

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LE VILLAGE ABANDONNÉ

Les aventuriers (les PJ) ont pris la route de l'ouest; après avoir franchi le pont qui enjambe la rivière Oustre à proximité du poste de garde ouest, ils abordent l'orée du Bois Maudit.

Leur mission (initiée par Dagmar) est de patrouiller le long de la frontière ouest; on dit que des orcs et des gobelins rôdent dans ces bois; pourtant, d'après les gens de SombreVal et les gardes du poste frontière, le danger viendrait plutôt du village abandonné qui se situe le long de la route à une bonne journée de marche de la frontière. On le dit hanté et les voyageurs préfèrent faire un long détour de plusieurs jours plutôt que de traverser cet endroit.

De plus, les bois profonds au sud du village ont une mauvaise réputation.

On raconte qu'une mort atroce attend l'imprudent qui s'y aventurerait.

Pour l'heure, les PJ sont toujours sur la route, à deux lieues du poste de garde.

La route est une ancienne voie impériale pavée. Bien que les abords de la route soient envahis par les ronces et que des touffes d'herbe percent ça et là entre les joints, ce chemin reste nettement plus praticable que d'hypothétiques sentiers forestiers au sud et au nord de la route.

En marchant bien, les PJ peuvent espérer atteindre le village abandonné avant la tombée de la nuit.

RENCONTRE(S) ALÉATOIRE(S)

Si les PJ ont déjà fait les aventures du Trou aux Orcs et de la Chasse aux gobelins, utilisez la table de rencontres du document intitulé Sombreval pour animer un peu leur voyage vers le village abandonné, en évitant les rencontres avec des orcs ou des gobelins (vu que ceux-ci ont été chassés par les PJ).

Si par contre les gobelins ou les orcs sont toujours en activité dans la région, il est plus que probable que les PJ rencontrent un groupe de l'une ou l'autre de ces créatures.

ARRIVÉE AU VILLAGE

Après une bonne journée de marche en suivant la route de l'ouest, alors que le jour commence à décliner, les PJ arrivent en vue des premières maisons du village abandonné.

L'endroit est lugubre et désert. Du village, il ne subsiste que des masures aux fenêtres noires, aux toits en partie effondrés, dans un état d'abandon complet. L'endroit est inoccupé depuis près de dix ans d'après ce que les PJ ont entendu dire.

Pourtant, ils aperçoivent un lueur venant d'une cahutte au centre du village.

De la fumée s'élève de la cheminée et la lumière vacillante d'une lanterne filtre à travers un volet de bois mal ajusté.

Il y a donc encore au moins un habitant au village.

RENCONTRE AVEC UN VIEIL ERMITE

Dans la cahutte, un vieil homme, le dos vouté, assis sur un petit tabouret devant un maigre feu.

Il remue les braises avec le bout de sa canne et ne semble pas surpris de voir les aventuriers entrer dans sa maison.

« Salutations, voyageurs. Cela fait bien longtemps que personne n'ose plus s'approcher du village. Cela me fait chaud au cœur de voir des visages humains, moi qui vit ici seul depuis tant d'années. Approchez-vous donc que je vous vois. Mes vieux yeux n'ont plus l'acuité d'autrefois et mes vieilles jambes ne me soutiennent plus. »

Le vieux homme fait mine de se lever pour accueillir les nouveaux venus; il s'appuie douloureusement sur sa canne.

« Je me nomme **Pramas**. Je suis le dernier habitant de ce village, qui se nommait jadis Fond-de-Bois. Les autres sont morts ou on suivit les Ombres, ce qui revient au même. Ils ne reviendront plus... je ne suis qu'un vieux fou. Je devrais partir... je suis fou de rester. »

Et il se met à sangloter.



LA RELIGION NOIRE

Les habitants du village de Fond-de-Forêt étaient d'humbrs bûcherons, des gens simples, pauvres mais heureux. Un jour, un prêtre mauvais nommé **Volker**, adepte de la Religion Noire, est arrivé au village. Il y a installé une chapelle. A force de prêches et de vaines promesses, il a recruté des fidèles parmi les gens du village. Les uns après les autres, les habitants du village sont devenus des adeptes de la Religion Noire. Aujourd'hui, il ne reste plus que le vieux Pramas.

