

Module Dungeons & Dragons 3ème édition

Le Livre Maudit

Aventure pour des personnages de niveau 10 à 12

INTRODUCTION

Le *Livre Maudit* est une aventure pour un groupe hétéroclite de niveau 10 à 12. Tous les alignements sont autorisés, mais le dénouement de l'histoire ne risque pas de plaire aux personnages d'alignement bon tandis que ceux d'alignement mauvais seront ravis.

L'histoire de l'aventure est assez simple : les PJ se retrouvent embarqués dans la traque d'un Chevalier Noir qui a dérobé un artefact maudit de grande puissance : le Livre de Noire Vilenie.

Normalement l'aventure se déroule dans le monde Greyhawk, à proximité de la frontière entre les Royaumes de Furyondie et de Véluna, mais elle peut être transposée ailleurs ou dans un autre monde de campagne.

PREPARATIFS

Pour jouer cette aventure, il faut les trois livres de règles de D&D : *Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître*, *Manuel des Monstres* ; ainsi que les ouvrages suivants : *Manuels des Monstres II & III*, *Les Chapitres Sacrés*, *Les Chapitres Interdits*, *Par l'Encre et le Sang*.

L'Atlas de Greyhawk est optionnel, mais peut être utilisé pour situer les lieux de l'aventure.

Le Guide des personnages monstrueux et le *Fiend Folio* peuvent aussi être utiles.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Il y a bien longtemps, le Dieu Vecna, avant qu'il n'atteigne la divinité, rédigea un ouvrage au contenu maléfique : le Livre de Noire Vilenie. Une *œuvre* dans lequel il retranscrit son savoir et d'effroyables secrets capables de convertir au Mal la personne la plus vertueuse. Ce livre maudit voyagea énormément après la chute de Vecna, provoquée par la trahison de son fidèle lieutenant, Kas, et finit par arriver entre les mains d'un nécromancien maléfique du nom d'Orochi après plusieurs millénaires d'errance. Ce dernier comptait utiliser les connaissances interdites du livre pour se créer un empire où la vie et la mort n'auraient plus de frontière...

Quelques années plus tard, dans sa forteresse souterraine de Nagarith dans les Monts Yaltis, Orochi qui était devenu une Liche, fut défaite par un groupe de Paladins mené par le Héros Kalass. Celui-ci, découvrant l'existence du livre maudit et ne connaissant aucun moyen de le détruire, cacha l'artefact maudit dans le Temple de Rao qu'il avait fait construire dans son village natal, Chatelles. Il le dissimula dans une crypte secrète cachée sous ce qui devait devenir un jour sa tombe.

Mais Orochi avait survécu, entamant une longue métamorphose pour devenir une Demi-Liche... Voulant se venger de Kalass et de ses compagnons, mais aussi récupérer le Livre de Noire Vilenie, il envoya un puissant Démon accomplir sa sombre vengeance. Le Démon massacra un par un tous les compagnons de Kalass avant de s'occuper de lui, mais le Paladin mourut sans révéler le lieu où il avait caché le Livre. Malgré ce semi-échec, Orochi n'abandonna pas son projet de récupérer l'artefact maudit et partit découvrir de nouveaux horizons jusqu'à qu'une nouvelle occasion se présente à lui.

La nouvelle opportunité de la Liche vint de Vanic Hett, un Paladin d'Héronéus qui venait de s'évader après avoir été torturé pendant dix ans par une Succube. Trahit par ses proches, Vanic devint une cible facile pour Orochi qui le fit transformer en Chevalier Noir et le chargea de récupérer pour lui, le Livre de Noire Vilenie puisque son nouveau statut de Demi-Liche l'empêchait d'agir au grand jour. Vanic, qui prit le nom de Nihilus, commença alors une grande quête afin de satisfaire son nouveau Maître

Dix-neuf ans plus tard, Nihilus découvrit enfin où était caché le Livre de Noire Vilenie et partit le récupérer, mais lui et son sombre Maître ignoraient que quelqu'un d'autre était aussi à la recherche du livre maudit... Quelqu'un d'infiniment plus puissant qu'eux...

ACTE I : L'Auberge du Bouc Noir

Les PJ commencent l'aventure dans l'Auberge du Bouc Noir situé dans la ville de Baranfort dans le Royaume de Furyondie (dans le Duché de l'Etendu pour être précis). Que les PJ se connaissent ou pas n'a aucune importance, les événements qui vont suivre permettront normalement de constituer le groupe.

Texte à lire : « Vous vous trouvez actuellement dans l'Auberge du Bouc noir, lieu autrefois célèbre pour ses opportunités de travail lorsqu'on est un aventurier à la recherche de gloire et de richesse. De nombreuses aventures ont un jour débuté dans cette auberge, mais tout ceci est désormais du passé car la guerre éternelle qui oppose désormais le Royaume de Furyondie à l'Empire de Iuz au Nord, fait que tous les aventuriers qui fréquentaient jadis l'endroit, sont partis combattre le Mal ».

Tout ce qui se passe dans l'auberge est libre, il faut juste lancer la suite des événements avant qu'un des PJ ne la quitte pour X raisons.

Légende de l'Auberge du Bouc Noir :

- Rez-de-chaussée -

A = Salle commune.

B = Bar.

C = Remise.

D = Cuisine.

E = Écurie.

- Étage -

F = Chambre double.

G = Chambre commune.

H = Appartement de l'aubergiste.

I = Vide au-dessus de la salle commune.

Texte à lire : « Alors que tout vous semblait tranquille, un groupe de mercenaires ayant déjà atteint un haut niveau d'ébriété fait irruption dans l'Auberge avec l'intention de ne pas faire que boire ».

Les mercenaires qui forment la Bande à Kris doivent générer une mêlée généralisée dans toute l'auberge et embarquer les PJ dedans. Le combat ne s'arrêtera que lorsque tous les mercenaires auront été neutralisés par les PJ. Pour la petite histoire, Kris et ses compagnons sont réputés pour leur alcoolisme aigu et ne sont pas à leur première bagarre.

Mercenaire (guerrier niveau 5) X8, FP5

Pv 42, CA 21, Init +5, VD 6,50m, Toucher : +10 (Epée bâtarde) +8 (arc long composite), Ref/Vig/Vol : +3/+7/+3, align : Loyal Neutre.

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde).

Armures : Harnois, Ecu en acier.

Armes : Epée bâtarde de maître (1d10), Arc long composite (1d8).

Or : 10 po, 56Pc.

Kris, chef mercenaire (guerrier niveau 7), FP7

Pv 57, CA 23, Init +5, VD 6,50m, Toucher : +12/+7(Epée bâtarde) +8/+3(arc long composite), Ref/Vig/Vol : +4/+8/+4, Align : Neutre.

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8

Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde),

Enchaînement, Tir à bout portant.

Armures : Harnois +1, Ecu en acier.

Armes : Epée bâtarde de maître +1 (1d10), Arc long composite (1d8).

Objets magiques : Cape de protection +2, Potion de soin modérée.

Or : 198 Po, 32 Pa, 5 pc.

La garde locale débarque dans l'Auberge à la fin du combat (où avant selon l'état des PJ) et arrête tout le monde (PJ et PNJ). La garde est composée de vingt guerriers en armures, leur chef qui les accompagne est le commandant Firox Galovay. Les gardes sont tous des guerriers de niveau 10 à l'exception de leur chef qui est de niveau 15.

Quoi que pourront argumenter les PJ, ils se retrouveront tous embarqués par la garde. Si certains d'entre eux arrivent à s'échapper, ils se feront pincer par une patrouille et rejoindront leurs *compagnons* en prison...

Normalement tous les PJ devront se retrouver en prison dans la même cellule miteuse.

ACTE II : La mission

Au début de l'acte II, tous les PJ doivent être dans la même cellule de prison sans équipement. Il s'agit d'une salle assez humide sous le niveau du sol.

Au bout d'un petit moment de solitude carcérale, les PJ auront la visite de Firox Galovay qui viendra accompagner d'un prêtre assez bien habillé portant un symbole ressemblant à un visage bleuté sur un carré vert.

Jet de DD religion de niveau 15 pour reconnaître la religion du prêtre (Rao).

Le capitaine explique que les mercenaires que les PJ ont affrontés sont emprisonnés pour trouble de l'ordre public. Les PJ risquent d'être jugés pour le même motif, mais il existe une alternative : la Bande à Kris était engagés par le Culte de Rao pour leur servir d'escorte et si les PJ accepte de les remplacer, l'incident de l'Auberge du Bouc Noir pourrait être oublié. Cette opportunité est offerte aux PJ car il y a peu de troupes disponibles à cause de la guerre contre Iuz et que les prêtres de Rao ne veulent plus entendre parler de Kris et de sa bande. La mission consiste à accompagner un groupe de prêtres et un chargement jusqu'à un village du nom de Chatelles (trois jours de voyage).

Les PJ recevront la somme de 1000 Po chacun pour leur travail.

Si les PJ acceptent (ce qui doit se faire normalement), ils sont libérés et Firox leur présente leur employeur, le prêtre qui l'accompagnait, Lunda Wirdhook (prêtre de Rao niveau 6). Lunda donne quelques détails sur la mission, il sera du voyage avec quatre autres prêtres et la cargaison est transportée sur un chariot. Le départ est prévu à 8 heures à l'extérieur de la ville près de la porte ouest.

Si les PJ refusent, trouvez un moyen de leur faire le voyage de manière crédible (prévoir beaucoup d'aspirines dans ce cas).

Théoriquement cela devrait ce passé ainsi, mais comme les PJ peuvent être imprévisible, d'autres solutions peuvent être envisagées pour qu'ils se fassent engager par Lunda.

