

UN SPRIGGAN EN COLÈRE

Cette aventure se déroule au nord des Collines de Fer, près de Mag Mel. C'est une terre hantée par les géants, les fées et autres monstres. L'aventure leur propose de vaincre ou repousser une fée qui terrorise une abbaye pleine de moines qui se sont égarés du droit chemin. Pour sauver leur corps, et peut-être leurs âmes, les moines cherchent des héros qui peuvent éloigner la créature. Afin d'accomplir leur tâche, les aventuriers devront négocier avec un serviteur des dieux qui garde une arme sainte et lutter contre un raid barbare qui attaque le sud du territoire.

L'aventure nécessite de voyager, ce qui permet au Mj d'élargir l'aventure en ajoutant de petits apartés de son cru. Par exemple, les héros pourraient rencontrer un troll gardant un pont qu'ils doivent traverser, être attaqués par des bandits ou séduits par une sorcière qui les invite à rester dans son taudis pendant la nuit.

Les dieux travaillent de façon mystérieuse

Les personnages commencent l'aventure alors que pour une raison ou une autre ils effectuent un voyage vers le royaume de Mag Mel en suivant la voie connue sous le nom de Fossé en direction de la ville elfe fortifiée de Rym Caelora. Alors qu'ils gravissent une colline basse, ils aperçoivent un duo de moines marchant en haut de la colline. Les personnages qui réussissent un test de religion (DD15) les reconnaissent comme membres de l'ordre de Sol Invictus.

Quand les moines voient les héros, ils commencent à crier bruyamment et agitent leurs bras frénétiquement, comme pour essayer d'attirer leur attention. Si les aventuriers ne se dirigent pas immédiatement vers eux pour savoir ce qu'ils veulent, les moines commencent à courir vers le groupe, en criant toujours et en s'agitant. Quand ils rattrapent les aventuriers ils sont visiblement à bout de souffle et halètent fortement. S'arrêtant, les deux moines placent leurs mains sur leur genoux et ont visiblement du mal à respirer. Si les héros tentent d'entamer une conversation à ce moment les moines leur signalent par des gestes de la main qu'ils n'ont pas encore assez récupéré pour parler. Les personnages remarquent facilement que les deux moines sont plutôt corpulents pour des gens qui sont censés pratiquer la tempérance en toutes choses. Après quelques minutes, le plus gros des deux moines, reprenant enfin son souffle, se redresse et commence à parler.

«Ah! Très honorables voyageurs ! Vous voir assis sur d'aussi magnifiques chevaux et portant des armures et des armes aussi somptueuses me laisse à penser que nous vivons dans un monde de bien. Jamais avant n'ai-je vu un spectacle si merveilleux. »

Pendant qu'il leur parle, demandez à chaque personnage de faire un test de Perspicacité (DD12). Un succès permet au héros de détecter l'arôme du whisky dans son haleine. Si un aventurier mentionne l'odeur d'alcool à ce stade il est poliment ignoré par le moine, qui rougit légèrement alors qu'il continue de parler.

«Je suis frère Bernard et mon compagnon est frère Gwydyon. Nous sommes des moines de Sol Invictus de l'abbaye de Killanen, qui se trouve à quelques kilomètres à l'ouest. Notre abbé, le père Constantin, nous a envoyés pour trouver des hommes courageux comme vous pour nous aider avec un ... euh ... petit problème que nous avons avec un ... euh ... oui, eh bien je ne connais pas toute l'histoire, mais si je pouvais trouver le chemin dans vos cœurs pour que vous nous accompagniez à l'abbaye, je suis sûr que tout serait plus clair pour vous. Nous pouvons vous fournir de la nourriture et un endroit pour vous reposer un moment.

Les moines attendent patiemment la réponse des héros en souriant poliment et en triturant leur ceinture. Une fois que le groupe accepte de les suivre, les deux moines bondissent de haut en bas pendant un court moment, et les étreignent avec enthousiasme. Puis, en se rappelant qu'ils sont en présence d'étrangers, ils arrêtent rapidement leur comportement étrange d'un air plutôt penaud. Le voyage jusqu'à l'abbaye prend environ deux jours si on ne propose pas de cheval aux moines. Ils marchent à une vitesse extrêmement lente et s'arrêtent fréquemment pour se reposer. Si un personnage offre un cheval à l'un des moines, il commence à chanter bruyamment et, dans un murmure son compagnon lui dit: "Il a dit cheval, tu es fou!" À ce stade, le sens de cette phrase est inconnu des héros mais avec un peu de chance deviendra plus clair une fois qu'ils atteindront l'abbaye. Chaque fois qu'ils

approchent d'un village, et les moines semblent avoir le don de les trouver avec une grande régularité, ils insistent pour s'arrêter et faire un rapide repas dans l'auberge locale. Après un voyage d'une lenteur infernale, le groupe arrive enfin à l'abbaye.

L'abbaye de Killanen

L'abbaye de Killanen est construite sur une grande île du marais Vénéneux et n'est accessible à pied depuis la terre ferme que par une chaussée artificielle. Pendant les mois d'hiver, l'île n'est accessible que par bateau alors que les eaux montent pour submerger complètement la chaussée. En effet, le mot Killanen vient de l'elfique est signifie «grande île».

