

LE BOUCLIER DE BALTUS

Aventure D&D3 pour personnage de niveau 1 à 3

PROLOGUE

Cette aventure commence sur une route du nord, à quelques lieues d'Ukkel, une cité frontalière et chef-lieu de la baronnie d'Aiglepourpre, et destination du groupe des PJ.

Il y a de cela deux semaines, le paladin Gerarth Von Horst (de l'ordre de la Garde Dorée) recevait de ses supérieurs la délicate mission d'enquêter sur la disparition (ou le vol) d'une sainte relique, le Bouclier de Baltus, jusqu'ici exposée dans le temple de Pélor à Ukkel.

GERARTH VON HORST

Paladin niveau 5

Points de vie : 55

Initiative : +4

CA : 17 (+5 cotte de mailles, +2 Dex)

Attaques : Epée à deux mains (+8), Pic de guerre (+7)

Dégâts : Epée à deux mains (2d6+3, 19-20/x2), Pic de guerre (1d6+3, x4)

PX : aucun

Compétences : Equitation +7

Pouvoirs : Détection du mal, Imposition des mains (15 pdv), renvoi des morts-vivants.

Le chevalier n'avait que peu d'indices pour commencer son enquête si ce n'est la légende du fameux bouclier et le fait que la situation requérait qu'il se rende immédiatement sur les lieux.

Sur la route, il recruta deux hommes d'armes (un guerrier et un rôdeur) ainsi qu'un tire-laine (le roublard). Ce dernier ne lui inspirait visiblement que du mépris mais l'importance de la mission passait avant toute autre considération ; ce voleur pourrait infiltrer la pègre d'Ukkel et glaner plus de renseignements que lui ou n'importe quel membre de son groupe.

La solde du mercenaire et du rôdeur avait été fixée à 5po (+ 1po pour un jet de Cha contre un DD de 15) par jour.

Le voleur quant à lui était payé au forfait et devait recevoir en tout 500po, 100 avant la mission et 400po quand le travail serait fait (+100po pour un jet de Cha contre un DD de 15).

LES GOBELINS

La troupe cheminait donc vers le nord depuis quatre jours déjà, suivant l'une des routes reliant les marchés des villes du sud aux exploitations minières des nains dans les Montagnes Pourpres, loin au nord à la frontière de l'empire.

La troupe s'avance donc sur cette route ; de part et d'autre du chemin, la forêt profonde et emplie des bruits d'animaux alors que le soleil descend vers l'horizon.

Le soir s'annonce déjà, terminant une belle journée ensoleillée. Jusqu'à présent, le temps a été favorable aux PJ et Ukkel n'est plus qu'à 5 lieues ; ils devraient arriver le lendemain matin au plus tard.

Contre un test de Perception Auditive et Détection avec un DD de 15, le rôdeur (ou tout autre PJ) percevra une étrange odeur, nauséabonde, ainsi que des traces grossières aux abords de la route ; un silence anormal s'étend dans le sous-bois.

Une attaque se prépare.

L'odeur et les traces identifient sans équivoque les assaillants : des gobelins.

Alors que la troupe aborde un coude de la route, des grognements et des cris gutturaux se font entendre dans les fourrés. Une troupe de créatures grimaçantes au physique corrompu, aux yeux jaunes, les traits goblinoïdes caractéristiques de leur race impie, armées de masses et de lances surgissent des buissons et s'avancent, l'air menaçant sur la route.

GOBELINS

Points de vie : 5

Initiative : +1

CA : 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée)

Attaques : masse (+0), lance (+2)

Dégâts : masse 1d8-1, lance 1d6-1

PX : 75/gobelin

Trésors : 1d4pa et 1d10pc/gobelin

Si la moitié des gobelins sont tués et qu'il apparaît que le combat tourne en leur défaveur, le reste de la troupe prendra la fuite (possibilité de les pister Pistage DD 10).

La retraite est rapidement coupée par un second groupe de cet vermine gobeline. D'autres gobelins, dissimulés derrière les arbres et les fougères tentent d'atteindre les PJ avec des lances.

L'ANTRE DES GOBELINS

Il y a une grotte à environ une lieue de l'endroit de l'embuscade où les gobelins ont établi un campement.

Ils sont commandés par un ogre nommé Ur'Tock.

