriers mêlées à de petits trésors. Les Kobolds ont pillé les niches, n'y laissant qu'une colonie de chauve-souris peureuses. Si un PJ fouille dans les niches ou utilisent celles-ci pour se déplacer, les chauves-souris peuvent prendre peur et s'envoler (1 ou 2 sur 1d6).

Le long de la paroi Ouest de la nécropole débouchent les tunnels des Kobolds. Leur roi trône non loin sur un tas d'ossements avec ses femmes (marqué K sur le plan). Tout autour, des Kobolds s'activent autour de feux. D'autres jouent une musique sauvage rythmée par des peaux et des cornes.

Le grand corps rouge de Sketh est allongé près de l'entrée Sud (marqué D sur le plan). Dans l'obscurité, on peut croire le Dragon encore vivant mais c'est en fait un cadavre dont les os percent et que les Kobolds ont rempli de leur trésor.

Les rails du chariot continuent vers le Nord.

Un PJ doit réussir un test de fouille (INT) difficulté 15 pour découvrir un objet de valeur dans le monceau de breloques et de détritiques qu'est le trésor des Kobolds. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer ce que trouve le PJ. Une fois un objet trouvé, la case du tableau est « vide ».

1d100	Objet trouvé
01-25	4500 PC (2d10 pièces trouvée à la fois)
26-40	2000 PB (2d10 pièces trouvée à la fois)
46-55	500 PA (1d10 pièces trouvée à la fois)
56-65	500 PO (1d10 pièces trouvée à la fois)
66-70	10 PP (1 pièce trouvée à la fois)
71-75	3 gemmes (100, 250 et 500 PO)
76-80	Un anneau d'or (200 PO)
81-85	Un bouclier magique +1 à la DEF.
86-90	Un parchemin magique permettant d'utiliser une fois la capacité <i>Agrandissement</i> de la <i>Voie de la magie des arcanes</i> des magiciens ; il faut être magicien pour pouvoir utiliser ce parchemin ; le magicien devra déchiffrer le parchemin (test d'INT difficulté 16) pour reconnaître le sort ; ensuite une simple lecture (action limitée) permet de déclencher le sort ; une fois le sort déclenché, sa transcription s'efface et le parchemin redevient vierge.
91-95	Une potion magique de guérison ayant le même effet que la capacité <i>Guérison</i> de la <i>Voie des soins des prêtres</i> . Un prêtre ou une personne versée dans les arts de la guérison reconnaîtra cette potion avec un test d'INT difficulté 10.
96-100	Une potion magique de sens affûtés ayant le même effet que la capacité <i>Sens affûtés</i> de la <i>Voie de l'archer</i> des rôdeurs pendant 6 tours ; un PJ en percevra immédiatement les effets. Un magicien peut identifier la potion à l'aide d'un test d'INT difficulté 16.

Si les PJ se montrent discrets, ils pourront sans doute passer sans être repérés par les Kobolds qui n'imaginent pas que quelqu'un puisse s'aventurer dans la tombe. Mais si un PJ se fait remarquer (en fouillant le corps de Sketh par exemple), le roi en personne conduira ses troupes à l'assaut pour régler leur compte aux intrus.

Le roi Kobold

Apparence : plus massif que ses congénères, il arbore un ventre énorme et est paré de breloques voyantes.

Init 12

DEF 14 (armure de cuir renforcée +2)

PV 10

Attaques

Morgenstern +2 (1d6+2) ; arme magique qui émet un hullement quand un Nain se trouve à moins de 15 m d'elle

Caractéristiques

FOR 12 (+1) **DEX** 13 (+1) **CON** 12 (+1)
INT 11 (+0) **SAG** 10 (+0) **CHA** 10 (+0)

Crainte de la lumière : exposés à une lumière crue comme celle du jour, les Kobolds souffrent d'un malus de -2 aux tests basés sur la vue.

Comportement : le roi fera preuve d'une rage sanguinaire et combattra jusqu'au bout.

