

Advanced Dungeons & Dragons®

Aventure non-officielle



A la poursuite de la nécromancienne cramoisie





A LA POURSUITE DE LA NÉCROMANCIENNE CRAMOISIE

Par Jello195

v1.5

Écriture et cartographie par Jello195

Relecture par jihem, Feladen

Art intérieur par FloP

*Scénario dédié à Arnaud
Je pense à toi.*

Ce produit n'est pas destiné à des fins commerciales. Les marques déposées utilisées dans cet ouvrage restent la propriété de leurs auteurs respectifs.



AVENTURE

INTRODUCTION

Ce module est conçu comme une suite du scénario « Le Mystère de la Forteresse de Gognan ». Si vous n'avez pas joué ou n'avez pas l'intention de jouer le scénario précédent, vous trouverez toutes les informations nécessaires pour jouer ce scénario dans la section *Jouer ce Scénario seul*.

Ce scénario se passe dans le monde de Greyhawk sur la côte sauvage près de la ville de Puysenar et est conçu pour un groupe de 3-4 joueurs niveau 4 à 5. Pour le faire jouer vous aurez besoin du Manuel des Joueurs, du Guide du Maître et du Bestiaire Monstrueux.

La lecture du matériel de Greyhawk sur la région est recommandée mais n'est pas obligatoire car toutes les informations contextuelles pertinentes sont contenues dans le scénario.

PERSONNAGES IMPORTANTS

PRISCILLA

La prêtresse nécromantique Priscilla est l'ennemie à abattre de ce scénario. Depuis plusieurs années déjà Priscilla travaille avec les seigneurs esclavagistes du Pomarj (voir les modules de la série A) à qui elle procure des esclaves de temps à autre. Les seigneurs esclavagistes ont très peu de considération pour Priscilla qu'ils considèrent comme un à-côté à leur commerce principal. Ils ne voleront certainement pas au secours de Priscilla si la situation tourne mal. Les PJ pourront cependant trouver des informations dans sa cachette menant sur leur piste (connexion vers les modules de la série A).

Elle a récemment lié un pacte avec Hextor pour gagner plus de puissance et se venger de ses ennemis. Pour cela, Hextor lui a ôté la vue mais lui a donné une super ouïe. Pour le remercier elle a pris un habit cramoussi sur lequel elle arbore fièrement le symbole d'Hextor.

DAME GRIVEL

Noble avec plusieurs connexions dans le monde interlope, Dame Mélodie Grivel est une personne ayant beaucoup de réponses. Si le scénario précédent a été joué les PJ auront naturellement tendance à converger vers elle. Sinon n'hésitez pas à faire sentir sa présence comme celle d'une personne d'influence qui connaît beaucoup de gens dans la région.

REDGARD

Redgard Leberger est un voleur de bas étage. Il a toujours des problèmes avec la guilde de voleurs locale, notamment parce qu'il essaye régulièrement d'éviter de payer entièrement ses redevances. Redgard a cependant un avantage important : il a du flair pour les rumeurs et informations que d'autres laissent passer. Tout le monde dit de lui qu'il est un bon à rien mais étonnamment la réponse à beaucoup d'interrogations finit par la réponse : « Allez voir Redgard le bon à rien, il en sait peut-être un peu plus ».

Si Redgard a précédemment été tué, remplacez toute référence à Redgard dans le scénario par Sigbjorn Leberger, son frère.

CONTINUER LE SCÉNARIO PRÉCÉDENT

APRÈS UNE VICTOIRE

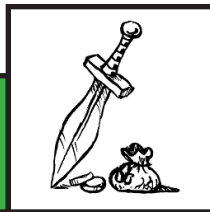
Si vous avez joué « Le Mystère de la Forteresse de Gognan » et que les joueurs l'ont emporté, c'est parce qu'ils ont tué Priscilla. Cependant ils ne comptaient pas sur ses connexions avec les seigneurs esclavagistes dont la présence dans la région va croissante et qui ont intérêt à la garder en vie. Assumez que peu de temps après la bataille contre les PJ ils ont ressuscité Priscilla. Elle a maintenant une dent contre les PJ et si ceux-ci ne viennent pas la chercher, elle n'hésitera pas à envoyer des assassins à leurs trousses.

APRÈS UNE DÉFAITE

« Le Mystère de la Forteresse de Gognan » assume que les personnages peuvent finir sur un échec. Si c'est le cas, Priscilla est probablement encore en vie et à leur trousses. Après quelques tentatives d'assassinat les PJ devraient s'intéresser de plus près à celle qui envoie les assassins.

JOUER CE SCÉNARIO SEUL

Dans le cas où vous n'auriez pas joué « Le Mystère de la Forteresse de Gognan » et où vous commenceriez directement par ce scénario, assumez que Priscilla a fait du bruit récemment dans la région. En effet la nécromancienne (prêtresse en fait) aurait semblerait-il réveillé des morts et créé de super zombies appelés Abominations. Toutefois, la rumeur en



ville veut qu'elle ait subi un revers important récemment par la garde de la ville (ou des aventuriers, au choix). Elle s'est cependant échappée et la garde offre une récompense de 1 000 po ainsi que tout ce qui peut être trouvé dans son nouveau repaire pour la ramener morte ou vive (question de boucler l'affaire). Ce que la garde ignore, c'est que Priscilla a des oreilles chez eux. Si les PJ acceptent la mission, la prêtresse considérera que les PJ lui sont hostiles et enverra des assassins régler le problème.

LES ASSASSINS DE PRISCILLA

Priscilla enverra régulièrement des assassins vers les PJ dans cette aventure.

Si le groupe prend trop de temps en ville, il risque de rapidement se rendre compte que cela joue contre lui. Cependant, si le groupe ne prend pas assez son temps il risque de manquer d'information et de se retrouver dans une situation délicate.

Le groupe devrait donc mener son enquête et le MD devrait faire jouer les rencontres suivantes aux moments indiqués. Si les PJ font des actions les amenant à poursuivre la piste de Priscilla hors de la ville, mettez ces événements d'assassinat en pause, (Priscilla ne peut pas envoyer d'assassins si elle ne sait pas où sont les PJ) :

- **Jour 1.** Un groupe d'assassins fiers-à-bras tentera d'engager les PJ pour une tâche fallacieuse et leur tendra une embuscade sur le chemin. Les assassins savent simplement qu'ils ont été engagés par une nécromancienne en habits cramoisis (Priscilla) pour mettre fin à la vie des PJ et qu'ils ont été payés d'avance.

- **Jour 4.** Un des ivrognes dans la taverne locale tombera raide mort. Il a été empoisonné par erreur parce qu'on l'a pris pour un des PJ.

