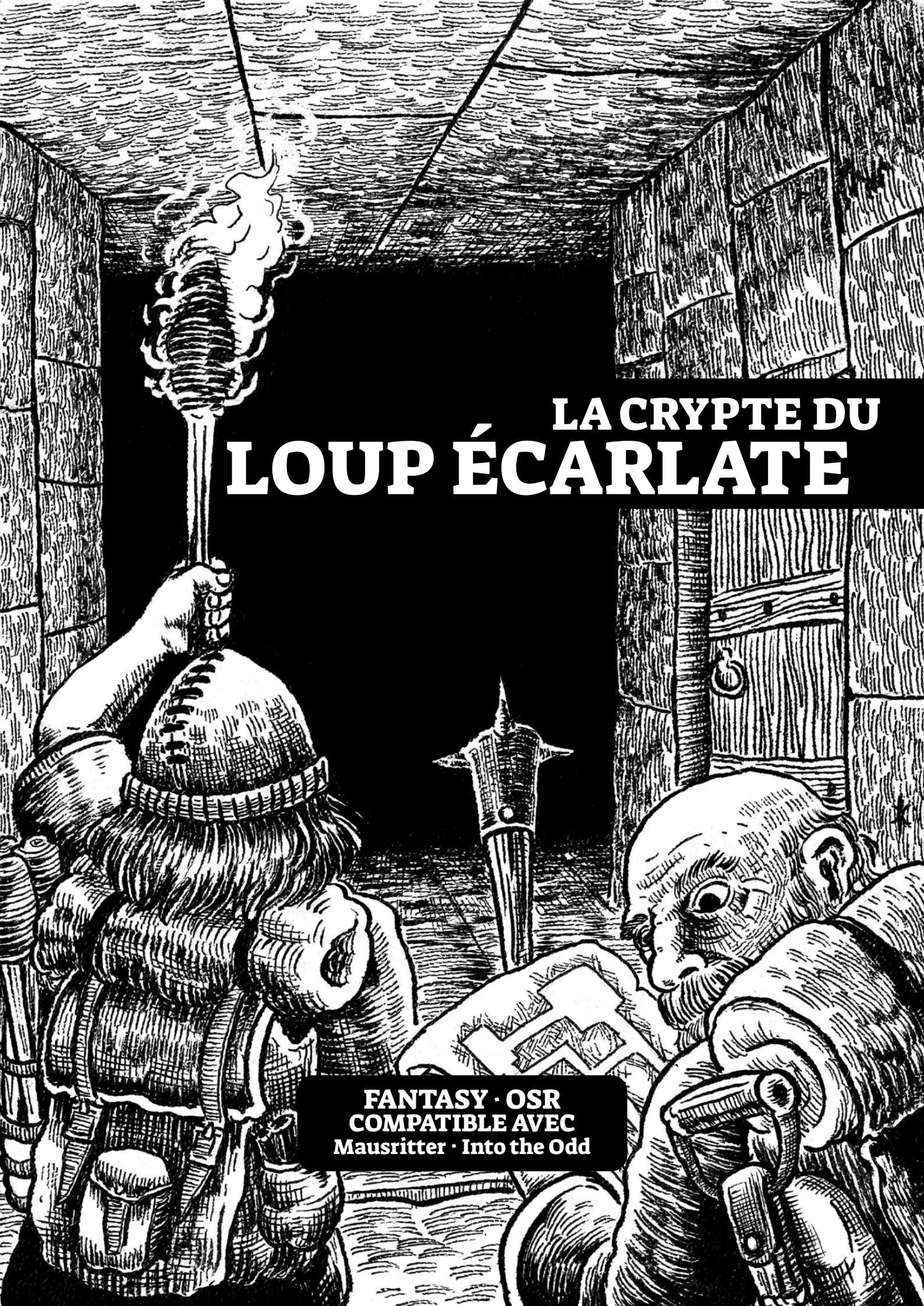




LA CRYPTTE DU LOUP ÉCARLATE

FANTASY · OSR
COMPATIBLE AVEC
Mausritter · Into the Odd

LA CRYPTTE DU LOUP ÉCARLATE

Aventure d'introduction pour Fantasy·OSR

Nombreuses sont les légendes autour du **Loup Écarlate** et de sa tombe. La plupart parle d'un trésor caché et de pièges mortels en défendant l'accès. Nombreux furent les aventuriers partis en quête du mystérieux tombeau. Jusqu'à ce jour, aucun n'en est jamais revenu... vivant.

Les PJ ont eu la chance de mettre la main sur une carte indiquant l'emplacement de la crypte qui, d'après la légende, abrite les restes du **magicien tieffelin Belzaryth** et de son non moins fabuleux trésor. Le parchemin semble ancien et les sceaux authentiques. Faisant route vers les **Collines Pourpres**, ils font étape au **Sangrelin Noir**, dernière auberge avant les terres sauvages et l'inconnu.