Les habitants du village sont devenus des monstres au service du prêtre mauvais et de sa sombre divinité.

Sous la chapelle, le prêtre mauvais a découvert un réseau de tunnels où il se terre avec des adeptes.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LA CHAPELLE MAUDITE

Le vieux Pramas a prévenu les PJ : « Il ne faut pas traîner dans les rues du village à la nuit tombée. C'est dangereux. Les Ombres rôdent et emmènent avec elles tous ceux qu'elles rencontrent. Elles les emmènent dans les profondeurs, là où le Dieu Maudit réside. »

Si les PJ demandent d'où viennent les Ombres, le vieux Pramas leur indiquera un bâtiment de pierre au centre du village. L'endroit semble être une chapelle. L'architecture en est simple : un bâtiment rectangulaire, aux murs percés d'étroites fenêtres, une entrée formée par une arche de pierre et fermée par une lourde porte de bois.

A l'intérieur, une salle avec des bancs et au fond, sur une estrade, un autel de pierre.

Dès que les PJ entrent dans la chapelle, ils sont assaillis par quatre créatures humanoïdes à la peau sombre.

La lumière chiche de l'endroit ne leur permet pas de détailler les monstres.

Ce n'est qu'après l'affrontement qu'ils se rendent compte qu'il s'agit d'êtres humains. Leur peau est comme couverte d'un vernis noirâtre qui disparaît progressivement après la mort.

Quelques minutes plus tard, les corps ont repris une apparence humaine.

Leurs traits sont amincis et leurs corps décharnés par les privations mais il s'agit bien d'êtres humains.

A en juger par les habits qu'ils portent, ces gens sont des habitants du village.

Voilà donc ce que sont devenus les habitants du village.

Quelle infâme religion peut transformer des êtres humains en monstres noirs et sans âme.

Derrière l'autel de pierre, les PJ découvrent l'entrée de ce qui semble être un tunnel.

LES TUNNELS

Le souterrain semble être un ouvrage très ancien, largement antérieur à l'installation des villageois dans la région.

Sans doute le prêtre mauvais a-t-il découvert son existence lorsqu'il a aménagé la chapelle.

1) Après une bonne cinquantaine de mètres, le passage débouche sur une petite salle aux parois couvertes de symboles étranges, arachnéens.

Dans la salle, 3 humains à la peau noire, des Ombres, serviteurs de la Religion Noire, montent la garde. Ils attaquent les PJ dès leur entrée dans la salle.

Les Ombres, comme dans la chapelle, sont des villageois asservis par le Limon.

Un PJ prêtre, elfe ou magicien a une chance de reconnaître les runes qui courent sur les murs de la salle : il s'agit de l'écriture de la race impie des Elfes Noirs, connus aussi sous le nom de Drows.

Les PJ vont devoir explorer le complexe souterrain ; ils découvriront le temple de **Lloth** où se terre **Volker**, le prêtre maudit. Ils devront aussi affronter les araignées géantes, gardiens de l'idôle de la déesse-araignée.

2) Un tunnel aux parois de pierre descend dans les profondeurs. Après un coude vers l'est, le passage devient un escalier aux marches usées et légèrement humides (glissantes).

3) Le tunnel débouche sur une salle dont la partie centrale est constituée d'une large fosse remplie de Limon noir. L'air est malsain et les PJ éprouvent des quelques difficultés à respirer.

Pour franchir la fosse, il faut longer les murs à droite ou à gauche pour accéder au tunnel qui continue de l'autre côté de la fosse.

Les pavés sont humides et glissants. Un faux pas risque de précipiter l'imprudent dans la fosse à Limon, avec les conséquences qu'on connaît.



LES OMBRES

Les Ombres sont des êtres humains devenus adeptes de la Religion Noire et dont le corps a été perverti par le Limon, une substance maudite utilisée par les prêtres de cette religion pour asservir les adeptes et en faire des monstres sans âme.

On ne peut délivrer les Ombres que par le mort ou en détruisant l'amulette arachnéide que porte le prêtre et qui lui assure le contrôle des Serviteurs.

La Religion Noire tire ses origines d'une secte d'adorateurs de **Lloth**, la déesse-araignée des elfes noirs, qui règne sur les cités souterraines du Monde d'En Bas. Certains humains, des sorciers et des prêtres maudits, ont commercé avec les drows et ont adopté certaines de leurs croyances, devenus les dogmes de la Religion Noire.

