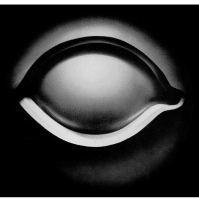
L'OEIL NOIR

Xur la Maudite

Scénario pour personnages de niveau 1-2

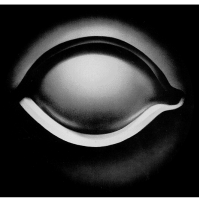


Introduction

Ce scénario peut être joué à la suite de l'introduction « Prisonniers des Orks » ou comme aventure à part entière.
Xur la Maudite est une cité légendaire ; fondée par Unath Domontor, elle fut détruite à la fin de la Guerre des Magiciens il y a près de quatre siècles.
Aujourd'hui il ne reste de la cité que des ruines s'étalant dans plusieurs cavernes et sur plusieurs niveaux, enfouies sous les contreforts du Plateau des Orks.
Mais on raconte qu'Unath Domontor n'est pas mort, que quelque chose a survécu dans les sombres corridors de la cité de Xur.

Quelques mots sur Unath Domontor

Avant d'aller plus loin, il me semble important de faire un petit rappel des faits qui marquèrent l 'époque d'Unath Domontor (cfr. Prisonniers des Orks)
Au règne bienveillant et prospère de Rohal le Sage succéda une période de troubles qui se solda par un conflit qui est resté dans l'histoire sous le nom de « Guerre des Magiciens » (cfr. Histoire de l'Aventurie).
Unath Domontor était un puissant magicien qui se servit de la soif de pillage des Orks pour tenter de se rendre mettre de l'Empire.
A cette époque, deux factions de mages s'opposaient pour le trône.
Unath Domontor leva deux armées d'Orks et les lança sur l'Empire : l'une marcha sur Gareth tandis que l'autre descendait le Grand Fleuve.
Cette attaque inattendue des Orks fut repoussée par une coalision des deux factions de magiciens. Unath Domontor fut défait et périt avec ses Orks au terme d'une grande bataille.
Pourtant personne n'a réussi à ce jour à retrouver le corps du mage maléfique.
L'offensive avortée des Orks marqua la fin de la Guerre des Magiciens et le début d'une nouvelle période de paix et de prospérité.
Personne n'entendit plus parler d'Unath Domontor ; son souvenir même ne subsiste que dans les archives impériales de Gareth.
Ces vieux parchemins font aussi allusion à la cité maudite de Xur, dans les contreforts du plateau des Orks, repaire d'Unath Domontor.



Les ruines de Xur

L'immense caverne abrite les ruines d'une cité ; plusieurs monolithes aux abords de la cité portent des runes.

[Epreuve d'INTELLIGENCE pour déchiffrer les runes]
Un rapide examen des runes permet de les traduire :
« Etranger, prosternes-toi devant les hauts murs de Xur, cité éternelle d'Unath Domontor, grand mage de l'Ordre de l'Araignée Noire »

Des hauts murs, il ne reste plus que ruines ; la majorité des bâtiments ne sont plus que des murs branlants ; les pavés des rues ont été soulevés par des tremblements de terre ; des crevasses balafrent la cité en de nombreux endroits, ouvrant des gouffres profonds et obscurs.

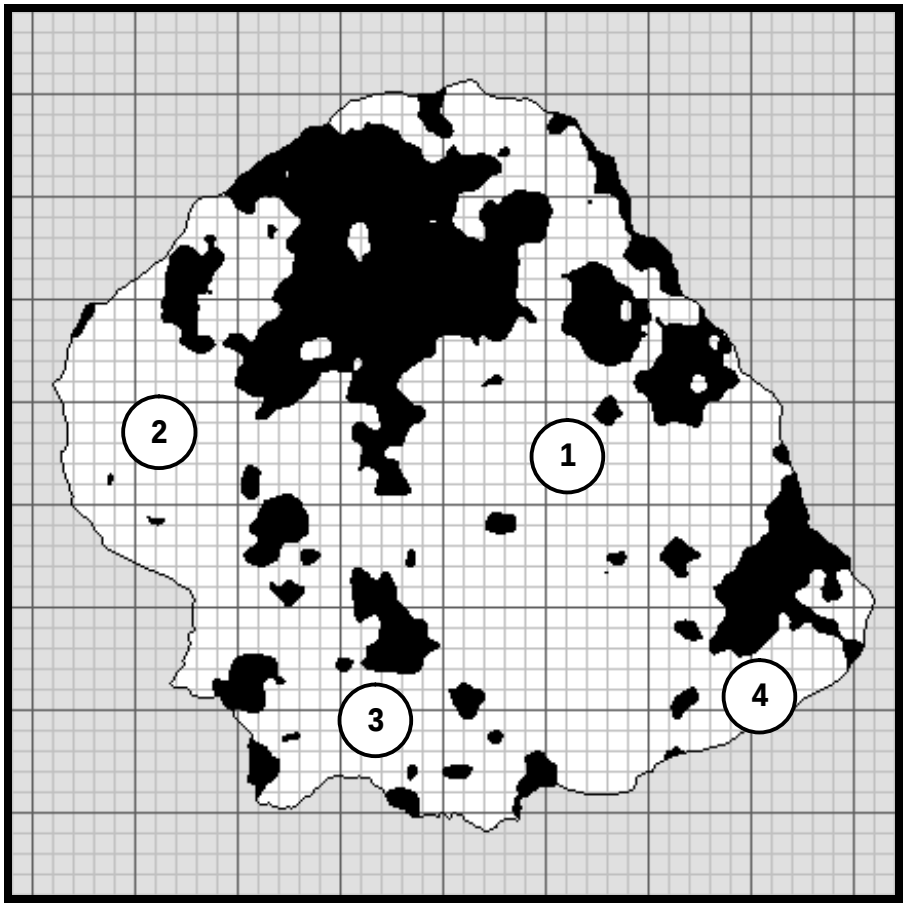
D'autres colonnes portent de sinistres inscriptions :
[Epreuve d'INTELLIGENCE pour déchiffrer les runes]
« Xur, on te nommera dorénavans la Maudite ; vous tous, fuyez cette cité. Prenez garde de ne pas tomber sous les coups des damnés qui hantent ces murs ou vous irez grossir les rangs des morts qui marchent… »
La traduction est approximative (car ce sont des runes d'un langage qui n'est plus utilisé depuis longtemps) mais il est facile d'en interpréter le message.