- **Jour 12.** Un « marchand » tentera de vendre une épée dont le manche a été couvert de poison contact (mort en 5 tours ou 35 points de dégâts) à un des PJ en prétendant qu'il s'agit d'une lame magique. Il en demandera 200 po ou un objet magique. Si les PJ sont suspicieux, il tentera de leur donner un petit coup sur la tête ou le bras (ou tout endroit à dé-

couvert) avec le manche de l'épée, en simulant de s'énerver qu'ils passent à côté d'une si bonne affaire et en prétendant ne pas vouloir les blesser réellement. Si les PJ l'ignorent complètement, il tentera de les tuer dès qu'ils passeront dans une ruelle. Il a sur lui une lettre de Priscilla (signée) lui disant de s'occuper des PJ puis de Thorvald le couard.

- **Jour 20.** Un archer sur un toit tirera une flèche empoisonnée avec un poison contact mortel sur un des PJ lorsqu'il marchera dans la rue. Il possède une lettre de Priscilla lui disant de la rejoindre près du Joyau (une rivière de la région) à l'endroit habituel pour être payé.

- **Jour 30.** Trois doppelgangers simuleront l'enlèvement d'une fillette par deux soudards devant les PJ. Ils seront placés de façon à ce que les PJ aient l'impression qu'elle a été emmenée dans un demi-sous-sol derrière une porte « renforcée ». Au moment où les PJ pénétreront dans la salle, deux doppelgangers les prendront en sandwich dans l'encadrement et le troisième (la fillette) tentera de les empaler avec une lance. Si les PJ n'essayent pas de sauver la fillette, ils tenteront de les suivre et de trouver une occasion de leur tendre un piège. Ils prétendront être d'innocents villageois avec un problème de kobolds sur leur ferme qui requiert leur aide. Rendus à la première ferme venue, ils tenteront de les tuer.

- **Jour 35.** Un guerrier niveau 5, mesurant 2m10 dans une armure noire de jais avec un casque sur lequel se trouvent des cornes, tentera de les tuer avec son épée à deux mains. Il sait (et a des papiers sur lui l'indiquant) où se trouve Thorvald.

SUR LA PISTE DE PRISCILLA

Peu importe comment le groupe se met sur la piste de Priscilla, ils réaliseront rapidement qu'ils n'ont aucune idée d'où elle se trouve. Toutefois, certaines personnes en ville savent certaines choses. La liste suivante recense informations que différents personnes peuvent donner aux PJ. Elle serviront de fil d'Ariane menant à Thorvald. Logiquement, ils devraient recueillir ces informations plus ou moins dans l'ordre présenté mais il est possible de les trouver dans un autre ordre.



A - Priscilla a un rival dans la région : Thorvald le couard. Thorvald sait sûrement où se trouve Priscilla.

B - Thorvald déteste qu'on l'appelle le couard, le peureux, le lâche ou tout autre nom du genre. Il n'aime pas non plus qu'on l'appelle le courageux, le preux, le chevaleresque, etc. car il sent toujours qu'on se moque de lui en utilisant ces titres pour sous-entendre l'inverse. Thorvald préfère le pseudonyme Thorvald le Mage.

C - Thorvald s'est frotté avec la guilde des voleurs il y a plusieurs mois (vrai). Il aurait trouvé un objet maudit (faux) qui l'aurait amené sur une voie magique interdite (vrai). Il a quitté la ville (vrai).

D - Thorvald a une dent contre Redgard depuis longtemps. Redgard a couché avec sa femme mais seuls Redgard, Thorvald et la femme de Thorvald connaissent ce détail et personne n'en parlera sauf sous pression.

E - À cause des rituels impies que pratique Thorvald il a dû se replier dans le seul lieu qui accepte ses pratiques, le castel Mastryne. Toutefois, le castel est une forteresse imprenable, une approche frontale est impossible, le seigneur Mastryne envoie des colonnes de feu sur toute personne non-autorisée qui s'approche de son territoire (partiellement vrai - il a la capacité d'envoyer les colonnes mais ne le fait pas systématiquement).

F - Il y a un sentier dérobé dans la région qui permet d'atteindre la forteresse en évitant les colonnes de feu (partiellement vrai - le sentier existe mais le seigneur Mastryne connaît sa présence, il n'a simplement jamais été attaqué par là et donc ne voit pas de raison d'attaquer systématiquement ceux qui le prennent, avec des colonnes de feu).

G - Les hommes du seigneur Mastryne sont tous des humains (vrai), en armure de plate noire (partiellement vrai - ses guerriers oui mais pas les non-guerriers). Ils ont tous un symbole de reconnaissance sur eux pour éviter les colonnes de feu (partiellement vrai - les hommes du seigneur Mastryne ont des symboles de reconnaissance mais ils ne servent pas à proprement parler à éviter les colonnes de feu).

H - La femme de Thorvald a des communications régulières par pigeons voyageurs avec son mari.

I - La confrérie écarlate a lié une alliance avec les priants d'Hextor de la région (faux) et ont un pied en ville (faux).

J - Des gens ont récemment été enlevés durant la nuit en ville (vrai) par les hommes du seigneur Mastryne pour faire des expérimentations (faux - Priscilla enlève des gens pour les seigneurs esclavagistes).

K - Thorvald est un lycanthrope (faux)

L - Thorvald a quitté la ville sans payer ses dettes de boisson. Le tavernier a gardé ses dés chanceux en contrepartie et les rendra à quiconque paye 60po.

TABLEAU DES INFORMATIONS

Le tableau suivant résume qui connaît quelle rumeur :

Groupe/Personne	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Dame Grivel	X				X		X		X	X		
Guilde des voleurs	X	X	X	X	X					X		X
Redgard	X	X	X	X	X			X		X		X
Guilde des rôdeurs	X					X	X		X	X		
Gardes	X	X			X	X	X		X	X		
Tavernier	X	X		X						X	X	X
Piliers de taverne	X	X	X							X	X	X
Les temples locaux	X		X		X				X	X		



THORVALD

THORVALD AL LM TAC0 18 CA 8 #Att: 1 Dég 1d4/1d3 DV 5d6, VD 12, Int Supérieure (14), Moral Fanatique (17) Taille M (1m52) AS Invisibilité 3x/j (1er symbole), Heart Blight (2e symbole), attaque sournoise

Thorvald est un homme petit (152cm) et chétif. Il est facilement reconnaissable parce qu'il porte des cicatrices représentant le symbole d'Hextor sur chacune de ses joues. Ces marques ne sont pas que décoratives, elles confèrent des pouvoirs octroyer par Hextor à son suivant. Thorvald, se promène avec une canne, il n'en a pas besoin mais il y cache une dague.

Psychologiquement, Thorvald est le genre de personne qui ne peut pas s'empêcher de fomenter des complots et des conspirations. Il est rieur mais malheureusement ses rires accompagnent toujours des situations de souffrances. Si quelqu'un tombe, ne réussit pas à convaincre un seigneur important ou se trouve dans le besoin, Thorvald se délectera toujours de la situation. S'il n'y a aucune souffrance vous entendrez vite sa voix susurrant des mots de discorde et vous verrez son visage meurtri rempli d'un sourire meurtrier.

