



L'Exilé



Background :

Loin dans le désert, au sud ouest de la ville de Gryth, construite sur la cote de la grande mer se tient le joyau éclatant d'Abydos. Bien que ce ne soit la plus grande ville des sables, loin derrière Malakut, Abydos reste le joyau de ces terres, la plus vieille ville de toutes, le site d'où toute vie est née. En effet, certains racontent que Sol Invictus lui-même a fondé la ville. Les Abydossiens aspirent toujours à l'excellence en toutes choses, encouragés par la politique du pharaon incitant les plus qualifiés à s'installer dans sa ville, faisant de la cité-état la meilleure et la plus brillante de tout le désert.

De grands penseurs et prêtres viennent ici dans l'espoir d'apprendre et de s'améliorer dans les grands centres de connaissance pour lesquels la ville est célèbre. Abydos est un centre d'apprentissage et de civilisation qui attire beaucoup plus que ces excellents artisans et penseurs; elle attire aussi ceux qui sont animés de buts immondes et diaboliques. Un de ces visiteurs est un homme étrange, à la robe et à la langue peu connues. Il prétend venir d'une cité lointaine appelée Ambrosia. Chassé de sa ville, il est venu à Abydos pour y commencer une nouvelle vie.

Cet individu est particulièrement intéressé par un prêtre, un wa'eb (un pur). Selon la rumeur, ce saint homme sans pareil serait porteur d'un objet des plus maléfiques, l'ankh des ténèbres, qu'il apporta en ville pour le détruire lors d'une cérémonie spéciale dédiée à son dieu. Il a été dit que la destruction de l'objet apporterait la faveur à la terre et à tous les abydossiens, bien que personne ne puisse dire de quelle manière. Cependant, la destruction de l'ankh n'arriva pas, car Soggoth, l'étranger venu de l'autre côté du monde envoya des tueurs pour s'infiltrer dans la chambre du wa'eb et voler l'objet magique. Le prêtre tenta de les arrêter, mais leur nombre était trop important et les assassins le tuèrent puis volèrent l'ankh.

Soggoth récupéra ensuite l'objet maudit, ordonnant aux assassins de masquer sa fuite. Avec son serviteur Anpur, il s'enfuit dans le désert pour se rendre dans une ancienne tombe qu'il compte revendre comme demeure. Il commença alors à étudier l'ankh dans l'espoir de percer ses secrets et d'apporter la gloire à son dieu, Nyarlathotep. Cependant, son serviteur connaissait le mal niché dans l'ankh et essaya de le détruire. Le cultiste fut assassiné par son propre maître puis réanimé en utilisant le pouvoir de l'ankh pour en faire un esclave plus obéissant.

Après le meurtre macabre du wa'eb, un prêtre nommé Khefu invite les aventuriers au temple de Sol Invictus. Il cherche à améliorer sa position en récupérant la relique maudite et supplie les héros de retrouver les tueurs et de les traduire en justice. Une fois que les aventuriers ont accepté son offre ils peuvent explorer la ville d'Abydos et rassembler des informations qui les conduiront sur le bon chemin.

Lors de leur visite de la ville, ils sont attaqués par une équipe de tueurs. En supposant qu'ils survivent à la rencontre, ils apprennent qui est derrière l'attaque et où la relique est cachée. Les aventuriers quittent la ville et tracent leur route dans les sables jusqu'à ce qu'ils trouvent l'entrée de la tombe où ils feront face au cerveau derrière le meurtre.

Accroches

Faire participer les personnages devrait être assez facile. Le meilleur moyen est qu'un des personnages soit en fait un prêtre de Sol Invictus; cela est assez probable s'ils débutent leur carrière à Abydos, bien qu'un prêtre d'un autre dieu tel que Argo puisse aussi convenir. S'il y a un guerrier dans le groupe on peut supposer que ce personnage fût l'un des gardes de faction lorsque l'attaque s'est produite dans la demeure du Wa'eb. Couvert de honte, le personnage devrait être plus que disposé à récupérer l'objet disparu, recrutant lui même ses camarades pour l'aider à réussir sa mission.