ACTE III : Le voyage

Comme prévu, les prêtres de Rao attendent les PJ à l'extérieur de la ville près de la porte ouest. Le groupe de prêtres est composé de Lunda, de quatre jeunes prêtres (Miko, Cône, Hesquimaut, Sortbet) et d'un chariot tiré par quatre chevaux sur lequel se trouve une caisse en bois totalement hermétique. Les prêtres voyageront sur le chariot.

Apprenti prêtre (prêtre niveau 2) X4

Pv 16, CA 18, Init -1, VD 6,50m, Toucher : +3 (+6 aux dégâts) (masse d'arme légère 1d6)
Ref/Vig/Vol : -1/+5/+5.

Caractéristiques : For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 15, Cha 12.

Dons et pouvoirs spéciaux : Ecriture de parchemin.

Pouvoirs et aptitudes de classe : Renvoi ou intimidation des morts-vivants.

Armures : Armure à plaques.

Armes : Masse d'arme légère (1d6).

Lunda Wirdhook (prêtre niveau 6)

Pv 42, CA 22, Init -1, VD 6,50m, Toucher : +6 (+6 aux dégâts) (masse d'arme légère +1 1d6)
Ref/Vig/Vol : -1/+5/+5.

Caractéristiques : For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.

Dons et pouvoirs spéciaux : Ecriture de parchemin, Préparation de potion, Efficacité des sorts accru.

Pouvoirs et aptitudes de classe : renvoi ou intimidation des morts-vivants.

Armures : Armure à plaques +1.

Armes : Masse d'arme légère +1 (1d6).

Objets magiques : Anneau de protection +1, Potion de soin modérée.

Si par les plus grand des hasards, certains PJ tentent de se la jouer école buissonnière, faites-en des fugitifs et s'ils tentent de cacher dans un royaume limitrophe, rappelez leurs les traités d'extraditions signés par les royaumes voisins la semaine dernière (c'est un peu gros mais bon...).

La caisse des prêtres contient un artefact magique capable de détruire n'importe quel objet maudit. Si on lui demande Lunda dit qu'il doit amener l'artefact au Grand Prêtre de sa congrégation, Silmaric Salamandard, qui a retrouvé la trace d'un antique objet maudit de grande puissance. Lunda connaît la nature de l'objet maudit retrouvé mais il dit juste que c'est urgent.

Si un des PJ arrive à apercevoir l'artefact magique des prêtres, voici sa description : il s'agit d'une boîte de fer assez imposant avec des poignées de manutentions. Sur le couvercle est gravé un texte magique que les PJ n'arrivent pas à traduire et à comprendre.

Le voyage dure normalement trois jours, les PJ arriveront normalement à destination le troisième jour vers le milieu de l'après midi. Durant le voyage, les PJ peuvent questionner un peu les jeunes prêtres, mais seulement lorsqu'un d'entre eux est seul avec eux sinon, il ne parle pas... Ainsi ils apprendront une version légère de l'histoire de Kalass (voir Annexe I), que l'objet maudit retrouvé fait peur à certains membres du clergé de Rao et qu'il a été retrouvé accidentellement lors d'une opération de restauration du temple de Chatelles.

Donner « Carte PJ 1 » aux PJ.

Événement du voyage :

1er jour = rien, les PJ peuvent croiser divers voyageurs mais rien ne se passe. Ils se trouvent normalement sur la Voie Royale qui est pavée et théoriquement sécurisée.

2ème jour = rien le jour mais la nuit, des pillards attaquent les PJ pendant leur sommeil et un des jeunes prêtres se fait tuer : Hesquimaut. Durant son tour de garde, le prêtre s'aventure un peu loin pour étancher un besoin naturel. Si les PJ veulent ressusciter le jeune prêtre, Lunda leur dit que son supérieur s'en chargera à Chatelles. Vers la moitié de la journée, les PJ quitte la Voie Royale pour prendre une route secondaire qui n'est plus pavée.

3ème jour = le matin, les PJ découvrent des corps de villageois massacrés par des armes, une famille avec ses trois enfants, ils semblent avoir fuit leur village. Ils sont morts il y a trois jours. Si les PJ communiquent avec leur Âmes dans l'au-delà, ils disent qu'ils ont été tués par Nihilus, un Chevalier noir qui a attaqué Chatelles il y a trois jours. Arrivée à Chatelles au milieu de l'après-midi.

Pillard (guerrier niveau 5) X11, FP 5

Pv 42, CA 21, Init +5, VD 6,50m, Toucher : +10 (Epée bâtarde) +7 (arc long composite), Ref/Vig/Vol : +3/+7/+3, Align : Neutre Mauvais.

Caractéristiques : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 8.

Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (épée bâtarde), Maniement des armes exotiques (épée bâtarde), Science de l'initiative, Attaque en puissance, Spécialisation martiale (épée bâtarde).

Armures : Harnois, Ecu en acier.

Armes : Epée bâtarde de maître (1d10), Arc long composite (1d8).

Objets magiques : Anneau de protection +1, Potion de soin modérée, Potion d'endurance.

Or : 95 Po, 45 Pa, 18 Pc.

ACTE IV : Chatelles

Texte à lire : « *Lorsque Chatelles vous est enfin visible à la sortie de la forêt, vous remarquez que le village n'est pas comme il devrait l'être. Les fermes sont en ruines et une forte odeur de décomposition parvint à vous. Quelques cadavres de villageois abandonnés au milieu des rues pourrissent et sont dévorés par des charognards qui s'enfuient en vous apercevant* ».

Légende de la Carte de Chatelles :

A = Lieu d'arrivée des PJ, route forestière menant sur la Voie Royale.

B = Forêt.

C = Chatelles.

D = Temple de Rao.

E = Ruine du château de Kalass.

F = Direction à prendre après la visite du Temple de Rao, route forestière menant à Kolima.

Quand les PJ arrivent dans le village, il ne reste aucun bâtiment debout. La catastrophe remonte approximativement à trois jours. Ils trouvent environ dix cadavres d'hommes, femmes et enfants dans les ruines, ils semblent avoir été abattus sans aucune retenue.

Des traces venant du sud vont et partent du village, il s'agit de traces de chevaux et de créatures insectoïdes.

Après la découverte du village, Lunda insiste pour que les PJ l'accompagnent au temple de Chatelles pour vérifier si l'objet maudit est toujours là. Quoi qu'il se passe, les PJ doivent aller dans le temple.

ACTE V : Le Temple de Rao de Chatelles

Lunda doit accompagner les PJ dans l'exploration du Temple ainsi qu'un des jeunes prêtres (Cône) qui fermera la marche du groupe. Les autres prêtres gardent l'artefact.

Légende du Temple de Rao :

A = L'entrer.

Texte à lire : « *Arrivés dans la cuvette rocheuse, vous découvrez le Temple de Rao. Toute une partie de la falaise dans laquelle le temple a été creusé, a été polie afin d'obtenir une surface plane sur laquelle une mosaïque représentant le symbole de Rao, un visage bleuté sur un carré vert, s'offre devant vous* ».

Le Temple est creusé directement dans la roche d'une cuvette rocheuse. Toute une partie de la roche a été taillée de manière à avoir une surface plane sur laquelle se trouve une mosaïque

représentant le Dieu auquel le lieu de culte est dédié. L'imposante porte double du bâtiment souterrain est ouverte.

B = La salle de prière.

Texte à lire : « *La salle de prière est soutenue par quatre rangées de colonnes de marbres rouge sur lesquelles des cristaux lumineux ont été incrustés. Au font de la salle, derrière un autel de pierre légèrement arrondi, se trouve une porte métallique entrebâillée* ».

Il s'agit d'une salle rectangulaire d'assez grande taille garnie de pilier soit décoratif, soit de soutien. Une statue de Rao (1) orne la salle et cache derrière elle, une porte conduisant dans la tombe de Kalass. La porte est aussi ouverte.

C = La Tombe de Kalass.

Texte à lire : « *Au milieu de la salle se dresse un tombeau en pierre dont le couvercle représente un chevalier en armure. Sur un des flans du tombeau, vous pouvez lire : ICI REPOSE LE VALEUREUX KALASS* ».

Voyant la tombe vide, Lunda s'approche du tombeau et active un mécanisme secret. Celui-ci déplace la tombe et ouvre l'accès d'un escalier descendant dans les profondeurs du sol ».

Jet de Connaissance histoire de niveau 30 pour se rappeler qui était Kalass. Si le jet réussi, les PJ se rappelle de la version légère de l'histoire de Kalass (voir Annexe I).

Si les PJ demandent à Lunda qui était Kalass, il leur donnera les mêmes informations que plus hautes.

Lunda active un passage secret qui fait que le cercueil se déplace et ouvre un accès sur un escalier souterrain. Si on lui pose des questions, il répondra que son supérieur lui à détaillé où se trouvait la cache de l'objet maudit. Lunda refuse de descendre en premier.

Il n'y aucune lumière dans l'escalier ce qui fait que les PJ vont devoir se déplacer dans le noir sauf s'ils en décident autrement.

(3) Deux alcôves s'ouvrent devant les PJ, il en sort deux Gardiens des cryptes (*Les Chapitres Sacrés*, p 175). L'affrontement est inévitable, mais après examiner les Gardiens, Lunda explique ce qu'ils sont aux PJ et dit qu'il serait possible de négocier avec les prochains.

(4) Un piège indétectable, il s'active après le passage des PJ et tue un des jeunes prêtres, celui qui fermait la marche (Cône).

(5) Alcôves identiques à (3) sauf que les Gardiens des cryptes sont morts et que les portes secrètes sont ouvertes quand les PJ passent.

(6) Idem que (4) mais le piège à déjà été activé et ne représente plus aucun danger.