Thorvald n'a aucune animosité envers les PJ (pas plus que pour quiconque en tout cas) mais on ne peut pas dire la même chose de Priscilla qu'il considère comme une rivale des plus dangereuses. Si le groupe agit de façon pacifique avec lui, il les aidera volontiers à accomplir leur mission en leur indiquant certains renseignements. Si les PJ l'attaquent, ils pourront trouver certaines informations dans son journal. La liste suivante indique les informations que Thorvald possède.

INFORMATIONS QUE THORVALD DONNERA ET QUI SE TROUVENT DANS SON JOURNAL

- Priscilla a reçu une malédiction de cécité d'Hextor depuis les événements de la forteresse de Gognan.

- Priscilla se trouve dans un complexe souterrain qui appartenait autrefois à des elfes, proche du





Joyau (la rivière) au nord du domaine du seigneur Mastryne et au sud des ruines hurlantes ; dans la partie où finissent les plaines et commence la forêt. Ses alliés trouvent l'entrée par les petits gris-gris accrochés dans les arbres proches de son repaire.

- Priscilla n'est pas particulièrement dans les bonnes grâces du seigneur Mastryne qui n'apprécie pas ses accointances avec les humanoïdes et la soupçonne d'entretenir des liens avec le Pomarj. Cependant, pour des raisons d'affiliations religieuses il la laisse circuler sur son territoire.

INFORMATIONS QUE THORVALD DONNERA VERBALEMENT SEULEMENT

- Malgré sa cécité Priscilla a reçu une bénédiction d'Hextor, une ouïe supérieure qui vaut bien sa vue perdue.

- Priscilla dispose de nouveaux monstres nécromantiques : les griffecendres. On ne sait pas où elle les a trouvés. Thorvald se demande si ces monstres ne sont pas plus effrayants à ses yeux que la prêtresse elle-même.

- Le seigneur Mastryne n'est pas en bons termes avec le Pomarj, notamment à cause de sa haine profonde des humanoïdes. S'en prendre au seigneur Mastryne serait non seulement suicidaire mais insensé parce que sa présence retient les orques du Pomarj depuis des années.

INFORMATIONS SE TROUVANT SEULEMENT DANS LE JOURNAL DE THORVALD

- Priscilla travaille avec une certaine Glythriel (voir scénario A0 des seigneurs esclavagistes) ce qui confirme ses liens avec les seigneurs esclavagistes qui enlèvent des gens dans la région. Thorvald attend le bon moment pour présenter cette information au seigneur Mastryne. Thorvald mentionne aussi qu'un certain Neistor est sur une piste qui doit être observée avec attention.

- Thorvald est anxieux à l'idée que sa femme le rejette du fait de ses pratiques nécromantiques. Il tente toujours de se présenter à elle comme un homme doux aux pratiques incomprises par la société.

RUINES ELFIQUES DE TELRION

Priscilla a investi d'anciennes ruines elfiques - les ruines de Telrion : un complexe souterrain abandonné se trouvant à la périphérie du domaine du seigneur Mastryne que les elfes ont dû abandonner lorsqu'il s'est installé ici. Elle a transformé ces ruines en un repaire pour ses maux. L'entrée du donjon est un escalier caché sous de nombreuses plantes. Elle est facilement repérable par les multiples gris-gris dans les arbres qui l'entourent.

Si un ou des PJ sont des elfes, les plantes cachant l'entrée se dégageront seules, animées par l'ancienne alliance entre les elfes et la nature de la région, sinon les PJ devront les enlever de leur chemin. Priscilla ne sait pas que les plantes de son repaire font cela, elle n'a jamais amené d'elfe ici et plusieurs détails pouvant aider le groupe s'il contient un ou des elfes en son sein pourront aussi lui avoir échappé.

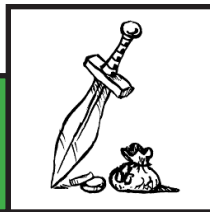
Les murs de ce donjon sont faits de marbre vert sur lesquels ont poussé des plantes. Lorsque non-mentionné, les couloirs font 4m de haut.

Les statues dans le donjon sont des statues elfiques, pas des statues mises ici par Priscilla. Si le groupe contient des elfes, elles regarderont ces joueurs lorsqu'ils marcheront dans les couloirs. Ceci ne peut être vu que par des elfes, les autres auront l'impression que la statue reste impassible.

a. Il y a dans ce corridor une cordelette à peine visible. Si la tension de cette cordelette change cela déclenchera l'émission d'un gaz qui remplira 9m de rayon en 1 round puis s'arrêtera. Tout personnage pris dans cette zone subira 16 points de dégâts moins leur Constitution (minimum 1) dus à la toxicité du gaz.

b. Un ogre a été engagé par Priscilla pour protéger le contenu de la salle 4. Cependant, il est obsédé par la peinture de pâturage se trouvant dans le cul-de-sac au bout du couloir. Il passe son temps à l'admirer mais s'il entend un bruit, il tentera de retourner dans la salle 4, assumant que ce doit être Priscilla et ne voulant pas se faire prendre à avoir quitté son poste. En voyant les PJ, il aura comme premier réflexe d'attaquer frontalement.

c. Sur ce mur se trouve une fausse porte. Elle est



sculptée dans le bois. Si un personnage tente de trouver les pièges, il réalisera qu'elle est fausse. S'il tente de crocheter, il a 80% de chance de briser son équipement de voleur. S'il essaye de défoncer la porte, il subira 1 point de dégât + son bonus de Force au dégât.

d. Au sol se trouve des déclencheurs (activés par un poids de 50kg+) qui activent trois lames en pendule vacillant d'un côté à l'autre du mur. Pour passer chacune d'entre elles, un personnage doit réussir un jet de Dextérité ou subir 1d8 points de dégât. Une fois activées, les lames dureront 3 tours. Priscilla ne passe pas ici pour se rendre au nord, elle prend le passage secret à l'ouest. Les passages secrets sur les murs est et ouest sont trahis par des lignes un peu trop droites dans le marbre qui pourront être perçues par un œil entraîné.

e. Sur le mur ouest se trouve un levier. Si les lames en d sont déclenchées, le levier est levé. Sinon le levier est abaissé et une herse tombe à l'endroit indiqué.

f. Les murs dans cette région sont couverts de vignes et de fleurs blanches à l'odeur douce et sucrée. La pureté de l'air et l'alliance avec les elfes guérira tout elfe se trouvant ici de 3 points de vie une fois par jour.

g. Au sol se trouve une petite trappe de marbre blanc avec trois serrures complexes. Si un voleur tente de les crocheter, il réalisera vite que le mécanisme est trop complexe pour un simple crochitage et qu'il faudra activer des mécanismes ailleurs pour l'ouvrir. Ces mécanismes se trouvent aux endroits indiqués avec un TR sur la carte. Toutefois, dans les couloirs aux alentours se trouve un groupe de nécrophages (4) qui rôde et qui risque d'être attiré par le bruit. Si le groupe tente de détruire la trappe, les nécrophages viendront sur la position avec un bonus de +3 pour surprendre (sauf si quelqu'un fait le guet) et la trappe aura 150pv. A l'intérieur de la trappe se trouve un sac avec une pierre ionique (Rhomboïde Bleu pâle : +1 FOR) et un anneau d'onyx avec des veines écarlates et cramoisies, sur lequel siège un grenat écarlate (anneau maudit -1).

h. Au mur se trouve une peinture faisant 152cm x 90cm et d'une valeur de 300po. Elle représente les mages de l'ancien Empire suellois qui envoient la dévastation sur les Baklunis.

i. Une odeur fétide empeste ce lieu. En arrivant ici, les PJ doivent faire un jet de Constitution ou vomir. Il s'agit de l'odeur du blême dans la salle 15.