Si les personnages sont des visiteurs d'une autre partie du monde de jeu, utiliser plutôt l'accroche suivante. Pour le jeune prêtre qui les embauche il serait plus avantageux de se tourner vers les étrangers pour mieux cacher ses efforts.

Finalement si votre groupe est à tendance mauvaise, les personnages pourraient avoir entendu parler de la relique disparue dans les ombres d'Abydos et juger bon qu'il est temps de la récupérer pour eux-mêmes.

Quoi que vous décidiez, l'aventure commence lorsque le groupe rencontre Khefu dans la cour du temple.

Abydos

Déité Patronne: Sol Invictus

Population: 118 784 (humain 72%, demi-elfe 10%, demi-orque 9%, nain 5%, autre 4%).

Dirigeant: Pharaon Wennefer II (pharaon humain, noble/prêtre 14 LN).

Autres personnages importants: Semna, Vizir de la Cour (prêtre humain 10 LN), Inebi, prophète de Sol Invictus (prêtre mâle halfelin 8 NB), le général Qarun (guerrier humain 15, LN), Khendjer, garde du corps royal (guerrier humain 11 / rôleur 4, LB).

Ressources: Bière, bronze, produits laitiers, or, céréales, viande, huile, fruits et légumes, travail de la pierre et du bois.

1- Bienvenu à Abydos

Cette section détaille les événements tels qu'ils se déroulent dans la ville. Les personnages rencontrent d'abord Khefu, qui les informe de la situation et ensuite permet aux personnages d'explorer Abydos à la recherche d'indices. Cette première partie se termine par une confrontation entre le groupe et des assassins qui finissent par leur révéler le but de l'attaque contre le Wa'eb et l'emplacement probable de l'Ankh des ténèbres.

A. Khefu et le temple

Lire à haute voix ou paraphraser le texte suivant.

Bien que ce ne soit que le matin entre les légendaires murs blancs d'Abydos, la journée est déjà chaude et étouffante. Le soleil est oppressant et il cogne sur les pierre ajustées du sol.

Le temple de Sol Invictus est une superbe structure située près de la rivière qui traverse la ville de sorte que l'odeur de l'encens flotte dans l'air, lui accordant une position d'honneur dans la ville. Il se dresse au-dessus de tous, sauf du palais du pharaon, posant son regard sur les maisons et les magasins des différents quartiers. Le temple est de conception assez simple, du moins comparé à la Citadelle, l'autre éminente structure visible depuis la cour ouverte où vous vous trouvez actuellement. Les lieux autour de vous possèdent une majesté austère qui est à la fois impressionnante et pleine d'humilité.

Dans la cour, de sombres prêtres traversent le sol de pierre, pendant que les domestiques balayent la poussière et le sable des pavés. Une fontaine d'eau ruisselle au centre. Des statues de pierre soutiennent le toit, offrant de précieuses ombres. Entre deux de ces piliers, se tient un jeune prêtre paré des vêtements de sa foi, son visage affiche une expression déterminée, mais il semble avoir un peu trop de gouttes de sueur sur le front. Ce doit être votre contact.

Khefu, malgré son apparente résolution, est terrifié. Il sait que ce qu'il est sur le point de faire est interdit et pourrait lui causer de terribles ennuis, mais son ambition brouille son bon sens.

Quand il arrive à quelques pas des Pjs, il les félicite à voix basse pour leurs exploits passés, et les exhorte à le suivre jusqu'à un endroit ombragé dans la cour. Les Pjs qui réussissent un test de Perspicacité DD20 obtiennent le sentiment que Khefu est nerveux à cause du léger tremblement dans sa voix et de son excès de confiance extérieur. En supposant qu'ils le suivent, Khefu rapporte les informations suivantes.

Mes amis, je vous ai demandé de venir parce que j'ai appris de la part de connaissances communes que vous n'ignorez point la valeur de la discrétion, et l'affaire qui nous concerne exige le secret absolu. Il y a deux nuits, d'odieux meurtriers ont violé la sécurité de ce temple. Qui ont ils tué ? Ils ont rendu visite à un des wa'eb... son identité n'a aucune importance pour notre affaire car les tueurs n'en avaient évidemment pas après lui. Ce n'était pas un simple meurtre, car ils avaient à l'esprit le vol. Un simple voleur aurait pu atteindre le même but sans le tuer...

