

Ce scénario a été originellement réalisé pour le 2e tournoi organisé par le Cairn de Gafall au mois d'avril. Il se joue avec les règles de Advanced Dungeons & Dragons, pour des aventuriers niveau 3 à 5.



Légende de la Pierre aux 7 rayonnements

Bien que le manuscrit ait été incomplet, il semble que la pierre fut donnée par les Dieux à un héros, qui avait pour mission de rétablir l'ordre dans son peuple. La pierre a été prêtée pour exactement un millénaire aux hommes.

Malheureusement, elle a disparu, et la date approche, le manuscrit précise que seul un Dieu ou un très puissant Magicien pourrait venir à bout du pouvoir de cette pierre, qui non restituée dans les délais accordés, se mettra à rayonner et à dévaster toute une partie du monde.

Orb est un disciple de Wulf, c'est lui qui a mis la main sur la pierre, mais il faut faire très vite, le délai restant, n'est plus que de deux mois, et il lui faut réunir un groupe d'aventuriers, dignes de confiance afin de l'escorter à bon port. Ainsi une fois le groupe réuni, on est à 24 heures près.

Début de l'aventure

(A lire aux joueurs)

Déjà presque deux mois que le groupe est réuni, le voyage est long, mais tout se passe bien, de toute façon cette mission sera terminée en deux jours... Pourvu qu'il n'y ait pas de problème, le délai n'est que de 48 heures...

Vous suivez depuis déjà deux jours environ le même chemin, qui se fauille au coeur d'une vaste forêt continentale, pendant un été chaud, lorsque débouchant de derrière les bosquets, une bande de brigands prend le groupe d'assaut, un violent combat fait rage, mais les brigands sont finalement mis en fuite.

Malheureusement le bilan est lourd, si les blessures ne sont que légères, Orb lui a été assommé et dépouillé de son argent et de la pierre...

Après une poursuite d'environ 1 km, vous arrivez à bout de souffle dans une petite clairière, jonchée par les cadavres des brigands, aucune trace de blessures...

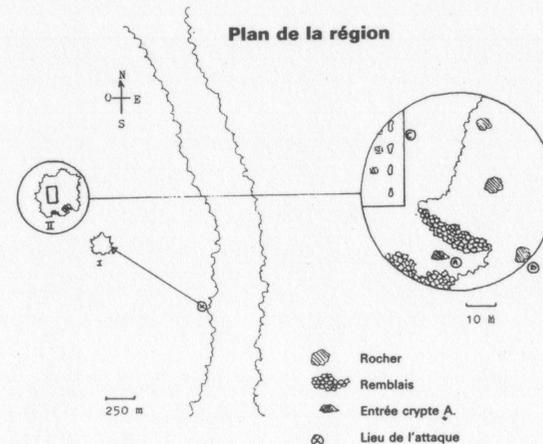
Que faites-vous ?...

Les personnages vont bien sur fouiller les brigands, à qui rien n'a été dérobé... sauf la pierre !

La légende de Syth

Autrefois vivait sur cette partie du continent, il y a plusieurs millénaires de cela, des tribus sans foi ni loi, qui guerroyaient sans cesse entre elles, prétendant être chacune les légitimes descendantes d'Assican, ancien Dieu des hommes. C'est alors qu'un mystérieux jeune homme du nom de Syth réussit à réunir les tribus afin de former un vaste peuple. On dit qu'il y parvint en pactisant avec les forces démoniaques, et il instaura une religion nouvelle et terrible.

A 30 ans Syth se retrouvera à la tête d'un peuple qui avait conquis la moitié du monde. Peu