1. Vestibule d'entrée

Alors que vous descendez les marches menant dans le complexe où a pris refuge Priscilla, les murs verts se trouvent rapidement illuminés par deux braseros. La salle semble particulièrement calme et propre.

Au mur nord se trouvent deux braseros qui illuminent la salle. Au mur sud des rideaux purement décoratifs embellissent le vestibule. Un cube gélatineux circule entre les salles qui n'ont pas de porte dans le complexe. Pour déterminer la position initiale du cube, lancez deux fois 1d4 et suivez les indications sur la carte. Les salles où le cube passe ne contiennent aucune poussière (ce qui peut être un indice). A tous les tours, lancez 1d8 ; 1-3 le cube avance dans la direction qu'il avait pris ; 4-6 il se retourne et part dans la direction opposée ; 7-8 il reste sur place (si un jet est impossible relancer).

2. Salle triangulaire

Cette salle contient des cages dans lesquelles se trouvent une douzaine de personnes kidnappées dans la région que Priscilla veut revendre comme esclaves aux seigneurs esclavagistes du Pomarj.

3. Bain de Priscilla

Au centre de cette salle ovale se trouve un bassin ovale encastré dans le sol. Cette cavité servait autrefois de bassin divinatoire aux elfes qui occupaient le complexe. Aujourd'hui, Priscilla l'a rempli d'eau dans laquelle elle a mis des essences nourricières pour la peau et des pétales de rose. Elle y prend son bain de temps en temps. Le premier elfe qui entrera dans ce bassin sera (si le MD le désire) assailli de visions du futur du groupe, trop pêle-mêle et chaotiques pour être comprises ; un résidu de la magie elfique puissante qui emplissait autrefois le complexe.



4. Salon

Priscilla a décoré cette salle avec des sofas et des rideaux (valeur de 100po). Elle a déposé dans un coffre 1000pa et un tartsche+3 (bouclier) aux couleurs de la Kéolande.

5. Grande salle secrète

Cette salle servait autrefois de portail vers les plans extérieurs pour de puissants mages elfes. Aujourd'hui, Priscilla n'a aucune idée de ce que cette salle peut faire et d'ailleurs les PJ non plus. Chacun des piliers de cette salle représente un des huit alignements autres que neutre et le plan extérieur qui le représente. Sur les piliers sont écrits, en elfique, les noms des strates. Malheureusement, pour le groupe (ou heureusement, ça dépend comment on voit les choses) ils n'ont pas les clefs de portails pour se rendre dans ces plans. Ceux-ci ne se trouvent d'ailleurs pas dans ce complexe.

6. Salle du portail

Dans cette salle, de nombreuses fresques aux murs représentent des scènes parlant de la confrérie écarlate. Clairement ce groupe a déjà mis les pieds dans les ruines de Telrion. Un personnage avec connaissance en histoire ancienne ou une grande connaissance de la confrérie écarlate pourrait comprendre ce qu'elles représentent. Un personnage avec plus de 16 d'Intelligence pourrait aussi réussir à le faire en réussissant un jet à -4) :

- La marche des neuf mille troupes de l'empereur suellois, Ad-Zol.

- La bataille des champs de Padyrs et la mort mutuelle de chacune des armées impliquées.

- Quatre fresques qui montrent la création du *Chalice Everlasting*, des *Oerthly Plates*, du *Unquenchable Scepter*, et du *Tempest Horn*.

- Kevelli Mauk (le fondateur de la confrérie écarlate) et ses 10 disciples, encapuchonnés de robes écarlates. (Si aucun PJ n'a d'expérience précédente avec la confrérie, Kevelli Mauk est impossible à reconnaître ; un PJ avec de l'expérience de cette fratrie le reconnaîtra s'il réussit un jet d'histoire ancienne supplémentaire). Quiconque regarde cette fresque ressent un frisson dans la nuque en croisant le regard de Kevelli Mauk. Un paladin sentira un résidu de mal inerte.

- Deux fresques représentent les *cataclysmes jumaux*. D'abord, la *dévastation invoquée*, ensuite la *pluie de feu incolore*.

- La dernière fresque représente une pile de corps de Bakluni morts sur lesquels se tiennent fièrement onze frères écarlates, représentant Kevelli Mauk et ses disciples.

Au centre de la salle se trouve un miroir. Sur le haut de son cadre se trouve une inscription en elfique disant:

« *Si fragile que lorsque l'on prononce mon nom, je meurs* »

Si le mot « silence » est prononcé face au miroir, la pièce se confond petit à petit avec une clairière en périphérie de Puysenar et les PJ s'y trouvent téléportés sans erreur. Le miroir lui-même n'est pas magique, c'est un sort qui a été lancé dans la salle par les elfes qui vivaient ici autrefois. Si les PJ déplacent le miroir il perdra toute propriété magique.

7. Placard

Cette petite salle se trouve cachée derrière une des fresques de la salle 6. C'est un placard qui contient un balai, des toiles d'araignée, du sable et de la suie. Au sol un bocal cassé contient 5 doses de limaille de fer. Des tablettes sont accrochées aux murs mais sont vides à l'exception d'une fiole contenant 3 gouttes de mercure et 3 morceaux de charbon.

8. Laboratoire

Cette salle contient un ensemble d'alambics et de fioles sur une table en bois légèrement branlante. Les PJ pourront aussi trouver les potions suivantes :

- Poison de type E (la fiole a une étiquette qui indique potion de soins).

- Trois petites fioles de liquide rouge (potions de souffle de feu)

- Deux fioles mauves avec des étiquettes indiquant potions de vol (potions de soins).

9. Poste de garde

Cette salle contient une table. Si les PJ se sont rendus ici en moins d'une semaine, la salle est vide. S'ils sont arrivés ici en moins d'un mois, Priscilla a engagé trois fiers-à-bras locaux. S'il a fallu aux PJ plus de temps, elle aura trouvé des fiers à bras plus dangereux.



Fiers-à-bras locaux : guerriers niv 1 CA 5, INT 8, épée courte et/ou gourdins, AL CM.

Fiers-à-bras dangereux : guerriers niveaux 4, CA 4, INT 12, [cotte de maille + DEX], #att 3/2, dégâts 1-8+2 (épée longue), AL LM

10. Salle de culte impie

En arrivant dans cette salle, vous notez que des dessins de mains tenant des flèches, jonchent les murs, visiblement dessinés rapidement et de façon un peu chaotique. La salle semble illuminée bien que vous ne voyiez pas la source. Quelque chose semble étrange dans cette salle mais vous n'arrivez pas à savoir quoi.

