



Le Retour du Sombre

par Geoffrey

Un paladin nommé Zétarock n'a pas donné de nouvelles à son aimée (une demi-elfe ensorceleuse nommée Nubie) depuis trois longues années alors qu'au préalable il partait pour une seule année. Le père du paladin, un guerrier nommé Manock a rencontré son fils depuis dans sa région natale et n'a eu d'autre choix que de le combattre, il réussit à s'enfuir au grand désespoir de son fils devenu, il faut le croire complètement fou. Nallon prêtre et ami de Zétarock a été envoyé par le clergé d'Héronéus pour retrouver le paladin.

1

SYNOPSIS

Il y a environ 3000 ans un puissant paladin ayant basculé côté déchu asservissait le monde entier connu.

Personne n'a réussi à l'en empêcher, il mourra donc de vieillesse. Mais voyant son heure arriver il prépara quelque chose pour réussir à revenir d'entre les morts en quelque sorte.

Il fit courir une rumeur par des lettres un peu partout, qu'il y avait un moyen de le terrasser.

Personne ne pensait que ces lettres venaient de lui. Ceux qui les virent, trouvèrent là un espoir mais en vain. Il fallait soi-disant se rendre dans le tombeau d'un ancien paladin oublié depuis longtemps du nom de « Attalion » et là un artefact serait caché pour aider le chanceux trouveur de relique à terrasser le paladin déchu.

Bien sûr, l'endroit n'existait pas encore, et il n'exista que bien après la mort du déchu.

Fabriqué par des sbires fidèles à sa cause. Et surtout apeurés.

À cause de la lenteur du processus de création du tombeau, tout le monde désespéra de trouver cet endroit, et plus personne ne s'y intéressa.

Du moins, jusqu'à aujourd'hui...

Un autre paladin du nom de « Zétarock » (lvl 16) bon, trouva des écrits très anciens faisant référence à un ordre de paladin étrange.

Il ne savait pas où cela le conduirait et pourtant...

Il laissa sa compagne un moment comme il avait l'habitude de le faire et promit de revenir une année plus tard.

Il ne revint pas...

Trois années plus tard, sur une île sa compagne, une ensorceleuse demi-elfe d'une vingtaine d'années (lvl 16) commença à se faire une raison lorsqu'un homme vint la voir.

L'homme était connu de la femme, ce n'était autre que le père de Zétarock, un puissant guerrier humain de 57 ans (lvl 18) qui annonça une terrible nouvelle à cette dernière.

Son aimé était à cette heure en pleine conquête du monde, il était devenu fou et avait failli terrasser son père même. Il fallait l'arrêter. Mais que lui était-il arrivé ?

L'ensorceleuse a un très bon ami roublard (lvl 17) qui décide donc de l'aider.

Mais ce n'est pas tout car dans l'ombre des pas du guerrier se déplace depuis près de deux mois un étrange personnage. Un barde (lvl 15, qui selon le nombre de joueurs sera joué ou pas, femme ou homme) masqué qui n'a jamais communiqué avec lui autrement que par sa musique. Il semble l'épier, mais pour quelle raison ?

(S'il n'y a que 4 joueurs le barde veut l'échec de ce que le père entreprend sous l'ordre de son fils, sinon, c'est un PJ bienveillant qui s'assure de la bonté du personnage avant de prendre part à l'épopée. Ce personnage peut être féminin ou masculin selon le 5e joueur.)

SYNOPSIS (SUITE)

Un prêtre humain (lvl 16) se présente ensuite à la porte de l'ensorceleuse.

Il dit être prêtre d'Héronéus et que le clergé sait où le paladin était parti mais que le clergé a besoin de lui : il faut donc le retrouver.

Les autres trouvent son aide précieuse, d'autant plus que l'ancien compagnon de l'ensorceleuse avait parlé de ce prêtre à la dame.

(Voilà, ils sont désormais 4 ou 5 selon le nombre de joueurs, et il y a soit 1 femme et 4 hommes soit 2 femmes et 3 hommes, s'ils sont cinq. Sinon, une femme et trois hommes.)

Les nouveaux héros du monde partent pour une quête d'où ils ne reviendront peut-être pas...

Pour compliquer tout cela, il y a 4 autres groupes en plus des Pjs, qui sont les disciples de Lanÿs, les fervents du bon roi, les fidèles d'Attalion, et l'armée divisée en escouades du sombre, alias le vieux chevalier noir qui possède Zétarock.

(Mais le paladin déchu arrive sur l'île petit à petit et cela complique tout.)

Petite explication :

En fait c'est l'ancien chevalier noir d'il y a 3 000 ans qui a pris le contrôle du corps du paladin.

Balaise le mec mais bon, il avait une très bonne connaissance de cette classe étant donnée qu'il en était lui-même un.

Comment cela est-ce possible ?

Et bien Zétarock entra dans la soi-disant sépulture où il ressentit beaucoup de bien, car l'ancien y avait entreposé aussi 8 autres

paladins, morts mais d'un alignement vraiment bienveillant qui masqua donc le seul alignement malveillant.

L'ancien étant mort et ayant découvert le moyen de perdurer sous forme d'un fantôme pris possession du corps du nouvel arrivant.

Et selon les règles du jeu la possession s'arrête après 20 heures dans ce cas, mais là non, car il y a dans cette salle autour du cou du cadavre de l'ancien, un puissant artefact qui empêche l'âme de Zétarock de quitter l'enveloppe en décomposition de son ennemi et donc à la dite heure de dépossession, il n'y a qu'une seule chose qui se passe, c'est une absence temporaire de 10 secondes d'âme dans le corps de Zetarock.

Pas trop complexe j'espère.

Chapitre premier : L'escouade

Acte 1

(Entrée en scène de Manock chez Nubie en présence de Zameck)

Introduction possible : « Massia, ville portuaire de l'île Rauch, une belle nuit de la fin de l'été. Il est tard, des hommes ivres s'éloignent de la taverne du port en titubant, dans les ruelles, seules les lueurs de quelques bougies allumées aux fenêtres d'érudits peu nombreux projettent leurs lueurs sur les pavés imprégnés d'odeur de poisson frais. Les hommes joyeux rentrent chez eux non sans bruit. À quelques mètres de là une maison bien entretenue dégage une mélodie fort désagréable et des rires. Non loin une silhouette se devine, elle s'approche lentement en regardant sans cesse derrière elle, puis frappe à la porte. L'affreuse mélodie disparut brusquement. »

Le scénario débute sur une petite île nommée Rauch, petite mais qui comporte tout de même deux grandes villes sur lesquelles règnent deux souverains. C'est le 12e jour du deuxième mois chaud de l'année (on est en été, équivalent du 12 août).

Nubie apprenait la musique auprès de Zameck chez elle à Massia lorsque Manock se présenta à sa porte tardivement. Il regardait sans cesse derrière lui comme s'il était suivi.

Il portait une grande cape de voyageur usagée et demanda à entrer, disant apporter des nouvelles de Zétarock son aimé. Nubie le fit donc entrer et c'est à ce moment que notre aventure commence. Le visage de Manock est assombri par sa capuche et sa voix n'a pas été entendue depuis prêt de 7 années par Nubie.

Manock doit expliquer sa venue et la personne qui le suit depuis deux mois. Le MD est encouragé à faire faire du « rôle play » (rp), mais pas trop longtemps car les autres joueurs s'ennuieraient. Ensuite Nubie invite Manock à passer la nuit.

Acte 2

(Rencontre avec Nallon)

Le lendemain matin se présente Nallon à la porte de la dame. Il n'a jamais été vu par elle et dit lui aussi apporter des nouvelles de son aimé. Nubie remarque les symboles dédiés à Héronéus et le fait donc entrer, afin qu'il dise ce qu'il sait. À l'intérieur se trouvent attablés Zameck et Manock en plein petit déjeuner.

Comme pour l'acte 1, encourager le rp. Après avoir parlé du fait que Zétarock a perdu contact avec l'ordre en partant pour une rencontre avec un groupe spécifique de paladins, c'est lui qui propose de capturer le suivant de Manock.

(Si les joueurs sont 4 le barde est féminin et s'empoisonne dès sa capture, sinon, Yllis s'explique qu'il soit homme ou femme.)