I Clairière où l'on trouve les cadavres des brigands

II Temple et entrée de la crypte

A entrée de la crypte A

B entrée de la vraie crypte

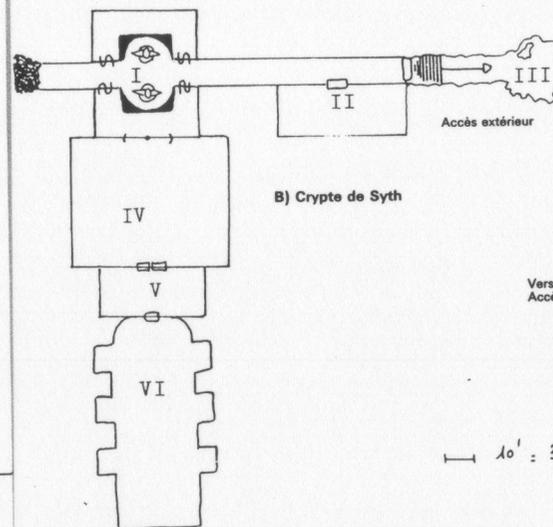
C temple



B) La fausse crypte

Esc v. le Ht

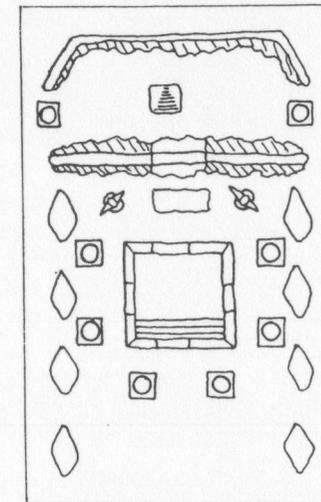
Plans généraux



B) Crypte de Syth

10' = 3 mm.

A) Le temple de Syth



A) Partie déblayée

Accès fausse crypte

Accès extérieur

Vers le Ht. Accès extérieur

VII

L'histoire

Tout a commencé il y a plusieurs dizaines d'années, lorsqu'un jeune aventurier, un fougueux guerrier surnommé Wulf de Drankensroost découvrit un antique parchemin mentionnant l'existence d'une Pierre Aux Sept Rayonnements qui aurait un pouvoir destructeur fantastique ; c'est alors que la recherche de cette pierre devint sa raison de vivre. Au cours d'une longue vie d'aventures, où il apprit l'art de la magie, il ne parvint pas à atteindre son but. Aujourd'hui, trop vieux, à la tête d'un vaste duché du Nord, il n'a toujours pas renoncé, et a envoyé des disciples à travers le monde afin de retrouver la pierre.



Le temple de Syth

après il devait mourir d'une bien curieuse maladie, on prétend que ce sont les Démons qui le prirent en échange de leur pacte...

On lui construisit un temple, où on l'ensevelit, sous la garde de son Grand Prêtre et de ses disciples. Peu après les tribus recommencèrent à se former et le royaume se disloqua.

Le Temple de Syth

Ce temple fut construit un peu avant la mort de Syth, et la construction des deux cryptes. Il se divise en deux parties, la partie publique où se déroulaient les cérémonies religieuses, où l'on accueillait les offrandes..., et la partie arrière qui permet d'accéder à la fausse crypte.

Partie publique

Le bassin est rempli d'eau de pluie. La fresque du fond représente une cérémonie, on y voit des personnes qui se baignent dans le bassin, d'autres à genoux en train de prier, et un prêtre qui lève un curieux symbole, que le temps à effacé. La partie centrale de la fresque est une illusion et permet de passer dans la partie arrière.

Partie arrière
Il y a deux moyens d'accéder dans cette partie :

- l'illusion de la fresque
- par les cotés

L'accès par les côtés est piégé par un Glyph of Warding (Dégâts : 16 hp, électricité), qui est là pour protéger la fausse crypte des intrus.

Une vaste fresque décrit un peu la vie de Syth. Au centre un passage (ouvert) donne sur un vieil escalier de pierre.

La fausse crypte

— La porte est en pierre massive, et magiquement protégée par un *wizard lock*.

— les murs sont couverts de bas reliefs qui racontent les hauts faits de Syth (ses conquêtes, ses victoires...).

— L'autel : dessus traînent de vieilles offrandes... (sans valeur), on peut en enlever la poussière, s'apercevoir qu'un symbole y a été gravé, il s'agit d'une main dont la paume laisse échapper des flammes (symbole de Syth).

