

« L'Encrier »

Une aventure pour 3 à 4 personnages de niveaux 6 à 8

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D et le logo TSR sont des marques de commerce appartenant à TSR, Inc.

En ce qui Concerne

cette Aventure

L'Encrier est une aventure de longue durée, conçue spécialement pour le jeu AD&D Seconde Edition. Cette aventure a été écrite pour confronter les PJs avec la puissance d'un artefact terrifiant : l'Encrier.

De part la puissance qu'il dégage, ce scénario est conseillé à un groupe expérimenté et rudement bien rompu aux combats sanglants et trépidants.

Il faudra aussi tout le professionnalisme d'un détective pour découvrir ce qu'il arrive dans le petit bourg d'Obiwan et neutraliser les sombres puissances qui se sont dégagées par l'utilisation maladroite et folle de cet artefact.

Les PJs devront bien sûr résoudre le mystère de cette journée sans lumière et neutraliser le terrifiant Encrier dans une quête surhumaine d'exploits à réaliser, de pièges à déjouer et de féroces ennemis à terrasser.

Introduction pour

les Joueurs

Vous êtes en ce moment en séjour dans le petit bourg d'Obiwan regroupant les hameaux de Balud, Morphea et Izgin. Il est situé en plein milieu des Terrae Nigrae, fief du seigneur Tazokan IV.

Un beau matin, alors que vous aviez passé une bonne nuit de sommeil dans l'auberge de Balud, le soleil ne s'était pas levé ! seuls les bruits et les mouvements fugaces des animaux nocturnes distraient l'attention dans les ruelles de Balud. Tout le monde, terrifié, était cloîtré chez lui.

Dès que vous êtes debout, à la salle à manger de l'auberge vous attend un garde personnel du Collecteur en cotte de maille avec un épée longue qui pend à son côté qui vous convoque à la demeure de son maître.

Celui-ci vous reçoit avec une certaine anxiété sans tarder, il est en compagnie d'un représentant du village de Balud et du Commandant de Garnison du Relai de Lyre.

L'heure est grave, vu votre expérience et puissance, il vous demande d'enquêter sur ce phénomène et d'en trouver l'égname le plus vite possible.

Une très grosse rémunération est évidemment prévue si vous le souhaitez.

La cause de cette nuit éternelle est bien sûr dû à l'emploi maladroit et audacieux de l'Artefact l'Encrier.

Information

Pratiques

pour le MD

Vous pourrez lire sous cette rubrique quelques renseignements pour pouvoir mieux assimiler le monde dans lequel vous allez faire évoluer les PJs et dans lequel ils vont interagir.

Bourg d'Obiwan.

Il y a trois routes principales dans le bourg : celle qui relie Morphea à Balud en direction Nord-Ouest, de Morphea à Izgin de direction Nord-Nord-Ouest et d'Izgin à Balud axe Nord-Sud. Au milieu de ce triangle se trouve un immense lac. La partie sud est fortement boisée, l'ouest est montagneux, l'est est vallonné et le sud est fortement cultivé et marécageux. Le long des routes on croise des relais. Leur signification et sens sera expliqué dans une section suivante. Les traits les plus fins représentent des sentiers et les plus épais montrent les routes carrossables. Balud a surtout une activité économique forestière, Izgin vit du commerce avec ses voisins de l'Est et le village de Morphéa cultive et pêche sur le lac et approvisionne le bourg.

Le Relais.

Élément indissociable de la vie culturelle, sociale, économique, politique, judiciaire du bourg : c'est vraiment la pierre d'angle du bourg. Il y en a 7 dans le bourg.

En effet, ils ont d'abord un rôle militaire. Tazok I les a fait construire il y a de cela bien longtemps, ils sont tenus par un commandant de garnison. Ils servent de postes de garde aux grands carrefours des voies commerciales et de circulation du bourg. Ils fournissent des haltes de repos et d'havre de paix bien méritées aux voyageurs et commerçants.

Et étant disposés le long des routes à intervalles réguliers et proches, ils fournissent une sécurité pour les convois qui peuvent se reposer fréquemment et qui ne sont pas bien longtemps exposés aux brigands.