Les ruines de Xur sont hantées par des morts-vivants, créatures animées par la sorcellerie d'Unath Domontor.
Une terrible malédiction plane sur la ville : les aventuriers tombés sous les coups des morts-vivants viennent grossir les rangs des malheureux qui hantent la cité.

Pour gérer les rencontres que les PJ risquent de faire en explorant les ruines de Xur, vous pouvez vous servir de la table de rencontres ci-dessous et vous reporter à la description des montres en fin de manuel.

Sur 1D6	Rencontre
1	Un groupe de 2D6 squelettes animés
2	Un groupe de 1D6 zombies
3	Une araignée géante
4	Un cloporte des sépulture
5	Une amibe géante
6	Un groupe d'adeptes (2D6) de l'Ordre de l'Araignée Noire

Les ruines de Xur s'étendent sur plusieurs cavernes très vastes.
Vous êtes libres de les explorer comme bon vous semble.
Devant vous s'étend la banlieue de la cité, étendue dévastée de maisons en ruines, de rues aux pavement défoncé, crevasses et coins obscurs.



1. Les faubourgs en ruines

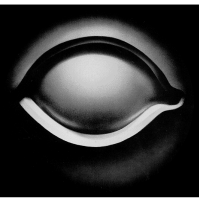
A la lueur des torches, vous avancez dans les rues de Xur. Sans doute personne n'a plus emprunté ces allées depuis plus de quatre siècles.
Le silence de l'endroit n'est perturbé que par l'écho de vos pas.
Ca et là, vous reconnaissez certains bâtiments : une riche maison bourgeoise dont il ne subsiste plus que quelques murs et des mosaïques jadis somptueuses et aujourd'hui réduites à l'état de poussière ; les hauts murs de quelque entrepôt dont la toiture s'est effondrée depuis longtemps ; le grenier et le four d'un boulanger, éventré par une large fissure ; le comptoir d'une taverne dont il ne reste plus qu'une arche de pierre branlante…
Tout ici n'est plus que le triste reflet d'une grandeur passée.

Peut-être est-ce le moment de faire intervenir quelques monstres errants (cfr. Table de Rencontres).

En parcourant les faubourgs de la cité en ruines, vous trouvez dans un bâtiment en ruines une série de jarres. L'endroit semble avoir été un grenier jadis.
Ces jarres contiennent apparemment du grain conservé à travers les siècles et qui semble encore être comestible. Cette maigre trouvaille vous permettra sans doute de vous nourrir une ou deux journées.

2. Le temple de Boron

Vers l'ouest, les maisons en ruines font place à un quartier de temples et de chapelles.
Plusieurs effigies de corbeau évoquent Boron, le dieu des morts et du sommeil.
Cette partie de Xur lui était sans doute consacrée.
Il y a de nombreux temples en ruines, de larges étendues couvertes de mausolées.



Ici, les PJ sont susceptibles de rencontrer un groupe de squelettes errants ou de zombies, peut-être un cloporte des sépultures.

Au centre de la nécropole, un haut temple gardé par deux immenses statues représentant des hommes à tête de corbeau.
C'est sans aucun doute le grand temple de Boron, centre de la nécropole.
L'endroit est désert et silencieux.

La construction est une pyramide dont les quatre faces sont des escaliers menant au sanctuaire proprement dit.
Les deux statues d'hommes-corbeaux semblent monter la garde en bas des marches.

[Epreuve d'ADRESSE pour gravir les marches sans glisser]
Celles-ci sont usées par le temps et rendues glissantes par l'humidité des profondes cavernes.

Au sommet, le sanctuaire : construction baroque soutenue par d'épaisses colonnes sculptées.
L'intérieur est plongé dans l'obscurité la plus complète.
A la lueur des torches se dessinent un autel et plusieurs statues de Boron (toujours le corbeau).
Au pied de l'autel, des squelettes portant les lambeaux des robes sombres du clergé de Boron.

Lorsque vous pénétrez dans le sanctuaire, les squelettes des prêtres s'animent ; les morts s'avancent vers vous, brandissant d'antiques sabres de sacrifice.

Les prêtres squelettes de Boron sont des squelettes animés (cfr. Les monstres à la fin de ce manuel).

Si vous réussissez à vous débarrasser des gardiens morts-vivants, vous pourrez fouiller le sanctuaire.
Un tabernacle sous l'autel renferme plusieurs fioles : deux fioles contenant un liquide mauve et deux autres renfermant une solution verdâtre.