La vérité sur le mage Belzaryth

La légende autour des trésors enfouis avec le mage **Belzaryth** n'est qu'un leurre pour attirer les aventuriers. La vérité est que le mage est un **vampire**, capturé et puni par ses pairs, enfermé dans une prison souterraine défendue par des pièges autant pour empêcher **Belzaryth** de s'échapper que pour éviter qu'on vienne le délivrer.

L'histoire du trésor fabuleux a été colporté par les fidèles de **Belzaryth** qui espèrent que des aventuriers en quête de richesses viendront délivrer leur maître, eux-mêmes ne pouvant pénétrer dans la crypte qui est défendue par de puissants glyphes de garde.

Les PJ ont gagné la carte lors d'une partie de cartes dans une taverne de la capitale. Son ancien possesseur était un individu au teint pâle, grands mains blanches et osseuses, portant capuche et cape noire. Il n'a évidemment pas révélé aux PJ son obédience au mage vampire et a triché pour laisser gagner les PJ.

À l'enseigne du Sangrelin Noir

Le **Sangrelin Noir** est la dernière auberge avant les terres sauvages. Sise le long de la route, bâtiment trapu, murs de pierres, toit d'ardoises, flanqué d'une écurie et d'une forge, centre d'une petite bourgade d'une dizaine de masures. Une chapelle dédiée à la déesse de la Fertilité. Moins d'une cinquantaine d'habitants, pour la plupart des fermiers.

L'auberge est tenue par un couple de nains: **Rugnar** et **Helga**, tous deux anciens mineurs dans les lointains royaumes nains des Montagnes Bleues, à la retraite et coulant des jours paisibles dans cette partie reculée du monde, jusqu'à l'arrivée récente dans la région d'une bande de gobelins.

En vérité, c'est **Helga** qui gère l'auberge. **Rugnar** passe le plus clair de son temps dans la forge, réparant les outils des fermiers du coin charrues et fourches, plus rarement, une épée ou une hache. L'arrivée des PJ sera peut-être l'occasion pour lui de proposer ses services pour affûter une lame ou remettre en état une pièce d'armure. Cela lui rappellera l'époque où il œuvrait dans les mines. A cette époque, il devait parfois se battre pour défendre les galeries contre des intrus, comme des gobelins notamment.

Description de l'auberge

Une enseigne en fer forgé par **Rugnar** dans sa forge, représentant un sanglier au galop. L'auberge est construite autour d'un âtre central, murs épais en pierre, petites fenêtres qu'on peut fermer avec de solides volets; remise en état par **Rugnar** et **Helga** suivant les standards de construction du peuple des nains, ce qui sous-entend un bâtiment brute mais robuste.

Une large salle principale autour de l'âtre, plafond bas, poutres solides et piliers sculptés à la manière des colonnes des palais souterrains des nains. Des lanternes suspendues aux poutres du plafond par des crochets en fer forgé à l'effigie de dragons par **Rugnar**. Du mobilier sobre et pratique: quelques tables, des bancs et tabourets, un comptoir et des étagères. L'ambiance générale du lieu serait chaleureuse s'il n'y avait une certaine morosité dûe au problème des gobelins.

L'étage, sous le toit d'ardoises, comporte trois chambres privatives et un dortoir assez spacieux pour abriter une dizaine de personnes.

L'arrière du bâtiment est occupé par le logement d'**Helga** et **Rugnar** et une cuisine avec un four, des éviers en pierre et une réserve où sont stockés la nourriture, les conserves et quelques tonneaux de bière naine brassée par **Helga**.

La cuisine d'**Helga** est simple et revigorante; son plat vedette: un ragoût de sanglier, d'où le nom de l'auberge.

L'écurie est en fait une grange avec quatre stalles pour des chevaux, un fenil et un appentis faisant office de poulailler.

La forge, construite par **Rugnar**, est une solide petite bâtisse en pierre, toit en ardoises comme l'auberge, avec un foyer dont le feu ne s'éteint jamais. Un imposant soufflet, une enclume et un râtelier d'outils viennent compléter l'atelier.

Quête secondaire: débarrasser la région de la vermine gobeline

Dans l'auberge, peu de clients et tous des habitants de la bourgade; les PJ sont les seuls étrangers de passage par ici depuis plusieurs saisons.

“On n’a plus vu d’étrangers ici depuis avant l’hiver. Ils parlaient aussi de la tombe et du trésor qu’on dit enterré là... on ne les a jamais revu”, raconte un fermier nommé **Bert**.

“Vous êtes venus pour la crypte, c’est bien ça”, interroge un autre, un prénommé **Gustave**, et d'ajouter: “Elle est maudite; personne n’en revient.”

