

Sombre Lune



Par Halaph le clerc

Introduction :

Le scénario

Cette aventure est conçue pour des joueurs de niveau 1. Les PJ(s) devraient arriver au niveau 3 en fin d'aventure.

Leur point de départ est la cité de Port Ponant située le long de la côte des Dragons.

Ce scénario est écrit pour être utilisé avec les règles de Donjons et Dragons 3.5. Il constitue le point de départ de ma campagne personnelle mais peut être joué isolément.

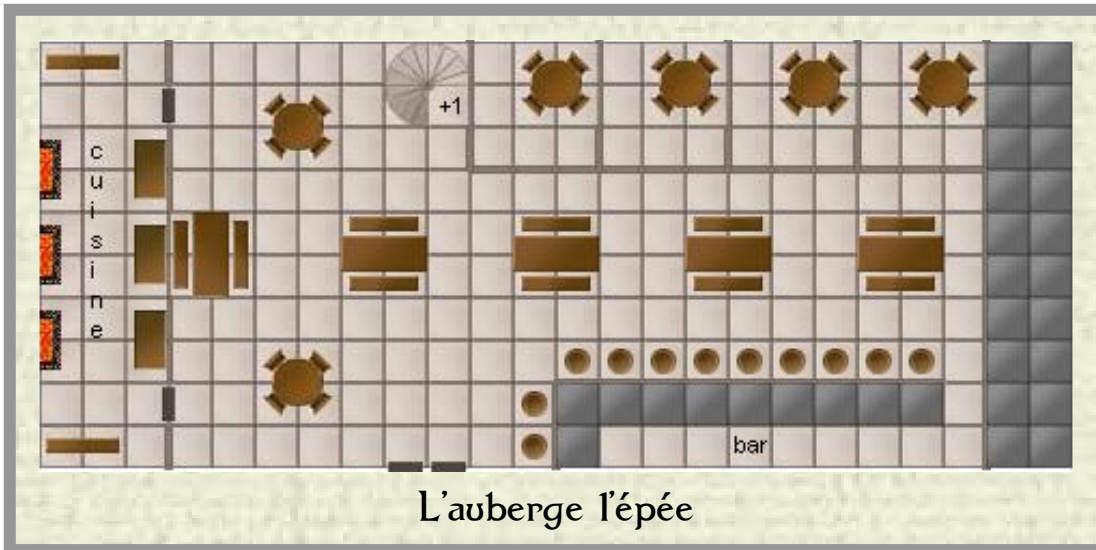
Les joueurs vont devoir partir à l'assaut d'une tombe abandonnée depuis 160 ans. Cette tombe a été 'enrichie' par le mage Elminster. Le but de ce très grand adepte de Mystara est de disséminer des objets magiques afin que leur utilisation renforce la magie de sa Déesse. Ce thème est tiré du livre la tentation d'Elminster aux éditions Fleuve Noir.

Nous sommes en 1389 du calendrier des Vaux. Les personnages joueurs se retrouvent ensemble qu'ils se connaissent ou non à l'auberge 'l'épée' de Port Ponant. C'est une taverne très connue dans cette région pour sa fréquentation par diverses aventuriers et donc aussi par des employeurs potentiels. Leur but est de trouver un boulot pas trop dur et bien payé (comme tout le monde).

Sortant à peine de leur école de magie, de leur monastère ou de leur ferme natale, les PJs sentent la bleusaille à plein nez. Elminster est de passage incognito dans cette auberge, et il cherche des jeunes intrépides pour découvrir les objets magiques qu'il a dissimulé dans la tombe des Sombrelune.

Il a prit l'apparence d'un homme grand, brun avec une queue de cheval et un nez crochu que surmonte un visage taillé à coup de serpe. Il est vêtu comme un mendiant d'un grand manteau boueux déchiré.

L'auberge étant bondée comme d'habitude, il s'assied à la table des PJs. Puis en glissant quelques mots au creux de l'oreille de la serveuse il commande un repas pour toute la tablée. Il paye contant en belles pièces d'or.