Durant 3 jours, personne ne peut partir de l'île car une tempête a eu lieu il y a peu et a détruit tous les bateaux à quai. Mais dans 3 jours un bateau arrivera.

Acte 3

(L'arrivée d'un courrier annonce la disparition d'hommes, l'escouade de l'auberge en est responsable.)

Le 15 vers 14h Nubie reçoit un courrier du roi de Massia et ami.

Elle est donc chargée d'enquêter sur la disparition subite de quelques personnes.

En fait le 14 une escouade (1) s'est emparée de l'auberge du bas Massia et y établissent un refuge pour des troupes du nouveau tyran qui arriveront dans environ 6 mois. Ils ont tous le « symbole LY » tatoué sur le poignet gauche à l'intérieur. Les Pjs trouvent après la mort totale de l'escouade un ordre non signé qui explique que dans 6 mois une armée commandée par un personnage se faisant appeler le sombre arrivera ici, et pas avant car pour l'instant ce serait les fidèles d'Attalion qui poseraient problème.

| | | |
|----|------------------------|---|
| 20 | Pluie | Arrivée au port de Lank dans l'après-midi |
| 21 | Pluie | Si prise d'un cheval 2 escouades partent, prévenues par le maréchal-ferrant |
| 22 | Gris | Interception du groupe par les 2 escouades |
| 23 | Gris | Arrivée au temple si à cheval |
| 24 | Beau temps | 50% de chance de rencontrer une escouade |
| 25 | Beau temps | 50% de chance de rencontrer 1d4 escouades |
| 26 | Pluie | 70% de chance de rencontrer 1d6 escouades |
| 27 | Orage | 80% de chance de rencontrer 1d6 escouades |
| 28 | Averses intermittentes | Arrivée le soir si à pied. |

Libre au MD de créer lui-même de petites improvisations pour meubler ce chapitre s'il le trouve trop nu.

Chapitre deux : Route vers le temple d'Attalion

(Partie pour visiter et rencontrer des créatures errantes.)

Introduction possible : « À l'arrivée du bateau en vue du port de Lank, c'est nettement le début de l'automne, le vent souffle emportant dans ses tourbillons quantité de feuilles mortes. Les couleurs tourbillonnantes ainsi semblent choisir leur direction dans une danse rituelle, le ciel s'obscurcit et laisse place à la pluie lorsque le bateau amarre. La haute tour de garde du port s'illumine pour guider les navires. Les femmes courent se mettre à l'abri tandis que des marins continuent de décharger des caisses pour la plupart en piteux état. »

Le bateau qui prend les personnages devrait partir de Massia vers le 18 normalement et arrive sur le continent le 20, 2 mois plus tard, au début de l'automne. Il y a encore 170 km à parcourir pour aller au temple selon Nallon. À pied ça fait 8 jours et demi, et à cheval ça fait 3 jours. Pour cette partie, se référer au tableau de route. Le temple se trouve dans un endroit perdu dans la forêt et d'autres escouades rôdent.

Chapitre trois : Le temple des fidèles d'Attalion

(Fouille du temple, découverte de la moitié de tablette suivie de Maë, la tablette au complet révèle l'emplacement du tombeau.)

Introduction possible : « Au beau milieu du feuillage épais se dresse un temple de marbre blanc, la végétation semble coupée régulièrement autour, il n'y a aucune trace de plantes grimpantes sur les façades. Une porte imposante est à demi ouverte laissant entrevoir la silhouette de ce qui semble être une statue. »

Le fameux temple se trouve dans la forêt et en arrivant les Pjs remarquent que la porte principale est à demi ouverte. Il est fait tout de marbre blanc et une femme assassin s'y cache pour tuer quiconque y pénètre. Cette femme est la seule chose qui est contre les personnages en ce lieu. Au centre de l'entrée se trouve une belle statue représentant Attalion lui-même. Une fouille dans la bibliothèque en désordre révélera aux personnages des indications sur Attalion, mais si toutefois elle est plus approfondie, ils trouvent également une moitié de tablette brisée qui une fois complète révélera l'emplacement du tombeau d'Attalion. C'est la fameuse femme assassin qui possède l'autre morceau, et il se trouve qu'elle recherche également celui-ci.

Une fois les deux morceaux réunis les personnages sauront où trouver le tombeau et peut-être trouveront-ils pourquoi le temple est désert. Ensuite les personnages peuvent se reposer ici avant de repartir. Toutefois si le scénario avance trop vite au goût du MD, ou pas assez, vous aimerez peut-être utiliser « Les fervents du bon roi » ou « le paladin emprisonné » dans les deux cas appropriés.

Le tombeau ne se trouverait qu'à un kilomètre de là.

Chapitre quatre : Le tombeau d'Attalion

(Ouverture du tombeau et découverte d'Algus.)

Arrivé au tombeau les personnages y trouvent une pierre rectangulaire sur laquelle est gravé ceci :

« Celui qui pour le travail touche de l'argent,
celui qui l'achète ne l'utilise pas,
et celui qui l'utilise ne le sait pas.
Qu'est-ce ? »

Toutes les lettres de l'alphabet commun sont également dessinées sur de petites dalles lisses. Chaque dalle peut être enfoncée séparément. À chaque impulsion on peut entendre des déclics différents. De toute évidence il s'agit là d'un système mécanique des plus avancés pour l'époque.

Voici la réponse :

(Il faut taper le mot « Cercueil »)

Une fois l'énigme résolue un buisson tout entier s'engouffre lentement dans le sol, et s'arrête à un niveau inférieur. Il se stoppe à 3,50 m du niveau du sol, et on peut voir une porte de pierre sur laquelle est inscrit en occidental : « Bienvenue au tombeau d'Attalion, Si vous êtes parvenus jusqu'ici c'est que vous êtes assez sages pour y entrer. » Cette porte n'est pas verrouillée et mène à la salle du tombeau où est entreposé le cercueil d'Attalion au centre de la pièce. Les joueurs peuvent chercher mais ne trouveront au mieux qu'un symbole (de Lanÿs) sur le mur nord de la pièce et celui se trouvant sous le corps du paladin en armure dans le cercueil de pierre. Dès qu'ils décident de sortir d'ici quelqu'un entre dans le tombeau, un homme d'une soixantaine d'année vêtu d'une armure de plates complète sur laquelle figure l'emblème d'Attalion ; il est armé et prend les personnages pour les pilliers qui ont attaqué le temple des siens.

Les personnages doivent le calmer (s'ils n'y parviennent pas il se calme en regardant le cercueil) et

après s'être expliqués l'homme se nommant Algus remarque le symbole sur le mur nord, il propose aux personnages de le suivre dans un endroit secret ou sont réfugiés les siens. En repartant Algus referme le passage en faisant la manipulation inverse.

Chapitre cinq : La planque des fidèles

(Découverte de la planque et du journal d'Octavion.)

Introduction possible : « Cela fait une demi-journée que par ce temps toujours pluvieux vous marchez dans la boue et les ronces ne voyant que verdure et verdure, tout à coup une vue imprenable sur la forêt en contrebas du haut d'une falaise s'offre à vous, il vous semblait bien que vous montiez. »

La planque se trouve à une demi-journée de marche du tombeau, des chemins de ronces sont empruntés pour y accéder. Le groupe arrive en haut d'une falaise et en s'approchant du bord ils ne comprennent pas bien, Algus siffle un code étrange et se penche, puis il dit, c'est ici. On peut voir un bras sortir du flanc de la falaise, et Algus sort une échelle de corde qu'il accroche solidement à un arbre, puis tous l'empruntent pour descendre et entrer dans une caverne au milieu de la hauteur de la falaise. Aussitôt entrés quelqu'un remonte en disant, « je prends mon tour », et d'autres referment l'entrée avec des feuillages. Algus semble le plus expérimenté et demande de l'aide pour faire des recherches sur le symbole trouvé. Il y a dans une salle de vieux manuscrits à moitié déchirés par le temps et non entretenus. Parmi les personnages qui cherchent l'un d'eux tiré au hasard aux dés trouve « Le journal d'Octavion ». (Celui-ci parle d'une supercherie sur Attalion vaguement et d'une deuxième organisation qui ne ferait qu'un avec les fidèles et dont le symbole est celui trouvé dans le tombeau.) Octavion clôt ce paragraphe par « En Attalion la réponse se trouve ».

