



Module d'Aventure

Ombres sur Valbourg

Par MAG





Introduction

Cette aventure destinée à être utilisée avec les règles de base de Donjons & Dragons. Ces produits sont soumis aux licences de Wizards of the Coast. Ce module ne peut être utilisé à fins commerciales.

L'aventure est prévue pour un groupe d'aventuriers de niveaux, cumulant un total d'environ 8 niveaux.

Le module se déroule dans le duché de Karameikos, près de la petite cité de Valbourg.

Sommaire

Chapitre ??.		
Chapitre ???.	Table des matières	Erreur ! Signet non défini.
Décor		Erreur ! Signet non défini.
Sous chap.		Erreur ! Signet non défini.
Arrière-plan		3
Synopsis		4
L'infiltration du réseau		5
Pistes		5
L'Entrepôt suspect		5
Interrogatoire		7
Un Contact Inattendu		8
A l'auberge de l'Ogre Jongleur		9
La cité perdue de Zadreth		10
Voyage en bord de lac		10
Les ruines de Zadreth		11
(A) Le moulin		12
(B) L'ancien château		15
(C) L'armurerie désaffectée		19
(D) Le marché		22
(E) Le temple		27
(G) L'arène		31
L'intervention d'Halav		33
Le temple perdu des Ombres		34
Voyage jusqu'au mont Zontias		34
L'ascension du mont Zontias		36
Le temple perdu des Ombres		37
Conclusion		40
En cas d'échec		40
Retour à Valbourg		40
Récompenses		40
PNJ Notables		41
Eryk Maakendas		41
Sergent Arthol		41
Willington Stough		41
Ilyas, l'Ombre de l'Est		41
Le Silencieux		42
Verek		42
Selka		42

Ombres sur Valbourg

Ce scénario pour bas niveau s'inscrit comme une suite à l'aventure présentée dans la boîte *Karameikos Kingdom of Adventure*. L'aventure se déroule dans les environs de Valbourg et invitera les héros à découvrir certaines racines de la cité et de sa région. Elle peut être mortelle pour un groupe fonçant tête baissée dans tous les pièges et les dangers qui s'y cachent.



Décors

Cette aventure se déroule à Valbourg et dans ses environs, proches ou plus éloignés dans les monts Cruth. Nous réutilisons une partie de ce qui a été développé dans le module *B10 et Hail of heroes* (publiés par TSR) mais aussi certaines informations du web-magazine *Threshold*.

L'aventure débute dans Valbourg même (ou *Threshold* en anglais), se poursuit dans les ruines de la cité de Zadreth, pour se terminer dans les hauteurs surplombant les ruines du château de Mistamere. L'aventure suit le module « *Trouble in Threshold* » présent dans la boîte *Kingdom of Adventure*

Arrière-plan

Les Ombres d'Ébène sont un groupe de dissidents au sein de l'Anneau de Fer. Ce dernier est un sinistre réseau d'esclavagistes opérant depuis des années dans le duché de Karameikos sans trop se faire remarquer. Les dissidents se sont éloignés des objectifs traditionnels du réseau d'esclavagistes, sous la férule d'Ilyas, leur dirigeant local, avide de pouvoir. Il s'est mis en quête d'une relique ancienne, pensant que cette relique pourrait lui accorder une puissance mystérieuse et même renverser l'ordre établi dans la région.

Ilyas, surnommé "*L'Ombre de l'Est*", est un ancien officier de l'Anneau de Fer. Ses convictions sont radicales et teintées de mysticisme traladarien, la culture ancestrale de Karameikos. Ilyas a découvert des bribes

d'histoires sur la *Voile des Ombres*, une secte ancienne qui vénérât une entité redoutable autrefois enfermée dans les montagnes de Cruth. Convaincu que cette entité pourrait lui donner un pouvoir incommensurable, il s'est mis à accumuler des artefacts anciens et à capturer des esclaves, spécifiquement ceux qui possédant un héritage traladarien, pensant qu'ils sont la clé pour éveiller ce pouvoir.

Ilyas n'a pas totalement rompu avec l'Anneau de Fer. Il utilise toujours leurs réseaux pour ses activités, mais son ambition est de dépasser les limites de l'organisation, et même de se libérer de leur contrôle en prenant le pouvoir en Valbourg, et pourquoi pas en Karameikos. S'il réussit son rituel, il espère devenir un chef de guerre ou même une sorte de prophète.

Les Ombres d'Ébène sont donc en quelque sorte une cellule renégate qui suit ses propres objectifs, tout en profitant du réseau logistique et de l'anonymat que l'Anneau de Fer leur offre.

Cependant, l'activité de rapt étant assez forte sur Valbourg et ses environs, et la proportion d'esclave conservé par Ilyas grandissant, a attiré l'attention des chefs du réseau à *Specularum*. Ces derniers ont donc envoyé un de leur homme de confiance remettre les choses au pas.

Les rêves fous d'Ilyas ne sont pas infondés. En effet, durant la période de l'invasion de la Traladara par les hordes gnolls, une secte de mystique s'est tournée vers un immortel *Atzanteotl*, cette dernière s'étant sournoisement immiscée dans leurs rêves. *Atzanteotl* leur a fait entrevoir une solution dans l'invocation d'une force magique puissante pour renverser le cours de l'invasion. Cette invocation nécessitait le sacrifice d'une partie de la population par quatre prêtres de cette secte, portant ces masques de cérémonie :





Synopsis

L'aventure « Ombres sur Valbourg » est divisée en trois chapitres ; cette aventure se déroule après le module d'introduction présent dans la boîte *Karameikos : kingdom of adventure*. Trouble in Threshold.

Dans le premier chapitre, les aventuriers sont enrôlés par le capitaine de la garnison de Valbourg, le sergent Arthol pour enquêter sur des suspicions d'activités étranges dans les environs du camp des bûcherons. Après enquêtes, ils arriveront à découvrir qu'une cache de l'anneau de fer était positionnée là, mais qu'elle semble avoir été déplacée au nord-est sur la côte du lac. Ils poursuivent cette piste et arrivent à une cité perdue Zadreth.

Dans le second chapitre, à Zadreth, ils seront confrontés à une cité en ruine pleines de dangers : habitée principalement par une horde de kobold, l'ancienne cité compte aussi son lot de monstres. Au milieu de cela, ils découvrent la cache des esclavagistes, apprenant par la même occasion qu'ils font sécession avec l'anneau de fer, et qu'ils sont à la recherche d'antiques reliques pour effectuer une cérémonie permettant d'éveiller des puissances chaotiques. Ils manquent de peu d'arrêter le porteur de la dernière relique.

Enfin, dans le troisième volet, ils apprennent la localisation du lieu de la cérémonie sur le mont Zontias, au nord du lac Crystalmere et s'y rendent, traversant les étendues sauvages, et devant combattre les troupes de ce nouvel ordre, les Ombres d'ébène pour parvenir à empêcher la cérémonie.

L'infiltration du réseau

Les aventuriers sont engagés pour enquêter sur un entrepôt étrange, qui s'avère être une autre cellule de la société esclavagiste de l'Anneau de Fer, une nouvelle cache dans la proximité du campement des bûcherons. A partir de là, ils découvrent les traces d'une dissidence dans le l'Anneau de Fer, dont leur chef tente de récupérer d'anciens artefacts pour parfaire une antique cérémonie.

Pistes

- Un premier indice

En fouillant les affaires des kidnappeurs précédemment affrontés, les aventuriers avaient trouvé une note rédigée de manière cryptique, indiquant un lieu de rendez-vous pour les esclavagistes.

Tâche terminée. Livrez les prochains derrière les docks à bois. Maintenez la discrétion. L'Ombre de l'Est observe.

Cette note est écrite avec un symbole distinctif représentant l'anneau de fer (un cercle noir) pour indiquer qu'il s'agit d'un ordre du réseau. Les joueurs pourraient alors faire le lien et se rendre à l'entrepôt en cherchant plus d'indices.

- Missionnés par la milice

Le chef de la milice, le sergent Arthol, convoque les personnages, les remerciant encore pour leur aide sur la précédente aventure (*KoA Trouble in Threshold*), et leur partager une piste encore vague d'une nouvelle mission pour eux. Il leur explique qu'il surveille certaines activités suspectes dans Valbourg depuis un moment mais n'a jamais pu en découvrir davantage. Il demande aux aventuriers d'enquêter sur les entrepôts en périphérie, où certains de ses informateurs ont remontés des mouvements de marchandises suspects.

Il y a pas mal d'entrepôts de l'autre côté du fleuve où, selon mes sources, des inconnus travaillent en toute discrétion, à des heures où la plupart des honnêtes gens dorment. Nous n'avons pas assez d'hommes pour tout surveiller ici, alors peut-être pourriez-vous enquêter discrètement ? Et soyez prudents... quelque chose ne tourne pas rond là-bas.

Le sergent paiera une somme de 20 PO pour cette mission ; les personnages pourront négocier pour 25 PO.

- Rumeurs chez les bucherons

Si les personnages enquêtent dans le camp des bûcherons, ils peuvent entendre des rumeurs à propos d'activités nocturnes et inhabituelles. Glissez leur l'information à un moment de leur enquête comme par

exemple dans l'auberge du *Goupil pendu*, auberge au centre du village des bûcherons.

Le tenancier jette un œil dans la salle, puis s'approche de vous et vous chuchote :

« Certains disent que, parfois, la nuit, on entend des chuchotements et des cliquetis métalliques venant de l'entrepôt aux abords du village près des bois. Mais qui pourrait bien travailler là au milieu de la nuit, je vous le demande ! »

Certains habitants pensent que c'est juste une affaire de contrebande, ce qui pourrait d'abord détourner l'attention des aventuriers. Mais en cherchant un peu, ils se rendront compte que personne n'est certain de qui fréquente cet entrepôt, ni pourquoi il semble avoir autant de va-et-vient.



L'Entrepôt suspect

Bien loin du cœur du camp des bûcherons, au bout des hangars utilisés par les bucherons pour stocker leur cargaison, vous atteignez un entrepôt bordé de broussailles qui semble abandonné. La lisière de la forêt n'est qu'à une cinquantaine de pas. Une forte odeur de bois humide et de renfermé flotte dans l'air. Derrière des piles de caisses poussiéreuses, une porte en bois lourd et mal ajustée laisse entrevoir une lueur vacillante, suggérant qu'il y a de l'activité à l'intérieur. Le silence pesant de l'endroit est entrecoupé par de rares cris d'oiseaux.

L'entrepôt sert de point de transit pour les esclaves en route vers le reste du réseau dans le duché. Il est gardé par deux sentinelles. Les aventuriers peuvent les surprendre avec un jet de discrétion réussi. À l'intérieur, trois autres gardes sont postés, plus un contremaître en train de vérifier un registre.

Options d'interaction : Les joueurs peuvent essayer de se faufiler et d'espionner la conversation entre les gardes et

le contremaître, ce qui leur permettra d'entendre des bribes de conversation mentionnant un certain "grand transport".

Indices: Une fouille des registres révélera des dates, des destinations, et les noms de trois esclaves prévus pour être expédiés. Une note griffonnée parle de "l'Ombre de l'Est", ce qui pourrait piquer la curiosité du groupe.

Sentinelle (5)

CA : 5 (6)	DV : 1+1	Pvie : 7, 6, 5, 6, 6
Attaque	Épée courte (1d6) ou arbalète légère (1d6)	
Sauvegarde : G 1	Moral : 8 (10)	AI : C
Équipement	Armure de cuir, bouclier rond, épée courte, 1D6 pièces d'argent, arbalète légère, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Les sentinelles portent des armures de cuir renforcées et tiennent une épée courte à la main, tandis qu'une arbalète légère est accrochée dans leur dos. Ils sont nerveux mais obéissants, leur loyauté étant renforcée par la peur qu'inspire leur chef	
Note	<p><u>Vigilance</u> : Ils ont l'habitude de surveiller les environs, et tout bruit inhabituel à moins de 15 mètres a 50 % de chances de les alerter.</p> <p><u>Obéissance aveugle</u> : Sous la pression d'un supérieur ou d'un chef (comme le contremaître de l'entrepôt), les sentinelles sont moins enclines à se rendre et ont un moral amélioré. Si le contremaître est présent, leur moral augmente de +2.</p>	
Valeur en XP	15	

Les sentinelles de l'entrepôt ne sont pas des combattants chevronnés, mais ils connaissent bien leur terrain. Ils chercheront à surprendre les intrus avec leurs arbalètes, profitant de la couverture des caisses et des tonneaux, avant de passer au corps-à-corps si nécessaire. Ils essaieront de se replier vers le contremaître s'ils sentent que la situation leur échappe.

Contremaître de l'Anneau de Fer (G3)

CA : 4 (5)	DV : 3	Pvie : 14
------------	--------	-----------

Attaque	Épée longue (1d8) ou dague (1d4)	
Sauvegarde : G 3	Moral : 10	AI : C
Équipement	Cotte de maille, bouclier en métal, une dague finement ornée avec le symbole de l'Anneau de Fer, une épée longue, 10 pièces d'or, une pièce de fer	
Description	Ce personnage est un homme solide et endurci par des années de combats. Sa barbe est parsemée de gris, et son visage porte une cicatrice le long de la joue gauche. Son regard perçant est souvent dissimulé sous un capuchon sombre.	
Note	<p><u>Aura d'autorité</u> : Les sentinelles et autres subalternes gagnent un bonus de +2 en Moral lorsqu'il est à proximité, et il peut les ordonner de combattre jusqu'au bout si nécessaire.</p> <p><u>Combattant expérimenté</u> : Le contremaître est habile au combat rapproché. Il peut attaquer deux fois en un tour (mais seulement avec une dague pour la seconde attaque), ou bien effectuer une frappe puissante avec son épée longue, infligeant un bonus de +1 aux dégâts.</p> <p><u>Endurci par le combat</u> : Résiste aux effets de peur et possède une volonté de fer pour tenir jusqu'au bout si ses adversaires représentent une menace directe pour l'organisation.</p>	
Valeur en XP	48	



Le contremaître n'hésitera pas à utiliser ses subalternes comme des pions pour créer des distractions et lancer des attaques surprises. Connaissant bien l'agencement de l'entrepôt, il profitera de la couverture fournie par les caisses et les obstacles. Il commencera par essayer de neutraliser les aventuriers à distance, jetant sa dague si nécessaire, avant de les affronter avec son épée.

Si les aventuriers s'avèrent trop dangereux, il tentera de s'échapper pour avertir Ilyas ou pour préparer un piège ailleurs. Cependant, il préférera combattre jusqu'au bout s'il est acculé, convaincu de la protection et des récompenses promises par l'anneau de fer, mais aussi pour le traitement qu'ils réservent à ceux qui échouent.

- Les pièces des ombres d'ébène

Cette pièce a la taille d'une pièce d'or classique, légèrement plus épaisse, et elle est forgée dans un métal sombre, presque noir, avec un léger éclat ferrugineux. En son centre est gravé un serpent sinueux, enroulé en cercle avec sa queue dans sa bouche, formant une boucle parfaite. Ses yeux sont deux petits points lumineux, comme s'ils avaient été incrustés d'un autre métal ou polis pour briller dans la pénombre. Autour du serpent, des runicules étranges, typiques des anciennes écritures traladiennes, encerclent le bord de la pièce, ajoutant une touche ésotérique. La texture de la pièce est rugueuse, parsemée de petites éraflures, mais l'image du serpent reste nette, visiblement usée par le port constant.



Interrogatoire

Si les aventuriers ont capturé le contremaître ou un garde lors de l'attaque de l'entrepôt. Ils ont besoin d'informations pour localiser la source des opérations de l'Anneau de Fer ou pour comprendre les prochains mouvements de l'organisation. L'interrogatoire peut se dérouler dans un endroit sûr, qui pourrait être la pièce cachée dans l'entrepôt ou une salle d'interrogatoire temporaire dans la caserne de Valbourg.

Devant vous se tient votre prisonnier, entravé et surveillé de près. Son regard est empreint d'une froideur calculée, et il arbore un sourire narquois, malgré ses blessures et son état de fatigue. Vous sentez dans ses yeux un mélange de défi et de malveillance, comme s'il savourait ce moment de tension. Il vous fixe intensément, attendant peut-être de voir ce que vous avez en tête. Vous avez capturé un maillon de cette organisation sombre – mais jusqu'où est-il prêt à parler ?

Le prisonnier (surtout s'il s'agit du contremaître) est un personnage endurci et loyal envers ses supérieurs. Il sait que l'organisation récompense le silence, mais aussi qu'elle n'hésitera pas à éliminer ceux qui échouent ou parlent. Toutefois, face à une menace bien formulée ou des tactiques subtiles, il pourrait se montrer plus coopératif.

Informations Potentielles à Obtenir

Le MJ peut décider quelles informations seront divulguées en fonction des méthodes d'interrogation et de l'habileté des aventuriers. Voici quelques révélations possibles :

Les Symboles de Serpent : Sous pression, le prisonnier pourrait révéler que les pièces gravées indiquent l'appartenance aux Ombres d'Ébène, une branche spéciale de l'Anneau de Fer. Ces symboles sont portés uniquement par des membres impliqués dans une mission spéciale, en lien avec les croyances du leader, L'ombre de l'Est. – information des gardes ou du contremaître –

Le Rituel des Ombres : Le contremaître pourrait évoquer un "rituel", faisant allusion à des sacrifices ou à des rassemblements mystiques prévus dans un lieu secret, sans donner de localisation exacte, ne la connaissant pas non plus. Cette mention suffit cependant à laisser les aventuriers comprendre que quelque chose de sombre se prépare.

Le Leader, L'Ombre de l'Est : Si les aventuriers se montrent convaincants, le prisonnier pourrait mentionner "L'ombre de l'Est", leur chef actuel. Ils savent que c'est un homme venu de Specularum avec une connaissance profonde de l'ésotérisme traladien. Le contremaître laisserait échapper qu'il aurait des racines traladiennes, qu'il serait riche et obsédé par des reliques anciennes.

Un Site Caché : Les gardiens savent qu'une partie des esclaves seulement est envoyée vers l'aval, en Kelven où l'organisation a d'autres membres, alors qu'une autre partie est conduite par voie terrestre dans un autre lieu. Le contremaître sait que ce lieu de rencontre ou de stockage plus important, est situé hors du village, à l'est du lac de Crystalmere. Les esclaves envoyés là-bas sont des traladiens dont les racines sont pures. Le leader de la cellule sur place est un certain Verek qu'il rencontre à mi-chemin, dans les bois.

- Tactiques de Résistance du Prisonnier

Défi verbal : Le contremaître peut essayer d'intimider les aventuriers en disant qu'ils ne peuvent rien contre l'Anneau de Fer ou que des repréailles tomberont sur eux.

Désinformation : Il pourrait aussi tenter de mentir, orientant les aventuriers vers une fausse piste. Pour détecter cette tromperie, un joueur doit réussir un test de Sagesse.

Silence obstiné : Si les aventuriers ne parviennent pas à le convaincre, le contremaître reste obstinément silencieux, forçant les joueurs à employer des méthodes plus persuasives, comme des menaces plus précises ou des pots-de-vin.

Un exemple de la manière dont un des gardes pourrait répondre est la suivante :

Prisonnier (à voix basse et hésitante) : "Très bien, écoutez... Notre leader, L'Ombre de l'Est, est fou de ces histoires traladariennes. Il croit qu'un grand pouvoir est enfermé près d'ici, ou dans Valbourg même. Nous avons des ordres... ramener des personnes de sang traladarien qu'ils rassemblent ailleurs. C'est tout ce que je sais, je le jure..."

Un Contact Inattendu

Eryk Maakendas est un membre de l'Anneau de Fer venu de Specularum. Charismatique et stratège, il a pour mission de rétablir l'autorité de l'organisation dans la région de Valbourg. Il a eu vent de la dissidence de l'Ombre de l'Est, et la considère comme une menace pour l'Anneau de Fer, car ses rituels occultes et ses méthodes extrêmes attirent l'attention des autorités locales, compromettant ainsi la discrétion de l'organisation. De plus, le manque à gagner pour la société esclavagiste est grande. Eryk vise donc à neutraliser Ilyas et à placer ses propres hommes à la tête de l'organisation locale.

