

LE TOMBEAU DE LA FOLIE

Le Tombeau de la Folie est un court scénario qui peut se dérouler dans n'importe quelle ville ou village des Terres Balafrées situés à proximité d'un marais. La ville des Crocs à proximité des Marais de Khan Thet pourrait faire l'affaire, ou encore la ville de Moullis près des Marais des Larmes. Il est conçu pour un groupe de 3-4 personnages de niveau 2 à 3. Un mélange habile de classes est recommandé et l'un des personnages devra être un Rôdeur possédant au moins un bon niveau en Fouille et en Désamorçage/Sabotage. L'aventure offre de bonnes opportunités de combat et de réflexion – le voyage jusqu'au Tombeau peut s'avérer très dangereux, alors que le Tombeau lui-même nécessite de la finesse, de la stratégie et une bonne résolution des problèmes. Il procure également de bonnes séances de roleplay, s'achevant avec une décision morale assez difficile à prendre pour les personnages qui sont à la recherche de l'étoile du chaos.

Entrée en scène des personnages

Les PJ se trouvent en ville au début de l'aventure. Cette aventure présume qu'ils se connaissent déjà, c'est-à-dire qu'ils sont soit de très bons amis, soit tous membres d'une compagnie d'aventuriers ou toute autre considération de ce genre. L'aventure débute dans l'un des lieux de la ville où se rencontrent les aventuriers, les mercenaires et autres personnes de leur espèce.

Historique de l'aventure

Le Tombeau de la Folie – nommé ainsi par ceux qui ont pu le voir dans les profondeurs des marais et qui y ont survécu – a été construit des années avant la Guerre Divine par un petit culte d'adorateurs d'Ehnkili qui avait découvert une région dans ces marécages d'où coulait comme du sang l'essence même de leur dieu fou. Les brumes de cette région des marais donnèrent aux prêtres des visions délirantes d'Ehnkili, qui leur parlèrent de ses désirs. Certaines affirmèrent qu'il les averti même à travers ces visions du début de la Guerre Divine.

Le Tombeau fut construit sur les lieux même où ces vapeurs sont les plus fortes – une douce colline à l'intérieur des marécages. Les prêtres gardèrent à l'intérieur du Tombeau un artefact d'une grande valeur : l'étoile du chaos – une gemme qui change continuellement de couleur et qui concentra les étranges énergies

des lieux. On raconte que l'étoile permettrait d'entrer en contact avec Ehnkili. Ceux qui possèdent l'étoile sont réputés pour acquérir davantage de sagesse, grâce au pouvoir de la gemme qui aiderait son détenteur à comprendre diverses pensées et à maintenir des idées contradictoires en même temps. De plus, on raconte que la gemme serait d'une beauté et d'une valeur inégalée.

La légende de Drel Sombrelame

De nombreuses décennies avant la Guerre Divine, le talentueux rôdeur demi-elfe Drel Sombrelame infiltra le Tombeau afin de dérober l'étoile du chaos. On raconte qu'il y parvint, mais il fut pourchassé par les acolytes du Tombeau et tué grâce à un poison qui détruisit son esprit. Les acolytes récupérèrent l'étoile et la rapportèrent au Tombeau. Alors que Drel était sur le point de mourir, il dicta l'emplacement caché de la gemme à un ami qui le coucha sur un plan.

Evènements récents

Malheureusement, lorsque l'étoile fut rapportée au Tombeau, les prêtres chaotiques la placèrent en un endroit différent d'où l'avait volée Drel. Pour cette raison, le plan n'est plus valable. De plus, après le retour de l'étoile, les prêtres prirent des précautions particulières afin de protéger leurs biens précieux qui ne figurent pas sur le plan de Drel.

A la fin de la Guerre Divine, les brumes qui autrefois procurèrent des visions furent corrompues par la destruction des Titans. Ces brumes dorénavant endommagent gravement l'esprit de ceux qui inhalent leurs vapeurs. La liaison avec Ehnkili également corrompue, la somptueuse *étoile du chaos* n'altère plus la sagesse de celui qui la possède. La plupart des prêtres d'Ehnkili abandonnèrent le Tombeau, à part un certain nombre d'entre eux devenu trop fous pour partir.

Cependant, le plan de Drel fut trouvé et déchiffré par un barde elfe du nom d'Elorian. Elorian s'est débrouillé pour rencontrer son allié Dethaz, un prêtre d'Hedrad, afin de lui rendre le plan. Malheureusement, une petite cabale de rôdeur adoreurs d'Ehnkili ont eu vent de cette découverte et maintenant cherchent à mettre la main sur le plan. Ils pourraient ainsi obtenir un joyau et gagner la faveur de l'église d'Ehnkili. Au début de l'aventure, Elorian cherche à échapper à trois de ces roublards dans la salle commune d'une auberge où se trouvent les PJ...

CHAPITRE I

De suspicieuses transactions.

Alors que les PJ sont en train de discuter de leur prochaine ligne de conduite dans une taverne ou la salle commune d'une auberge, un elfe des bois entre sans se faire remarquer par la porte d'entrée. Il jette un œil par-dessus son épaule et puis rapidement s'éloigne de la porte, s'asseyant à la table des PJ. Puis il abaisse son capuchon tout en leur demandant de garder le silence.

Et c'est alors que la porte s'ouvre violemment. Tous les regards de la pièce se retournent vers le trio de malandrins revêtus de cuir noir qui fait irruption (voir « Les trois roublards » ci-dessous). Les PJ peuvent faire un test de Détection DD 30 afin de remarquer l'elfe fouiller dans la ceinture de l'un des PJ avant de se lever. Il n'a rien pris – il a plutôt glissé discrètement le plan de Drel dans la ceinture du PJ.

« *Trouvez Dethaz d'Hedrad, mes amis !* » leur enjoint-il alors que les trois silhouettes le remarquent. Il se précipite sur la porte de derrière, suivis par les malandrins. Le tenancier essaie de les empêcher d'utiliser la porte arrière comme sortie mais il est trop lent. Par contre, il empêchera tout PJ de les suivre par l'arrière en bloquant physiquement l'accès. A moins d'utiliser la force, les PJ ne pourront pas passer.

De sinistres événements

Rattraper le barde est relativement facile ; malheureusement, il n'est pas allé bien loin. Les PJ le retrouvent juste à l'extérieur de la taverne ou de l'auberge, saignant toujours des nombreux coups de couteaux et tremblotant à cause des poisons utilisés sur les lames. Il est mort, les poches arrachées de sa ceinture vidées, la doublure de sa cape grande ouverte : les roublards cherchaient apparemment quelques choses, ignorant même la faible quantité de richesse que l'elfe avait sur lui (22 po, 12 pa, un petit anneau en argent d'une valeur de 5 po). Il porte une harpe de bonne qualité et une rapière, porte une armure de cuir et une grande cape et a dissimulé quatre dagues sur lui.