Voilà tout ce qu'ils trouveront ici, s'ils veulent s'y attarder plus encore, laissez-les faire (qu'ils cherchent et visitent). Ils doivent pour poursuivre leur quête retourner au temple des fidèles et casser la statue d'Attalion. Elle contient un original de la lettre faite par Lanÿs jadis et un carnet où Octavion décrit l'endroit où se trouverait le sanctuaire des disciples de Lanÿs. De plus, pour info, Octavion fut jadis traité de fou par les siens et c'est pour cela qu'il cacha tout cela ici, c'est lui qui a fait la statue, il voulait que quelqu'un croit en lui tellement que cette personne ferait cela pour trouver son carnet et la lettre. En fait ce qui se passa c'est qu'à l'époque le dirigeant des fidèles con-

naissait toute l'histoire mais qu'il ne fallait pas que cela s'ébruite car ce sont les dons des honnêtes gens de la région qui ont permis avec le temps de construire le tombeau. Bien sûr désormais plus personne au sein des fidèles n'est au courant de la vérité.

Ici encore le paladin emprisonné peut intervenir. Et personne chez les fidèles ne croira une telle histoire, et n'aidera les personnages, pire encore, s'ils sont surpris en train de casser la statue ils seront emprisonnés en attendant qu'Attalion face signe du châtiement sur eux.

Si les personnages parlent de Zétarock les fidèles s'en souviendront et seront heureux de les aider.

Chapitre six : Le sanctuaire des disciples de Lanÿs

(Entrée dans le sanctuaire et prise de la cordelette qui permettra l'ouverture de la chambre.)

L'entrée du sanctuaire se trouve au cœur d'un nid d'araignées géantes de la forêt à 3 heures de marche du temple d'Attalion, il faut simplement dire tout haut à l'endroit indiqué par le carnet : « Lanÿs permets-moi d'entrer » (Octavien a marqué qu'il faut demander l'accord du propriétaire des lieux pour trouver le passage). La porte de pierre est très visible mais restera quoi qu'il arrive close si personne ne prononce les bons mots, le nid d'araignées est une zone de magie morte. À l'intérieur se trouvent 32 disciples et les personnages peuvent soit se faire passer pour de nouvelles recrues soit foncer dans le tas, ou toute autre chose qui marcherait. Les héros trouvent dans le sanctuaire des écrits sur les plans de Lanÿs et sur qui il est. (Ça explique tout sauf ce qu'est l'artefact et comment il fonctionne.) Ils trouvent également dans un coffret une cordelette qui goutte de sang continuellement et qui selon les écrits seraient la clef d'une chambre secrète dans le tombeau d'Attalion. À l'ouverture de ce coffret, Lanÿs le sombre est immédiatement informé de l'acte et a même une vision de qui l'ouvre, il se met immédiatement en marche vers le tombeau avec son destrier et arrivera 1 jour et demi plus tard au tombeau.

Les personnages devraient maintenant comprendre mieux l'histoire et se diriger vers le tombeau.

Chapitre sept : La chambre de Lanÿs

(Découverte de la pierre de non-retour et des explications de Lanÿs.)

Introduction possible : « Alors que vos pas vous mènent vers le tombeau, la cordelette ensanglantée commence à se raidir et semble s'assécher, en se raidissant elle se tord dans plusieurs directions et arrivé à l'entrée du tombeau le mouvement étrange de la corde s'arrête sur la forme d'une clef toute raide et dure comme du métal. »

Aussitôt que les braves personnes voulant sauver le monde arrivent au tombeau la cordelette de sang stoppe son saignement et commence à se dessécher au point de devenir rigide. Elle prend une forme de clef en se rigidifiant. Ce qu'il faut deviner c'est qu'il faut ouvrir le cercueil d'Attalion et y placer la clef de corde sur le symbole se trouvant en son fond, puis il faut mettre du sang sur cette clef de corde, cela l'humidifiera à nouveau et la rendra comme vivante aspirant tout le sang du personnage le donnant, jusqu'à le tuer (et tout rappel à la vie refermera le passage en détruisant la clef). Ensuite la corde redevenue souple calquera le symbole du fond du cercueil et éblouira en rouge toute la salle avant de laisser place à des escaliers descendant à un niveau inférieur. Celui de la chambre de Lanÿs. Toute la salle est en pierre anthracite et toutes les explications sont gravées sur les murs. (Y compris sur la pierre de non-retour et son fonctionnement, et même sur comment la détruire. Mais pas sur ce qui se passerait dans un tel cas, ni d'ailleurs comment libérer Zétarock par l'amour.) En son centre se trouve un autel sur lequel gît le cadavre en décomposition de Lanÿs avec autour de son cou la pierre de non-retour bleutée, et aux quatre points cardinaux ainsi qu'aux quatre demi points se trouve donc un total de huit autres cercueils mais en fonte noire, coulés d'un seul bloc, impossibles à ouvrir autrement qu'en les brisant. Au moment d'agir sur la pierre les fervents du bon roi arrivent à six et demandent ardemment la pierre pour eux, ils lutteront pour l'avoir s'il le faut.

La pierre peut être retirée du cadavre, et si tel est le cas, cela fera que Zétarock retrouvera son corps durant 5 min à chaque changement de phase.

Chapitre huit : La destruction

(Comme son nom l'indique.)

L'ultime chapitre, à ce stade le MD sait si les joueurs veulent tuer Zétarock (A) ou s'ils ont tout compris (B).

En A :

Libre au MD de faire ce qu'il peut pour faire revenir sur les rails le scénario.

En B :

Une seule chose peut libérer Zétarock du corps de Lanÿs, c'est l'amour. (Seulement si Nubie embrasse la dépouille qui fait office de prison à son aimé.) Et une autre chose peut détruire l'artefact, il faut le plonger dans le récipient principal d'eau bénite d'un temple Bon, et il se dissoudra laissant à jamais la situation dans l'état actuel. C'est-à-dire que si Zétarock est encore dans le corps de Lanÿs il y restera pour l'éternité. Et vice versa.

Dans le cas où les personnages veulent détruire l'artefact avant que Nubie n'aie libéré son aimé, en fait à l'instant où ils entrent dans le temple bon le paladin emprisonné transmet ceci à Nubie : « seul un baiser sauvera votre aimé ! »

Puis s'ils insistent et s'approchent tout de même de la source d'eau bénite, il transmet cela : « Si vous allez plus loin dans cet acte votre aimé sera perdu à jamais. »

Et en cas de destruction : « Vous ne pouvez plus rien pour lui ».

Si baiser il y a :

Au baiser de Nubie le cadavre se transforme en Zétarock et le Zétarock commandant l'armée se décompose instantanément, faisant fuir ses généraux et gagner les forces des fidèles d'Attalion et autres qui combattaient les troupes de Lanÿs.

En cas d'affrontement direct avec le Sombre :

Il se produit à un moment donné du combat un effet de transition où soit selon l'endroit de l'artefact, il y a une absence de 10 secondes d'âme en Zétarock, soit Zétarock retrouve son corps durant 5 min, au MD de choisir le moment le plus adapté.

Note de fin !

Tous les passages surlignés sont expliqués ci-après. Ainsi que l'historique et la psychologie des personnages. Je remercie grandement pour leurs aides les personnes suivantes en ne nommant que les prénoms, je pense qu'elles se reconnaîtront. (Merci à Antoine, Céline, Damien, Didier, François, Sam, et à toutes les personnes qui ont fait la relecture et corrigé mes nombreuses fautes.)

Glossaire et aide de jeu

Algus

Il s'agit d'un simple paladin de Niv 17, voir dans le guide du maître page 122, il porte une épée longue portant le symbole d'Attalion.

Araignée typique

Ce sont des araignées qui sont courantes dans la forêt du continent. (p. 284 du manuel des monstres.) Prendre les araignées monstrueuses de taille TG de la p. 285, et ne pas en mettre plus de 11 à la fois, car 11 équivaut au facteur de puissance égal à celui du groupe, bien que 12 passe aussi.