La salle est en fait illuminée par une baguette d'illumination au centre de la salle. Celle-ci tient sur un socle posé dans un tas de pièces d'argent (4000). Ce trésor est cependant invisible.

11. Cuisine

Cette salle est une cuisine. Si les PJ y pénètrent de jour, ils sentiront les bons effluves de nourriture sur le feu provenant de cette salle. A l'intérieur deux zombies préparent le repas de Priscilla. Ils n'attaqueront que s'ils sont attaqués.

12. Salle à manger

En pénétrant dans cette salle vous entendez une voix sifflante semblant provenir des ténèbres.

« Bon--jour, maîtresssse. Vooootre serviiiiiteur attend vos iiiinstructions. Rasssssasiez-vvvvous de votre piiii-tance mais avant ddddonnez le mot de commande. »

C'est ici que Priscilla mange. La salle possède une grande table et de l'argenterie pour une valeur de 150po, le tout illuminé par 2 chandelles. Le serviteur de Priscilla est une ombre qu'elle contrôle. Le mot de commande est « mort aux infidèles » (sous-entendu d'Hextor). Si l'ombre n'entend pas les paroles d'ici 2 rounds, elle dira :

« Quuuueee ssssse passsse-t-il maîtressse, votrrre ssssilence est atypique, nommez vos maux et jiiiiije les fffferai disssparaître »

Si rien n'est dit à l'ombre ou si une mauvaise réponse est donnée, l'ombre comprendra qu'il ne s'agit pas de sa maîtresse et attaquera.

13. Garde-manger

Cette salle contient des réserves de nourriture pour Priscilla. De grands sacs d'avoine sont aussi entassés pour nourrir les prisonniers de la nécromancienne.

14. Bibliothèque

En entrant dans cette salle, vous voyez une suite de bibliothèques d'acajou contenant des livres. Ceux-ci semblent extrêmement bien classés et la salle semble très bien entretenue.

Un zombie fait de l'époussetage des livres de la salle. Tant que les joueurs ne l'attaquent pas ou ne prennent pas de livre sur l'étagère, il ne les attaque pas.

Sur les étagères les personnages pourront trouver plusieurs livres. La plupart sont enchaînés (sauf si indiqué autrement). Les livres suivants ont de la valeur et pourraient intéresser les PJ (il y a d'autres livres et le MD est encouragé à placer les ouvrages qu'il désire) :

- *Continuum, une réflexion sur les étoiles* par *Gutenberg Larron* (l'astrologue - 150po, 2,5kg).

- Parchemin de prêtre avec : *protection contre le Bien, Blessure légère* et *Baie Vénéneuse*. (Pas enchaîné)

- Livre de sorts de voyage (18 pages + 1d12 pages)

- *Litanie de l'impiété*, par *Hermès Lubrii* (100po, 5kg)

- *Traité complet de la tautologie holistique et des implications superfétatoires de sa phénoménologie* (les 8 tomes) par *Sulpice Theogenos* (50po par tome, 500po pour tous ensemble - 18kg par tome)

- *Petit traité d'herboristerie appliqué* par *Jean Botul* (pas de valeur mais une étude approfondie ajoute une unité de compétence en herboristerie à un personnage possédant déjà cette compétence).

- La légende de la montagne au plumet blanc (introduction à S2 - pas enchaîné)

- Le Petit-Homme et les trois farfadets (histoire pour enfant - 1 po)

- Bocaux avec 4 éclats de mica, 7 feuilles de sumac et 4 petites perles de cristal.

15. Chambre de Priscilla

Cette chambre au mobilier d'ébène et d'ivoire est la chambre de Priscilla. Les PJ pourront y trouver un lit, une commode et un petit bureau (contenant des correspondances renvoyant au trafic des seigneurs esclavagistes du Pomarj - si elles sont amenées aux



autorités locales, enchaînez avec le A1 ; sinon elles pointent au A0). Tout dans cette salle est de bonne facture et peut probablement se revendre pour un bon prix mais rien d'autre que les lettres n'a d'intérêt prégnant pour les PJ.

16. Salle impie de Priscilla

En entrant dans cette salle vous sentez une odeur fétide. La salle est éclairée par des lueurs sortant de bassins. Elles sont safran, écarlate et malachite, selon le bassin.

Si les PJ ne sont pas surpris : Dans un coin cinq hommes aux vêtements en lambeaux et aux corps difformes dévorent goulûment et énergiquement ce qui vous semble être un morceau de viande.

Si les PJ sont surpris : Dans un coin trois hommes aux vêtements en lambeaux et aux corps difformes dévorent goulûment et énergiquement ce qui vous semble être un morceau de viande. Avant que vous n'ayez eu le temps de comprendre ce qui se produisait deux autres hommes difformes vous sautent dessus depuis un angle que vous n'aviez pas bien couvert, faisant tomber (le 1er PJ dans l'ordre de marche) au sol et l'assaillant de coups.

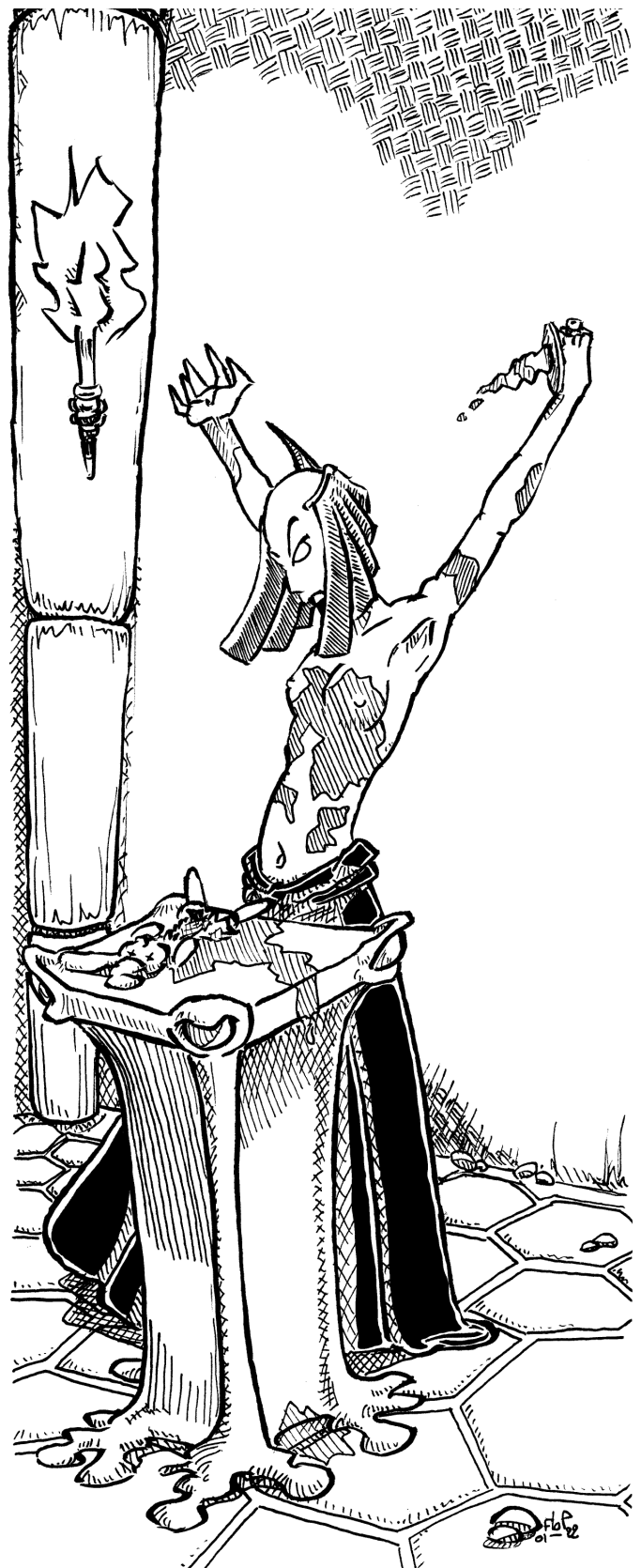
Les hommes difformes sont en fait des goules. L'un d'eux est un blême. S'ils attaquent les PJ par surprise, le blême ne fera pas partie des attaquants initiaux et les goules n'auront que 2 attaques qui ne paralyseront pas pendant leur round de surprise.