Les gobelins campent à l'entrée de la caverne tandis qu'Ur'Tock a aménagé le fond de la grotte et y a entassé le fruit des rapines de sa bande.

L'odeur qui règne dans la caverne est insoutenable : les ogres comme les gobelins n'ont que des notions très rudimentaires de l'hygiène.

Gerarth trouve la présence des gobelins étrange, surtout si près d'Ukkel. Il en fait part aux PJ et décide d'interroger le baron Valérius d'Aiglepourpre dès leur arrivée dans la cité.

Les forêts du nord ne sont pas peuplées que d'animaux inoffensifs et de gibier ne demandant qu'à être chassé. De terribles prédateurs rôdent dans les sous-bois.

Lancez 1d6 et consultez la table de rencontre suivante :

- 1-2 : Aucune rencontre*
- 3-4 : Un sanglier furieux charge le groupe. Pdv 20 ; Init. +1 ; CA 15 ; Att. +2 ; Crocs 1d6 ; PX 150*
- 5 : Le groupe dérange un blaireau. Pdv 15 ; Init. +2 ; CA 16 ; Att. +4 ; Griffes 1d4, Morsure 1d6+2 ; PX 200*
- 6 : Le groupe passe à proximité de la tanière d'un énorme ours-hibou. Pdv 40 ; Init. +1 ; CA 15 ; Att. +6 ; Griffes 1d6+5, Morsure 1d8+2 ; PX 600*

L'AUBERGE EN RUINES

A la nuit tombée, la troupe arrive à proximité d'un bâtiment en ruines, apparemment une ancienne auberge ; peut-être un endroit pour bivouaquer.

Les murs sont encore en bon état et la toiture, bien que percée à plusieurs endroits, offre encore un abri suffisant pour la nuit.

La végétation a envahi les écuries dont il ne subsiste guère que les poutres principales et une portion de toiture aux tuiles branlantes.

Si aucun des PJ ne le propose, Gerarth établira un tour de garde. Des gobelins rôdent dans les bois, il n'est pas superflu de faire preuve de prudence.

LES GOBELINS, LE RETOUR

Si les PJ n'ont pas trouvé la tanière d'Ur'Tock et de sa vermine goblinoïde, ceux-ci les assailliront pendant la nuit.

Il est possible d'entendre les gobelins approcher avec un jet de Perception Auditive ou Détection avec un DD de 18, à condition d'être de garde.

L'attaque est rapide et violente. Les gobelins se ruent dans les ruines en poussant des cris stridents tandis que l'ogre s'avance au milieu d'eux en faisant d'impressionnants moulinets avec sa massue épaisse comme un tronc d'arbre.

UR'TOCK, OGRE

Points de vie : 30

Initiative : -1

CA : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau)

Attaques : massue géante (+8)

Dégâts : massue géante 2d6+7

PX : 600

Trésors : 2d10+10po, 2d6pa, 1d6pc

Si les PJ s'en sortent, le reste de la nuit sera calme.

ARRIVEE A UKKEL

Le lendemain matin, après quelques heures de route, le groupe arrive en vue d'Ukkel.

Gerarth explique aux PJ le peu d'informations dont il dispose dans cette affaire.

Il y a deux semaines, le Bouclier de Baltus, une relique sainte et très ancienne, a disparu du temple de Pélor où il était exposé depuis près de huit siècles.

Les autorités locales n'ont encore rien trouvé.

L'ordre de Pélor craint que ce vol ne déstabilise la région et ne provoque un exode massif des populations frontalières. En effet, le Bouclier symbolisait la bravoure et la vaillance et protégeait la région des raids gobelins.

L'attaque des gobelins la nuit dernière semble confirmé la légende.

Bref, il faut mettre au point un plan afin de glaner un maximum d'informations concernant la disparition du bouclier, bien que Gerarth semble déjà persuadé qu'il s'agit d'un vol.

Les différents endroits à visiter dans la cité sont les suivants : le temple de Pélor, le relais de la Garde Dorée, le donjon du baron Valérius d'Aiglepourpre et les auberges de la cité (l'auberge des Anneaux d'Or est la plus connue ; la taverne du Crâne Noir est la plus malfamée).