“Et en plus les collines au nord grouillent de gobelins.”, prévient un troisième, un certain **Joseph**, “Pour sûr, si vous nous débarrassez de cette vermine qui vole nos poules, on trouvera bien quelques pièces d’or pour vous dédommager.”

Helga et Rugnar ne peuvent qu'acquiescer.

“Si j’avais quelques années de moins, je m’en serais bien chargé”, confirme **Rugnar**. Le nain ne peut se joindre aux PJ mais leur donner une arbalète et une dizaine de carreaux. “Je l’ai gardée depuis que j’ai quitté le royaume des nains. J’espère qu’elle pourra vous servir”. Cette arbalète, de très bonne facture, inflige 1d8 dommages.

Quête secondaire: bénir la chapelle et la remettre en état

Un des fermiers présents à l'auberge, reconnaissant parmi les PJ une prêtresse, s'approche de leur demander humblement si elle serait disposée à bénir la chapelle.

“Vous savez, on mène une vie plutôt modeste et on ne voit pas souvent des représentants de la foi par ici. Si vous bénissez notre chapelle, ça aiderait peut-être bien pour les prochaines récoltes... et en plus elle ne paie pas de mine, notre petite chapelle. Faut dire que personne n’est là pour l’entretenir.”

Quête secondaire: défendre le village contre les maraudeurs

Si les PJ décident de passer la nuit au village, ils seront réveillés en pleine nuit par du tapage du côté de l'écurie. C’est un groupe de **gobelins** en maraude, des voleurs de poules. Les gobelins sont trop feignants pour chasser. Voler c’est plus facile. Ils ne s’attendent pas à tomber sur un groupe d’aventuriers aguerris.

Les gobelins sont plutôt lâches et tenteront de prendre la fuite dès les premiers échanges de coups avec les PJ.

Les traces que laisseront les fuyards devraient permettre aux PJ de localiser leur campement, à quelques lieues au nord dans les Collines Pourpres, en fait près de l'entrée de la crypte.

À la chasse aux gobelins

Après l'attaque de l'auberge par les maraudeurs gobelins, les PJ peuvent trouver la piste laissée par les fuyards et la suivre, ce qui les mènera directement au campement des gobelins, proche de l'entrée de la crypte tant recherchée.

Le campement des gobelins

Les gobelins ont établi leur campement, un groupe de huttes rudimentaires, dans un petit vallon abrité à quelques pas de l'entrée de la crypte du Loup Écarlate.

Menés par un hobgoblin, ils ont tenté d'entrer dans la crypte mais ceux qui s'y sont aventurés ne sont pas revenus. Les autres ont peur.

En attendant, certains sont partis en maraude dans les alentours; ce sont ces maraudeurs qui ont fait irruption de nuit près de l'auberge, attirés par l'odeur de la volaille.

Bien que lâches, les gobelins ne sont pas stupides: deux sentinelles montent la garde aux alentours du campement. Les PJ ont une chance sur 2 (1-2-3 sur 1d6) d'être repérés par les sentinelles, sinon ce sont les PJ qui repèrent les sentinelles.

A eux de voir comment procéder pour s'approcher sans être vus.

Bataille contre les gobelins

Laissez les PJ organiser comme ils l'entendent l'attaque du campement goblin, pour autant qu'ils souhaitent les attaquer.

Il n'est pas possible d'entrer dans la crypte sans passer par le campement.

Si les gobelins sont pris par surprise, ils ne réagiront qu'après deux attaques de la part des PJ; si les PJ ont des armes à distance, c'est l'occasion de faire un carnage.

Si **Gorf** est terrassé, le reste des ennemis prendront la fuite.

Le campement des gobelins n'offre que peu d'occasion de récupérer des choses intéressantes. Les PJ trouveront tout au plus quelques piécettes de cuivre, des poules en partie déplumées et des armes en mauvais état (une dague rouillée).

La crypte du Loup Écarlate

L'entrée de la crypte est marquée par un cadre en pierres grossièrement taillées et une porte de pierre entrebâillée. Le tronc d'un petit arbre a été placé en travers de la porte pour la maintenir ouverte. L'espace ainsi créé est assez large pour qu'une personne de taille moyenne puisse se glisser à l'intérieur.

Des traces indiquent sans le moindre doute que c'est là l'œuvre des gobelins.

Un PJ observateur pourra repérer trois pierres levées un peu à l'écart, en partie recouvertes par la mousse et les hautes herbes. Des noms à peine lisibles sont gravés sur ces pierres.

Ce sont les tombes des gardes, datant de l'époque où cet endroit était encore gardé; plus de détails dans la paragraphe **Corps de Gardes (9)**

A partir d'ici, les PJ vont explorer la crypte. En tant que MJ, vous pouvez vous référer au plan en annexe. Chaque pièce est numérotée.