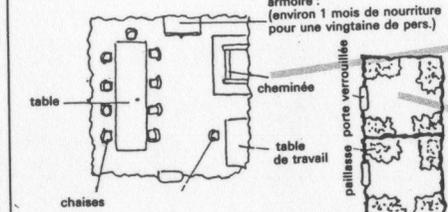
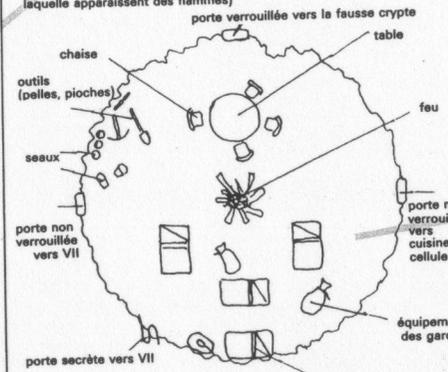
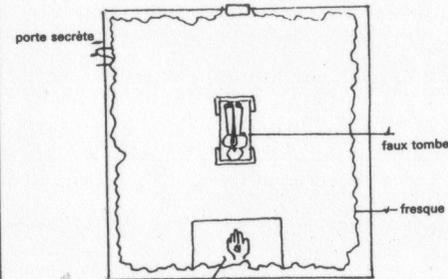
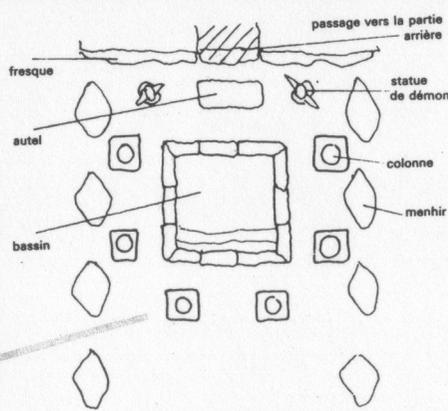
— La fausse tombe de Syth : grosse masse de marbre gris-blanc dans laquelle a été gravé : « Ici repose Syth le Grand, mort dans sa plus grande bataille »
La fausse tombe renferme un Son Of Kyuss (hp : 20), qui intervient dès qu'il y a le moindre bruit à la porte :

— Le passage secret conduit à la partie déblayée il est magiquement protégé par un *Glyph of Warding* qui a un effet *Blind* pour 2 à 12 tours.

— Son of Kyuss : (voir Fiend Folio p. 83)
AC : 10, Move : 10, HD : 4, 1 AT, D : 1-6, Size : M, AI : CE.

— Chaque Son génère une aura de 30' de diamètre, toute personne y pénétrant et manquant son *save* s'enfuit, prise de panique.

— Chaque fois qu'il touche, le Son a 25% de chances d'infliger à sa victime une lèpre avancée, qui lui sera fatale dans un délai



de 1 à 6 mois, et perdra 2 pts de charisme par mois. Cette maladie ne peut être soignée que par un *cure disease* : de plus elle réduit à néant tous les sorts de *cure wounds*.

— Une fois par *melee/round*, un des vens qui porte le Son peut sauter sur une personne qui se trouve à côté. Il mettra un *round* pour pénétrer sous la peau de la victime, ne pendant lequel il ne pourra être détruit que par un objet béni, de l'eau bénite, ou le contact d'un métal froid.

S'il n'a pas été détruit, le vers va mettre 1 à 4 *rounds* de plus pour atteindre le cerveau de la victime, et s'en débarrasser uniquement par un *remove curse*, ou un *cure disease* ; on peut aussi le ralentir pour un délai de 1 à 6 tours avec un *neutralize poison* ou un *dispel evil* ; en cas d'échec la victime devient un Son.

VRAIE CRYPTE DE SYTH

Quand Syth fut tué, on prit beaucoup de précautions pour protéger sa dépouille. Le dispositif de sécurité repose sur deux mesures :

— l'effondrement de la vraie crypte (partie A)
— l'enterrement de Syth avec sa garde personnelle, élue pour vivre jusqu'à la fin des temps.

La vraie crypte (partie A)

C'est cette partie qui s'est effondrée lorsque Syth a été déposé dans sa dernière demeure, afin de condamner l'accès au tombeau.