Auberge du bas Massia

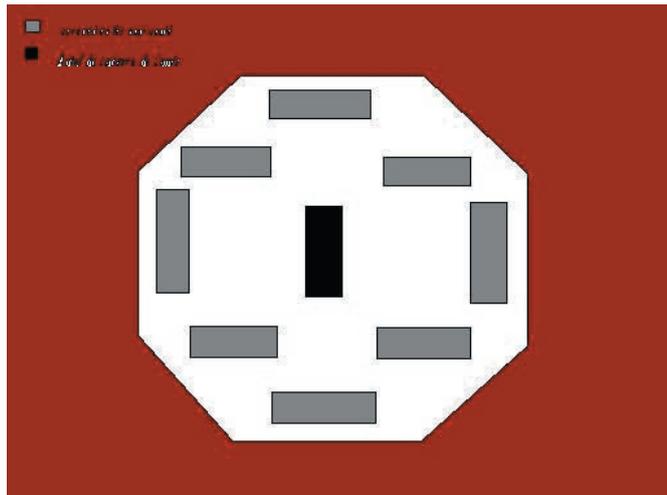
C'est une auberge typique, elle est d'un niveau plutôt bas, et ne comporte que trois chambres communes au premier étage. Le rez-de-chaussée est la partie cuisine (et restaurant si je puis dire). L'aubergiste et sa fille furent les premiers à disparaître, puis vint le tour de 2 habitués, et ce sont leurs femmes qui se plaignent de leur disparition. Les Pjs retrouvent les corps de toutes ces personnes dans la cave à vin, cachés dans des tonneaux pleins.

Carnet d'Octarion

Un tout petit carnet presque indéchiffrable, qui fut soigneusement emballé dans du tissu avant d'être mis à l'endroit trouvé. Il contient toutes les indications pour trouver le nid des araignées et l'entrée du sanctuaire. Octarion décrit l'endroit où se trouverait le sanctuaire des disciples de Lanÿs. Sur presque toutes les pages est inscrit : « Je ne suis pas fou, ils le savent mais veulent laisser cela caché ». L'entrée du sanctuaire se trouve au cœur d'un nid d'araignées géantes de la forêt à 3h environ de marche de cette statue, il faut demander l'accord du propriétaire des lieux pour trouver le passage (ce dernier point est souligné à plusieurs reprises). Le reste semble être plus ou moins contradictoire, cela parle de corruption de son supérieur de l'époque jusqu'à sa sœur qui lui pose trop de question pour savoir ce qu'il sait.

Chambre de Lanÿs

Voici le plan de la chambre de Lanÿs, au centre l'autel avec le cadavre apparent, et aux huit points les cercueils de fer noir (ici gris), l'entrée n'est pas représentée mais ce sont des marches d'escalier qui descendent juste au pied de l'autel.



Cordelette ensanglantée

Cette cordelette est un objet magique très puissant lié à la chambre de Lanÿs ; chaque fois que quelqu'un veut y entrer, il doit y avoir un sacrifice, et les disciples le savent sinon cela condamne à jamais le passage. Un personnage doit se sacrifier à cette phase de jeu. (Peut-être quelqu'un voudrait partir.) C'est un objet finement tressé avec grands soins.

Courrier du roi de Massia

Voici le contenu du courrier adressé à Nubie :

« Bonjour mon amie et conseillère, j'ai le regret de te solliciter à nouveau car deux femmes sont venues se plaindre de la perte de leur mari, ces femmes sont vraiment attristées, même s'ils étaient tous deux portés sur l'alcool. J'aimerais vivement que tu te renseignes sur leur sort et si possible que tu les rapportes à leurs femmes, merci d'avance et à bientôt je l'espère pour une de ces histoires dont tu as le secret. »

Disciple de Lanÿs

Ce ne sont que des prêtres mauvais de niv 8 à 12 et leurs données de jeu sont celles des prêtres de ces niveaux dans le guide du maître à la p. 123.

Durée du scénario

Afin d'être plus ou moins maître de la durée de la partie, j'ai décomposé en chapitres le scénario, et je pars du principe qu'en brodant un peu autour chacun d'eux devrait durer environ une heure. Cela dit, je suis conscient que tous ne peuvent durer ce temps. Et je prévois donc la durée du scénario de 6 à 8h.

Écrit sur Lanÿs

Les écrits trouvés parlent de qui était Lanÿs, depuis le moment où il était paladin jusqu'à celui où il fut chevalier noir, du fait qu'il a vécu il y a 3 000 ans et que personne à l'époque n'en est arrivé à bout. Il mourut donc de vieillesse. Mais voyant son heure arriver, il prépara quelque chose pour réussir à revenir d'entre les morts en quelque sorte.

Il fit courir une rumeur par des lettres un peu partout qu'il y avait un moyen de le terrasser.

Personne ne pensait que ces lettres venaient de lui. Ceux qui les virent trouvèrent là un espoir mais en vain. Il fallait soi-disant se rendre dans le tombeau d'un ancien paladin oublié depuis longtemps du nom de « Attalion » qui lui est inventé de toutes pièces et là un artefact serait caché pour aider le chanceux trouveur de relique à terrasser le paladin déchu. Évidemment ceci n'était qu'un piège pour échafauder sa résurrection.

Effet de transition

L'effet de transition est simplement le moment où la possession du fantôme devrait perdre son effet sur Zétarock mais où l'artefact empêche cela.

Escouade (1)

Elle est composée de huit guerriers de niveau 10 équipés jusqu'aux dents pris en p. 118 du guide du maître.

Explication du processus de Lanÿs

Voici ce qui en gros est gravé sur les murs de la salle :

« Lanÿs le sombre est mort, mais par sa grande puissance il découvrit le moyen de perdurer sous forme d'un fantôme afin de prendre possession d'un corps de paladin arrivant pour trouver l'artefact dont la lettre parle. Mais Lanÿs sait que la possession d'un fantôme ne dure éternellement et il trouva l'objet qui permet de la faire perdurer à jamais, la pierre de non-retour. Son cadavre équipé du collier de la pierre est donc une prison pour l'âme du paladin naïf. Celui-ci ne pouvait prévoir le mal en ce lieu car le maître sombre a pris grands soins de mettre à ses côtés et dans son plus grand dégoût les cadavres de huit de ses plus redoutables ennemis, des paladins purs. Seul caché ainsi parmi le bien, aucun paladin ne devrait le remarquer, du moins, le remarquer à temps... »

Femme assassin

Roublarde de niveau 16 de p. 126 du guide du maître. Belle femme rousse aux cheveux bouclés qui séduit au moindre mot, même ses adversaires lui trouvent un charme avant de mourir.

Forêt du continent

Le continent est recouvert entièrement de végétation formant ce que l'on appelle la forêt du continent. Tropicale en son milieu devient tempérée au sud et au nord.

Île Rauch

Nom, d'une des seules îles de ce monde, située pas très loin du continent, elle est gouvernée par deux rois. Et chacun a sa propre ville.

Journal d'Octarion

Ce vieux journal chiffonné est quasiment indéchiffrable, il aurait appartenu à un homme nommé Octarion, et qui fut sans doute l'un des premiers fidèles d'Attalion. La fin d'un paragraphe est vaguement lisible, il dit :

« ... la supercherie d'Attalion ne laisse pas indifférent un moine sculpteur comme moi. De plus je suis convaincu d'être lucide à l'heure où j'écris ces mots. Cette deuxième organisation ne fait qu'une avec la nôtre. J'en connais l'entrée mais il faut croire en moi. Voici son symbole (est inscrit le symbole LY), La réponse à ta curiosité se trouve en Attalion lui-même. »

L'alliance avec le mauvais roi

En fait en deux ans et demi si le Sombre a réussi à réunir autant d'hommes c'est parce qu'il frappa à la porte d'un roi mauvais qui avait besoin de quelqu'un dans son envergure pour commander ses troupes, hélas pour lui il fut doublé par le Sombre, car personne ne manipule le Sombre, c'est lui le marionnettiste.

Le paladin emprisonné

À l'ouest de l'autel de Lanÿs se trouve un paladin qui de par sa volonté veut aider les personnages, mais en raison de sa proximité immédiate avec le cadavre de Lanÿs, il tend vers la folie et ses paroles sont souvent non comprises. Toutefois il constitue une aide pour les joueurs en difficulté, il peut lancer des visions courtes ou même communiquer dans les rêves. Au MD de s'en servir à sa guise.