Eryk est un thyatien physiquement imposant, avec des cheveux tirés en arrière et une barbe soigneusement taillée. Son regard perçant et ses vêtements bien entretenus témoignent d'un statut élevé au sein de la société. Il est en armure de cuir noire, discrète mais élégante, et porte une dague gravée, notamment sur la lame, des symboles en forme d'anneaux noirs. Il possède naturellement un pendentif de l'anneau de fer, caché dans ses vêtements.

Alors que vous êtes plongés dans vos réflexions sur la prochaine étape, une silhouette émerge de l'ombre. L'homme devant vous, grand et imposant, a une posture droite et ses vêtements noirs sont rehaussés d'un symbole discret – une dague ornée d'un serpent entrelacé. Il vous fixe calmement, avant de lancer d'une voix posée et assurée : « Je vous observe depuis un moment. Il semblerait que nous poursuivions un objectif commun... mais pour des raisons différentes. » Il s'incline légèrement, un sourire en coin : « Appelez-moi

Eryk. Si l'idée de nettoyer ce réseau de l'Ombre de l'Est ne vous rebute pas, alors nous devrions parler. »

- Objectifs d'Eryk

Eryk souhaite recruter les aventuriers comme pions dans sa propre guerre contre l'Ombre de l'Est. Il est calculateur et sait qu'il ne peut attaquer de front la branche dissidente sans éveiller les soupçons. Ainsi, il préfère manipuler les aventuriers pour qu'ils fassent le « sale travail ». Naturellement, il n'avouera pas travailler pour l'anneau de fer, se faisant passer pour un marchand.

- Informations qu'Eryk connaît

Selon les méthodes des aventuriers, et leur acceptation d'un pacte avec Eryk, voici ce qu'ils pourraient apprendre aux aventuriers :

La Vraie Nature de l'Ombre de l'Est : Eryk explique que l'Ombre de l'est est un membre radical de l'Anneau de Fer, ayant plongé dans les arts occultes traladarien. Il aurait rassemblé des partisans autour de rituels qui mettent en danger la sécurité de Valbourg.

Les Plans de l'ombre de l'Est : Il pourrait révéler que l'Ombre de l'Est planifie un grand rituel impliquant des sacrifices et nécessitant des reliques traladariennes, visant à invoquer une force obscure capable de contrôler Valbourg. Si les aventuriers n'arrêtent pas ces plans, la région pourrait sombrer dans le chaos.

Des Rumeurs sur une Base Secrète : Il évoque une cachette ou un lieu sacré où l'Ombre de l'Est conserve ses reliques et fomente ses rituels. Bien qu'il n'ait pas l'emplacement exact, il peut donner des indices pour guider les aventuriers vers un autre lieu servant de stockage et de repli depuis Valbourg. Il sait que ces hommes emmènent certains esclaves vers l'est du lac, à travers les forêts qui couvrent les flancs des montagnes. Il pense que les séides ont une cachette près des ruines de Zadreth.

Un Accord avec les Aventuriers : Eryk propose une alliance temporaire. Il offre des informations en échange de leur promesse de neutraliser l'Ombre de l'Est. Il promet, en retour, de garder les certains voleurs et personnes malintentionnées à distance de part ses divers contacts dans les milieux locaux. Il peut même suggérer que ramener les captifs fera d'eux de véritables héros aux yeux de la communauté. Il tentera de convaincre les aventuriers que leur intérêt réside dans cette coopération.

- Attitude et Persuasion

Eryk doit apparaître comme un homme de pouvoir mais aussi de compromis. Il est charmant et parle d'un ton calme et sûr de lui, exposant ses idées avec logique pour convaincre les aventuriers. Cependant, il reste prudent ; si les aventuriers montrent des signes de méfiance, il pourrait ajuster son approche pour paraître plus humble, voire plus coopératif.

Eryk est habile et joue sur le fait qu'il peut offrir protection, informations et une alliance temporaire. Il ne trahit jamais ouvertement ses intentions d'assumer le contrôle, mais laisse sous-entendre que "quelqu'un de plus compétent" que l'Ombre de l'Est saura maintenir l'ordre dans la région.

A l'auberge de l'Ogre Jongleur

Il est fort probable que les héros aient continué à se rassembler dans cette auberge... Là-bas, ils rencontreront Willington à son poste habituel, derrière le comptoir, sa jambe raide légèrement étendue. Il les salue d'un hochement de tête, l'air un peu fatigué. Avec sa nature amicale, mais pragmatique, il pourrait être amené à partager des informations, mais pas sans un prétexte ou une motivation claire.

Willington acceptera de donner les informations ci-dessous, qui ne sont pas toutes utiles, mais dans le cadre d'un échange avec les aventuriers.

Je pourrais vous en dire un peu plus... mais vous me devrez une faveur. Qui sait, peut-être que je pourrais avoir besoin d'aventuriers un jour...

- Les ruines de Zadreth

Willington pourrait mentionner que quelques chasseurs et trappeurs locaux parlent de ruines anciennes au nord-est, recouvertes par la forêt. Certains disent qu'elles appartenaient à un peuple qui aurait tenté de résister à l'invasion des gnolls, mais ils auraient disparu mystérieusement.

Il y a bien des années, un vieil ami à moi, un certain Grentol, disait qu'il avait vu une grande arène de pierre en plein milieu des bois. Trop risqué à l'époque pour s'approcher, mais il jurait qu'elle était là. Dommage qu'il soit mort avant de pouvoir y retourner...

Il mentionne aussi les kobolds, à qui il doit sa blessure.

Ces foutus kobolds des monts Cruth... Ils pullulent comme des rats. On disait qu'il y a bien longtemps, ils avaient servi un sorcier traladarien qui aurait vécu dans ces ruines. Peut-être qu'ils espèrent toujours que quelqu'un vienne leur redonner du pouvoir...

- Légende locale

Willington, en tant que Traladarien, connaît certaines légendes locales. En plus des connues sur Petra, Zirchev et Halav, il pourrait raconter une vieille histoire :

Il y a une légende qui parle d'un rituel ancien, pratiqué par les tribus traladariennes, bien avant l'arrivée des Thyatiens. On l'appelait le 'Rituel des Ombres'. Il était censé appeler les esprits des guerriers morts pour qu'ils reviennent chasser les envahisseurs. Une histoire que ma grand-mère me racontait, vous savez, pour nous faire

peur quand on était gosses. Mais... j'ai toujours pensé qu'il y avait un fond de vérité. Qui sait ce qu'on peut réveiller en fouillant des ruines oubliées ?

Enfin, le tenancier terminera par une mise en garde

Si vous allez là-bas, soyez prudents. Les ruines sont rarement laissées sans défense. Entre les bêtes sauvages et les trucs... moins naturels, vous pourriez ne jamais revenir.



La cité perdue de Zadreth

Zadreth est une ancienne cité traladarienne, disparue depuis plusieurs siècles du fait d'une épidémie. Elle a été quasiment démolie par le temps, et seuls n'en reste que quelques vestiges des bâtiments principaux, envahi par les plantes, mais aussi et surtout des caves et des catacombes où quelques humanoïdes et autres monstres ont élus domicile.

Les aventuriers vont suivre la piste des hommes d'Ilyas jusque la cité de Zadreth. Là, ils vont devoir découvrir leur cache, et leur fouille en cours dans la recherche d'un des masques d'ombre.

Voyage en bord de lac

Les instructions et indications données ne seront pas précises et les héros devront certainement partir sur certains chemins qui remontent le long du lac. Libre au maître de jeu d'ajouter des événements si les aventuriers ne partent pas dans la bonne direction.

Il faut environ un jour et demi pour arriver pied à travers les bois à la cité de Zadreth.

Les événements suivants surviendront :

- (1) les traces de luttes

Les arbres forment une voûte dense, leurs hautes cimes s'entrelacent pour filtrer la lumière du jour. L'air est saturé du parfum de l'humus, et le bruissement des feuilles sous une brise légère accompagne le chant lointain des oiseaux. La forêt est vivante, mais ses profondeurs gardent un silence lourd, comme si elles murmuraient des secrets qu'il vaut mieux ne pas entendre.

Sur le sol meuble, des empreintes inégales se succèdent, marquées par des talons profonds et des sillons erratiques.

Demandez un jet de sagesse aux aventuriers. A ceux réussissant d'au moins 5 points, ou les elfes et petites-gens qui réussiraient, lisez ceci :

Elles trahissent une course désespérée. Près des traces, des branches brisées et des touffes d'herbe arrachées racontent l'histoire d'une fuite précipitée, mais aussi d'une possible lutte.

- (2) le campement abandonné

À quelques pas du bord du lac, l'ombre d'un campement abandonné se dessine. Les cendres d'un feu éteint depuis des jours jonchent le sol, mêlées à des morceaux de corde grossièrement déchirée, témoins d'une violence passée. Un piquet de bois, profondément enfoncé dans le sol, se dresse solitaire, comme un avertissement muet. L'air semble imprégné de tension, et la scène murmure une vérité glaçante : des prisonniers ont dû se débattre ici, avant de disparaître.

Si un personnage examine attentivement l'endroit, il comprendra rapidement que la corde a été coupée rapidement, alors qu'un peu plus loin, une autre semble avoir cédé par force.

Un peu en dehors du site de campement, en direction de la Valbourg, des petites cordes ont été positionnées un peu au-dessus du sol, avec des clochettes. Ces pièges étaient censés prévenir tant de la venue de personnes non prévues, que de tentative de fuite.

- (3) les kobolds en chasse

La forêt semble étrangement calme, comme si elle retenait son souffle. Le chant des oiseaux s'éteint brusquement, et seuls les craquements des branches sous vos pieds vous parviennent.

Soudain, un battement d'ailes frénétiques rompt le silence : une volée d'oiseaux s'envole précipitamment. Avant que vous ne puissiez réagir, un bruissement intense surgit des buissons. Vous vous figez, tendus, prêts à toute éventualité.

Un fracas éclate à travers les feuillages, et un jeune cerf bondit hors de la végétation. Son pelage luit d'un éclat brun doré, et ses yeux, écarquillés de peur, vous fixent un instant avant qu'il ne s'échappe vers la droite. Derrière lui, un éclat de mouvement attire votre attention : quatre kobolds surgissent, essouffés mais tenaces, leurs petites mains serrant des lances grossièrement taillées.

Leurs regards croisent les vôtres. Une fraction de seconde, ils hésitent, décontenancés par votre présence. Puis, des cris aigus déchirent l'air, et dans un élan instinctif, leurs bras se lèvent. Les lances quittent leurs mains, projetées dans votre direction avec une maladresse téméraire.

Six kobolds étaient en chasse, mené par leur chef.

Groupe de chasseurs Kobolds (6 et un chef)					
INT		AI	C	AC	7 (5)
Dep	30m (14m)	DV	½ (1D)	Pvie	4, 4, 3, 3, 3, 2, 8
Thac0	20 (19)	#Att	D6-1	Moral	6 (8)
Dégât	Lance (D6-1), ou épée courte (D6)				
Note	Les kobolds ont des lances, et leur chef une épée courte. Ils sont froussards... Leur chef porte un sac.				
XP	5 (10)				



En fouillant rapidement le sac à bandoulière, les aventuriers trouvent des objets hétéroclites : un couteau en mauvais état, quelques morceaux de pain durci, et une petite fiole vide. Ces trouvailles, bien que modestes, suggèrent qu'ils ont déjà croisé des voyageurs ou d'autres malheureux qui ont perdu leur dû face à ces chasseurs opportunistes.

- (4) le médaillon perdu

Alors que les aventuriers passent dans la zone, faite faire un jet de Sagesse à deux d'entre eux. Une réussite indique que le personnage distingue un médaillon de l'anneau de fer qui est tombé.

En avançant et observant les environs, tu aperçois un éclat métallique pris dans la boue. En le nettoyant, le bijou révèle sa forme simple et sinistre : un anneau noir parfaitement lisse, suspendu à une chaîne de cuir usée. Le symbole, bien que discret, est sans équivoque pour ceux qui en connaissent la signification. C'est un pendentif de l'Anneau de Fer, une sinistre signature qui ne laisse jamais présager rien de bon...

Les ruines de Zadreth

Après ces péripéties, les aventuriers vont arriver aux ruines du village de Zadreth. Le village a été détruit une première fois lors des invasions des gnolls, puis les survivants ont été touchés par une épidémie. Les derniers habitants ont fui la région.

Depuis, les restes de la cité ont été laissés à l'abandon, étant en partie détruit par le temps et la nature. Seuls quelques bâtiments majeurs ont laissé leur trace, ainsi que quelques parties sous-terraines.

La cité était ceinte d'un mur de fortification, à l'époque haut de 3m, éboulés dans la plupart des endroits. Certains pans de murs sont encore visibles, maintenant entourés d'arbres, et de végétation dense. En d'autres endroits, c'est comme un talus à passer.

Différentes zones sont à explorer par les aventuriers, identifiée par une lettre sur le plan de la cité. D'autres zones sont vierges, libres aux souhaits et à l'imagination du MD.

Vous pouvez aussi utiliser cette table de rencontre aléatoire pour agrémenter l'aventure.

D20	Rencontre
1-3	1d4 kobolds chasseurs en patrouille, portant des lances et des sacs contenant des os et des herbes rares. Ils sont nerveux et méfiants.
4	Une trappe secrète dissimulée dans les débris, menant à un ancien sous-sol du bâtiment le plus proche ; la trappe est piégée
5	Un groupe de 3d4 chauves-souris géantes s'échappe soudainement d'un bâtiment en ruine, provoquant un chaos temporaire.
6-7	Des bruits de pas furtifs dans les ruines, mais rien de visible. Les aventuriers se sentent épiés (kobolds en embuscade ?).
8	Une flaque d'eau stagnante au milieu de la route, en réalité un piège conçu pour attirer les imprudents vers une fosse dissimulée.
9	Une gravure murale traladienne ancienne, décrivant un rituel religieux oublié.
10-11	1d3 kobolds éclaireurs, armés d'arbalètes légères, postés sur des ruines pour observer les environs.
12	1d4 loups affamés rôdent dans la zone à la recherche de nourriture.
13	2 membres de l'anneau de fer, se déplaçant



	rapidement entre les bâtiments. Ils sont armés, et surtout portent quelques provisions.
14	Le corps d'un homme, traladarien en haillons et émacié, amaigri et ayant reçu un carreau d'arbalète.
15-20	Rien... mais faites rouler quelques dés tout de même

partiellement effondré, son toit en bois ayant cédé sous le poids des années. Seules les fondations en pierre demeurent solides, bien qu'elles soient envahies par la mousse et les racines. Une roue à eau brisée pend encore sur un flanc du moulin, bien que la rivière qui l'alimentait soit depuis longtemps bien en contrebas dans le ravin.

Aux personnages réussissant un jet en Sagesse, vous pouvez ajouter la description suivante :

(A) Le moulin

Les ombres d'ébènes, ont trouvés refuge dans un moulin en ruine, légèrement surélevé et en amont par rapport aux ruines du centre-ville. Un petit torrent descendait à l'époque, maintenant bien en contrebas. De là, les bandits surveillent les environs et ont une bonne vue sur les vestiges contrôlés par les kobolds.

- (1) les extérieurs

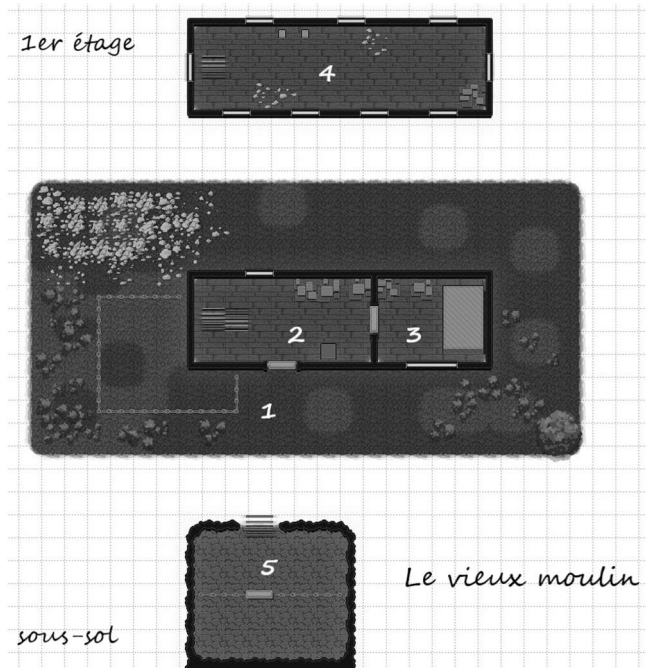
Un ancien moulin, situé à la périphérie de Zadreth, se dresse sur une colline légèrement surélevée, dominant les ruines environnantes. À l'extérieur, le bâtiment est

Autour du moulin, des traces récentes sont visibles pour les observateurs attentifs : des chemins battus dans la terre par des bottes lourdes, des restes de feu de camp éteint et même des marques indiquant le passage de chariots.

Une palissade rudimentaire, faite de bois récupéré, entoure une partie de la structure, formant une cour... Il vous semble aussi apercevoir des mouvements, ou des ombres laissant penser que des personnes gardent la ruine.

Effectivement deux membres des ombres d'ébènes surveillent les environs, tant pour éviter d'être embêté

par les kobolds que pour arrêter d'éventuelle fuite des esclaves.



Garde des ombres d'ébènes		
CA : 5 (6)	DV : 1+1	Pvie : 7, 6, 5, 6, 6
Attaque	Épée courte (1d6) ou arbalète légère (1d6)	
Sauvegarde : G 1	Moral : 8	AI : C
Équipement	Armure de cuir, bouclier rond, épée courte, 1D6 pièces d'argent, arbalète légère, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Les sentinelles portent des armures de cuir renforcées et tiennent une épée courte à la main, tandis qu'une arbalète légère est accrochée dans leur dos.	
Note	<u>Vigilance</u> : Ils ont l'habitude de surveiller les environs, et tout bruit inhabituel à moins de 15 mètres a 50 % de chances de les alerter.	
Valeur en XP	15	

- (2) la salle principale

En entrant dans cette pièce, vous découvrez un espace sombre et oppressant, visiblement conçu pour les activités logistiques des Ombres d'Ébène. Au centre, une large table en bois grossièrement taillée trône, entourée

de quelques tabourets, certains renversés. Sur la table, des papiers froissés, des jetons et un chandelier dégagent une odeur de cire mêlée à celle, plus âcre, de nourriture rance.

Le long des murs, des râteliers d'armes et des sacs de toile s'empilent, créant une impression de chaos organisé. Un coin de la pièce est dédié au matériel d'asservissement : chaînes, colliers métalliques et autres outils sinistres. Les ombres dansent sur les murs, projetées par les faibles lueurs des lanternes à huile suspendues.

Le sol est parsemé de boue séchée et d'empreintes de bottes, renforçant l'idée que ce lieu est souvent fréquenté. L'ambiance est lourde, presque suffocante, et l'air semble imprégné de violence passée.

Les détails suivants peuvent être trouvés si les personnages fouillent un peu la pièce :

Mur ouest : Une carte détaillée de Zadreth est accrochée, marquée de plusieurs annotations concernant des fouilles ou des lieux importants. Quelques symboles mystérieux y sont griffonnés.

Sous la table : Une dague tachée de sang est dissimulée, posée négligemment.

Tonneau dans le coin nord-est : Contient des fioles variées, dont certaines dégagent une forte odeur (alcool fort, huile, ou poison).

Coin sud-ouest : Une petite bourse contenant quelques pièces d'argent et un médaillon en forme d'anneau noir est dissimulée sous des chaînes.

Empreintes au sol : En examinant attentivement, on distingue des traces fraîches menant vers la porte de la pièce 3, comme si quelqu'un venait de traverser récemment.

D'un point de vue pratique, à minima deux épées courtes, une arbalète légère et une lance sont sur les râteliers. En journée, les quatre gardes qui s'occupent de gérer les esclaves pour les fouilles ont leur équipement sur eux ; la nuit, l'un d'eux remplace (à tour de rôle) un garde en faction, et de fait 4 arbalètes et épées y sont



aussi entreposées.