Ils offrent un gîte et un couvert aux voyageurs fourbus.

Ils ont été financés par le seigneur Tazok I et entretenus par son descendant Tazok IV, il réclame donc 5 PA pour la nuit passée ou 5 PC pour le passage par personne et plus pour des convois (10 % de la cargaison) et le double pour les personnes voyageant à cheval. Cela contribue à faire rentrer dans l'argent dans les caisses pour continuer à subvenir à l'entretien de ces lieux.

Remarquez que celui qui ne veut pas payer cette sécurité par souci d'économie est exposé à de multiples attaques sur des sentiers isolés.

Une taxe est aussi perçue sur la réparation des armes et armures, aptitude rare dans ces régions, elle se chiffre à 10 % du coût de la réparation ou achat avec un maximum de 5 PO.

Un Collecteur, agent d'État veille à ce que l'impôt soit perçu et il est aidé de la force du Commandant de Garnison. Il représente aussi le pouvoir judiciaire et le Commandant s'occupe de l'exécutif.

Quelques personnes vivent ici avec leur famille, un tenancier, forgeron, menuisier, armurier, cultivateurs, chasseurs, garnison et le Collecteur, en tout une bonne centaine d'âmes.

Chaque relais est bâti avec la même architecture fonctionnelle, ils permettent en temps troublé de recueillir toute la population avoisinante comme le font les châteaux forts des seigneurs.

Voici la composition et la force militaire d'un Relais.

27 hommes aux remparts de N0 vêtus de cuirasse et armés d'arcs et d'épées courtes. 36 vigiles (12 hommes pendant 4 heures) se relaient dans les tours de guet, ils sont de N0 et armés d'épées courtes, d'hallebarde et d'armures de cuir. 12 paysans forment la milice de réserve armés de fourches, dagues et d'armures de cuir.

2 x 5 patrouilleurs, gens d'armes dans le Relai, de N2 portant cuirasses, épées courtes et hallebardes. 2 x 5 hommes aux bâtisses de collecte et de perception des taxes d'entrée de N2 cuirassés avec un bouclier en plus et maniant la masse de fantassin.

5 gardes personnels pour le Commandant (2) et pour le Collecteur (3) de N3 vêtus de cottes de mailles et de ceinturons où pendent des épées longues.

5 capitaines qui s'occupent de transmettre les ordres du Commandant et qui forment les officiers du Relais de N4 avec cotte de maille et épée longues, l'un s'occupe de la collecte (bras-droit du Collecteur), de la garde prétorienne (homme de confiance du Commandant), des gens d'armes, des vigiles, et des sentinelles postés aux remparts.

Le Commandant N5 administre la garnison complète. Il est bardé d'une armure de plate complète ! Et il se bat avec une remarquable épée longue +1.

Tout ceci montre la forte présence et importance de ces quasi imprenables relais. Ils savent repoussés les plus furieux assauts et sont rompus dans l'art et la pratique de la guerre, tous des vétérans.

L'Encrier.

dans cette longue section, vous allez tout savoir sur l'artefact : son histoire, ses effets, comment le neutraliser, sa composition et bien d'autres choses encore.

1. *Description.* Le récipient est fait d'un cristal très pur ciselé de têtes de mort grimaçantes et menaçantes. Son couvercle noir de jais est fait d'un métal noir où est taillé une chauve-souris tous crocs dehors avec des yeux brillants d'une lueur étrange de l'éclat du rubis et garni d'une pointe acérée en pierre de sorcière. Il y stagne un liquide visqueux et noirâtre. Son pied d'argent est décoré de signes cabalistiques. Une poignée d'argent massif en forme de hanse est fixée sur le côté.

Sa valeur marchande rien pour la qualité de ses matériaux et leurs mises en œuvres valent tout au moins 5 000 PO ! Mais sa valeur d'artefact pour celui qui recherche sa puissance maléfique est inestimable !

2. *Magie ou maléfice.* Il est d'alignement CM, ses pouvoirs mineurs : parler avec les morts , contraire de *Lumière* et *Infravision*. Pouvoir majeur : *Obscurcissement Continuel*, ce que le mage Abophet a actionné quand l'artefact avait déjà servi au plaisir de son possesseur, c'est un peu comme un piège à retardement pour l'utilisateur. son encre rend aveugle puis devient un poison mortelle au simple regard à l'intérieur !