Les fervents du bon roi

Loin au Nord se trouve une contrée qui a un roi magnifique, qui ne désire ni guerre ni pauvreté et qui est adulé par son peuple. Tellement adulé qu'une partie de ses citoyens a créé la guilde des fervents du bon roi. Une guilde qui n'a d'autre but que de chercher à rendre immortel leur roi bien-aimé. Ils sont au courant pour la pierre de non-retour depuis un petit moment et feront le nécessaire pour mettre la main dessus.

Manock

C'est le père de Zétarock, et il le laissait vivre sa vie comme il le souhaitait jusqu'à ce qu'un jour un tyran vint tout piller et détruire dans sa région. Il alla le voir et se rendit compte que ce tyran n'est autre que son fils, il faillit même tuer son propre père, et en l'esprit de ce dernier la confusion règne, il veut comprendre

pourquoi ce changement radical, et parfois se sent coupable d'avoir enfanté un monstre pareil.

Massia

Massia est une petite ville portuaire de Rauch, elle est très fleurie et scindée en deux quartiers, le Bas-Massia et le Haut-Massia. Le Bas-Massia se situe dans une sorte de gouffre géant d'où s'échappe continuellement de la fumée. Et le Haut au niveau du sol, où végétation et fleurs se portent à merveille avec abondance. Tout le monde y est souriant, mais le quartier bas est infréquentable pour des personnes sans défense, les gardes n'y mettent même plus les pieds.

MD

Je ne sais pourquoi je mets ceci, mais bon ça signifie Maître du Donjon.

Moitiés de tablette

Tablette en granit détruite suite à un choc, il est flagrant qu'elle est incomplète. Elle semble décrire une route pour aller quelque part mais il manque beaucoup de passages étant donné qu'elle est écrite en spirale en partant du bord pour aller vers le centre de ce disque tablette.

Nallon

Humain de 36 ans prêtre d'Héronéus et amis de Zétarock depuis maintenant 6 ans. Il se vit confier par le clergé la mission de retrouver Zétarock afin de pouvoir combattre un nouveau tyran qui se fait appeler le Sombre et qui devrait bientôt arriver sur eux avec son armée. Il serait parti, il y a 3 ans voir un ordre de paladins nommé les fidèles d'Attalion. L'ordre religieux lui communiqua le tracé de la route que prit Zétarock. Nallon lui, savait que si son ami n'était revenu, cela signifiait qu'il lui était arrivé quelque chose, et puis il lui avait parlé de sa bien-aimée qui avait certains pouvoirs. C'est pour cela qu'avant d'aller chez les fidèles, il décida de demander à cette dame de l'accompagner.

Nid d'araignées

Un endroit d'environ 800 m de diamètre dans lequel les toiles sont omniprésentes, des araignées sont partout mais ne bougent que lorsque les personnages sont aux cœurs du nid afin de mieux les attraper. Alors elles pousseront elles-mêmes les personnages à y aller. Elles attaqueront lorsque ceux-ci se trouveront coincés. Il y a 70 araignées plus la reine.

Nubie

Jeune femme demi-elfe très belle de 28 ans aux cheveux bruns et aux yeux noisette, elle est toujours vêtue de robes turquoises. Elle aime à se faire des coiffures variées. Cette femme est ensorceleuse et a déjà accompli maint miracle avec l'aide de ses amis, il y

a Zameck un cambrioleur qui vient de se passionner pour la musique, et il y a Zétarock, un paladin dont elle est éprise et n'a pas de nouvelle depuis près de 3 années consécutives. Il part souvent seul pour son devoir, mais il avait dit revenir 1 ans après, elle sait que ce n'est pas normal mais hésite à partir à sa recherche, d'autant plus qu'elle ne sait où chercher. Si elle hésite tant c'est parce qu'elle a des responsabilités à Massia en tant que conseillère auprès de son ancien compagnon le roi. Si elle savait où son aimé est allé, elle serait déjà partie le rejoindre. Des personnes savent peut-être mais elle ne sait où les trouver, elle ne connaît qu'un nom dont Zétarock lui a dit qu'il avait une confiance aveugle, ce nom est Nallon. Elle n'a jamais vu ce personnage. Et quant au père de Zétarock elle ne l'a vu qu'une seule fois mais il voyage énormément et n'a jamais eu d'adresse fixe.

Octarion

Octavion était un sculpteur sur pierre et il savait également faire les scellements de deux pierres. Il vécut, il y a 2 600 ans et découvrit que les fidèles d'Attalion étaient une supercherie mais allant à l'encontre de tous ces préceptes, il eut par la même occasion un dédoublement de personnalité qui le poussa à faire des actes étranges. Il entra chez les disciples de Lanÿs et ne supportant pas ce qu'il découvrit devint avec son autre personnalité un disciple. Personne ne sait cela car il avait une voix différente et que les disciples sont toujours masqués. Il fut jadis traité de fou par les siens et c'est pour cela qu'il cacha tout son savoir sur le sanctuaire à l'intérieur d'Attalion lorsqu'il l'assembla, l'ayant sculpté en deux morceaux. Il désirait ardemment que quelqu'un croit tellement en lui que cette personne briserait la statue pour trouver son carnet et la lettre. En fait ce qu'il se passa, c'est qu'à l'époque, le dirigeant des fidèles connaissait toute l'histoire mais qu'il ne fallait pas que cela s'ébruite car ce sont les dons des honnêtes gens de la région qui ont permis avec le temps de construire le tombeau. Bien sûr, désormais plus personne au sein des fidèles n'est au courant de la vérité.

Original de la lettre de Lanÿs

Voici ce qu'était marqué sur la lettre que Lanÿs lança à travers tout le continent il y a un peu plus de 3000 ans :

« Je ne suis que le valet d'un roi qui était juste et bon mais qui fut terrassé par Lanÿs le Sombre comme d'autres avant lui. Si je vous écris c'est parce que je pense que mon bon roi avait découvert un moyen de terrasser son ennemi mais qu'il n'eut assez de temps pour trouver l'arme qui lui permettrait de le faire. Selon des écrits qu'il avait fait, il y aurait un très puissant paladin de jadis, oublié depuis longtemps qui posséderait en son tombeau l'arme la plus destructrice qui soit contre le mal. Le paladin se nommerait Attalion

et aurait son tombeau sur le continent quelque part bien caché. Mon bon roi a ordonné maintes fouilles pour le trouver mais il fut abattu par le Sombre avant de trouver ce qu'il cherchait. Si je vous fais part de cela c'est simplement car il était à l'acte de vous le dire par lettre lors qu'il fut assassiné par l'ennemi de tous. J'espère que vous trouverez ce tombeau, c'est d'après mon bon roi notre seul espoir. Et enfin nous vivrons des jours meilleurs comme jadis. »

Pierre de non-retour

Cette pierre de 4 cm² de face est bleutée, et attachée à un collier en argent. C'est un puissant artefact que Lanÿs trouva de son vivant il sert à faire perdre une possession d'un fantôme jusqu'à la mort du possédé. Le principe est simple il faut la mettre au contact du cadavre du fantôme et lors de la possession l'âme du possédé se retrouve enfermée dans le corps sans vie. Et à chaque transition, il ne provoque qu'une légère absence d'âme de 10 secondes dans le corps vivant. Sauf bien sûr dans le cas où il serait enlevé du cadavre, et là ça provoquerait 5 min de retour de l'âme du possédé dans son vrai corps avant qu'il ne se retrouve à nouveau dans le cadavre. Et ce quelle que soit la distance séparant le défunt du corps possédé. Cet objet est très facile à détruire, mais si tel est le cas il ne change pas la phase en court lors de sa destruction. Il suffit de le dissoudre dans de l'eau bénite en grande quantité dans un temple bon. La pierre a un autre pouvoir que seul l'amour peut utiliser, si une personne qui aime vraiment la personne possédée embrasse le cadavre du fantôme, cela provoquera un transfert de corps, celui du cadavre deviendra le corps du possédé et celui du possédé deviendra cadavre remettant au point de départ le fantôme mais sans son artefact.