L'abbaye serait le deuxième plus vieux bâtiment du marais et à la fois le plus riche et le plus puissant dans le temps. Le site a été donné à l'ordre de Sol Invictus il y a 388 ans par le roi de Mag Mel. Depuis les moines ont vécu en permanence sur le site et ont agrandi l'enceinte de l'abbaye à plusieurs reprises. À cause de son isolement et du risque que les bandits saccagent les bâtiments avant l'arrivée des secours du continent, l'abbaye est entourée d'un grand mur de pierre et d'une seule porte robuste permettant l'accès à la chaussée artificielle.

L'abbaye actuelle remplit presque entièrement la moitié de l'île sur laquelle elle se trouve. Les moines dépensent une grande somme d'argent pour l'expansion de l'abbaye et des travaux sont déjà en cours pour supprimer une partie des murs d'enceinte et faire de la place aux nouveaux bâtiments. Les moines qui vivent à l'abbaye, il n'y en a que vingt sont extrêmement riches et ont un style de vie que beaucoup de nobles envieraient. Ils mangent de la venaison fraîche, des saucisses épicées et boivent uniquement du vin et du whisky importé spécialement pour eux. Beaucoup d'œuvres d'art ornent les murs de l'abbaye, et l'église est décorée d'accessoires religieux en or et en argent. Régulièrement des prostituées sont embauchées pour satisfaire les moines. Inutile de dire que ces moines ont perdu la grâce de leur dieu.

Une attaque soudaine

Peu importe ce qu'ils feront pour pousser les deux moines à avancer plus vite, c'est vers la fin de l'après-midi que les aventuriers arrivent à l'abbaye. Comme le groupe atteint la porte extérieure du mur d'enceinte, ils entendent des cris de terreur de l'autre côté du complexe où les nouveaux travaux de construction ont lieu. Sur un test de Perception (DD15) réussi, un héros aperçoit l'échafaudage extérieur trembler violemment. Un échec laisse penser que l'échafaudage est dans le mur d'enceinte.

Les ouvriers au sommet de l'échafaudage s'accrochent du mieux qu'ils peuvent à mesure que le balancement devient de plus en plus violent et crient à l'aide. Les quelques moines qui ne courent pas pris de panique ne sont d'aucune utilité pour sauver la vie des ouvriers.

Les personnages qui ont réussi leur test et qui alertent leurs camarades peuvent atteindre l'échafaudage avant qu'il ne s'effondre. Si les héros n'interviennent pas une partie de l'échafaudage s'écrase en quelques minutes, tuant instantanément les ouvriers encore dessus.

En arrivant près des lieux du drame et du mur d'enceinte, les aventuriers découvrent un spectacle des plus bizarre. Debout en bas de l'échafaudage se tient un petit humanoïde, trapu et laid qui secoue l'un des principaux poteaux de maintien. Compte tenu du fait que la créature ne mesure pas plus d'un mètre vingt de haut elle possède évidemment une grande force.



Demandez à chacun des personnages de faire un test de Nature à -2 (DD18). Un succès permet au personnage de reconnaître la chose comme étant un spriggan, une forme de fée de la terre. Un échec conduit l'aventurier à le prendre pour un gobelin bien plus ordinaire. À côté de la créature se trouve un petit tronc d'arbre mesurant 3m de long. Le spriggan les ignore jusqu'à ce qu'à un moment ce produise un effet étrange – il grandit soudainement en hauteur! Il arrête également de secouer le poteau, ramasse sa massue et s'élanche vers eux.

Comme tous les membres de sa race, le spriggan peut contrôler sa propre taille, dans des limites raisonnables. Le spriggan grandit d'une taille par tour jusqu'à un maximum de taille G.

Peu importe à quel point les aventuriers y mettront du cœur à l'ouvrage, ils seront incapables de blesser le spriggan avec leurs armes. Après six rounds de combat, quel que soit l'état de ses ennemis, le spriggan épaula sa massue et marcha péniblement à travers le marais vers une colline boisée voisine. Après avoir atteint la frange des bois la créature s'enfonça simplement dans le sol, ne laissant paraître aucune trace de sa présence. Les héros peuvent suivre le spriggan et continuer à l'attaquer jusqu'à ce qu'il disparaisse, mais leurs attaques ne causent toujours aucun dommage. Il ne prend même plus la peine de riposter.

Spriggan: Comme un ogre P 236 du bestiaire H&D

Sauver les ouvriers

Une fois que le spriggan a quitté la zone, les héros peuvent tourner leur attention vers l'échafaudage qui, tout en étant encore en partie debout, a été tellement endommagé que son effondrement est une certitude. Deux moyens de sauver les ouvriers sont décrits plus en détail ci-dessous, mais les personnages devraient pouvoir créer leur propre plan de sauvetage.