LE TEMPLE DE PELOR

Le prêtre en charge du temple, un certain Demetrius, est sous le choc de cette disparition qui a déjà pris des airs de malédiction pour bon nombre de croyants. Depuis les faits, Demetrius et ses disciples prient Pélor à longueur de journée, espérant un miracle.

D'après Demetrius, cette disparition ne peut être que l'oeuvre d'un être malfaisant et sans scrupules.

Hélas, les autorités se perdent en conjectures et lui-même ne s'explique pas comment on a osé dérober la sainte relique.

Il n'est malheureusement pas versé dans le métier des armes et encore moins dans l'art des investigations.

Il s'en remet donc à Gerarth et à la Garde Dorée pour élucider cette navrante affaire et ramener la relique dans le temple qu'elle n'aurait jamais dû quitter.

En attendant, il va organiser une grande procession dans la cité afin de demander le pardon du dieu Pélor pour avoir perdu sa relique (cfr. la légende du Bouclier de Baltus).

INDICES

Le temple n'est pas vraiment gardé. Personne n'oserait commettre un vol dans un endroit sacré, du moins c'est ce que croyait Demetrius, le prêtre en charge de ce lieu saint.

Un jet de Fouille contre un DD de 15 permettra à un voleur de repérer des traces suspectes sur le haut d'un des murs d'enceinte de l'édifice sacré : la morsure de plusieurs grappins. Au pied de ce mur, plusieurs traces très légères, des empreintes de chaussures de cuir. S'il s'agit bien d'un vol, il a été perpétré par des professionnels sans aucun doute possible.

Un jet de Pistage contre un DD de 18 permettra à un rôdeur de tracer une piste partant du mur d'enceinte (là où les voleurs ont franchi la muraille) jusqu'au temple lui-même. La piste est à peine visible et quelques jours de pluie l'ont sérieusement mise à mal.

Contre un DD de 20, le rôdeur remarquera également d'autres traces, encore plus légères que celles des voleurs ; ce sont des traces de bottes en cuir souple mais dont les semelles semblent avoir été fabriquées pour ne laisser que d'infimes traces voire aucunes. De telles bottes sont de fabrication elfique.

Gerarth en arpentant le temple ressent comme un malaise, les restes du passage d'un être hautement maléfique en ces lieux. Son sentiment est qu'une créature malfaisante est venue dans le temple et en est repartie, mais cela est très diffus.

DEMETRIUS

Prêtre humain niveau 3 de Pélor

Points de vie : 20

Initiative : -1

CA : 10 (pas d'armure)

Attaques : bâton (+1)

Dégâts : bâton (1d6)

PX : aucun

Sorts : Lumière, Soins superficiels, Assistance divine, Aide, Bénédiction de l'eau

Ses disciples

Prêtre Humain niveau 1 de Pélor

Points de vie : 6

Initiative : +0

CA : 10 (pas d'armure)

Attaques : bâton (+1)

Dégâts : bâton (1d6)

PX : aucun

Sorts : Lumière, Soins superficiels

Demetrius tient à aider Gerarth et ses hommes dans leurs recherches. Il ne peut hélas pas faire grand chose d'autre que de prier Pélor et donne à chacun des membres du groupe deux fioles contenant d'après ses dires une potion curative (1d6+3).

LE RELAIS DE LA GARDE DOREE

La relais est une bâtisse fortifiée adossée aux remparts de la ville, près de la porte nord. Il est tenu par Rodolf, un ancien paladin.

Il cache les raisons qui l'ont poussé à se retirer du service actif de la Garde Dorée.

Malgré sa déchéance, il continue à servir l'ordre du mieux qu'il peut.

Rodolf a un sérieux problème avec l'alcool. C'est cela qui a provoqué sa déchéance du statut de paladin voici presque dix ans déjà. Bien entendu, il n'en parlera qu'après avoir ingurgité une grande quantité d'alcool.

Rodolf logera Gerarth et ses hommes et prendra soin de leurs montures.

Le relais compte une dizaine de chambres, plutôt des cellules (au sens monastique du terme) certes spartiates mais raisonnablement confortables.

INDICES

Les indices ci-dessous sont plutôt des renseignements donnés par Rodolf sur la cité.