3. *Histoire.* Le Comte Mortar l'avait créé pour faire régner les ténèbres sur le monde il espérait un retour des Puissances Occultes souterraines.

On raconte selon les légendes qu'à la Nuit Éternelle coïncidera le retour des Elfes Noirs sur terre lors de l'Age des Ténèbres annonciateur de leur apogée.

Il fut créé avec du sang de Flagelleurs Mentals, la pire et la plus pervertie espèce souterraine qu'il existe et de Drows.

Suspecté de vampirisme dans la région, le Comte dû s'enfuir. Son château fu détruit pierres par pierres. Celles-ci gisaient comme autant de cadavres qu'il allait s'annoncer. Le puissant objet fut enseveli parmi les décombres.

Beaucoup plus tard, sur les anciennes ruines devenus terrains de jeu, des enfants le retrouvèrent ce qui provoqua ce jour là un obscurcissement du ciel et un sombre orage éclata avec fracas. Le mystérieux flacon semblait ne pas avoir, selon les écrits relatant l'épisode, souffert du temps. On le donna à examiner par un sage de la ville du nom de Perpuin, celui-ci a des notes de ses recherches. Le lendemain on retrouva celui-ci mort couvert sur les mains de tâches noires. Effrayés, on le jeta de la plus haute falaise.

Un homme peu scrupuleux et imprudent le récupéra et le vendit à un sombre collectionneurs d'objets hétéroclites et maléfiques.

Cet homme devient par la suite aveugle et avec l'Encrier alla se jeter dans l'abîme de terreur et de douleur en poussant un râle affreux qui résonne encore les soirs de grands vents.

Ensuite on perdit sa trace jusqu'à aujourd'hui.

4. *Effets.* Ils sont cumulatifs pour finalement conduire à la destruction et au chaos le plus fou !

Au premier jour : le soleil ne s'est pas levé et le bourg reste dans l'obscurité d'une nuit éternelle.

Au deuxième jour : les animaux nocturnes commencent à faire leur apparition au milieu des villages et les plantes dépérissent.

Au troisième jour : les duergars remontent à la surface à Izgir. Des Drows attaquent à Balud. Les morts-vivants pullulent. Des Goules blêmes et des Lacédons hantent les marécages et les abords du lac. Dans les cimetières les Squelettes et autres Zombies sortent de terre avides de chair fraîches et de vie. Les

Gobelins et Gobelours profitent de cette confusion pour dresser des embuscades lors de traversées en forêts.

Au quatrième jour : les animaux diurnes de compagnies, chiens notamment de plus en plus irritables deviendront de plus en plus agressif complètement dérangés par cette obscurité incessante. Ils en perdent leurs repaires. En plus, des derviches des croyants fanatiques de la Fin du Monde commencent à prédiquer partout l'Avènement de l'Oméga ! Ils sont très agressifs et n'importe quel étranger ou demi-humain est accusé d'être à l'origine des maux du bourg.

Au cinquième jour : les annonciateurs prédisent et exhortent à l'expiration des péchés pour le Fin des Temps. Certaines personnes, les plus faibles commencent à perdre la tête, la folie guette.

Au sixième jour : une véritable chasse aux sorcières a débuté, les prétendus coupables sont brûlés vifs sur des bûchers. La foule scande à l'assassinat et des têtes décapités de coupables sont piquées au bout de lance, c'est l'anarchie...

Au septième jour : le paroxysme est atteint, des gens se suicident, s'auto mutilent, des incendies éclatent, des scènes de pillage, de flagellation, la garde ne peut plus contenir la population réfugiée dans les relais, ils sont débordés par la situation.

5. Destruction. Il y a deux aspects à cette section. Qui le sait ou serait susceptible de savoir comment neutraliser ces maléfices et comment faut-il procéder ?

Pour le détruire, il faut l'inonder de lumière et le purifier. « Les Sages racontent que cette noirceur maléfique ne peut que s'annuler qu'avec une blancheur éclatante. ».