L'échafaudage ne restera pas debout longtemps et les aventuriers devraient être encouragés à agir rapidement, le Mj décrivant le balancement qui augmente et les craquements effrayant du bois. Après trois minutes, sauf indication contraire dans le texte ci-dessous, l'échafaudage s'écroule.

Pendant qu'ils décident du moyen d'aborder la tâche de sauvetage, demandez à chaque personnage de faire un test de Perception (DD14). Un succès leur permet de localiser plusieurs rouleaux de corde au sommet de l'échafaudage. Ces cordes pourraient permettre d'attacher l'échafaudage au mur d'enceinte. Cela permettrait aussi aux ouvriers de saisir d'autres cordes et de descendre doucement au sol avant que l'échafaudage s'effondre.

Le principal problème avec ce plan est que les ouvriers sont tellement choqués par les événements récents qu'ils sont paralysés par la peur et sont susceptibles de ne pas répondre aux ordres qui leur sont donnés. Un personnage doit soit monter à l'échafaudage et attacher les cordes pour eux ou avoir une voix extrêmement autoritaire (test d'intimidation à -4, DD20). Monter à l'échafaudage nécessite un test d'Acrobatie (DD16) à -2 en raison du balancement.

En cas d'échec, il est coincé à mi-hauteur et doit redescendre et essayer un itinéraire différent. Un échec critique provoque la chute du grimpeur. Après cinq tentatives infructueuses par n'importe quel personnage, l'échafaudage s'effondre. Une fois au sommet, le brave héros attache les cordes. Amener les ouvriers à les saisir avant que l'échafaudage ne s'effondre ne nécessite qu'un succès sur un jet d'Intimidation ou de Persuasion DD12. Le personnage a droit à trois tentatives pour amener les ouvriers à attraper les cordes avant que l'échafaudage ne s'effondre. Descendre en toute sécurité ne nécessite pas de test.

La deuxième méthode est un peu plus risquée pour les héros mais laisse aussi aux ouvriers le temps de se mettre en sécurité. Chaque personnage doit saisir l'un des poteaux de l'échafaudage et utiliser sa force brute (Athlétisme DD18) pour le stabiliser tout en attendant que les ouvriers descendent. Encore une fois, les ouvriers sont paralysés par la peur, et un test d'intimidation à -4 (DD20) est nécessaire pour les amener à descendre d'eux-mêmes. Un personnage qui monte sur l'échafaudage, pour essayer de les faire descendre, doit faire une réussite sur un test d'intimidation ou de persuasion DD12. En cas d'échec au test d'Athlétisme un seul ouvrier arrive à descendre. Au total, quinze ouvriers se trouvent encore sur l'échafaudage qui s'effondre automatiquement après 10 tours.

Toute personne se tenant au bas de l'échafaudage ou debout dessus quand il s'effondre, subit 5d6 dégâts. Les ouvriers toujours sur l'échafaudage sont automatiquement tués. Une fois que les ouvriers sont sauvés et en sécurité, les personnages sont accueillis par une foule enthousiaste d'ouvriers et de moines.

Rencontre avec l'abbé

Une fois les applaudissements calmés, l'abbé Constantin s'approche des étrangers et se présente. C'est un homme de grande taille dont l'aube décorée de plis de graisse peuvent être aperçus au travers du tissu tendu. Des bagues en or parsemées de pierres précieuses ornent ses doigts courts et boudinés. Autour de son cou épais, attaché à une chaîne en or pend un grand pendentif d'argent. L'abbé Constantin, d'une voix grave, remercie les aventuriers abondamment pour avoir sauvé la vie des ouvriers et mis ce monstre en fuite.

"J'insiste pour que vous, braves héros du peuple, assistiez à une fête en votre propre honneur afin que nous puissions vous récompenser pour vos efforts. Pendant que nous dînerons, je vous dirai tout ce que vous souhaitez savoir sur les événements récents à l'Abbaye et alors peut-être que vous nous aiderez? "

Les chevaux des personnages sont envoyés à l'écurie et les héros se voient proposer des bains chauds, dont l'eau est agrémentée de parfums hors de prix.

Un fabuleux repas

La fête elle-même a lieu dans le réfectoire principal de l'abbaye et tous les moines y assistent, tout comme le contremaître des ouvriers. La longue table en bois qui se dresse au centre de la salle est remplie de viandes et de pâtisseries. Ainsi que des plats plus courants comme du poulet, du poisson et des légumes, il y a des saucisses épicées importées de Malakut, du whisky, des gâteaux aux amandes elfes et de grosses tomates farcies à l'ail au beurre. Inutile de dire que rien de tout cela n'est typique de la nourriture que l'on s'attendrait à trouver dans une abbaye. Les personnages sont assis sur le côté droit de la table, en commençant par le siège de l'abbé. A la gauche de l'abbé siège le contremaître Toth Grossepogne, un demi-orque.

Si les héros mentionnent la quantité et la qualité de la nourriture à l'abbé, ce dernier leur répond la bouche pleine de nourriture que "Dieu a été généreux envers nous, humbles moines." Il encourage les héros à "manger et boire de bon cœur et à savourer la merveilleuse générosité de Dieu, et qui sait quels plaisirs la soirée apportera encore. » Il leur fait alors un clin d'œil trop appuyé.