Le baron Valérius d'Aiglepourpre, jadis un combattant valeureux, est âgé et malade. Son fils, Ivan, est aussi faible de corps que d'esprit et incapable de diriger la baronnie comme il se doit.

Le vieux baron craint fort qu'à sa mort, Ukkel et le domaine d'Aiglepourpre ne deviennent les témoins de sanglants combats de succession entre son fils et les vassaux.

La disparition du Bouclier est perçu par la population comme un mauvais présage. Les gens commencent à murmurer. L'inquiétude gagne d'autant qu'on a revu des troupes de gobelins rôder dans la région. Certains n'ont pas hésité à faire le lien entre la disparition du Bouclier et le retour de la vermine gobelinoïde.

Si les PJ veulent des renseignements, ils pourront certainement en avoir à l'auberge des Anneaux d'Or, la meilleure de la ville ; ou à la taverne du Crâne Noir, le QG de la guilde des voleurs d'Ukkel, à ce qu'on dit.

RODOLF

(Ancien paladin)

Guerrier humain niveau 3

Points de vie : 30

Initiative : +2

CA : 15 (+5 cotte de mailles)

Attaques : Hache d'armes (+3)

Dégâts : Hache d'armes (1d8, x3)

PX : aucun

LE BARON D'AIGLEPOURPRE

Valérius d'Aiglepourpre reçoit courtoisement le paladin et ses suivants.

Il demande des nouvelles de l'impératrice et des affaires intérieures de l'empire mais très vite la conversation tourne autour d'Ukkel et de l'affaire du Bouclier.

Valérius déplore grandement la disparition de la sainte relique. Malheureusement, les recherches menées jusqu'ici n'ont rien donné.

Il s'en remet à Gerarth.

VALERIUS D'AIGLEPOURPRE

Guerrier humain niveau 5, âgé et malade

Points de vie : 40

Initiative : -1

CA : 10 (pas d'armure)

Attaques : Epée longue (+5)

Dégâts : Epée longue (1d8, 19-20/x2)

PX : aucun

Alors que Gerarth s'entretient avec le vieux baron, un jeune homme maigre et débraillé dans ses habits de luxe, le visage torve et le regard fuyant fait irruption dans la pièce.

« Père, qui sont ces étrangers ? », demande-t-il abruptement.

Le baron s'excuse d'abord auprès de Gerarth pour le manque de manière de son fils puis d'un ton de remontrance étouffé dans une quinte de toux, il renvoie le jeune homme qui quitte la pièce non sans avoir examiné les PJ d'un oeil noir où brille la folie.

« Mon fils est le désespoir de ma vieillesse. Il devra pourtant me succéder à ma mort prochaine. Pélor seul sait ce qu'il adviendra alors d'Aiglepourpre », murmure le baron entre deux toussotements.

INDICES

Une petite visite du donjon peut être riche d'enseignements. Dans les cuisines et les écuries, on parle de voyageurs assaillis par des maraudeurs gobelins. Les gardes causent entre eux de la dernière folie du fils du baron : vêtir un chien à la manière d'un domestique et lui apprendre des tours. « Pour sûr, il a une araignée au plafond, cet enfant-là », déclare l'un des gardes en riant de bon coeur. « Ne ris pas trop vite », le reprend l'autre, « le baron Valérius est au plus mal. Avant longtemps, tu devras peut-être faire le beau devant le fils ». Sur ces mots, l'autre cesse de rire.

Les appartements du baron sont des plus classiques, richement meublés.

Ceux de son fils sont dans un désordre indescriptible et le jeune homme interdit aux domestiques d'y pénétrer. Dans un coffre cadenassé repose un bien étrange masque de cuir.

IVAN D'AIGLEPOURPRE

Ensorceleur humain niveau 1

Points de vie : 10

Initiative : +1

CA : 11 (+1 Dex)

Attaques : Dague (+1)

Dégâts : Dague (1d4, 19-20/x2)

PX : 300

Sorts : Projectiles magiques (1d4+1), Rayon de givre (1d3)

L'AUBERGE DES ANNEAUX D'OR

C'est le meilleur établissement de la ville : 2po pour la nuit ou 5pa pour passer la nuit dans les écuries.

On y sert la meilleure bière naine du pays et les plats les plus succulents.

Il y a là des négociants du sud venus acheter des pierres précieuses et des gemmes brutes aux mineurs nains.