Il se trouve chez le mage Abophet, les PJs peuvent l'apprendre par Elmen, le jeune apprenti conjurateur (PNJ).

N'oubliez pas que son encre est mortelle et que sa noirceur rend aveugle.

Kilian, le collectionneur excentrique d'objets magiques découvre la légende dans l'un de ses grimoires. Il peut être suspecté d'avoir en sa possession l'Encrier. Il se proposera de venir en aide aux PJs.

Le Commandant Brank peut interpréter la légende mais il saura très dur de découvrir son adoration pour la magie nécromancienne, lui-même étant partisan des événements qui s'annoncent et se passent. Il se terre dans une ancre souterraine secrète et piégée. Il se trouve au Relais de la Mort, il vous faudra le combattre pour vous apprendre quelque chose de ce PNJ Chaotique Mauvais.

Il a annoté son interprétation dans son grimoire (piégé) et aura pris soin de ne pas faciliter la tâche des curieux qui voudraient consulter son grimoire personnelle...

« ... l'emmenner au cime des neiges éternelles près de Balud et Morphéa, près des frères Duergars et ensuite le plonger dans les eaux pures des ténèbres du monde souterrain de nos partisans maléfiques Drows près d'Izgin. (il y aussi un monstre aquatique tentaculaire redoutable jamais vu auparavant) et découvrir le Joyau de Pureté au sein de l'Enlaceur.

L'érudit du Relais de la Lyre, un Ménestrel vous indique le Relais Interminable où l'on chante et raconte les « pierres qui bougent », les hommes des cavernes de la région les ont déjà vu : **Enlaceur**.

Près d'Izgin, on peut atteindre le Royaume des Drows, les PJs devraient faire le lien avec l'attaque dont est victime le village. Après un court combat avec des Elfes Noirs, des esclaves de ceux-ci pourront leur indiquer la direction de cette source cristalline. La fontaine naturelle se trouve au beau milieu d'un lac aux rebords calcaires : **Eaux pures**.

Lors d'une altercation avec les Duergars, vous trouverez sur la tête d'une de leur hache, un sceau et un message, celui-ci indique la direction à prendre pour se rendre sur la cime enneigée. Un nain peut traduire le texte, c'est un mélange de Drows et de langage Nain. Lors de l'ascension, les PJs devront se battre avec le froid, un ours-hibou et loups des glaces ; **Cimes des Neiges Eternelles**.

Rencontres Aléatoires.

Par le fait qu'il fasse noir en permanence les tables de Rencontres Aléatoires seront fortement marquées par la présence d'animaux nocturnes et de plus les animaux diurnes rendus fous par l'obscurité

omniprésente seront très agressifs et pourraient bien s'en prendre aux PJs alors qu'ils traversent un village, sont notamment visés les chiens domestiques.

Voici quelques données de combats de ces animaux.

Grandes Belettes (5) : CA 6, dp 15; DV 3+3; pv 19, 17, 16, 11 et 7; AT#1; dg 2-12; AS siphon de sang; Al N; TAC0 17.

Quand elle a mordu, elle inflige automatiquement des dégâts par le fait qu'elle siphonne votre sang. Sa fourrure en bonne état vaut facilement de 1 000 à 6 000 PO.

Blaireaux Géants (3) : CA 4, dp 6; cr 3; DV 3; pv 20, 15 et 14; AT#3; dg 1-3/1-3/1-6; Al N; TAC0 17. Sa fourrure vaut de 20 à 60 PO.

Chauves-Souris Géantes (5) : CA 8, vol 18 (C); pv 1-4; pv 3, 3, 3, 1 et 4; AT#1; dg 1-2; Al N; TAC0 20.

Pour mordre, elle doit se poser. De plus, par chaque point de dégât subi, vous augmentez de 1 % la chance de contracter la rage ! Quiconque lance un projectile avec une Dextérité de moins de 13, subit une pénalité de -3 sur le Jet d'Attaque.

Glouton Géant : CA 4, dp 15; DV 4+4; pv 19; AT#3; dg 2-5/2-5/2-8; AT Musc; Al N; TAC0 16.