Il existe 4 alcôves fermées par un rideau pour les gens peu désireux de converser en public. La partie grise à l'est est une estrade. À l'étage se trouvent 10 chambres.

La famille Sombrelune

Il y a 160 ans, Laërdall Sombrelune était un demi elfe nécromancien qui faisait parti des dirigeants de Port Pomant. Il voulait contrôler toute la côte des Dragons grâce à une armée de mort-vivant. Il fut vaincu par l'association de toutes les guildes de la cité. Il fut enterré avec sa famille et ses suivants dans une crypte scellée par un prêtre de Mystra. Seul un neveu demi elfe Sombrelune a pu échapper au massacre. Ces renseignements sont disponibles à la mairie et au temple de Mystra.

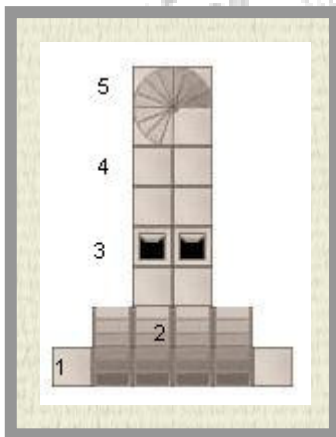
Il engage la conversation et se présente comme Wanlorn aventurier en tout genre. Il fait parler un peu les PJs puis leur dit qu'il doit se rendre le plus vite possible à Iriaëbor dans l'ouest. Il leur annonce qu'il a découvert l'emplacement d'une tombe abandonné il y a près de 200 ans. Cette tombe est protégée par la magie : si on ne connaît pas l'emplacement exact, il est impossible de la trouver, c'est grâce à cela qu'elle est passée inaperçue pendant tout ce temps. Hélas, Wanlorn n'as pas le temps de s'en occuper et il a peur que sa découverte soit éventée et que de puissants objets magiques tombent entre de mauvaises mains. Il est prêt à donner au PJs l'emplacement de la tombe contre un service qu'il leur demandera à son retour de voyage. Pour leur prouver sa bonne foi il leur exhibe une dague en argent venant de la tombe (dague +1).

Il est prêt à leur donner le plan d'accès et la dague en guise de bonne foi. Si le PJs le questionne sur le propriétaire de la tombe, il leur donne le nom, qu'il était magicien mais rien de plus. Sur ce, il les laisse et repart dès le soir à cheval vers l'ouest. Si les PJs veulent essayer de le suivre, ils se perdent au bout de quelques kilomètres (pistage pour rentrer sans encombre DD 15).

La carte indique le chemin à partir du village d'Hélaziir situé à une journée de marche au sud de Port Ponant. La tombe se trouve dans un bosquet à une heure du village.

Les PJs peuvent s'équiper et partir. Sur la route, à quelques lieux d'Hélaziir, ils sont attaqués par 4 orques embusqués dans la forêt (DD15 de détection). Brigands orques : PV 6-7-6-8, Init 0, CA 13, Att +1, Cimeterre 2 main 2d4+4, JS 0/3/-2, FP 1/3.

1. Au milieu du bosquet en question à une heure de marche du village, les PJs voient ... des buissons, puis doucement se dessine des marches en pierre grise entourées de végétation touffue. Un sombre escalier descend dans les ténèbres.