Le liquide mauve est un brevage magique neutralisant les effets des blessures faites par les zombies.
Si un des PJ a été blessé et souffre de la zombification (transformation en mort-vivant), il peut boire un de ces potions. Son état se stabilisera en 1D6 tours de jeu.

Les fioles vertes sont des potions de soins. Chaque potion fait regagner 2D6 points d'énergie vitale à celui qui la boit. Il y a deux doses dans chaque potion.

3. Le Grand Escalier
Le fond de la caverne est en fait une série de quartiers en étages, reliés par des volées d'escaliers taillés dans la pierre.
Ce passage donne sur une autre cavité très vaste, remplie de ruines.
On aperçoit d'autres temples et des bâtiments imposants, peut-être des palais.

Quelque chose brille en contre-bas. On dirait un feu…

Par ce passage, les PJ accèdent à un autre niveau, plus bas, abritant les ruines des temples et des palais d'Unath Domontor.
Le feu qu'ils ont aperçu est celui d'un campement : un groupe d'Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire s'est aventuré dans les ruines à la recherche de la tombe de leur maître… Unath Domontor.

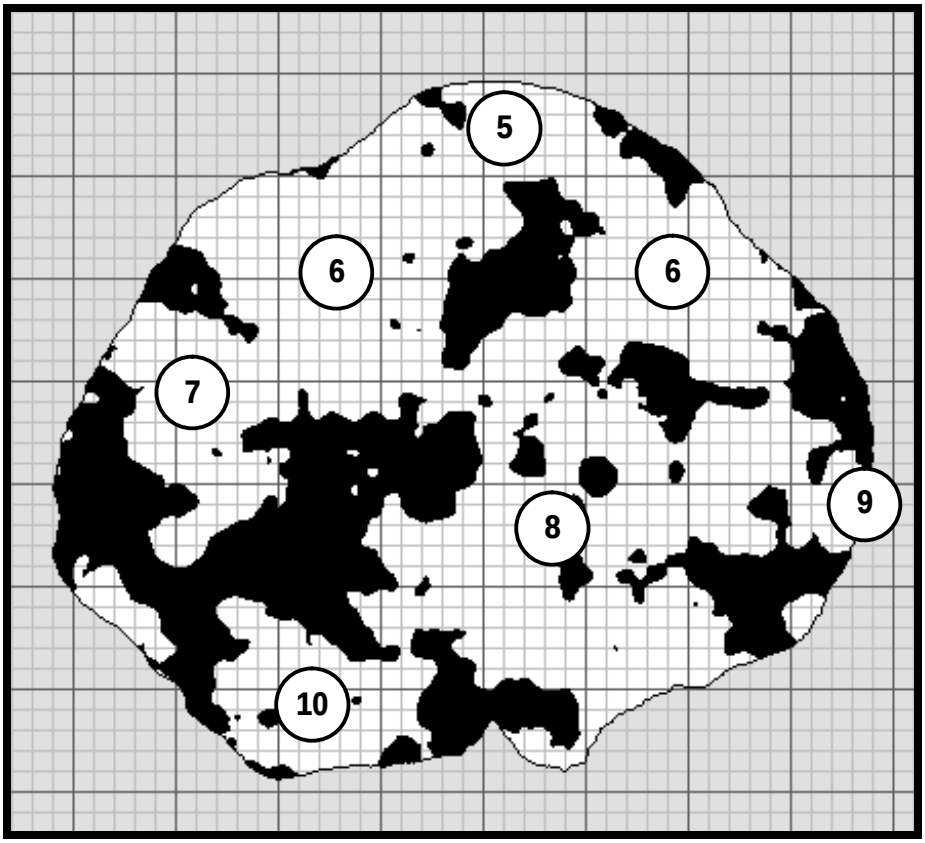
4. Le village des Troglodytes
Les Troglodytes, prédateurs des profondeurs, se sont installlés à proximité des ruines.

[Epreuve d'ADRESSE pour se déplacer sans bruit]
Le sol n'est pas très stable ; ce sont des pierres et des cailloux ; en marchant, vous provoquez un éboulement dont le fracas se répercute dans toute la caverne.
Lorsque le calme revient et que la poussière soulevée retombe, vous apercevez des yeux jaunes qui vous observent… des créatures sont tapies dans l'ombre de ces cavernes.
Les Troglodytes se jettent sur vous…

Si les PJ se déplacent sans bruit…
Malgré un sol peu stable, vous progressez en silence vers la partie est de la caverne.
Il y a là une espèce de promontoire rocheux ; cet espace semble occupé par des huttes primitives.
Il n'y a pas de lumière mais plutôt une luminescence naturelle de la mousse qui couvre les rochers.
A cette faible lumière, vous détaillez le village : des créatures bipèdes à l'apparence reptilienne se glissent entre les huttes. La plupart des créatures ont une taille proche de celle d'un homme adulte. D'autres sont plus petites ; sans doute des jeunes.
Pas de doute possible : c'est un village de Troglodytes.

Les PJ doivent se montrer très prudents.
Les Troglodytes ne les ont pas encore repérés. Un village peut en abriter une vingtaine, sans compter les femelles et les petits.
Aux PJ de décider s'ils doivent attaquer ou non le village.

Si les PJ attaquent le village, les Troglodytes se défendront jusqu'à la mort…
Au centre du village, il y a une fosse où les Troglodytes jettent les déchets et les choses qui ne les intéressent pas.
Les PJ pourront y trouver deux épées en bon état, une lance, trois dagues et un poignard.
Il y a aussi un petit bouclier et 3D6 pièces d'argent dans les lambeaux de vêtements arrachés aux victimes des Troglodytes.
La fosse est également pleine d'un grand nombre de restes humains et autres. Les Troglodytes chassent autant les Orks que les humains.