Alors que les héros sont sur le point de commencer à manger, demandez un test de Religion (DD12). Un succès permet de s'apercevoir que les moines n'ont pas dit les Grâces à leur dieu pour le repas. Tout personnage qui rapporte ce fait à l'abbé attire l'attention des moines qui s'arrêtent de manger et le regardent fixement. Lentement, ils se regardent, haussent les épaules et mettent la nourriture dans leurs assiettes. L'abbé Constantin invite un des héros à dire les Grâces en leur nom. Le personnage doit réussir un second test de Religion (DD15). Un succès lui permet d'exécuter sans erreur la courte cérémonie. Un échec signifie qu'il se trompe sur certains mots mais les moines ne le remarquent même pas. Sur un échec critique il dit la mauvaise prière, mais encore une fois les moines ne le remarquent pas.

Tout au long de la fête, les demandes des héros sont accomplies par des femmes, plus ou moins belles et légèrement vêtues. Les moines racontent aux aventuriers qu'il s'agit « des filles du village voisin qui viennent ici pour gagner quelque argent honnêtement », mais ce sont en fait des prostituées humaines et demi-elfes de Rym Caelora. Les moines flirtent outrageusement avec elles et palpent leurs fesses à chaque occasion, l'abbé ne fait pas exception.

Des héros qui souhaiteraient trouver de la compagnie pour plus tard dans la soirée n'ont qu'à réussir un jet de Persuasion (DD13). Les filles se moquent d'avec qui elles couchent, elles ont déjà été payées pour leurs services par l'abbé.

L'arrivée du Spriggan

Alors que la fête touche à sa fin, l'abbé Constantin s'essuie la bouche sur sa manche, éructe bruyamment, et, poussant le dossier de sa chaise avec son ample ventre, se lève en tremblant. Il frappe plusieurs fois son gobelet sur la table, projetant de l'eau-de-vie partout sur le héros assis le plus près de lui. Une fois le silence obtenu.

«Nous sommes réunis ici après cet humble repas pour rendre hommage aux braves hommes qui sont assis parmi nous. »

Les moines commencent à applaudir avec enthousiasme et quelques instants passent avant que l'abbé ne les arrête.

"Sans leur aide, il y aurait eu de graves pertes en vies humaines aujourd'hui et de nombreuses familles seraient en deuil. En remerciement de leur courage j'ai pris la liberté de faire porter une petite récompense dans chacune de leurs chambres à coucher. Chers frères, applaudissez ... ces braves héros. "

À ce stade, tous les moines se lèvent et portent un toast aux aventuriers. Chacun vide ensuite le contenu de sa chope en une seule fois et se rassoit. Les 'filles' de service se déplacent alors pour remplir les chopes.

"Mais", dit l'abbé, poursuivant son discours comme sa chope est remplie par une jolie demi-elfe,

"ces braves héros n'auraient pas été ici s'il n'y avait eu la créature maudite qui nous tourmente. "

L'abbé Constantin se tourne vers vous.

«Nous prévoyons d'étendre les terres de l'abbaye depuis un certain temps maintenant, mais nos fonds étaient limités jusqu'à récemment. "

Un assentiment silencieux peut être entendu des moines plus proches. L'abbé s'éclaircit fortement la gorge et continue.

«Nous prévoyons d'agrandir l'église existante mais pour ce faire, nous devons démolir les défenses et les reconstruire plus loin. "

L'abbé s'arrête brièvement pour boire son cognac avant de péter un bon coup.

«Euh... où en étais-je? Ah oui! Les travaux ont débuté il y a deux semaines, mais depuis lors, nous sommes en proie à une entité maléfique. Elle a commencé par voler du matériel et des briques mais la semaine dernière elle a eu recours à des actes de violence. Aujourd'hui c'était pire encore. Il y a quatre jours, j'ai réalisé que le monstre n'allait pas partir de son propre gré et j'ai donc envoyé mes camarades moines pour trouver de bons guerriers comme vous. Deux de nos frères, guidés par Sol Invictus vous ont trouvés et vous ont amenés ici pour nous aider. Eh bien mes amis, allez-vous nous aider durant notre heure la plus sombre?"

Un profond silence tombe sur la table alors que les moines inquiets attendent la réponse des héros. Une fois que les personnages ont répondu qu'ils acceptent la tâche (sinon l'aventure est terminée) les moines deviennent fou furieux et commencent à applaudir et à se jeter de la nourriture. Au moins deux d'entre eux commencent même à danser sur la table! Pendant le reste de la soirée, d'énormes quantités d'alcool sont consommées par les moines et les prostituées font ce pour quoi elles ont été payées parfois à la vue de tous.

Questions et réponses

Les personnages voudront peut-être interroger l'abbé Constantin pour voir s'il sait quelque chose de la créature et ce qu'elle peut bien vouloir en attaquant ainsi l'abbaye. Les aventuriers souhaitant interroger l'abbé sont emmenés dans ses appartements privés, loin de la fête qui se déroule dans le réfectoire. Utilisez la section suivante comme exemple des informations à donner aux personnages en réponse à leurs questions.