Le Limon (Noir) qui couvre la peau des adeptes est une substance magique extrêmement puissante mais aussi très dangereuse pour celui qui la manipule.

Caractéristiques techniques :

DV 1 ; CA 8 ; Att. 1D6 ; JdS : G1 ; XP 20



LES ARAIGNÉES GÉANTES

Les Araignées Géantes sont les servantes de la déesse-araignée **Lloth**, maîtresse du peuple des Drows.

Elles gardent l'idôle de la déesse, idôle placée là par les Drows il y a plusieurs siècles, lorsqu'ils étaient encore actifs dans cette partie du monde.

Depuis, le temple est resté abandonné jusqu'à l'arrivée de **Volker** qui a réouvert les passages et réinstauré un culte de la déesse-araignée.

Caractéristiques techniques :

DV 3 ; CA 6 ; Att. 2D6 + poison ; JdS : G2 ; XP 80

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



4) Le couloir continue vers l'est et débouche sur une couloir transversal plus large donnant sur une série de cellules. La plupart des cellules sont vides. Deux d'entre elles abritent les restes humains. Une cellule abrite trois personnes. Ce sont des hommes. A en juger par leurs habits, ce sont des aventuriers. L'un d'eux semble fort mal en point.

Quatre Ombres montent la garde. Ils attaquent les PJ dès leur entrée dans les geôles.

Les PJs peuvent délivrer les prisonniers (les clés des grilles se trouvent accrochées au mur opposé).

Ils remercieront les PJs et leur expliqueront qu'ils sont retenus prisonniers ici depuis un mois.

Ils sont partis de Sombrevail et se sont fait capturés par les Ombres alors qu'ils exploraient la chapelle maudite.

« Je me nomme Gareth, et voici Liam et Somgol, mes compagnons d'aventures et d'infortune », déclare l'homme blessé.

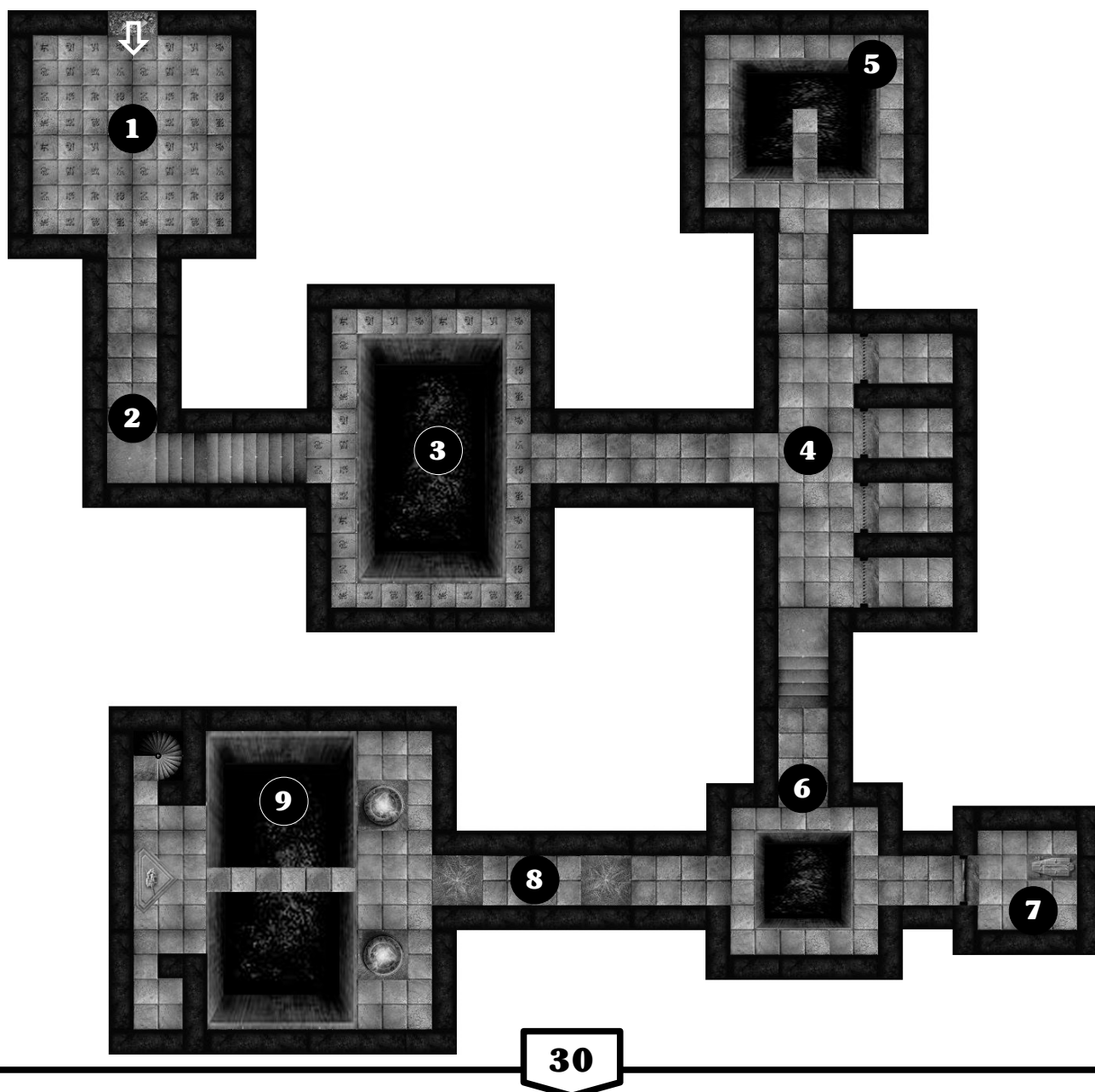
« Les créatures à la peau noire (couverte de Limon) sont ce qui reste des habitants de ce village, asservis par les puissances du Mal.