5. Le campement des Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire
Au pied des quartiers en escalier qui descendent vers les ruines de Xur, un petit groupe d'hommes encapuchonnés ont monté un campement de fortune.
Ils ont allumé un petit feu et se réchauffent tout en se restaurant.
Il y a une dizaine d'individus autour du feu ; d'autres montent la garde.
Ils portent des sabres courts et des lances.

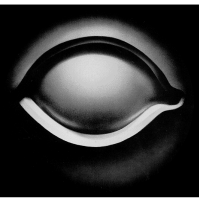
[Epreuve d'ADRESSE pour se déplacer sans bruit]
Le sol est inégal ; vous trébuchez, faisant glisser des cailloux ; le bruit se répercute dans la caverne. Aussitôt, les hommes en noir jettent de la terre sur le feu, dégainent leurs épées, brandissent leurs lances, sur le qui-vive.

Si les PJ se sont approchés prudemment (càd sans torche allumée ni autre source de lumière), les hommes en noir ne les verront pas approcher.

Les PJ sont libres de les attaquer ou d'essayer de les contourner.

Si les PJ l'emportent, ils pourront fouiller et examiner leurs adversaires.
Tous portent de grandes capes noires sur des tuniques de cuir sombres. Ils sont armés de sabres courts ou de lances. Sur le bras gauche, ils portent un étrange tatouage : une Araignée Noire.

Les PJ peuvent tenter de faire des prisonniers…



6. Encore des ruines
Cette caverne est encore plus vaste que la précédente.
Elle abrite aussi des ruines, des rues déserts, des décombres…
Elle est scindée en deux parties par un énorme piton rocheux.
A l'ouest comme à l'est, des ruines à perte de vue.

L'exploration de ces ruines est propice à une rencontre aléatoire de monstres (cfr. Table de Rencontres).
Au cours de ces rencontres, les PJ pourront affronter et, il faut l'espérer, défaire des créatures hostiles.
Ces monstres transportent ou défendent parfois des objets de valeur.
Voici une liste non exhaustive d'objets que les PJ sont susceptibles de découvrir sur ou près des monstres vaincus :

- *Potions de Soins (1D6)*
- *Parchemin de sort (« Vanitar Visibili » ou « Claudibus Clavistibor »)*
- *1D6 pièces d'or*
- *2D6 pièces d'argent*

Derrière les ruines côté ouest, une cavité semble noyée dans les toiles d'araignées géantes.
Au-delà des ruines côté est, une série de bâtiments dessine les restes d'un palais… sans doute celui d'Unath Domontor.

7. Le nid des Araignées
Cette grotte abrite un nid d'araignées géantes.
Elles vous laisseront en paix sauf si vous vous aventurez sur leur territoire.
On peut en compter une bonne dizaine, accrochées dans leurs toiles parmi les cocons contenant leurs proies.

8. Le palais d'Unath Domontor
Les ruines du palais d'Unath Domontor : des arches de pierre, des monolithes couverts de runes, des murs épais de plusieurs mètres, des cours et des salles d'apparat, des jardins jadis verdoyants et aujourd'hui remplis de ronces noirs, des corridors jadis richement décorés et aujourd'hui tombés en décrépitude…
De la splendeur passée du magicien, il ne reste rien.

Pourtant, dans une salle, au centre des ruines, un lueur… celle d'un feu de camp.
Ce sont des hommes encapuchonnés de noir (comme ceux qui montaient la garde au pied du Grand Escalier).
Ils surveillent l'entrée des catacombes qui courent sans doute sous le palais.
Ils sont une vingtaine, bien armés.

Dans un coin, ligoté et baillonné, un jeune homme (environ 25 ans) ; il est inconscient et semble blessé. Il porte une tunique de cuir cloutée et des bottes.

Le prisonnier s'appelle Darilius.
C'est le fils du comte Théodus, seigneur-protecteur de Lowan, une cité à l'est du Plateau des Orks.
Si les PJ le libèrent, celui-ci leur racontera comment lui et ses deux compagnons d'armes ont découvert les Adeptes de l'Araignée Noire en train d'ouvrir un passage secret (cfr. paragraphe 9) pour pénétrer dans les ruines de la cité. Lui et ses hommes ont tenté de les mettre en fuite, en vain.
Ses deux compagnons d'armes sont tombés sous les coups furieux des Adeptes.
Lui a été fait prisonnier.

[Epreuve d'ADRESSE pour se déplacer sans bruit]
Si les PJ se font repérer, les Adeptes les attaqueront sans pitié.

Parmi les Adeptes de l'Araignée Noire, il y a des mages.

Ils sont les disciples du savoir oublié d'Unath Domontor.
Leur pouvoir est limité à un sort de combat : un éclair de lumière infligeant 1D6 points d'Impact.
Les autres sont des combattants armés de sabres courts et de lances.
L'entrée qu'ils gardent est celle des catacombes où repose le corps momifié d'Unath Domontor.
D'autres adeptes sont descendus dans les tunnels à la recherche de leur maître…

Pourquoi les Adeptes sont-ils là ?
Certaines légendes racontent qu'Unath Domontor n'est pas mort… que son corps repose dans une chambre secrète des catacombes, attendant l'heure de son retour de l'autre monde.
Ce moment est imminent : une conjonction des lunes d'Aventurie va avoir lieu dans les jours proches, peut-être dans quelques heures.
Les Adeptes recherchent donc le tombeau de leur maître spirituel afin de se mettre à son service et de le vénérer dés son retour dans le monde.