Il emploie un nuage de musc pour aveugler ses victimes. Celui-ci fait comme volume 7 x 7 x 20 m. On est aveugle pour 1d8 heures et on perd 50 % de sa Force et Dextérité pendant 1d8 tours. Tout tissu souillé pourrit à moins d'être magique ou de réussir un Jet de Sauvegarde des Objets pour l'Acide.

Avertissement

La suite des sections qui vont suivre n'a rien à voir avec un ordre chronologique d'évènements que vont suivre les PJs.

Ce ne sont que des descriptions de séquences qu'ils vivront probablement en allant de ci de là pour enquêter sur l'Encrier.

La première partie décrit les étapes à suivre afin de se débarrasser, un bien faible mot !, de la malédiction provoquée par l'Encrier.

La seconde évoque les évènements spécifiques que sera amené le groupe à rencontrer en passant dans des lieux précis.

Mode d'emploi pour

Détruire un

Artefact

Par l'intermédiaire forcée du commandant Brank.

Le commandant Brank du Relai du Mort est en fait un Nécromancien des plus mauvais et sournois. Peu de personnes connaissent son aversion pour la Magie Noire.

Les PJs pourraient avoir la puce à l'oreille s'ils demandaient aux petits peuples de qui ils ont peur, ils vous parleraient tout de suite du cruel Brank et des doutes sulfureux qui planent autour de lui. Pensez au Maréchal de France Gilles de Ray! Les PJs connaissant la nature mauvaise de l'artefact, il pourrait supposer que c'est l'un des ses représentants qui le possèdent.

Elmen, l'apprenti d'Abopphet pourrait vous renseigner sur les connaissances que devrait sûrement avoir en la matière le commandant.

Les PJs, sur place pourront bien voir que le commandant apprécie particulièrement le chaos qui se met à envahir le bourg.

Le commandant possède des notes sur l'interprétation de la légende découverte chez Kilian.

Pour arriver à trouver le repaire du commandant, il vous faudra le prendre en filature et avec un peu de sagacité, trouver le mécanisme secret dans sa chambre personnelle qui permet de s'enfoncer profondément dans le sol à la recherche de son antre secrète. Celle-ci a tout d'un repaire diabolique et sordide : odeur de soufre, fumées acres, cadavres méconnaissables qui pourrissent, fioles de viscères, tentures lourdes, etc.

L'escalier qui mène les PJs au repaire est piégé. L'une des marches actionne un mécanisme d'arbalètes dissimulées dans les parois qui projette un essaim de 3d4 carreaux légers +1 sur le premier personnage et le dernier. Aucun bonus de Dextérité.

Si les PJs pénètrent sans que le commandant ne soit là, une Glyphe de garde magique le renseignera de votre présence.

Commandant Brank (Guerrier Nécromant N5) : CA 0 armure de plate complète; dp 12; DV 5; pv 25; AT#1 épée longue +1; dg 3-9; AI CM; TAC0 15.

Celui se battra féroce. C'est un magicien pas très doué bidouillant tant que bien que mal les arcanes magiques. Il préfère de loin se battre à l'arme et se servir de potions et ruses perfides pour venir à bout de votre Groupe.

Sur place vous trouverez ces notes et 1d4 potions de votre choix et 158 PO et 73 PP.

La Cime des Neiges Eternelles.

Ce lieu se trouve aux cimes enneigées à l'ouest. La Hache trouvée après le combat avec les Duergars vous renseigne de cette étape du processus de destruction.

Lorsque vous arriverez tout en haut, la fiole se met à se recouvrir d'une fine pellicule de givre, son liquide se glace et les parois se fendille très légèrement suite à la pression, elle suinte un peu...

En redescendant sans tarder vous tombez sur un Loup des Glaces affamés.

Loup des Glaces : CA 5; dp 18; DV 5; pv 15; AT#1; dg 2-8; AS Gelée; DS Froid; AI NM; TAC0 15 ou 18.

Nuage de givres occasionne 6-24 dg dans un rayon de 3 m. JS ½.

Si sa fourrure n'est pas trop charcutée, elle vaut amplement 5 000 PO.