- (3) la salle de repos

Cette salle est vide en journée, et utilisée pour dormir la nuit. Au maximum, quatre personnes s'y reposent.

Cette petite pièce exhale une odeur de renfermé et de sueur. Des lits de fortune, faits de paillasses grossières et de couvertures élimées, sont disposés contre les murs. Une lanterne vacillante, posée sur une caisse, éclaire faiblement la pièce, projetant des ombres qui dansent sur les murs. À côté de chaque couchette, quelques possessions personnelles sont éparpillées : gourdes, vêtements usés et armes rudimentaires.

Au centre, une vieille malle de bois, renforcée de bandes de métal rouillé, est fermée par un cadenas robuste. Une table basse, à moitié cassée, est jonchée de reliefs de repas et de cartes à jouer. La pièce semble être un lieu d'intimité pour ses occupants, bien que rudimentaire et peu accueillant.

Les éléments suivants peuvent être trouvés :

Malle centrale : Contient plusieurs masques étranges en métal ou en bois, visiblement de facture ancienne. Certains semblent abîmés ou incomplets. On y trouve aussi des documents mentionnant un certain "rituel" (une référence possible à leur quête).

Sous une paillasse (côté est) : Une petite boîte contenant des lettres rédigées en traladien ancien, où il est question d'un "dernier masque" et de Zadreth comme point clé.

Sur la table basse : Une carte pliée, marquée à la main, où un cercle rouge entoure un endroit précis dans le centre de Zadreth.

Près de la lanterne : Une petite fiole contenant un liquide noirâtre, marqué d'un symbole traladien de protection. Elle dégage une forte odeur herbacée.

- (4) L'étage

Accessible par un escalier de pierre usé et couvert de mousse, l'étage supérieur du moulin est un espace ouvert et désolé. Les trous béants dans le toit laissent passer les rayons de la lune et les vents glacials, ajoutant à l'atmosphère lugubre du lieu. Des tas de débris, mêlant vieux bois et pierres tombées, s'accumulent dans les coins.

Une petite barrière sommaire, faite de planches et de cordes nouées, délimite un poste de vigie improvisé à l'extrémité nord. Là, un garde veille en permanence, son arbalète posée à portée de main. À côté de lui, un stock rudimentaire de carreaux est disposé dans une caisse délabrée. Une vieille couverture, posée sur un tonneau, semble être le seul confort disponible dans ce lieu exposé aux intempéries.

Le sol est jonché de morceaux de bois calcinés, suggérant que des feux de fortune y ont été allumés pour se réchauffer. Une longue-vue rouillée repose sur

un rebord de fenêtre, pointée vers l'horizon, permettant de surveiller les alentours et de repérer toute approche, qu'elle soit celle de voyageurs ou des kobolds errants.

Dans la caisse de carreaux : Certains carreaux ont été enduits d'une substance noire et collante. Une inspection (ou un test d'INT ou SAG) pourrait révéler qu'il s'agit de poison.

Sous un tas de débris (près de l'escalier) : Une amulette représentant l'Anneau de Fer, oubliée ou perdue par l'un des membres. Elle est marquée d'un symbole unique différent des autres.

Près du rebord nord : Une petite flasque en métal, vide, portant des initiales gravées ("M.V.") et une inscription presque effacée : "À mon frère d'armes."

Au pied de la vigie : Des traces fraîches d'ongles et de griffures, probablement dues à des tentatives de kobolds pour accéder à l'étage. Cela explique la vigilance du garde.

- (5) la cave

La cave sert de prison où sont stockés les esclaves quand ils ne sont pas emmenés de force pour travailler. En journée, elle est habituellement vide, et la nuit, cinq esclaves sont ici retenus.

La cave du vieux moulin est un lieu sombre et oppressant, accessible par un escalier de pierre glissante. L'air y est lourd, chargé de l'odeur de moisissure et de désespoir. Au centre de cette pièce austère, une grande cage métallique a été rudimentairement aménagée à l'aide de grilles fixées dans le sol de pierre brute. À l'intérieur, cinq esclaves aux visages émaciés sont entassés, leurs poignets portant les marques des chaînes qu'ils doivent porter lors des fouilles.

Une lanterne faiblement éclairée, suspendue à un crochet rouillé au plafond, projette des ombres vacillantes sur les murs humides. Des traces d'humidité descendent en fines coulées sombres, et le sol est inégal, partiellement couvert de paille souillée servant de couchage aux prisonniers.

Le long du mur est, un vieux coffre renforcé est posé à même le sol. Il contient des objets confisqués aux esclaves, des outils rudimentaires comme des pioches et des petites pelles usées, ainsi que quelques vêtements en lambeaux.

Près de l'escalier, un petit tonneau d'eau croupie et un panier contenant des restes de nourriture sont à la disposition des esclavagistes, mais les captifs ne reçoivent que des portions infimes, à peine suffisantes pour survivre. Un fouet est négligemment accroché à un clou au-dessus d'un banc en bois abîmé, où les esclavagistes s'installent parfois pour surveiller ou interroger les captifs.

Dans la paille au fond de la cage : Une petite pierre tranchante, cachée par l'un des esclaves. Elle pourrait servir à couper des liens.

Dans le coffre : Une bague en argent gravée d'un motif traladien ancien, volée à l'un des esclaves. Sa valeur pourrait excéder son aspect matériel.



(B) L'ancien château

L'ancienne demeure des familles qui dirigeaient la région. Une grande partie du château antique s'est écroulé, et il ne reste plus qu'une des quatre tours qui flanquait le bâtiment principal, lui aussi éboulé en grande partie.

Une harpie s'est accaparé le haut de la tour encore restante. Certains sous-sols du bâtiment sont encore accessibles et ont été déjà fouillé par les hommes de l'Ombre de l'Est.

Au cœur des ruines désolées de l'ancienne cité de Zadreth, le château se dresse, ou plutôt ses vestiges, comme un témoignage de l'époque où cette région prospérait. Autour de l'édifice principal, des fragments de murs et des fondations effondrées s'étendent sur plusieurs centaines de mètres, envahis par des arbustes, des mauvaises herbes et des racines qui brisent les pavés anciens. Parmi ces ruines, des silhouettes de statues brisées et de fontaines taries émergent timidement, à demi ensevelies sous des siècles de poussière et de végétation.

Le chemin menant au château est l'un des rares endroits où la végétation semble moins dense. Les herbes y sont aplaties, et les traces récentes de passages réguliers indiquent une utilisation fréquente. Les pavés, bien que érodés, sont encore visibles par endroits, et de petites empreintes animales (kobolds ou autres créatures) se mêlent à celles, plus larges, de bottes humaines.

En approchant de l'ancienne demeure seigneuriale, le contraste est saisissant : les vestiges du château témoignent de son ancienne grandeur, mais l'usure du temps est implacable. Une grande partie du bâtiment principal s'est effondrée, ne laissant que des murs ébréchés et des salles à ciel ouvert. Les pierres effondrées sont couvertes de mousse, et des plantes grimpanes serpentent le long des rares murs encore debout.

Une seule tour, autrefois l'une des quatre flanquantes du château, reste partiellement intacte. Cependant, son sommet est criblé de brèches, et la structure entière semble avoir penché sous son propre poids. Les ouvertures béantes, souillées par des déjections, dégagent une odeur âcre. Au pied de la tour, un amoncellement de débris mêle ossements, morceaux de tissu déchiré, et objets inutilisables.

Les héros peuvent découvrir s'ils cherchent ou observent les lieux pendant quelques temps les éléments suivants :

Le chemin récent : Les marques d'usure indiquent des passages réguliers, peut-être une ou deux fois par semaine. On peut même distinguer quelques empreintes distinctes appartenant à des bottes humaines et des griffes animales

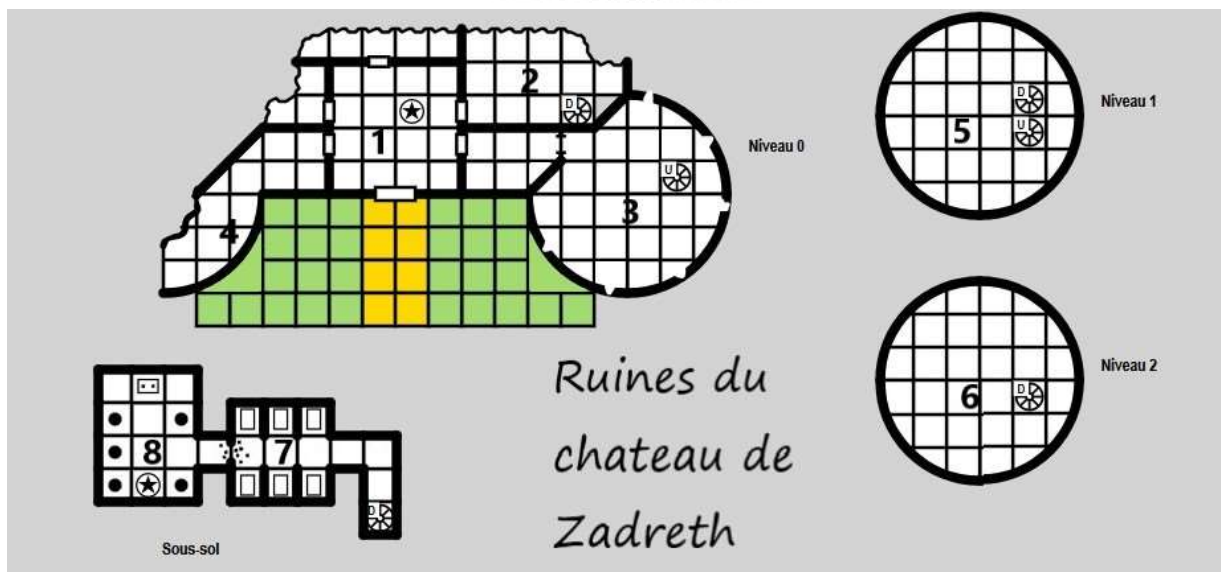
Le dépotoir : En fouillant parmi les débris et ossements principalement de kobolds, on peut trouver une vieille bourse de cuir contenant 3 pièces d'or et un médaillon en argent, rouillé mais encore intact, représentant un symbole traladien ancien.

L'ancienne tour : sur un jet de sagesse particulièrement réussi, un personnage pourra entrevoir des mouvements en haut, notamment comme une grande aile de

- (1) Le hall d'entrée

Vous franchissez les vestiges d'une large arche de pierre, jadis imposante mais aujourd'hui brisée en plusieurs endroits. Des éclats de gravats parsèment le sol irrégulier, et la lumière s'infiltré par les brèches dans les murs délabrés, projetant des ombres étranges. Devant vous, au centre de cette grande pièce autrefois majestueuse, se dressent les restes d'une statue monumentale. Seules les jambes du personnage sculpté sont encore intactes, le torse et la tête ayant depuis longtemps chuté et gisant en plusieurs morceaux autour du socle.

Un feu de camp encore tiède se trouve non loin, entouré de quelques os rongés et de débris divers. Des traces de bottes récentes sont visibles dans la poussière, indiquant un passage fréquent. L'air est lourd d'humidité, et un vent léger siffle à travers les fissures dans les murs, portant parfois des échos venus des profondeurs du château.



Les héros peuvent découvrir les éléments suivants :

La statue : Avec un jet de sagesse réussi, Le socle porte une inscription en partie effacée, écrite dans en traladarien ancien. Ceux qui la comprennent peuvent déchiffrer des mots comme "loyal", "roi" et "défenseur de Zadreth".

Le feu de camp : Les cendres sont encore chaudes. Avec un jet de sagesse réussi, les personnages identifieront qu'il a été éteint il y a moins d'une heure. De petites écailles sombres et rugueuses sont visibles près des cendres (indices suggérant des kobolds ou autres créatures reptiliennes).

Les traces au sol : Un jet de sagesse réussi permettra de voir que les marques de bottes indiquent un passage fréquent, menant vers les zones 2 et 3. Quelques empreintes plus petites, griffues, se mêlent aux traces humaines.

Gravats : Sous un gros morceau de la statue brisée, un éclat de métal scintille légèrement : il s'agit d'un vieux couteau, usé mais encore fonctionnel.

- (2) L'ancienne chapelle

En franchissant le seuil, vous découvrez ce qui reste d'une ancienne chapelle. Le plafond s'est effondré dans toute la partie nord, ne laissant qu'un amas de gravats froids et sombres. La lumière filtre faiblement à travers les débris, illuminant la partie sud où les vestiges d'un autel usé se dressent encore, désormais couvert de poussière et de symboles profanés.

Des anneaux de métal rouillé, autrefois fixés aux murs, témoignent de pratiques plus récentes. Des chaînes brisées pendent encore, et des marques de griffes sont visibles sur les dalles de pierre, comme si des créatures avaient tenté de se libérer.

Au fond, à l'abri des regards, un escalier en colimaçon plonge dans l'obscurité des sous-sols, son ouverture partiellement dissimulée sous des décombres soigneusement déplacés. Une odeur de

terre humide et de cendres anciennes remonte des profondeurs, accompagnée d'un silence pesant.

Des débris éparpillés au sol suggèrent que la chapelle a été fouillée il y a peu. Vous remarquez quelques objets abandonnés à la hâte : des morceaux de bois sculpté, un clou d'argent tordu, et un sac déchiré contenant des restes de nourriture faisandée.

Les informations suivantes peuvent être découvertes :

L'autel : Il s'agissait autrefois d'un lieu de culte dédié à l'immortel Ixion. Des runes anciennes sont à moitié effacées mais reconnaissables pour ceux versés dans les légendes locales.

Le sol et les anneaux : Les chaînes sont récentes, et les marques d'usure indiquent qu'elles servaient à immobiliser des esclaves. Quelques écailles sombres similaires à celles trouvées dans la zone 1 jonchent le sol, preuve du passage des kobolds.

Escalier : Les joueurs remarqueront que l'escalier semble avoir été dégagé récemment, mais que les ombres s'y épaississent étrangement, comme si quelque chose les guettait dans les profondeurs.

- (3) La base de la tour

Vous pénétrez dans la base d'une ancienne tour circulaire. Les murs de pierre épais témoignent encore de la solidité de l'édifice, mais la vétusté a pris le dessus : des fissures serpentent sur les parois, et des gravats s'accumulent dans les coins. L'air est lourd, comme si la tour retenait encore les souvenirs de ses habitants passés.

Le sol est étrangement vide, mais vos yeux sont attirés par deux formes immobiles au centre de la pièce. Deux cadavres de kobolds, aux traits crispés dans une expression de terreur, gisent là. Leurs petites carcasses déchiquetées portent les marques

de serres puissantes et de morsures sauvages. Le sang séché a formé de sombres taches sur les marches menant à l'étage.

En approchant des escaliers, vous remarquez un symbole gravé à même la pierre, brut et menaçant. Il semble avoir été tracé à la hâte avec une arme ou un outil rudimentaire. Une série de courbes et d'arêtes forment un signe incompréhensible, mais son message est clair : danger.

Un frisson vous parcourt l'échine tandis que, dans les hauteurs de la tour, un faible courant d'air vous parvient, accompagné d'un son presque imperceptible... comme un froissement d'ailes.

Les cadavres de kobolds (Jet de Sagesse/Survie ou Médecine) : Les blessures sont caractéristiques d'une créature volante prédatrice. Les joueurs peuvent identifier des griffures larges et profondes, ainsi que des morsures nettes.

Le symbole gravé (Jet d'Intelligence/Investigation ou Histoire) : Le signe est similaire aux avertissements utilisés par des factions clandestines. Les joueurs affiliés aux Ombres de l'Est (ou avec un passé criminel) pourraient reconnaître qu'il signifie danger mortel.

L'acoustique étrange (Jet en écouter) : Un joueur attentif percevra le son lointain d'un battement d'ailes et un léger courant d'air descendant de l'étage supérieur.

- (4) La tour effondrée

La tour ouest est aux trois quarts effondrée et seul le rez de chaussée est accessible. Elle est occupée par une famille de loup.

Vous avancez vers ce qui reste d'une ancienne tour, aujourd'hui à moitié effondrée. Le toit a disparu depuis longtemps, et une portion entière du mur nord s'est écroulée, formant une large brèche qui donne sur l'extérieur. Des amas de pierre, de bois pourri et de mousse s'entassent dans la salle, envahie par la végétation qui s'est frayée un chemin à travers les ruines.

L'air y est plus vif, chargé de l'odeur âcre des bêtes sauvages. Sous un monticule d'ossements blanchis et de brindilles, vous distinguez ce qui ressemble à une tanière.

Durant la nuit, la tanière est occupée de 4 loups. Ajoutez cette description :

Une ombre fugace attire votre attention, suivie d'un grognement grave qui résonne dans les parois de la tour.

Soudain, des paires d'yeux luisants surgissent de l'obscurité : des loups. Les bêtes, aux flancs maigres mais aux crocs acérés, se relèvent lentement, leurs muscles tendus sous leur pelage gris sale. L'un

d'eux grogne plus fort, une menace claire pour qui ose troubler leur refuge.

Les loups sont facilement impressionnables et n'attaqueront que s'ils sont acculés.

Dans la tanière, les personnages pourront trouver des morceaux d'os, notamment de kobold et d'humains. De nombreuses empreintes de loup mènent vers la partie nord effondrée par lequel ils ont l'habitude de sortir.

- (5) L'étage intermédiaire

L'escalier en colimaçon, bien qu'usé et glissant, vous amène jusqu'à une vaste salle circulaire à moitié ouverte sur les éléments. Les murs, noircis par le temps, tiennent encore debout, mais plusieurs ouvertures béantes révèlent les environs désolés. L'odeur qui vous accueille est un mélange de charogne et de poussière humide.

Au centre de la pièce, des branchages noueux, mêlés à des ossements blanchis, forment un nid grossier mais imposant. Les débris qui l'entourent – quelques lambeaux de vêtements, un casque cabossé, et des restes d'armes rouillées – racontent une histoire tragique : plusieurs imprudents ont déjà péri ici.

Le silence pesant est uniquement brisé par les courants d'air qui sifflent entre les fissures et une présence presque palpable. Des plumes noires traînent sur le sol, certaines encore lustrées.

Le nid : C'est ici que la harpie dort. Il y a aussi de nombreux objets qui étaient sur ses victimes. Notamment, les personnages trouveront une bourse avec 20 pièces d'argent, ainsi que 50 PA et 120 PC disséminées un peu partout. Une broche avec un petit rubis peut aussi être trouvée (valeur 25 PO). Enfin, caché dans un coin, est dissimulée une potion de soins. Un des cadavres porte un symbole de l'anneau de fer en pendentif, et possède dans une poche une pièce des ombres.

Les cadavres : un examen des ossements révèle que plusieurs ont été brisés ou rongés par des serres acérées, confirmant la présence de créature prédatrice.

Si les personnages ne prennent pas un soin particulier à être discret (jet de DEX dans ce cas), leur bruit attirera l'attention de la harpie qui est à l'étage au-dessus. Elle utilisera son chant pour les attirer.

Tandis que vous fouillez la pièce, un son étrange vous parvient, d'abord faible, presque un murmure dans le vent. Puis, il s'élève lentement, se faisant plus clair, plus mélodieux... Une voix féminine, douce et envoûtante, glisse dans l'air vicié. C'est un chant d'une beauté irréaliste, un appel irrésistible qui semble se glisser dans vos esprits.

Votre cœur s'accélère malgré vous, vos pieds vous démantent. Un désir inexplicable monte en vous : monter à l'étage supérieur. Comme si ce chant vous promettait sécurité, chaleur et quelque chose de précieux que vous aviez toujours cherché...

Les personnages ratant un jet de sauvegarde contre magie seront subjugués par le chant

Vos pensées s'effacent peu à peu, remplacées par cette mélodie ensorcelante. Plus rien d'autre n'a d'importance. Vous devez monter... Vous devez trouver la source de ce chant magnifique.