Et effectivement, un objet important a été volé dans ses appartements : un ankh maudit qui aurait le pouvoir sur la vie et la mort, contournant l'ordre naturel des choses et créant des blasphèmes aux yeux de l'homme et de dieu. Pendant que les prêtres de mon ordre font ce qu'ils peuvent pour récupérer l'objet et traduire les voleurs en justice, je pense quant à moi que c'est une excellente occasion d'aider les deux en même temps, moi-même, ma foi et, bien sûr, vous.

Ce que j'attends donc de vous est de traquer les tueurs et récupérer l'art... heu... ankh avant les autres prêtres. Votre discrétion dans cette affaire sera d'une aide précieuse, car l'attaque et le vol n'ont pas été annoncés officiellement par les prêtres, mais des rumeurs courent sur les vents du désert. Vous ne devez en discuter avec aucun prêtre. Ne tournez pas autour du temple, de peur que mon... heu... les meilleurs des prêtres aient vent de ce que nous faisons.

Et si vous me ramenez l'ankh, je vous récompenserai de 1 000 P. Or et une guérison gratuite pendant un mois. D'après les récits de témoins oculaires, les intrus étaient petits, peut-être des enfants, mais plus probablement de méprisables nains. Ils n'ont pris que la vie du wa'eb et l'ankh en laissant un sac de pièces d'argent qui était posé bien en évidence et en ignorant les beaux objets décorant la pièce.

Encore une fois, vous devez travailler rapidement de peur que les autres agents du temple trouvent l'ankh avant vous. Si l'ankh refait surface avant votre retour, ne vous inquiétez pas de revenir au temple car je désavouerais alors vous connaître...

Si on le lui demande, Khefu suggère aux personnages de commencer leurs recherches dans les marchés, car il est dit qu'il y a eu un afflux de nains parmi les marchands. Peut-être que des menaces à peine déguisées et un peu de muscles leur desserrera la langue. Khefu ne peut pas augmenter la récompense

pour cette tâche car c'est tout ce qu'il possède. Cependant, si les personnages négocient et réussissent un test de Charisme DD 20, Khefu prolongera la période de soins jusqu'à six mois, mais pas plus. Si les personnages se montrent impolis ou l'attaquent, il fuit. Tenter de faire chanter Khefu ne fonctionnera pas, car le temple prendra le parti du prêtre au-dessus de celui d'étrangers. Finalement Khefu ne permettra en aucun cas aux personnages de visiter la chambre du mort.

Rumeurs à Abydos

Si vous le souhaitez, demandez aux personnages de faire des tests de Charisme pour voir quelles informations ils apprennent avant le début de l'aventure :

DD5 Il s'est passé quelque chose dans le temple de Sol Invictus.

DD10 Il s'est passé quelque chose dans le temple mais ces choses sont communes en ces temps troublés. Pourtant, ils disent que le temple améliore ses défenses.

DD15 Il y a eu une attaque contre le temple de Sol Invictus il y a quelques jours. Personne ne sait ce qui s'est passé, ou si quelqu'un a été blessé. Un prêtre dans le temple fait des recherches discrètes pour engager des guerriers. Qui sait dans quel but ?

DD20 Un prêtre de Sol Invictus a été égorgé il y a quelques jours. Personne ne sait pourquoi ni comment. On dit que les tueurs étaient vraiment petits. En tout état de cause, le temple tient à obtenir justice. Khefu, un prêtre important, a engagé des guerriers pour retrouver et tuer les assassins.

DD25 Un wa'eb a été assassiné avant-hier au temple de Sol Invictus. Il est dit que les meurtriers étaient petits, peut-être ces nains qui hantent les marchés. Ils disent que quelque chose de très important a été volé dans une chambre. Un acolyte nommé Khefu cherche de l'aide pour récupérer l'objet et traduire les coupables en justice.