Non loin des Duergars.

C'est près du Relai de la Gigue que vous êtes alertés par un marchand à bout de souffle, son convoi est la proie d'une attaque de duergars. Sur place un petit groupe de ceux-ci fracassent tout ce qui passe par leurs masses.

Duergars (5) : CA 4; dp 6; DV 1 ou 2 +4; pv 2, 5, 3, 6 et 8; AT#1 marteau; dg 2-8; AS -2 sur la Surprise, 10% d'être surpris; DS JS Magie +4; AI LM; TAC0 19 ou 18.

Sorts innés : *Agrandissement* et *Invisibilité* comme leur niveau. Insensibles aux *Poison*, *Paralyse*, *Illusion* et *Phantasme*.

Ils ne possèdent qu'une Hache peu ordinaire ! Cfr. *supra*.

L'Eau pure des Ténèbres Drows.

Près d'Izgin, alertés par une attaque sur le village, vous pénétrez dans les Ondes Souterrains, guidés ensuite par des esclaves délivrés des 2 Drows qui les persécutaient vous parvenez à la Fontaine. Vous y plongez l'artefact, le métal se refroidit alors que l'eau se met à bouillonner, le métal du flacon prend un tain mat.

Drows (2) : CA 4 cotte de maille drow; vd 12; DV 2; pv 11-16; AT#1; dg dague +1 et arbalète; AI CM; TAC0 19.

Infra-vision de 40m, résistance magique de 54%, bonus +2 sur Jet de Sauvegarde. Poison paralysant sur dard de l'arbalète, malus de -4 sur Jet de sauvegarde

Ils ne possèdent que sur eux la broche qui indique leur appartenance à telle groupement de leur société. Celles-ci valent 175 PO chacune.

Le Joyau de la Pureté.

Près du Relai Interminable, le menestrel de l'auberge chante la Légende de pierres qui bougent, vous reconnaissez sans peine qu'il parle de l'Enlaceur que vous savez bien réel. En le questionnant, il vous raconte qu'il a composé cette ballade après avoir entendu le récit stupéfié de 2 paysans.

Enlaceur : CA 0; dp 3; DV 10; pv 39; AT#2 appendice et morsure; dg *Poison* -50 % de Force pendant 3-4 tours après 1-3 rounds et 5d4; DS résistance à l'*Electricité*, ½ dg *Froid* et Jet de Sauvegarde contre Feu avec -4; RM 80%; AI CM; TAC0 11.

Le joyau que contient « estomac » doit être jeté dans le flacon. Il faut le déduire et se méfier de l'encre noire aveuglante et toxique si on rentre en contact. L'encre devient transparente et inoffensive.

Il est aussi recherché pour son appendice gluant et son suc gastrique aux propriétés particulières. Son appendice ne peut qu'être écrasé ou briser si une arme tranchante inflige 6 dg.

Dernière étape.

Lorsque la dernière étape est passée, peu importe l'ordre, le flacon se fendille en mille morceaux, l'encre s'évapore instantanément et il n'en reste plus rien, il est totalement détruit. Toute personne se trouvant dans un rayon de 5 m doit jeter un Jet de Sauvegarde contre les souffles afin d'éviter les projections et le souffle glacial de l'explosion. Celle-ci occasionne 4d6 dg !

Un peu de Tourisme

Lac ... et donc.

Près des rivages du lac, des goules d'eau douce, des Lacédons commencent à apparaître et à errer en permanence dans une brume glauque et fantomatique qui depuis peu s'est formé tout autour du lac. Affamées, elles attaquent à vue n'importe quel individu.

Lacédons (3) : CA 6; nage 9; DV 2; pv 4, 8 et 6; AT#3; 1-3/1-3/1-6; AS paralysie de 2+1d6 rounds; DS *Charme* et *Paralysie*; AI CM; TAC0 19.

Chevauchées Fantasmagoriques.

Sur les routes, vous faites une rencontre des plus terrifiantes et spectaculaires que vous avez déjà pu voir : des guerriers squelettes d'anciennes guerres, réveillés par le Maléfice ambiant chevauchent des destriers mort-vivants ! Armés de vieilles épées rouillées et de javelots attaqués par une oxydation à contracter le tétanos.