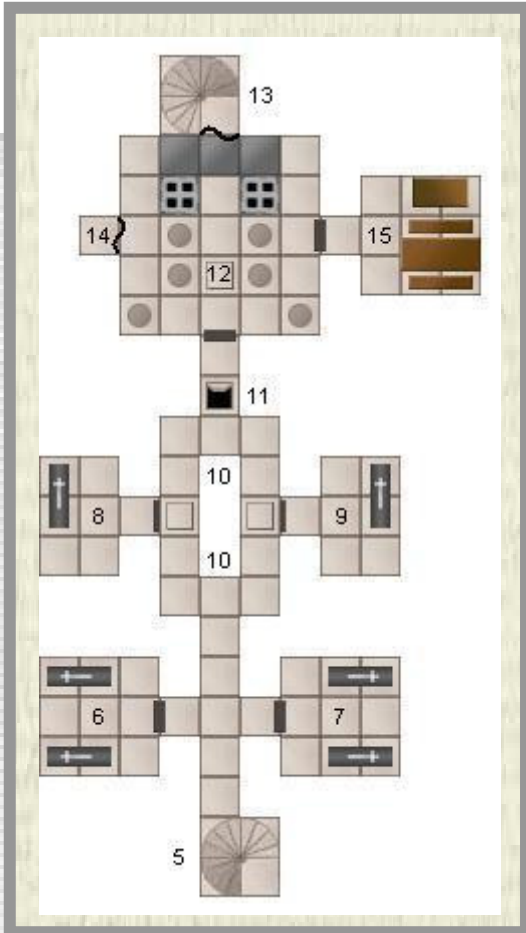


2. Un jet réussi en détection des pièges ou de la magie DD15 montre que la 8^{ème} marche dissimule un interrupteur déclenchant un projectile magique. Dégâts 1D4+1, FP 1.

3. Couloir sombre de 3m de large, mur et sol en pierre. Dissimule une trappe DD15 pour détection piège, 1d6 dégât, JS Ref 20, FP1.

4. Deux statues d'elfes armées d'épées en pierre, irradiant la magie. Sort de protection inoffensif car trop vieux. Fixées dans le sol, aucune valeur.

5. Escalier en colimaçon qui descend de 10 mètres. La 5^{ème} marche se dérobe : détection piège DD15, JS Ref DD15, dégâts par chute 1d6, FP1.



6. Dans cette partie, les murs et le sol sont en pierre grise, des porte-flambeaux vides pendent aux murs régulièrement. Dans cette pièce aux murs de pierre nus, se trouvent 2 sarcophages ornés de bas relief en draconien : 'ici reposent les serviteurs du tyran'. Dans une des tombes se trouve un squelette qui s'anime et attaque le premier être vivant qu'il voit. PV 9, Init +5, CA 15, Att +1, épée courte 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3, 10 PO dans le fond du cercueil.

7. Symétrique de la pièce précédente, deux cercueils remplis de poussière. Les mêmes inscriptions en draconien.

8. Pièce aux murs nus, dans le cercueil en pierre se trouve une citrine de 10 PO.

9. Pièce identique, mais dans le cercueil un squelette agressif. PV 4, Init +5, CA 15, Att +1, épée courte 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3, 5 PO dans une vieille bourse.

10. Devant les portes se trouvent deux plaques de pression DD18 pour détecter, elles déclenchent l'ouverture de deux passages secrets en 10 sur la carte. Libération de 4 squelettes qui encerclent les PJs. PV 5-8-11-11, Init +5, CA 15, Att +1, cimenterre 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3 chacun. Si piège détecté non déclenché PF 2, si détecté et déclenché FP 1.

11. Trappe DD15 en détection des pièges. Chute de 3m 1d6 dégâts.

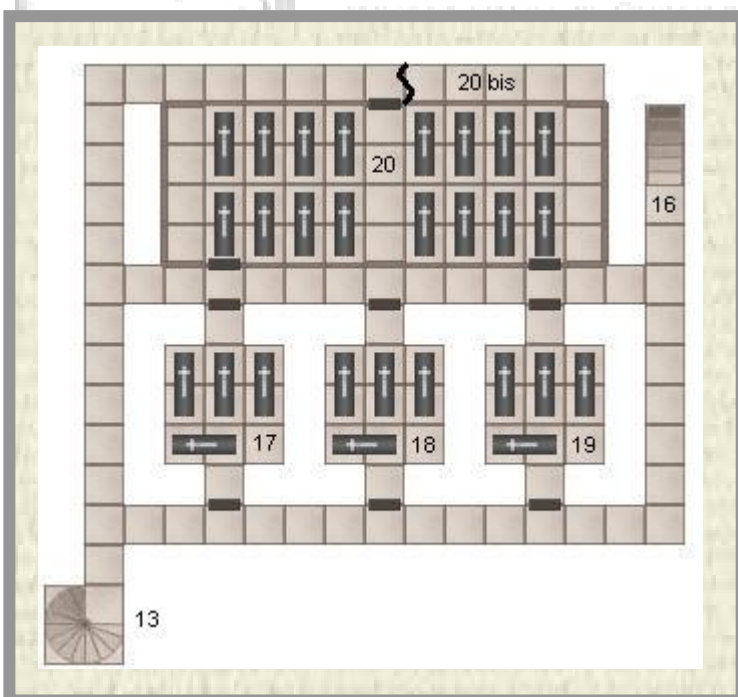
12. Voici une grande pièce de 7.5m sur 7.5m, elle possède 6 colonnes en pierre qui montent jusqu'au plafond. Dans le fond le PJs peuvent