Les roublards ont fouillé Elorian et n'ont pas trouvé le plan. Ils ont fui rapidement (surtout lorsqu'ils ont entendu les PJ arriver) et se sont regroupés afin de discuter des événements. Ils tirent la conclusion suivante : il a du passer le plan aux PJ, les seuls avec qui il est



Les trois roublards

Gul : Roublard 2, demi-elfe ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6-2 ; pv 6 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 12 (+2 armure, contact 10, pris au dépourvu 12) ; BBA + 2 ; Lutte + 4 ; Att corps à corps +3 (épée courte, 1D6+2) ; ou distance +1 (arbalète légère, 1d8) ; AS attaque sournoise (1d6) ; S habilités raciales, recherche des pièges, esquive totale ; AL CM ; JS Réf +3, Vig -1, Vol -1 ; For 14, Dex 11, Con 9, Int 11, Sag 9, Cha 9. *Compétences* : Artisanat (alchimie) +1, Acrobatie +5, Bluff +1, Crochetage +3, Déplacement silencieux +5, Discrétion +5, Equilibre +4, Escalade +5, Escamotage +5, Evasion +3, Fouille +3, Utilisation d'objets magiques +4. *Langues* : commun, elfe. *Dons* : Vigilance

Possessions : armure de cuir, épée courte, 2 dagues, arbalète légère, 20 carreaux, outils de voleur et équipement divers.

Brineth : Roublard 2, humaine ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 2d6+4 ; pv 14 ; Init +2 (+2 Dex) ; VD 9 m ; CA 14 (+2 armure, +2 Dex, contact 12, pris au dépourvu 12) ; BBA + 2 ; Lutte + 2 ; Att corps à corps +1 (rapière, 1D6) ; ou distance +3 (dague de lancer, 1d4, plus *venin d'araignée monstrueuse (Taille M)* / JS Vig, Blessure DD14 ou 1d4 For/1d6 For) ; AS attaque sournoise (1d6) ; S habilités raciales, recherche de pièges, esquive totale ; AL CM ; JS Réf +6, Vig +2, Vol +2 ; For 10, Dex 15, Con 14, Int 15, Sag 14, Cha 12. *Compétences* : Artisanat (forge) +6, Acrobatie +7, Bluff +3, Crochetage +5, Décryptage +3, Désamorçage/sabotage +3, Diplomatie +3, Discrétion +7, Estimation +4, Equilibre +4, Escalade +3, Escamotage +5, Evasion +3, Fouille +3, Perception auditive +4, Psychologie +6, Renseignements +6, Saut +3. *Langues* : commun, elfe, nain. *Dons* : Réflexes surhumains, Talent (déplacement silencieux).

Possessions : armure de cuir, rapière, dagues, une dague empoisonnée avec *venin d'araignée monstrueuse (Taille M)* / JS Vig, Blessure DD14 ou 1d4 For/1d6 For, outils de voleur et équipement divers.

Storinar : Roublard 1/Guerrier 1, demi-orque ; FP 2 ; humanoïde de taille M ; DV 1d6+2 + 1d10+2 ; pv 16 ; Init +7 (+3 Dex, Science de l'initiative) ; VD 9 m ; CA 16 (+3 Dex, +3 armure, contact 13, pris au dépourvu 13) ; BBA + 2 ; Lutte + 6 ; Att corps à corps +5 (hache d'arme, 1d8+4) ; ou distance +4 (arbalète légère, 1d8) ; AS attaque sournoise (1d6) ; habilité raciales, recherche de pièges ; AL LM ; JS Réf +5, Vig +4, Vol -1 ; For 18, Dex 17, Con 14, Int 12, Sag 8, Cha 7. *Compétences* : Artisanat (alchimie) +1, Acrobatie +5, Bluff +1, Crochetage +5, Déplacement silencieux +5, Détection +4, Discrétion +6, Equilibre +4, Equitation +6, Escalade +8, Escamotage +5, Evasion +3, Fouille +3, Intimidation +4, Maîtrise des cordes +4, Natation +6, Perception auditive +2, Psychologie 2, Saut +8, Survie +0. *Langues* : commun, géant, infernal, orque. *Dons* : Science de l'initiative, Attaque en puissance.

Possessions : armure de cuir cloutée, hache d'arme, arbalète légère, 20 carreaux, et équipement divers.

entré en contact lors de la poursuite.

Si le MD le désire, Elorian peut encore vivre quelques instants afin de répéter aux PJ de trouver Dethaz. Il mourra de toute façon, les poisons son corps mettant son corps à trop rude épreuve.

Le plan de Drel

Même si aucun des PJ n'a remarqué qu'Elorian avait placé le plan sur l'un d'entre eux, ils découvriront finalement le fait par eux-mêmes. Alors que les PJ fouillent les lieux, autorisez-leur un test de Fouille DD 15 : un succès signifie qu'ils remarquent le brouillon sur le parchemin enfoncé dans l'une de leurs ceintures. Si personne ne réussit, faites en sorte que celui qui possède le plan sur lui le découvre.

Les PJ dorénavant en possession du plan, ce dernier semble détailler un Tombeau d'un type particulier. Le plan inclus ce qui paraît être le schéma d'un Tombeau avec une salle unique, suivi des mots « *Dans le marais des brumes se trouve une tombe. Attention aux gaz de la folie. Escaliers qui descendent dans un pilier. Le sol en dessous est piégé* ». Il y a également sous le dessin du Tombeau le schéma de quatre pièces, l'une d'entre elles contient les mots suivants « *J'ai volé l'étoile ici* ». Les PJ peuvent en savoir davantage sur le plan en réussissant les tests suivants :

Savoir bardique, DD 18 : permet au PJ de connaître l'histoire de Drel - voir *La légende de Drel Sombreleme* ci-dessus.

Connaissance (histoire), DD 20 : comme ci-dessus.

Connaissance (religion), DD 12 : permet au PJ d'avoir entendu parler du Tombeau de la Folie - voir *Historique de l'aventure* ci-dessus.

Et voici les Roublards...

Après qu'Elorian meurt de ses blessures et que les PJ récupèrent le plan, trois (3) roublards vêtus de cuir noir retrouvent les PJ. Ils se nomment Gul, un demi-elfe, Brineth, un homme et Storinar, un demi-orque.

A moins que les PJ n'enlèvent son corps, ils remarquent Elorian. Ils peuvent également remarquer le plan. Ils prétendent qu'Elorian leur a dérobé un objet et demandent si quelqu'un aurait vu un quelconque document en sa possession. Ils parlent du plan comme d'un « document de titre » car ils ne veulent pas dire « carte au trésor ». Cela devrait fournir quelques opportunités pour d'intéressantes séances de roleplay, tandis que les PJ essaient de couvrir la mort d'Elorian.

Si les PJ interagissent avec les roublards ou les attaquent, se reporter au paragraphe *Embuscade dans les rues* pour leurs caractéristiques.