Dans la salle les PJ pourront trouver 2 statues elfiques. Des plaques commémoratives indiquent (en elfique) : *Larion de la maison Etwaïss*, *Grand chef du conseil des anciens* et *Daïol Dénaïlass magicien des rosiers*.

Dans la salle on peut trouver trois bassins magiquement rétro-éclairés. Chacun des bassins est entouré de runes elfiques de sa couleur qui donneront à un personnage sachant lire l'elfique des indices sur la nature des effets du bassin. Les effets sont appliqués seulement si le personnage touche l'eau du bassin. Les effets magiques ne fonctionnent qu'une fois par millénaire.

Voici les effets des bassins dans l'ordre depuis le Nord.

Bassin Safran : Ce bassin reconnaît l'alignement des personnages. Il confère au groupe qui touche son eau : 3 souhaits si celui-ci ne contient que des bons et





minimalement un loyal bon ; 1 souhait si le groupe ne contient que des bons ; rien si le groupe contient des neutres ; 1-10 points de dégâts si le groupe contient des mauvais ; 3-18 points de dégâts si le groupe contient des chaotiques mauvais. (Runes : *Pour ceux dont le cœur est bon et pur*)

Bassin écarlate : Ajoute un +1 permanent à la première arme (ou munition) métallique qui y est trempée. (Runes : *porte le coup fatal avec ta lame*)

Bassin malachite : Si le mot de commande « éternel » est prononcé (en elfe ou en commun) avant de toucher l'eau du bassin, celui-ci luit pendant quelques secondes. Après le personnage qui le touche gagne +1 de Dextérité permanent. Si le mot de commande n'est pas prononcé, ce bassin inflige -1 de Dextérité permanent à la place. (Runes : « éternel »).

17. Salle au trésor de Priscilla

Priscilla cache une partie de ses trésors ici. Les PJ pourront y trouver des sacs contenant 8000pc, une armure de plate +1 et 3 potions de Priscilla. La salle est défendue par un Griffecendre.

18. Chapelle d'Hextor

En approchant de la salle vous pouvez entendre des psalmodies ténébreuses et gutturales.

Priscilla est en train de donner une messe impie pour Hextor lorsque les PJ arrivent dans cette salle. Elle vient de sacrifier un lapin et ses seins nus sont couverts de sang.

Ses laquais zombies et son protecteur griffecendre sont dans la salle en train « d'assister » à la séance. Si les PJ ont été discrets jusqu'à présent, ils auront +2 pour surprendre les ennemis. S'ils ont été indiscrets, ils auront une pénalité de -2. Si le groupe est surpris, il subira immédiatement des attaques du griffecendre et une attaque de Priscilla.

Des indications tactiques ont été écrites sur le plan. Dans la salle se trouve un griffecendre à l'entrée, 20 zombies au centre et Priscilla dans la partie sud. Les morts-vivants attaqueront comme un seul homme pendant que Priscilla fera les actions suivantes dans cet ordre autant que possible :

- Immobilisation des personnes dans l'entrée de la salle (ou là où se trouve le groupe autant que faire se peut sans avoir à se déplacer).

- Elle mettra une cotte de mailles (3 rounds)

- Malédiction sur les PJ (vise d'abord le guerrier puis les voleurs)

- Silence rayon de 5 mètres sur les jeteurs de sort (magicien d'abord, prêtre ensuite).

- Discours captivant

- Utiliser son anneau

- Si sa vie est menacée, Priscilla tentera de lancer *Sanctuaire* et de fuir au round suivant.

Priscilla AL N TAC0 18 CA 10/5(avec sa cotte de mailles) #Att: 1 **Dég** 1d6+1/1d6 **DV** 6d6, **VD** 12, **Int** Supérieure (14), **Moral** Fanatique (17) **Taille** M (1,80m) **AS** Sorts

Équipement : Anneau de Priscilla

Sorts Mémorisés (3/3/2) 1er *Sanctuaire*, *Blessure*

Légère, *Malédiction* 2e *Discours Captivant*, *Silence rayon 5m*, *Immobilisation des personnes* 3e *Ténèbres Éternelles*, *Mort Simulée*

AS : La super-ouïe de Priscilla lui permet de compenser la perte de sa vue. Elle entend des choses normalement imperceptibles à l'oreille humain. Elle entendra donc toute discussion de couloir de PJ à 200m d'elle. Il est aussi très difficile de la surprendre (seulement 1 chance sur 10)



FINIR L' AVENTURE

Maintenant la nécromancienne Priscilla est morte. Pour toujours? Au groupe de s'en assurer.

Les PJ n'ont plus cette ennemie dans leur dos mais maintenant une nouvelle problématique se présente aux joueurs (si le MD le désire). Priscilla travaille avec les seigneurs esclavagistes du Pomarj, kidnappant d'innocentes personnes dans les territoires environnants. Une information que les seigneurs locaux de Faucongris et des environs seront intéressés d'entendre. (Pont vers le module A1)

De plus, le seigneur Mastryne et sa sombre forteresse siège toujours, avec force, sur la frontière entre la côte sauvage et le royaume de Célène. Le MD peut aussi utiliser cette piste pour ajouter sa propre aventure.

Si aucune de ces pistes n'intéresse le groupe (ou le MD), la côte sauvage regorge de problèmes et d'ennemis.

RÉCOMPENSES

Une fois cette aventure terminée, si la garde de Puysenar apprend le rôle du groupe dans cette histoire, il leur offrira 1 000po de récompense.