1. L'entrée

L'entrée de la crypte était fermée par une épaisse porte de pierre à double battants. Apparemment, les gobelins l'ont forcé et ont bloqué un des panneaux de pierre avec un tronc d'arbre coupé sur le flanc de la colline, s'assurant ainsi que le passage reste ouvert. Il y a juste assez de place pour qu'une personne puisse se glisser à l'intérieur.

Autour de l'entrée, des empreintes de pas, vraisemblablement celles laissés par les gobelins et quelques outils: marteau rudimentaire, burrin, barre de fer. Les restes de l'ouvrage des gobelins.

De l'intérieur, aucun bruit. Le couloir derrière est plongé dans l'obscurité. On ne voit pas au-delà des quelques mètres éclairés par la lumière du jour qui passe par la porte entrebâillée.

Un PJ observateur remarque des glyphes gravés sur les pierres autour de la porte. Un test réussi d'**Esprit** permet de reconnaître des runes magiques de garde; on applique généralement ces runes pour se prémunir des forces du mal.

A la vérité, ces glyphes sont autant là pour empêcher un sbire de **Belzaryth** de pénétrer dans la tombe que pour empêcher le mage vampire de s'échapper de sa prison. Les PJ n'étant pas liés à **Belzaryth**, ils pourront franchir l'entrée sans encombre, si ce n'est un léger frisson prémonitoire. Après tout, ils entrent dans un tombeau.

2. Le couloir courbe

Un couloir s'enfonce dans la colline selon une courbe légère vers la droite.

Après une dizaine de mètres, une porte sur la droite, entrouverte, donne sur ce qui semble être une salle de grande taille, au plafond soutenu par un imposant pilier sculpté. Au pied du pilier, un coffre au couvercle fermé. Juste devant le coffre, une masse informe au sol, impossible à identifier avec la distance et la pénombre.

Le couloir continue en obliquant doucement vers la droite.

Le plafond est soutenu à intervalles réguliers par des piliers assez fins, au centre du passage. La courbure du couloir empêche de voir plus loin sans s'avancer.

A partir d'ici, les PJ devront être attentifs à toujours avoir une source de lumière avec eux, lanternes ou torches. La lumière du jour ne va pas au-delà des premiers mètres de couloir. Après, c'est l'obscurité totale.

3. Le coffre piégé

La porte a été forcée par les gobelins à en juger par les marques de burrin laissés sur le panneau de pierre.

La salle est de grande taille, avec une porte au nord (la porte par laquelle les PJ sont entrés est située à l'ouest de la pièce), des alcôves peu profondes et vides au sud et à l'est, et une large colonne de pierre au centre, soutenant le plafond.

Un coffre au couvercle fermé est posé au pied de la colonne.

Le couvercle est marqué par un dessin de tête de loup rouge.

En s'approchant, les PJ identifient les formes au sol: deux gobelins, apparemment morts, étendus dans une flaque de sang séché.

En examinant la colonne, un des PJ peut remarquer des trous à différentes hauteurs, et des tâches de sang autour des trous.

Un PJ attentif pourra remarquer que certaines dalles sont très légèrement plus hautes que les autres. C'est un piège.

Si un des PJ s'approchent sans précaution du coffre, il pose son pied sur une des dalles piégées et déclenchent le piège: des pics acérés sortent des trous dans la colonne. Elles sont fines et assez longues pour les blesser (d4).

Il est possible de s'approcher du coffre sans déclencher le piège: il est vide.

C'est un leurre bien entendu.

4. Entrée de la crypte

Le couloir aboutit à l'entrée de longue crypte orientée nord-sud.

Une porte à droite (au sud), fermée. Une autre porte à l'est, également verrouillée.

Il est possible de forcer la porte sud à l'aide d'un burin et d'un marteau. L'interstice entre les lourds panneaux de pierre est suffisant pour y glisser un outil et 3 tests de Force sont nécessaires pour entrebâiller la porte.

La porte à l'est est un large battant de fer défendu par une serrure.

La porte de fer est gravée d'un motif funéraire comportant trois visages émaciés et des runes inconnues.

Il est possible de la crocheter à condition d'avoir l'expertise et les outils adéquats.

Un test d'**Agilité** est requis. Plusieurs tentatives seront peut-être nécessaires pour déverrouiller la porte.

La crypte au nord est profonde et plongée dans l'obscurité.

Il y a des alcôves plongées dans l'ombre de part et d'autre de la crypte. Plus loin, on devine une colonne soutenant le plafond et un léger renforcement à gauche, peut-être une autre porte mais impossible à dire à cette distance.

Si les PJ s'attardent dans cet endroit, ils percevront du mouvement au fond de la crypte et des bruits de pas traînants accompagnés de cliquetis métalliques.