Embuscade dans les rues

Les roublards choisissent de suivre les PJ et de leur tendre une embuscade. Une fois que les PJ quittent la taverne ou l'auberge, laissez-les parler et marcher durant un petit moment, tout en faisant monter

la tension car ils pourraient être surveillés par les roublards rencontrés un peu plus tôt.

Détecter l'embuscade : alors que les PJ empruntent une allée en direction du Temple, faites un test de Détection et de Perception auditive DD 16 pour chacun d'entre eux. Ceux qui réussissent remarquent les mouvements de plusieurs silhouettes sombres sur les toits au-dessus de l'allée. Les roublards attaquent au moment où ils sont remarqués. Ceux qui réussissent leurs tests peuvent agir durant le premier round de combat, les autres ne peuvent pas et sont considérés comme pris au dépourvu.

Tactiques de l'embuscade : d'une cachette sur les toits, les roublards prennent l'avantage sur les PJ. Deux attaquent avec des arbalètes légères et le troisième lance une dague empoisonnée. Les roublards se déploient, attaquant à couvert. Souvenez-vous que ces attaques à distance sont des attaques sournoises car les PJ sont pris au dépourvu.

Si les roublards sentent qu'ils peuvent en finir avec les PJ et récupérer le plan, ils renouvellent l'attaque – offrant la vie sauve aux PJ s'ils leur remettent simplement le plan. S'ils refusent, une fois qu'ils estiment avoir délivré un premier avertissement, les roublards s'en vont furtivement des toits. Il n'y a aucune chance de les attraper, ils auront disparu depuis longtemps avant que quelqu'un ne puisse grimper le long des murs de l'allée jusqu'aux toits (Escalade, DD 16). L'un des roublards, Brineth, lance aux PJ avant de partir : « Vous avez ce que nous voulons et nous finirons par l'avoir. Surveillez bien vos arrières, imbéciles ! ».

Le prêtre d'Hedrad

Les roublards n'inquiéteront plus les PJ dans la ville. Finalement, les PJ vont à la rencontre du prêtre d'Hedrad, Dethaz. Ils peuvent le trouver dans une Temple d'Hedrad (ou une petite chapelle si le MD ne veut pas



d'un grand Temple dans le village) ou il peut tenter de les retrouver, encouragé par les nouvelles qu'il a pu avoir de son ami taver-
nier.

Au Temple

Une fois que les PJ arrivent au Tombeau, ils peuvent demander une audience auprès de Dethaz. Ils doivent attendre un certain temps, tandis que leur requête est dirigée jusqu'à Dethaz à travers une chaîne de commandements où règne la discipline.

Insistez sur le règlement très strict à l'intérieur du Temple, sans se soucier de son résultat sur le bien et le mal. Le Temple est un lieu à l'ordre rigoureux et à une adhérence certaine au dogme. Il semble exister un certain nombre de rituels et de chants religieux pour presque chaque occasion ; ici, l'orthodoxie est la norme.

Les PJ peuvent se faire réprimander pour avoir parlé au mauvais prêtre (« *Je ne suis pas un Acolyte des Messages, cher monsieur. Vous devriez aller voir l'Acolyte Friann.* ») ou pour ne pas avoir suivi les bonnes procédures (« *Non, monsieur. Avant que l'Acolyte Friann ne soit autorisé à parler avec vous, vous devez monter jusqu'à l'autel, vous agenouillez devant le Marteau d'Hedrad et annoncer votre présence en tant que Messager du Monde Séculier.* »).

Dans toutes circonstances, les prêtres sont prompts à rappeler aux PJ que toute autre mauvaise action peut très bien envenimer les choses pour eux (« *Bien que vous ne connaissiez pas toutes les Lois qui régissent ce Temple, cela ne vous en rend pas exempt. Ceux qui cherchent à s'améliorer en apprenant les lois et les rituels trouvent grâce aux yeux d'Hedrad. Ceux qui font des écarts en usant de comportements négligés et ne parviennent pas à trouver la Vérité baissent dans son estime.* »).

Hors de cet appa-
rent labyrinthe de bu-
reaucratie et de ri-
tuels apparaît De-

Dethaz : Prê 6, humain ; FP 6 ; humanoïde de taille M ; DV 6d8 ; pv 30 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 10 (contact 13, pris au dépourvu 13) ; BBA + xx ; Lutte + xx ; Att corps à corps +5 (marteau de guerre, 1d8+1) ; AS renvoi des morts-vivants ; Par pouvoirs de domaines ; AL LN (tenant vers la neutralité) ; JS Réf +2, Vig +3, Vol +8 ; For 13, Dex 10, Con 11, Int 12, Sag 17, Cha 16. **Compétences :** Art de la magie +4 ; Bluff +7, Connaissances (mystère) +3 ; Connaissances (religion) +7 ; Concentration +5, Diplomatie +10, Equilibre +4, Equitation +6, Premiers soins +8. **Langues :** commun, elfe. **Dons :** Création de potions, Création de parchemins, Talent (Concentration), Talent (Diplomatie).

Sorts divins (5/4/4/3) : 0 – Assistance divine, Détection de la magie, Lecture de la magie, Résistance, Stimulant ; 1^{er} – Compréhension des langues, détection du chaos, Faveur divine, Bouclier de la foi ; 2^{ème} – Apaisement des émotions, Augure, Sagesse divine*, Zone de vérité ; 3^{ème} – Délivrance des malédictions, Dissipation de la magie, Localisation d'objet.

Sorts de Domaines (Connaissance, Loi) : 1^{er} – Protection contre la Chaos ; 2^{ème} – Hedrada's Balance* ; 3^{ème} – Clairaudience/ Clairvoyance. (Les sorts de marqués d'un * sont tirés de Reliques et Rituels.)

Possessions : vêtements coûteux d'Hedrad, anneau doré, symbole saint d'Hedrad, marteau de guerre.

thaz. Si les PJ sont engagés dans une discussion ou un débat houleux, Dethaz utilise sa compétence de Diplomatie afin de calmer les passions de chacun. Si on lui parle des circonstances qui entourent Elorian, il pleure la mort de son ami. Si le plan est révélé, il parle du Tombeau de la Folie et raconte l'histoire qui apparaît dans la section *Historique de l'histoire*. Il révèle également aux PJ que son ami Elorian lui avait dit qu'il essayait de retrouver la gemme légendaire.

Il apparaît, d'après lui, que ce plan mène à l'étoile. Dethaz explique que le Tombeau est appelé Tombeau de la Folie à cause des brumes magiques de la région. Il détaille aux PJ la région approximative dans laquelle le Tombeau est sensé se trouver – à environ deux jours de voyage en direction des marécages alentours. Une zone de douces collines à l'intérieur des marais créer une vallée en forme de bol dans laquelle sont retenues les brumes du Tombeau. Les collines onduleuses, appelées la Vallée des Brumes, sont recouvertes de brouillard et de brumes. Dethaz affirme que c'est au cœur de la Vallée que peut être trouvé le Tombeau.