Q: "Savez-vous ce qu'est la créature?"

R: «J'ai consulté les différents tomes de notre petite bibliothèque et je suis convaincu que la créature est un spriggan; une sorte de fée liée à la terre et capable de changer sa taille à volonté. "

Q: "Que veut la créature?"

R: «Ma meilleure supposition est que la créature a peur que nous construisions trop près de son ancre. L'œuvre de Sol Invictus ne peut pas

être arrêtée à cause d'une telle bête. Si j'en avais la force, je tuerais purement et simplement l'abomination et répandrais ses cendres sur les marais pour avertir les autres de son genre que nous sommes les serviteurs d'un dieu miséricordieux! "

Q: "Nos armes ne peuvent pas nuire à la créature. Savez vous comment la tuer? "

A: «Le livre dit qu'un spriggan peut être vaincu par les prières d'hommes saints ou en utilisant une arme sainte. Nous avons essayé de prier mais cela n'a pas fonctionné, donc j'imagine que cette partie est un conte de bonnes femmes. " Un test réussi de Perspicacité (DD14) révèle que l'abbé ne croit pas à sa propre histoire. Les héros qui remettent en cause la piété des moines devant l'abbé sont poliment ignorés.

Q: "Savez-vous où on peut trouver des armes saintes?"

R: «Par la grâce de Dieu, je le sais! Tout en parcourant les livres, mes yeux furent attirés par une vieille légende, écrite par l'un de mes prédécesseurs. Selon la légende un homme sage et saint vivait autrefois dans ces contrées et il était si vieux qu'il avait rencontré le roi des elfes lors de son arrivée à Mag Mel. Quoi qu'il en soit cet homme était la personne la plus vertueuse en vie à cette époque et c'était aussi un brave guerrier, combattant les envahisseurs païens partout où il pouvait les trouver.

L'histoire raconte qu'il se préparait à se battre contre une horde de guerriers barbares, seul, le reste de son armée ayant fui le champ en voyant la multitude d'ennemis, et à la veille du combat, il pria Sol Invictus pour la délivrance. Notre dieu dut l'entendre car le lendemain matin, il fut aperçu portant une épée rougeoyante au combat. Plus de 300 guerriers barbares perdirent la vie en cette journée. Après cette bataille il devint ermite, vivant sur une île isolée dans les marais. A sa mort il fut emporté par un ange jusqu'à une tombe construite juste à l'extérieur de Grimtalda.

Dormir à l'abbaye

Lorsque les héros finissent par se retirer pour la nuit, ils trouvent un petit coffret sur chacun de leurs lits contenant l'équivalent de 50 P.Or en pièces diverses. Tout aventurier qui fait appeler une fille dans sa chambre découvre qu'elle est très habile dans l'art de faire l'amour pour une simple fille de la campagne et le héros passe une nuit agréable, mais épuisante. Le lendemain matin, au réveil, la fille est partie.

Après le petit déjeuner, dont la quantité n'est limitée que par la faim des héros et leur politesse à continuellement en demander plus, les personnages rencontrent l'abbé une fois de plus. Constantin leur demande s'ils souhaitent assister à la messe avant de partir et s'ils aimeraient que frère Bernard leur guide vers le tombeau du saint homme. S'ils assistent à la messe, faites-leur faire un test de Religion DD16. Sur un succès, le personnage remarque que l'abbé est absent une grande partie de la messe. Un échec signifie que les personnages pensent que la messe est très courte. Des héros qui demandent la bénédiction de l'abbé avant leur départ n'obtiennent que quelques paroles marmonnées rapidement. Une fois la messe terminée, les moines chargent les chevaux. En milieu de matinée, les personnages sont prêts à partir, avec ou sans frère Bernard.

La tombe du saint

La distance jusqu'à la tombe du saint homme est d'environ 10 kilomètres, mais à cause du marais et des routes sinueuses, il faut au groupe environ cinq heures pour l'atteindre. Si les héros lui permettent, frère Bernard s'arrête pour manger, et il fait plusieurs fois de telles demandes pendant le voyage, ce qui le rallongera considérablement. En atteignant le sommet de la colline, les personnages remarquent qu'elle a été débarrassée de ses arbres. Sa seule caractéristique notable est un grand monticule entouré de fleurs sauvages aux couleurs vives. Les oiseaux chantent doucement et une sensation de calme envahit les voyageurs comme ils approchent de la tombe.

Rencontrer le gardien

En faisant le tour du monticule, les aventuriers découvrent une ouverture menant vers les profondeurs. De l'intérieur, le bruit des gouttes d'eau qui tombent du plafond peut être entendu. La chambre d'entrée est assez spacieuse et peut accueillir tous les personnages et frère Bernard tout à fait confortablement. Une allée de dalles blanches mène vers les entrailles du monticule. Une fois que tous les héros sont dans la chambre, une lumière blanche aveuglante commence à émaner des dalles. Cette lumière devient vite trop douloureuse à regarder pendant plus de quelques secondes. La lumière continue à augmenter jusqu'à ce que tous doivent fermer les yeux, puis, tout à coup, elle diminue à un niveau plus tolérable.