Pierre rectangulaire (monolithique)

Une grande pierre monolithique de 2 m sur 3 de large et d'1,50 m de haut. Il y a une énigme inscrite autour de ce qui semble être un clavier ancien. S'il y a des mauvaises manipulations cela actionne des jets d'eau sous pression tellement violents qu'ils détruisent au premier toucher n'importe quelle armure magique ou non à 3 m à la ronde (pour s'en prévenir, il faut réussir un jet de réflexe DD 22). Et au deuxième jet de mauvaise manipulation cela a 50 % de chance de tuer un personnage s'il ne réussit pas un jet de vigueur DD 18 (bien sûr il faut toujours faire le jet de réflexe pour savoir si le personnage est touché). (Pour désamorcer le mécanisme, DD 30.)

Pjs

Heu... un peu comme pour MD, je le mets au cas où. Il s'agit-là des personnages joueurs.

Planque des fidèles

Pour cette planque je ne ferai pas de plan car je pense que vous préférerez faire à votre guise une description de caverne. Il faut toutefois noter que l'intérieur est bien sec et chaud, réchauffé par des boules magiques qui ne font pas de feu mais dégagent une lueur rose. Cette planque existe depuis le début des fidèles et avant cela était l'endroit de rassemblement des fidèles et des disciples, mais aujourd'hui les disciples ont oublié son existence.

Port de Lank

Un très petit port qui est le seul à faire naviguer des bateaux avec Rauch. Il fait des navettes essentiellement commerciales, l'endroit ressemble beaucoup à un chantier naval de l'époque avec plein de hangars pour entreposer les marchandises, il y a une guilde marchande « la guilde du Tout-Continent », qui a le monopole sur le trafic vers le continent et livre à tous les petits commerces. Le port est dirigé par un douanier grippe-sou qui fait payer 1 po le passage dans un sens ou dans l'autre. En fait, il devrait faire payer moins que cela, mais il se met de l'argent dans la poche.

Reine araignée

C'est une araignée monstrueuse de taille colossale en p. 285 du manuel des monstres. Si elle meurt toutes les autres se battent entre elles pour déterminer la nouvelle reine.

Sanctuaire des disciples de Lanÿs

Le sanctuaire a une ambiance sombre, ce sont des couloirs qui descendent profondément sous la terre très faiblement éclairés par quelques bougies par-ci par-là. Les galeries sont humides et il y a peu de salles mais de taille raisonnable. Une odeur d'encens se fait sentir dans tout le complexe.

Statue d'Attalion

Cette statue est faite de pierre polie de façon très précise surtout au niveau des hanches. Elle représente un guerrier portant un bouclier et une épée longue.

Symbole LY

Pour info voici grosso modo le symbole en question

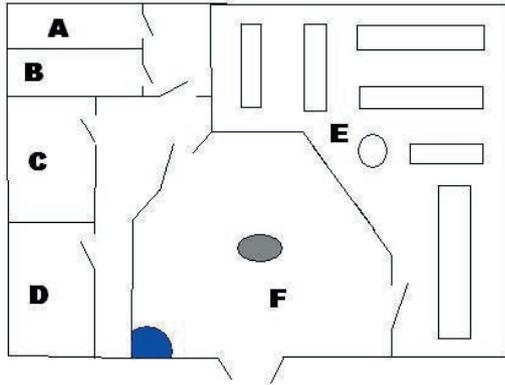


Temple bon

En fait le temple bon en question le plus proche est celui des fidèles d'Attalion, c'est là que la source d'eau bénite la plus proche se trouve. Sinon, libre au MD d'en inventer un autre de toutes pièces.

Temple des fidèles d'Attalion

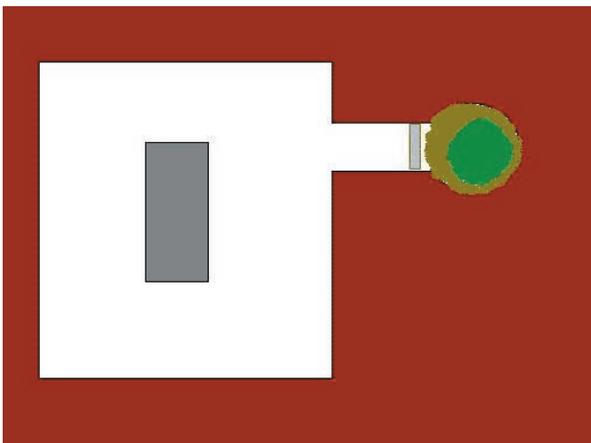
Voici un petit plan :



En A et B nous avons les appartements des invités. En C et D ceux de l'ordre. En E se trouve la bibliothèque qui est actuellement en fouillis. Et en F l'entrée. (Le cercle gris représente la statue d'Attalion, et le bleu la source d'eau bénite.)

Tombeau d'Attalion

Voici à quoi ressemble le tombeau une fois le buisson descendu à 3,50 m sous la terre. On peut le voir avec son parterre d'herbe à droite, puis tout contre se trouve la porte de pierre, et enfin dans l'autre salle le cercueil d'Attalion.



Yllis

Yllis est un personnage qui fut défiguré étant plus jeune, et qui cache donc son visage derrière un masque. De telle façon que l'on ne sait si c'est une femme ou un homme. Ce personnage s'assure lentement que

le père de Zétarock a des intentions bonnes. Puis se fera connaître. (À 4 joueurs Yllis est un ennemi.)

Zameck

Cet humain de grande taille svelte est un roublard de niveau 17, il est juste et charitable, ne vole jamais, il utilise ses compétences pour trouver des trésors et louer ses services à des historiens désireux de fouiller d'anciennes ruines ou toutes choses dangereuses et pleines de pièges. Il a grandi avec Nubie et donc en est très proche, d'autant plus que depuis près d'un an ils vivent ensemble en tout bien tout honneur. Il est toujours prêt à aider un(e) ami(e). Il connaît relativement bien Zétarock étant donné qu'il a fait pas mal de chemin avec lui et Nubie.

Zétarock

Cet homme de 26 ans est très fier d'être un paladin, c'est grâce à son père qu'il parvint à ce stade. Il est très attaché à son père et si malheur lui arrivait, il ferait tout pour le sortir du pétrin et dans le cas où il ne pourrait pas, il serait anéanti. Il est aussi très épris d'une demi-elfe très belle nommée Nubie. Mais récemment son corps fut possédé par un puissant fantôme.

Zétarock possédé par Lanÿs

Zétarock possédé par Lanÿs se fait appeler « le Sombre » comme il a toujours aimé le faire. Il a un avantage c'est que plus personne ne sait qui était le Sombre désormais.

Quelques caractéristiques de Pnjs (histoire de dire)

Zétarock (possédé)

(Paladin humain possédé de niveau 16)

For 14 ; Dex 8 ; Con 12 ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 21 (23)
PV = 108 ; CA = 27 (contact 9, dépourvu 28)
Ref = +10 , Vig = +20 , Vol = +15
Sort par jour à partir du niveau 1 : 3/3/3/1
Corps à corps : (+27/+22/+17/+12)
Distance: (+20/+15/+10/+5)

Équipement : harnois (+3) de Zétarock ; épée bâtarde de Lanÿs ; écu de Lanÿs ; cape de charisme (+2) ; arbalète (+1)

Compétences : Concentration +21 ; Connaissance (noblesse) +11 ; Connaissance (religion) +9 ; Diplomatie +12 ; Discrétion +22 ; Dressage +16 ; Equitation +22 ; Intimidation +17 ; Premier secours +9 ; Psychologie +16

Dons : attaque en puissance, enchaînement, science de la destruction, maniement (épée bâtarde), arme de prédilection (épée bâtarde), arme en main, combat monté, attaque au galop.

Capacité spéciale : aura de mal, détection du bien, utilisation du poison, bénédiction impie, châtement du bien (6/j), aura de désespoir, contrôle des morts-vivants, attaque sournoise (+4d6), serviteur félon, écuyer mort-vivant. (Voir dans le guide du maître à chevalier noir pour plus de précisions.)