- (6) Le nid de la harpie

L'escalier en colimaçon s'achève brutalement, et vous débouchez sur une plateforme circulaire à ciel ouvert, battue par un vent glacial qui hurle entre les vestiges des murs effondrés. Autrefois parapet défensif, cet endroit n'est plus qu'un champ de ruines. Des portions des remparts manquent, ne laissant que le vide vertigineux sous vos pieds, tandis que des pierres disjointes menacent à chaque instant de céder.

Au sol, des corps déchiquetés de kobolds gisent là, figés dans une mort atroce. Leurs membres sont tordus dans des angles impossibles, et leurs chairs portent les marques de griffures profondes. De larges plumes noires, luisant sous le pâle éclat du jour, tournoient lentement dans les bourrasques. Un cri perçant, presque un rire, déchire soudain l'air.

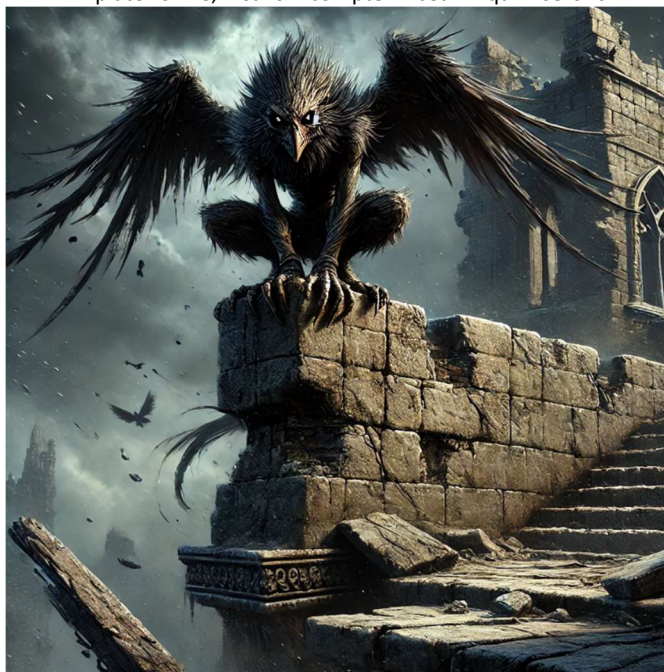
Vos regards se portent sur un segment de parapet resté intact. Là, une silhouette inquiétante se tient perchée comme un rapace en chasse. Mi-femme, mi-oiseau, sa peau parcheminée est tendue sur des os saillants, et ses ailes sombres, semblables à celles d'un corbeau, se déploient dans une sinistre majesté. Son visage, d'une beauté macabre et inhumaine, vous fixe avec un regard cruel, ses yeux luisants de malice. Un sourire tordu fend ses lèvres fines, puis elle ouvre la bouche.

Un chant étrange et dissonant s'élève, doux comme une berceuse mais menaçant comme un hurlement de cauchemar. Il s'insinue dans votre esprit, vous attire vers elle, comme si toute résistance devenait inutile.

Soudain, la harpie bondit dans les airs, ses serres acérées tendues devant elle, prête à frapper, tandis que son chant continue de résonner, vrillant vos sens comme un poignard invisible...

Les personnages devront faire attention leur de leur combat pour éviter de tomber de la passerelle (jet de DEX s'ils sont touchés). Ce monstre reste un défi pour les personnages qui ne pourront pas forcément tous monter en même temps sur la

plate-forme, sans compter ceux qui seront



abasourdis par le chant et tenteront (peut-être) de se jeter dans le vide. Autorisez un nouveau jet de sauvegarde dès que le combat s'engage...

Harpie					
INT	8	AI	C	CA	7
Dep	20(6) 50 (16) vol	DV	3*	Pvie	18
Thac0	17	#Att	2	Moral	7
Dégat	1D4 / 1D4 (serres)				
Note	La harpie utilise son chant pour charmer. Elle fuira par les airs si elle semble perdre.				
XP	50				

- (7) Les catacombes

En descendant l'escalier en colimaçon, une odeur stagnante de terre humide et de pierre froide emplit vos narines. L'atmosphère est lourde, comme chargée de l'écho des âmes oubliées. La lumière faiblit jusqu'à ce que seules vos torches ou lanternes éclairent l'obscurité étouffante des catacombes.

Le sol est couvert de gravats, de poussière et de morceaux de pierre brisée. Autour de vous, de vieilles tombes éventrées bordent les murs : des sarcophages ouverts, parfois renversés, révèlent leurs intérieurs vides. Les dépouilles ont disparu depuis longtemps, ne laissant que des toiles d'araignées et quelques traces de pillage grossier.

Tout au fond de la salle, une brèche dans le mur attire votre attention. Percée à la hâte à l'aide de pioches, elle révèle un tunnel obscur menant plus profondément dans les ténèbres. Des éclats de pierre et des marques d'outils indiquent que ce travail a été réalisé récemment, probablement par des mains peu expérimentées mais déterminées.

Alors que le silence règne en maître, un son discret attire soudain vos oreilles. Un raclement, peut-être un froissement, venant d'une pile de débris accumulés dans un coin de la pièce. Quelque chose bouge dans l'ombre...

Trois kobolds qui avaient fui la zone 1 se sont réfugiés ici à l'arrivée des personnages. Si les aventuriers avancent, ils tenteront de les impressionner. Ils se savent acculés et n'ayant pas de moyen de s'enfuir.

Ils ont juste installé un piège devant eux à l'aide d'une corde à ras le sol, qui fait tomber un panneau de tombeau sur le second rang des aventuriers (jet de sauvegarde contre rayon mortel pour éviter les dommages) ; dégâts : 1d10

Un bruit sec retentit lorsque trois petites silhouettes émergent soudain des décombres. De frêles créatures reptiliennes, aux écailles terreuses et aux yeux jaune brillant, s'extirpent de leur cachette.

Armés de lances rudimentaires et de couteaux de fortune, ils émettent des sifflements stridents, gonflant leurs poitrines en signe de menace. Leurs gestes sont nerveux, presque désespérés, mais leur posture est clairement agressive.

L'un d'eux, plus téméraire, pointe sa lance en avant et siffle dans un commun approximatif :
« Pas toucher à nous ! Vous pas trouver rien ici ! Partez ! Maintenant ! »

- (8) Le temple enfoui

Ce temple secret a été bâti par les prêtres qui s'étaient fait abuser par l'immortel Atzanteotl. Il était l'une des caches des masques. Les hommes d'Ilyas l'ont fouillé et emporté.

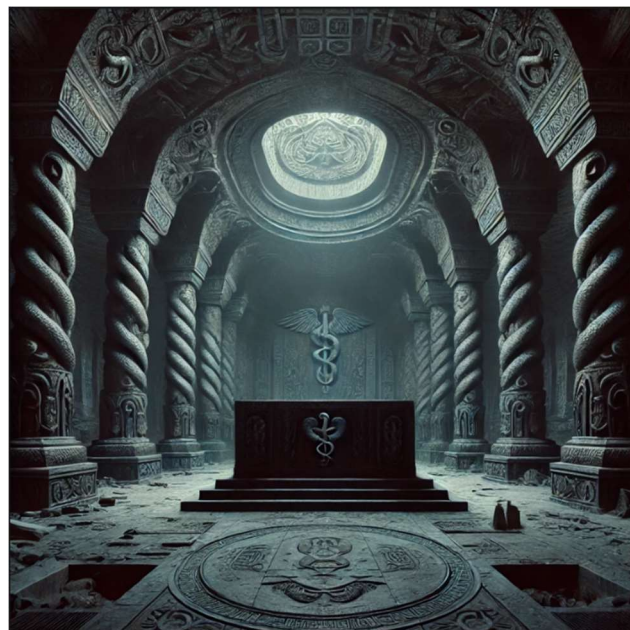
Vous pénétrez dans une vaste salle souterraine, différente des autres parties des catacombes. Ici, l'air est glacé et saturé d'une énergie malveillante qui semble vibrer dans les murs. De hautes colonnes de pierre noire, sculptées avec soin, s'élèvent jusqu'au plafond voûté, évoquant des formes serpentes qui s'entrelacent et ondulent dans des motifs hypnotiques. Les torches projettent des ombres vacillantes, donnant l'illusion que les serpents gravés rampent et se tordent sous vos yeux.

Au centre de la pièce, un autel de pierre noire domine la salle. Il est gravé d'un symbole inquiétant : une silhouette stylisée d'un serpent ailé, les ailes déployées dans une posture prédatrice. Le sang séché, témoin de sacrifices anciens, macule encore la surface de l'autel, malgré les âges qui se sont écoulés. L'impression de malaise est renforcée par un léger murmure qui semble résonner depuis les murs, comme un chœur de voix distantes qui chuchotent dans une langue inconnue.

À l'extrémité de la salle, vous repérez une alcôve béante où le mur a été percé à la hâte. Là, les traces de fouilles sont évidentes : gravats, outils abandonnés et marques de pas dans la poussière racontent une histoire récente.

Il est à noter que les personnages ayant la compétence Religion pourra identifier le symbole de l'immortel. Une personne lettrée (clerc, elfe ou mage) l'identifiera avec un jet sous INT réussi avec une marge de 5.

Aucun autre élément spécifique n'est à découvrir



ici.

(C) L'armurerie désaffectée

L'ancienne armurerie de Zadreth se situe à flanc de colline près de l'ancien château. Ce bâtiment était lourdement construit, et de fait a relativement bien supporté les années. Un Basilic a élu domicile dans ces lieux depuis quelques mois, et s'est vu récemment attaqué par une horde de kobolds qui cherchaient à l'en déloger.

- (1) L'extérieur

Alors que vous contournez les ruines du château, vos pas vous mènent à flanc de colline où le paysage change subtilement. Là, entre les herbes

hautes et les rochers moussus, un bâtiment bas et trapu émerge du terrain, comme un vestige oublié. Construit avec des blocs de pierre massive, il donne l'impression d'avoir été conçu pour résister au temps et aux assauts. Pourtant, les années l'ont marqué : des fissures serpentent sur ses murs, et quelques tuiles manquent à la toiture affaissée.

Le sol devant l'armurerie raconte une histoire récente. La terre est piétinée, tassée, et par endroits labourée comme si une créature lourde avait arpenté les lieux. Un sentier boueux, jonché de cailloux et de traces maladroitement, mène droit à l'entrée, dont la large porte en bois est légèrement entrebâillée, grinçant au gré du vent. Entre les empreintes aux formes étranges, des restes de kobolds - os brisés, armes rouillées, quelques flaques de sang séché - laissent présager une bataille féroce, mais brève.

L'air ici est lourd, chargé d'une odeur mêlant la moisissure ancienne et une légère puanteur animale. De sombres corbeaux tournent en cercle au-dessus de l'armurerie, silencieux comme des augures sinistres. Le bâtiment attend, immobile, mais quelque chose dans l'atmosphère vous assure que vous n'êtes pas seuls...

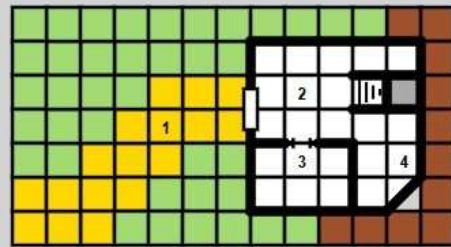


- (2) Le hall

En franchissant l'entrée de l'ancienne armurerie, vous pénétrez dans une vaste salle qui servait autrefois de quartier pour les gardes. L'air y est moite et lourd, chargé d'une odeur de pierre humide et de cendres froides. La lumière qui filtre à travers les fissures et l'ouverture béante de la porte projette des ombres inquiétantes sur les murs, usés par le temps.

Sur la gauche, une vieille cheminée de pierre se dresse, noire de suie et envahie par des toiles d'araignées. Quelques bûches pourries, vestiges de

L'ancienne armurerie



Niveau 1



Sous-Sol

veilles passées, gisent dans l'âtre. À côté, un renfoncement sombre abrite d'anciennes latrines, désormais en ruines, la pierre fendillée et l'odeur nauséabonde témoignant de l'abandon des lieux.

Le sol, couvert de poussière et de gravats, est marqué par quelque chose d'étrange : de larges sillons ont été creusés dans la terre meuble, comme si une créature massive et rampante avait traversé cette pièce plusieurs fois. Au centre de la salle, les traces semblent s'arrêter brutalement, et une silhouette immobile attire immédiatement votre regard.

Là, figé dans une posture de terreur, un kobold est pétrifié, littéralement. Son visage déformé par un cri silencieux et ses bras levés pour se protéger rappellent les dernières secondes de sa vie. Sa peau, désormais une pierre grise veinée de noir, contraste violemment avec les ombres environnantes. Quelques éclats de roche brisée reposent autour de lui, signe qu'une autre statue a peut-être été détruite ou déplacée.

Deux portes brisées, l'une à droite et l'autre au fond, mènent vers d'autres pièces : de vieux entrepôts sans doute. Leurs battants pendent misérablement sur leurs gonds, laissant entrevoir des ombres menaçantes derrière. Enfin, dans le coin le plus sombre de la pièce, un escalier descend vers les entrailles du bâtiment, son ouverture béante semblant aspirer la lumière.

Il est à noter que des gouttes d'eau tombent de temps à autres dans la pièce, donnant une certaine tension à la pièce, ainsi qu'un courant d'air passant par l'ancienne cheminée.

Une personne cherchant bien près de la statue trouvera des fragments de pierre brisée, dont certaines ressemblent à des écailles.

- (3) La salle d'arme

Vous pénétrez dans une salle aux murs noircis par le temps, où la poussière semble avoir sédimenté en une fine couche grise sur tout ce qui reste ici. L'air est légèrement métallique, rappelant l'odeur de l'acier ancien. Autour de vous, des supports en bois vermoulu et des râteliers de fer rouillé témoignent de l'époque où cette pièce servait à stocker des armes et des boucliers. La plupart des équipements ont disparu depuis longtemps, probablement emportés ou réduits en poussière par l'humidité et les ans.

Cependant, parmi les débris, un éclat attire votre regard. À moitié dissimulée sous un tas de bois effondré, une épée courte repose encore, étonnamment bien conservée. Sa lame, bien que ternie, semble solide. Non loin, quelques fragments de cuir et de métal évoquent des vestiges de boucliers brisés.

Sur le sol, des marques profondes, comme des griffures, semblent indiquer que quelque chose de massif ou de lourd s'est déplacé ici récemment. Un examen plus attentif révèle également de petites empreintes de pattes à trois doigts, distinctement koboldesques, se mêlant à ces traces plus larges.

Note :

L'épée courte : est une lame en argent, de facture très précise. Elle porte un symbole présentant un soleil sur de l'eau. C'était la lame d'un des commandants de la cité, et le symbole était celui de Zadreth.

Griffure sur le sol, et sur les murs : elles sont le reste d'une bataille s'étant déroulée la semaine précédente. Les personnages pourront aussi trouver (jet de SAG) un peu de sang, et trois lances brisées par terre.

Objet caché : si les personnages effectuent une recherche minutieuse de la pièce, ils trouveront caché (tombé) entre deux pierres un petit médaillon en argent terni avec les mêmes symboles de la lame.

- (4) Le stock de projectiles

La porte brisée mène à une salle de taille similaire à la précédente, mais ici, l'atmosphère est différente. La lumière vacille sur les restes d'un espace qui, autrefois, devait regorger de flèches, de carreaux, et de pierres pour rondes soigneusement empilés. Désormais, il ne reste que des caisses effondrées, leurs planches vermoulues éparpillées sur le sol. Parmi ces débris, vous pouvez apercevoir quelques vestiges de projectiles : des tiges de flèches cassées, des pointes émoussées et des fragments de carreaux rouillés.

Le sol est jonché de copeaux de bois, mélangés à de la terre, comme si quelque chose s'était frayé un passage à travers ce chaos. Vous remarquez également des traces particulières : des empreintes reptiliennes de taille moyenne se mêlent à des griffures profondes sur les murs, peut-être laissées par le basilic ou des créatures cherchant refuge ici.

Dans un coin, une caisse à moitié intacte repose, son contenu partiellement visible. Parmi des flèches inutilisables, l'une d'entre elles semble différente : sa pointe brille légèrement, comme si elle avait résisté au passage du temps.

Flèche particulière : c'est une flèche magique +1. Utilisable avec un arc court ou long.

Si les aventuriers fouillent minutieusement, ils trouveront une fronde encore utilisable et une poignée de pierres polies (6) qui peuvent servir de projectiles.

- (5) Le sous-sol

En descendant dans cette vaste pièce voûtée, une sensation de désolation et de danger imprègne l'air. Les murs de pierre, sombres et froids, portent encore les traces de support d'armures, aujourd'hui à moitié effondrés ou complètement rouillés. La lumière de vos torches dévoile des fragments de statues éparpillés sur le sol : des bras, des jambes, et même des torsos, brisés en morceaux. Ces fragments semblent étrangement détaillés, comme si les visages et les corps pétrifiés capturaient des expressions figées de terreur.

Parmi ces débris, vous repérez des restes plus récents : des ossements de kobolds mêlés à des vêtements en lambeaux. Une cape noircie et un insigne en métal brisé trônent sur une partie d'un torse pétrifié plus grand — visiblement humain, et différent des kobolds. Un symbole distinct, anneau noir, marque cet insigne. Il s'agit probablement des restes d'un homme de l'anneau de fer.

Le sol est marqué de griffures profondes et de traînées où d'autres statues semblent avoir été traînées vers un autre endroit. Ces marques convergent vers une arche ouverte au fond de la salle, d'où émanent des sons lourds et des grattements inquiétants...

Si les personnages restent plus de 2 rounds dans cette pièce, le basilic les chargera.

Un grondement sourd résonne depuis l'arche ouverte au fond de la pièce, brisant le silence pesant. Avant même de pouvoir réagir, une créature massive émerge des ombres. Ses écailles épaisses, d'un noir brillant, captent la lumière de vos torches, donnant à son corps une lueur sinistre. Sa tête reptilienne, aplatie et menaçante, est encadrée par des yeux rougeoyants qui semblent

percer jusqu'à vos âmes. Les griffes de ses pattes martèlent la pierre avec une force qui fait vibrer le sol, et une longue queue musculeuse fouette l'air derrière lui.

Alors qu'il s'avance, un souffle rauque et guttural s'échappe de sa gueule, révélant des crocs acérés et un filet de salive épaisse. Ses mouvements sont lourds mais étrangement rapides, comme un prédateur habitué à écraser ses proies sans effort. Plus alarmant encore, son regard semble presque brûler de puissance, éveillant une peur instinctive : le danger d'être figé à jamais.

Avec un rugissement guttural, il bondit en avant, ses griffes raclant le sol tandis qu'il se prépare à attaquer.

semble être une tanière. Au centre de la pièce, une petite dépression dans le sol a été transformée en un nid grossier : un assemblage de morceaux de bois, de roches brisées et d'autres débris.

Parmi ce chaos, vous remarquez deux œufs ovales et luisants, dont la coquille est marbrée de reflets verts et bruns. Ils semblent intacts, mais de nombreuses fissures parcourent la roche autour d'eux, comme si le basilic avait défendu farouchement cette couvée. À proximité, des fragments d'ossements jonchent le sol, vestiges sinistres de ses précédentes proies.

L'arrière de la pièce est encombré d'anciennes armoires métalliques couchées sur le flanc, dont le contenu s'est renversé et mêlé à la terre. Quelques pièces d'armures abîmées et rouillées gisent là, peut-être témoins d'un combat oublié. Une ancienne bannière de Zadreth, à peine reconnaissable, est visible dans les débris, maculée de terre et de sang séché.

Sur l'un des murs, de longues griffures profondes trahissent la frustration ou la colère du basilic, tandis qu'un petit bassin d'eau stagnante, formé par l'infiltration d'eau de la colline, semble être la seule source d'hydratation de cette créature redoutable....

Il est à noter que l'eau stagnante a été contaminée par les émanations du basilic, et agit maintenant comme un poison si elle devait être ingérée.

Une fouille parmi le *nid* permettra de rassembler une centaine de pièces d'argent, légèrement ternies et anciennes.

Une étude attentive des os permettra de découvrir de nombreux restes de kobolds, mais aussi d'humains.