De l'obscurité émergent **4 gardes** portant lance et bouclier, tuniques de cuir marquées du Loup Rouge et casque couvert de poussière et de toiles d'araignée. Leurs visages grimaçants. Leurs yeux aux orbites vides. Des mains momifiées serrant leurs armes. Ils sont lents mais ne craignent ni la douleur ni la mort, vu qu'à l'évidence ils le sont déjà.

Si les PJ ne s'attardent pas dans l'entrée de la crypte et pénètrent dans la **Chapelle des Trois (5)**, les squelettes ne les attaqueront que plus tard et resteront cachés dans les alcôves près de l'entrée du **Sanctuaire (12)**.

5. La Chapelle des Trois

Au centre de cette salle, un peu en contrebas, on y accède par quelques marches, un autel gravé de runes antiques, et trois portes, au nord, à l'est et au sud, gravées chacune d'une glyphe.

Un PJ versé dans les secrets occultes reconnaîtra les glyphes marquant les portes comme des symboles nécromantiques puissants, liés à l'immortalité ou du moins à

la conservation sous forme de non-vie. Une des glyphes, celle marquant la porte est est un peu différente, désignant un gardien, sans préciser de quoi.

La surface de l'autel est gravé de runes et percé de trois trous, respectivement en forme de triangle, de carré et de rond (comme les jeux pour enfants).

En observant la porte au nord, on remarque un motif en forme de triangle qui était d'abord passé inaperçu dans la pénombre.

La porte à l'est est marquée par un carré et celle au sud d'un rond.

Les trous dans l'autel sont des serrures, pour des clés de la forme correspondante.

6. Les Gardiens des Ténèbres

Chacune des portes marquées d'une glyphe abrite le tombeau d'un acolyte des **Gardiens des Ténèbres**, un ordre antique de magiciens luttant contre le mal.

Lorsque **Belzaryth** a été enfermé dans son tombeau, trois acolytes se sont portés volontaires pour garder le tombeau, plongés dans un sommeil magique et ne pouvant être réveillés que par l'utilisation d'une clé runique. Ces clés correspondent aux formes sur les portes et l'autel et sont conservées dans le **Corps de garde (9)**.

Chaque acolyte avait sa spécialité: le feu brûlant, le froid glacial et la peur mortelle. Ils useront de leur pouvoir pour faire fuir les PJ. Le fait qu'ils soient les vestiges mort-vivants de mages œuvrant pour le bien ne les empêchera pas d'attaquer les PJ et de les tuer si nécessaire. Pour eux, il est hors de question que le sommeil éternel de **Belzaryth** soit troublé de quelque façon que ce soit.

Du point de vue des PJ, ces morts-vivants ne sont que des gardiens de plus à éliminer ou à fuir.

7. Le passage secret

Une des alcôves des Gardiens cache un passage secret; 2 chances sur 6 de le découvrir. C'est un couloir étroit, quelques marches puis un coude et une porte fermée, mais pas verrouillée.

8. La Crypte

Une longue nef semblable à celle d'une église, des alcôves de part et d'autre, certaines renfermant des **gardes squelettes**.

Les murs de la crypte sont couverts de runes et de glyphes. Un test d'Esprit permet de reconnaître des symboles de protection contre les créatures de la nuit, notamment les vampires.

Au bout de la crypte, une large porte de pierres - non verrouillée - donne sur le **Sanctuaire (12)**.

9. Le Corps de Garde

Pièce rectangulaire contenant les vestiges de quatre lits, des coffres contenant les restes mangés aux mites d'habits, une table, quelques tabourets.

Dans un des lits, le corps momifié d'un homme (un garde, mort depuis des lustres). On jurerait un corps de garde.

Dans les premiers temps de l'enfermement du mage vampire, des gardes avaient été laissés en faction dans ce qui n'était pas encore considéré comme une tombe mais plutôt une prison.

Les gardes étaient chargés de la surveillance du lieu et pouvaient à tout moment ouvrir l'alcôve d'un des Gardiens des Ténèbres pour neutraliser une menace ou une tentative d'évasion du vampire.

Au fil des années, l'endroit a été oublié. Certains des gardes ont fini par désertier. D'autres sont restés mais le temps a fini par tous les user et ils sont morts.

Le dernier garde a trépassé de vieillesse il y a longtemps.

Ce sont ses restes qui gisent dans le lit. Une mort triste et solitaire.

Dans une alcôve, posées sur une tablette de marbre noir: trois pièces de pierre allongées: la première est un **prisme**, la seconde un **cube** et la troisième un **cylindre** (ce sont les fameuses clés).

Pendue à un crochet, une grosse **clé en fer**; elle ouvre la **Chapelle des Trois**.