Dethaz encourage les PJ à rechercher l'étoile, « pour achever l'engagement pour lequel mon ami a donné sa vie ». Il propose même d'examiner l'étoile pour eux afin de voir si elle est magique ou maudite, si jamais ils la ramènent, en précisant qu'il n'est nullement intéressé par le côté chaotique d'un tel travail (c'est un mensonge ; voir ses motivations, ci-dessous). Il offre trois (3) *potions de soins légers* et un *parchemin de Bénédiction* « par loyauté et respect envers la quête entreprise par mon ami disparu », dira-t-il. Il regrette qu'Elorian ne fut pas capable d'arriver jusqu'au Temple afin qu'il puisse le protéger.

Les motivations de Dethaz : les motivations de Dethaz ne sont pas aussi altruistes que ce que le groupe voudrait croire. Il a appris que les pouvoirs de l'étoile pouvait augmenter la Sagesse grâce à un arrangement avec les forces du chaos. Bien que ce soit un blasphème selon la sagesse ordonnée d'Hedrad de rechercher ce type de pouvoir chaotique, Dethaz secrètement convoite l'étoile, croyant que sa propre foi en Hedrad et son esprit méthodique seront suffisant à maîtriser le chaos de l'étoile. Il espère que les PJ la rapporteront pour ses propres fins. Son offre afin d'aider le groupe avec certains objets (potions et parchemins) n'est là que pour augmenter les chances les voir revenir vivants avec l'étoile mais sûrement pas un hommage à son ami décédé.

Il fuira avec l'étoile si jamais on lui ramène, tout en sachant que ses amis prêtres lui retireraient jusqu'à ce

qu'elle soit « correctement étudiée », une procédure bureaucratique qui lui assurerait de ne jamais la revoir durant toute sa vie. Dans ce but, il suggère que les PJ ne traitent qu'avec lui, afin de les aider à « naviguer sur les ordres saints » d'Hedrad le fidèle. En vérité, il espère simplement s'assurer que personne au sein de l'église ne découvrent ses intentions.

Pour un peu plus de roleplay : vous pouvez désirer jouer davantage cette rencontre, en permettant à certains PJ suspicieux de remarquer la tromperie de Dethaz. Peut-être qu'un test de Psychologie (opposé au test de Bluff de Dethaz) pourrait laisser les PJ avec la sensation que tout n'est pas comme il paraît. Soyez libre de développer cette situation comme vous le désirez.

CHAPITRE 2

A travers les Marais

A n'en pas douter, les PJ vont quitter la ville pour la Vallée des Brumes, localisées dans les marécages alentours. Les PJ voyagent durant plusieurs jours sans encombre, bien qu'avec prudence, jusqu'aux marécages. Harcelez-les avec les précautions qu'ils prennent lors de leur campement, en sachant qu'ils seront probablement assez craintifs quant à une embuscade de la part des roublards.

Cependant, les roublards attendent que les PJ reviennent du Tombeau (s'ils ont la chance de revenir avec l'étoile) avant de leur tendre à nouveau une embuscade. En tant que MD, vous êtes libre de modifier cette section comme bon vous semble, rendant le voyage par voie de terre jusqu'aux marécages plus ou moins détaillé et plus ou moins dangereux en fonction du niveau des personnages et de votre campagne.

Dans les marécages

Quelqu'un qui connaît assez bien les marécages peut retrouver la vallée – bien que cela puisse nécessiter certaines recherches. Pour chaque heure passée à chercher, un personnage possédant la compétence Survie doit faire un test (DD 18 ou 16 si le personnage a eu la chance de pouvoir parler de la Vallée avec Dethaz). Un test réussit indique qu'il a trouvé la piste qui conduit jusqu'à la Vallée et qu'il faudra environ une heure pour s'y rendre.

La Vallée des Brumes

Lisez ce qui suit aux joueurs :

Quelques heures plus tard vous atteignez enfin une région des marécages recouvertes de douces collines. Les collines et le marais qui les

Les créatures des marécages

Il y a 10% de chance pour chaque heure passée par les PJ à faire des recherches – en incluant l'heure passée pour atteindre la Vallée après la réussite d'un test – qu'une rencontre avec une créature se produise. Voici quelques exemples de créatures appropriées pour de telles rencontres :

- 3 Grenouilles sanguinaires (voir à la fin de cette aventure)
- 2 Bâfreurs des marais (voir Encyclopédie Monstrueuse)
- Une Gelée ocre (voir Manuel des Monstres I)
- Un Troll (voir Manuel des Monstres I)

abritent sont ensevelis sous d'étranges brumes miroitantes qui s'élèvent continuellement des tourbières et des marécages alentours. D'étranges choses paraissent aller et venir entre les brumes ; la terre même paraît instable et déformée. Une sensation qui ne présage rien de bon envahit toutes les personnes prêtant allégeance aux forces de la loi. Vous êtes sûr qu'il s'agit là d'un lieu habité par le chaos.

Une fois que les PJ entrent dans la Vallée des Brumes, lisez ce qui suit :

Vous pénétrez les brumes tourbillonnantes. Bien que votre champ de vision ne soit que légèrement diminué, vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule et vous ne parvenez plus à voir l'endroit par lequel vous êtes entrés. Vous vous sentez désorientés et légèrement nauséeux. Les mouvements suspects que vous aviez remarqués un peu plus tôt dans les brumes semblent être maintenant tout autour de vous, bien qu'ils apparaissent à la limite de votre champ de vision. Si vous pouviez vous concentrer dessus quelques instants, si seulement votre esprit pouvait contenir assez longtemps ce que les brumes murmurent afin d'en comprendre la signification avant que cela ne disparaisse...

Effet des Brumes : En pénétrant dans les Brumes et pour chaque heure passée dans les marécages les PJ doivent faire un test de Vigueur (DD8) ou souffrir de légères hallucinations durant 2d6 minutes. Ces hallucinations affligent tellement les PJ qu'elles leur font stopper toute action et regarder dans le vide en écoutant les sombres secrets que les brumes tentent de leur communiquer. Une simple claque permet à un PJ de sortir de cette transe. Cet effet reste peu dangereux pour le groupe tant qu'il reste au moins un PJ non

Rencontre dans la Vallée des Brumes

Chaque heure passée dans un périmètre de 5 km autour du Temple par les PJ nécessite un lancer de dé sur la table ci-dessous :

d100	Résultat	Source
01-05	Bâfreurs des Marais (1d4)	EM, page 14
06-15	Striges (1d4)	MM, page 234
16-25	Grenouilles sanguinaires (1d4)	Voir ci-dessous
26-30	Brumelle Prêtresse d'Ehnkili (1)	Voir ci-dessous, EM page 22
31-00	Rien	

sujet aux hallucinations et qui peut « secouer » les autres.

Note : tous les tests de Camouflage dans les brumes sont faits à +2 et tous les tests de Détection à -2.