B. Les voleurs du marché

Une grande partie de l'activité marchande d'Abydos se situe au-delà des Colosses Osiran, hors des murs de la ville. Bien que se trouvant au-delà de la ville, c'est un endroit plein de vie, avec des marchands colportant leurs marchandises, des malandrins volant dans les bourses des passants et quelques types peu recommandables marchant dans les allées entre les étals. Des gardes du corps aux yeux peints de khôl, regardent les clients avec suspicion tandis que leurs mains reposent sur de grands cimenterres. Néanmoins, la majorité des gens sont des citoyens honnêtes, qui ne veulent rien de plus qu'acheter des céréales, des légumes ou des tissus et autres produits finis.

Lorsque les personnages arrivent sur le marché, permettez leur de regarder alentour et faire ce qu'ils veulent. C'est une excellente occasion pour les personnages d'acquiescer des objets de dernière minute, établir des contacts ou ressentir le pouls de la ville. Les marchands sont visiblement fermés à tout ce qui concerne le temple de Sol Invictus, l'arrivée des nains ou autres choses impliquant la mort du wa'eb. Si un pj réussit un test d'intimidation DD 20 il peut se douter que les marchands cachent quelque chose, mais ils ne divulgueront aucune information à moins d'être menacés physiquement, ce qui amènera les gardes de la ville en 1d4 rounds (Page 335 du Bestiaire H&D).

Une fois que les aventuriers ont épuisé leurs options et semblent être dans une impasse demandez-leur de faire un test de perception DD10. Un test réussi permet de remarquer une petite forme enveloppée dans des guêtres de lépreux qui les regarde depuis une ruelle entre deux immeubles d'argile rouge. Une fois que le «lépreux» s'aperçoit que les pjs l'ont vu ou s'approchent, il se glisse dans l'allée dans l'espoir d'attirer les aventuriers vers lui et sa bande de voyous. En supposant que les pjs suivent le petit homme, lisez ce qui suit.

La ruelle devant vous fait environ 6 mètres de profondeur. Quelques barils d'osier et des caisses jonchent le sol sableux. L'éclairage est mauvais, et il y a beaucoup d'ombres longues et sombres fournissant des espaces où se cacher. À l'extrémité opposée de cette courte allée, vous apercevez un homme menant un bœuf, ainsi que d'autres passants, mais il n'y a aucun signe du lépreux.

Si les joueurs ne mordent pas à l'appât, soit en n'allant pas dans la ruelle ou en n'y entrant pas, les nains les prennent en embuscade plus tard dans la nuit, de préférence contre un ou deux personnages isolés. Sinon, une fois que les aventuriers entrent dans la ruelle, deux nains habillés en costume de lépreux se lèvent de leurs positions accroupies pour lancer des fléchettes. Deux autres nains se précipitent depuis les toits de chaque côté.

La ruelle est mal éclairée et des toiles au-dessus des terrasses et des toits bloquent une grande partie de la lumière. Les sons de la rue et des marchés à proximité (en supposant que l'attaque survient pendant la journée) masquent la plupart des bruits de combat, à moins que quelqu'un ne crie ou jette un sort particulièrement puissant.

Les quatre tueurs nains font partie du groupe qui a volé l'ankh du wa'eb et l'a assassiné. Ils ont reçu l'ordre d'éliminer les fouineurs. Deux nains restent sur les toits et tirent à l'arbalète, tandis que deux autres attaquent au corps à corps. Si votre groupe est particulièrement puissant n'hésitez pas à rajouter des opposants. Les nains se battent à mort.

Assassins nains (Ptahmenu) (4+) (page 329 du bestiaire H&D)

Une fois que les Pjs ont vaincu les assassins et en assumant que le guet n'interfère pas, une fouille des corps révèle qu'ils ne possèdent rien. En outre, les quatre ont une marque identique, un tatouage sur le front: une griffe fortement incurvée. Un personnage qui réussit un test d'Int DD15 se souviendra que le tatouage est le symbole d'un gang local appelé les Crocs de Set. Hors la loi dans la ville, les Crocs sont un groupe clandestin déterminé à saper l'influence de Sol Invictus dans la ville. La rumeur veut que le gang travaille pour le Grand Prêtre de Set, des agents et tueurs au service du pharaon de Gryth plus au nord. N'hésitez pas à développer cette information en fonction de votre propre campagne.