Une voix douce remplit la chambre. En entendant la voix, frère Bernard tombe à genoux et gémit, promettant d'abandonner ses mauvaises habitudes et de revenir au style de vie qu'il est censé mener.

La voix parle aux héros,

Je suis Jezrael, un serviteur de Sol Invictus et protecteur des restes mortels de saint Octavius qui repose ici. Je parle avec l'autorité de mon dieu et ne laisserai passer personne à moins qu'il ne soit pur de cœur et connaisse les enseignements de dieu miséricordieux. Ceux d'entre vous qui souhaitent voir le corps du bien-aimé saint Octavius qui repose au-delà de cette dalle doit d'abord passer un test de pureté et de foi tel que décrété par Sol Invictus.

Jezrael ne répond à aucune question. Il n'attend que le premier volontaire.

Le test de pureté et de foi :

Jezrael s'assure que quiconque entre dans la tombe est une bonne personne dans l'âme, les personnages mauvais ne peuvent entrer. Il n'est pas totalement infailible, mais il a tendance à rarement se tromper. Les héros qui réussissent le test sont autorisés à entrer dans les pièces au-delà. Ils le font en marchant droit à travers la dalle apparemment solide. Les héros qui échouent au test ne peuvent entrer dans la tombe mais ne subissent aucune punition. Tout personnage qui échoue et tente d'entrer malgré tout est immédiatement attaqué par Jezrael. Les héros qui attaquent physiquement la dalle dans le but d'accéder à la tombe sont également attaqués par le gardien. La dalle ne peut pas être brisée par des armes ou des outils mortels. La pierre ne marque même pas les coups les plus puissants.

Combattre Jezrael :

Jezrael est un protecteur dévoué et veille sur la tombe depuis plusieurs centaines d'années sans incident majeur. Cependant, certaines conditions le poussent à se manifester et à traiter personnellement avec les intrus et les hérétiques. Jezrael se manifeste comme une forme humanoïde blanche éclatante avec des ailes de plumes, tenant une épée flamboyante, debout sur la dalle de pierre. Quiconque se tient près de la dalle au moment où il se manifeste est repoussé par une force irrésistible et invisible afin de lui permettre de se matérialiser. Il donne un avertissement aux intrus de quitter les lieux avant d'être puni pour leurs péchés. S'ils ne partent pas immédiatement le gardien attaque de toute sa puissance. Cependant il n'attaque que ceux qui l'ont offensé ou ceux qui l'attaquent en premier (y compris quiconque tente d'aider un ami en combattant l'ange). Si Jezrael est vaincu, il est renvoyé dans le paradis de Sol Invictus pour une période de quarante jours et quarante nuits, après quoi il reprend sa garde complètement guéri. Pendant cette période, la tombe est ouverte au pillage, ainsi Jezrael préfère admettre sa défaite et se retirer dans la dalle plutôt que d'être banni inutilement. La fusion avec la dalle est une action gratuite et l'ange a juste besoin de se placer dessus.



Le dernier repos de Saint Octavius :

Une fois qu'au moins un des personnages est jugé digne par Jezrael il peut accéder à la tombe de Saint Octavius. La chambre dans laquelle il repose est de forme ronde et est beaucoup plus petite que la précédente. Si plus de trois héros pénètrent dans la chambre ils ont très peu de place pour bouger, et encore moins chercher les reliques qui s'y trouvent. Des bougies brûlent éternellement afin de fournir de la lumière dans la salle. Ces bougies fonctionnent comme des bougies normales à l'extérieur de la tombe. Allongés sur un sépulcre de bois se trouvent les restes mortels du Saint. La construction de la tombe est tellement parfaite qu'elle est hermétique et que le corps s'est momifié avec le temps, formant une parodie horrible de l'image vivante du saint.

Ses vêtements sont partiellement pourris et en lambeaux, bien qu'on puisse voir qu'ils étaient autrefois de qualité. Le symbole de Sol Invictus est passé autour de son cou. Ceux qui fouillent activement la tombe découvrent un support d'armure mais de celle-ci point de trace, ni de l'arme qui va avec. Ils peuvent trouver une bague d'une valeur de 200 P.Or sur la main droite du corps. Jezrael peut sentir instinctivement ce qui se passe dans la tombe et répond rapidement et efficacement à tout acte de profanation gratuit contre saint Octavius.

Si les personnages interrogent Jezrael sur l'épée sacrée et l'armure, il sort de sa contemplation silencieuse après un instant avant de leur dire : un chevalier est entré dans la tombe il y a une lune et est parti avec l'armure et l'épée. S'ils demandent pourquoi Jezrael n'a pas empêché ce chevalier de voler les biens du saint, il répond : Ma charge est de garder le corps du saint et non ses possessions matérielles. Vous souvenez-vous des paroles de Sol Invictus ? Tu es né dans ce monde avec rien, et avec rien tu partiras ! Jezrael ne peut pas décrire le chevalier (pour lui tous les mortels se ressemblent), mais il peut décrire l'héraldique sur le bouclier du chevalier. Les personnages qui réussissent un test d'Intelligence DD12 se rappellent que le chevalier appartient à une riche famille qui habite Silchester. Jezrael n'est d'aucune utilité pour localiser les reliques.