Cavaliers Squelettiques (5) : CA 7; dp 12; DV 1; pv 4, 8, 1, 2 et 6; AT#1 épée et javelot; dg 1-6 et 1-6; DS immunisé au *Froid* et *Charme*, armes tranchantes ½ dg ; AI CM; TAC0 19.

Montures Mortes-Vivantes (5) : CA 6; dp 6; DV 1; pv 4, 8, 1, 2 et 6; AT#1 morsure; dg 1-4; DS immunisé au *Froid* et *Charme*, armes tranchantes ½ dg; AI N; TAC0 20.

Ils lancent d'abord leurs javelots avant de vous attaquer avec leurs épées de leur position élevée leur conférant +1 à l'Attaque.

Désarçonner un cavalier reste la meilleure solution. Si vous tuez l'animal, il faut un round au cavalier pour se relever +4 à l'Attaque dans cette position de faiblesse. Chute 1-3 dg (x2 dû à l'écrasement des os) entraînée par impact arme de fantassin > 3 m avec 20 sur jet. Jet de Sauvegarde contre la pétrification pour éviter de rester bloqué.

Vu la puissance maléfique qui stagne partout, le Vade Retro est impuissant la puissance divine ne peut percer l'Obscurité. Eau bénite occasionne 2-8 dg.

Quand les Derviches descendent en Ville.

Les Derviches sont des nomades très pieux. A cause de leur nature fanatique, les derviches ajoutent 1 à leurs Jets d'Attaque et à leurs dés de Dégâts. Ils ne vérifient pas leur moral lors des combats.

En temps de paix, les Derviches sont parfois vu comme des pèlerins armés.

Ils adorent le Monde des Ténèbres et croyants en le Mythe relatif à l'Encrier, ils sont une très grande source de renseignements, l'un deux possède un manuscrit assez semblable mais incomplet bien que plus poétique et romancée que celui du commandant Brank.

Derviches (10) : CA 10; dp 12; DV 1-6 pv à tirer; AT#1 bâton ou dague; dg 1-6 ou 1-4; AS Furie; AI CM; TAC0 20.

Traquenard ! forestier sur ses gardes !

Profitant de l'obscurité permanente, ils attaquent les rares infortunés qui osent encore s'aventurer sur les routes. Couards, vous pourriez les rencontrer attaquant une ferme isolée et sûrement pas l'un des relais fortifiés.

Gobelins (10) : CA 6; dp 6; DV 1-1 pv à tirer; AT#1 masse ou lance de fantassin; dg 1-6; AI LM; TAC0 20.

Gobelours (4) : CA 5; dp 9; DV 3+1 pv 9, 11 7 et 13; AT#1 épée; dg 2-8; AS +2 dg, AI CM; TAC0 17.
Ils dirigent la chaire à canon.

CONCLUSION et

DENOUEMENT

Les PJs auront ainsi appris par cette aventure qu'il est bien rare d'avoir à faire un artefact et qu'il est encore bien plus dangereux d'en servir sans jamais pouvoir être certain de le maîtriser vu la grande puissance qu'il renferme et que ceux-ci renferment toujours une lame à double tranchant !

L'objectif consiste à détruire l'Artefact, il faudrait penser à récompenser grassement cet acte héroïque.

Vous pouvez toujours poursuivre l'aventure en permettant aux PJs d'aider les soldats des relais à maîtriser le chaos et redonner son calme et sa quiétude au Bourg d'Obiwan.

Si un PJ devait avoir subi les affres de l'Encrier lors de sa destruction, aveuglé, il pourrait se faire soigner par un Souhait Mineur invoqué par un puissant mage de la région ou obtenir le cadeau d'une grâce divine pour lui redonner la vue.

Vous pourriez très bien choisir de le laisser infirme ce qui serait la preuve d'un acte héroïque et lui permettre de gagner 1 point de charisme supplémentaire et lui permettre de lui donner une meilleure perception sensorielle de tout ce qui l'entoure ce qui compenserait, un peu son infirmité.

Paul-Henri VERHEVE
verheveph@yucom.be