En fouillant attentivement, (jet réussi sous Sagesse) les aventuriers pourront trouver un vieux pendentif marqué du sceau de l'immortel Ixion. C'est un *pendentif de protection +1*.

(D) Le marché

Les restes du marché ressemblent à un dédale de murs et de murets. Aucun des toits n'a survécu au passage du temps. À l'origine, de nombreuses petites maisons collées les unes aux autres, avec des passages intérieurs formait un vaste lieu de marché où se vendaient et s'échangeaient des produits venant des monts avec ceux qui venaient des plaines en aval.

Une partie de l'ancien marché est tenu par quelques kobolds qui s'en servent comme base d'appui pour tendre des pièges aux proies imprudentes qui passeraient peu loin de l'ancien marché. D'autres monstres ont élu domicile dans ces ruines, notamment quelques araignées géantes, une vase grise et un esprit

Basilic blessé					
INT		AI	N	AC	4
Dep	18m	DV	6D+1	Pvie	25
Thac0		#Att	1	Moral	9
Dégât	Morsure (d10)				
Note	Pétrification				
XP	650 car blessé (950 normal)				



- **(6) La tanière du basilic**

En pénétrant dans cette pièce, une odeur de terre humide mêlée à une puissante pestilence d'animaux en décomposition assaille vos sens. La lumière vacillante révèle un espace partiellement envahi par des racines descendues du plafond, formant une voûte naturelle au-dessus de ce qui



Vous vous arrêtez au sommet d'un léger promontoire, d'où s'étend sous vos yeux un véritable labyrinthe de pierre et de silence. Les restes du marché de Zadreth s'étirent en un entrelacs complexe de murs effondrés, de murets, et d'allées à ciel ouvert. Là où autrefois la vie et le commerce animaient chaque recoin, il ne reste aujourd'hui qu'un désert de débris et d'ombres.

Les ruines, à demi recouvertes de végétation, laissent entrevoir de petites alcôves et des passages sombres qui semblent s'enfoncer dans la pierre. Par endroits, des amas de gravats bouchent certains passages, tandis que d'autres s'ouvrent sur des espaces plus larges, évoquant des places où les marchands déployaient jadis leurs étales. Au loin, un arbre mort s'élève, ses branches noueuses semblant griffer le ciel.

Tout est calme, trop calme. Le vent souffle doucement, soulevant une fine poussière qui danse dans les rayons du soleil déclinant. L'air est imprégné d'une odeur

d'humidité et de pierre ancienne, mais aussi d'un relent acide, presque imperceptible, qui semble émaner de quelque part au sein des ruines.

Des bruits lointains résonnent soudain : un craquement, un cliquetis... ou peut-être un souffle. Impossible de dire s'ils proviennent de créatures vivantes ou de l'écho capricieux du vent.

- (A) Le repère des araignées

Une araignée géante a investi les lieux, ayant un terrain de chasse (A1) dans une ancienne pièce de passage et son nid (A2) dans un renforcement légèrement enfoncé dans le sol.

Lorsque les personnages arrivent dans la zone A1, vous pouvez lire ceci :

Alors que vous avancez dans le dédale de ruines du marché, une légère odeur de décomposition et

d'humidité vous atteint. Vous entrez dans une zone où la lumière peine à percer les pierres disjointes et la végétation envahissante. Des restes d'animaux — ossements blanchis, fourrures éparses et petits crânes — sont éparpillés sur le sol parmi les pierres et la mousse. Des toiles d'araignées massives s'étirent entre les murs effondrés, certaines encore intactes, scintillant faiblement dans la lumière. Les murs sont envahis de végétation, et des toiles s'accrochent dans les coins, certaines si grandes qu'elles barrent presque les passages. Une aura de menace plane, et de légers cliquetis semblent provenir des ombres.

Quand ils arriveront dans la zone A2, vous pouvez lire

En contrebas, cela semble être un nid d'araignée, une pièce plus fermée et sombre. Ici, les toiles sont beaucoup plus épaisses et couvrent les murs et le sol. Vous apercevez des cocons suspendus dans les coins, certains de petite taille, d'autres bien plus grands, bougeant parfois légèrement. L'atmosphère est oppressante, et le silence n'est interrompu que par le bruissement des toiles.

Dans ces deux zones, de nombreuses toiles épaisses recouvrent le sol, et tous les 10 rounds s'ils se déplacent avec précaution, ou tous les rounds de combats, les personnages doivent faire un test de Dextérité pour éviter de se retrouver bloqué ou fortement ralenti (jet de Force réussi). Si les personnages brûlent la toile, les deux araignées adultes (salle A1 et A2) les attaqueront immédiatement.

Araignées veuves noires (2)					
INT		AI	N	AC	6
Dep		DV	3*	Pvie	18,15
Thac0	17	#Att	1	Moral	8
Dégât	2d6 + poison				
Note	Poison mortel				
XP	50				

La première des araignées, est tapie au fond de la salle A1, attendant qu'un animal se prenne dans ses toiles. Il est à noter qu'elle sera agressive dès que quelqu'un ou quelque chose se retrouvera bloqué par la toile. Sa réaction sera par la suite gérée en fonction du moral.

La seconde restera dans le nid et n'interviendra que pour protéger ce dernier.

Le nid contient une dizaine d'œufs, dont l'un d'eux est prêt à éclore. Si les personnages le manipulent mal, une petite araignée de la taille d'un caniche (AC 8, Pvie 3) en sortira et les attaquera (pensant qu'ils sont un repas).

Les personnages pourront aussi découvrir un cocon étrange (allongé, plus grand et moins large que les autres) qui contient les restes d'un homme d'Ilyas. Ce dernier possède encore une bourse avec 4 Po, 10 pa et une pièce des ombres d'ébène, une dague et dans un sac, une flasque avec une potion de soins (1d6 pvie) intacte. Une autre flasque a été cassée.



- (B) La vase

Le centre du marché était occupé par une fontaine, maintenant habité par un limon vert. Ce dernier attend que des créatures passent à proximité pour se manifester. Il n'est pas intelligent mais se "réveille" dès qu'il sent une présence.

Quand les personnages entreront sur la place, lisez ceci

Alors que vous avancez dans les ruines, vous débouchez sur une placette où une ancienne fontaine trône en son centre. Les sculptures qui l'ornaient autrefois sont maintenant usées par le temps, à peine discernables sous une épaisse couche de mousse et de végétation. Une eau stagnante, trouble et teintée de vert, s'accumule au fond du bassin, émettant une légère odeur de putréfaction. La lumière peine à refléter sur cette surface terne, et l'endroit semble étrangement calme, presque trop paisible.

Dès que l'un des personnages passera à moins de 3m de la fontaine, le limon s'animera. Lisez ceci avant que de régler la rencontre :

Alors que vous vous approchez de la fontaine, une partie de l'eau verdâtre commence à se mouvoir de manière inquiétante. Une masse visqueuse et éclatante émerge lentement, suintant du bord de la fontaine pour s'étendre vers vous. Le silence est brisé par un bruit humide et gluant, tandis que la

créature amorce sa progression lente mais implacable.

effondrées, paraissent servir de postes d'observation.

Limon vert					
INT	0	AI	N	AC	10 (toujours touché)
Dep	1m	DV	2**	Pvie	10
Thac0	18	#Att	1	Moral	12
Dégâts	Contact acide (1d6 dégâts par round une fois en contact, continue à détruire équipements ou chair tant qu'il n'est pas traité).				
Note	<p>Vulnérabilité :</p> <p>Feu : Toute source de feu inflige 1d6 dégâts. Froid : Les sorts ou attaques de froid infligent 1d6 dégâts. Sort de soins des maladies : Détruit instantanément le limon. Lumière intense (sorts ou lumière naturelle) : Limon détruit en 1d4 rounds.</p> <p>Les personnages en contact avec le limon doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou subir 1d6 dégâts par round.</p> <p>Équipements non magiques (et non argent) en métal ou cuir touchés par le limon doivent réussir un jet de sauvegarde ou être détruits en 1d4 rounds.</p>				
XP	25				

Les kobolds dans les zones C2 surveillent les alentours, utilisant leur petite taille pour se dissimuler derrière les débris. Les personnages s'approchant discrètement (MAG : trouver la règle) pourront éviter d'être repérés. Cependant, si les kobolds les remarquent, ils lanceront immédiatement un cri d'alerte et attaqueront à distance avec des arcs courts.

Si les personnages arrivent par l'intérieur du marché, préférez cette version :

Depuis l'intérieur des ruines du marché, vous distinguez une large bâtisse en pierre, à moitié effondrée, mais toujours imposante. Les murs sont envahis de mousse et de lierre, et à travers les ouvertures béantes, vous apercevez des ombres furtives et des mouvements rapides. Près de cette structure principale, deux autres petites ruines semblent servir de refuges ou de points d'observation. Un piège rudimentaire, composé de pointes dissimulées sous des feuilles mortes, est visible près de l'un des chemins menant à la grande bâtisse.

Les kobolds (6) dans la zone C1 sont en alerte, préparant des lances ou surveillant les intrus. Les deux ruines C2 offrent une vue sur la placette centrale (zone B) et permettent d'anticiper l'arrivée des personnages. Les pièges consistent en des fosses dissimulées au nombre de 4. Une avancée minutieuse permettra de les détecter relativement facilement, alors que sur une charge, les premiers assaillant auront 1 chance sur 2 de tomber dedans (jet de sauvegarde contre rayon mortel sous peine de perdre 1d4 pvie)

Dans les restes de la vase (non animée et non dangereuse, bien que fortement non potable) les personnages pourront trouver 10 PO, 50 PA et une bague en argent (valeur 50 po).

- (C) La planque des kobolds

Des kobolds se sont installés dans trois anciennes bâtisses à semi effondrées sur le coin sud-est du marché. De là, ils surveillent les allées et venues en contrebas, et chassent tout ce qui leur ressemble à une proie.
Si les personnages arrivent par l'extérieur, vous pouvez lire ceci :

Alors que vous approchez des ruines à l'extérieur du marché, une vieille maison sans toit se dresse au loin, ses murs ébréchés abritant encore les traces d'un ancien foyer. Des bruits discrets, comme des ricanements ou des chuchotements, se font entendre par intermittence, portés par le vent. Les buissons et la végétation épaisse entourent les ruines, et de petits sentiers sinueux semblent converger vers cette bâtisse centrale. À proximité, deux autres petites structures en pierre, à moitié

Kobolds (10 gardes)					
INT	8	AI	C	AC	7 (5)
Dep	30m (14m)	DV	½	Pvie	4, 4, 3, 3, 3, 2
Thac0	20	#Att	D6-1	Moral	6
Dégât	Lance (D6-1), ou arc court (D6)				
Note	<p>Les kobolds ont des lances, et 4 des leurs ont un arc court et une vingtaine de flèches. Ils sont froussards...</p> <p>Les kobolds privilégient les attaques à distance depuis des positions sûres (arcs courts). En combat rapproché, ils utilisent leurs lances et tentent de se replier vers C1 si possible.</p>				
XP	5				

Dans leur campement principal (C1), un coffre grossier est caché sous des gravats :

- 8 pièces d'or, 25 pièces d'argent, et une petite gemme (valeur : 15 po).
- MAG : parchemin ? (indice pour une quête future).
- Une flasque d'huile inflammable (utilisable comme arme).

Si les personnages capturent ou intimident un kobold, celui-ci pourrait révéler l'existence d'un du monstre sur la place centrale du marché, le fait qu'il y a une énorme araignée à l'autre bout des bâtiments. Il indiquera aussi que leur clan est établi dans l'ancienne arène.

- (D) L'âme de l'ancien

Cette zone est une ancienne cachette utilisée par un prêtre d'Ixion pour protéger un des masques sacrés nécessaires à la cérémonie des Ombres. Il s'y est barricadé pour échapper aux partisans d'Atzanteotl. Bien qu'il ait réussi à préserver le masque de leur emprise de son vivant, il est mort ici de faim et d'épuisement, son esprit demeurant lié au lieu pour continuer à le protéger. Récemment, les hommes d'Ilyas ont découvert cette cachette, affronté l'esprit et emporté le masque.

Quand les aventuriers entrent dans la zone D, vous pouvez donner cette description :

Une ouverture discrète dans un mur écroulé révèle un escalier de pierre étroit et poussiéreux descendant dans les entrailles du marché. Une fois en bas, vous débouchez dans une petite pièce sombre où l'air est lourd et glacé. Des inscriptions gravées sur les murs montrent des symboles solaires, à moitié effacés ou recouverts de marques sombres laissées par des envahisseurs. Au centre de la pièce, un squelette vêtu d'une robe en lambeaux est recroquevillé contre le mur, une ancienne dague rouillée encore serrée dans sa main décharnée.

Les personnages pourront identifier (clerc ou jet d'Int réussi pour d'autres classes, automatique pour un suivant d'Ixion) que les symboles représentent l'immortel solaire Ixion. Au début de l'escalier, les aventuriers pourront trouver une petite flasque d'huile séchée (utilisée pour les torches, entre autres), et en bas de l'escalier, une épée courte brisée. Du sang séché est aussi présent sur les dernières marches.

Alors qu'ils pénètrent dans la pièce en bas, l'esprit du prêtre s'éveillera de nouveau

Une lumière faible éclaire la pièce alors qu'une silhouette éthérée se lève du squelette. Il s'agit d'un vieil homme, portant une robe qui semble briller d'un éclat solaire. Son visage exprime une

profonde douleur mêlée de colère. Sa voix résonne dans la pièce et dit en ancien traladarien :
"Vous arrivez trop tard... Le masque sacré a été volé par des agents des ténèbres. Ils ont profané ce lieu et combattu ma lumière. Mais tout n'est pas perdu. Si vous êtes ici pour protéger la lumière d'Ixion, peut-être pourrez-vous réparer ce qui a été brisé."

L'esprit du prêtre a été affaibli par l'attaque des hommes d'Ilyas. Il est capable de voir les auras des êtres, auréolés de couleur liée à leur alignement (doré, bleu ou rouge). Si le groupe lui semble digne de confiance (pas de rouge, et quelques dorés), il pourra partager ses connaissances pour faire avancer les recherches des héros.

Je suis Elewian Dagosti, prêtre dévoué à l'immortel Ixion, jadis en charge de veiller sur Zadreth. Lorsque l'ombre de la destruction s'est abattue sur notre cité, une armée d'hommes-bêtes à tête de hyène approchait, semant la terreur parmi nous. Mes confrères, aveuglés par la peur, ont cherché le secours d'un autre immortel... un immortel avide de sacrifices. À sa demande, ils ont entrepris de préparer une cérémonie impie, un rituel destiné à invoquer les âmes des anciens, en échange du sang de nos propres citoyens. Je ne pouvais tolérer un tel acte de barbarie.

Dans l'espoir de briser leurs plans, j'ai pris l'un des masques essentiels au rituel et me suis retranché dans ce lieu secret. J'ai dressé des barrières de protection, des enchantements puissants pour dissimuler ce sanctuaire aux profanateurs. J'ai attendu... et veillé... bien au-delà de ma propre mort, lié à ce lieu par le devoir sacré d'Ixion. Mais je n'ai pas su empêcher ce que je redoutais le plus.

Récemment, une bande de ruffians, serviteurs des ténèbres, a découvert mon refuge. Ils ont brisé mes défenses et ont osé défier mon esprit. Malgré toute ma volonté, ils ont fini par me submerger et emporter la précieuse relique... Le masque d'ombre est désormais entre leurs mains.

Mais tout n'est pas perdu. Vous êtes ici, et je ressens la lumière en vous. Si vous avez foi en la justice d'Ixion, je vous implore... retrouvez le masque et rendez-le à ce lieu sacré, afin que mon âme puisse enfin trouver le repos.

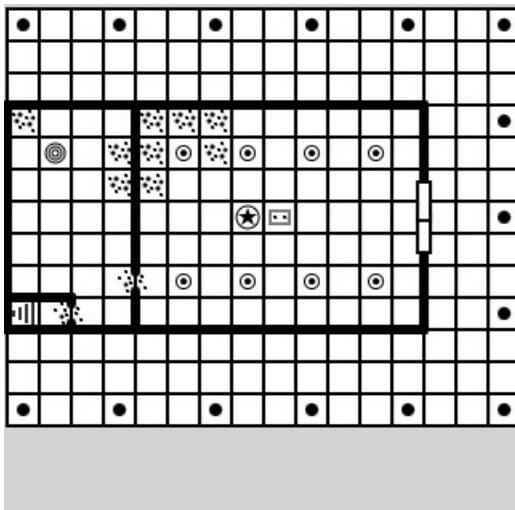
Si les personnages acceptent la demande de l'esprit, il les enveloppera d'une douce lumière dorée, et les bénira. Une lumière irisée, douce et dorée les enveloppera, et durant la journée qui suivra, les personnages d'alignements Loyal verront leur arme avoir un bonus de +1 contre les être chaotiques.



(E) Le temple

L'ancien temple d'Ixion dans Zadreth n'est plus que l'ombre de lui-même. Situé dans la partie nord-ouest de l'ancienne cité, c'est le plus éloigné du campement des hommes d'Ilyas, et ses catacombes renferment un des masques d'ombre.

Les personnages arriveront au moment où les hommes d'Ilyas tentent d'en fuir avec le masque, des morts-vivants sur les talons. Le second d'Ilyas, Verek, s'enfuira avec le précieux masque à l'issue de cette zone.



Alors que vous vous frayez un chemin à travers les ruines envahies par la végétation, une structure massive se dévoile peu à peu devant vous. Le temple, autrefois majestueux, repose à demi enseveli sous les assauts du temps et de la nature. De hauts murs de pierre, fissurés et partiellement effondrés, émergent parmi les lianes

épaisses et les racines tordues des arbres qui ont repris leurs droits sur cet endroit oublié.

Les colonnes, gravées de motifs solaires et de symboles anciens à peine visibles sous la mousse et le lierre, semblent garder encore un semblant de dignité malgré les ravages du temps. Des pans entiers du toit se sont effondrés, laissant pénétrer la lumière tamisée du jour qui filtre à travers le feuillage.

L'air est empli d'une étrange odeur de terre humide et de pierre ancienne. À l'entrée, une double porte de pierre entrouverte révèle un intérieur sombre, où des ombres dansent sous la lumière pâle. De chaque côté, des fragments de statues brisées émergent des ronces, portant des traits nithiens reconnaissables – des figures sévères au regard perdu dans le néant, des reliefs représentant des scènes de dévotion oubliées depuis longtemps.

Un silence pesant règne sur les lieux, seulement troublé par le bruissement du vent dans les feuillages et les gazouillis lointains d'oiseaux invisibles. Ce temple, malgré son état de décrépitude avancée, semble toujours empreint d'une présence... quelque chose qui veille encore.

- La salle de prière

Cette grande pièce constituait à la fois la salle de dépôt des offrandes et de prières du temple d'Ixion.

Lorsque vous franchissez l'entrée béante du temple, vous découvrez une vaste salle silencieuse, baignée d'une lumière tamisée filtrant à travers les fissures du plafond et les brèches dans les murs. Autrefois majestueuse, la pièce s'étire sur près de trente mètres de long, son sol de pierre couvert d'une fine couche de poussière et d'éclats de gravats.

De part et d'autre de la pièce, deux rangées de quatre piliers s'élèvent encore, vestiges d'un temps où ils soutenaient un plafond désormais fragilisé. Certains sont fissurés, d'autres portent les marques du temps et des effondrements, mais ils conservent encore les motifs solaires gravés en spirales, symboles d'Ixion.

Au centre de la salle, dominant l'espace, un autel de pierre trône toujours, bien que rongé par l'érosion et le temps. Derrière lui, ce qu'il reste de la statue d'Ixion gît brisé sur le sol. Seul subsiste un fragment du torse, l'éclat du dieu solaire à jamais terni par l'abandon des lieux.

Dans le coin droit du fond, la destruction est plus marquée. Le toit s'est effondré en grande partie, laissant un trou béant à travers lequel la lumière du jour éclaire un amoncellement de gravats et de blocs de pierre qui rendent le passage difficile. L'air y est plus frais, chargé de l'odeur de la mousse et de la terre humide.