Le Tombeau de la Folie

Les PJ doivent réussir un test de Survie (DD16) pour finalement trouver le Tombeau de la Folie. Ils peuvent faire un test toutes les heures. S'ils se trouvent dans les marécages depuis moins d'une heure ils peuvent rencontrer des créatures ou bien subir les effets des brumes.

Rencontres aléatoires autour du Tombeau

Bâfreurs des marais (1d4). Bien que cette rencontre puisse paraître au premier abord supérieure au niveau du groupe, souvenez-vous que les bâfreurs prennent en priorité la nourriture et les rations puis prennent la fuite. Ils reviennent ensuite pour se charger de n'importe quelle monture. Enfin c'est au tour des PJ. Alors si les PJ désirent se séparer de leurs rations (et peut-être de leurs montures), ils ne devraient pas affronter les bâfreurs.

Bâfreurs des marais : Humanoïde monstrueux de taille P ; FP 4 ; DV 6d8 ; pv 27 ; Init +1 ; VD 9m ; Esp/All 1,50m/1,50m ; CA 17 (+1 taille, +1 Dex, +5 naturel) , pris au dépourvu 16, contact 12 ; BBA + 6 ; Lutte + 3 ; Att corps à corps morsure +8 (2d4+1) ou queue matraque +8 (3d8+1) ou griffes +8 (1d6+1) ; Att



outrance queue matraque +8 (3d8+1), morsure +6 (2d4) et 2 griffes +6 (1d6+1) ; AS - ; Par respiration sous l'eau, traits des humanoïdes monstrueux ; AL CN ; JS +6, Vig +2, Vol +3 ; For 12, Dex 13, Con 10, Int 7, Sag 7, Cha 6. *Compétences* : détection +1, discrétion +5, escalade +4, fouille +0, perception auditive +1, survie +0. *Dons* : attaques multiples, pistage, vigilance.

Respiration sous l'eau (Ext) : peut retenir son souffle pendant 1 heure par point de Constitution (10 pour un bâfreur des marais typique) sous l'eau.

Compétences : +4 en discrétion

Striges (1d4). Souvenez-vous que ceux qui sont conscients de l'attaque des Striges gagnent une attaque d'opportunité sur elles alors qu'elles s'approchent, à cause de leur taille et de leur allonge.

Striges : cf. Manuel des Monstres p. 234.

Grenouilles sanguinaires (1d4). Voir l'Appendice à la fin de cette aventure pour d'avantage d'informations.

Brumelle Prêtresse d'Ehnkili (voir la pièce 2 dans Sous le Tombeau et l'Encyclopédie Monstrueuse).

Néant. Aucune rencontre, bien qu'un test de Vigueur contre les effets de la brume soit toujours requis.

CHAPITRE 3

Le Tombeau de la Folie

Une fois que les PJ ont localisé le Tombeau, lisez ce qui suit :

Vous avez enfin retrouvé le Tombeau de la Folie. Le Tombeau lui-même est construit de façon irrégulière au sommet d'une douce colline au sein du marécage et paraît imperceptiblement se déformer. Ses cinq murs sont d'épaisseurs différentes et le toit curieusement incliné, bien qu'en regardant de plus près ce ne soit pas flagrant. Vous remarquez cinq entrées, chacune d'entre elle de taille différente. Les escaliers y menant sont également de largeurs différentes. La sensation de chaos est ici presque palpable.

Le Tombeau du Chaos

Le Tombeau lui-même a été construit selon des principes inhabituels d'architecture et d'artisanat. La plupart de ses colonnes ne se terminent pas tout à fait là où le spectateur le pense ; des bordures

qui paraissent droites quand on les mesure s'avèrent être incurvées quand on les regarde. Le son se répercute étrangement dans le Tombeau et l'on ne peut faire confiance à aucun de ses sens.

Le Tombeau est sous l'effet permanent d'un *cercle de protection contre la Loi*. Celui-ci s'étend même dans les régions souterraines du Tombeau.

Intérieur du Tombeau

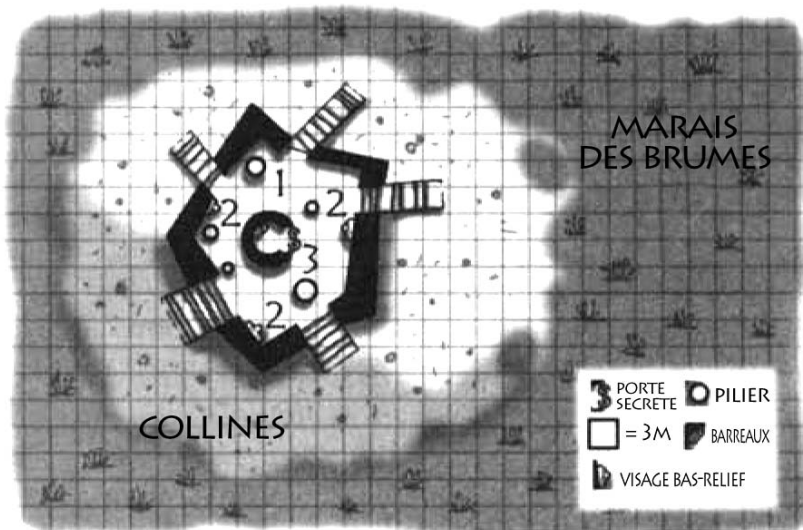
Une fois que les PJ pénètrent dans le Tombeau, lisez ce qui suit :

Ce Tombeau à la structure particulière possède un sol irrégulier et un plafond incliné qui se situe entre 9 et 12 mètres de haut, cela variant selon l'endroit d'où l'on regarde. A l'intérieur de la pièce de nombreux symboles sinueux couvrent les murs, attirant et repoussant le regard en même temps. Des bas-reliefs représentant des visages déments vomissent des jets de gaz et de brumes, s'ajoutant aux brumes épaisses en provenance des marais.

Brumes : les brumes à l'intérieur du Tombeau sont plus épaisses et tourbillonnent continuellement. Elles limitent la vision à 9 mètres. De plus, à cause de la concentration de brouillard en provenance des marécages, n'importe quel PJ qui entre dans le Tombeau doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) toutes les 10 minutes ou souffrir durant 2d6 minutes de légères hallucinations, comme décrit ci-dessus.

Bas-reliefs en forme de visage

Encerclant le mur à l'intérieur du Tombeau se trouvent une série de bas-reliefs représentant des visages. Chacun de ces visages vomissent des brumes concentrées en provenance des marécages environnant. Ils furent bénis par Ehnkili il y a des années et provoquaient des visions bien plus intenses que celles détaillées ci-dessus. Les PJ plaçant leur visage directement dans le jet de brumes doivent faire un jet de sauvegarde de Vigueur (DD12). Ceux qui ratent perdent 1d3 points temporaires de Sagesse et souffrent durant 2d6 minutes de légères hallucinations. Ceux qui réussissent souffrent également durant 2d6 minutes de légères hallucinations, mais ne perdent pas de



points de Sagesse. Tous les PJ qui font un 20 naturel sur le jet de sauvegarde gagnent au contraire 1d3 points temporaires de Sagesse durant 24 heures, grâce à la connexion restante avec Ehnkili.