(7) Idem (3) mais si Lunda est en tête, il peut négocier avec les Gardiens des cryptes pour passer.

D = L'antichambre octogonale.

Texte à lire : « *Cette salle de forme octogonale est éclairée de la même manière que la salle de prière se trouvant plus haut dans le temple. En son milieu se dresse sur un piédestal de pierre, une statue de métal représentant Kalass. Lorsque vous approchez d'elle, ses yeux s'ouvrent et la statue s'anime dans votre direction...* ».

Une pièce octogonale avec une statue représentant Kalass sur un socle en son milieu. La statue

est en réalité un Golem d'airain (*Manuel des Monstres II*, p102) qui attaque les PJ dès que l'un d'entre eux entre dans l'antichambre. Le Golem est endommagé et à été réparé récemment (donc il a moins de PV, mais il n'est pas possible de négocier avec lui).

La porte menant à la chambre souterraine est verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de vigueur, si raté 1d6 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un jet de détection DD 30.

E= La chambre souterraine.

Texte à lire : « *Vous arrivez dans une chambre souterraine voûtée, cette gigantesque pièce contient une colonne d'un diamètre important recouvert de runes magiques brillant fortement, mais également un groupe de civils prit de panique en vous apercevant. Ce n'est qu'en voyant Lunda, qu'ils se calment et qu'un homme âgé habillé comme un grand prêtre, vient à votre rencontre...* ».

Le prêtre qui vient à la rencontre des PJ est Silmaric Salamandard, Grand Prêtre de Rao (Prêtre de niveau 16) et supérieur hiérarchique de Lunda.

Silmaric emmène les PJ en F où il parle avec eux.

Les runes sur la colonne sont en réalité les éléments d'une barrière de rétention retenant les effets qu'a put provoquer la présence de l'artefact maudit dans son environnement.

F = La colonne.

Texte à lire : « *À peine que vous ayez traversé le seuil délimitant la frontière entre la pièce où sont réfugié les survivants de Chatelles et la salle que contient la colonne, vous vous retrouvez prit d'un important malaise. L'air autour de vous est glaciale tendit que vous ressentez la présence d'une importante quantité d'énergie négative oppressante. Tout l'intérieur de la colonne semble avoir été corrompu par le Mal lui donnant un aspect peu reluisant.*

Au milieu de ce sanctuaire maléfique, Silmaric vous indique un piédestal de fer noir occupant le centre de la salle en vous disant :

– C'est ici que se trouvait l'artefact maudit que gardait ce temple... ».

Il s'agit d'une salle semi-sphérique avec quatre entrées, en son centre se trouve un piédestal (voir 8).

Le lieu est maudit et ceci de manière irrévocable sauf *miracle*, les sorts de guérison de fonctionne pas dans la zone mais tous ceux causant des dégâts voit leurs effets doublés. *Détection du Mal* prouvera que le lieu est totalement corrompu.

(8) Piédestal fait de fer noir, il est vide et contenait autrefois le Livre de Noire Vilenie.

Silmaric explique que Chatelles à été attaquer par un chevalier noir du nom de Nihilus qui a volé l'artefact maudit qui était gardé sous le temple : le Livre de Noire Vilenie. Il raconte l'histoire du livre et une partie de celle de Kalass (voir Annexe I pour toutes les informations concernant Kalass et le Livre de Noire Vilenie) et demande aux PJ de le retrouver. En échange, les PJ recevront la somme de 2000 Po chacun et l'absolution pour tous leurs crimes passé et présent.

Il informe aussi les PJ qu'un ancien compagnon d'aventure de Nihilus, lorsqu'il portait encore le nom de Vanic Hett, un ancien roublard du nom d'Ulic Vergenth se trouve dans la ville vélunienne de Kolima près de la frontière furyondienne. Ulic fait d'importants dons annuels au Clergé de Rao à Kolima.

Silmaric remet aussi un document au PJ prouvant leur mission et leur permettant de traverser la frontière de Véluna sans aucun problème au cas où... Quoi qu'il se passe, le document reste avec les PJ même s'ils s'en débarrassent.

Donner « Carte PJ 2 » aux PJ.

ACTE OPTIONNEL : Les ruines du château de Kalass

Texte à lire : « *En plein milieu de la végétation forestière qui vous entoure, vous tombez sur ce qui était autrefois un petit château. Certainement celui de Kalass dont vous avait parlé Silmaric Salamandard* ».

Le château est totalement en ruine. En le fouillant (DD 25), les PJ peuvent trouver trois rubis (d'une valeur de 50 Po chacune), 5 Po et 18 Pa. Si les PJ arrivent à faire un DD 30, ils trouveront une petite statuette qui n'est d'autre que la Statuette de Kalana (voir Annexe I pour plus d'information).

Lorsque les PJ quitteront les ruines, ils seront attaqués par deux ours (*Manuel des Monstres*, p200).

ACTE VI : Voyage vers Kolima

Les PJ doivent suivre les indications de Silmaric pour arriver à Kolima. Ils franchissent d'abord la frontière avec Véluna avant d'arriver dans le village de Vérensa. Puis ils devront franchir un pont pour finalement arriver à Kolima. En tout le voyage durera un peu moins de deux jours.

Sur tout le long du voyage jusqu'au pont, les PJ peuvent suivre les traces du groupe de Nihilus.

1er demi-journée de voyage : la frontière avec Véluna.

La frontière n'est pas gardée, une simple borne de pierre indique la frontière.

2ème demi-journée de voyage : Vérensa.

Quand les PJ arrivent dans ce village, il est dans le même état que Chatelles, à ceci près qu'il n'y a aucun survivant. Les corps des villageois sont abandonnés en pleine décomposition dans les rues mais les corps de toute une tranche d'âge masculine ont disparus (20 à 30 ans).

En fouillant bien (DD 30), les PJ peuvent espérer trois malheureuses Pa et dix minuscules Pc.

3ème demi-journée de voyage : le pont.

Rien à dire, le pont est désert. Les traces qu'avaient laissées Nihilus disparaissent puisque la route devient pavée.

4ème demi-journée : Kolima.

ACTE VI : Kolima

Texte à lire : « *Kolima se dresse devant vous. D'où vous êtes, vous apercevez que la cité fortifiée est en pleine effervescence. Quelques gardes surveillent son accès et filtrent les différents visiteurs* ».

Kolima est une grande ville fortifiée mais elle est loin de sa grandeur passée. En y arrivant, les PJ sont un peu questionnés par les gardes sur leurs motivations. Ils peuvent dire aux gardes ce qu'il s'est passé à Vérensa, mais cela n'a aucune conséquence, les gardes disent qu'ils préviendront leurs supérieurs là-dessus.

Si les PJ demandent aux gardes où ils pourraient trouver un certain Ulic Vergenth, ceux-ci leur diront qu'Ulic est le propriétaire de cinq auberges et qu'ils pourront peut-être se renseigner dans une de celle-ci.

Les noms des auberges sont :

- Le Joyeux Nain.
- La Pierre qui roule.
- L'Invertébré.
- Le Péché Mignon.
- Des Hommes et des Souris.

Dans le cas où les PJ chercheront Ulic à la main, donnez-leur quelques indices sur les possessions d'Ulic.

En se rendant dans chacune des auberges, les PJ finissent par localiser Ulic. D'après ce que les PJ apprennent dans La Pierre qui roule, ils apprennent qu'Ulic vit dans une grande demeure dans le Quartier des Bourgeois. Il est actuellement seul car sa femme et ses filles sont partis rendre visite à ses beaux-parents.

Quand les PJ arrivent dans les environs de chez Ulic, ils entendent les cris d'un homme qui est agressé dans une ruelle. Cet homme de soixante ans est Ulic et il est attaqué par cinq créatures reptiliennes. Les PJ devront le sauver de ses agresseurs.

Les agresseurs sont des Yuan-Ti (*Manuel des Monstres*, p 189), il y a 6 Sangs purs et 1 Sang mêlé. Sur eux, se trouve un document signé Nihilus indiquant leur mission : faire disparaître Ulic.

Ulic remercie les PJ et répond à toutes leurs questions : il indique que Nihilus l'a contacté à plusieurs reprises pour qu'il le rejoigne dont une fois la semaine passée. Il dit aussi que le repaire de Nihilus est l'ancienne forteresse de Nagaroth. Il peut aussi raconter l'histoire de Nihilus et celle de Nagaroth (voir Annexe I).

Ulic explique également qu'il y a deux accès pour entrer dans Nagaroth :

- La porte principale qui dispose d'un formidable système de protection qui n'a jamais été vaincu.
- Un passage secondaire qui est caché dans une grotte à l'ouest de l'entrée principale en longeant la falaise où a été bâtie la forteresse. L'accès est dissimulé dans l'ombre des rochers de la grotte.

Si on lui demande pourquoi il ne fait rien, Ulic dira qu'il a prit sa retraite et qu'il ne veut pas être mêlé aux affaires de Nihilus dont il a vu la vengeance dix-neuf ans plus tôt.

Quoi que lui demandent les PJ, Ulic préférera rester à Kolima et les laissera aller seuls à Nagaroth.

Donner « Carte PJ 3 » aux PJ.

ACTE VII : Voyage vers Nagaroth

Après une demi-journée de voyage, les PJ arrivent au village de Jyest qui est attaqué par des envoyés de Nihilus. Ceux-ci qui sont composé douze Formiens (*Manuel des Monstres I*, p 90, version soldat) et d'un Soldat des Ténèbres nain nommé Malak.