Sir Médéric de Silchester est venu dans la tombe car il pense que les saintes reliques pourraient l'aider dans une bataille contre des pillards qui attaquent actuellement la côte sud. Sir Médéric a pris l'armure et l'épée et est rentré sur ses terres où se déroulaient les raids. Au cours d'une longue et sanglante bataille, il a été tué et ses armes prises comme trophée par un des chefs ennemis. Bien sûr, les personnages n'ont aucun moyen de le savoir pour le moment ils doivent donc se rendre sur le domaine de Sir Médéric près de Silchester. Le voyage peut être aussi paisible ou dangereux que le Mj le souhaite.

La demeure de Sir Médéric :

En arrivant au manoir de Sir Médéric le groupe est accueilli par son intendant, qui demande poliment ce qui les amène. Après avoir écouté leur histoire, il les emmène à la rencontre de sa maîtresse, Dame Duddug (Duthug). Elle n'a été informée que récemment du décès de son mari par les messagers de l'armée et est toujours désespérée. Quand les personnages entrent elle coud avec sa plus jeune fille dans le hall principal, mais elle prend de son temps pour parler avec le groupe. Ses serviteurs amènent des rafraîchissements aux aventuriers - Dame Duddug ne prend ni nourriture ni boisson.

Elle écoute leur histoire avant de leur raconter la disparition de son mari ;

Cela me désole beaucoup de vous dire que mon mari avait en effet l'armure que vous cherchez, mais il ne l'a plus. Un messager de l'armée du comte Moriel, sous la bannière de qui mon mari s'est battu, est venu chez moi il y a une semaine pour me dire que mon mari était tombé au combat et que son armure et l'épée avaient été prises par les pillards. Si l'armure était là, je vous la donnerais volontiers, car mon mari était un homme brave et il en aurait fait de même. Si vous cherchez l'armure, vous devez d'abord trouver le comte Moriel, qui campe près de Falkenvall. Je vous supplie de récupérer le corps de mon mari, pour qu'il puisse trouver la paix près de Sol Invictus.

Dame Duddug fond en larmes, tenant sa fille contre sa poitrine. L'intendant montre aux héros la porte principale, et s'excuse pour le chagrin de sa maîtresse, expliquant qu'elle et son mari étaient mariés depuis de nombreuses années et s'aimaient beaucoup.

Le camp militaire du Comte Moriel :

En arrivant au camp du comte Moriel, les personnages sont escortés pour voir le comte dans son pavillon. Il prépare actuellement sa revanche mais peut prendre le temps de parler aux héros s'ils l'impressionnent suffisamment. Demandez à un personnage de faire un jet de persuasion DD15. Sur un succès, le comte termine la manœuvre qu'il planifie et leur parle ensuite. Un critique indique qu'il s'occupe d'eux immédiatement. En cas d'échec, il faut attendre 1d6 heures dehors sous la pluie. Une fois que les aventuriers ont l'attention du comte, ils peuvent lui parler de ce qui les amène. En supposant qu'ils ne se mettent pas le comte à dos, il accepte de les laisser rejoindre l'armée et d'essayer de récupérer l'armure et l'épée. Si l'un des personnages est réputé pour ses prouesses au combat, le comte leur permet de diriger une force de vingt guerriers pendant la bataille. Ce héros passe le reste de la soirée à préparer la bataille avec le comte et ses lieutenants.

La bataille :

Cette bataille doit permettre aux aventuriers de repérer les armes de Sir Médéric et de combattre le chef pillard qui les possède ainsi que ses lieutenants.

Round 1: Les deux camps se chargent.

Round 2: Les deux côtés poussent, mais personne ne gagne du terrain.

Round 3: Les héros repèrent le commandant des pillards portant l'armure de Saint-Octavius et peuvent l'engager. Il y a un guerrier de plus que le nombre de héros impliqués dans la bataille. Ce combat est réalisé en utilisant les règles de mêlée habituelles.

Round 4: Les pillards font une pause suite à la mort de leur commandant.

Round 5: Les pillards sont poursuivis et massacrés.

Si les héros n'ont pas tué le chef pillard, un des hommes du comte a réussi à atteindre cet objectif. Il leur donne l'armure et l'épée pour leur aide.

Chef des pillards : Capitaine Bandit P331 du bestiaire H&D

Pillards : Bandit P330 du bestiaire H&D

Ramener le corps de Sir Médéric :

Après la bataille, les personnages peuvent récupérer les morts dont le corps de feu Sir Médéric. Les héros remarquent que bien que gravement blessé par les coups d'épée il y a un sourire paisible sur le visage. Le comte, en remerciement pour leur aide, accorde aux aventuriers victorieux le privilège de conserver la bannière ennemie comme trophée. De retour au manoir de Sir Médéric, les héros peuvent présenter son corps à sa femme. Dame Duddug se met à pleurer quand elle voit le corps de son mari et remercie les personnages à travers ses sanglots pour leur acte de bienfaisance.