Perception +2 ; discrétion +2 ; vision nocturne

Les guerriers Kobolds (2/PJ)

Init 12

DEF 14 (armure de cuir renforcée +2)

PV 6

Attaques

Épée courte +0 (1d6-1)

Sagaies +1 (1d6-1)

Caractéristiques

FOR 10 (+0) **DEX** 13 (+1) **CON** 10 (+0)
INT 10 (+0) **SAG** 9 (-1) **CHA** 8 (-1)

Crainte de la lumière : exposés à une lumière crue comme celle du jour, les Kobolds souffrent d'un malus de -2 aux tests basés sur la vue.

Comportement : les guerriers suivront leur roi jusqu'à la mort. Les Kobolds n'hésiteront pas à utiliser d'abord leurs sagaies avant d'aller au contact.

Perception +2 ; discrétion +2 ; vision nocturne

Les femmes du roi (9)

Init 12

DEF 12

PV 6

Attaques

Griffes et dents -1 (1d4-1)

Caractéristiques

FOR 8 (-1) **DEX** 14 (+2) **CON** 8 (-1)
INT 12 (+1) **SAG** 9 (-1) **CHA** 8 (-1)

Crainte de la lumière : exposés à une lumière crue comme celle du jour, les Kobolds souffrent d'un malus de -2 aux tests basés sur la vue.

Comportement : les femmes du roi attaqueront un PJ par groupe de 3. Elles feront tout pour protéger le roi ou pour le venger s'il meure.

Perception +2 ; discrétion +2 ; vision nocturne

Le reste de la tribu (vieillards, femmes, enfants) s'enfuit par les tunnels au premier combat.

14. Une grande cascade s'abat sur le sol. Avec le temps, elle a creusé un bassin autour de l'orifice par où l'eau s'échappe. Les prêtres s'y baignaient avant et après les cérémonies pour se purifier. Elle cache un passage vers l'extérieur (**15**). Des doubles portes de fer en partie arrachées de leurs gonds par le souffle de Sketh, laissent voir la pièce (**16**). Les rails du chariot vont vers la pièce (**16**).

15. Une fois passée la cascade qui dissimule l'entrée, un escalier descend dans une faille jusqu'en (**14**). Les Kobolds ont caché une corde sous les gravats en travers des dernières marches. Elle est reliée à une cheville qui retient un grand balancier de bois armé d'un marteau dans l'ombre du plafond. Si quelqu'un se prend les pieds dans la corde, le balancier balaye le passage de haut en bas (causant 2d6 points de dommages). On peut y échapper en se jetant à terre (test de DEX difficulté 15). Un PJ prudent peut repérer le piège grâce un test de perception (SAG) difficulté 12.

16. Le hall des cérémonies imite à la perfection l'intérieur du ventre d'une baleine. Les rails du chariot (**7**) le traversent et finissent sur un butoir au bord d'un bassin rond. Au-delà, tout au fond de la pièce, on voit la Mer de la lune froide par le trou qu'a fait Sketh en entrant dans une magnifique rosace.

Le bassin est rempli d'eau de mer. Il est fermé par une double grille qui laisse émerger un pilier à tête ronde avec l'empreinte prévue pour l'urne funéraire de Vabnâ. Deux roues encastrées dans les murs, de part et d'autre du bassin, commandent chacune une moitié de la grille. Deux tests de FOR difficulté 20 sont nécessaires pour actionner une roue et ouvrir. Les PJ peuvent coopérer jusqu'à 3 pour actionner une roue. Les PJ qui aident doivent réussir un test de FOR difficulté 10. Chaque test réussi (jusqu'à 2) apporte un bonus de +2 au test pour actionner la roue. Si un des tests d'aide est un échec critique, il donne un malus de -2. Si au contraire, c'est un succès critique, il donne un bonus de +4. Chaque test de FOR prend 3 tours.

La couronne de débris de la rosace montre plusieurs scènes. On voit en particulier des géants enchaînés actionner les roues du hall, des Nains déverser les trésors du chariot dans le bassin et un prêtre Nain souffler dans une conque. L'urne se trouve toujours dans son empreinte au centre du bassin. De nombreuses scènes manquent ce qui fait qu'on ne voit jamais le gardien de l'esprit de Vabnâ.