À gauche, une brèche béante éventre le mur du fond. D'énormes blocs ont été déplacés, révélant une ouverture menant plus loin dans l'obscurité. De là, vous parvenez des bruits inquiétants : le fracas du métal, des exclamations brusques et des cris de douleur. Un combat fait rage quelque part au-delà de cette faille...

- La salle des prêtres

A l'origine, les prêtres d'Ixion utilisaient cette salle pour se préparer, stocker les offrandes mais aussi préparer les défunts qu'ils mettaient dans les cryptes creusées sous le temple.

Au moment où les personnages entrent dans la pièce, trois ruffians des ombres d'ébènes sortent justement des cryptes.

Alors que vous franchissez la brèche dans le mur du temple, vous pénétrez dans une salle plus étroite, construite dans le prolongement du sanctuaire. L'endroit est rempli d'un silence pesant, seulement troublé par l'écho de vos propres pas sur les dalles froides.

Autrefois lieu de préparation sacrée, la salle des prêtres est désormais en ruines. À droite, les restes de plusieurs tables de pierre émergent du chaos, brisées par le temps et l'abandon. Ces autels servaient jadis à la purification des corps avant leur descente dans les cryptes. La poussière et les fragments de pierre recouvrent le sol, trahissant l'effondrement progressif de la structure.

Au centre de la pièce, un promontoire circulaire de pierre se dresse, directement sous un trou parfaitement rond percé dans le plafond. Une lumière ténue filtre à travers cette ouverture, projetant un faisceau pâle sur la pierre usée. Ce passage devait autrefois être utilisé lors de rituels pour bénir les défunts avant leur mise en tombeau.

Tout au fond, une porte brisée révèle un escalier abrupt, taillé à même la pierre, s'enfonçant dans l'obscurité des catacombes. L'air qui en émane est lourd, chargé d'humidité et d'une odeur de terre ancienne.

Mais à peine avez-vous le temps d'observer les lieux que des bruits de pas précipités résonnent dans l'escalier. Surgissant des profondeurs, trois hommes vêtus de sombres tuniques et armés d'épées émergent de l'ombre. Leurs visages se figent un instant en vous apercevant, avant qu'ils ne réalisent la situation.

— "Merde, la retraite est coupée ! Tuez-les !"

Sans attendre, ils lèvent leurs armes et se ruent vers vous, le regard rempli de rage et de panique.

Hommes des ombres d'ébènes		
CA : 6	DV : 1+1	Pvie : 7, 6, 5
Attaque	Épée courte (1d6) et dague (1d4)	

Sauvegarde : G 1	Moral : 10	AI : C
Équipement	Armure de cuir, bouclier rond, épée courte, 1D6 pièces d'argent, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Les sentinelles portent des armures de cuir renforcées et tiennent une épée courte à la main et un bouclier rond.	
Valeur en XP	15	

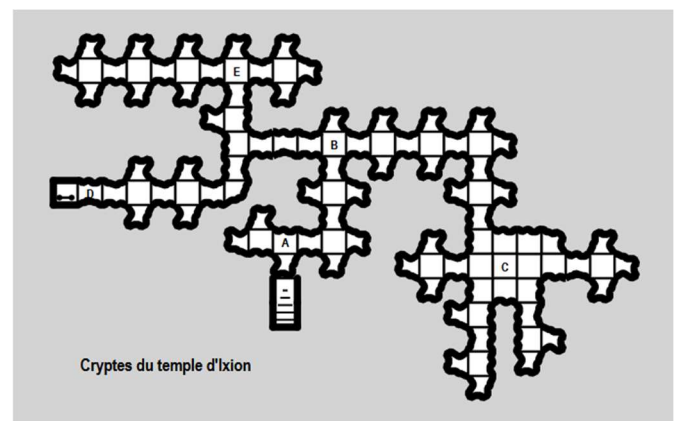
Des sons de combats et de cavalcades parviendront d'en bas... Les hommes se battent farouchement, pris entre des morts-vivants en dessous et les personnages en haut.

Leur chef s'enfuiera avec deux personnes par une autre sortie durant les combats.

- La crypte

Une crypte avait été creusée sous le temple où une grande partie des croyants ont été ensevelis. Ces galeries présentent de chaque côté des cavités dans lesquels les cadavres embaumés reposent.

La magie maléfique résiduelle qu'avait apportée Atzanteotl par l'intermédiaire des prêtres qu'il avait réussi à rallier à sa cause, et par le masque d'ombre qui avait été conservé par l'un d'eux a transformé le corps de certains des cadavres en mort vivant. Certains zombies, d'autres squelettes. Ces derniers se sont réveillés et animés lorsque les membres de l'anneau de fer ont découvert le masque



Zone A :

Deux soldats des ombres d'ébènes tentent de couvrir la retraite de leur chef en se cachant à cette intersection proche de la descente. Au sol un cadavre pourrissant gît, ainsi que dans un coin un squelette à semi détruit.

L'air devient plus lourd à mesure que vous descendez l'escalier taillé dans la pierre. Une odeur de moisi et de chair en décomposition flotte dans l'obscurité

oppressante. Lorsque vous atteignez l'intersection, l'ombre des parois rugueuses semble se resserrer autour de vous.

Devant vous, le sol est jonché de débris, de morceaux d'os et de poussière accumulée par les siècles. Un cadavre gît au centre du passage, en état de décomposition avancée, son corps tordu dans une position grotesque. Ses orbites vides semblent fixer le plafond, et des lambeaux de chair s'accrochent encore à ses os jaunis.

Dans un coin, un squelette à demi détruit repose contre le mur, son crâne fendu et son bras manquant, comme s'il avait été brisé lors d'un affrontement récent.

Un craquement léger se fait entendre, suivi d'un murmure précipité. Cachés dans l'ombre de l'intersection, deux silhouettes se tapissent contre la pierre. Armés d'épées, leurs regards scrutent votre arrivée avec tension. Les soldats des Ombres d'Ébène sont prêts à défendre leur retraite, leurs muscles tendus, leurs mains crispées sur leurs armes.

Le silence pesant est sur le point d'exploser en une déferlante de violence.

Soldat des ombres d'ébènes		
CA : 5	DV : 1+1	Pvie : 7, 6
Attaque	Épée (1d8)	
Sauvegarde : G 1	Moral : 10	AI : C
Équipement	Cotte de maille, épée courte, 1D6 pièces d'argent, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Ces soldats sont armés d'une lame longue et porte une cotte de maille.	
Valeur en XP	15	

Zone B :

A cette intersection, deux soldats sont aux prises avec 4 zombies. Un corps d'un de leur compagnon est sur le sol. Alors que les personnages s'approchent, deux des zombies se dirigent sur eux pour les attaquer. Les soldats devraient arriver à se débarrasser des zombies, puis s'attaqueront aux personnages si ces derniers parviennent eux aussi à tuer les zombies.

Les bruits de lutte résonnent avant même que vous n'atteigniez l'intersection suivante. Des grognements inhumains, entrecoupés de jurons hargneux et de chocs métalliques, remplissent l'air fétide des cryptes.

Lorsque vous arrivez en vue du passage, le spectacle est chaotique : deux soldats des Ombres d'Ébène, le dos contre un mur de pierre couvert de mousses et de

poussières, combattent avec rage contre quatre zombies putréfiés. Les créatures, aux chairs décomposées et aux orbites noircies par la mort, avancent avec une lenteur implacable, cherchant à mordre et lacérer leurs adversaires.

Au sol, le cadavre mutilé d'un autre soldat gît, son visage figé dans une expression d'horreur. Son armure est fendue, et une large plaie noirâtre marque son torse, signe d'un combat perdu contre ces abominations.

À l'instant où vous approchez, deux des zombies cessent soudain de s'acharner sur les soldats et tournent leurs têtes décharnées dans votre direction. Un râle guttural s'échappe de leurs bouches béantes, et sans hésitation, ils se traînent vers vous, bras tendus et griffes prêtes à frapper.

Les soldats, concentrés sur leur propre survie, semblent ignorer votre présence pour l'instant... mais si vous parvenez à survivre à ces horreurs, qui sait quelle sera leur réaction ?

Soldat des ombres d'ébènes (blessés)		
CA : 5	DV : 1+1	Pvie : 4, 4
Attaque	Épée (1d8)	
Sauvegarde : G 1	Moral : 10	AI : C
Équipement	Cotte de maille, épée courte, 1D6 pièces d'argent, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Ces soldats sont armés d'une lame longue et porte une cotte de maille.	
Valeur en XP	15	

Zombies					
INT		AI	C	AC	8
Dep	30m (14m)	DV	2	Pvie	11, 9
Thac0		#Att	1	Moral	12
Dégâts	Griffes : d8				
Note	Non affectés par les attaques spéciales affectant les vivants, telles que le poison, ni par les sorts affectant l'esprit, tels que sommeil, charme-personne et immobilisation.				
XP	20				

Zone C

Dans la partie est se sont retranchés 3 des esclaves survivants. Dans la pièce principale, 5 squelettes et un zombie. Plusieurs corps d'esclaves, d'homme de l'anneau de fer et de squelettes et zombies sont dans cette pièce. On voit aussi du matériel d'excavation, pioches, pelles et barres à mines, ainsi qu'une chaîne avec des gros anneaux auxquels étaient attachés les esclaves.

Un froid lugubre vous envahit alors que vous pénétrez dans cette vaste pièce souterraine. L'odeur de mort et de terre remuée est omniprésente, un mélange oppressant de chair en décomposition et de poussière ancienne. Le sol est jonché de corps mutilés — certains sont encore recouverts de haillons d'esclaves, d'autres portent les insignes des hommes de l'Anneau de Fer. Parmi eux, des carcasses squelettiques brisées et des cadavres animés par une force impie ajoutent à la scène macabre.

Au centre de la salle, un zombie se tient debout, son corps à moitié décomposé, ses orbites vides vous

scrutant avec une lueur malsaine. Autour de lui, cinq squelettes se redressent lentement, comme s'ils attendaient un ordre silencieux pour attaquer. Le cliquetis de leurs os résonne sinistrement dans la salle.

Le long des murs, des outils d'excavation — pioches, pelles et barres à mines — sont éparpillés, certains encore plantés dans le sol ou dans les parois. Non loin, une lourde chaîne en fer rouillé serpente sur le sol, ses imposants anneaux témoignent du sort réservé aux esclaves qui ont creusé ici... et de ceux qui n'en sont jamais sortis.

À l'est, cachés derrière des gravats et des débris, trois silhouettes tremblantes observent la scène. Des esclaves survivants, les yeux écarquillés d'angoisse, retiennent leur souffle en vous voyant apparaître. Sont-ils simplement terrifiés ou espèrent-ils que vous soyez leur salut ?

Puis, un bruit sec brise le silence : un os craque sous le poids d'un pas hésitant... et les morts se mettent en mouvement.



Zombies					
INT		AI	C	AC	8
Dep	30m (14m)	DV	2	Pvie	10
Thac0		#Att	1	Moral	12
Dégâts	Griffes : d8				
Note	Non affectés par les attaques spéciales affectant les vivants, telles que le poison, ni par les sorts affectant l'esprit, tels que sommeil, charme-personne et immobilisation.				
XP	20				

Squelettes (5)					
INT		AI	C	AC	7
Dep	20m (10m)	DV	1	Pvie	7,6,5,5,4
Thac0	19	#Att	1	Moral	12
Dégâts	Griffes ou lance : d6				
Note	Non affectés par les attaques spéciales affectant les vivants, telles que le poison, ni par les sorts affectant l'esprit, tels que sommeil, charme-personne et immobilisation.				
XP	10				

Les esclaves survivants tenteront de rallier les personnages, voyant en eux leur unique planche de salut. Ils informeront qu'ils étaient en train d'ouvrir des tombes, de creuser pour trouver une espèce de masque sombre en métal, parcouru de glyphes et de symboles. Quand ils l'ont trouvé, le chef des esclavagistes s'en est emparé alors que se levaient des morts-vivants de partout. Ils savent que ce dernier était appelé « Verek » par ses hommes.

Zone D :

Une échappatoire avait été creusée par les esclavagistes et leur esclave, qui mène au milieu d'un cimetière derrière le temple. Le trou est d'une profondeur de 5m et une échelle en bois est posée pour en sortir. Celle-ci a été sabotée par Verek : arrivés à 1m du haut, l'échelle se cassera en deux. Les personnages devront jouer d'adresse pour ne pas tomber et subir les dégâts de la chute.

Verek ne sera pas visible car se sera déjà enfui vers le nord, pour rejoindre son maître.

Zone E :

Quand ils arriveront dans cette zone, les personnages surprendront une goule qui est en train de dévorer le corps d'un des hommes d'Ilyas. Au moindre bruit, la goule se retournera pour se jeter sur les personnages.

En approchant de ce recoin sombre des cryptes, une odeur âcre et fétide s'intensifie, vous prenant à la gorge. La faible lueur de vos torches révèle une scène macabre : au centre de la pièce, une silhouette tordue et émaciée, à la peau grise et parcheminée, est accroupie sur un corps humain. Des bruits de déchirement et de mastication glauques se font entendre, tandis que des lambeaux de chair se détachent sous les griffes de la créature.

La goule, car c'est bien elle, ne tarde pas à remarquer votre présence. Dans un geste brusque, elle relève la tête, ses yeux vitreux fixant vos visages à travers des mèches de cheveux collants. Une longue langue noire, dégoulinante de sang, pend de sa bouche tordue en un rictus carnassier.

Le corps inerte à ses pieds porte encore les restes d'une tunique sombre marquée d'un symbole familier : celui des hommes d'Ilyas. D'épaisses traces de griffures et de morsures recouvrent son torse, preuve de l'horreur que cet homme a subie.

Lorsque vous faites un pas de plus, la goule lâche un grognement rauque et se dresse de toute sa hauteur, les griffes tendues vers vous. Son regard meurtrier ne laisse aucun doute : vous êtes désormais sa prochaine cible.

Goule (1)					
INT		AI	C	AC	6
Dep	30m (14m)	DV	2*	Pvie	10
Thac0	18	#Att	3	Moral	9
Dégâts	Griffes et morsure. Le contact est paralysant (2D4 tours) si JS vs paralysie raté.				
Note	Non affectés par les attaques spéciales affectant les vivants, telles que le poison, ni par les sorts affectant l'esprit, tels que sommeil, charme-personne et immobilisation.				
XP	25				

(G) L'arène

L'arène, autrefois un lieu de divertissement, est devenue le bastion principal des kobolds dans les ruines de Zadreth. Les gradins, partiellement effondrés, ont été aménagés en habitations de fortune et en zones de

stockage. Les couloirs intérieurs et les galeries souterraines (servant autrefois à acheminer gladiateurs et bêtes de combat) sont reconvertis en couvoirs pour les œufs ou en salles de garde. Le centre de l'arène, jadis scène de combats épiques, est désormais le « palais » du chef kobold, où il reçoit ses suivants et organise la défense du site.

Sauf choix étrange, il n'est pas prévu que les personnages ne tentent de prendre d'assaut cette zone.

Gradins extérieurs :

Habitat : Petites huttes de bois, de toile et de débris s'accrochent aux gradins. Des feux de camp fument en continu.

Zones de cuisine : Les kobolds font bouillir, rôtir et fumer leurs proies, embaumant l'air d'odeurs fortes.

Zones de couvaion : Dans les alcôves les plus chaudes ou protégées, des œufs sont soigneusement surveillés par des femelles kobolds et de jeunes sentinelles.

Postes de garde : Les endroits offrant une vue dégagée sur l'extérieur sont occupés par des archers kobolds.

Corridors internes :

Défenses : Des pièges simples (fosses, cordes à hauteur de jambes, lances montées sur ressorts) protègent l'accès aux sections stratégiques.

Stockage : Récupération d'objets divers (armes rouillées, pièces, vivres) amassés dans des recoins.

Zones d'embuscade : Les couloirs sombres et étroits sont propices aux attaques surprises.

Le centre de l'arène :

Campement du chef : Un espace dégagé, peut-être ombragé par des toiles ou des planches, où le chef kobold a installé son « trône » fait de bois récupéré et orné de babioles.

Gardes d'élite : Des kobolds mieux équipés (lances, arcs courts) et plus disciplinés y veillent jour et nuit.

Ambiance générale :

Bruits de grognements, de discussions aiguës en draconique, de métal heurtant la pierre.

Fumée légère de feux de camp, odeurs de viande grillée et de reptile.

Kobolds nerveux et sur la défensive, prêts à fuir ou à se regrouper en cas d'attaque.

Lorsque vous parvenez en vue de l'arène, vous distinguez d'abord les imposants murs circulaires, marqués par les ans et à moitié écroulés. Là où autrefois s'élevaient des gradins majestueux, vous voyez maintenant un entrelacs de huttes de fortune et de feux de camp fumants. Des silhouettes reptiliennes s'affairent autour de petits foyers, cuisinant des morceaux de viande dont l'odeur âcre vous parvient par bouffées.

En vous approchant, vous remarquez que l'accès principal à l'arène est bloqué par des pieux rudimentaires et des barricades de bois, surveillés par des kobolds armés d'arcs courts. Au-dessus, dans les gradins supérieurs, d'autres petites créatures à la peau

écailleuse observent les environs, prêtes à donner l'alerte au moindre mouvement suspect.

L'intérieur de l'arène, visible par des brèches dans les murs, est un véritable campement : des tentes de tissu rapiécé, des caisses et des sacs éparpillés, ainsi qu'une sorte de « trône » bricolé au centre, où un kobold plus imposant semble donner des ordres. Des bruits de crissements, de chuchotements et de cliquetis résonnent dans l'air, tandis que la fumée des feux forme un léger voile au-dessus du sol sablonneux.

L'endroit n'a plus rien de l'arène de jadis, mais a tout l'aspect d'un bastion prêt à se défendre contre quiconque oserait troubler la tranquillité de ses nouveaux maîtres.

Kobold standard					
INT		AI	C	AC	7
Dep	30m (10)	DV	½	Pvie	3
Thac0	20	#Att	1	Moral	6
Dégâts	Lance ou épée courte (d6-1), arc court (d6)				
XP	5				

Kobold d'élite, garde du chef					
INT		AI	C	AC	6
Dep	30m (10)	DV	1	Pvie	6
Thac0	19	#Att	1	Moral	8
Dégâts	Lance, arc court ou épée courte (d6), bouclier				
XP	10				

Chef kobold					
INT		AI	C	AC	5
Dep	30m (10)	DV	2	Pvie	15
Thac0	18	#Att	1	Moral	9
Dégâts	Epée courte (d6) ou pique (d8), armure de cuir de qualité, et bouclier				
XP	25				



L'intervention d'Halav

L'immortel Halav a été informé de ce qu'il advenait et n'était pas satisfait de voir des traladariens devenir ainsi des composantes de la destruction des terres qu'il avait tant aimé.

Il va de fait aller visiter en songe l'un des personnages, forcément un personnage Loyal, si possible traladien, si possible prêtre.

Alors que le sommeil t'enveloppe, tu te retrouves soudain dans une forêt inconnue, baignée d'une lueur nocturne irréaliste. Les arbres, aux troncs noueux et aux branches tordues, se dressent comme des sentinelles silencieuses. Un bruissement discret attire ton attention : une silhouette se dessine entre les troncs, avançant sans bruit dans la pénombre.

L'homme qui apparaît est grand et athlétique, vêtu d'une armure de bronze finement ouvragée. Ses cheveux auburn encadrent un visage grave, où brille un regard emplis de détermination. Une épée, dont la lame semble luire d'une douce lueur, pend à son côté. Sans un mot, il te salue d'un léger hochement de tête, puis te fixe d'un regard plein de bienveillance et de force.

"Courageux défenseur, commence-t-il d'une voix profonde et assurée, j'ai observé tes exploits et j'admire ta ténacité. Je suis Halav, protecteur des Traladarans et gardien du feu de la bravoure. Tu as déjà fait preuve d'un grand cœur, mais ton périple n'est pas achevé."