Le vieil homme nous a dit que le repaire du Mal se trouvait dans la chapelle mais nous nous sommes laissés surprendre. Ils nous ont capturés et nous ont jetés dans ces geôles où jadis les villageois ont été enfermés et sont morts ou sont devenus des Ombres »

Gareth et ses compagnons mettent les PJs en garde. Le prêtre Volker (dont les PJs ont certainement entendu parlé) réside quelque part dans les profondeurs du temple. Gareth et ses hommes ne l'ont jamais vu mais il est clair que ce prêtre maudit est puissant et très dangereux; et il y a d'autres Ombres qui errent dans les tunnels.

Gareth, Liam et Somgol sont fort affaiblis par leur captivité. Aussi décident-ils de remonter à la surface.

Ils sont trop faibles pour être d'une quelconque aide pour les PJs.



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



5) Cette salle abrite une fosse à Limon. Une passerelle de pierre permet de se placer au-dessus du centre de la fosse.

Au bout de cette « passerelle », une poulie et des chaines. On peut imaginer que c'est de cette passerelle que les prisonniers étaient immergés dans le Limon Noir pour devenir des Ombres.

6) Encore une salle abritant une cuve à limon.
Deux Ombres montent la garde dans cette salle.
A gauche, un couloir obscur.
A droite, un petit passage fermé par une porte.

7) La porte qui défend l'entrée de cette salle est épaisse et fermée (à clé). Les PJs peuvent tenter de crocheter la serrure ou de défoncer la porte. Des chocs répétés sur la porte ou un crochetage manqué déclenche un piège: la porte se hérisse de dards de métal noir; les personnes proches de la porte ou appuyées dessus subissent 1d4 points de dommage et ont 30% de chance d'être empoisonnées (perte d'un point de vie par heure).

Derrière la porte, une tombe, sans doute celle d'un prêtre. Il y a plusieurs symboles religieux posés sur le cercueil, des symboles arachnéens. Des runes drows ont été gravées sur les murs et sur le bois du cercueil.

Les PJs sont en train d'examiner l'endroit quand le couvercle du sarcophage s'ouvre brusquement; une créature mort-vivante vêtue d'une longue robe de cérémonie noire se dresse soudain face aux aventuriers.

Les yeux vides du mort brillent d'une lueur rougeâtre malfaisante.

Le prêtre mort-vivant est armé d'une longue lame noire. Il attaque les PJs avec une rapidité surprenante.