10. Le pilon mortel

Un piège vicieux et mortel. Un PJ attentif aura une chance sur 2 de le détecter.

L'imprudent qui pose son pied sur les dalles du centre de la pièce voit celles-ci basculer, le précipitant sur une grille au fond d'une fosse garnie de pics.

Les interstices de la grille laissent dépasser les pics; la victime vient donc s'empaler sur les pics.

Sous le choc, un ressort au fond de la fosse projette brutalement la grille vers le haut, propulsant dans le même mouvement la malheureuse victime vers le plafond de la salle. Les dalles reprennent alors leurs places, couvrant la fosse, la grille et les pics, ne laissant que les restes sanguinolents de la victime retomber sur le sol de la salle.

Tomber dans ce piège provoque **2d8 dommages**, décomptés d'abord des Points de Vie, puis de l'Agilité et ensuite de la Force. La victime peut donc se retrouver totalement disloquée mais encore en vie s'il lui reste des points en Force; destin cruel et terriblement douloureux.

Ceux.celles qui sont témoins du fonctionnement de ce piège sont marqués à vie avec une perte de d6 points d'Esprit.

11. La tombe du Loup Écarlate

Grande pièce octogonale, accessible uniquement par deux passages secrets.

Les murs sont couverts de glyphes qui commenceront à briller doucement dès que les PJ entreront dans la pièce.

Au centre, un sarcophage de pierre, un gisant à l'effigie d'un tieffelin. On distingue ses traits durs, ses cornes. Le couvercle du sarcophage de pierre peut être soulevé par un test conjoint de Force.

Le sarcophage de pierre renferme un sarcophage de fer, de facture plus simple et fermé avec des rivets. Possible de les briser avec un outil, marteau, burrin, épée ou hache.

Le sarcophage de fer renferme le cercueil proprement dit. Lorsque les PJ l'ouvrent, il ne contient que les restes d'une longue cape moisi et des cendres... mais à peine est-il ouvert qu'un vent tourbillonnant disperse les cendres dans la pièce.

Un test d'Agilité est nécessaire pour ne pas être projeté au sol.

Le vent tourbillonne et un rire dément se fait entendre, ainsi qu'une voix stridente, celle du mage **Belzaryth**. Sa silhouette prend forme alors que sa présence malfaisante remplit toute la pièce et d'effroi les cœurs des PJ; un test d'Esprit est requis pour garder son calme.

Son apparence est effrayante: un tieffelin aux traits exprimant une cruauté comme jamais les PJ n'en ont vue, des mains aux doigts longs et griffus; il tient un bâton de fer noir incrusté de pierres. Un aura de peur et de magie l'entoure.

"Enfin libre", hurle-t-il.

"A qui ai-je affaire. Que mes libérateurs se nomment sans tarder", clame le mage.

Selon la réponse, **Belzaryth** attaquera les PJ ou les félicitera pour leur initiative.

Si le mage se sent menacé, il se transformera en nuée et prendra la fuite par le passage que les PJ ont emprunté. Sous la forme de nuée, il peut se glisser dans le moindre interstice et ne craint que le feu. Il est plus que probable qu'il réussira à prendre la fuite. Les PJ ont libéré une bien funeste créature.

12. Le Sanctuaire

Une grande salle, chapelle dont le plafond est soutenu par six colonnes sculptées.

Au fond, un genre de chœur comme celui d'une église, avec un autel et de grandes tablettes de pierre couvertes de runes. Un test d'Esprit permet de reconnaître de

l'écriture sacrée, des prières de protection et de garde. Rien de maléfique en somme mais plutôt des mesures pour protéger l'endroit des forces du mal.

Derrière l'autel, dans un petit tabernacle, à condition de chercher, les PJ trouveront trois fioles de cristal finement travaillées: l'une des fioles contient un liquide rougeâtre (c'est un potion de soins, +1d6 PV), l'autre un liquide vert bleu (une potion de Force, +1d4 Force pendant un jour), la dernière un liquide jaune, peu engageant (une potion de rapidité, permet d'agir plus vite et de frapper deux fois par round en combat). Aux PJ de se partager les fioles.

Le contenu de ces fioles leur sera très utile pour combattre ce qui se trouve dans la **Crypte du Loup Ecarlate (11)**.

Il y a un passage secret menant à la **Crypte du Loup Ecarlate** (4 chances sur 6 de le détecter).

Epilogue

Que les PJ libèrent le mage vampire, cela ne fait aucun doute.

Et bien entendu, les trésors dont parle la légende ne sont qu'un leurre, une rumeur colportée par les servants du vampire pour attirer les aventuriers vers la tombe, avec l'espoir que quelques valeureux libéreront leur maître.

Belzaryth s'en perdra sans doute en premier aux habitants du petit bourg et de l'auberge du Sangrelin Noir, et c'est bien triste.