Quelques voyageurs de passage et un jeune érudit de Sundol, un certain Orin Valafor. Il se dit archéologue, un bien étrange métier qui consiste d'après ces dires à l'étude des civilisations passées.

Il y a aussi un groupe de nains qui, comme d'habitude, s'enivrent bruyamment.

INDICES

Les négociants parlent de la présence de gobelins dans la région : très mauvais pour le commerce. Ils n'ont pas encore osé s'attaquer aux convois de gemmes brutes qui descendent des Montagnes Pourpres mais cela ne serait tarder.

Le groupe de nains discutent bruyamment autour d'énormes chopes de bière. L'un d'eux raconte comment ses deux fils ont mis en déroute un groupe de maraudeurs gobelins qui rôdaient un peu trop près de l'exploitation familiale. « C'est pas demain la veille que cette vermine mettra la patte dans ma mine », annonce fièrement l'un d'eux.

Orin Valafor, l'érudit, s'enquière de la présence dans la région d'un ancien temple du dieu Nérull. Sans doute a-t-il parlé un peu fort : le silence se fait dans l'auberge et plusieurs regards inquiets se tournent vers le jeune homme. Certains murmurent une prière à leur dieu. C'est le tenancier de l'auberge qui brise le silence de sa voix de basse et annonce que le jeune homme offre une tournée générale. Sur ces sages paroles, les conversations reprennent...

Le tenancier attrape le jeune homme par le col et le prévient : « mon garçon, y a des choses dont on ne parle pas ici, tu vois. Alors maintenant, tu me donnes 6po pour la tournée générale et tu cesses de dire des âneries. Ce temple n'a jamais existé, vu ! »

Apparemment, l'évocation de ce lieu maudit est à éviter.

Si les PJ prennent Orin Valafor à part et l'interroge (à voix basse) sur ses motivations, celui-ci leur expliquera son métier et pourquoi il cherche ce temple.

D'après une ancienne légende, le temple est le tombeau d'une antique divinité, peut-être un demidieu engendré de Nérull lui-même. Depuis plusieurs années déjà, Orin est la recherche d'anciens temples et lieux de culte abandonnés. Celui-ci est vaguement décrit dans un antique grimoire qu'il a trouvé dans les bibliothèques de Sundol et on y fait mention outre du demi-dieu d'un trésor enfoui par les derniers adorateurs de Nérull, voici près de deux milles ans.

Bien entendu, Orin Valafor se désintéresse totalement de l'or, c'est l'intérêt religieux et surtout scientifique qui l'anime.

LA TAVERNE DU CRANE NOIR

Cette taverne se trouve dans les bas quartiers d'Ukkel.

Arpenter les ruelles des bas quartiers est une activité plutôt hasardeuse.

Lancez 1d6 et consultez la table de rencontre suivante :

1-2 : Aucune rencontre

3-4 : Une bande de mendiants rendus fous par la faim et la misère assaille le groupe.

Pdv 10 ; Init. -1 ; CA 10 ; Att. +1 ;

Coup de poing 1d4, Bâton 1d6+1 ; PX 20

5 : Les rues sont un vrai coupe-gorge. Des tire-laine tendent une embuscade aux PJ.

Pdv 20 ; Init. +3 ; CA 14 ; Att. +4 ;

Dague 1d6+1, fronde 1d4+1 ; PX 200

6 : ???

On y sert de l'alcool frelaté et de la bière tiède. La clientèle de ce genre d'endroit est pour l'essentiel composée de voleurs, mercenaires sans scrupules, hommes de main à la petite semaine, trafiquants et autres notaires.

C'est aussi, dit-on, un endroit fréquenté par Zardo, le maître de la guilde des voleurs locale.

Autant le commerce est florissant à Ukkel, autant la guilde des voleurs est riche.

Aux PJ de trouver un moyen de contacter ce Zardo ou un de ses hommes de main. La méthode la plus simple et la plus directe consiste à glisser quelques pièces d'or au tavernier qui leur demande de revenir le lendemain à minuit. « Zardo vous rencontrera », promet-il en empochant les pièces.

Les PJ sont libres de rester encore un peu dans la taverne mais c'est à leurs risques et périls. L'endroit est dangereux et les rixes y sont fréquentes.