Porte secrète

Une porte secrète se situe dans le pilier central. Elle n'est pas piégée, bien qu'un bas-relief représentant un visage suggère à quiconque qui ouvre la porte de réussir un jet de sauvegarde de Vigueur (DD 12), un échec induisant les effets décrit ci-dessus. La porte s'ouvre en localisant une cache secrète dans le nez du visage. Quand elle est activée, la bouche arrête de vomir la vapeur et la porte s'ouvre en grondant, la bouche du visage s'étirant comme pour bailler.

Porte secrète en pierre dans le pilier central : FP 2 ; Epaisseur 10 cm ; Solidité 8 ; PR 60 ; DD 28 pour enfoncer ; son ouverture produit les effets de la brume (JS de Vigueur (DD 14) ou 1d3 de perte temporaire en Sagesse) ; Fouille (DD12 pour la porte et une fois qu'elle est trouvée, un DD additionnel de 12 pour le mécanisme d'ouverture).

Echelle : A l'intérieur du pilier, une fois que la porte est ouverte, les PJ découvrent une série de barreaux d'échelle espacés de manière hasardeuse et fixés selon des angles irréguliers. Tous les PJ essayent de descendre par le conduit doivent réussir un test d'Escalade (DD 6) ou tomber et souffrir de 2d6 points de dégâts.

Sous le Tombeau

Les pièces que l'on trouve sous le Tombeau sont identiques à la grande salle à la surface. Les murs et

les plafonds sont à des hauteurs irrégulières et construits de manière hasardeuse. Les murs sont recouverts de tourbillons et de symboles quelque peu dérangerant. Le sol semble lui aussi irrégulier ; parfois, les personnages ont l'impression de perdre l'équilibre à cause d'une sorte d'inclinaison mais ils réalisent quelques instants plus tard que le sol sur lequel ils marchent est parfaitement plat. Continuez à rappeler aux joueurs ces détails afin d'augmenter la sensation de chaos générée par le Tombeau.

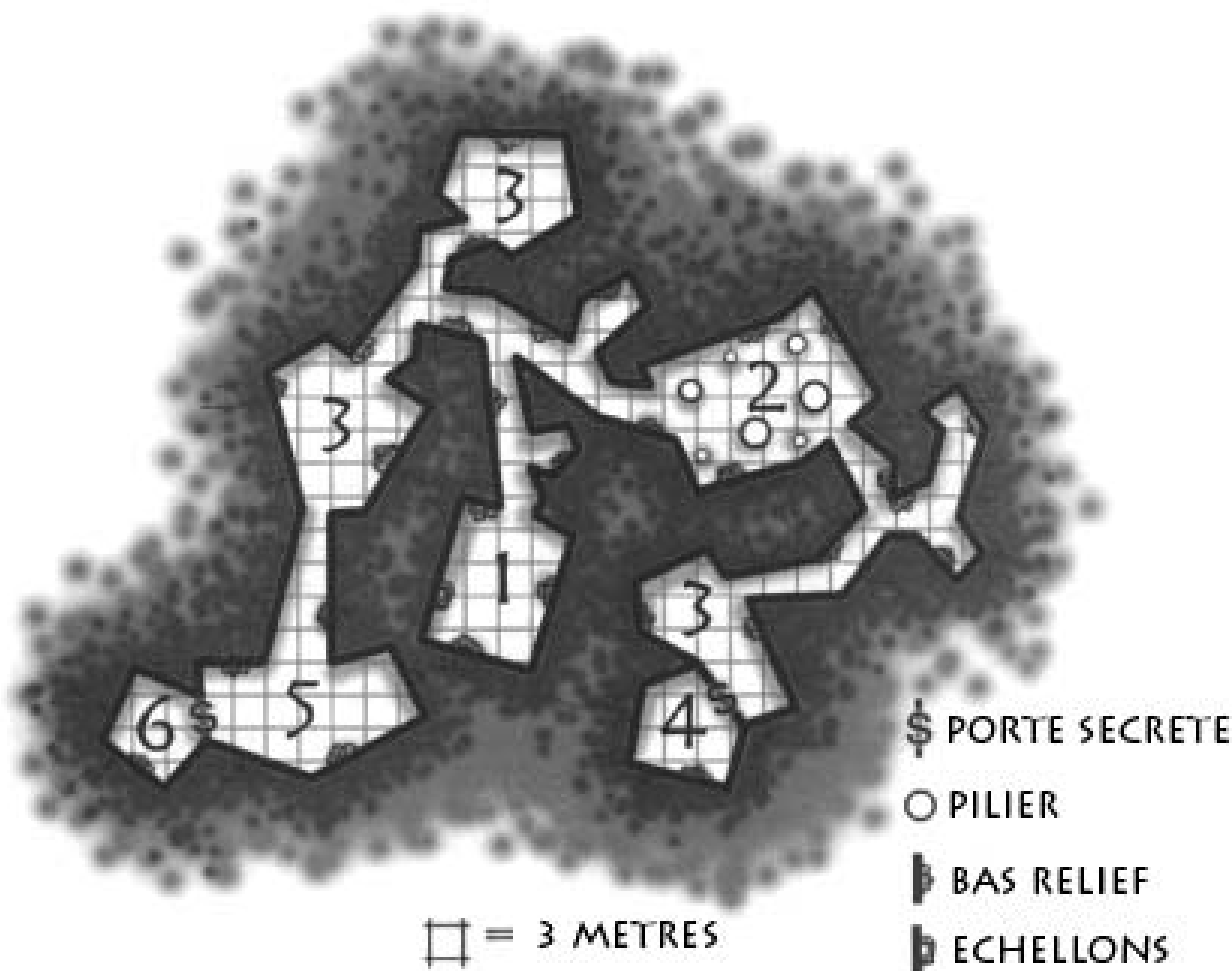
Brumes : Les brumes sous le Tombeau sont identiques à celles rencontrées à la surface. Elles limitent la vision à 9 mètres. De plus, à cause de la concentration du brouillard en provenance des marécages environnant, les PJ sous le Tombeau doivent réussir un JS de Vigueur (DD 12) toutes les 10 minutes passées à l'intérieur et chaque fois qu'ils entrent dans une pièce différente ou de souffrir de 2d6 minutes de légères hallucinations comme détaillé un peu plus haut.

Entrée (ND 3)

Les personnages arrivent dans une salle à la forme assez étrange, avec un sol et des murs irréguliers. Un couloir quitte la pièce. D'étranges symboles recouvrent le sol. Comme au-dessus, plusieurs visages vomissent de la brume dans cette salle.

Piège : Trois des runes sur le sol sont en fait des *Glyphes de garde*. Ils sont placés sous l'échelle à barreaux au milieu du sol et à proximité de l'entrée du couloir.