Défaire le Spriggan :

Une fois que les aventuriers ont quitté Dame Duddug, ils doivent retourner à Kinallen et battre le spriggan. Le voyage de retour se fait sans incident, même si le temps est mauvais. Une fois de retour à l'abbaye, les moines se précipitent pour les saluer et les applaudir frénétiquement. L'Abbé Constantin s'ouvre un chemin à travers le rassemblement de moines pour saluer les héros. Ah, les plus courageux fils de Dieu, vous êtes revenus! Par la grâce de Dieu, vous tuerez le monstre maléfique! Mais d'abord, nous devons assister à la messe et prier pour votre succès contre ce serviteur du malin.

Les moines se mettent en route vers la chapelle de l'abbaye. Pendant la messe, les aventuriers peuvent à nouveau faire un test de Connaissance (religion). Un succès signifie qu'ils connaissent la messe qui n'est toujours pas dite complètement. Une fois la messe terminée, l'abbé Constantin dit aux héros de faire attention, et lui et les autres moines se précipitent vers le mur du fond où des échafaudages ont été érigés pour leur permettre de regarder le combat en toute sécurité!

Le spriggan observe l'abbaye depuis les bois. Quand le champion est choisi pour porter l'épée et l'armure de Saint Octavius il vient à sa rencontre. Les autres héros peuvent tenter de l'aider mais leurs armes restent inutiles. La bataille sera probablement longue et sanglante, et tout au long du spectacle, les moines applaudissent sauvagement les héros et se moquent des prouesses au combat du spriggan. Quand le spriggan est vaincu les moines se précipitent sur le champ de bataille, soulevant le champion haut sur leurs épaules et criant son nom. Il est ramené à la salle à manger, où une fête a été préparée.

Si l'aventurier tombe face au spriggan, un autre peut ramasser l'épée et prendre sa place au combat. Cela peut continuer jusqu'à ce que le spriggan soit éliminé ou jusqu'à ce que tous les héros aient été tués.

Récompenses :

Pendant la fête, qui est essentiellement la même que la première, l'abbé Constantin se lève et appelle au silence.

"Frères! Aujourd'hui, nous avons vu la volonté de Sol Invictus en action. Il nous a bénis pour notre piété avec un vrai champion! L'Abbé s'arrête pour laisser les moines applaudir pendant quelques minutes. "Étant de pauvres hommes nous avons peu à offrir à un tel héros mais nous espérons que ce gage de notre estime suffira. » L'abbé remet au héros qui a tué le spriggan les actes de propriété d'un manoir près de l'abbaye de Kinallen. Les conditions de l'acte stipule que le propriétaire doit verser la dîme de dix pour cent de son revenu à l'abbaye ad infinitum. Le manoir rapporte aux héros 500 P.Or par an. Les autres aventuriers reçoivent des biens d'une valeur de 500 P.Or chacun en récompense pour leur aide. Après une nuit paisible et éventuellement agréable, les personnages sont libres de quitter l'abbaye en sachant que Kinallen est à l'abri du spriggan.

Les reliques de Saint Octavius :

L'épée et l'armure de Saint Octavius sont saintes et ont des pouvoirs spéciaux. Garder l'équipement, cependant, est un travail très exigeant. Chacun des éléments est traité séparément ci-dessous. Après avoir été utilisés par un personnage, ils ne peuvent être utilisés par ce même héros avant dix ans.

L'armure de Saint Octavius

Bien que l'armure ressemble à une armure de plates c'est en fait une armure +4 et protège de tout dégât physique y compris les attaques à effet de zone. Sa sainte aura augmente également le charisme du porteur de +1 tant que l'armure est portée. Si le porteur ne se montre pas vertueux (avarice, colère, fierté, etc.) tout en portant l'armure elle perd ses pouvoirs jusqu'à ce qu'il expie. Sol Invictus permet à quelques élus de porter l'armure uniquement lorsque c'est nécessaire. Dans ce cas, une fois que le spriggan est vaincu l'armure disparaît et réapparaît dans le tombeau de saint Octavius. Quiconque essaie d'éviter de terminer la tâche, afin de garder l'armure, s'aperçoit qu'elle a disparu après un mois, et ils perdent un point de charisme, définitivement.

L'épée de Saint Octavius

L'épée utilisée par le saint de son vivant ressemble à une épée longue standard. La seule différence notable c'est que la lame brille d'une blancheur éclatante lorsqu'elle est tirée de son fourreau, projetant l'équivalent de la lumière du jour. Il s'agit d'une épée +1 qui inflige des dégâts de FOR + d10, indépendamment de la force du porteur. Les fidèles de Sol Invictus qui manient l'épée trouve qu'elle coupe l'armure des monstres comme un couteau à travers le beurre. Tout comme l'armure, si le porteur ne se montre pas vertueux, l'épée perd ses pouvoirs. Une fois la tâche terminée, l'épée revient au tombeau, prête pour le prochain champion.