Lorsque les prêtres voulaient entendre Vabnâ, ils faisaient venir, grâce à la conque de la chapelle (4), le gardien de son esprit : un calmar géant, serviteur d'Ulèhru, dieu des profondeurs marines. Ils l'obligeaient à vomir le fantôme de la reine puis le laissaient le reprendre après leur cérémonie.

Si les PJ veulent renvoyer Vabnâ, il faut qu'ils parviennent jusqu'au bassin sans encombre avec l'urne, son fantôme et la conque et interprètent les scènes de la rosace. Ils doivent d'abord ouvrir le bassin puis souffler dans la conque. Le gardien remontera alors de sa couche de trésors (les offrandes à Vabnâ), précédé d'un bouillonnement et le fantôme de Vabnâ se précipitera dans son bec en projetant une brise glacée dans un rayon de 30 m autour de lui. Après quoi, le calmar rassasié se laissera doucement couler. Si le fantôme n'est pas là et que la grille du bassin est ouverte, le calmar géant s'en prendra à tous ceux qui se seront à sa portée. S'il trouve la grille fermée, il tentera de la défoncer sans succès et repartira.

Le calmar géant

Apparence : les calmars sont des créatures marines pourvues d'un long corps en forme de fuseau et d'une tête ronde. La bouche du calmar se trouve à un bout et est pourvue d'un bec. Cette bouche est entourée de 8 longs bras (6 m). En supplément, le calmar possède 2 tentacules aux bouts aplatis (10 m de long). Bras et tentacules sont pourvus de ventouses et de crochets. En arrière des tentacules, le calmar possède deux grands yeux. La queue du calmar a 2 nageoires qui lui donnent la forme d'une feuille. Les calmars géants mesurent environ 15 m (tentacules comprises). Le serviteur d'Ulèhru garde le trésor des offrandes à Vabnâ. Sa peau est incrustée de pierreries, de bijoux et d'objets précieux.

Init 24

DEF 20

PV 102 ; il faut infliger 8 points de dommages à un bras ou un tentacule pour le trancher

Attaques (6)

4 Bras +14 (1d6+7) ; peut attaquer à 6 m de distance

2 Tentacules +12 (4d6+3) ; peut attaquer à 10 m de distance ; étreinte

Bec +14 (4d6+3)

Caractéristiques

FOR 25 (+7) **DEX** 17 (+3) **CON** 19 (+4)

INT 2 (-4) **SAG** 12 (+1) **CHA** 2 (-4)

Étreinte : le calmar géant peut saisir un adversaire avec un de ses tentacules grâce à une attaque réussie. La cible a droit à un test de DEX difficulté 17 pour éviter de se faire prendre. Pour se dégager de l'étreinte, il faut réussir un test de FOR difficulté 25 ou trancher le tentacule. Le calmar amènera ses victimes à son bec et bénéficiera d'un bonus de +5 à ses tests d'attaque avec celui-ci.

Comportement : Le calmar essaiera d'attraper toutes les créatures à sa portée avec ses tentacules et les amènera à son bec. Il frappera également avec ses bras.

Épilogue

Si les PJ parviennent à libérer le fantôme de Vabnâ, ils gagnent un niveau d'expérience. S'ils ont libéré Itzèl, la nuit suivant la fin de l'aventure (alors qu'ils sont peut-être en train d'essayer de retrouver son peuple), les éventuelles sentinelles s'endorment et l'enfant elfe disparaît. Les PJ se réveillent au petit matin, la tête embrumée des souvenirs étranges d'une fête, de rires et de chants. Chaque PJ aura reçu un sort de guérison (capacité de la *Voie des soins* des prêtres). D'autre part, on aura laissé à leur attention des vivres, des manteaux elfiques à leur taille (+1 aux tests de CON pour résister au froid) ainsi qu'une broche d'argent incrustée d'une gemme verte. Cette broche signale que son porteur est un ami des Elfes et que ceux-ci doivent lui venir en aide (mais ça les PJ l'ignorent). D'autre part elle est magique et se met à luire lorsqu'une créature maléfique se trouve à moins de 15 m de son porteur.

La carte pour les joueurs