Texte à lire : « *Après une demi-journée de marche, vous commencer à apercevoir le village de Jyest comme vous l'avait indiqué Ulic. Au fur et à mesure que vous vous en approchez, vous entendez des bruits suspects qui ne laissent présager rien de bon. En vous rapprochant de la source des bruits, vous apercevez un chariot tiré par des chevaux morts-vivants à la périphérie du village tandis qu'un groupe composé de créature à moitié fourmi et à moitié humanoïde, mené par un nain recouvert de symboles runiques, massacrent les habitants du village... »*

Quand les PJ arrivent réellement dans le village, ils tombent face à Malak et ses sbires qui ont déjà tué quelques villageois (7 pour être précis, femmes et enfants compris). Avec eux se trouve un chariot avec quatre chevaux morts-vivants dociles. En voyant les PJ, Malak ne se pose aucune question, il ordonne aux Formiens qui l'accompagne de tuer les gêneurs.

Malak, nain (Guerrier 5, Enorceleur 1, Soldat des Ténèbres 4), FP10

Pv 60, CA 21, Init +5, VD 5m, Toucher : +15 (hache d'arme naine +2) (1d10+2) Ref/Vig/Vol : +4/+12/+6, Align : Loyal Mauvais.

Caractéristiques : For 16, Dex 15, Con 16, Int 14, Sag 10, Cha 15.

Dons et pouvoirs spéciaux : Arme de prédilection (hache d'arme naine), Maniement des armes exotiques (hache d'arme naine), Botte secrète (hache d'arme naine), Spécialisation martiale (hache d'arme naine), Attaque en puissance, Science de l'initiative.

Armures : Cuirasse +2, écu acier.

Armes : Hache d'arme naine +2 (1d10 +2).

Sort : Niveau 0 (5) : Résistance, Détection du poison, Rayon de givre, Détection de la mage ; Niveau 1 (3) : Décharge électrique, Projectile magique.

Objets magiques : Gantelet de foudre (ajoute des dégâts d'électricité une fois par jours, 1d6 ; bonus de +2 contre les attaques électriques).

Après que les PJ ont réussi à vaincre Malak, les villageois survivants (25 personnes, femmes et enfants compris) les remercient. Si on leur pose des questions, ils racontent que ce n'est pas la première fois qu'ils voient passer le chariot de Malak et de ses alliés mais jusqu'à ici, ils n'avaient eu aucun ennui avec eux.

En examinant le corps de Malak, les PJ trouvent un tatouage en forme de tête de dragon sur son front. Il porte sur lui, une clef en fer (il s'agit de la clef de sa chambre à Nagarith).

Dans le chariot, les PJ trouvent un parchemin signé Nihilus demandant à Malak de massacrer le village et de lui ramener les corps sans vie qu'il jugerait apte à faire de bons guerriers.

Il faut deux autres demi-journées pour arriver devant la barrière rocheuse où est situé Nagarith.

ACTE VIII : Nagarith

A = Le repli rocheux.

Texte à lire : « Dès que vous avez pénétrés dans le repli rocheux, vous découvrez l'entrée de la forteresse souterraine de Nagarith. Vous pouvez apercevoir qu'elle est verrouillée par une imposante porte de pierre et qu'elle est surveillée depuis un chemin de ronde par des créatures semblables à celle que vous avez affronté auparavant.

Largement au-dessus de la porte, la tête sculptée d'un dragon au symbole étrange sur le front, semble veiller sur les lieux... »

La porte est fermée et il est impossible de l'ouvrir puisqu'elle est constituée d'un unique bloc de pierre dont les déplacements sont contrôlés par un mécanisme situé à l'intérieur de la forteresse.

Sur le chemin de ronde, trois Formiens (*Manuel des Monstres I*, p90, version soldat) surveillent l'accès de Nagarith.

Toute la zone du repli rocheux (sol et aérien jusqu'à une hauteur de dix mètres) est protégée par un puissant enchantement enflammant tout le repli rocheux si on ne possède pas la même marque qu'est gravée sur la sculpture en forme de tête de dragon. Il s'agit du même symbole que le tatouage

frontal de Malak. Si les PJ tentent leur chance avec une imitation ou en utilisant celui récupérer sur Malak, cela ne fonctionne pas et active la protection.

Le système de protection provoque 1d10 de dégâts de feu par round et diminue les déplacements par deux. C'est un effet magique, mais il n'est pas dissipable.

(1) Porte de pierre.

B = La caverne.

Texte à lire : « *Cette caverne est une simple grotte avec ses stalactites et ses stalagmites. La faible lumière qui y pénètre permet de voir son unique accès visible, celui par lequel vous y êtes entré.* »

Il n'y a rien dans la caverne sauf quelques ossements d'animaux.

Un Jet de Fouille (DD30) permet de trouver un passage caché derrière des rocher et donnant sur une petite galerie naturelle assez étroite mais suffisamment large pour passer en armure.

(2) Passage dissimulé de la caverne.

C = La grotte boueuse.

Texte à lire : « *Alors que vous marchez dans cette salle au sol boueux, vous remarquez différents ossements d'animaux et d'humanoïdes à moitié engloutis sous la boue. En les examinant un peu mieux, vous découvrez qu'ils sont tous fracturés de manière non naturelle.* »

Jet de Détection (DD25) pour remarquer le Golem de boue qui était caché dans la boue dans un recoin de la salle.

Le Golem de boue (*Manuel des Monstres III*, p 92) attaque les PJ sans sommations.

La salle boueuse donne sur un chemin extérieur situé dans une faille rocheuse.

(3) Limite entre la grotte boueuse et le chemin extérieur.

D = L'accès secret de Nagarith.

Texte à lire : « *Vous arrivez devant un cul de sac dont une partie de la roche à été lissé artificiellement. Une porte aux trois quarts fermée par un bloc de pierre amovible se dresse dans un coin de la partie aménagée de la roche.* »

En faisant un Jet de Force (DD20), les PJ peuvent déplacer le bloc et ouvrir l'accès secret de Nagarith.

(4) Porte de pierre ouverte aux trois quarts.

(5) Mécanisme de la porte de pierre (numéro (4)).

(6) Meurtrière d'observation et d'attaque invisible de l'extérieur.

(7) Grille de fer descendue pouvant être soulevée par un Jet de Force (DD20).

(8) Mécanisme de la grille de fer (numéro (7)).

(9) Pièges magiques : le couloir est piégé sur cinq carreaux par une trappe s'ouvrant lorsque quelqu'un marche sur le carreau central du piège. Ce piège fonctionne par un système de glyphe

magique invisible à l'œil et indétectable sauf par détection de la magie, le rôle du glyphe est de maintenir le sol fermé. Si quelqu'un marche sur le glyphe ou le dissipe, le sol s'ouvre provoquant une chute de 3 m sur des pieux pour les personnes se trouvant sur toute la portion des cinq carreaux. Les PJ tombant dans le piège subissent 2d6 de dégâts. Après avoir été activé, le piège ne se referme pas.

E = La cavité rocheuse.

Texte à lire : « *Vous êtes dans une grande cavité naturelle qui à été aménagée afin de servir de cour interne. Toute la surface du sol à été égalisée afin de faciliter la progression dedans.* »

Cette salle est vide, elle donne sur la porte principale de Nagarith (1), sur F (des écuries) et sur un long couloir taillé proprement dans la roche. On peut apercevoir la salle J depuis dedans.

F = Ancienne écurie.

Texte à lire : « *Cette salle taillée dans la roche qui devait autrefois servir d'écurie est vide. Dans ce qui était jadis des emplacements réservés aux chevaux, vous trouvez ce qui ressemble à des paillasses ayant été occupées récemment. Sinon, le reste de la salle est occupé par des ordures non identifiables.* »

Il n'y a rien dans cette salle.

(10) Puits.

(11) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de Vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

(12) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de Vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

G = Salle de garde.

Texte à lire : « *Vous arrivez dans une salle qui a été taillée dans la roche comme le reste de la forteresse et ses occupants ne sont pas très accueillants. Derrière les hordes de créatures insectoïdes qui vous font face, vous pouvez apercevoir un peu de l'intérieur de la salle. Celle-ci est assez dégoûtante et mériterait un peu de ménage.* »

Un charmant groupe de monstres composé de 23 Formiens (*Manuel des Monstres I*, p90, version soldat) attend les PJ et veulent en découdre avec eux. Les Formiens ont même le temps de s'organiser le temps que les PJ ouvrent les portes les séparant et peuvent utiliser les superbes meurtrières mise à leur disposition en cas d'agression.

En fouillant la salle, les PJ trouvent un trousseau de clefs ouvrant les portes (11), (12), (13), (15), (16) et (17). Ils trouvent aussi de la nourriture comestible pour vingt personnes pour environ une semaine. Il y a aussi quelques pièces d'or (6) et d'argent (24) dispersées un peu partout dans la salle.

(13) Porte non verrouillée (pour une fois).

H = Salle de repos.

Texte à lire : « *Cette salle identique à la précédente est rempli de ce qui ressemble à des paillasses.* »

Dans cette salle, les PJ trouvent encore de la nourriture mais beaucoup moins (deux jours pour cinq personnes). Il y a aussi cinq misérables pièces d'argent de dispersées et une unique pièce d'or.

(14) Porte fermée non verrouillée.

(15) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de Vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

(16) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

(17) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de Vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

I = Chemin de ronde extérieur.

Texte à lire : « *Vous arrivez dans une sorte de grand balcon donnant une vue formidable sur le repli rocheux qui dissimule l'entrée dans la forteresse dans laquelle vous vous trouvez.* »

Les trois Formiens (*Manuel des Monstres I*, p90, version soldat) postés comme gardes (ceux vus précédents avant l'infiltration prévue de la forteresse) attaquent tout intrus pénétrant sur leur domaine.

(18) Trous permettant d'observer et d'attaquer avec différentes substances (eau ou huile bouillantes, poix bouillantes...) ou objets (pierre, flèches, carreaux...) toute personne se trouvant près de la porte de pierre (numéro (1)).