Pourtant un magicien, Alcahest Grey, Elf, LN, ayant par hasard découvert la légende de Syth dans un antique grimoire, a décidé de trouver et de piller la crypte. Il ainsi mis sur pied une petite expédition composée de 6 gardes, 1 cuisinier, et une douzaine d'esclaves nains. Une grande partie de la crypte a déjà été déblayée, et au moment où les aventuriers arrivent, il ne reste plus que 24 heures de travail pour accéder à la partie B.

I) Il y a 4 gardes dans la salle :
STR : 17, INT : 12, WIS : 10, CONS : 15, DEX : 15, CHA : 9, AI : CN, Move : 18, LV : 3, AC : 6 (leather armor + shield iron large)

Équipement : sword bastard, dagger, helmet great, et dans les sacs quelques vêtements, 5 GP...

II) Couloir qui conduit à la fausse crypte.

III) Cuisine
Cette pièce est réservée aux repas (en général Alcahest mange avec ses gardes, sauf lorsqu'il a du travail, auquel cas il se fait porter son repas dans sa chambre) ou aux réunions... La porte n'est pas fermée à clef.

IV) Cellules
Dans chaque cellule il y a 4 esclaves nains, ainsi que 4 paillasses.

Les portes sont solidement verrouillées (seul Alcahest possède les clefs). Les nains ont 2

HP, une AC : 10, et une force de 15 ; ils peuvent être considérés comme des guerriers niv. 0, ils sont NG, et sont prêts à aider les aventuriers à finir de déblayer la crypte, si on leur demande en remerciement de leur libération.

V) Chambre d'Alcahest

La petite bibliothèque contient quelques vieux livres qui ont été trouvés pendant les travaux de déblaiement. Ils sont écrits dans une langue inconnue, et ont une certaine valeur magique auprès d'un sage. Sur le bureau est posé le *spell book* d'Alcahest, ainsi que quelques notes et traductions de passages des livres précédents. En étudiant quelques heures les notes on peut découvrir la légende de Syth, et apprendre qu'il est devenu, à sa mort, un démon... (il faut 2 à 8 heures)

L'armoire contient un trousseau de clefs (une pour chaque porte), des vêtements, 2 parchemins, 3 fioles, 1 sac de 250 GP.

ALCAHEST

Magic-user, LV : 7, hp : 21, AC : 4, AI : NL
STR : 7, INT : 18, WIS : 12, CONS : 11, DEX : 13, CHA : 17.
Équipement : wand of magic missile (15 charges), robe of AC : 4, staff, dagger.

Scrolls (LV 7) :

Fireball, Invisibility, Fly, Feeblemind, Find familiar, Minor globe of invuln, Suggestion.
3 potions : *Evil dragon control, Polymorph self, Extra healing.*
Spell book (24 sorts laissés au choix du DM).

Sorts en tête :
LV 1 : (4) *Magic missile / identify / Tenser floating disc / unseen servant*

LV 2 : (3) *Rope trick / invisibility / Stinking cloud*

LV 3 : (2) *Dispel magic / Hold person*

LV 4 : (1) *Fire shield*

VI) chambre du cuisinier :
La porte n'est pas fermée à clef. Chambre sans luxe, surtout comparée à celle d'Alcahest il n'y a que le strict minimum.

— L'armoire : quelques vêtements, une bourse avec 15 gp, 2 bouteilles d'alcool fort.

— lit.
Le cuisinier lui, est un vieil aventurier, qui n'a jamais fait fortune ; cet emploi n'était donc pas pour lui déplaire.