Enfin, un des nains sur le toit porte une carte menant à une vieille ruine oubliée, à environ six kilomètres de la ville. La carte elle-même est codée et les instructions ne sont pas claires. Réussir sur un test d'Int DD15 fournit suffisamment d'informations pour que les personnages puissent accéder à la ruine. Sinon, les personnages devront trouver quelqu'un pour traduire la carte pour eux (Khefu en est capable bien sûr) Une fois la carte correctement traduite, les personnages peuvent suivre ses instructions et entamer leur voyage.

2- Les ruines

Laissez le groupe s'approvisionner de manière adéquate pour une expédition dans le désert. L'emplacement exact des ruines est sans importance; elle se trouve partout à moins d'une journée de marche d'Abydos. Bien que l'aventure suppose que les personnages ne rencontrent rien le long du chemin, n'hésitez pas à ajouter une rencontre avec des gnolls par exemple. Une fois que les aventuriers ont atteint le site, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Devant vous se trouve un monticule qui, à première vue ne semble être rien de plus qu'un fouillis de pierres. Cependant, comme vous vous approchez, vous remarquez des parties manufacturées, quelques sections sont peintes suggérant un vieux mur, ou une courbe révèle le bras d'une statue. La carte des assassins place l'entrée des ruines ici.

1-Entrée

L'entrée est facile à trouver mais il n'est pas si facile d'y survivre. Elle est gardée par un reptile des sables, une étrange créature que l'on ne trouve que dans les profondeurs du désert. Une fois que les Pjs entrent dans la salle 1, lisez le texte suivant.

Au-delà de l'entrée se trouve un étroit passage obscur qui s'ouvre bientôt dans une salle plus grande. Les murs sont dans le même état que les décombres extérieurs, mais chaque pierre suggère qu'elle faisait autrefois partie d'une structure plus vaste, comme le laisse suggérer les dalles jaillissant des tas de sable sur le sol. Au-delà, de l'autre côté de l'entrée, une cage d'escalier descend dans les ténèbres.

Un personnage qui réussit un test de Perception DD10 remarque des empreintes de pas à taille humaine dans le sable se dirigeant vers les escaliers. Un second test DD20 permet d'entendre le son de pierre se déplaçant beaucoup plus profondément dans les ruines. Il n'y a pas de piège dans cette pièce. Les murs, le sol et le plafond sont sûrs et solides malgré la construction hasardeuse.

Une fois que les personnages se sentent en sécurité dans la pièce, le sable sur le sol tourbillonne et se transforme en un lézard géant qui frappe le personnage le plus proche. Sauf si les personnages possèdent une source de lumière, la pièce est sombre.

Lézard Sha-salqu : Comme crocodile géant P305 du bestiaire H&D



2-Premier corridor

Au bas de l'escalier fortement incliné se trouve un large couloir, ses murs peints de hiéroglyphes. Plus anciens que ceux du vestibule, ils sont vieux, ébréchés et usés par le temps et les pillards irrévérencieux. Le sol est poussiéreux et il y a un chemin évident se déplaçant à travers le sable vers une salle plus grande au bout du couloir.

Si un personnage prend le temps de lire les hiéroglyphes il découvre que les ruines servaient de tombe à un riche marchand. Si riche qu'il put se permettre de faire construire une tombe de cette envergure. Sa vie, cependant, suggère l'excès, la décadence et la cruauté. Aucune autre information supplémentaire n'est disponible en raison des dommages. Un test de Perception DD 15 révèle des murmures inintelligibles droit devant. Ce couloir est vide et ne contient rien d'intéressant.

3-Antichambre

Si les personnages ont mis du temps à éliminer le lézard géant, les squelettes sont prêts à les recevoir. Le texte suivant suppose que les créatures sont cachées.

Au bout du couloir se trouve une chambre plus grande et de forme étrange avec un mur incliné rétrécissant la pièce sur le côté est. Un autre ensemble de marches taillées dans la pierre descend plus loin dans la noirceur des ruines. Des morceaux de poterie sont éparpillés sur le sol ainsi que quelques morceaux de bois éclatés. Comme le couloir, le sol de cette pièce est poussiéreux, mais il est évident qu'il y a eu beaucoup de mouvement dans cette salle. Les murs sont couverts de hiéroglyphes mais ceux-ci sont encore plus dégradés que les autres et sont complètement inintelligibles à cause de graffitis et de la suie.