Aux PJ de négocier les conséquences et la suite de cette tragique aventure.

Les PNJ

Rugnar, tenancier de l'auberge du Sangrelin Noir, ancien mineur nain, forgeron.

Helga, tenancière de l'auberge du Sangrelin Noir, épouse de Rugnar, ancienne ouvrière naine, bonne cuisinière.

Bert, Gustave et Joseph, fermiers du bourg.

Maraudeurs gobelins

4 PV, FOR 8, AGI 12, ESPI 8, dague d6, fronde d6, lance d8

Les gobelins sont de petites créatures humanoïdes, peau verdâtre, l'œil vif et aux aguets. Les gobelins n'aiment pas combattre et sont plutôt lâches sauf s'ils sont en groupe. Ils privilégient le harcèlement de l'adversaire plutôt que le combat direct.

Ils sont considérés comme des nuisibles par la plupart des autres peuples.

Généralement, un petit groupe de gobelins est mené par un gobelin plus gros, un hobgobelin ou un orque.

Gorf, chef hobgobelin

6 PV, Armure 2, FOR 14, AGI 8, ESP 11, masse d'armes d8

Puissant et massif, et assez méchant, Gorf est l'infortuné chef d'une bande de gobelins incapables. Venu ici pour piller la tombe du Loup Écarlate, il enrage et trépigne, hésitant à entrer lui-même dans la tombe. Les gobelins envoyés en éclaireur ne sont pas ressortis, et la nuit dernière, quelques-uns sont partis vers un petit village tout proche en quête de nourriture.

Gardes squelettes

5 PV, Armure 1, FOR 8, AGI 13, ESP 0, lance d6

Les gardes squelettes combattent sans peur et ne reculent pas. Ils sont lents mais redoutables. Ils sont aveugles - orbites vides - mais sont inexorablement attirés par la chaleur de la vie. Peu de loot sur ces squelettes, hormis peut-être un bouclier et un casque encore en état (Armure 1). Le casque sent le moisi.

Gardiens des Ténèbres

Magiciens morts-vivants gardiens de la tombe.

Chaque gardien a sa spécialité: le feu brûlant, le froid glacial et la peur mortelle.

6 PV, FOR 6, AGI 10, ESP 15, attaque de feu, froid ou effroi, affectant respectivement la Force, l'Agilité ou l'Esprit de la cible, infligeant 1d4.

Belzaryth, mage vampire

20 PV, FOR 12, AGI 13, ESP 15, attaques magiques 1d6, effroi 1d4 (Esprit)

Mage vampire tieffelin, enfermé dans son tombeau voici plusieurs siècles.

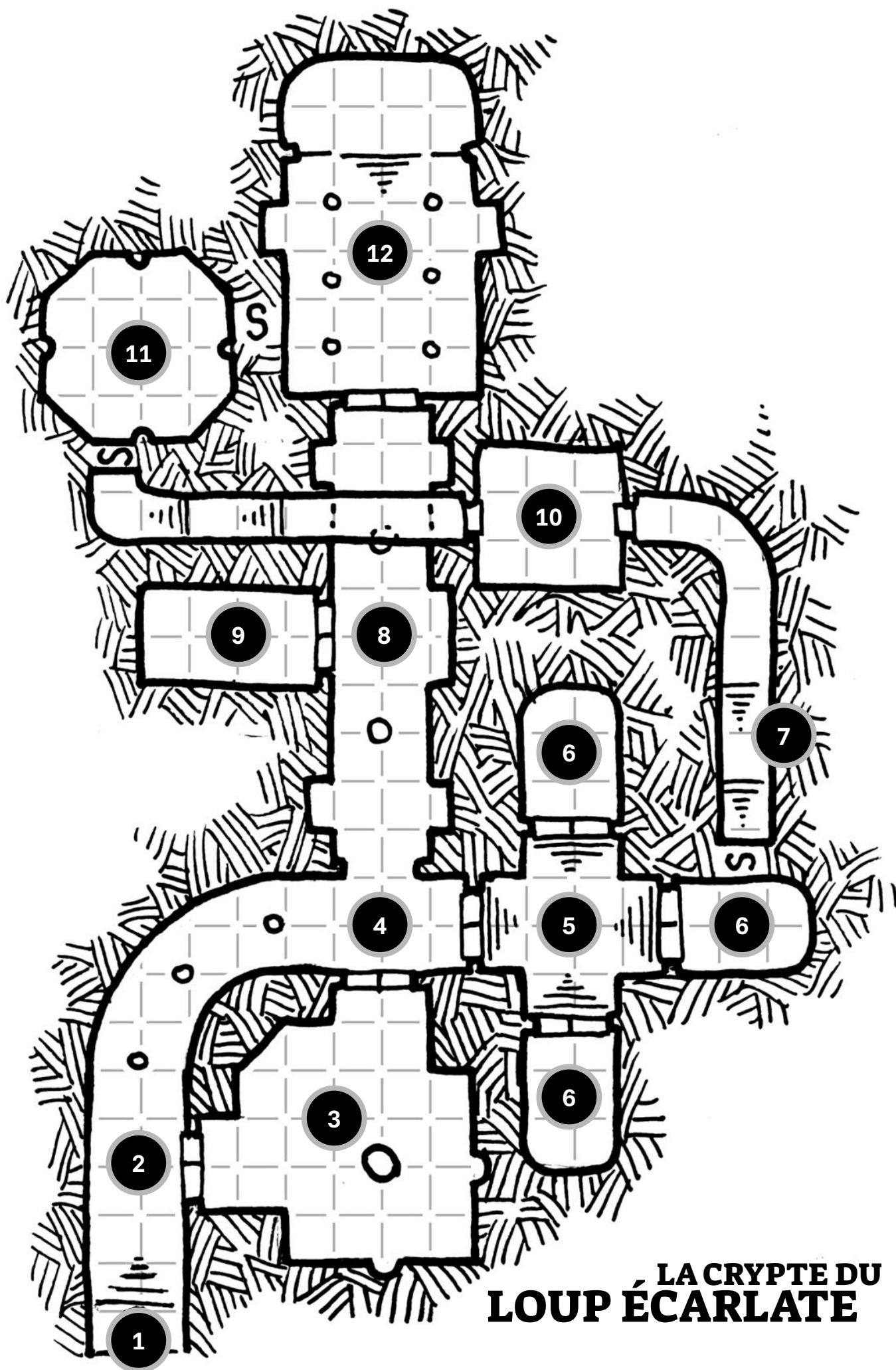
C'est une créature funeste qui, une fois libérée, sèmera la mort et la désolation.