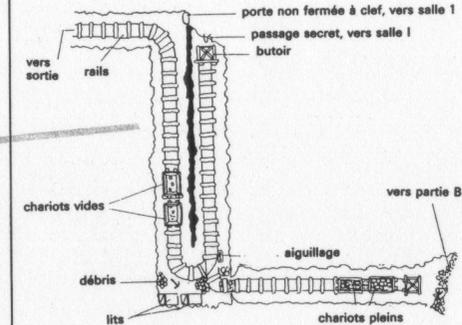
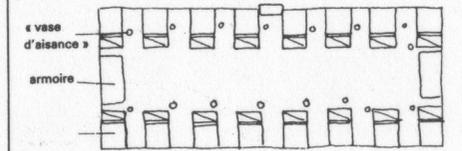
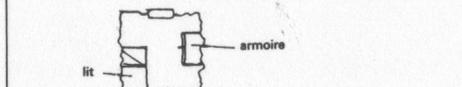
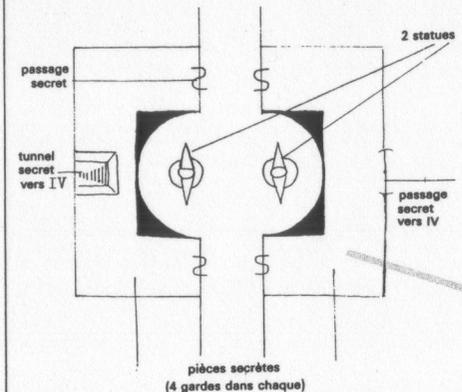
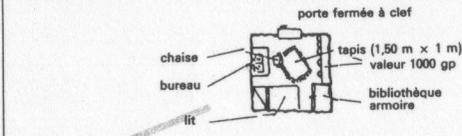
Le cuisinier
Fighter LV : 4, hp : 28, AC : 10, AI : N
STR : 12 INT : 10, WIS : 13, CONS : 16, DEX : 13, CHA : 15.
Armes : short sword, bastard.

VII) 2e salle des gardes, accès à la crypte B.

Pour le déblaiement de la crypte, il a fallu construire un réseau de chariots montés sur rails (ils sont poussés à la main).

— un passage secret conduit à la salle I, et permet aux deux gardes de venir en aide à leurs compagnons, par un chemin dérobé.

— Les deux gardes sont semblables à ceux de la salle I. Il reste encore 24 h de travail de déblaiement avant de pouvoir accéder à la partie B.



La vraie crypte (partie B)

— C'est dans cette partie de la crypte qu'est enseveli Syth ; sa tombe est gardée par sa garde personnelle, composée de ses 16 meilleurs guerriers et de son grand prêtre.

— Quand Syth a été enseveli, sa garde a fait vœu de fidélité et a reçu des Dieux l'immortalité, à condition de ne jamais sortir de la crypte.

Seul le grand prêtre a la possibilité de sortir quelquefois, et pour un temps très court ; c'est ce qu'il avait fait lorsqu'il a rencontré et tué les brigands (avec un *cloudkill*), et dérobé la pierre qui le fascinait.

La nourriture est apportée par un objet magique que possède le prêtre et qui fait *Create food & water 2/jour*.

— Toute la partie B est éclairée par de petites pierres sur lesquelles on a lancé des *Continual light*. Elles sont placées environ tous les 10 m. Dans de petites cavités qui peuvent être bouchées pour la nuit.

I) entrée de la partie B
Cette partie est un dispositif de sécurité, destiné à éliminer rapidement tout intrus.

Les 16 gardes se disposent de manière suivante : 4 gardes dans chacune des deux salles secrètes, et huit dans la salle II, 4 de ces derniers interviendront en cas de besoin.

— Les deux statues représentent des idoles démoniaques, mais sont tout à fait normales, il y a une gemme incrustée dans chaque orbite (valeur : 200 GP).

Ces statues sont ici pour occuper les intrus et permettre aux gardes de les surprendre en débouchant par les portes secrètes.

— Chaque pièce secrète est reliée au temple du grand prêtre par des passages secrets. Lorsque les gardes sentent qu'ils n'ont pas le dessus, quatre d'entre eux se sacrifient pour permettre aux autres de s'enfermer dans les deux pièces secrètes et rejoindre le grand prêtre.

— Tous les passages secrets sont protégés par des *Glyph of warding* de feu, D : 1-8 ; tous les gardes connaissent le mot de passe.