Glyphe de garde (explosif) : FP 1 ; 1d8 de dégâts explosifs (énergie chaotique) ; JS de Réflexe (DD 15) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ;



Désamorçage/Sabotage (DD 28°). Le *Glyphe* peut être identifié (avec *lecture de la magie*) sans le déclencher en réussissant un test de Art de la magie (DD 13).

Fantômes (ND 8)

Le couloir continue vers une plus grande salle. Elle est également très irrégulière, le sol descendant légèrement. Plusieurs piliers sont placés au hasard dans la salle. Trois étranges images spectrales sont présentes en ces lieux, chacune luisant d'une lueur verdâtre. Elles ne paraissent pas remarquer les personnages, agissant comme si elles étaient démentes. De l'autre côté de la salle, au-delà des images spectrales, se profile un autre couloir.

Ces images spectrales sont des *Brumelles* démentes, prêtresses d'Ehnkili, créées d'après les prêtres d'Ehnkili qui avaient sombrés trop loin dans la folie pour pouvoir fuir le Tombeau une fois abandonné après la Guerre Divine. Elles cherchent à se libérer de cet endroit. La seule façon qu'elles ont de quitter cet endroit est que l'on détruise l'étoile. Elles n'attaqueront pas les PJ, à moins que les PJ ne le fassent. Et malgré tout, leur réaction initiale est d'essayer de parler avec les PJ. Elles sont folles et ainsi ne parleront pas de manière cohérente, bien qu'elles prononcent les mots *étoiles*, *esclave*, *liberté* et d'autres mots encore. Leur nature chaotique se rebelle contre le fait qu'elles sont réduites en esclavage par l'étoile et qu'elles ne peuvent pas quitter cet endroit.

Un roleplay intéressant devrait permettre aux PJ d'apprendre que les prêtres *Brumelles* servent l'étoile du Chaos et qu'elles cherchent à mettre un terme à leur situation critique.

Brumelles démentes, prêtres d'Ehnkili (3) : Mort-vivant (froid) de taille M ; FP 4 ; DV 6d12; pv 39 ; Init +2 ; VD 36m ; Esp/All 1,50m/1,50m ; CA 17 (+2 Dex, +5 naturel), pris au dépourvu 15, contact 12 ; BBA + 6 ; Lutte + 6 ; Att corps à corps +5 (*contact glacial*, 1d8) ; Att outrance +5 (*contact glacial*, 1d8) ; AS contact glacial ; P réduction des dégâts 15/magie, traversée des brouillards, traits du froid, traits des morts-vivants ; AL N ; JS Ref +2, Vig +2, Vol +4 ; For 10, Dex 14, Con -, Int 9, Sag 9, Cha 12. *Compétences* : bluff +3, connaissances (religion) +2, déplacement silencieux +8, détection +4, discrétion +7, perception auditive +4, survie +3. *Langues* : commun. *Dons* : : attaque en finesse (*contact glacial*), esquive, souplesse du serpent, vigilance.

Contact glacial (Sur) : une créature touchée par une *brumelle* doit réussir un jet de Vigueur (DD 14) ou subir un affaiblissement temporaire de 1 point de Constitution. Le DD est basé sur le Charisme.

Traversée des brumes (Ext) : la *brumelle* bénéficie du don supplémentaire Attaque éclair dans les brouillards

Salles vides

Cette salle est vide de toute créature bien qu'elle puisse contenir des piliers de tailles variées de même que quelques symboles et glyphes. Il y a 4 chances sur 20 qu'1d3 *glyphes de garde* (voir la pièce 1 ci-dessus) ait été inscrits sur le sol. Chaque pièce contient égale-

ment une tête en bas-relief qui vomit du brouillard, nécessitant de la part de chaque personnage qui entre un jet contre les effets des brumes.

Salle piégée (ND 6)

Cette salle peut être atteinte pas une porte secrète, identique aux autres portes trouvées dans le Tombeau. Elle possède elle aussi une tête en bas-relief.

Porte secrète en pierre : FP 3 ; Epaisseur 10 cm ; Solidité 8 ; PR 60 ; DD 28 pour enfoncer ; son ouverture produit les effets de la brume (JS de Vigueur (DD 14) ou 1d3 de perte temporaire en Sagesse) ; Fouille (DD12 pour la porte et une fois qu'elle est trouvée, un DD additionnel de 12 pour le mécanisme d'ouverture).

La fausse gemme : Au centre de la salle se trouve ce qui paraît être un autel d'un certain type. Sur celui-ci se trouve une gemme verte à multiples facettes.

Cette salle était l'endroit où l'étoile était à la base gardée. A la suite du vol de Drel, les prêtres d'Ehnkili ont déplacé sa cachette dans la salle 6, ci-dessous. Cette salle contient dorénavant une fausse gemme et un piège. L'autel est réel, mais la gemme verte n'est rien de plus qu'une *image permanente* (voir la description du sort dans le Manuel des Joueurs, p. 248).

Le fait de toucher la gemme fait disparaître l'illusion et la salle se remplit immédiatement de gaz aliénant.

Brume de folie : FP 5 ; ne rate jamais (la pièce libère la brume de folie, JS de Vigueur DD 15 ou 1d4 Sag/2d6 Sag plus frappé comme par un sort de *confusion*) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/Sabotage (DD 25).

Sanctuaire

Ce couloir continue jusqu'à cette salle qui semble posséder une fonction religieuse. Des statues étranges et chaotiques sont présentes, dépeignant certains aspects peu connus d'Ehnkili - l'aspect de la folie et de la démence plutôt que son aspect normalement peint de filou androgyne. D'avantage de piliers sont irrégulièrement espacés dans la salle. La salle ne possède pas de sortie. On dirait qu'elle n'est pas occupée.

La salle est en fait occupée par trois (3) *mites des cavernes*, accrochées au plafond. Elles se laisseront tomber sur n'importe quelle torche allumée ou bien sur la tête des PJ.

Mites des cavernes (3) : Vase de taille TP ; FP 1/2 ; DV 1d10 ; pv 5 ; Init +0 ; VD 1,50m, vol 6m (médiocre) ; Esp/All 0,75m/0m ; CA 12 (+2 taille), pris au dépourvu 12, contact 12 ; BBA + 0 ; Lutte - 10 ; Att corps à corps +0 (*enveloppement*) ; Att outrance +5 (*contact glacial*, 1d8) ; AS étouffement ; Par perception aveugle 36m, transparence, traits des vases ; AL N ; JS Ref +0, Vig +2, Vol -4 ; For 6, Dex 10, Con 10, Int -, Sag 3, Cha 1.

Enveloppement (Ext) : sur une attaque réussie, la mite des cavernes s'enroule autour de la tête de sa cible, qui commence alors à suffoquer (cf. le Guide du Maître). Elle peut se libérer sur un jet de Force ou d'évasion réussi (DD 15), ou en tuant la mite des cavernes. Dans ce cas, la mite des cavernes et la cible subissent les mêmes dégâts.