A peine sont-ils sortis de la taverne qu'au détour d'une ruelle, trois hommes leur barrent la route, la dague prête à jaillir.

« Tu veux voir Zardo, qu'il paraît ? », demande l'un d'eux en ricanant. Deux autres voleurs se sont glissés dans le dos des PJ, leur condamnant toute retraite.

Si les PJ acceptent d'être désarmés et qu'on leur bande les yeux, ils seront emmenés auprès de Zardo. Dans le cas contraire, les voleurs disparaîtront dans le dédale de ruelles des bas quartiers.

LES VOLEURS

Voleur humain niveau 2

Points de vie : 15

Initiative : +2

CA : 14 (+2 armure de cuir, +2 Dex)

Attaques : Dague (+3), Epée courte (+2)

Dégâts : Dague (1d4+1, 19-20/x2), Epée courte (1d6+1, 19-20/x2)

PX : 250

Compétences : crochetage +2, vol à la tire +5, fouille +4, détection +1, perception auditive +2

Un voleur expérimenté pourra toujours tenté de les suivre, aux risques de tomber dans une embuscade..

ZARDO, CHEF DES VOLEURS

Le lieu où réside Zardo est secret.

Si un des PJ a suivi les voleurs sans se faire repérer, il découvrira la tanière de Zardo : les caves d'un vieux temple abandonné (dédié à Moradin, dieu des nains) servant aujourd'hui d'entrepôts pour un trafiquant aux services de la Guilde des Voleurs.

Zardo écoute les PJ avec attention.

Puis, après avoir réfléchi quelques instants tout en sirotant une coupe de vin, il déclare : « Et si c'était moi et mes hommes qui avions dérobé ce fameux bouclier, qu'aurais-je à gagner en vous le révélant ? » Zardo est bien entendu insensible aux considérations religieuses ou morales. C'est de l'or qu'il veut.

INDICES

Si les PJ savent se montrer persuasif, Zardo acceptera de leur expliquer ce qu'il sait de cette affaire et le rôle qu'il y a joué : c'est effectivement la Guilde des Voleurs qui a dérobé le fameux bouclier. Mais son rôle s'arrête là.

Le commanditaire, le visage dissimulé sous un masque de cuir, leur a offert la modique somme de 2000po pour aller voler ce bouclier et le déposer à un certain endroit : le collecteur principal des égouts de la cité.

Zardo est du genre réglo avec la clientèle.

Et le client, quant à lui, avait bien déposé la somme convenue à l'endroit convenu.

« J'ai donc laissé le bouclier et à empocher l'or. Seul Snafin-la-fouine a voulu faire le malin et rester pour voir la gueule du commanditaire », explique-t-il. On l'a retrouvé le lendemain, flottant dans les douves, une flèche dans le corps.

La flèche, Zardo l'a récupéré. « Un souvenir » qu'il disait. Après un examen rapide, il est évident que cette flèche, courte et empennée

de noir, à la pointe légèrement barbelée et enduit d'un poison mortel, est de fabrication elfique. Mais pas des elfes de la surface, non, des elfes des noirs profondeurs de la terre, des elfes noirs (connus aussi sous le nom de drows). Et le poison dont est enduite la pointe de la flèche est le Sang de Loth, une substance mortelle.

ZARDO

Voleur humain niveau 5

Points de vie : 30

Initiative : +3

CA : 15 (+2 armure de cuir, +3 Dex)

Attaques : Dague (+3), Epée courte (+2)

Dégâts : Dague (1d4+2, 19-20/x2), Epée courte (1d6+2, 19-20/x2)

PX : 500

Compétences : crochetage +5, vol à la tire +7, fouille +8, détection +3, perception auditive +6

LA VERITE

Ce paragraphe reprend tous les événements de cette aventure mais à la lumière des différents indices.

Un mystérieux drow a engagé Zardo et sa Guilde afin de dérober le Bouclier de Baltus et de le déposer dans le collecteur principal des égouts de la cité.

Le fils du baron, bien que faible d'esprit, est impliqué dans cette affaire et semble avoir joué le rôle du commanditaire, sans doute manipulé par le drow.

Le retour des gobelins dans la région n'est pas étranger au vol du bouclier. Le drow est sans doute leur chef et les gobelins ont pour mission de le seconder et de semer la panique dans la région, renforçant les croyances concernant le Bouclier de Baltus.