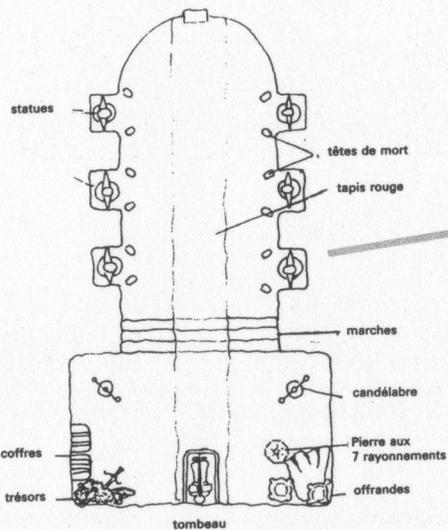
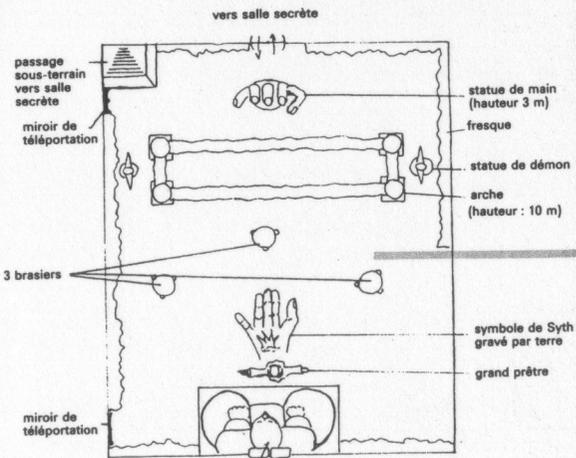
II) La chambre des gardes
C'est là que vivent les gardes, il y a 16 lits, et deux grandes armoires qui contiennent :

- 30 épées bastard (dont 16 sur les gardes, toutes au symbole de Syth)
- 10 arbalètes légères, avec 150 carreaux.
- 30 dagues (au symbole de Syth)
- 20 armures de cuir noir (avec symbole de Syth marqué en doré)
- 5 fioles de poison, 4 qui font 1d12 (*save* : 1/2), et 1 *Sleep*.
- des chiffons, et quelques effets.

III) Accès vers l'extérieur / fosse sceptique.

— la porte d'accès à l'escalier et fermée par un *wizard lock* dont seul le magicien (grand prêtre) connaît le mot.

— Le passage secret vers l'extérieur est protégé par un *Glyph*



of warding (explosion D : 3 à 30 sur une sphère de 30' radius), seul le grand prêtre en connaît le mot.

Garde de Syth
Fighter LV : 5, HP : 23, AC : 5 (sans DEX : 8), AI : LE
STR : 17, INT : 15, WIS : 12, CON : 16, DEX : 17, CHA : 10.
— équipement : leather armor, sword bastard, dagger.

VI) Temple du grand prêtre :
Cette vaste salle est le lieu où l'on honore la mémoire de Syth et où l'on perpétue un culte démoniaque.

— en face du panneau de mur tournant qui donne dans une des deux salles secrètes, se trouve une importante statue de main. Cette statue est magique, elle peut stocker un sort qui part sans casting time au son d'un mot de passe. Le sort stocké est *Magic missile*.

— deux statues de démons se font face de chaque côté de l'arche, elles sont en tout point semblables à celles de l'aise...

— il y a deux miroirs de téléportation qui correspondent l'un avec l'autre. Si l'on pénètre dans un miroir on apparaît devant l'autre.
C'est ce que font les gardes dès qu'ils arrivent dans la salle, afin de servir de bouclier au grand prêtre.

— le grand prêtre se tient devant 3 brasiers :
— à gauche : brasier « of sleep smoke ».
— au centre : brasier où brûle de l'encens.
— à droite : brasier « of commanding fire elemental (HD : 5) ».

— Statue : gigantesque statue de pierre 6 m x 3 m x 10 m. Le socle est creux et cache une double porte qui donne dans la chambre du prêtre. La seule façon de faire ouvrir le passage, est d'approcher une source de chaleur du côté gauche du socle.

La statue représente un démon horrible, la pierre est très foncée, presque noire.
— NB : un peu tout autour de la pièce se trouvent des bas-reliefs qui montrent de curieuses cérémonies, et d'étranges incantations.