C'est un vampire. Il a donc un formidable pouvoir de séduction et se nourrit du sang de ses victimes (d4 dommages); une fois libéré, il attirera des servants, créatures malfaisantes qui attendent son retour depuis bien longtemps.



Illustrations de couverture et des personnages prêtirés:

Carlos Castilho <https://www.artstation.com/carloscastilho>



Source: <https://dysonlogos.blog/2017/05/05/crypt-of-the-scarlet-wolf/>

Nom: Sir Morton

PEUPLE: humain

CLASSE: mercenaire

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: méfiant



Force 13

Agilité 9

Esprit 10

Armure 3



Points de Vie 5



Inventaire

Sac à dos
Cape
Torches (2)
Rations (3 jours)
Épée d6
Hache d8
Cotte de mailles (3)



PIÈCES D'OR: 3

Objets magiques



Notes



Nom: Dame Gertrude

PEUPLE: humaine

CLASSE: prêtresse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: miséricordieuse



Force 10

Agilité 12

Esprit 15

Armure 2



Points de Vie 4



Inventaire

Sacoche
Robe de moinesse
Lanterne
Rations (3 jours)
Masse d'armes d8
Broigne (2)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Symbole religieux



Capacités spéciales



Repousser les morts-vivants
Soins (+1d4)
Prière

Nom: Smyrne

PEUPLE: humain

CLASSE: voleur

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: taiseux et fourbe



Force 6

Agilité 13

Esprit 10

Armure 1



Points de Vie 4



Inventaire

corde + grappin
outils de crochetage
Lanterne sourde
Épée courte 1d6
Dagues (1d4)
Tunique de cuir (1)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques



Capacités spéciales



Crocheter une serrure
Grimper
Se cacher
Se déplacer silencieusement

Nom: Thorik

PEUPLE: nain

CLASSE: combattant des tunnels

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: irascible mais brave



Force 15

Agilité 9

Esprit 10

Armure

2



Points de Vie 6



Inventaire

Cape à capuchon
Rations (2 jours)
Pioche d8
Dague 1d4
Broigne (2)
Casque (1)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques



Capacités spéciales



Vision dans le noir
Mineur

Nom: Sylvara

PEUPLE: elfe

CLASSE: rôdeuse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: vive et sensible



Force 9

Agilité 14

Esprit 12

Armure

1



Points de Vie 5



Inventaire

Pains elfiques (5 jours)
Dague 1d4
Arc long 1d6
Tunique de cuir (1)



PIÈCES D'OR: 2

Objets magiques



Flèches magiques (3x, 1d8)

Capacités spéciales



Sensible à la magie
Se déplacer silencieusement
Se cacher

Nom:

PEUPLE:

CLASSE:

NIVEAU:

ALIGNEMENT:

CARACTÈRE:

Force

Agilité

Esprit

Armure



Points de Vie



Inventaire



PIÈCES D'OR:

Objets magiques



Notes

