

Héritage et démonisme

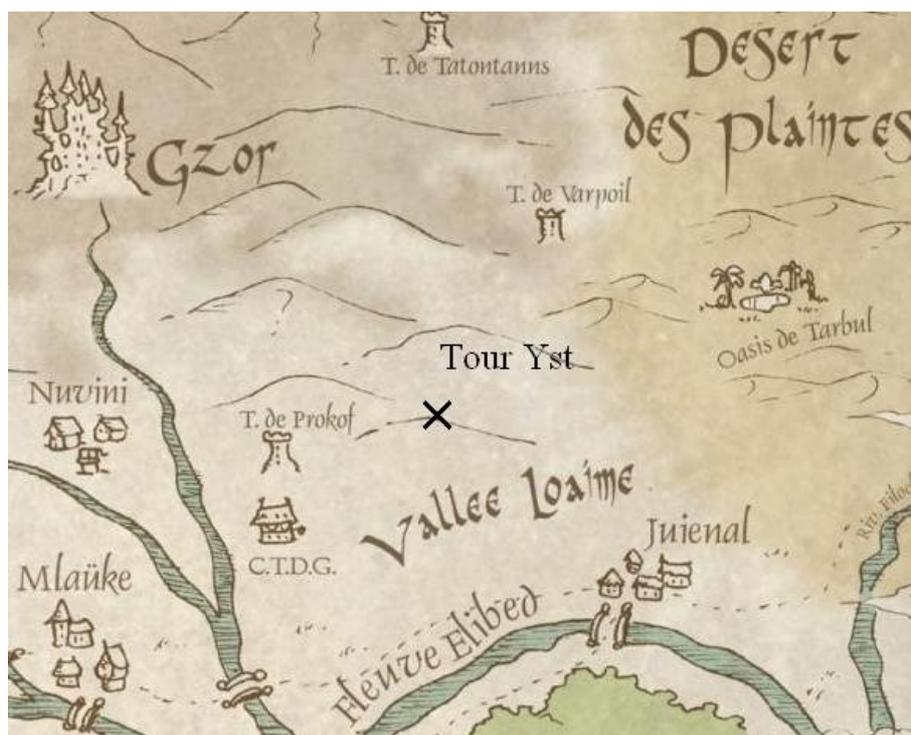
Il s'agit d'une double mission, ou plutôt de deux missions commandées par deux commanditaires différents et qui par chance sont à effectuer au même endroit. Le premier employeur est un noble, il faut donc que les aventuriers se trouvent dans une ville (et non un village miteux) pour se faire contacter. La seconde requête émane de plusieurs villages qui ont diffusé l'annonce dans les villes avoisinantes. De nombreux adversaires pratiqueront la magie, le maître du jeu devra bien réviser ses sorts !

1er commanditaire :

Edgard Yst, un noble, souhaite récupérer le médaillon de son arrière-grand père magicien qui possédait autrefois une tour au nord-ouest de Juïenal. Le médaillon n'a rien de magique et n'est pas de grande valeur, si ce n'est aux yeux de celui qui souhaite récupérer son héritage. Le médaillon se trouve probablement toujours autour du cou de l'ancêtre, il faudra donc découvrir où se trouve son cercueil. Edgard promet un lingot de thritil pour chacun des aventuriers du groupe si ils lui ramènent cet objet.

2ème commanditaire :

Les villages de Juïenal, Mlaüke et Nuvini offrent une prime de 1000 pièces d'or à qui débarassera la tour Yst des cultistes de Vaarb qui l'habitent. Ceux-ci, en bons fidèles, passent en effet leurs journées à invoquer des démons qu'ils lâchent ensuite sur les villages avoisinants, juste pour embêter le dieu des gentils paladins. La récompense est à récupérer au poste de garde d'une des trois bourgades.