D'un geste de la main, il t'invite à avancer à ses côtés. En un instant, la forêt s'évanouit autour de vous, remplacée par un souffle de vent glacé. Vous vous tenez désormais au sommet d'une haute montagne, la vue à couper le souffle. Le ciel nocturne s'étend à l'infini, constellé d'étoiles scintillantes.

En contrebas, plusieurs kilomètres plus loin, tu distingues la silhouette du lac de Crystalmere, où se

dessinent de vieilles ruines à sa lisière. D'un doigt, Halav désigne un promontoire rocheux, à l'écart du château. De grands braséros y sont disposés en cercle, projetant une lueur vacillante sur un symbole argenté gravé au sol : un pentacle étincelant, chargé d'une aura sinistre.

"Vois-tu ce lieu ?" demande Halav, sa voix résonnant dans l'air clair des hauteurs. "Les forces que tu as déjà affrontées y préparent un sombre rituel, prêt à plonger ces terres dans le chaos. Si tu n'agis pas, le monde que tu connais — avec ses joies, ses peines, ses espoirs — ne sera plus qu'un souvenir pour les rares survivants de la catastrophe à venir."

Il pose une main sur ton épaule, son armure dégageant une légère chaleur qui contraste avec la morsure du vent.

"Hâte-toi, murmure-t-il, d'un ton à la fois grave et encourageant. "Ton courage t'a déjà mené loin, mais l'épreuve la plus dure reste à venir. Défends ces terres, protège ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes. C'est en cela que réside la véritable force du cœur traladien."

Le vent se met alors à souffler plus fort, soulevant des tourbillons de neige et de poussière. La vision se brouille, et la présence de Halav s'efface, te laissant seul au sommet de la montagne. Un instant plus tard, tu ouvres les yeux dans ta couche, le cœur battant et le souffle court, l'écho de la voix du roi-guerrier résonnant encore à tes oreilles.

Le temple perdu des Ombres

Ce troisième volet de l'aventure consiste pour les héros à se rendre jusqu'à l'ancien temple d'Atzanteotl pour arrêter la cérémonie d'invocations des ombres.

Pour y arriver, les aventuriers vont devoir tout d'abord remonter le long du lac parmi les terres dangereuses qui bordent les monts Cruth. Puis ils devront passer peu loin des restes du château Mistamere, et commencer l'ascension du mont Zontias d'où leur semblait s'être tenu leur rêve dans leur songe. Enfin, il leur faudra s'infiltrer à travers le campement des hommes d'Ilyas pour arrêter la cérémonie.

Voyage jusqu'au mont Zontias

Plusieurs événements pourront émailler le trajet jusqu'au mont Zontias, au nord du lac Crystalmere. La piste du fuyard ne sera pas évidente à suivre, mais la vision que l'un des personnages aura eu sera sûrement le principal guide du groupe.

Ci-dessous sont quatre propositions de rencontre que vous pourrez faire jouer. Vous êtes naturellement libre d'en inventer de votre goût.

- 1/ Le groupe de chasseurs kobolds

Alors que vous avancez en bordure d'un sous-bois humide surplombant le lac, le vent vous apporte une odeur de fourrure mouillée et de feu de bois. En contrebas, entre les troncs tordus, vous apercevez une clairière où s'affairent six petites créatures à la peau écailleuse, armées de lances rudimentaires. Elles semblent en train de préparer une battue, disposant des pièges simples et échangeant à voix basse dans une langue gutturale. L'une d'elles, plus grande, à la couleur écailleuse plus sombre et à l'attitude autoritaire, semble superviser les opérations.

Elles ne vous ont pas encore repérés.

Ce groupe de chasseur est parti avant l'aube pour trouver du gibier. Tous sont armés de lance et le chef possède une épée courte. Ils n'ont aucune envie d'en découdre avec les humains si ceux-ci s'en vont, et fuiront vers la cité après avoir rapidement répliqués s'ils sont attaqués. Ils n'ont pas vu Verek.

Groupe de chasseurs Kobolds (6 et un chef)					
INT		AI	C	AC	7 (5)
Dep	30m (14m)	DV	½ (1D)	Pvie	4, 4, 3, 3, 3, 2, 8
Thac0	20 (19)	#Att	1	Moral	6 (8)

Dégât	Lance (D6-1), ou épée courte (D6)
Note	Les kobolds ont des lances, et leur chef une épée courte. Ils sont froussards... Leur chef porte un sac.
XP	5 (10)



- 2/ Des gardes elfes

Deux gardiens elfes parcourant les bois aperçoivent les personnages et s'arrêtent leur parler.

Alors que vous progressez sous les ombrages d'un petit vallon boisé, deux silhouettes apparaissent sur le chemin devant vous, surgissant presque sans bruit de la forêt. Ce sont deux elfes, hauts et élancés, vêtus de tuniques sombres et de capes discrètes qui se fondent dans les feuillages. Ils portent chacun un arc long à la main et une épée courte au flanc. L'un d'eux vous salue d'un geste lent, mais ne range pas son arme.

« Soyez les bienvenus, voyageurs. Ces bois ne sont plus sûrs depuis que gobelins et kobolds rôdent. Nous avons intercepté un groupe plus tôt dans la journée, et sauvé un homme qu'ils tentaient d'embusquer. Il a continué sa route vers le nord. Soyez prudents... et si vous croisez des créatures de l'ombre, n'hésitez pas à les renvoyer d'où elles viennent. »

Ces deux elfes sont des membres d'une petite patrouille elfique rattachée à Valbourg et opérant à l'est du lac. Leur mission est de surveiller les rives boisées du lac et de prévenir de toute incursion goblinoise vers les zones habitées de l'autre rive (des villages ou petits hameaux humains). Ils sont amicaux mais prudents. Ils peuvent fournir des informations utiles sur la région, notamment sur le sauvetage récent ; Sans le savoir, ils ont sauvé Verek des griffes de quatre gobelins. Ce dernier, un humain grand et musculeux, semblait à la fois apeuré, pressé de rentrer vers les terres du nord, et ne portait qu'un sac et une épée longue en sus de son armure de cuir.

Patrouilleurs elfes, Elendor et Valirien					
INT		AI	L	AC	4
Dep	40m (12)	DV	1D+1	Pvie	7, 6

Thac0	18	#Att	1	Moral	9
Dégât	Epée courte (d6+1), arc long (d6)				
Note	<i>Elandor</i> , calme et posé, parle pour les deux <i>Valirien</i> , plus méfiant, observe silencieusement				
XP	10				

- 3/ Un serpent venimeux

Alors que vous progressez à travers une zone légèrement marécageuse, où les roseaux et les herbes hautes vous arrivent à la taille, l'un d'entre vous pose le pied sur ce qui semble être une branche... mais un mouvement brusque vous fait comprendre votre erreur.

Un sifflement sinistre fend l'air, et une grande vipère, aux écailles vert sombre striées de jaune, surgit pour se défendre. Elle se redresse en enroulant ses anneaux et projette sa tête en avant dans un claquement sec. L'attaque est fulgurante !

Cette rencontre est un événement de type environnemental, pas nécessairement orienté "combat obligatoire". La vipère a été surprise et attaquera uniquement une fois, sauf si elle est acculée.

- Si le personnage est prudent ou chanceux, il pourrait éviter l'attaque avec un jet de sauvegarde.
- S'il est mordu, une tension s'installe autour du venin et de la réaction à avoir rapidement (soin, poison, etc.).
- Cela permet aussi d'ajouter une ambiance "nature dangereuse", utile en bordure de lac.

Vipère géante					
INT		AI	N	AC	6
Dep	30m (14m)	DV	2D	Pvie	9
Thac0	18	#Att	1	Moral	7
Dégât	Morsure (1D4 + poison)				
Note	Venin : si la morsure touche, la cible doit réussir un Jet de Sauvegarde contre Poison. En cas d'échec : la cible subit 1d6 dégâts supplémentaires après 1d4 tours (ou selon ton interprétation : affaiblissement, nausée, perte de DEX temporaire...) La vipère n'attaque pas si elle peut fuir après la première morsure.				
XP	25				

- 4/ Le druide errant

Alors que vous progressez le long du sentier forestier bordant le lac, les feuillages s'écartent pour laisser apparaître un homme seul, marchant tranquillement vers vous. Il est grand, à la chevelure châtain légèrement ondulée, vêtu d'une longue robe blanche nouée à la taille par une ceinture de corde. Il s'appuie sur un bâton noueux de bois sombre. Son regard est paisible et sa voix, lorsqu'il vous salue, douce et bienveillante :

« Que la nature veille sur vous, voyageurs. Je suis Bertrak, envoyé d'Ordana pour les terres du nord du lac. Vous semblez porteurs de fatigue... avez-vous besoin d'aide ou de soins ? »

Bertrak est un apprenti druide, prêtre d'Ordana, de niveau 5, membre d'un cercle œuvrant à maintenir l'équilibre naturel autour du lac Crystalmere et dans les monts Cruth et des Pics Noirs. Il patrouille dans la région après avoir détecté un déséquilibre provoqué par les activités de l'Anneau de Fer et l'éveil des morts dans les ruines du temple. Bien qu'il sente que les personnages sont importants dans les événements en cours, il ne peut les accompagner, car il doit rejoindre d'autres druides pour préserver la région.

Il agit avec calme et respect, et peut fournir les soins suivants :

- Soins Mineurs
- Conseils sur la nature et les dangers locaux.
- Un onguent guérisseur à usage unique (+1d6 PV).

Il refusera cependant poliment mais fermement toute demande de se joindre au groupe.



Bertrak, prêtre humain de niveau 5					
INT		AI	N	AC	5
Dep	40m (12)	DV	5D	Pvie	23
Thac0	17	#Att	1	Moral	9
Dégât	Bâton enchanté +1 (D6+2)				
Note	Sortilèges mémorisés : - <i>Soins Mineurs x2</i> - <i>Langage animal, Charme serpents</i>				
XP	300				

Note	Les loups fuient si 2 d'entre eux sont tués ; ils peuvent traquer à distance des personnes blessés. Le moral tombe à 6 dès le premier mort.
XP	25

L'ascension du mont Zontias

Pour accéder à la plate-forme où le rituel des ombres va se tenir, les personnages devront grimper les pentes du mont Zontias. Cette ascension n'est pas de l'escalade en soi, mais comporte des passages par des zones boisées, et par des zones d'éboulis, de petites falaises et de coulées. Trois rencontres sont proposées pour cette partie.

- 5/ Les charognards

Alors que vous grimpez un versant boisé, le vent tourne soudainement, portant une odeur de mort ancienne. En avançant sur un petit plateau couvert d'herbes jaunes, vous découvrez des ossements blanchis, des chaînes rouillées et des restes de vêtements. Autour de cette scène, cinq loups faméliques au pelage gris sale lèvent la tête et grognent en vous apercevant. L'un d'eux tient encore une côte humaine dans sa gueule.

Ces restes appartiennent à un ancien groupe d'esclaves qui avaient tenté de s'échapper il y a quelques semaines, avant d'être traqués et tués. Les loups fouillent les lieux, guidés par l'odeur de charogne. Ils ne sont pas surnaturels mais sont agressifs et affamés.

Un examen attentif du site (jet de détection) peut révéler :

- une cheville encore entravée par un collier de fer marqué d'un symbole de l'Anneau de Fer,
- une amulette traladarienne cassée qui était ornée du symbole de Zirchev.

Loup					
INT		AI	N	AC	7
Dep		DV	2D+2	Pvie	12
Thac0	17	#Att	1	Moral	8 (6)
Dégât	Morsure (1D6 +1)				

- 6/ Le veilleur solitaire

Sous un surplomb rocheux, un feu crépite faiblement. Assis près des braises, un vieil homme au manteau râpé regarde les flammes d'un air absent. À votre approche, il lève lentement les yeux et murmure :
« J'ai vu bien des feux mourir sur cette montagne... Vous, allez-vous l'éteindre ou l'attiser ? »

Il s'agit de Thalmos, un ancien prêtre de Zirchev qui vit en hermite dans ces lieux. Il médite sur les flancs du Zontias depuis des années, se tenant à l'écart du monde.

Selon le comportement des personnages, il peut :

- proposer un conseil cryptique sur Ilyas et les ombres :
« *Quand le feu se mêle à l'ombre, ce n'est pas toujours la lumière qui triomphe.* »
- donner une bénédiction temporaire (bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre sorts pendant 24h),
- refuser de parler si un PJ porte un objet lié à l'Ombre (ou à un immortel chaotique),
- demander une offrande symbolique (lumière, feu, souvenir) pour obtenir son aide.

- 7/ L'éboulement piégé

Un fracas soudain résonne au-dessus de vous ! Des pierres détachées tombent en cascade tandis que le sol se met à trembler. Vous apercevez fugitivement deux silhouettes encapuchonnées qui disparaissent plus haut sur le flanc. Une avalanche de rochers force sur vous !

Des hommes de main d'Ilyas ont piégé ce passage pour ralentir d'éventuels poursuivants. Il s'agit d'un éboulement déclenché manuellement : les deux hommes s'enfuient immédiatement, mais peuvent être poursuivis.

Les personnages doivent réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie pour éviter 1d8 dégâts de rochers. En cas d'échec critique, un personnage peut se retrouver bloqué sous un rocher (1 tour pour se dégager avec aide).

Une piste secondaire à l'ouest (jet de recherche réussi) permet d'éviter l'éboulement et rejoindre plus discrètement le sommet.

Vigies des ombres d'ébènes

CA : 8	DV : 1+1	Pvie : 6, 5
Attaque	Épée (1d6)	
Sauvegarde : G 1	Moral : 9	AI : C
Équipement	Armure de cuir, épée courte, 1D6 pièces d'argent, une pièce des ombres d'ébènes	
Description	Ces soldats sont armés d'une lame courte et porte une armure de cuir. Ils ont aussi des bâtons épais de 1m50 pour faire basculer des rochers.	
Valeur en XP	15	

orangées dansent sur les parois rocheuses, révélant l'existence d'un promontoire plat, bordé d'abruptes falaises. Quelques restes de vieilles colonnes sont encore visibles ça et là.

De votre position, vous distinguez un campement sommaire, camouflé par les ombres et les rochers. Quelques tentes sombres et usées, installées à même le sol, sont adossées à la paroi rocheuse. À l'écart, deux silhouettes en armes patrouillent, veillant sur l'accès.

Au-delà, dans un recoin plus élevé du promontoire, des braséros ont été allumés en cercle, jetant leurs flammes sur la pierre nue. Des formes humaines s'y tiennent immobiles, comme figées dans l'attente. Au centre du cercle, une lueur étrange, argentée et terne, semble émaner du sol même.

Le promontoire est divisé en deux zones :

Zone de campement : 3 tentes (Verek et Le Silencieux, Ilyas et Selka, et une pour les gardes), un petit foyer, et peu d'équipement apparent hormis des restes de repas. Quatre prisonniers sont attachés et bâillonnés, laissés là pour l'instant entre les tentes et la paroi de la falaise.

Zone rituelle : environ 15 mètres plus haut, accessible par un chemin taillé dans la roche, cercle de braséros (8), un pentacle d'argent gravé au sol.

Deux patrouilles de 2 soldats tournent à l'extérieur du promontoire, couvrant le campement et l'accès par le sentier.

Le crépuscule est bien avancé, les dernières lueurs

Le temple perdu des Ombres

Il ne reste du temple des ombres que quelques vagues ruines sur le flanc sud du mont Zontias. Le temple était bâti à mi-hauteur de la montagne sur un large promontoire ; c'est là qu'Ilyas et ses hommes se sont installés.

Quand les personnages approchent du campement de l'anneau de fer, lisez ceci :

Le sentier se rétrécit à mesure que vous gravissez les flancs du mont Zontias. Le vent s'est levé, plus froid, plus sec. Alors que le dernier tournant s'ouvre devant vous, une lumière vacillante perce les ténèbres : des lueurs



naturelles disparaissent, donnant toute la place au feu et aux ombres.

Si les personnages sont parvenus à passer les gardes sans lever d'alarmes, lisez ceci :

À mesure que vous approchez du cercle de feu, l'atmosphère devient plus lourde, comme chargée de cendres. Une odeur de suie et de sang séché vous saisit les narines.

Quatre figures masquées se tiennent autour d'un pentacle gravé dans la pierre et dont les runes étranges semblent phosphorescentes :

- l'un, vêtu de noir, lève les bras vers le ciel, sa voix résonnant dans une langue ancienne ;
- à ses côtés, une femme aux cheveux sombre trace des signes de feu dans l'air ;
- un colosse en armure de cuir cloutée, l'épaule marquée d'une entaille encore fraîche, tient une épée à deux mains, le bout de la lame posée au sol ;
- enfin, un homme aux cheveux dissimulés par un foulard noir observe les alentours, silencieux, une lame courbe à la main.

Au centre du cercle, quatre hommes et deux femmes sont attachés sur la roche, à moitié nus, immobiles. Juste au-dessus d'eux, des formes sombres, comme des spectres aux contours flous, tournoient lentement dans l'air. Il vous semble distinguer des visages tordus par la douleur ou la haine dans les sombres vapeurs tournoyantes.

Un hurlement surnaturel fend l'air. Les ombres s'intensifient. Le moment approche.

Il peut y avoir beaucoup de manière de résoudre cette dernière et ultime scène. Une bataille rangée risque d'être complexe pour les personnages qui feront face à des ennemis forts, mais heureusement occupés.

La magicienne (Selka) et Ilyas sont irremplaçables sur la cérémonie, la première pour sa maîtrise de la magie, et le second pour sa connaissance ésotérique sur le sujet. La présence des quatre masques, portés par des participants, qui mettront chacun à mort l'un des esclaves est aussi nécessaire.

Si les gardes ont levé une alerte, Verek et le Silencieux iront voir ce qu'il en retourne, venant chercher l'aide de la magicienne et de leur chef s'ils sont en sous-nombre.

Gardes d'élite des ombres d'ébènes		
CA : 5	DV : 2 + 2	Pvie : 14, 13
Attaque	Épée (1d8)	
Sauvegarde : G 2	Moral : 10	AI : C
Équipement	Cotte de maille, épée longue, bourse avec 10 pièces d'argents	

Description	Ces soldats sont des guerriers expérimentés, forts et sûrs d'eux. La présence de leur chef les galvanise.
Valeur en XP	25

Le Silencieux (voleur niveau 2)		
CA : 6	DV : 2	Pvie : 8
Attaque	Épée courte (1d6), dague (1D4+1) ou arbalète (1D6)	
Sauvegarde : V 2	Moral : 9	AI : C
Équipement	Armure de cuir, épée courte, 15 pièces d'or, une pièce des ombres d'ébènes, arbalète et dague +1	
Description	Le silencieux est un homme grand et fourbe. Il dirige des hordes d'enfants voleurs dans Valbourg, et a rejoint Ilyas il y a peu.	
Valeur en XP	25	

Verek (Guerrier niveau 3)		
CA : 5	DV : 3	Pvie : 18
Attaque	Épée à deux mains +1 (1d10+2)	
Sauvegarde : G 3	Moral : 9	AI : C
Équipement	Armure de cuir cloutée +1, épée à deux mains +1, une bourse contenant 15 pièces d'or et 2 petites émeraudes (50 Po)	
Description	Verek est un humain d'une trentaine d'années, à la carrure athlétique et au visage anguleux, marqué par une profonde cicatrice sur la joue gauche. Son regard, toujours en mouvement, trahit un esprit vif et méfiant, comme s'il évaluait en permanence les forces en présence.	
Valeur en XP	35	

Selka (Magicienne niveau 4)		
CA : 7	DV : 4	Pvie : 14
Attaque	Dague (D4+1), sortilèges	
Sauvegarde :	Moral : 11	AI : C

M4	
Equipement	Robe de mage (CA 8), Dague de cérémonie (+1)
Description	Selka est une humaine d'une trentaine d'années, de stature élancée et à l'allure sévère. Son visage aux traits fins est marqué par une froide détermination, et ses cheveux sombres, souvent attachés en une tresse serrée, mettent en valeur des yeux d'un noir profond, brillants d'une lueur étrange. Elle porte une robe noire ornée de discrets symboles argentés, évoquant des runes ou des sceaux occultes. Son attitude oscille entre l'arrogance d'une mage sûre de sa puissance et la fébrilité d'une personne prête à tout pour atteindre ses objectifs.
Sortilèges	Niv 1 : Sommeil, Ténèbre Niv2 : Invisibilité, Toile d'araignée
Valeur en XP	125

	transparente une froideur calculatrice.
Valeur en XP	125

Ilyas (voleur niveau 4)		
CA : 5	DV : 4	Pvie : 13
Attaque	Épée (1d8+2), dague (d4+2)	
Sauvegarde : V4	Moral : 10	AI : C
Equipement	Dague à lame noire, armure de cuir +1, épée longue +1, bourse avec 10 PP, 5 Po, 1 diamant (800 po), livrets en traladarien ancien	
Description	<p>Ilyas est un homme d'une quarantaine d'années, dont la stature moyenne dissimule une impression de puissance contenue. Son visage, encadré par des cheveux noirs coupés courts, porte les marques d'une vie d'intrigues et de tensions. Sa mâchoire légèrement carrée et ses pommettes hautes reflètent son héritage thyatien, mais son teint légèrement hâlé et ses yeux sombres, presque noirs, évoquent ses racines traladiennes.</p> <p>Son regard est perçant, scrutateur, comme s'il cherchait toujours à deviner les pensées des autres avant qu'elles ne soient exprimées. Un sourire énigmatique flotte souvent sur ses lèvres, mais il est rarement chaleureux, laissant plutôt</p>	

Conclusion

En cas d'échec

Si les personnages n'arrivent pas à arrêter la cérémonie, les événements peuvent être tragiques.