(19) Un système de communication par tuyaux donnant sur un système identique au (22).

J = Chemin de ronde intérieur.

Texte à lire : « *Vous arrivez dans une sorte de grand balcon donnant sur une vue formidable sur la cour intérieure de la forteresse.* »

(20) Escalier montant ou descendant selon que l'on soit au-dessus ou en-dessous.

K = Salle d'ouverture de la porte principale de Nagaroth.

Texte à lire : « *Cette salle de taille modeste comporte en son centre un imposant levier circulaire.* »

Cette salle contient tout simplement le mécanisme d'ouverture de la lourde porte en pierre principale de Nagaroth.

Si les PJ le veulent, ils peuvent en faisant tourner le levier ouvrir la porte principale de Nagaroth. Cela prends un peu de temps à faire, mais le mécanisme est assez silencieux (le bruit ne va pas plus loin que E).

(21) Le mécanisme d'ouverture de la porte principale.

(22) Un système de communication par tuyaux donnant sur un système identique au (19).

(23) Grille verticale ouverte.

(24) Porte fermée non verrouillée, sa serrure est piégée mais non activée.

(25) Porte fermée non verrouillée, sa serrure est piégée mais non activée.

L = Salle de la grille.

Texte à lire : « Cette pièce qui n'est qu'une simple salle taillée dans la roche semble ne pas avoir été occupée depuis assez longtemps. Vous découvrez qu'elle contient un mécanisme qui n'a pas été utilisé depuis aussi longtemps. »

Rien, la salle est poussiéreuse à souhait. Une meurtrière permet d'observer la grille.

(26) Mécanisme de contrôle de la grille (23).

M = Galeries.

Texte à lire : « Vous vous retrouvez à un croisement de courtes galeries dont une mène à une petite salle disposant d'une échelle en son centre. »

Rien que de la poussière, une meurtrière permet d'observer la grille comme dans L. L'échelle (27) s'élève sur cent mètres avant de finir dans une petite installation de briques perforées afin de laisser pénétrer de l'air frais dans Nagaroath. Elle est invisible depuis l'extérieur et inaccessible sans matériel d'escalade.

(27) Echelle scellée dans le conduit d'aération.

N = La place devant le manoir.

Texte à lire : « Vous arrivez dans une grande cavité naturelle dans laquelle à été construit un manoir sans fenêtre dont tous les murs sont recouvert de gravures à la gloire du Mal. Derrière le petit arc de triomphe qui se dresse devant vous, un alignement de quarante corps alimenté par un rayon vert venant du manoir avant d'être rediriger par un cristal situé sur l'arc de triomphe, restent immobile. »

La cavité contient le manoir d'Orochi. Il n'a pas été sculpté dans la roche, mais construit avec des blocs de pierre ainsi que l'arc de triomphe. Un balcon se trouve au-dessus de la porte et est accessible pour qui le veut.

Les quarante corps alignés proviennent des villages attaqués par Nihilus, ils ont subi un traitement les transformant. Désormais, les corps sont recouverts de tatouages représentant des runes et ont un cristal vert implanté sur le haut de leur crâne telle une corne. Les PJ pourront aussi remarquer qu'il dispose de crocs et de griffes. Puisque ces créatures mortes-vivantes ne sont pas encore terminées, elles n'attaqueront pas les PJ même si eux les attaquent. Considérer que les créatures on une CA de 10 et autant de PV.

Si les PJ détruisent le cristal situé sur l'Arc de triomphe, le rayon cessera d'alimenter les morts-vivants, mais continuera sa route contre une des parois de la cavité.

La trappe (29) conduit dans le sous-sol du manoir mais elle n'est pas ouvrable depuis l'extérieur.

(28) Arc de triomphe.

(29) Trappe.

(30) Porte du manoir, elle est fermée mais pas verrouillée.

O = Hall du manoir.

Texte à lire : « Devant vous se dresse une imposante double-porte métallique dont chacun des battant porte une horloge donnant la date et l'heure. Celle du battant gauche donne la date et l'heure

d'aujourd'hui alors que la deuxième horloge, donne une date et une heure différente. De chaque côté de la porte se trouvent un escalier montant ou descendant. »

L'intérieur du manoir est recouvert de boiseries très bien conservées. La lumière provient de faux cierges à bougie qui cache un système magique d'éclairage.

La porte (31) ne s'ouvre que dans deux jours, avant il est impossible de la faire ouvrir. Les PJ ne peuvent pas l'ouvrir ni comprendre son fonctionnement.

(31) La porte aux horloges, ouverture prévue dans deux jours.

(32) Escalier faisant la jonction entre le rez-de-chaussée et l'étage du manoir.

(33) Escalier faisant la jonction entre le rez-de-chaussée et le sous-sol du manoir. Les boiseries du rez-de-chaussée disparaissent une fois arrivé au sous-sol.

(34) Porte fermée et non verrouillée menant à P.

(35) Porte fermée et non verrouillée dont sur un autre couloir. Au delà de cette porte, les boiseries disparaissent pour laisser place à des murs en pierre.

(50) Porte fermée et non verrouillée menant à un couloir donnant sur l'escalier (51).

(51) Escalier faisant la liaison entre le rez-de-chaussée et la salle BR.

P = La salle de réception.

Texte à lire : « *Cette salle assez grande contient une grande table entourée de majestueuses chaises dont une unique située aux extrémités qui est la plus imposante de toute. Au-dessus de la table, un magnifique lustre de cristal éclaire la salle. »*

Une salle de réception pour vingt-cinq personnes. Tous les meubles valent une fortune considérable.

(36) Porte fermée et non verrouillée menant à Q. Les boiseries s'arrêtent au niveau de la porte.

Q = La cuisine.

Texte à lire : « *En pénétrant dans cette salle, vous vous retrouvez entourés... d'instruments de cuisine. »*

Une cuisine assez bien entretenue, elle semble être utilisée souvent. De nombreuses épices rares s'y trouvent.

(37) Porte fermée et non verrouillée menant à R.

(38) Porte fermée et non verrouillée menant derrière la porte (35).

(39) Escalier montant.

R = La réserve.

Texte à lire : « *Vous vous retrouvez entourés de denrées alimentaires suspendues depuis le plafond ou entassées dans des caisses. À votre droite se trouve un puits et à votre gauche, le palier d'une monte charge descendu. »*

La salle est remplie de nourriture récente. La monte charge conduit dans BD.

(40) à (48) Porte fermée non verrouillée donnant accès aux pièces S à AA.

S, T, U, W, Z et AA = Chambres de domestiques inoccupées.

Texte à lire : « *Cette chambre au confort assez moyen semble inoccupé même si quelqu'un semble y avoir fait le ménage récemment.* »

Les chambres de domestiques S, T, U, W, Z et AA sont inoccupées mais entretenues. Leur mobilier est composé d'un lit, d'une armoire et d'un coffre.

Les PJ ne trouvent rien dans ces chambres parfaitement nettoyées.

V = Chambre de domestique avec occupants.

Texte à lire : « *Cette chambre au confort assez moyen est occupée par trois hommes qui jouaient aux cartes. En vous voyant entrer dans la chambre, ils sont pris de panique et tombent à genoux devant vous.* »

Les trois occupants qui sont tous de sexe masculin servent d'esclaves domestiques à Nihilus et à ses sbires, il s'agit de villageois enlevés il y a trois mois dans les environs de Kolima. Ils se nomment respectivement Gustave, Robert et Louis, et ils occupent les chambres X, Y et V. Heureux que quelqu'un viennent enfin s'occuper de Nihilus, ils racontent tout ce qu'ils savent au PJ :

- Les créatures insectoïdes se nomme Formiens et elles semblent avoir aucune volonté propres, elles viennent toutes du laboratoire de Traya et de Zayne.

- Les seules personnes vivant à Nagarith à part eux et les Formiens sont Nihilus, Traya, Zayne et Malak. Malak est un Nain recouvert de tatouage, Zayne une sorte de mage et de prêtre habillé tout en noir, Traya ressemble à aucun Humains et Nihilus est un homme assez âgé mais ne semble par être affecté par cela.

- Les morts-vivants de la cour sont récents, ils sont apparus après que le maître du manoir soit revenu avec des chariots remplis de corps sans vie.

- Il y a un laboratoire au premier étage mais ils n'ont pas le droit d'y entrer.

- Les chambres de Nihilus, Traya, Zayne et Malak se trouvent au premier étage.

- Ils ne savent pas comment ouvrir la porte aux horloges (31), mais ils savent que Nihilus s'y enferme souvent. Il y est actuellement.

- Leurs tâches étaient d'entretenir le manoir et de préparer les repas pour les occupants du manoir ainsi que d'approvisionner les Formiens en nourriture.

- Nihilus ne veut aucune femme dans Nagarith.

- Il y avait un quatrième esclave avec eux dénommé George, mais comme il a défié Nihilus, celui-ci l'a enfermé dans une cellule et l'a laissé mourir de faim.

- Ils ont entendu dire, que jusqu'il y a cinq mois, Nihilus vivait seul dans les lieux.

La chambre est identique aux chambres S, T, U, V, W, Z et AA.

En fouillant la chambre, les PJ trouvent une bourse avec 3 Po et 15 Pa.

X et Y = Chambres de domestiques occupées.

Texte à lire : « *Cette chambre au confort assez moyen semble être souvent occupée même si son occupant est absent.* »

Les chambres de domestiques X et Y sont identiques à celle S, T, U, V, W, Z et AA.

Objets trouvés dans les chambres :

X = 10 Po dans une bourse cachée dans l'armoire.

Y = 1 gemme de 5 Po et 3 Po cachés sous le matelas.