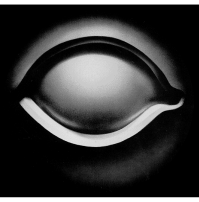
9. Entrée secrète
Il y a un petit temple en ruines dans une caverne à l'extrême est des ruines de la cité.
Là aussi, un groupe d'hommes encapuchonnés de noir montent la garde.

Derrière le temple, il y a une entrée secrète : un ancien tunnel reliant les profondeurs à la surface.
C'est pas ce passage que les Adeptes de l'Araignée Noire sont entrés dans la cité de Xur.

[Epreuve d'ADRESSE pour se déplacer sans bruit]
Si les PJ se font repérer, les Adeptes les attaqueront sans pitié.

10. Le temple du Dieu Sans Nom
Cette caverne, très vaste, abrite les ruines d'un temple.
Alors que la plupart des autres temples possèdent de hautes colonnes couvertes de runes, celui-ci n'est qu'un agencement de monolithes muets, de corridors vides et de poussière…

[Epreuve d'INTELLIGENCE]
Cette endroit est voué au culte du Dieu Sans Nom, l'ennemi de la vie, le destructeur des mondes.
Unath Domontor avait jadis bâti sa puissance sur un pacte odieux avec le dieu malfaisant.
Si les PJ sont intelligents, ils ne s'attarderont pas dans ce lieu…
Si les PJ tardent à quitter le temple, des morts-vivants (zombies) surgiront d'un peu partout, s'extirpant du sol et assaillant les intrus.
Dans ce lieu maudit, il n'y a rien de bon pour les vivants.



Les catacombes et le tombeau d'Unath Domontor

Sous le palais s'étend un réseau de couloirs, de salles et de corridors, des catacombes où repose Unath Domontor.
Bien entendu, ces tunnels et ces passages sont défendus par de terribles pièges et des gardiens impitoyables ; les salles et les halls des catacombes renferment également des trésors et des objets magiques très puissants.

Les Adeptes de l'Araignée Noire ont découvert l'entrée des catacombes et explorent les tunnels à la recherche du tombeau.
Certains sont déjà tombés sous les coups des gardiens ou ont déjà déclenchés les pièges.

Si vous voulez vous lancer dans l'exploration de ces terrifiantes catacombes, préparez une torche, une bonne épée et soyez sur vos gardes…

Salle A
L'escalier de l'entrée des catacombes donne sur un petit corridor de 6m sur 9 ; l'endroit est éclairé par des torches placées là par les Adeptes.
L'unique porte, dans le mur est (elle est ouverte) donne sur un couloir orienté vers le sud.
Ce couloir, très court (6m environ) donne sur une seconde porte entrouverte (orientée vers l'est).

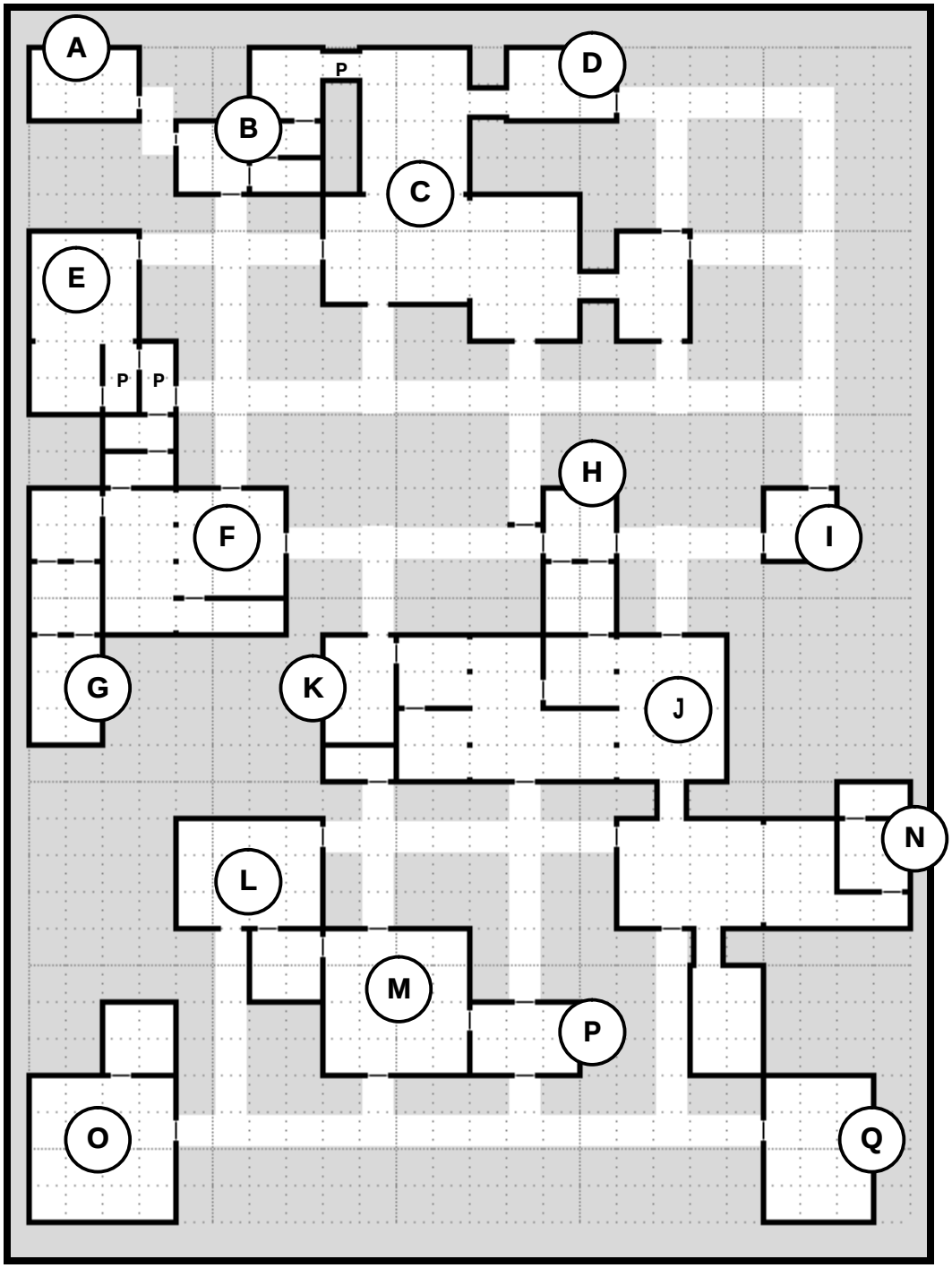
Salle B
Une petite antichambre de 6m sur 6.
Une porte* donne sur une seconde salle vers l'est.
Une porte fermée perce le mur vers le sud.
[Epreuve d'ADRESSE pour crocheter la serrure]
[2 Epreuves de FORCE pour défoncer la porte]