8) Ce long couloir est obstrué par des amas de filaments blancs et gluants. La substance collante handicape les PJs dans leur progression vers la salle suivante dont on devine qu'elle est grande et éclairée par des torches. Un étrange cliquetis alerte les PJs; plusieurs yeux rouges les observent dans la pénombre du passage. Deux créatures arachnéennes géantes s'avancent vers les imprudentes proies (là, on parle des PJs).

Les araignées géantes sont des monstres très dangereux.

Si un des PJs est blessé par l'une d'elles, il devra réussir un jet de sauvegarde contre les poisons, au risque d'être empoisonné (dans ce cas, il perdra un point de vie toutes les heures).

Des soins magiques peuvent ralentir l'avancée du poison mais il faudra un antidote pour neutraliser l'infection léthale.

9) Cette large salle est éclairée par deux chaudrons de feu.

Le centre de la salle est occupé par une large fosse de limon qu'il est possible de franchir en empruntant une étroite passerelle de pierre.

De l'autre côté se dresse une statue de la déesse-araignée Lloth.

De part et d'autre de la statue, de petites alcôves.

Au pied de la statue, une forme voûtée, rabougrie; il ne peut s'agir que du prêtre **Volker**.

L'ecclésiastique maudit se redresse et se tourne vers les PJs.

L'homme semble vieux et fatigué. Ses traits sont tirés et il s'appuie sur une canne pour marcher.

Avec stupeur, les PJs reconnaissent le vieux Pramas.

Volker et le vieil ermite ne font qu'un.

La comédie du vieil homme malade et abandonné de tous n'était qu'une ruse pour attirer les aventuriers dans le temple. Volker espérait sans doute que ses Ombres neutraliseraient les PJs comme ils l'avaient fait il y a un mois avec Gareth et ses compagnons.



LE PRÊTRE LICHE

Le prêtre liche est un mort-vivant très puissant. Dans cas précis, il s'agit d'un prêtre de Lloth qui a été enterré dans le temple il y a des siècles par ceux qui ont édifié ce lieu de culte impie.

Il possède les pouvoirs de prêtre suivants:

- Infliger des blessures légères (1d6+1); niv. 1
- Peur (pendant 3 rounds); niv. 1
- Malédiction (-1 pendant 6 rounds); niv. 2

Caractéristiques techniques:

DV 3; CA 6; Att. 1D6; JdS: G3; XP 200
Points de Mana: 5



VOLKER, PRÊTRE NIV. 3

Volker est un prêtre maudit, adepte de la déesse Lloth, reine-araignée des Drows.

Volker se bat avec une lame de Lloth, une arme maudite infligeant 1d8+1 dommages, le bonus de +1 n'affectant que les créatures bons ou neutres.

Il possède les pouvoirs suivants:

- Infliger des blessures légères (1d6+1); niv. 1
- Peur (pendant 3 rounds); niv. 1
- Malédiction (-1 pendant 6 rounds); niv. 2
- Détection de la magie; niv. 1

Caractéristiques techniques:

DV 3; CA 5; Att. 1D6; JdS: G3; XP 200
Points de Mana: 10

Scène finale

« Ainsi, pauvres fous, vous avez réussi à déjouer tous les pièges de ce temple. Vous avez massacré mes araignées et vous voici dans le saint des saints, si je puis dire. »

« Depuis des années, je me joue des aventuriers de passage, leur indiquant l'entrée du temple. Et ces imbéciles s'y précipitent au lieu de fuir, comme tout être sensé le ferait. »

« Je dois dire que de tous les imprudents qui sont entrés ici, vous êtes les premiers à être arrivés jusqu'ici. Mais peu importe... »

« Tremblez, mortels, devant Lloth, la déesse araignée des puissances sombres. Tremblez et mourrez »

Et sur ces mots, Volker lance sur les PJs le sortilège de Malédiction.

Après quoi, il s'avance sur la passerelle de pierre et lève sa canne, devenue une épée à la lame sombre et luisante dans la lueur vacillante des torches.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LE VILLAGE ABANDONNÉ : QUÊTE RÉUSSIE

Si les PJ's réussissent à tuer Volker, la malédiction pesant sur le village disparaîtra.

La statue de Lloth doit être détruite et l'entrée du temple emmurée à jamais.

Hélas, pour les villageois asservis depuis des années, ce secours arrive trop tard. Ils ont tous succombé au fil des années et les derniers asservis ne sont plus que des êtres brisés, fatigués et prématurément vieillis par les effets du Limon Noir.