Les nains mineurs des Montagnes Pourpres ont vu et chassé des gobelins. Ceux-ci cherchaient le temple de Nérull. C'est ce même temple qu'Orin Valafor recherche mais pour des buts tout autres.

Que compte faire le drow avec un bouclier béni du dieu Pélor ?

Quel est le lien entre le bouclier et le temple de Nérull ?

LE TEMPLE DE NERULL

(extraits des écrits de Flagan-l'ancien)

Jadis, le dieu Nérull, divinité de la Mort, était prié par les races les plus impies et les plus repoussantes, tels les drows, les ogres, les orques, les gobelins et les trolls.

Au début de l'empire, les soldats impériaux livrèrent d'effroyables batailles contre les hordes sauvages dirigées par de puissants nécromants voués à Nérull.

A cette époque, de nombreux temples furent abandonnés, non sans avoir été protégés par de puissants sortilèges et des pièges aussi mortels que vicieux.

On dit que chacun de ces temples maudits abrite un rejeton de Nérull, une entité semi-divine malveillante qui y sommeille en attendant le retour des armées des morts. Le sortilège qui plonge ce monstre dans un sommeil éternel ne peut être brisé qu'au prix d'une énergie magique considérable. Cette énergie peut être obtenu par exemple en corrompant une relique sainte au moyen des rituels appropriés. L'aura bénéfique de la relique se change alors en puissant rayonnement mauvais capable de réanimer les rejets de Nérull.

PISTER LE DROW ET LES GOBELINS

Le collecteur des égouts est un endroit pestilentiel et infesté de vermine.

Les égouts de la plupart des cités de l'empire sont le domaine de la vermine et de créatures malfaisantes ou tout simplement des charognards et des nécrophages.

Lancez 1d6 et consultez la table de rencontre suivante :

1-2 : Aucune rencontre

3-4 : Une créature répugnante, sorte d'asticot énorme à la tête garnie de petites tentacules urticantes s'extirpe d'un conduit d'écoulement et s'avance, menaçant, vers le groupe.

Pdv 40 ; Init. -1 ; CA 13 ; Att. +1 ; Tentacules 1d4 pendant 1d4 rounds ; PX 300.

5 : Le passage semble obstrué par une substance gélatineuse en partie transparente. La chose semble vivante et chemine lentement vers le groupe.

Pdv 58 ; Init. -5 ; CA 5 ; Att. +1 ; Choc 1d6+4, acide 1d6 ; PX 600

6 : Une bande de petites créatures reptiliennes armées de dagues et de lances surgissent de tout côté. Les kobolds sont parmi les créatures peuplant les conduits et les passages obscurs et humides les bestioles les plus perverses et les plus nuisibles.

Pdv 4 ; Init. +1 ; CA 15 ; Att. +2 ; Dague 1d6+1, Lance 1d6+2 ; PX 50

Le pistage d'un drow est quasiment impossible dans un endroit pareil (Pistage DD 25).

Par contre, non loin de l'endroit où le corps de Snafin la fouine a été découvert, il est possible (Pistage DD 15) de retrouver la trace des gobelins (et peut-être du drow).

Cette piste s'enfonce dans la forêt, vers le nord. Après trois jours de pistage, le groupe approche des contreforts des Montagnes Pourpres.

Un jet de Sens de l'Orientation DD 15 localise le groupe à une journée au plus d'une mine naine, sans doute celle dont les occupants

ont pourchassé un groupe de gobelins. Gerarth ressent une aura maléfique dans les alentours, comme une présence mauvaise et ancienne.

Toujours en suivant la piste des gobelins, le groupe s'approche d'un étrange édifice : un monolithe noirâtre planté au milieu de la forêt.

Il est grossièrement sculpté, lui donnant l'apparence d'une gigantesque crâne : le temple de Nérull.

La bouche béante du crâne dessine une porte.

Des gobelins campent à l'entrée du temple.

LE TEMPLE DE NERULL

Le drow et quelques gobelins sont vraisemblablement entrés dans le temple de Nérull.

Il va donc falloir que les PJ y pénètre également (voir plan ci-joint).