Le MD est libre de donner la quantité d'expérience qu'il désire mais nous conseillons de donner 35 000 px au groupe.

Si les PJ suivent la piste des seigneurs esclavagistes en rapportant ces renseignements à un seigneur local, celui-ci pourrait facilement les récompenser avec un montant de pièces d'or.

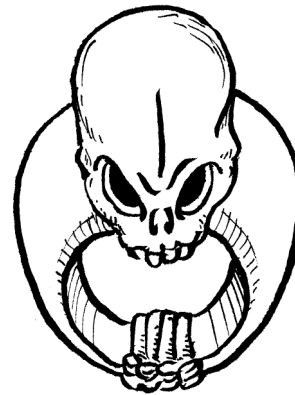
NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Vous trouverez ici une description des nouveaux objets magiques du scénario.

ANNEAU DE PRISCILLA

Cet anneau ne peut être porté que par un prêtre avec des capacités de contrôle des morts-vivants. Il confère la capacité de projeter un jet de poussière d'os concentré sur une cible dans une portée de 15m (qui a droit à un jet de sauvegarde contre le souffle pour éviter l'attaque). Cette poussière inflige 1d6+6 points de dégâts à celui qu'elle touche. De plus si la victime rate un second jet de sauvegarde, cette fois contre les bâtons, bâtonnets, baguettes celle-ci

tombera au sol et sera magiquement vulnérable aux attaques de morts-vivants (les morts-vivants ont +1 pour toucher). Ce dernier effet est non-cumulatif. Cependant, pour utiliser cet anneau le prêtre doit choisir un des morts-vivants qu'il contrôle qui sera sacrifié en étant transformé en poussière nécromantique.

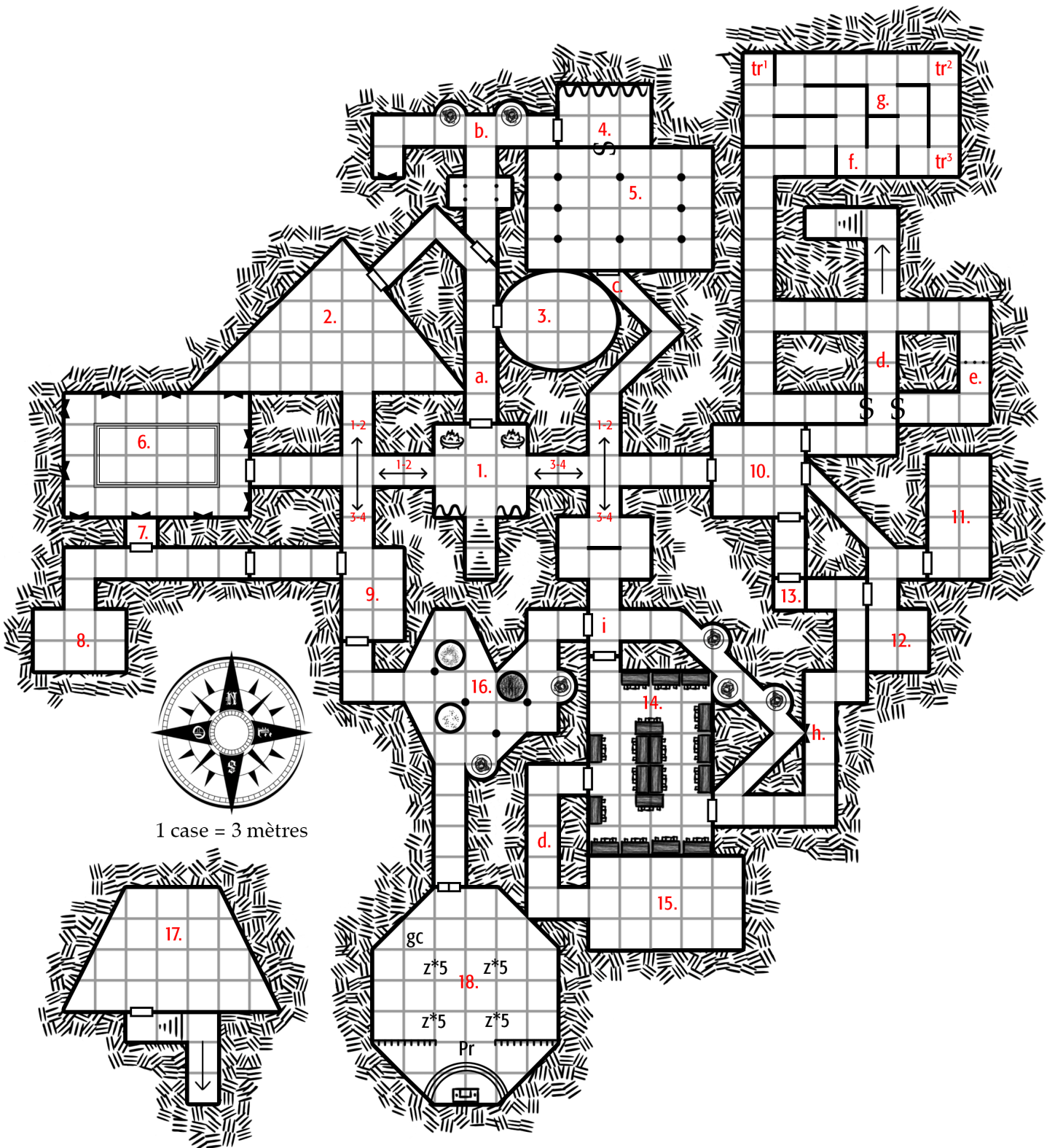
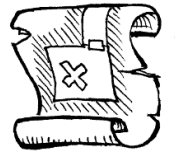


POTION DE PRISCILLA

Cette potion d'un nouveau type, inventée par Priscilla et ses alliés, transforme temporairement son buveur en mort-vivant. Celui-ci voit sa peau blêmir, ses yeux jaunir et gagne toutes les immunités propres aux morts-vivants (contre le froid, le poison, le sommeil, les charmes, les immobilisations et les sorts qui provoquent la mort). Cependant le buveur devient réceptif aux effets magiques qui n'affectent normalement que les morts-vivants (vade-rétro, blessés par l'eau bénite, sort d'invisibilité aux morts-vivants etc.). Les effets de cette potion durent 72 heures après quoi et un jet de choc métabolique doit être réussi pour retrouver son état de non-mort. Eh oui ! La potion est encore expérimentale, si le jet est raté l'effet devient permanent.



CARTE





GRIFFECENDRE

CLIMAT/TERRAIN	Tous
FRÉQUENCE	Très Rare
ORGANISATION	Solitaire ou Meute
CYCLE ACTIF	Tous
RÉGIME	Aucun
INTELLIGENCE	Supérieure (14)
TRÉSOR	Aucun
ALIGNEMENT	Chaotique Mauvais

NOMBRE	1 (2 à 11)
CLASSE D'ARMURE	6
DÉPLACEMENT	13
DÉS DE VIE	10+4 (69pv)
TACO	9
NB D'ATTAQUES	2
DÉGÂTS/ ATTAQUE	2d6+7
ATTAQUES SPÉCIALES	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE	Aucune
TAILLE	G (2,40 m de haut)
MORAL	Élite (14)
VALEUR EN PX	2000

Le griffecendre est un mort-vivant squelettique intelligent qui possède un contrôle exceptionnel sur la longueur de ses griffes.