Sort connus :
Voir page 183 du guide du maître pour connaître la liste de sort du chevalier noir

Allik (chef des fervents du bon roi)

(guerrier (12) / adepte humain (5))

For 18 ; Dex 15 ; Con 14 ; Int 10 ; Sag 12 ; Cha 8
PV = 123 ; CA = 25
Ref = +6 , Vig = +11 , Vol = +9
Sort par jour à partir du niveau 1 : 3/2/1 (voir page 108 du GD)
Corps à corps : (+22/+17/+12)
Distance: (+17/+12/+7)

Équipement : harnois (+2) ; bouclier targe (+1) ; anneau de protection (+1) ; double lame (+2) ; arc court (+1) ; 9 500 po à disposition lorsqu'il veut.

Compétences : Dressage -1 ; Equitation +3 ; Escalade +4 ; Intimidation +4 ; Natation +4 ; Saut +14 ; Art de la magie +6 ; Concentration +12 ; Connaissance (artefacts) +12 ; Premier secours +4 ; Survie +1 ; Connaissance (histoire du continent) +12

Dons : attaque en puissance, enchaînement, science du renversement, maniement (double lame), arme de prédilection supérieure (double lame), spécialisation martiale supérieure (double lame), combat à 2 armes, défense à 2 armes, arme en main, combat en aveugle, esquive.

Capacité spéciale : appel de familier.

Sort connus : À choisir sur la liste de sorts de l'adepte en page 108 du guide du maître.

Algus

(Paladin humain de niveau 17)

For 14 ; Dex 8 ; Con 12 ; Int 10 ; Sag 14 ; Cha 18 (20)
PV = 117 ; CA = 29
Ref = +9 , Vig = +16 , Vol = +12
Sort par jour : 3/3/2/1
Corps à corps : (+23/+18/+13/+8)
Distance: (+17/+12/+7/+2)

Équipement : harnois (+4) ; anneau de protection (+2) ; épée longue (+4) ; écu en acier (+3) ; amulette d'armure naturelle (+1) ; arbalète lourde (+1) ; cape de charisme (+2)

Compétences : Artisanat +5 ; Dressage +5 ; Diplomatie +5 ; Equitation +4 ; Concentration +15 ; Connaissance (religion) +16 ; Premier secours +12 ; Psychologie +12

Dons : arme de prédilection (épée longue), arme de prédilection (arbalète lourde), emprise sur les morts-vivants, tir à bout portant, tir de loin, tir de précision, arme en main

Capacité spéciale : aura de bien, châtement du mal (4x/j), détection du mal, grâce divine, imposition des mains (85 pv), aura de bravoure, santé divine, renvoie des morts-vivants, destrier de paladin, guérison des maladies (4x/semaine).

Maë (la femme assassin)

(roublarde humaine de niveau 16)

For 12 ; Dex 19 (21) ; Con 13 ; Int 14 ; Sag 10 ; Cha 18
PV = 74 ; CA = 23
Ref = +15 , Vig = +6 , Vol = +5
Corps à corps : (+15/+10/+5)
Distance: (+18/+13/+8)

Équipement : anneau de protection (+2) ; bracelets d'armure (+4) ; dague coup de poing (+2) ; arbalète de poing (+1) ; gants de dextérité (+2) ; robe de mimétisme ; pierre ioun (rose laiteux) ; amulette d'armure naturelle (+1)

Compétences : Acrobatie +24 ; Bluff +10 ; Contrefaçon +2 ; Crochetage +6 ; Déguisement +4 ; Déplacement silencieux +24 ; Désamorçage/sabotage +2 ; Détection +19 ; Discrétion +24 (+34) ; Equilibre +24 ; Escalade +20 ; Evasion +5 ; Fouille +6 ; Maîtrise des cordes +24 ; Natation +4 ; Perception auditive +19 ; Saut +20 ; Utilisation d'objets magiques +10

Dons : Maniement (arbalète de poing), Arme de prédilection (arbalète de poing), Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Feu nourri

Capacité spéciale : Attaque sournoises (+8d6), Recherche des pièges, Esquive totale, sens des pièges (+5), Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure, Roulé-boulé, Attaque handicapante

Fantôme de Lanÿs

Mort vivant (humanoïde altéré, intangible) de taille M

For 13 ; Dex 9 ; Con - ; Int 17 ; Sag 18 ; Cha 25
 PV = 151 ; CA = 16 (-1 dex ; +7 parade), contact 16, dépourvu 17, ou sur le plan éthéré 29
 Ref = +10 , Vig = +20 , Vol = +15
 Corps à corps : contact diminuant (+29 ou +21 contre intangible, 1d4 points de caractéristique) ou épée bâtarde intangible (+27, 1d10+6+ (2d6 contre bien)+(-1 con), 17-20/x2)

Équipement/Description : homme en harnois portant une épée bâtarde et un bouclier

Compétences : Connaissance (noblesse) +11 ; Connaissance (religion) +9 ; Diplomatie +12 ; Discrétion +30 ; Dressage +15 ; Equitation +22 ; Fouille +11 ; Intimidation +16 ; Premier secours +9 ; Perception auditive +12 ; Psychologie +16

Capacités spéciales : manifestation, possession maléfique, intangible, mort-vivant, reconstitution, résistance au renvoi (+4)

Nubie est une jeune femme demi-elfe de vingt-huit étés. Cette femme aux cheveux bruns et longs d'un soyeux étonnant est d'une beauté à couper le souffle. D'ailleurs nombre des personnes qui la croise en reste bouche bée. Elle a des yeux noisette et les traits de son visage sont fins et tirés. Sa peau a une couleur blanche qui semble aussi douce que de la crème, et qui au toucher se révèle bien plus douce qu'à première vue. Nubie porte une très jolie robe de couleur turquoise avec des boutons d'érable. Elle vit à Massia sur l'île Rauch au sud du continent. Là elle y mène une existence qu'elle apprécie en aidant le roi de Massia, un très bon ami à elle. Elle en est sa seule conseillère. Nubie n'a qu'un manque dans sa vie. Ce manque c'est son aimé, Zétarock, un humain dont elle est éprise et qui ne donne pas de nouvelles depuis près de trois années. Lorsqu'il partit, il dit revenir une année plus tard, il a désormais deux ans de retard au grand désespoir de Nubie. Heureusement qu'un ami nommé Zameck lui tient compagnie sinon elle serait toujours triste. Dernièrement, il s'est pris d'une passion pour la musique et ne sachant pas jouer, cela amuse beaucoup la belle dame. Zameck, Zétarock et elle ont parcouru nombres de chemins ensemble. Et Zameck dit qu'il reviendra, que c'est un paladin d'Héronéus qui en a vu bien d'autres. Il est le seul à savoir lui remonter le moral en temps d'inquiétudes.

Nubie se dit que peut-être Manock, le père de Zétarock a-t-il des nouvelles, mais malheureusement étant voyageur elle ne sait où le trouver. Il y a peut-être une autre personne qui pourrait savoir où est ou ce que fait son aimé, c'est un certain Nallon, grand ami de Zétarock depuis un bon moment maintenant, hélas, elle ne sait où le trouver...

Quelques expressions bien à elle

- « Je me demande s'il regarde ce coucher de soleil en ce moment... »
- « Zameck tu joues heu... pitoyablement. (suivi de rires) »
- « Je suis dame Nubie, conseillère du seigneur de Massia, co-suzerain de Rauch, et vous ? »
- « Si seulement Zétarock était là... »
- « Je crains devoir intervenir ! »

Sortilèges connus (par niveau)

0. (Détection de la magie – Lecture de la magie – Détection du poison – Illumination – Lumière – Rayon de givre – Son imaginaire – Aspersions acides – Ouverture/fermeture)
1. (Alarme – Bouclier – Identification – Charme personne – Disque flottant de tension)
2. (Protection contre les projectiles – Bourrasque – Invisibilité – Vision dans le noir – Sphère de feu)
3. (Boule de feu – Eclair – Mur de vent – Respiration aquatique)
4. (Peau de pierre – Bouclier de feu – Invisibilité suprême – Refuge de léomund)
5. (Renvoi – Lien télépathique de Rary – Débilité – Mur de force)
6. (Vision lucide – Pétrification – Eclairs multiples)
7. (Epée de mordenkainen – Forme éthérée)
8. (Cri suprême)

Personnage demi-elfe très étrange car il est très difficile de dire si c'est un homme ou une femme. Svelte comme une femme et en ayant la corpulence à ceci près que sa poitrine est semblable à celle d'un homme, tout du moins tout cela est deviné par la forme de son armure de cuir clouté teinté en rouge.