(*) Deux corridors successifs d'à peine 3m de large sur 6 de long, orientés vers le nord et reliés par des ouvertures tendues de vieilles toiles mangées par les mites donnent sur un autre corridor de 6m sur 6 dont le mur est est percé d'une arche de pierre.
L'arche est piégée : le cadavre d'un adepte y gît, percé par plusieurs pics d'acier surgies des murs.

Salle C
Une grande salle d'apparat en forme de « T » renversé ; un passage obscur s'ouvre vers l'est.
Deux autres couloirs plongés dans l'obscurité percent le mur sud.
Il y a également une arche de pierre vers l'est donnant sur une petite salle de 6m sur 9.
Dans le mur ouest, il y a également une massive porte en bois, fermée.
[Epreuve d'ADRESSE pour crocheter la serrure]
[2 Epreuves de FORCE pour défoncer la porte]

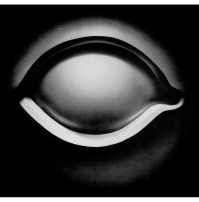
L'endroit est éclairé par des torches .
La salle est jonché d'ossements humains, de pièces d'armure et d'armes rouillées.
Il y a aussi trois cadavres (des Adeptes) en habit noir et plusieurs traces de brûlures sur les murs et le plafond. On s'est battu ici récemment.

On entend des bruits dans les salles au-delà des deux arches vers l'est.
[Epreuve d'ADRESSE pour se déplacer silencieusement]
Si vous n'êtes pas assez silencieux, vous risquez d'attirer l'attention des Adeptes qui sont dans les salles voisines, occupés à essayer de forcer les portes.



Salle D
Il y a 1D6 Adeptes dans cette salle.
Ils sont occupés à tenter d'ouvrir la porte vers l'est.
Si vous avez été suffisamment silencieux, vous pouvez les attaquer par surprise.
La porte donnant vers l'est peut être crochetée ou défoncée.
[Epreuve d'ADRESSE pour crocheter la serrure]
[Epreuve de FORCE pour défoncer la porte]

Le second corridor à l'est est occupé par 1D6 Adeptes.



Il y a deux portes dans cette salle, une vers l'est et une vers le nord ; les Adeptes tentent de les ouvrir. Un autre passage obscur s'ouvre vers le sud.

Les couloirs vers le sud et l'est partant des salles B, C et D rejoignent un long passage orienté est-ouest.
Un petit couloir relie entre elles les salles B, C et E.
Trois tunnels partent du long couloir, vers le sud, et aboutissent tous devant d'épaisses portes de pierre sans serrure.

Salle E
Le couloir reliant les salles B et C à la salle E est fermé par une porte en bois, épaisse et très solide ; vous pouvez toujours essayer de la crocheter ou de la défoncer.
[2 Epreuves d'ADRESSE pour crocheter la serrure]
[4 Epreuves de FORCE pour défoncer la porte ; en cas de deux échecs successifs, le PJ se blesse et perd 1D de points de vie]

Une seconde porte dans le long couloir transversal donne sur deux corridors de petites tailles ; cette porte, elle aussi, est fermée.
[2 Epreuves d'ADRESSE pour crocheter la serrure]
[4 Epreuves de FORCE pour défoncer la porte ; en cas de deux échecs successifs, le PJ se blesse et perd 1D de points de vie]

Les deux corridors sont piégés : des pics d'acier transperceront quiconque ouvrira la porte et posera le pied sur une des dalles marquées d'une tête de mort.

La salle E renferme une espèce de moulin à prière en bronze, d'une hauteur de 3 ou 4m et de 1,5m de diamètre environ.
En actionnant ce moulin, on ouvre une des 3 portes de pierre des couloirs orientés vers le sud.

Deux antichambres fermées par de lourdes portes de pierre orientées vers le sud donnent dans un temple (salle F).

Salle F
La salle F est un temple ; il n'y a pas d'idôle, ni aucune inscription sur les murs ou les colonnes.