apercevoir sur une estrade en pierre un trône sombre où est assise une statue à l'effigie de Mystra. De part et d'autre du trône se trouve deux braseros, qui une fois allumés feront bouger la statue et son trône de pierre sur le coté droit pour découvrir un passage secret FP 1. Une plaque de pression (détection DD12) déclenche deux projectiles magiques $2d4+2$ dégâts qui jaillissent des deux premières colonnes FP 1.

13. Un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les ténèbres, à partir de ce point il n'y a plus de piège car le tombeau n'était pas censé être ouvert. A partir d'ici, les murs et le sol sont fait de roche noire irrégulière qui présente des suintements d'eau croupie.

14. Dans un bas relief sur le mur ouest, se trouve un interrupteur qui ouvre une porte secrète donnant sur un placard contenant 5 potions de guérison et un parchemin de flèche acide de Melf (Niv2 de mag).

15. Cette pièce est dédiée aux prêtres de Mystra, elle comporte une table, deux bancs et une armoire, Le zombi du prêtre assassiné par le survivant des Sombrelune attend caché dans le coin nord ouest. Si le DD15 de détection est raté, les PJs sont pris aux dépourvu. Zombi prêtre PV 33, Init -2, CA 16, Att +3, morsure $1d4+1$, 2 coups $1d6+1$, JS -1 /1/4, FP 1. Dans le placard on retrouve une robe troué avec une baguette de soin léger $1d8+2$ PV, 50 charges.



16. Escalier, 5m de dénivelé vers les profondeurs.

17. Dans cette pièce, se trouvent quatre tombes en pierre noire avec des bas reliefs sculptés en elfique qui révèlent que repose ici quatre suivants magiciens de Sombrelune. Si on ouvre un sarcophage, les quatre couvercles explosent et libèrent quatre squelettes

inamicaux. PV 10-8-3-10, Init +5, CA 15, Att +1, griffe 1d4+1, JS 1/0/1, FP 1/3 chacun. Un fois venu à bout des monstres on trouve dans les tombes 1 épée longue, 10 PO et un parchemin de projectile magique (Niv 1 mag).

18. Même chose mais quatre squelettes de suivant guerriers. PV 9-5-8-12, Init +5, CA 15, Att +1, épée courte 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3 chacun. Un des squelettes à une épée courte +1.