A moins que les personnages utilisent une source lumineuse, cette pièce est sombre. Quand le premier aventurier traverse cette salle, les squelettes attaquent. Soggoth a récompensé la fidélité par la mort. Il a assassiné ses derniers tueurs nains et les a dépouillés de leur chair jusqu'à ce qu'il ne reste que les os. Utilisant l'ankh des ténèbres, il les a ensuite réanimés comme de redoutables squelettes et leur a ordonné de monter la garde et d'attaquer tout les intrus.

Squelettes : P 264 du bestiaire H&D, les Pv sont multipliés par 2

Un test de Perception DD10 permet de révéler un vieux feu de camp composé d'excréments et de quelques débris funéraires. Un test de survie DD10 peut indiquer à un personnage que le feu de camp date probablement d'une année. Il n'y a rien d'autre dans cette salle.

4-Second Couloir

Cette pièce est piégée ! Autorisez le premier personnage à descendre à effectuer un test de Perception DD15 pour qu'il puisse remarquer quelques briques sur le sol qui se sont détachées du plafond. Si le test échoue il déclenche le piège.

Effondrement de plafond : P376 du bestiaire H&D

Une fois le piège déclenché ou désactivé, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Les escaliers qui descendent mènent à un autre couloir semblable à celui que vous venez de quitter. Étrangement cependant les murs ici sont vierges de hiéroglyphes. Vous entendez un sifflement d'air venant d'une zone d'ombres au bout du tunnel.

Sauf pour les personnages ayant une source de lumière, cette pièce est sombre. Le bruit du vent venant de la salle 5 augmente la difficulté des tests de détection de 5. De plus, les flammes exposées ont 25% de chances d'être éteintes à chaque tour.

Cette salle est vide et sans intérêt sauf pour le piège au pied des escaliers. Quand les personnages ont parcouru la moitié du couloir, la hyène de la chambre 6 est alertée de la présence d'intrus et attend patiemment les aventuriers. Il n'y a pas de trésor dans cette salle.

5. Le puits rituel

Lire ou paraphraser le texte suivant.

Ce grand puits qui occupe toute la pièce est la source des vents que vous avez entendus. Sifflant depuis les profondeurs abyssales remonte un afflux constant d'air qui fouette la poussière, la faisant tourbillonner. En regardant dans le puits, vous le voyez descendre dans les ténèbres impénétrables. Les murs sont peints d'images perverses, d'esprits perdus et errant dans le monde souterrain. Au-delà du puits à environ 12 mètres se trouve un étroit couloir faiblement éclairé qui s'ouvre sur une chambre plus grande. Une rangée de barreaux de fer est placée dans le mur gauche environ tous les deux pieds, les barreaux supérieurs sont équipés de menottes pour les mains.

Quand Soggoth est entré ici, un de ses nains tueurs a déclenché le piège et est tombé dans le puits avant que l'impact ne le tue. Le son des vents impose une pénalité de -6 aux tests d'écoute. Traverser le puits rituel semble être dangereux. Un test de Force DD5 est nécessaire pour effectuer le passage en utilisant les barreaux. Si les personnages veulent descendre dans le puits dont le fond se trouve à plus de 15 mètres, ils découvrent les restes brisés de l'un des tueurs à gages de Soggoth. Ils peuvent trouver une potion de soin sur son corps et 10 P.Or.

6-Vestibule

Une hyène mort-vivant sans tête, protège cette pièce. La créature se cache derrière l'une des colonnes. Grâce à sa capacité de vision aveugle elle sait exactement où sont les aventuriers. Une fois qu'un personnage fait un pas vers la salle 7 elle les attaque. Sa tête se trouve dans le troisième vase canope.

Lire ou paraphraser le texte suivant lorsque les Pjs entrent.