ZANTHIL DO REGN'D, LE DROW

Ensorcelleur elfe niveau 4

Points de vie : 30

Initiative : +5

CA : 18 (+2 armure de cuir, +5 Dex, +1 naturelle)

Attaques : Dague (+3), Epée courte (+5), Arc (+4)

Dégâts : Dague (1d4+2, 19-20/x2), Epée courte (1d6+2, 19-20/x2), Arc (1d6+1, x3, poison)*

PX : 1000

Compétences : perception auditive +6, détection +5

Sorts :

- Rayon de givre (1d3)

- 2 Projectiles magiques (1d4+1)

- Alarme

- Décharge électrique (1d8+4)

- Lévitacion

- Flèche acide de Melf (2d4 pendant 2 rounds)

- Boule de feu (4d6)

() le poison est le Sang de Loth, une substance mortelle (JdS Vigueur 20)*

Ci-après, la description des créatures hantant le temple de Nérull :

MOMIES

Points de vie : 13

Initiative : +2

CA : 14 (+4 naturelle)

Attaques : Griffes (+1)

Dégâts : Griffes (1d6)

PX : 100

MOINES ZOMBIS

Points de vie : 20

Initiative : -1

CA : 11 (+1 naturelle)

Attaques : Griffes (+2)

Dégâts : Griffes (1d6+1)

PX : 150

REJETON DE NERULL

Points de vie : 80

Initiative : +3

CA : 18 (+8 naturelle)

Attaques : Tentacules (+6), Mâchoire (+4), Griffes (+6)

Dégâts : Tentacules (1d4+2), Mâchoire (2d6+1), Griffes (1d10+2)

PX : 1200

Pouvoirs : Terreur (JdS DD 20 ; si échec -2 aux jets d'attaque pendant 1d6+2 rounds)

Le rejeton de Nérull est une énorme abomination, amas tentaculaire de griffes et de mâchoires aux dents acérées dont la seule vue rend fou de terreur.

EPILOGUE

Si les PJ réussissent à déjouer les plans du drow et récupérer le bouclier, ils ne leur restera plus qu'à rapporter la précieuse relique au temple de Pélor à Ukkel.

Gerarth les payera selon le contrat et prendra congé d'eux : le devoir et le combat contre le mal l'appelle toujours quelque part.

Les PJ sont libres de rester quelque temps à Ukkel ; le temple de Pélor leur offre l'hospitalité.

LE BOUCLIER DE BALTUS

Sainte relique de Pélor

Ce bouclier a été béni par le dieu Pélor lui-même et ne peut être porté que par des personnes d'alignement bon et pour oeuvrer pour le bien.

Dans ces conditions, le bouclier initialement +2 (un écu en acier) à la CA devient un bouclier +4 et émis une aura bénéfique donnant un bonus de +1 à l'attaque contre les créatures maléfiques. Ces dernières subissent l'influence de l'aura du bouclier, ce qui se traduit par un malus d'un point à l'attaque.

PLAN DU TEMPLE

Le temple de Nérull se présente en surface comme un énorme rocher au milieu de la forêt, un monolithe noir grossièrement sculpté à l'apparence d'un crâne dont la bouche serait l'entrée.

La végétation a envahi les abords de l'édifice maudit.

Les gobelins ont établi un campement devant l'entrée.

A) La salle des idoles; fouille avec un DD de 15 pour découvrir les passages secrets derrière les idoles du dieu de la Mort.

B) La salle des sarcophages; elle abrite d'horribles momies.

C) Les cellules des moines de Nérull abritent encore ceux qui ont été condamnés à servir le dieu de la Mort jusqu'à la fin des temps.

D) Petite salle des offrandes à Nérull; fouille avec un DD de 20 pour découvrir le passage secret.

E) La grande salle des offrandes à Nérull; le plafond de cette salle est soutenu par quatre colonnes et les murs sont garnis de tapisseries moisiées; fouille avec un DD de 20 pour découvrir le passage secret.

LE TEMPLE DE NERULL

F) La salle du gouffre où repose le rejeton de Nérull; un autel de pierre noire sert à catalyser l'énergie magique et l'incantation provoque le réveil de la créature d'outre-tombe après 1d6+2 rounds.

Trappe (1d6 points de dommages); fouille avec un DD de 15 pour la découvrir.