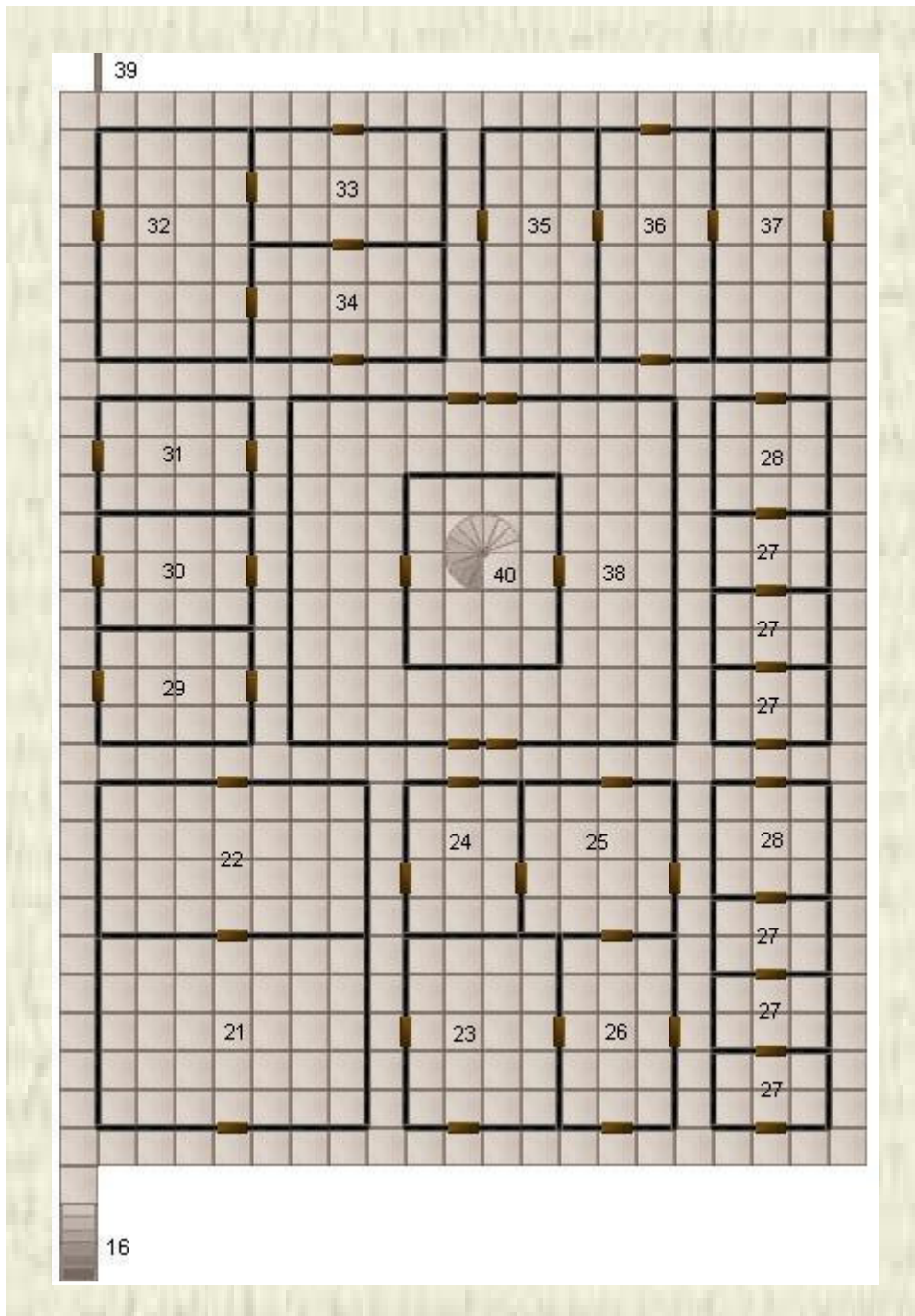
19. Pareil mais avec 4 zombis de suivants clercs. PV 11-17-19-12, Init -1, CA 11, Att +2, coup 1d6+1, JS 0/0/3, FP 1/2. Dans un cercueil, une masse d'arme de maître.

20. À l'intérieur, inscrit en elfe sur des bas reliefs, il est indiqué que ce sont ici les autres serviteurs des Sombrelune. En fait 6 squelettes sont sortis de leur tombe, réveillés par des pillards gobelin du niveau inférieur. Depuis cette mésaventure aucun de ces vermines n'ose remettre les pieds à ce niveau. D'ailleurs, il reste 3 cadavres de gobelin dans le coin sud est de la salle. PV 8-5-12-4-10-4-2-7, Init +5, CA 15, Att +1, griffes 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3 chacun. Dans les tombes on trouve 75 PO et quatre épées rouillées accrochées au mur.

20 bis. Si on détecte ce passage secret DD20 FP 1, on accède à un prolongement du couloir qui présente sur le mur sud 5 meurtrières permettant de voir (et de tirer sur) les 8 squelettes de la pièce 20.