Le griffecendre fait 2,40 mètres de hauteur et pèse 150kg. Les doigts griffus de ce large mort-vivant squelettique font au moins 60cm de long. Bien pire encore, ces minces griffes affûtées comme des couteaux peuvent se rétracter et s'étendre à tout moment, atteignant parfois instantanément jusqu'à 6m ou plus, avant de lentement se rétracter. Le griffecendre parle habituellement le Commun et l'Abyssal.

COMBAT :

Un griffecendre attaque normalement avec un ou deux de ses doigts-griffes qu'il peut étendre jusqu'à une distance de 6m à volonté, embrochant les créatures de chair qui se trouvent sur son chemin. Lorsqu'il attaque ainsi le Griffecendre subit cependant une pénalité de -2 à son jet d'attaque mais obtient un bonus de +2 à son jet de dégât, faisant ainsi 2d6+7 points de dégât.

Toute créature portant une attaque à distance au griffecendre subit une attaque de la part de la créature qui allonge alors ses griffes jusqu'à une distance de 6 mètres. Le griffecendre peut porter jusqu'à 4 attaques de ce type dans le même round. Elles s'ajoutent à ses attaques normales et infligent les mêmes dégâts.

Comme tous les morts-vivants squelettiques le Griffecendre est immunisé aux sorts de type sommeil, charme et immobilisation.

Il est également immunisé au froid et les armes tranchantes et perforantes ne lui inflige que demi-dégâts.

L'eau bénite lui inflige 2d4 points de dégâts par fiole.

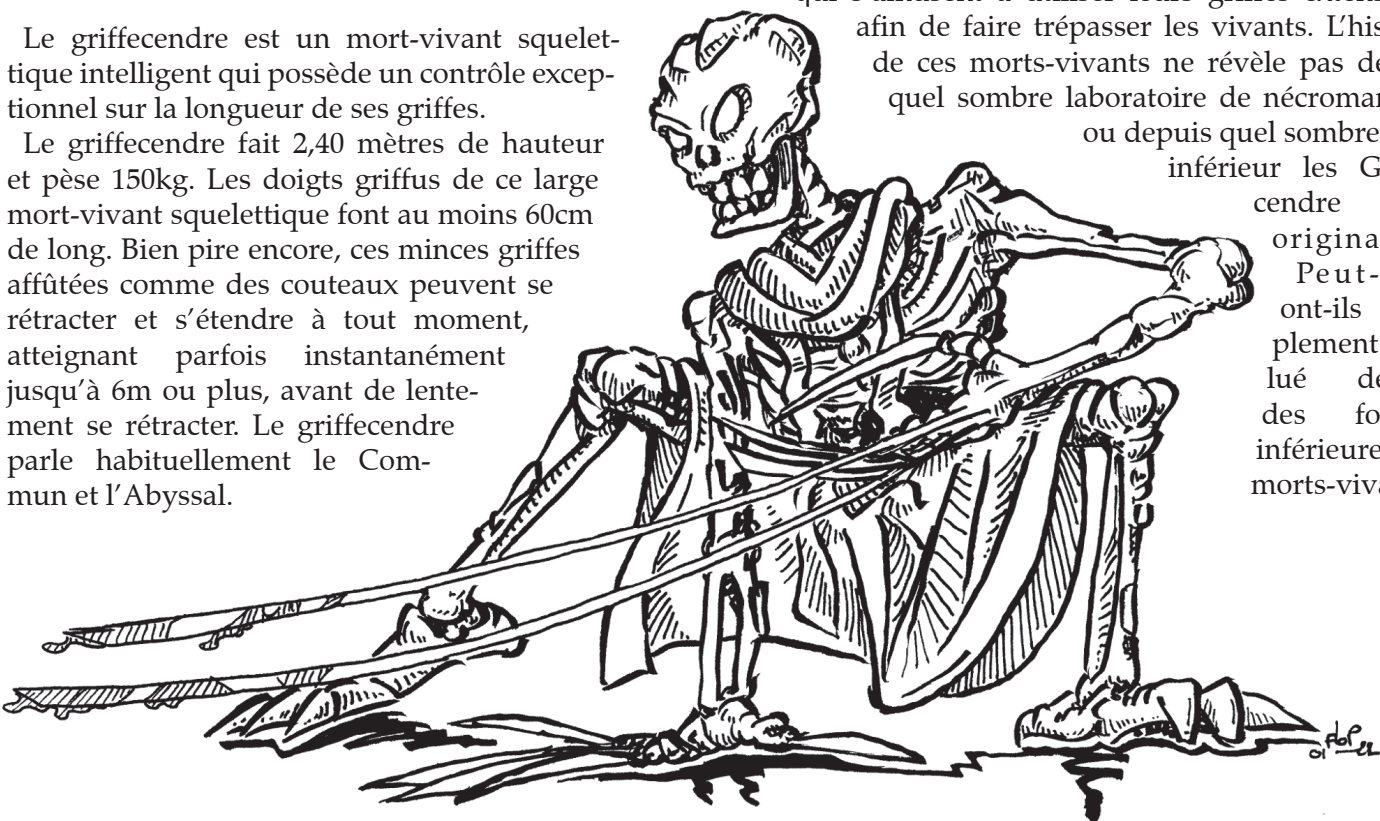
HABITAT/SOCIÉTÉ :

Les griffecendres sont des morts-vivants sanguinaires qui s'amuse à utiliser leurs griffes extensibles afin de faire trépasser les vivants. L'histoire de ces morts-vivants ne révèle pas depuis quel sombre laboratoire de nécromancien ou depuis quel sombre plan

inférieur les Griffecendre sont

originaires.

Peut-être ont-ils simplement évolué depuis des formes inférieures de morts-vivants.



Advanced Dungeons & Dragons®

Aventure non-officielle

Pour trois à quatre joueurs niveau 4 à 5.

A la poursuite de la nécromancienne cramoisie

Par jello195

La nécromancienne Priscilla fait des ravages dans la région à cause de ses créatures mortes-vivantes. Les PJ se retrouveront rapidement à ses trousses et devront la débusquer pour l'empêcher de nuire une bonne fois pour toute ! Les voilà à la poursuite de la nécromancienne cramoisie !

Cette courte aventure se déroulant sur la côte sauvage, près de Puysenar, peut être jouée seule ou faire suite au scénario : « *Le Mystère de la Forteresse de Gognan* ». Elle permet de régler son compte une bonne fois pour toute à la nécromancienne Priscilla. Toutefois, n'allez pas sous-estimer la nécromancienne cramoisie... ce serait une erreur fatale.