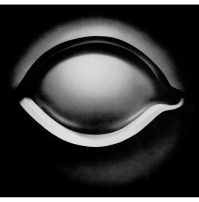
[Epreuve d'INTELLIGENCE]
C'est un lieu voué au culte du Dieu Sans Nom.

Une alcôve dans le côté sud de la salle renferme cinq sarcophages ; chacun contient un zombie, prêtre enterré vivant dans les catacombes.
Ceux-ci sortiront de leur sommeil éternel pour attaquer les intrus.

L'unique issue de cette salle est une petite porte dans le mur ouest.

[Epreuve d'INTELLIGENCE pour découvrir le passage secret]
Il y a un passage secret dans le mur est (donnant sur la salle G).

Salle G
C'est une salle de 6m sur 9 contenant un tombeau de pierre.
Ce tombeau est fermé par une lourde dalle sculptée.
A l'intérieur, un sarcophage en or ; dans le sarcophage, les restes momifiés d'un homme.
La momie tombe en poussières mais on reconnaît de riches vêtements et des bijoux (or, argent et pierres précieuses).



Salle H et I
Ces deux salles contiennent chacune 5 squelettes animés : ce sont les restes de la garde personnelle d'Unath Domontor.
Si les portes de pierre s'ouvrent, elles libèreront les sinistres gardiens qui traqueront les intrus dans les couloirs et les passages des catacombes.

Salle J
Vaste temple, colonnades et immense idôle représentant un magicien (Unath Domontor).
Ce sanctuaire n'est accessible que via la salle K, les corridors de la salle H ou le couloir partant de la salle I.
Une porte* et une grille* donnent sur des couloirs vers le sud.

L'endroit est éclairé par trois crânes planant au-dessus de l'idôle.
Dés que vous entrez dans le sanctuaire, les trois choses volantes fondent sur vous en poussant d'effroyables hurlements.
Ce sont les gardiens de ce lieu sacré.

(*) La porte donne sur un couloir allant vers le sud.
(*) Au-delà de la grille, des appartements contenant les restes de riches meubles ouvragés.
Sans doute les appartements privés du maître des lieux.

Salle K
Anti-chambre avec des bassins de pierre : c'est une salle de purification.

Salle L, M et P
Larges corridors où des créatures de pierre montent la garde. Ce sont des golems de pierre créés à l'image des soldats de la garde personnelle du magicien maléfique.
Ils attaqueront sans pitié quiconque osera pénétrer dans ces pièces.

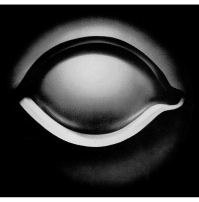
Salle N
Une bibliothèque, petite mais aux étagères couvertes de rouleaux de parchemin.

[Epreuve d'INTELLIGENCE pour découvrir le passage secret]
Un passage secret dans le fond de la salle, côté nord, donne sur une cachette : elle contient un coffret plombé et scellé magiquement.
Le coffret renferme un Œil Noir, une pierre de vision magique (un des objets magiques les plus recherchés en Aventurie).

Si un PJ magicien y regarde, il verra un temple, petit et plongé dans la pénombre.
Une forme voûtée se déplace dans l'ombre. La chose, vieille et squelletique s'avance vers une série de symboles tracés sur le sol, s'aidant à chaque pas d'un bâton.
Soudain une lueur spectrale apparaît autour du pentacle tandis que la chose y pose un pied osseux…

Salle O
Le sanctuaire… le saint des saints.
Cette salle est une chapelle donnant sur une alcôve contenant le cercueil d'Unath Domontor.
Un pentacle est tracé sur le sol d'où émane une lumière spectrale bleutée… (le pentacle n'est plus actif mais il émane encore de lui une puissante magie maléfique).

Le cercueil de pierre est vide.



Salle Q
Cet endroit est vraisemblablement l'ancien laboratoire du mage.
Il y a plusieurs tables de pierre couvertes de runes, des étagères pleines de bocaux de verre au contenu douteux.

Epilogue

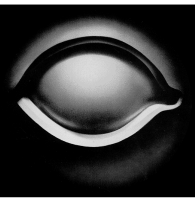
Il y a plusieurs fins possibles à ce scénario.
Les PJ ont peut-être délivré le fils de Théodus, auquel cas celui-ci les conduira à Lowan où son père ne manquera pas de récompenser les sauveurs de son fils.

Si les PJ ont découvert le tombeau d'Unath Domontor, ils auront découvert que la dépouille du magicien n'y est plus.
Pourtant les Adeptes de l'Araignée Noire n'y étaient pas encore arrivés.
Où est passé Unath Domontor ?
Cette question aura sans doute sa réponse dans une aventure prochaine…

Distribution des Points d'Aventure

Si les PJ ont délivré le fils du comte Théodus, ils gagnent chacun 10 points.
Avoir découvert le « faux » tombeau de Domontor leur rapporte 20 points.
Avoir découvert le vrai tombeau (vide) d'Unath Domontor leur rapporte 30 points.

Pour le reste, les bonnes idées et l'interprétation du rôle peuvent donner lieu à des bonus de 5 à 10 points d'aventures.



Les monstres

Ci-dessous, vous trouverez la description des différents monstres et autres créatures belliqueuses que les PJ risquent de rencontrer (et d'affronter) au cours de cette aventure.

Squelettes animés :

Les squelettes font partie de la catégorie des morts-vivants. Ce sont généralement des ossements humaines animés par magie (ou par une malédiction liée à un endroit).