V) Chambre du grand prêtre
Salle très luxueuse, séparée par un vaste rideau. On peut donc distinguer deux parties : chambre à coucher, bureau.

1) chambre à coucher : un grand lit, un autel où est posé une dague de sacrifice incrustée de pierres précieuses (valeur : 1000 GP), un somptueux tapis de 2,5 m x 3 m (valeur : 20000 GP), ainsi qu'une armoire qui contient des vêtements de cérémonie, un coffret en argent (valeur : 200 GP) où se trouve une baguette magique qui fait *Create food & water 2/jour*.
2) bureau : une table de travail avec de curieux récipients, alambics préparations..., qui faute de temps ne peuvent être

utiles. Sur un bureau se trouve un des spell book du grand prêtre, il contient dix sorts du LV 1.

Il y a une vaste bibliothèque, renfermant des centaines d'ouvrages ; après un bref examen il est facile de trouver l'autre spell book du grand prêtre qui contient 24 sorts de LV 1-4 ; les autres livres sont indéchiffrables. Très anciens les livres ont une bonne valeur (entre 100 et 200 GP chacun) mais sont très encombrants.

Grand Prêtre de Syth
Magicien LV 9 HP : 26 AC : 9 (6 avec DEX) AI : LE
STR : 9, INT : 17, WIS : 11, CON : 13, DEX : 17, CHA : 14
Équipement : dagger, staff, robe, ring + 1.
Spell book :

lv 1 : *magic missile*, *sleep*, *shocking grasp*, *unseen servant*, *tenser floating disc*, *burning hands*, *read magic*, *identify*, *protection from good*, *shield*

lv 2 : *invisibility*, *mirror image*, *stinking cloud*, *rope trick*, *forget*, *levitate*, *shatter*

lv 3 : *fireball*, *dispel magic*, *haste*, *slow*, *fly*, *hold person*, *gust of wind*

lv 4 : *ice storm*, *minor globe of invulnerability*, *wall of lire*, *extension I*, *polymorph self*, *polymorph other*

lv 5 : *cone of cold*, *cloudkill*, *wall of force*, *transmute rock to mud*
— sorts en tête

VI) Tombeau de Syth
On accède à la tombe par une porte cachée derrière la bibliothèque du grand prêtre ; pour l'ouvrir il suffit de déplacer un livre, seul un examen attentif de la bibliothèque peut révéler ce mécanisme.

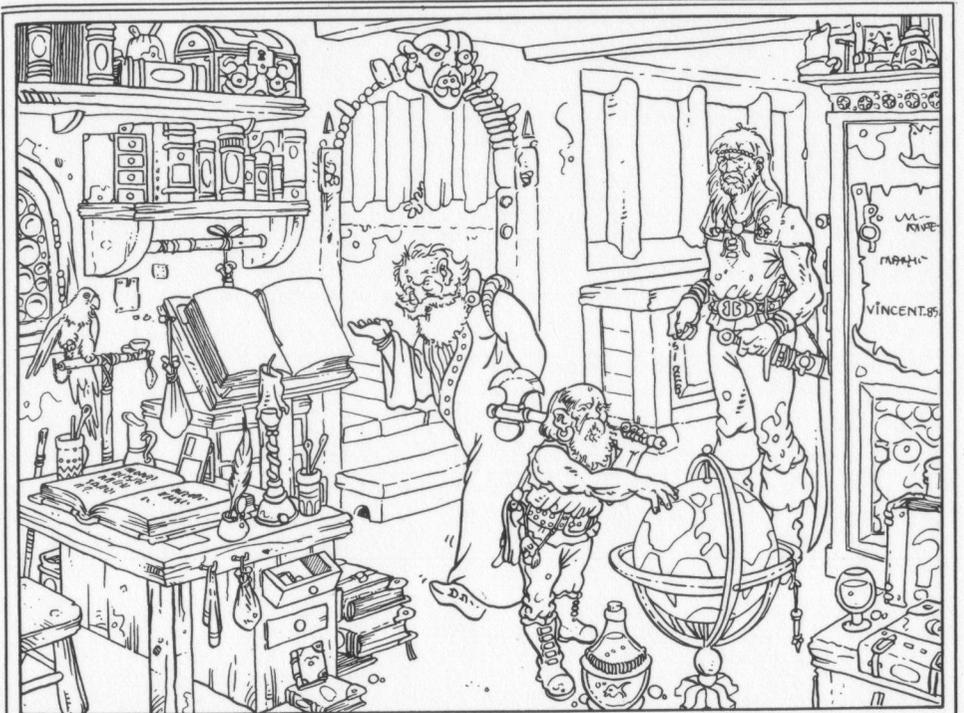
Il fait très frais dans la crypte, apparemment il y a peu de temps que quelqu'un est entré dans cette salle car on ne sent pas le renfermé. En effet le grand prêtre est venu déposer la Pierre aux 7 rayonnements sur un petit socle au pied de la tombe de Syth.