(49) Porte fermée et non verrouillée menant à AB.

AB = La bibliothèque.

Texte à lire : « *Les murs de cette salle sont recouverts de rayonnage remplis de livre. Au centre de la salle se trouve une table basse entourée de quatre fauteuils rouge assez confortable dont deux semble avoir été utilisés très récemment. Sur la table basse, vous pouvez apercevoir deux verres d'alcool vides.* »

Cette salle est une simple bibliothèque dont les livres sont assez communs, il s'agit de livre d'histoire, de géographie ou bien de fictions.

Si les PJ fouillent la salle, ils trouveront automatiquement une bouteille d'alcool de luxe à moitié pleine. En faisant une fouille plus précise (DD 30), ils trouveront le Livre des Voyages Inutiles qui est en réalité un parchemin avec le sort de téléportation inscrit dessus.

(52) Porte fermer et non verrouiller menant à AC. Les boiseries s'arrêtent après cette porte.

AC = Salle des gardes.

Texte à lire : « *Lorsque vous pénétrez dans cette salle remplit de détritius, les occupant de celle-ci se rapprochent de vous afin de vous souhaitez la bienvenu à leur manière.* »

Cette salle qui est une ancienne salle de garde est rempli de déchets et de 31 Formiens (*Manuel des Monstres I p90*, version soldat) qui n'aiment pas être dérangés chez eux. Il n'y a aucun meuble dans cette salle a part ce qui ressemble à des paillasses.

Après avoir vaincu les Formiens, les PJ peuvent trouver différentes pièces d'or, d'argent et de cuivre pour une valeur de 20 Po dans les différents tas d'ordures.

(53) Escalier faisant la liaison avec AX.

(54) à (73) Porte ouverte et coincer par des détritius.

AD à AW = Chambres des gardes.

Il n'y a aucun meuble dans toutes les chambres, on y trouve juste des ordures semblables à AC. Parfois, des amoncellements de sécrétion forment des alvéoles incomplètes

AX = Salle de torture.

Texte à lire : « *Cette salle donnant sur différentes cellules est remplie de nombreux instruments de tortures qui semblent avoir déjà servit.* »

La salle donne sur les cellules référencées AY, AZ, BA, BB et B qui sont toutes vides. La cellule AY est plus grande et plus confortable que les autres mais toute aussi vide même si elle semble avoir servit récemment.

Les clefs des cellules sont accrochées près de l'escalier (53) sur un mur.

Il n'y a rien à trouver sauf peut-être des messages gravés sur les murs des cellules.

(74) à (78) Porte des cellules AY à BC, elles sont fermées et verrouillées.

(79) Porte fermée.

BD = Grande réserve.

Texte à lire : « *Cette immense pièce est remplie de denrées alimentaires suspendues sur le plafond ou bien stockées dans de nombreuses caisses en bois.* »

Il n'y a rien à part beaucoup de nourriture, le monte charge est baissé et peut conduire en R.

(80) Monte charge descendu.

(81) Porte fermer non verrouillée.

BE = Écurie du manoir.

Texte à lire : « *Quand vous entrez dans cette salle, vous découvrez qu'il s'agit d'écurie. Installés chacun dans un box, quatre chevaux présents restent immobiles devant votre présence même si l'un d'entre eux à la robe noire et aux yeux rouges vous fixe avec haine.* »

Cette pièce sert d'écurie pour les occupants du manoir, un monte charge permet d'amener les chevaux en N.

Les chevaux sont ceux de Nihilus, Malak (qui avait laissé le sien), Traya et Zayne. Ils sont tout normaux sauf celui de Nihilus qui est un destrier de Chevalier Noir.

(82) Puits.

(83) Élévateur conduisant en N dès que la trappe (29) est ouverte.

(84) Cheval de Nihilus.

(85) Cheval de Malak.

(86) Cheval de Traya.

(87) Cheval de Zayne.

(88) Porte verrouillée, il faut la crocheter (DD 30 de Crochetage). Elle est aussi piégée par du poison (DD 30 de Désamorçage, si le PJ échoue : DD 20 de Vigueur, si raté 1d4 de Constitution de moins pendant 1d2 jours). Pour détecter le piège, il faut réussir un Jet de Détection DD 30).

BF = Bureau de Nihilus.

Texte à lire : « *Cette pièce somptueusement décorée et remplie de bibliothèques possède un large bureau en son centre. De nombreux documents sont posés dessus.* »

Il s'agit du bureau de Nihilus. Sur son bureau se trouve une carte de la région avec une croix pour chacun des villages qu'il a détruits et un rond autour d'autres. Les villages ayant une croix sont : Chatelles, Vérensa et Dytas. Les villages entourés d'un rond sont : Jyest et Histuf.

En fouillant le bureau, les PJ trouvent une petite bourse avec 10 Po dans un des tiroirs du bureau ainsi qu'une dague +2.

En réussissant un Jet de Fouille (DD 30), les PJ trouvent un coffre-fort caché derrière de faux livres. Le coffre-fort est verrouillé et piégé, pour l'ouvrir il faut réussir un jet de crochetage DD 20. Pour détecter le piège, il faut faire un Jet de Détection de DD 20 tendit que pour le désamorcer, il faut réussir un Jet de Désamorçage DD 20. Si le piège s'active, une petite aiguille pique le PJ et lui envoi une décharge électrique magique provoquant 2d6 de dégâts. Dans le coffre se trouvent 500 Po, 4 PP ainsi que quatre émeraudes valant chacune 50 Po.

Les livres de la bibliothèque sont de même nature que ceux de la salle AB.

(89) Porte fermée et non verrouillée.

BG = Chambre de Nihilus.

Texte à lire : « *Toutes les parois de cette majestueuse chambre sont recouverte de sublimes tapisseries représentant de grand événements historiques. Tous les meubles qui sont finement sculptés et rehaussés par de fins fils d'or brillent de mille feux, tandis que de nombreuses œuvre d'art en marbre finissent d'éblouir la vue de tous face à tant de luxe.* »

Tout ce qui se trouve dans la chambre a énormément de valeur, mais est largement indéplaçable.

Il n'y aucun objet de valeur facilement déplaçable à part de riches parures rangées dans les imposantes armoires de la chambre.

Si les PJ fouillent (DD 25) bien la salle et font attention à tout, ils remarquent une petite sphère au reflet bleuté à côté de l'unique et imposant lit à baldaquin de la chambre. Celle est une Sphère de Téléportation d'Orochi (voir Annexe II).

Un passage secret identifié sous la référence (91) est caché sous une tapisserie. Il suffit de déplacer comme un levier une des lampes murales magiques pour que le passage s'ouvre. Un Jet de Fouille de DD 25 est indispensable pour trouver le passage.

(90) Porte-fenêtre donnant sur le balcon BH.

(91) Passage secret caché derrière une tapisserie.

BH = Balcon de la chambre de Nihilus.

Il n'y a rien de spécial sauf une vue imprenable sur N et sur sa galerie d'accès.

BG = Débarras.

Que du linge et des produits d'entretien.

Dès qu'on sort de BG, les murs sont à nouveau recouverts de boiseries.

(92) porte fermée et non verrouillée.

(93), (94), (96), (98) et (99) Portes fermées non verrouillées, les clefs sont sur les portes.

BJ, BK, BM, BO, BP = Chambre vide.

Texte à lire : « *Cette pièce cache une chambre très confortable équipé d'un lit, d'une armoire, d'un coffre et d'un bureau. Son état de propreté est remarquable.* »

Comme dit le texte précédent, les chambres possèdent chacune un lit, une armoire, un coffre et un bureau. Il n'y a rien dedans.

(95) Porte verrouillée.

BL = Chambre de Zayne.

Texte à lire : « *En pénétrant dans cette chambre, c'est comme si vous pénétriez dans le royaume de la Mort. Tous les murs ont été peints en noir et recouverts de symboles de Nérull en rouge. Disposés*

un peu partout dans la salle, des squelettes de petits animaux servent de décoration. »

Il s'agit de la chambre de Zayne, il l'a transformé en chapelle à la gloire de Nérull. L'ameublement est le même que les autres chambres mais la décoration personnelle de Zayne en change l'ambiance.

En fouillant cette chambre, les PJ trouveront 50 Po et 1 émeraude valant 50 Po. Ils trouveront aussi quatre potions étiqueter : trois potions de soins modérées et une d'antipoison. Le livre de sort du nécromancien est aussi présent (voir Annexe II).

(97) Porte verrouillée

BN = Chambre de Traya.

Texte à lire : « *Contrairement aux autres chambres, celle-ci ne possède qu'un lit disposé au milieu de la salle. »*

Il s'agit de la chambre de Traya, le Démon n'y faisait que *dormir*. Il n'y a rien de spécial à l'intérieur.

(100) Porte verrouillée.

BQ = Chambre de Malak.

Texte à lire : « *Cette chambre absolument identique aux chambres vide de l'étage est parfaitement rangé. Aucuns indices ne permettent de connaître l'identité de son occupant. »*

Il s'agit de la chambre de Malak, en la fouillant, les PJ trouvent la fortune du Nain : 200 Po et trois émeraudes valant 50 Po. Ils trouvent aussi différents traités expliquant comment devenir un Soldat des Ténèbres. L'ameublement est identique aux chambres normales.

BR = Le laboratoire.

Texte à lire : « *Dès que vous avez pénétrer dans imposante salle, vous vous retrouvez entouré d'instruments et autres machines alchimiques. Dans de nombreux tubes transparents disposés dans toute la salle, des créatures insectoïdes semblable à toute celle que vous avez déjà affronté prennent forme petit à petit. Sur une des nombreuses tables qui encombrent la salle, un cadavre est opéré par deux humains qui en détectant vos présences, arrêtent leurs travaux et ordonnent aux créatures qui les aident de vous attaquer. »*

Cette pièce est un laboratoire très perfectionné, où sont clonés les Formiens. C'est aussi ici que sont créé les morts-vivants aperçut précédemment.