Chaque personne qui sera suppliciée par Ilyas et les siens invoqueront une dizaine d'ombres qui se mettront à dévaster la région.

Et les personnages traladariens du groupe pourraient être mis à contribution tant la folie a gagné le cœur d'Ilyas.

Il faudra assurément l'intervention de prêtres et de mages de haut niveau pour venir à bout des conséquences de cette cérémonie, et de celles suivantes qu'Ilyas pourrait retenter (car c'est à la pleine lune qu'il peut tenter la cérémonie).

Vous serez libre d'imaginer la suite, sachant que les autorités de Valbourg s'appuieront sur l'ordre du griffon pour rétablir la situation alors que Bargül lui contactera Ilyas et Selka pour se les affilier, contre aide substantielle.

Retour à Valbourg

Le retour à Valbourg ne devrait pas être dangereux, En effet, le côté ouest du lac est une zone agricole, et ceux qui sont de la région le sauront. Si les héros repartent par le côté est, ils rencontreront potentiellement autant de dangers qu'au voyage aller.

En arrivant sur place, suivant qu'ils aient ou non ramené des prisonniers, les personnages seront reçus par le sergent Arthol qui écoutera leur compte rendu et procédera à des interrogatoires des prisonniers avec le concours des personnages.

Il leur donnera plus que la somme qu'il avait promis au départ du fait de la différence dans les dangers rencontrés, donnant la somme de 100 PO par personne.

Il leur apprendra de plus qu'une purge dans les rangs des guildes de voleurs a eu lieu durant leur absence, de nombreux corps ayant été retrouvés, dont certains de bandits notoires.

Enfin, ils seront invités à un repas par le baron Sherlane qui aura entendu parler de leur exploit et de ce que la cité leur devait.

Récompenses

Les héros devaient obtenir l'expérience liée aux monstres combattus, aux trésors découverts, mais aussi suivant leurs réussites dans leur recherche et dans l'empêchement de la cérémonie, un bonus comme suit :

- Libération des prisonniers de Zadreth : 300 XP
- Empêcher la cérémonie : 1000 XP
- Capturer Ilyas : 500 XP
- Capturer un ou plusieurs lieutenants d'Ilyas : 150 XP par lieutenant

- Tuer Ilyas et ses lieutenants : 200 XP pour Ilyas +100 / lieutenant
- Ramener ou détruire les masques : 100 XP / masque

PNJ Notables

Eryk Maakendas

Eryk est un membre de l'Anneau de Fer venu de Specularum. Charismatique et stratège, il a pour mission de rétablir l'autorité de l'organisation dans la région de Threshold. Il considère la branche dissidente de l'Ombre de l'Est, dirigée par Ilyas, comme une menace pour l'Anneau de Fer, car ses rituels occultes et ses méthodes extrêmes attirent l'attention des autorités locales, compromettant ainsi la discrétion et la réputation de l'organisation. Eryk vise donc à neutraliser Ilyas et à placer ses propres hommes à la tête de l'opération.

Eryk est physiquement imposant, avec des cheveux tirés en arrière et une barbe soigneusement taillée. Son regard perçant et ses vêtements bien entretenus témoignent de son statut au sein de l'organisation. Il est en armure de cuir noire, discrète mais élégante, et porte une dague gravée du symbole de l'Anneau de Fer.

Sergent Arthol

Arthol est un homme d'une trentaine d'années au port altier, marqué par ses années de service militaire. Ses cheveux noirs, toujours soigneusement coiffés, encadrent un visage à la mâchoire carrée, témoignant d'une détermination et d'un sens du devoir inébranlables. Ses yeux, sombres et perçants, scrutent les environs avec une acuité presque prédatrice, une qualité affinée par des années passées à surveiller des champs de bataille et à déceler les moindres signes de danger.

De stature imposante sans être démesurément grand, son corps est marqué par la discipline militaire : chaque geste est précis, chaque mouvement semble mû par une économie d'effort calculée. Une cicatrice discrète, vestige d'une bataille passée, longe son sourcil gauche, ajoutant une touche de dureté à son expression déjà sévère. Sa voix, grave et autoritaire, a cette tonalité qui impose instantanément le respect.

Arthol porte l'armure réglementaire de la garde avec un soin méticuleux, chaque pièce polie et en place. À son côté pend une épée longue, bien entretenue, dont le pommeau est légèrement usé, signe qu'elle a souvent été tenue en main, prête à servir. Son attitude reflète un mélange de vigilance et de fierté : il sait qu'il est le bouclier de la cité et prend ce rôle à cœur. Pourtant, sous son apparence austère se cache un homme pragmatique, parfois même empreint de compassion, surtout envers les habitants qu'il protège

Willington Stough

Willington Stough est un homme d'apparence modeste, mais son regard trahit une certaine dureté, celle acquise par les vétérans ayant survécu à des épreuves ardues. Son teint est légèrement hâlé, ses cheveux bruns et

coupés courts montrent des touches de gris au niveau des tempes. Une barbe bien entretenue masque une mâchoire anguleuse. Sa stature est moyenne, et il se déplace avec une démarche légèrement maladroite, trahissant sa jambe raide. Sa blessure est un souvenir permanent d'une bataille sanglante contre les kobolds des monts Cruth, où un coup de masse brisa son genou gauche. Depuis, il ne peut plus plier la jambe, ce qui le force à s'appuyer parfois sur un bâton décoré de symboles traladariens.

En dépit de son handicap, Willington gère d'une main ferme la taverne "L'Ogre Jongleur", un lieu incontournable pour les habitants de Valbourg. La taverne est connue pour son ambiance chaleureuse et ses ragoûts épicés, mais aussi pour l'humour pince-sans-rire du propriétaire. Willington a l'habitude de raconter aux nouveaux venus l'histoire de l'Ogre Jongleur, une fable locale qu'il a adaptée pour le nom de son établissement. Il aime particulièrement surprendre ses clients avec des anecdotes de sa jeunesse militaire, bien que ses récits aient tendance à devenir plus dramatiques au fil des années.

Willington est respecté dans la communauté, non seulement pour son hospitalité mais aussi pour son passé de guerrier. Nombreux sont ceux qui viennent chercher ses conseils ou son soutien, surtout lorsqu'il s'agit de défendre Valbourg contre les dangers venant des montagnes ou des forêts environnantes. Malgré son ton bourru, il a un cœur généreux, particulièrement envers les jeunes recrues de la garde ou les voyageurs sans le sou, qu'il accueille volontiers en échange d'un service ou deux. Toutefois, il reste méfiant envers les étrangers qui se montrent trop curieux à propos des faiblesses de la ville ou de ses défenses.

Ilyas, l'Ombre de l'Est

Ilyas est un homme d'une quarantaine d'années, dont la stature moyenne dissimule une impression de puissance contenue. Son visage, encadré par des cheveux noirs coupés courts, porte les marques d'une vie d'intrigues et de tensions. Sa mâchoire légèrement carrée et ses pommettes hautes reflètent son héritage thyatien, mais son teint légèrement hâlé et ses yeux sombres, presque noirs, évoquent ses racines traladiennes.

Son regard est perçant, scrutateur, comme s'il cherchait toujours à deviner les pensées des autres avant qu'elles ne soient exprimées. Un sourire énigmatique flotte souvent sur ses lèvres, mais il est rarement chaleureux, laissant plutôt transparaître une froideur calculatrice.

Ilyas soigne son apparence avec une élégance discrète. Il porte des vêtements bien ajustés, souvent dans des tons sombres ou neutres, rehaussés de détails subtils rappelant son aisance financière : des broderies fines, des boutons d'argent, ou une ceinture ornée d'un anneau noir – symbole caché de son appartenance à l'Anneau de Fer. Une bague portant un motif ancien traladien orne toujours sa main droite, un rappel constant de l'histoire qu'il cherche à manipuler.

Son physique est marqué par une certaine légèreté de mouvement, presque féline, bien qu'il ne soit pas un guerrier en première ligne. Ses gestes sont mesurés, précis, et il dégage une aura de contrôle total sur lui-même et sur son environnement. Malgré cela, les observateurs attentifs pourraient remarquer des cernes sous ses yeux, vestiges de nuits hantées par ses plans et son obsession de vengeance.

Le Silencieux

Le Silencieux est un ancien chef de gang de voleurs, employant à l'origine surtout des enfants récupérés errants dans les rues ou les campagnes avoisinantes. Il a été contraint de rejoindre l'anneau de fer pour éviter d'entrer en guerre avec ces derniers. Ses anciens membres ont suivi cette nouvelle organisation, et ont commencé à changer de type d'activité, ajoutant aux larcins des menaces et des kidnappings. Il intervient souvent sur l'île de Forbor et dans les quartiers en bordures de Valbourg.

Le Silencieux est un homme assez grand, famélique, brun avec une barbe marquée moyenne, un visage allongé et des yeux sombres et semblant scruter tout ce qui l'entoure.

Le Silencieux n'est pas une personne attachée à l'Anneau de Fer, ne l'ayant rejoint que par intérêt personnel. Il sera des premiers à tourner le dos à Ilyas quand les choses tourneront mal pour eux. Il n'est qu'avidé et cupide, relativement couard, et calculateur. Il n'a pas même de réels sentiments envers ceux qui composent ses équipes.

Verek

Verek est l'un des lieutenants d'Ilyas, gérant les activités autour des docks, de l'île de Forbor et du camp de bûcheron. Il dirige une trentaine d'hommes et a géré la recherche des masques dans les ruines de Zadreth.

Verek est un humain d'une trentaine d'années, à la carrure athlétique et au visage anguleux, marqué par une profonde cicatrice sur la joue gauche. Son regard, toujours en mouvement, trahit un esprit vif et méfiant, comme s'il évaluait en permanence les forces en présence. Second d'Ilyas, il a acquis de l'expérience dans les magouilles de l'Anneau de Fer et a su se faire respecter des sbires de bas étage par sa force de caractère et sa détermination.


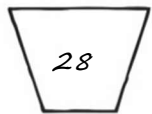
Ambitieux, Verek aspire à plus de pouvoir et n'hésite pas à contourner ou trahir ses supérieurs s'il y voit un avantage. Certains le soupçonnent d'être un agent double, prêt à vendre des informations au plus offrant, voire à se rapprocher de factions rivales pour s'assurer une porte de sortie. Verek demeure un acteur imprévisible, capable de retourner la situation en sa faveur si l'occasion se présente.

Selka

Longtemps considérée comme le lieutenant préféré d'Ilyas, cette femme thyatienne a géré pour lui de nombreuses recherches sur les domaines magiques et mystérieux. Avec une quinzaine d'agents, dont deux mages, elle gère quelques recels de vols, mais aussi la production locale de poisons, de somnifère et de quelques objets chaotiques.

Selka est une humaine d'une trentaine d'années, de stature élancée et à l'allure sévère. Son visage aux traits fins est marqué par une froide détermination, et ses cheveux sombres, souvent attachés en une tresse serrée, mettent en valeur des yeux d'un noir profond, brillants d'une lueur étrange. Elle porte une robe noire ornée de discrets symboles argentés, évoquant des runes ou des sceaux occultes. Son attitude oscille entre l'arrogance d'une mage sûre de sa puissance et la fébrilité d'une personne prête à tout pour atteindre ses objectifs.

Selka est affiliée à l'Anneau de Fer, où elle joue un rôle crucial dans les rituels et l'étude des arts sombres. Si elle n'est pas la tête pensante de l'organisation, elle est néanmoins suffisamment influente pour guider ou menacer les sbires. Sa fascination pour la nécromancie et les entités surnaturelles la rend particulièrement dangereuse : elle n'hésite pas à invoquer des morts-vivants ou à manipuler des forces malfaisantes pour parvenir à ses fins. Son comportement calculateur et son manque de scrupules en font un antagoniste redoutable.

<i>PNJ</i>		Maître du Donjon																									
Nom du Joueur		Nom du Personnage																									
<i>Eryk Maakendas</i>		<i>Chaotique</i>																									
Nom du Personnage		Alignement																									
<i>Voleur</i>		<i>7</i>																									
Classe		Niveau																									
 <p>3</p>		 <p>28</p>																									
Classe d'Armure		Points de Vie																									
CARACTÉRISTIQUES :																											
9	FORCE		ajustement																								
15	INTELLIGENCE	+1	ajustement																								
12	SAGESSE	-	ajustement																								
17	DEXTÉRITÉ	+2	ajustement																								
13	CONSTITUTION	+1	ajustement																								
15	CHARISME	+1	ajustement																								
JETS DE PROTECTION :																											
11	POISON OU RAYON MORTEL																										
12	BAGUETTE MAGIQUE																										
11	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE																										
14	SOUFFLE DU DRAGON																										
13	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET																										
COMPÉTENCES SPÉCIALES																											
CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.																											
<i>Compétences de voleur, Attaque de dos,</i>																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS</td> <td style="padding: 2px;">CA</td> <td style="padding: 2px;">9</td> <td style="padding: 2px;">8</td> <td style="padding: 2px;">7</td> <td style="padding: 2px;">6</td> <td style="padding: 2px;">5</td> <td style="padding: 2px;">4</td> <td style="padding: 2px;">3</td> <td style="padding: 2px;">2</td> <td style="padding: 2px;">1</td> <td style="padding: 2px;">0</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;">8</td> <td style="padding: 2px;">9</td> <td style="padding: 2px;">10</td> <td style="padding: 2px;">11</td> <td style="padding: 2px;">12</td> <td style="padding: 2px;">13</td> <td style="padding: 2px;">14</td> <td style="padding: 2px;">15</td> <td style="padding: 2px;">16</td> <td style="padding: 2px;">17</td> </tr> </table>				LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0			8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0																
		8	9	10	11	12	13	14	15	16	17																

Nom du Joueur

Sergent Arthol

Loyal

Nom du Personnage

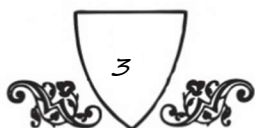
Alignement

Guerrier

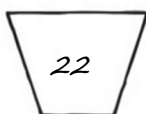
3

Classe

Niveau



Classe
d'Armure



Points
de Vie



CARACTÉRISTIQUES :

16	FORCE	+2	ajustement
10	INTELLIGENCE	-	ajustement
13	SAGESSE	+1	ajustement
12	DEXTÉRITÉ	-	ajustement
14	CONSTITUTION	+1	ajustement
14	CHARISME	+1	ajustement

JETS DE PROTECTION :

12	POISON OU RAYON MORTEL
13	BAGUETTE MAGIQUE
14	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE
15	SOUFFLE DU DRAGON
16	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

Maitrise de l'épée normale, dague, arc long et arbalète.

	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Nom du Joueur _____

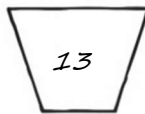
Ilyas, l'Ombre de l'Est *Chaotique*

Nom du Personnage Alignement

Voleur 4
Classe Niveau



Classe
d'Armure



Points
de Vie



CARACTÉRISTIQUES :

13	FORCE	+1	ajustement
14	INTELLIGENCE	+1	ajustement
10	SAGESSE	-	ajustement
15	DEXTÉRITÉ	+1	ajustement
11	CONSTITUTION	-	ajustement
16	CHARISME	+2	ajustement

JETS DE PROTECTION :

13	POISON OU RAYON MORTEL
14	BAGUETTE MAGIQUE
13	PÉTRIFICATION OU PARALYSIE
16	SOUFFLE DU DRAGON
15	SORTS, BÂTON OU BÂTONNET

COMPÉTENCES SPÉCIALES _____

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, Facultés de Voleurs, Vade Retro du Clerc, etc.

Porte une épée longue +1, armure de cuir +1, et a une dague ouvragée.

LANCER « POUR TOUCHER » REQUIS	CA	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

Alors que le sommeil t'enveloppe, tu te retrouves soudain dans une forêt inconnue, baignée d'une lueur nocturne irréaliste. Les arbres, aux troncs noueux et aux branches tordues, se dressent comme des sentinelles silencieuses. Un bruissement discret attire ton attention : une silhouette se dessine entre les troncs, avançant sans bruit dans la pénombre.

L'homme qui apparaît est grand et athlétique, vêtu d'une armure de bronze finement ouvragée. Ses cheveux auburn encadrent un visage grave, où brille un regard empli de détermination. Une épée, dont la lame semble luire d'une douce lueur, pend à son côté. Sans un mot, il te salue d'un léger hochement de tête, puis te fixe d'un regard plein de bienveillance et de force.

"Courageux défenseur, commence-t-il d'une voix profonde et assurée, j'ai observé tes exploits et j'admire ta ténacité. Je suis Halav, protecteur des Traladarans et gardien du feu de la bravoure. Tu as déjà fait preuve d'un grand cœur, mais ton périple n'est pas achevé."

D'un geste de la main, il t'invite à avancer à ses côtés. En un instant, la forêt s'évanouit autour de vous, remplacée par un souffle de vent glacé. Vous vous tenez désormais au sommet d'une haute montagne, la vue à couper le souffle. Le ciel nocturne s'étend à l'infini, constellé d'étoiles scintillantes.

En contrebas, plusieurs kilomètres plus loin, tu distingues la silhouette du lac de Crystallmere, où se dessinent de vieilles ruines à sa lisière. D'un doigt, Halav désigne un promontoire rocheux, à l'écart du château. De grands braséros y sont disposés en cercle, projetant une lueur vacillante sur un symbole argenté gravé au sol : un pentacle étincelant, chargé d'une aura sinistre.

"Vois-tu ce lieu ?" demande Halav, sa voix résonnant dans l'air clair des hauteurs. "Les forces que tu as déjà affrontées y préparent un sombre rituel, prêt à plonger ces terres dans le chaos. Si tu n'agis pas, le monde que tu connais — avec ses joies, ses peines, ses espoirs — ne sera plus qu'un souvenir pour les rares survivants de la catastrophe à venir."

Il pose une main sur ton épaule, son armure dégageant une légère chaleur qui contraste avec la morsure du vent.

"Hâte-toi, murmure-t-il, d'un ton à la fois grave et encourageant. "Ton courage t'a déjà mené loin, mais l'épreuve la plus dure reste à venir. Défends ces terres, protège ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes. C'est en cela que réside la véritable force du cœur traladien."

Le vent se met alors à souffler plus fort, soulevant des tourbillons de neige et de poussière. La vision se brouille, et la présence de Halav s'efface, te laissant seul au sommet de la montagne. Un instant plus tard, tu ouvres les yeux dans ta couche, le cœur battant et le souffle court, l'écho de la voix du roi-guerrier résonnant encore à tes oreilles