Deux grosses colonnes dominent le centre de cette chambre irrégulière. Chacune est lisse, avec des motifs rouge et or peints en haut et de sa base. Dans une fissure du plafond près de la colonne de gauche une coulée de lumière illumine la chambre, éclairant des scènes funéraires hiéroglyphiques. L'une d'elle représente une hyène enragée décapitée par des prêtres, sa carcasse enveloppée dans un emballage funéraire. Sous les pictogrammes, disposés en rangs contre le mur du fond, se trouvent une série de petits bords scellés peints avec des symboles et des motifs.

Lorsque le groupe entre pour la première fois dans cette salle, demandez à chacun de faire un test de perception DD11 pour entendre le pas discret de la hyène en approche tandis qu'elle rampe pour charger le personnage principal.

Les personnages qui font mieux qu'une DD20 entendent un bruit gémissant et traînant venant de la Chambre 7. La pièce est relativement bien éclairée. La hyène est un gardien mort-vivant sans tête physique (elle possède une sorte de

tête spectrale) chargé de protéger la salle 7. Créé il y a plusieurs décennies, Soggoth a utilisé l'ankh des ténèbres pour prendre le contrôle de la créature. Le seul moyen de vaincre ce mort-vivant est sa tête, qui se trouve dans le troisième vase canope de gauche. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence DD15 se souvient qu'il faut détruire la tête avant le corps.

Hyène sans tête

Classe d'armure : 13

Points de vie : 55

vitesse : 15m

Morsure : +5 contre CA, dégâts : 2d6+3 perforants

Tête séparée: La « tête » d'une hyène sans tête contient la force d'animation de la créature. La tête a une CA de 5 et 2 Pv.

7-Chambre funéraire

Soggoth a tué son assistant et a amené le corps ici pour tester les limites de son pouvoir avec l'ankh. Lorsqu'il a animé le cadavre, il a créé une momie, mais il lui manquait les moyens ou le pouvoir de la contrôler. Ne pouvant pas fuir à cause des personnages, Soggoth espérait se cacher jusqu'à ce que les intrus éliminent le mort-vivant. Soggoth a échappé à la momie car elle est lente. Le texte suivant suppose que la momie continue de chercher son créateur.

Deux grands piliers carrés soutiennent le plafond de cette chambre funéraire. Des morceaux de vieux linge jonchent le sol, couvert de taches de sang mélangées à du sable. La chambre pue la pourriture, dominant les douces odeurs d'encens et d'épices. Au fond de la pièce se trouve un sarcophage ouvert, un cadavre desséché se tient debout à côté. Quatre passages latéraux mènent à de plus petites salles.

Le temps qu'il faut aux personnages pour atteindre cette salle détermine les circonstances de cette rencontre. Cinq rounds après que les Pjs aient engagé le combat contre la hyène dans la salle 6, la momie entre ici à la recherche de Soggoth. Lancer 1d4 pour déterminer l'emplacement exact de la momie. Sur un 1-2, elle est dans la salle 7; sur un 3, la momie est dans la salle 7a; sur un 4, elle est dans la salle 7b. Au sixième tour, la momie trouve Soggoth et le combat entre les deux commence. Au round sept, réduisez le nombre de points de vie de Soggoth à 5. Au huitième round la momie tue le prêtre. Aux tours suivants, elle quitte la salle 7 à la recherche des intrus.

Momie : Page 225 du bestiaire H&D

Avant que Soggoth amène ses complices dans cette tombe, il l'explora et identifia le piège de la salle 4. Il le laissa intact et commença à comploter pour acquérir l'ankh. Plus tard Soggoth trouverait une utilité à ce piège, car son assistant, Anpur, n'était pas au courant de la nature de l'objet recherché par le cultiste. Quand le laquais apprit ses pouvoirs, il se disputa avec son maître et exhortant Soggoth à le détruire. Le cultiste, craignant une trahison de son assistant, l'envoya au devant de la tombe pour préparer le chemin.