Les occupants de cette salle sont Zayne et Traya, deux de trois sbires de Nihilus. Ce sont eux qui s'occupent de tout ce qui magique pour lui. Ils attaquent les PJ dès qu'ils les voient, ils combattent jusqu'à la mort. Ils sont secondés par six Formiens (*Manuel des Monstres I* p90, version soldat).

Traya est un démon, un Palrethee (*Manuel des Monstres I*, p 58) pour être exact. Il est sous forme humaine lorsque les PJ le rencontre, mais il reprend sa véritable nature durant le combat. Zayne est un humain multiclassé Magicien, Prêtre et Nécromancien véritable.

Zayne, humain (Magicien 5, Prêtre de Nérull 5, Nécromancien véritable 2), FP12

Pv 45, CA 18, Init +3, VD 10m, Toucher : +8 Ref/Vig/Vol : +5/+6/+14, Align : Loyal Mauvais.

Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 12, Int 17, Sag 17, Cha 13.

Dons et pouvoirs spéciaux : Appel de familier, Ecriture de parchemin, Renvoi des morts-vivants, intimidation des morts-vivants, Nécromancie, Zone de profanation, Maîtrise des sorts, Augmentation d'intensité, Extension d'effet, Extension de durée, Incantation statique.

Armures : aucune.

Armes : *Injustice* (faux +2 sanglante).

Sort : Niveau 0 magicien : 1 Résistance, 2 Destruction de morts-vivants, 1 Réparation.

Niveau 1 magicien : 2 Projectile magique, 1 Mains brûlante.

Niveau 2 magicien : 1 Sphère de feu, 1 Flèche acide de Melf.

Niveau 3 magicien : 2 Eclair.

Niveau 0 prêtre : 3 Lecture de la magie, 2 Soins superficiel.

Niveau 1 prêtre : 1 Blessure légère, 2 Soins légers.

Niveau 2 prêtre : 2 Préservation des morts.

Niveau 3 prêtre : 2 Animation des morts.

Domaine de la mort : 1 Frayeur.

Domaine du Mal : 1 Profanation.

Objets magiques : Bracelet d'armure +5.

Quand le combat sera fini, les PJ pourront approfondir leur visite du laboratoire. Ils découvriront de nombreux vieux parchemins dont les dessins et les textes sont signés Orochi, mais certains ont été complétés récemment. Ces parchemins expliquent comment cloner les Formiens et en faire des être entièrement manipulable ainsi que comment produire les fameux morts-vivants découverts en N.

Cachés sous des draps, se trouvent une machine dans laquelle un Démon est coincé dans un portail tandis que plusieurs cristaux tirent de lui une énergie verte qui est envoyée vers l'arc de triomphe par un trou dans le mur. Le Démon qui est conscient fait signe au PJ pour qu'ils détruisent les cristaux, si les PJ le font, le Démon disparaît, retournant sur son Plan tandis que la machine devient inutilisable et ne produit plus son rayon vert.

En fouillant la salle, les PJ trouvent un bâton de nécromancie et plusieurs ingrédients rares ainsi que les clefs des chambres de Traya et Zayne. Sur le front de Zayne et sur celui de Traya, se trouve le même tatouage que celui observé sur Malak.

(101) La machine avec le Démon.

(102) Porte métallique fermée et verrouillée. Pour l'ouvrir, il faut baisser les deux leviers qui sont respectueusement à droite et à gauche de la porte.

BS = La salle aux figures.

Texte à lire : « *Dés que vous avez activé les deux leviers, vous entendez un grand bruit avant que la porte ne s'ouvre toute seule, vous donnant l'accès à une salle où différents symboles sont représenté sur ses quatre murs. Une porte identique à celle que vous venez d'ouvrir se trouve au bout de cette nouvelle salle, mais aucun mécanisme d'ouverture n'est apparent.* »

Pour ouvrir (103), il faut donner la bonne combinaison de symboles sur les murs. Dès qu'un des symboles d'origines est changé, (102) se referme et ne se rouvrira que lorsque la bonne combinaison sera donné.

Les différents symboles sur chaque mur sont : Arc, Dague, Epée courte, Epée longue, Faux, Fronde, Hache, Hallebarde, Lance, Marteau, Marteau-piolet, Masse, Nunchaku, Serpe.

Le choix se fait en enfonçant le symbole comme une touche. Ré-appuyer sur un symbole enfoncer, le fait ressortir.

Combinaison d'ouverture de (102) (ceux activés à l'arriver des PJ) :

Dague

Epée courte

Lance

Arc
Combinaison d'ouverture de (103) :
Masse
Fronde
Marteau
Nunchaku

Les combinaisons se font par le type de l'arme (perforant, tranchant...).

(103) Porte métallique identique à celle référencée (102). Des leviers semblables à (102), se trouvent derrière la porte

(105) Symboles amovibles.

(106) Symboles amovibles.

(107) Symboles amovibles.

(108) Symboles amovibles.

BT = Salle de méditation.

Voir Acte IX.

ACTE IX : Combat finale contre Nihilus

Texte à lire : « *Devant vous se dresse un homme âgé qui est agenouillé devant un crâne incrusté de pierres précieuses posé sur un imposant et majestueux trône. Au pied du trône, vous apercevez un grand livre dont la couverture est constituée d'une matière qui ressemble étrangement à de la peau. Les runes qui recouvrent ce livre brillent fortement, éclairant une partie de la salle de leur couleur rouge.*

Lentement, l'homme agenouillé se redresse et se tourne vers vous pour vous scruter de ses yeux qui n'ont plus rien d'humain. Sans dire un mot, il claque simplement des doigts et se retrouve vêtu d'une immense armure lui donnant l'apparence d'un démon à quatre bras.

De sa voix puissante, l'homme en armure vous demande :

– Qui êtes-vous pour avoir osé pénétrer dans mon sanctuaire ? Que voulez-vous à Nihilus ? »

Après une discussion assez orageuse entre les PJ et Nihilus, celui-ci leur dit que rien ne l'arrêtera et les attaque.

Nihilus, humain (ancien Paladin 5, Chevalier Noir 10), FP15

Pv 120, CA 26, Init +2, VD 6,50m, Toucher : +20 (2d8+4), Ref/Vig/Vol : +6/+13/+10, Align : neutre Mauvais.

Caractéristiques : For 18, Dex 15, Con 14, Int 14, Sag 14, Cha 17.

Dons et pouvoirs spéciaux : Détection du bien, Poison, Bénédiction impie, Châtiment infernal, Contrôle des morts-vivants, Aura désespoir, Attaque sournoise (+3d6), Serviteur infernal, Arme de prédilection (épée à deux mains), Attaque en puissance, Enchaînement, Maniement du bouclier, Attaque au galop, Ambidextrie, Volonté de fer.

Armures : Armure démoniaque, Ecu en acier +3.

Armes : *Terreur Noire* (épée à deux mains magique, voir annexe II).

Sort : Niveau 1 : 2 Soins légers.

Niveau 2 : 2 Soins modérée.

Niveau 3 : 1 Protection contre les énergies destructives, 1 contagion.

Niveau 4 : 1 Empoisonnement.

Objets magiques : Bras du Naga, Anneau de Volonté.

Implants : Oreille fièlonne (donne le don combat en aveugle), Œil effrayant (détection de l'invisibilité, terreur (paralyse pendant 1d4 round, DD 14 de Volonté)).

Deux Golems d'airain (*Manuel des Monstres II*, p102) installés de chaque côté de la salle, aident Nihilus dans son combat. Grâce à un implant spécial, leurs Pv peuvent être transférés sur l'ancien Paladin.

Nihilus combat jusqu'à la mort, pour lui, c'est quitte ou double.

Dès que Nihilus et ses serviteurs sont détruits, un événement imprévu se produit :

Texte à lire : « *Alors que vous pensiez que tout était finit, le crâne devant lequel était agenouillé Nihilus s'anime. Tandis que les bijoux incrustés dans les orbites vides du crâne brillent d'une lueur malveillante, un corps squelettique habillé de riche parure se forme sous lui.*

L'être qui se dresse de vous, vous dit de sa voix d'outre-tombe :

– *Je n'aurais jamais imaginé que vous puissiez vaincre Nihilus et ses compagnons ! Je vais donc devoir faire le sale travail moi-même, vous allez bientôt regretter de vous être mêlé des projets du tout-puissant Orochi ! »*

L'arrivée d'Orochi génère un nouveau round de combat dans lequel l'Archi-Liche (c'est ce qu'est Orochi) à l'initiative en dernier. Faites paniquer un peu les PJ (leurs têtes doivent être assez drôles à regarder à ce moment et les menaces doivent certainement aussi commencer à affluer...). Lorsque c'est à Orochi de jouer, il se passe ceci :

Texte à lire : « *Alors qu'Orochi s'apprête à vous attaquer, Silmaric Salamandard apparaît entre vous et votre adversaire. Un vent glacial se met à souffler tendit que les murs se déforment sans aucune raison apparente et que le sol commence à trembler.*

Vous voyez Orochi paniquer devant Silmaric avant d'exploser en des milliers de particules sans que le prêtre de Rao est bougé. Silmaric se dirige ensuite vers le Livre de Noir Vilenie qu'il ramasse avant de se tourner vers vous et de reprendre sa véritable apparence, celle d'un être squelettique auquel il manque une main et un œil.