Il y a 6 statues de démons qui sont en fait des Margoyles (HP : 10) qui sont ici pour défendre la dépouille de Syth. Chaque crâne est surmonté d'une pierre avec un continual light.

Le tombeau est semblable à celui de la fausse crypte mais cette fois il contient effectivement la dépouille de Syth.
Il y a un tas de trésors : environ 3000 GP, long sword + 1, + 3 vs regenerating creatures, studded leather + 3. Ainsi que deux coffres :
— un coffret en cristal (valeur : 200 GP), à l'intérieur une gemme de 1000 GP.
— dedans un wand of magic detection et 100 pp.
et quelques pièces de tissus de valeur, mais trop encombrantes.

MARGOYLE
AC : 2, Move : 6", HD : 6, Nb. att : 4, D : 1-6, 1-6, 1-8, 1-8, + 1 or better weapon to hit, AI : LE.

Jérôme Bohbot



Ce module de niveau 2-4 se joue avec les règles de la boîte de base de Donjons et Dragons. Excellent pour un MJ débutant, il propose les données techniques, mais laisse au MJ la liberté de faire agir ses PNJ à sa guise. Il est donc recommandé de bien lire ce scénario avant de le faire jouer.

INTRODUCTION

Il y maintenant près de 4 semaines, a commencé une étrange série de disparitions dans la forêt de Tulkas, une ville de la contrée de Lahanau. Depuis, les habitants ont organisé 7 battues, en vain.
Aujourd'hui, l'affiche annonçant la 10^{ème} a été placardée sur tous les murs, interdisant par la même occasion à quiconque de sortir de la ville sans autorisation...

Tulkas

Tulkas est une ville jusqu'ici paisible, où vivent 5000 habitants. Son principal centre d'intérêt est son temple, qui compte environ 50 acolytes. L'ambiance n'a pas tellement changé entre les villageois, mais il sera difficile d'en tirer un renseignement (5 % de réussite).

L'Hôtel de Ville

Ce titre (Hôtel) est bien élogieux pour le piètre bâtiment qui en fait office. La pièce unique dont il est composé, est dans un état lamentable.

Les éventuels visiteurs sont accueillis par une vieille secrétaire. Celle-ci est peu aimable et ne leur en apprendra que très peu au sujet des disparitions (voir précédemment). Il faudra la pousser un peu (1 à 3 PO) pour qu'elle dévoile tout ce qu'elle sait (autant que les guerriers de la taverne).

La Taverne

C'est le point de rencontre des 10 « guerriers » de Tulkas, chargés d'empêcher tout incident fâcheux. Ils sont au courant de tous les commérages. Si on leur parle des disparitions ils se lanceront à exposer une longue théorie, selon laquelle un monstre étrange (dont il est question dans une ancienne légende) rôderait autour de la ville. Mais le tavernier interviendra discrètement, en conseillant aux aventuriers de se renseigner auprès du Grand Prêtre, qui se trouve au temple ; ils pourront par la même occasion leur demander l'hospitalité pour la nuit.
La « milice » refusera catégoriquement d'accompagner le groupe en mission, leur devoir étant avant tout de protéger la population.



Le Maître du Néant