Transparence (Ext) : les mites des cavernes sont difficiles à voir, il faut réussir un jet de détection (DD 15) pour les remarquer avant qu'elles n'attaquent.

Porte secrète : la porte secrète conduisant à la salle 5 est identique à celle rencontrée dans le Tombeau au-dessus. Elle possède également une tête en bas-relief.

Porte secrète en pierre : FP 3 ; Epaisseur 10 cm ; Solidité 8 ; PR 60 ; DD 28 pour enfoncer ; son ouverture produit les effets de la brume (JS de Vigueur (DD 14) ou 1d3 de perte temporaire en Sagesse) ; Fouille (DD12 pour la porte et une fois qu'elle est trouvée, un DD additionnel de 12 pour le mécanisme d'ouverture).

Salle secrète (ND 2)

Cette salle contient un petit piédestal décentré sur lequel repose un grand diamant de taille irrégulière. La gemme est brute et n'est pas travaillée. En son cœur pulse une faible lumière vacillante et changeante.

La pierre se trouve être en fait *l'étoile du Chaos*. En tant que gemme, elle possède une valeur de 2000 po. Elle ne possède plus depuis longtemps ses pleins pouvoirs, depuis que son lien ait été rompu avec Ehnkili. Cependant, elle donne un bonus chaotique de +1 en Sagesse à celui qui la possède, ce qui s'avère immédiatement évident pour celui qui tient *l'étoile*. Si *l'étoile* est détruite, les *Brumelles* dans le Tombeau sont libérées de leur servitude (voir la salle 2).

La salle ne comporte de piège d'aucune sorte.

Conclusion

Le voyage retour des PJ vers la civilisation est généralement sans événement majeur à moins qu'ils ne traversent un petit bosquet d'arbres prêt de la cité. Les

roublards leur tendront une embuscade en ces lieux (voir chapitre 1 plus haut), bien entendu s'ils n'ont pas déjà été éliminés.

Embuscade : les roublards attaquent les PJ en leur tirant dessus, à couvert dans les arbres. Deux d'entre eux utilisent des projectiles enflammés contre les PJ (Brineth utilise encore ses dagues empoisonnées) tandis que Storinar charge par derrière. Cette fois, ils demandent *l'étoile* afin de laisser la vie sauve aux PJ.

Voir le Chapitre 1 pour les caractéristiques des roublards.

Terminer l'Aventure

Il existe de nombreuses possibilités de continuer l'aventure.

Détruire *l'étoile du Chaos* : la destruction de *l'étoile du Chaos* par les PJ pourrait très bien occuper une aventure entière. Dès lors, les détails de la destruction de *l'étoile* sont laissés à l'appréciation du MD.

Dethaz : si *l'étoile* est rendue à Dethaz, il prend la fuite avec elle comme noté précédemment. Les PJ peuvent très bien être chargés par les prêtres d'Hedrad de le pourchasser. Si *l'étoile* n'est pas rapportée, Dethaz sera contrarié. S'il suspecte les PJ d'avoir en fait rapporter *l'étoile*, il peut très bien engager des poursuites contre eux.

Les roublards : peut-être que les roublards n'ont été que repoussés plutôt de défaits. Ils peuvent essayer d'obtenir *l'étoile*, ou de chercher un châtiment contre les PJ. Il se peut même que certains des dirigeants inconnus des trois roublards cherchent à se venger des PJ.

Les prêtres chaotiques : d'autres prêtres de divinités chaotiques peuvent très bien convoiter *l'étoile* et chercher à l'obtenir, ou punir les PJ de l'avoir détruite.

Appendice

Grenouille Sanguinaire : Animal de taille M ; FP 2 ; DV 4d8+12 ; pv 32 ; Init +7 (Science de l'initiative, Dex) ; VD 12m, nage 6m ; Esp/All 1,50m/1,50m ; CA 17 (+3 Dex, +4 naturel), pris au dépourvu 14, contact 13 ; BBA +2 ; Lutte +4 ; Att corps à corps +6 (morsure plus poison, 1d6+2) ; Att outrance +6 (morsure plus poison, 1d6+2) ; AS bond, science du croc-en-jambe, pattes arrière, langue adhésive, poison ; P vision nocturne ; AL NM ; JS Ref +7, Vig +6, Vol +1 ; For 14, Dex 16, Con 14, Int 2, Sag 14, Cha 11. *Compétences* : saut (voir *Bond*, ci-dessous), Perception auditive +6, Détection +6, Natation +8. *Dons* : : science de l'initiative, Botte secrète (langue), Arme de prédilection (morsure).

AS - Bond : une grenouille sanguinaire peut sauter horizontalement jusqu'à 18 mètre (6 mètre verticalement) et faire un attaque à outrance même si elle a déjà entamé une action de mouvement. On la traite comme une charge (+2 à l'attaque, -2 à la CA) et est utilisé avec la science du croc-en-jambe de la créature. Pour sauter, la grenouille sanguinaire doit être à au moins 3 mètre de sa cible.

AS - Science du croc-en-jambe : une grenouille sanguinaire sautant sur un adversaire a droit à un croc-en-jambe automatique sans provoquer d'attaque d'opportunité ou sans faire une attaque de contact. Si la tentative est un succès, la grenouille sanguinaire a renversé son adversaire et se retrouve sur lui. La grenouille sanguinaire peut alors utiliser son attaque de pattes arrière.

AS - Pattes arrière : une grenouille sanguinaire peut faire deux attaques avec ses pattes arrière contre un adversaire à terre avec un bonus de +8. Chaque attaque réussit inflige des dégâts additionnels de

1d6+1 grâce à ses griffes arrière. Cette attaque intervient en plus de son attaque de morsure. Une grenouille sanguinaire qui attaque en nageant peut faire une attaque avec ses pattes arrière à la suite d'une attaque de morsure couronnée de succès.

AS - Langue adhésive : une grenouille sanguinaire qui se trouve à moins de 6 mètres de sa proie frappe avec sa langue gluante plutôt qu'en bondissant, utilisant une attaque à distance. Les attaques de langue ne font pas de dégâts et sont traitées comme des attaques de lutte sauf qu'elles ne provoquent pas d'attaques d'opportunité. Si une grenouille sanguinaire réussit à prendre au piège sa proie avec sa langue, cette dernière est attirée automatiquement vers la gueule de la grenouille le round suivant et est mordue (pas de jet d'attaque requis). Si la langue subit le moindre dommage (CA 15), la grenouille relâche sa victime et la laisse tranquille avec sa langue. Si la langue prend plus de 10 points de dégâts, elle est coupée. Les dégâts ne sont pas soustraits du total de points de vie de la créature. Les grenouilles sanguinaires peuvent utiliser leur langue contre des proies de taille M ou inférieure.

Texte : Clark Peterson

Illustrations : Benoît Girier, Vincent Dutrait, Swal

Traduction (avec l'aimable autorisation de S&SS) et

mise en page : Swal

Merci à Lethan pour la relecture...