À l'étage en dessous une bande de gobelin à colonisé certaines pièces en passant par la fissure 39, à chaque embranchement sur DD supérieur à 15, il y a une chance pour tomber nez à nez avec une bande de 1d6 gobelins. PV 1d8+1, Init +1, CA 15, Att +2, Morgenstern 1d6, JS 1/3/-1, FP 1/3.

21. Grande pièce couverte d'étagères remplies de poteries et de vases contenant des épices moisies et des objets rouillés sans valeur appartenant aux défunts. Trois gobelins ont fait de cette pièce leur tanière, ils alertent les deux gobelins en 22 s'ils en ont le temps. PV 7-9-7, Init +1, CA 15, Att +2, Morgenstern 1d6, JS 1/3/-1, FP 1/3 chaque.



22. Réserve d'huile pour lampe, de parchemins vierges moisis, de briquets humides, de lampes à huile cassées. Deux gobelins s'y trouvent, PV 5-5, Init +1, CA 15, Att +2, épées courtes 1d6, JS 1/3/-1, FP 1/3.

23. Bureau du magicien, ici se trouve un grand bureau verrouillé, une chaise en velours mité, un placard et un secrétaire. En fouillant, on trouve une cape de résistance +1 et un parchemin

d'effroi (Niv 2 mag). Mais cette pièce est sous la garde d'un monstre des cryptes PV 43, Init +7, CA 17, Att +7, griffe 1d6 x2 à outrance, téléportation profanatrice des joueurs 10d10m JS Vol DD14, JS 5/2/7, FP3. Si il est obligé de combattre, il convoque deux squelettes PV 9-6, Init +5, CA 15, cimenterre 1d6+1, JS 1/0/1, FP 1/3 chaque.

24. Sur un bas relief gravé sur un mur on peut lire que c'est ici le salon du maître qui a été transporté là après sa mort. On y trouve deux canapés qui tombent en miettes, de grands miroirs sur les murs, et un secrétaire ouvragé qui n'a pas bien résisté au temps. Ce dernier est vide.

25. C'est la chambre avec son grand lit à baldaquin verrouillé recouvert de toile d'araignée, un grand miroir, une armoire et une commode qui tombent en poussières. Il reste un jasje de 50 PO dans la commode.

26. C'est la salle d'arme. Un ensemble de râteliers remplis d'épées et de hallebardes rouillées. Il y a trois cadavres de gobelin dans le coin nord est. Un étrangleur est caché dans ce coin. PV 20, Init +6, CA 17, Att +6, Tentacule x2 1d3+3/round si constriction, JS 5/2/4 FP 2 lutte +5. Sur le cadavre de 3 gobelins, on trouve 50 PO. Au mur, est accroché un écu en acier +1.

27. Pièces contenant un cercueil en pierre noire, tous vides. Dans celle de milieu, on trouve 5 gobelins PV 8-3-3-6-7, Init +1, CA 15, Att +2, cimenterre 1d6, JS 1/3/-1, 30PO.

28. Même chose avec 2 cercueils, dans la pièce la plus au nord, en s'approchant on entend des cris d'horreurs désarticulé. On retrouve un criard PV 14, CA 8, FP 1 et un 2 thallophytes violettes PV 14-14 Init -1, CA 13, Att +3, 4 tentacules 1d6+2 + venin JS -1/6/0 FP 3 chacun, venin JS Vig DD14 1d4 for et con temporaires. On retrouve dans un cercueil une potion d'invisibilité (1 dose 8 minutes).

29. Pièce richement décorée, avec un cercueil en pierre noire surmonté d'un gisant : le neveu des Sombrelune dit une inscription en elfe. Le rubis dont il existe encore l'emplacement entre les mains de la sculpture à disparu les gobelins l'ont emmené. Cette tombe est vide, le neveu a pu échapper au massacre. Se vengera-t-il contre les PJs ?