Les squelettes animés ne connaissent pas la peur et attaquent leurs adversaires jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Courage : 12
Energie Vitale : 15
Protection : 3
Attaque : 7
Parade : 7
Points d'Impact : 1D+3
Classe de monstre : 15

Araignée(s) Géante(s)

L'araignée géante se rencontre dans les endroits obscures, cavernes, galeries et autres grottes ou dans les ruines.

L'araignée géante tisse une toile épaisse et collante ; tapie dans un coin sombre, elle entend qu'une proie vienne se prendre au piège.

L'araignée géante secrète un venin très puissant ; une personne empoisonnée perd 1D6/2 points d'énergie vitale par tour de jeu.

La cible est empoisonnée si l'araignée réussit une attaque avec 1 ou 2 sur le D20.

Seule la magie ou un puissant antidote peuvent neutraliser les effets du poison.

Courage : 10
Energie Vitale : 20
Protection : 3 (chitine)
Attaque : 10
Parade : 6
Points d'Impact : 1D+1
Classe de monstre : 15

Cloporte des Sépultures

Le cloporte des sépultures est un charognard qui se rencontre dans les ruines et les cavernes humides.
Le cloporte n'est pas agressif sauf si on envahit son territoire ou s'il se sent menacer.
Se nourrissant de déchets et de matière morte, il ne dédaigne pas de la viande fraîche quand l'occasion se présente.
Le cloporte des sépultures mesure entre 1,50m et 2,50m de long pour 1,20m de haut et est recouvert d'une épaisse carapace de chitine.

Courage : 8
Energie Vitale : 40
Protection : 3 (chitine)
Attaque : 8
Parade : 5
Points d'Impact : 1D+2
Classe de monstre : 15

Zombies :

Les zombies sont des cadavres animés par magie. Souvent lié à une malédiction ou un sorcier, le zombie attaque sans peur et combat jusqu'à destruction totale.
On rencontre des zombies dans les cimetières et autres nécropoles maudites.
Si le zombie obtient un score de 1 à son test d'attaque, la cible a 1 chance sur 2 (1 à 3 sur un D6) d'être infectée.
Quelqu'un qui a été mordu par un zombie et a été infectée se transformera en zombie.
La transformation est graduelle et peut être ralentie par des soins magiques.
Chaque jour, la victime perd 1D de points de vie jusqu'à tomber à zéro (ou moins) ; elle devient alors un zombie, créature à la peau froide et affamée de cervelle humaine.

Courage : 12
Energie Vitale : 35
Protection : 2
Attaque : 7
Parade : 7
Points d'Impact : 1D+4
Classe de monstre : 25

Amibe Géante

Les Amibes Géantes se rencontrent dans les caves humides et les cavernes.
Elles peuvent atteindre plus de 3m de diamètre et se déplacent en rampant, adoptant les reliefs du terrain, se glissant dans les fissures et les crevasses.
L'Amibe se nourrit de toute matière organique qu'elle rencontre, l'absorbant et la dissolvant.
Elle développe des pseudopodes avec lesquels elle saisit ses proies.
On ne peut combattre une Amibe qu'avec des armes d'une certaine taille (épée) ou avec le feu.

Courage : 10
Energie Vitale : 30
Protection : 2 (corps mou)
Attaque : 10
Parade : 6
Points d'Impact : 1D+3
Classe de monstre : 20

Troglodyte(s)

Les Troglodytes sont des reptiles bipèdes vivant dans les profondeurs d'Aventurie.
Bien que fort primitifs, les troglodytes n'en sont pas moins des créatures très dangereuses.
On les rencontre dans les grottes et les cavernes un peu partout en Aventurie mais ces prédateurs ne sortent que très rarement à la surface et toujours à la nuit tombée.

Les troglodytes se battent avec des lances et des haches rudimentaires mais n'hésitent pas à utiliser leur mâchoire aux dents accérées.

Courage : 11
Energie Vitale : 20
Protection : 2
Attaque : 10
Parade : 8
Points d'Impact : 1D+2
Classe de monstre : 10

Adeptes de l'Ordre de l'Araignée Noire

L'Ordre de l'Araignée Noire s'est formé peu après la chute d'Unath Domontor et la destruction de Xur la Maudite.
Ce sont les disciples secrets du mage.
Ils oeuvrent depuis quatre siècles pour préparer le retour de leur maître…

Courage : 11
Energie Vitale : 25
Protection : 2
Attaque : 10
Parade : 8
Points d'Impact : 1D+2
Classe de monstre : 20

Sorts :
Eclair Mortel – inflige 1D6 points d'Impact à la cible.

Soldat de Pierre

Apparentées au golem de pierre, ces statues animées sont des adveraires terrifiants qui ne connaissent pas la peur.
D'une grande résistance, ils sont assez lents (c'est leur point faible).
Leurs coups sont maladroits et imprécis mais d'une redoutable puissance.

Courage : 10
Energie Vitale : 40
Protection : 5
Attaque : 8
Parade : 7
Points d'Impact : 2D
Classe de monstre : 20

Crâne volant (enflammé)

Les crânes volants sont des gardiens magiques.
Attachés à un lieu, ils le défendent contre toute intrusion.
Rapides, ils attaquent sans relâche leurs adversaires, leur assénant de redoutables coups de mâchoires.
Sur une attaque de 1 ou 2, le crâne volant brûle son adversaire, lui infligeant 1D de dommages supplémentaires.

Courage : 15
Energie Vitale : 30
Protection : 3
Attaque : 12
Parade : 10
Points d'Impact : 1D+3
Classe de monstre : 30