La Tour Yst

Accès et intrusion :

Cette tour de forme étrange se dresse au sommet d'une colline escarpée. On y accède par un grand escalier, les aventuriers devront laisser leur éventuel moyen de transport à son pied. La tour comporte 4 étages et la première fenêtre se trouve à 6 bons mètres du sol. Si un mage lévite jusqu'à se retrouver au-dessus du sommet de la tour, il pourra constater que le dernier étage est à ciel ouvert. La tour ne semble pas très entretenue, les fenêtres sont trop sales pour qu'on puisse voir au travers sans y être collé. Au rez-de-chaussées, il n'y a que deux espèces de grandes meurtrières avec des barreaux serrés. La meilleure piste pour une intrusion reste la porte. En effet, si les aventuriers tentent de l'ouvrir, ils se rendront compte qu'elle est n'est pas fermée à clé. S'ils frappent, un garde en armure lourde, paladin de Khornettoh de niveau 3, leur ouvrira avant de les attaquer. S'ils ouvrent la porte, il se jettera également sur eux sans plus de discussion.

Occupations des squatteurs :

En plus du paladin de Khornettoh, la tour est occupée par 5 apprentis sorciers et un magicien averti. Ils se trouvent souvent au dernier étage de la tour et invoquent à plusieurs des démons divers et variés. Ils seront d'ailleurs en plein travail lorsque les aventuriers arriveront à la tour. Trop absorbés par leur activité, ils ne remarqueront pas leur présence, mais après tout le garde est là pour s'occuper des intrus.

Niveau 0 : le hall

C'est une grande pièce haute de plafond (environ 4 mètres). Une grande table entourée de chaises, 4 colonnes, quelques petits arbres plantés dans de grands pots. Au fond, une cuisine avec un four, un plan de travail et quelques rangements, dans lesquels les aventuriers pourront trouver des couverts, des ustensiles de cuisine et quelques ingrédients culinaires (sel, huile, poivre noir...). Une porte donne sur une petite réserve qui peut contenir quelques saucissons, pièces de viande et bouteilles de vin. Sur la droite, un grand escalier qui monte avec en-dessous, une petite porte qui ressemble à celle d'un placard (mais elle donne accès à l'échelle pour descendre à la cave).

Niveau 1 : les dortoirs

L'escalier pour y monter se rétrécit sur la fin (à cause de la forme de la tour). Le couloir tordu amène à l'escalier pour accéder au 2ème étage, et comporte deux portes donnant chacune sur un dortoir. Chaque dortoir comporte 3 lits et quelques meubles. Celui du bas contient notamment une armoire dans laquelle on peut trouver plusieurs robes grises toutes aussi moches les unes que les autres. Le dortoir du haut contient 3 coffres, un devant chaque lit. 2 sont vides, le 3ème contient 2 pièces d'or et une épée en bois. Aucun n'est fermé à clé.

Niveau 2 : l'étude

Un couloir - tout droit cette fois – relie les deux escaliers. Au milieu, deux portes. L'une donne sur un tout petit laboratoire d'alchimie dans lequel on peut trouver des fioles vides, un petit chaudron et quelques ingrédients (à tirer au D100). L'autre porte ouvre sur une bibliothèque au centre de laquelle sont placée une table et des chaises. Les étagères sont presque vides, les quelques ouvrages présents traitent de démons et d'invocations. Les connaisseurs pourront remarquer plusieurs exemplaires du *Manuel de l'Invocateur Inconscient*. Il y a une faible probabilité pour que le groupe tombe sur un apprenti sorcier ayant oublié son manuel. Il aura alors sur lui la clé permettant d'accéder au 3ème étage (très utile si le groupe ne comporte pas de voleur).

Niveau 3 : l'étage vide

En arrivant du 2ème étage, les aventuriers se retrouveront face à une porte fermée à clé. Une fois entrés dans la pièce vide à la forme étrange, ils se feront attaquer par deux kobolds plutôt enclins à lancer des sorts. Un passage secret permet d'accéder à la chambre du chef, en pressant sur une pierre que les nains remarqueront comme différente des autres. Les aventuriers ayant un minimum d'intelligence pourront déduire, d'après la forme de la tour et les contours de la pièce aux kobolds, qu'il y a de toute évidence une salle cachée. Dans la chambre du chef, on peut trouver une belle arme dont il ne peut se servir mais qu'il conserve comme décoration, ainsi que 2 ou 3 lingots de thritil.