Maintenant que la malédiction est levée, on peut espérer que de nouveaux villageois viendront s'installer à Fond-de-Bois.

Dans une des alcôves du temple, les PJ's découvrent le logement du prêtre maudit (une paillasse malpropre) et un coffre renfermant 5d10 po (le butin prélevé sur les imprudents).

Dans l'autre alcôve, un escalier en colimaçon menant dans la cave d'une des maisons du village.

Ce passage permettait à Pramas alias Volker d'accéder rapidement au temple (c'est pour cela qu'il était là quand les PJ's sont arrivés dans la salle de la statue).

Réussir la quête du village abandonné rapporte aux PJ's 350 XP chacun, en plus des XP récoltés en tuant les monstres et en déjouant les pièges du temple de Lloth.

GARETH ET SES COMPAGNONS D'ARMES

Les trois aventuriers (Gareth, Liam et Somgol) sauvés par les PJ's vont reprendre la route de Sombreval; Somgol est mal en point et a besoin de repos et de soins.

Gareth tient à remercier les PJ's mais il n'a plus grand chose à leur offrir.

Lui et ses compagnons ont perdu leurs armes lorsqu'ils sont tombés aux mains des Ombres et ils n'avaient que peu d'argent sur eux.

Pourtant, Gareth a réussi à sauver un morceau de parchemin en le glissant dans un pli de sa tunique. Il le remet aux PJ's.

Ce morceau de parchemin représente une carte, apparemment la carte de la région de Sombreval et des régions avoisinantes.

D'après Gareth, le modèle de cette carte était gravée sur une table dans une auberge de Sombreval. Bien entendu, la carte gravée sur la table était bien plus grande et décrivait les Marches de l'Ouest dans son entièreté.

Hélas, cette table a disparu et nul ne sait ce qu'elle est devenue.

Lorsque lui et ses compagnons ont acquis cette carte, ils ont décidé de partir à l'aventure et en quête de trésors dans les Marches.

La carte de Gareth indique l'emplacement du village abandonné.

Plus au nord, dans la forêt au nord de Sombreval, on a indiqué l'entrée d'une caverne. Il s'agit peut-être des grottes où se terrent les gobelins qui pillent les fermes au nord de Sombreval (les PJ's en ont entendu parler à l'Auberge du Dragon Pourpre).

Au sud est (un peu à l'est du comptoir de Grunda), dans les bois, les auteurs de la carte ont indiqué « RazRok », sans plus de détails.

Ce lieu a probablement un lien avec l'activité des orcs dans les bois au sud et les problèmes rencontrés par les convois des nains de Grunda (informations glanées encore une fois à l'Auberge du Dragon Pourpre, où d'après la légende se trouve la fameuse table-carte).



GARETH, GUERRIER NIV. 3

Gareth est un aventurier (guerrier) d'une trentaine d'années; il porte une tunique de cuir clouté et se bat à l'épée et au bouclier.

C'est un combattant expérimenté et un compagnon d'aventure loyal.

Alignement: Bon

Classe d'Armure: 6

Points de Vie: 25

Attaque(s): 1x

Dégâts: 1d8

XP: 200

Trésors: -

Équipement:

tunique de cuir clouté, épée bâtarde, bouclier



LIAM, GUERRIER NIV. 1

Liam est un jeune écuyer; il est au service de Gareth depuis quelques années. Il manie fort bien le gourdin et la masse d'armes.

Alignement: Neutre

Classe d'Armure: 8

Points de Vie: 15

Attaque(s): 1x

Dégâts: 1d6

XP: 80

Trésors: -

Équipement:

tunique de cuir, gourdin



SOMGOL, VOLEUR NIV. 2

Somgol est le voleur du groupe, habile à crocheter les serrures et à déjouer les pièges. Il se bat à la dague.

Alignement: Neutre

Classe d'Armure: 8

Points de Vie: 20

Attaque(s): 1x

Dégâts: 1d4+1

XP: 100

Trésors: -

Équipement:

tunique de cuir, dague, outils de voleur

Compétences de voleur:

Crocheter les serrures 23%, Détecter et désamorcer les pièges 17%, Vol à la tire 27%, Mouvement silencieux 27%, Escalade 88%, Se cacher dans l'ombre 17%, Ecouter (1-2)