30. Tombe du mage ducal Hलगolin comme le disent les bas reliefs. Pièce sobre, des tapisseries racontant sa vie sont en lambeau. Dans le



cercueil surmonté d'un gisant on trouve un squelette tenant une perle noire de 250 PO.

31. Ceci est la tombe de la femme de Sombrelune. Les murs sont richement décorés de gravure de style elfique. Pour garder cette pièce un élémentaire de la terre apparaît dès que l'on touche à la tombe de pierre noire. PV 28, Init -1, CA 18, Att +8, poings 1d8+7 x2, JS 0/7/1, FP 3. Dans la tombe un perle noire de 250PO.

32. Chambre du mage, un lit moisi, une commode, une coiffeuse et une grande armoire verrouillée. Dans cette dernière on retrouve une baguette de déblocage (50 charges).

33. Bureau du mage : un bureau, une table, quatre chaises le tout verrouillé qui tombe en poussière au moindre contact. Vieux lit à baldaquin. Une bibliothèque ou rien n'est récupérable.

34. Ceci est le salon, on y trouve un canapé mité, une grande table en chêne qui a mieux résisté, et un bar avec des bouteilles périmées. Dedans on trouve deux potions de guérison des maladies de deux doses chacune. On y trouve aussi 7 gobelins qui ont élu cette pièce comme dortoir. PV 5-8-9-3-4-5-3, Init +1, CA 15, Att +2, Morgenstern 1d6, JS 1/3/-1, FP 1/3 chacun. 110 PO sur différents cadavres.

35. Le bureau de Mme Sombrelune, qui se compose d'un petit bureau, de trois chaises, un fauteuil, et un secrétaire. Sur un DD de 18, on peut déjà remarquer le bruit venant de la pièce 36.

36. La chambre comportant un lit à baldaquin et des tentures trouées. C'est le QG des gobelins. Gobelours PV 19, Init +1, CA 17, épée longue +1 1d8+3, Att +5, JS 2/4/1, FP 2. Quatre gobelins PV 7-6-8-7, Init +1, CA 15, Att +2, Morgenstern 1d6, JS 1/3/-1, FP 1/3 chacun. L'épée du chef gobelours est une épée +1.

37. Le boudoir, les meubles sont complètement détruits et amassés en un tas de bois dans lequel on trouve (Fouille DD15) la fortune des gobelins 600PO.

38. Enorme pièce aux murs nus, éclairée par 8 flambeaux magiques qui s'éteignent si on les décroche. Quand on touche à la porte de 40, ou si on les attaque, huit squelettes situés aux 4 coins s'animent. PV 11-11-5-5-2-10-4-2 Init +1, CA 15, Att +1, griffes 1d4+1, JS 1/0/1, FP 1/3.

39. Une fissure dans de mur due à un glissement de terrain, après un mètre elle devient impraticable pour des êtres de taille m ou p. C'est par là qu'a eu lieu la colonisation gobelinoïde.

40. Au milieu de cette pièce aux murs noirs, un escalier en colimaçon descend d'une dizaine de mètres.

41. La tombe du duc de Sombrelune, un ricanement sinistre se fait entendre, deux braseros magiques s'allument et le cadavre de Sombrelune attaque assisté par deux goules.

Blême PV 34, Init +3, CA 18, Att +3, morsure 1d8+3 2 griffes 1d4+1, paralysie DD15 1d4+1 round, fièvre des goules incubation 1 jour JS Vig DD15 1d3 dex et con, JS 4/1/6, FP 3.

2 Goules PV 19-17, Init +2, CA 14, Att +2, morsure 1d6+1 2 griffes paralysie DD12 1d4+1 round, fièvre des goules incubation 1 jour JS Vig DD15 1d3 dex et con, JS 2/0/5, FP 1.

La blême détient un anneau de protection +1.

42. Le combat terminé, derrière la tombe, une porte s'ouvre révélant une petite pièce contenant une cote de maille +1 sur un chevalet, et un anneau de feuille morte, 2 potions de guérison des maladies (2 doses chaque) et un coffret contenant 1000 PO.

La suite sera : ... La marionnette.