Ce personnage porte également constamment un masque de bois blanc. En fait il/elle cache son visage brûlé il y a plusieurs années par un de ses compagnons d'armes juste par jalousie de sa beauté. Depuis il/elle se méfie toujours des personnes non connues. C'est pour cela qu'Yllis est dans l'ombre d'un vieux guerrier étrange mais qui est peut être honorable. Il/elle a vu le tyran et souhaite trouver de l'aide pour le combattre. Malgré son accoutrement Yllis est tout de même quelqu'un d'attirant, tant que le masque n'est pas retiré. Petite précision, Yllis doit de l'argent à un usurier du port de Lank. (25 000 po)

Quelques expressions bien à lui/elle

« Heu... »

« ... »

« (Air joué de flûte de pan) »

« (Air joué à la mandoline) »

« Je n'aime pas vraiment les villes... »

« La musique est à mon oreille plus mélodieuse que toute parole ! »

« Je connais quelqu'un qui ne sera pas dans les chansons des bardes. »

« Mandoline ou flûte ? (Rire derrière le masque) »

« On y va ? »

Sortilèges d'Yllis (par niveau)

0. (Berceuse - Détection de la magie - Convocation d'instrument - Lecture de la magie - Message - Manipulation à distance)

1. (Compréhension des langages - Déguisement - Effacement - Feuille morte)

2. (Cacophonie – Immobilisation de personnes – Silence – Soins modérés)

3. (Charme monstre – Communication avec les animaux – Sphère d'invisibilité – Convocation de monstre 3)

4. (Cri – Lueur d'arc-en-ciel – Mythes et légendes – Répulsif)

5. (Chant de discorde – Héroïsme – Convocation de monstre 5)

Prêtre humain de trente-six ans, il vénère et répand la parole d'Héronéus. L'homme en question mesure environ un mètre quatre vingt et ressemble beaucoup à un guerrier avec son armure de plaque et son écu d'acier tous deux portant le symbole de la main tenant l'éclair en dorure fine. Il porte également un très beau fourreau pour son épée longue lui aussi estampillé « Héronéus ». La lame est sainte et parmi les plus solides et les plus tranchantes épées qui soient. Les têtes des ennemis d'Héronéus tombent à flots sous cet objet sacré.

Nallon est archiviste et couche par écrit tout ce qui se passe la journée et ce tous les soirs.

Il fut envoyé, il y a peu par le clergé afin de retrouver un paladin nommé Zétarock, nom qu'il connaît bien étant donné que cela fait environ six ans qu'il le côtoie en ami. Zétarock se seraient volatilisé dans la nature il y a de cela trois années alors qu'il partait voir un ordre de paladins s'appelant « les fidèles d'Attalion ». Le clergé a bien expliqué l'importance de réunir tous les paladins afin de combattre un ennemi qui se dirige vers le temple avec son armée et se faisant appeler le sombre. Sachant que si son ami n'est pas revenu à la date qu'il avait dite, cela doit vouloir dire qu'il lui est arrivé problème, et connaissant l'existence de Nubie à Massia (la future fiancée du paladin) il fit route vers chez cette dame après s'être vu remettre l'itinéraire que Zétarock a emprunté pour aller voir les fidèles. Il arrive à bon port mais se sent épié. Il ne prend pas cela au sérieux car depuis la disparition de sa sœur sous ses yeux lorsqu'il était enfant il a toujours l'impression d'être épié. Il faut dire que le kidnapneur suivait la petite fille depuis un long moment. Et personne ne voulait la croire, dès lors il ne peut supporter même les mots suivi ou épié (ou équivalent), et fait tout pour arrêter un poursuivant des ombres, espérant retrouver sa sœur un jour peut-être...

Quelques expressions bien à lui

- « Je pense que nous sommes suivis. »
- « Regardez bien derrière le danger vient rarement de face. »
- « Je ne laisserai jamais tomber mes amis. »
- « Quand on pense que j'étais là... »
- « En garde, l'invincible va vous pourfendre ! »
- « Héronéus le brave ne laisserais pas faire cela. »
- « Par le bras armé d'Héronéus vous succomberez »

Sortilèges de Nallon

Peut lancer tous les sort de prêtre de niveau 0 à 8 sauf ceux du chaos et ceux du mal.

De plus, il a accès au domaine du bien, et au domaine de la guerre pour ses sorts en bonus.

Il doit prier à l'aube pour obtenir ses sorts.

Manock est un guerrier itinérant qui s'est beaucoup affaibli avec le poids des ans. Il reste néanmoins redoutable pour la plupart des personnes. Il a un fils unique donné par sa femme décédée à l'accouchement. Il ne pouvait pas abandonner un petit comme cela avec son grand cœur, et il ne pouvait rester dans la région où il vécut l'histoire de sa vie avec son épouse. Il prit donc ce petit sous son aile, et il grandit en voyageant, il lui apprit à se battre, mais également le respect d'autrui. Mais son fils semblait tourné vers la religion et vers Héronéus en particulier alors, un jour il le mena dans un temple où il devint paladin confirmé. Manock lui, continue de traverser le monde avec sa grande hache double qui en fait fuir beaucoup et désormais en fait rire d'autres (à cause du fait qu'un homme de cet âge porte cela). Il est toujours vêtu d'un harnois bleuté qui porte le symbole d'Héronéus gravé. Il voyage léger et ne quitte son armure qu'à de rares occasions. Il passe toujours de temps à autre dans la région où Zétarock a vu le monde sur le continent. Et un jour, il y a de cela deux mois, alors qu'il revenait justement sur la tombe de son épouse, il surprit un tyran dans cette région. Et il voulut s'interposer entre lui et la population mais il l'a presque tué, pire encore il est certain qu'il s'agit de son fils Zétarock. Il a donc décidé d'avertir Nubie, la femme que Zétarock aimait et voulait épouser. C'est comme cela qu'il arriva sur l'île Rauch à Massia.

Quelques expressions bien à lui

- « Voici la tête de mon arme... et... voici sa jumelle (sourire en coin) »
- « Zétarock a bien changé depuis la dernière fois que nous nous sommes rencontrés. »
- « Je ne laisserai pas mon fils asservir le monde »
- « L'objet que je porte n'est pas une ornementation camarade, et vous allez comprendre à quoi cela me sert si vous continuez. »
- « Fichtre! »
- « Ce n'est pas à un vieux guerrier que l'on apprend à combattre ! »
- « Mon corps devient déficient mais il me reste assez de forces pour te terrasser. »
- « Ca va faire très mal... »

Zameck est un jeune humain de vingt-trois ans ayant été recueilli par le 17e suzerain de Massia, une ville de l'île Rauch. Il a grandi avec le suzerain actuel et une demi-elfe qui s'appelle Nubie. Elle est plus âgée que lui mais il s'entend bien avec elle, et il fait tout pour lui remonter le moral, surtout depuis deux ans que son futur fiancé n'est pas revenu. Dernièrement, il a même été jusqu'à acheter un instrument de musique à cordes juste pour la faire rire. Il ne veut même pas apprendre à en jouer, tout ce qu'il cherche c'est faire le pitre pour voir un sourire sur le visage de celle qui pour lui est une grande sœur.

Zameck est très grand et svelte par-dessus le marché, il est spécialisé dans la discrétion et l'art de se faufiler partout. Il utilise ses talents en louant ses services à des historiens ayant découvert d'ancien tombeau dangereux ou d'anciennes cryptes piégées. Cet homme est vêtu d'une armure de cuir souple bien travaillée et de gants de cuir fin. Généralement les personnes le voyant passer n'aperçoivent que sa grande cape flottante d'un jaune pâle. Sous cette cape on peut parfois apercevoir une rapière dorée. Un petit sac souple le suit semble-t-il partout...

Quelques expressions bien à lui

- « Tu verras, il reviendra... »
- « Notre bon vieux Zétarock est grand, il sait se débrouiller seul. »
- « Un petit air ? »
- « Allez, raconte-moi tout ! »
- « Je vous aurais blessé avant que vous ne me voyiez venir... »
- « Joli mécanisme, je vais m'amuser (en se frottant les main) »
- « Ce n'était pas si difficile que ça... Si ? »