Tout en ricanant, Vecna vous dit :

– *Vous m'avez bien servi dans mes projets, vous aurez votre or et votre absolution. Plus un petit bonus pour votre remarquable travail, que vous feraient-ils plaisir, mes amis ? »*

Des sacs contenant 2000 Po apparaissent devant chaque PJ ainsi qu'un parchemin leur donnant l'absolution. Le bonus offert par Vecna est un Souhait mineur, les PJ qui le souhaitent, peuvent refuser ce cadeau Divin ce que Vecna leur accordera après quelques moqueries. Vecna appliquera à la lettre les demandes des PJ.

Si les PJ demandent à Vecna pourquoi il avait besoin d'eux, le Dieu répond que la salle où les PJ se trouvent est dans un Demi-Plan très éloigné qu'il n'arrivait pas à localiser et à pénétrer. Le document remis par lui sous sa forme de Silmaric est en vérité un localisateur et une *clef*. Vecna peut aussi dévoiler l'intégralité des informations contenues dans l'Annexe I si les PJ lui demande beaucoup de détails, le Dieu des secrets et des intrigues n'est pas avare de donner des informations qui circulent déjà beaucoup... Cela l'amuse aussi beaucoup de montrer combien les PJ ont été manipulés...

Dès que tous les PJ ont reçu leur récompense divine, Vecna repart et laisse les PJ seuls.

S'ils examinent en détail le cadavre de Nihilus, ils découvriront qu'il porte le même tatouage que Malak et Traya, mais aussi qu'il possédait des implants d'origine pas très rassurante (implants Aboleth).

CONCLUSION

Tout est bien qui finit Mal. Vecna à récupérer le Livre de Noire Vilenie et les PJ on gagné plein de trucs plus un souhait. Mais se sont-ils attirés la fureur de d'autres Dieux pour leur rôle dans cette affaire ? Seul le futur le dira...

Ils pourront aussi avoir des ennuis avec des membres des cultes Vecna qui voudront que les PJ les rejoignent.

Si jamais les PJ retournent à Chatelles, ils retrouveront Lunda et ses quatre jeunes prêtres qui leur diront que Silmaric a disparu d'un coup et que les villageois sont tous tombés morts sans aucune raison (en vérité, il n'y avait aucun survivant à Chatelles, tout n'était qu'une illusion de Vecna)...

ANNEXE I : Informations diluées durant l'aventure

Histoire simplifiée de Kalass : Kalass était un Paladin qui à vécu dans la région il y a cinq cent ans. Il est connu pour avoir repoussé les humanoïdes qui attaquaient autrefois les communautés humaines qui vivaient dans les environs. Il serait mort en affrontant un Démon invoqué par un magicien maléfique qui voulait se tailler un empire. Il possédait un château près de Chatelles où il était originaire et c'est lui qui a financé la construction du temple du village puisque qu'il était un Paladin de Rao.

Histoire de Kalass : Kalass était un Paladin qui à vécu dans la région il y a cinq cent ans. Il est connu pour avoir repoussé les humanoïdes qui attaquaient autrefois les communautés humaines qui vivaient autrefois dans les environs, mais c'est également lui qui a mit fin, avec ses compagnons, au règne du maléfique magicien Orochi qui était en réalité une Liche. C'est d'ailleurs un Démon envoyé par un Orochi *agonisant* qui causa la mort de Kalass et de ses compagnons une décennie plus tard.

Il possédait un château près de Chatelles d'où il était originaire. C'est aussi lui qui à financé la construction du temple du village puisque qu'il était un Paladin de Rao, mais il n'a jamais révéler à personne qu'il y avait caché le Livre de Noire Vilenie sous la tombe qu'il s'était destiné dans son temple.

Le Livre de Noire Vilenie : Le Livre de Noire Vilenie est un livre maudit dont la couverture est constituée de la peau d'un visage humain et d'os provenant d'un Démon. Il est recouvert de runes rouges qui brillent d'une lueur maléfique et fermé par un fermoir métallique. Le Livre contient de sombres secrets maléfique sur tout ce qui est maléfique et au-delà.

Il a été créé par le Dieu maléfique Vecna à l'époque où il n'était qu'un magicien maléfique et un seigneur de guerre génocidaire venant d'atteindre le statut de Liche. Récupéré par les membres d'un culte d'Erythnul après le combat qui opposa Vecna à son lieutenant Kas, le livre maudit resta caché pendant des siècles jusqu'à ce que des voleurs travaillant pour l'Archidiabable Belzébuth le vol pour leur sombre Maître. L'ouvrage disparut ensuite de la bibliothèque du Diable lors d'un imposant conflit entre les Princes Démons et les Archidiabable et réatterri sur la Taerre où un magicien maléfique du nom d'Orochi le trouva par hasard et commença l'étude de son savoir diabolique. Ce fut lorsque le légendaire Paladin Kalass vainquit Orochi il y a cinq cent ans, que le Livre de Noire Vilenie entra entre les mains des forces du Bien. N'ayant pas les moyens de le détruire, Kalass décida d'enfermer le livre maudit en attendant qu'il existe un moyen d'en finir avec.

L'histoire de Nihilus : Nihilus était autrefois un Paladin d'Héronéus du nom de Vanic Hett, il faisait parti d'un groupe d'aventuriers dont Ulic faisait aussi partie en tant que roublard. Lors d'une aventure où Ulic n'était pas présent suite à des ennuis avec la justice vélunienne, le groupe fut attaqué par des Démons et massacré. Unique survivant, Vanic fut capturé et torturé pendant dix ans par une Succube qu'il parvient enfin à tuer le jour de son évasion.

À son retour, il découvrit qu'il avait été déclaré mort sous l'influence de Kéléric Nilhein, un vieil ennemi à lui et que l'attaque des Démons avait été planifié par sa femme et Kéléric pour récupérer sa fortune. Fou de colère, il fut contacté par une entité démoniaque qui le fit renier son engagement de Paladin et lui permit de se venger. Après avoir tué lentement son épouse infidèle et Kéléric, ainsi que les enfants qu'ils avaient eu ensemble, il prit le nom de Nihilus et partit obéir à son nouveau Maître. Tout cela s'est produit, il y a dix-neuf ans.

Histoire de la forteresse de Nagaroath : Nagaroath fut construite initialement par des Nagas comme un avant-poste et une colonie. Conquise par un sorcier maléfique dénommé Orochi, elle fut remodeler par des artisans nains. La forteresse souterraine n'a jamais été prise durant les cent ans du règne du sorcier jusqu'à qu'un groupe de Paladins conduit par le légendaire Kalass, arrive par ruse, à y pénétrer il y a 500 ans...

ANNEXE II : Objets magiques

Statuette de Kalana : Objet magique ayant la forme d'une statuette représentant une ancienne dame de la noblesse furyondienne. Elle permet de faire détection de la magie comme un lanceur de sort de dixième niveau quatre fois par jours et identification d'objet une fois par jour.

Livre des Voyages Inutiles : Ce livre au contenu tout aussi inintéressant que son titre cache sur sa dernière page un sort de téléportation utilisable comme un simple parchemin. Usage unique.

Sphère de Téléportation d'Orochi : Cette sphère de petite taille capable d'être tenue dans une main et de couleur bleuté, est un objet magique disposant d'effet comparable au sort téléportation. Il suffit de tenir la sphère en main et de penser à la destination pour utiliser son pouvoir qui est utilisable deux fois par jours.

Gantelets de foudre : Ces gantelets d'apparence anodine donnent un bonus de +2 à son porteur contre les attaques électriques. Ils permettent aussi d'ajouter 1d6 de dégâts électrique à une attaque une fois par jours.

Livre de sort de Zayne : Ce livre de sort anodin appartient à Zayne, il contient :

Niveau 0 : Résistance, Détection des pensées, Hébètement, Illumination, Lumière, Lumière dansante, Son imaginaire, Rayon de givre, Destruction de morts-vivants, Manipulation à distance, Ouverture/fermeture, Réparation, Détection de la magie, Lecture de la magie, Prestidigitation, Signature magique.

Niveau 1 : Alarme, Bouclier, Protection contre la Loi/le Bien/le Chaos/le Mal, Verrouillage, Identification, Sommeil, Projectile magique, Changement d'apparence, Serviteur invisible, Main brûlante.

Niveau 2 : Sphère de feu, Ténèbres, Invisibilité, Convocation de Monstres II, Flèche acide de Melf, Baiser de la goule, Main spectrale, lévitation.

Niveau 3 : Dissipation de la magie, suggestion, Boule de feu, Eclair, Préservation des Morts.

Injustice : Cette faux aussi noire que l'ébène possède un bonus de +2 à l'attaque et l'attribut sanglant provoquant une hémorragie à toutes ses victimes. La faux est constituée d'adamantium allégeant ainsi son poids.

Anneau de Volonté : Cet anneau donne un bonus de +2 aux jets de volonté.

Terreur Noire : Cette imposante épée à deux mains d'une couleur noire vive avec son nom écrit en langage draconien en rouge éclatant sur sa lame, donne un bonus de +4 à l'attaque à son possesseur. Elle provoque 2d8 de dégâts au lieu des 2d6 habituel de ce genre d'arme, de plus, elle peut infliger une fois par jour, 1d6 de dégâts de feu ou de foudre supplémentaire.

Ayant une intelligence de 14, elle parle avec son possesseur par télépathie et peut étendre ce pouvoir tout autour d'elle sur une zone de 10 mètres. Exceptionnellement, elle peut transférer temporairement son bonus de +4 d'attaque sur une autre arme ou en bonus de CA, mais elle réclamera un bain de sang pour se faire remercier. Elle est d'alignement Neutre Mauvais et son but est de se battre et de causer le plus de victimes possible. Lorsqu'elle n'est pas utilisée souvent, *Terreur Noire* réclame du sang pour fonctionner à nouveau.