Anpur n'était jamais venu dans la tombe auparavant et lorsqu'il descendit l'escalier, il déclencha le piège par inadvertance s'envoyant une cascade de pierres et de briques sur la tête. Le pauvre ne mourut pas immédiatement et sa mort fut lente et douloureuse. Il était toujours en vie, délirant, quand Soggoth arriva finalement dans la tombe. Le cultiste ne fit aucun effort pour aider son séide et le laissa mourir seul dans le noir. Soggoth utilisa l'ankh des ténèbres pensant créer quelque chose de plus puissant que des squelettes. Mais il n'anticipa pas la haine qui restait en quelque sorte dans le corps de son ancien serviteur. Quand il réanima son cadavre, il engendra une momie incontrôlable, agitant ses membres brisés. Les dégâts importants causés au corps l'ont rendu un peu plus faible et plus lente que les autres momies. Son but est de trouver et de détruire son ancien maître. S'il le tue avant que les Pjs n'interviennent son âme se trouve alors un peu plus en paix et il a du mal à attaquer, se traînant par terre, ses jambes incapables de le soutenir. Une fois que la momie a repéré le groupe elle attaque sans relâche, tirant sa forme pathétique sur le sol pour les atteindre. Elle concentre ses attaques sur le personnage qui passe à portée de main, luttant jusqu'à ce qu'il soit détruit.

7a-Annexe Nord

Cette petite pièce aux formes étranges est vide à l'exception de trois vases en terre cuite peints de scènes illustrant des rites funéraires. Il n'y a rien d'intéressant ici. Les vases contiennent des vêtements de rechange.

7b-Annexe Ouest

Soggoth se cache sous la table, en supposant que la momie ne l'a pas encore trouvé ni tué. Bien que fou, il est terrifié par ce que l'ankh a créé et son incapacité à contrôler le monstre. Cependant, si un Pj le trouve il attaque.

Cette petite pièce rectangulaire contient deux grandes urnes. En face de l'entrée se trouve une table basse en bois

Soggoth surveille l'entrée de la momie ou des personnages. Si des sons de bataille depuis la salle 7 l'atteignent il avance lentement pour regarder.

Soggoth est une créature méprisable originaire d'un pays étranger. Décoiffé, négligé et vêtu comme il ne l'a jamais été auparavant, c'est tout simplement un imbécile qui s'est égaré en mer et souhaite ardemment amener son dieu noir au pouvoir dans ce nouveau pays.

Soggoth : Ecclésiastique, page 333 du Bestiaire H&D

Ce sectateur se rend s'il ne réussit pas à tuer au moins un Pj avec ses sorts, les croyant plus puissants que son dieu. Il permet aux personnages de le ramener à Abydos bien qu'il tentera de s'évader chaque fois que l'occasion se présentera.

7c-Annexe Sud

Cette petite pièce rectangulaire contient deux grandes urnes. En face de l'entrée se trouve une table en bois

7d-Annexe Est

Cette petite pièce rectangulaire contient plusieurs petits pots de céramique posés sur une étagère contre le mur.

Les pots sont vides.

Conclusion

Une fois que les héros ont vaincu la momie, tué ou capturé Soggoth et trouvé l'ankh des ténèbres, ils sont libres de retourner à Abydos. Si vous souhaitez intégrer cette aventure d'introduction dans une campagne, un groupe de nains attaque les personnages, donnant ainsi à Soggoth une chance de s'échapper.

Soggoth et ses alliés s'enfuient dans le désert et s'associent au groupe connu sous le nom de Compas de Poussière. Alors que les aventuriers poursuivent leurs aventures, Soggoth revient, bien plus fou et puissant qu'il ne l'était auparavant. Même si les Pjs ou la momie le tuent, ne l'oubliez pas. Il pourrait revenir sous la forme d'une goule, une momie ou même un vampire. Il pourrait alors entreprendre un grand rituel en animant une armée de morts-vivants pour se venger de ceux qui l'ont tué.

Nouvel objet magique : L'ankh des ténèbres

Objet merveilleux, rare, harmonisation requise

Cet ankh de fer mesure environ un pied de long. Il brille faiblement d'une lumière putride. Le porteur d'un ankh des ténèbres peut lancer le sort Animation des morts 3 fois par jour sauf qu'au lieu de créer des squelettes ou des zombies normaux, il crée des versions plus puissantes avec des Pv multipliés par deux. Les morts-vivants créés de cette façon répondent aux ordres de leur créateur. De plus, une fois par semaine, l'ankh des ténèbres peut être utilisé pour créer une momie bien que l'ankh ne fournisse pas le contrôle sur ces morts-vivants.