Niveau 4 : la salle d'invocation

Cette grande salle pentagonale n'a pas de plafond, ce qui permet aux démons invoqués de s'échapper. De grands signes maléfiques sont gravés dans le sol. De grands bancs de pierre sont présents sur 4 côtés de la pièce et une estrade avec un pupitre se trouve à l'opposé de l'escalier qui rejoint le niveau 3. En montant les marches, les aventuriers attentifs pourront entendre psalmodier des invocations. En débouchant dans la salle (ou en risquant un coup d'oeil discret), ils assisteront à l'apparition d'un Gorgauth (allez voir l'*Encyclonebeuk* pour savoir quelle tronche ça a, rubrique *Bestiaire*). Son contrôle ayant échoué, le démon s'en prendra immédiatement à ses invocateurs et commencera à dévorer les cultistes les plus faibles, pour finir par le chef qui se trouve sur l'estrade. Les aventuriers peuvent attendre l'issue du combat ou bien aider le démon. Ce dernier ne s'en prendra à eux qu'une fois tous les cultistes éliminés ou bien s'ils l'attaquent. Les cultistes de Vaarb, eux, préféreront attaquer les aventuriers plutôt que de se protéger du Gorgauth.

Niveau -1 : la cave

On y accède par la porte sous l'escalier du rez-de-chaussée. On descend une longue échelle, pas très pratique pour déplacer des trucs. L'air y est frais mais plutôt nauséabond. Dans un coin, de grosses caisses en bois, des tonneaux, un casier à vin. On pourra y trouver respectivement de gros morceaux de viande avariée, rien et une douzaine de bouteilles (une de très bon vin, 1D4 de bon vin et le reste de vin pourri). Les aventuriers remarqueront deux gros tas de déchets et de vieux bouts de meubles cassés, dans lesquels ils pourront trouver, en cherchant bien (compétence *Fouiller dans les poubelles*) une clé. En bas à gauche, une grande grille maintient enfermées un certain nombre de globzoules (du genre 2D4+5). La porte de la grille est fermée à clé, cette clé se trouve dans un des tas de détritits.

La litière des petits monstres dégage une odeur insupportable et masque la trappe qui permet d'accéder aux niveaux inférieurs. Il n'est pas évident de trouver cette trappe, il faut que les aventuriers pensent à chercher dans cette direction. De plus, une épreuve de courage sera nécessaire pour oser fouiller dans l'immonde couche de m... qui recouvre le sol. On notera aussi la présence d'un piège à l'extérieur de la cage. Il s'agit d'une dalle qui active l'ouverture d'un pan de mur, libérant une cellule géante.

Niveau -2 à -6 : les pièges

Ces 5 niveaux sont identiques. Il ont été construits dans le but principal de rejoindre la grotte dont l'ancêtre Yst propriétaire de la tour connaissait l'existence. L'existence de plusieurs étages séparés par des trappes à surtout permis de placer des pièges. Il n'y a pas de serrures, le bois est vieux et les planches peuvent être facilement détruites (mais si vous voulez faire bosser votre voleur, vous pouvez décider d'en mettre ! Pour ma part je pense qu'il souffrira assez à détecter et désamorcer les pièges). Voici la liste des différents pièges (on remarquera l'ordre croissant de dangerosité) :

Niveau -2 : déclenche une *boule de feu mineure* sur une personne très proche de la trappe.

Niveau -3 : déclenche une *boule de feu majeure* couvrant la moitié de la pièce.

Niveau -4 : on a ici une *rune de protection de l'empire Kundar*. Un torrent de lave brûle tout ce qui se trouve dans l'égae : la trappe, l'échelle pour monter, l'échelle pour descendre, les occupants.

Niveau -5 : cette fois, ce sont 5 dards empoisonnés qui toucheront chacun une cible (s'il y a assez de monde). Vous pouvez tirer le poison au D20 dans la table correspondante.

Niveau -6 : le célèbre *Claptor de Mazrok*. 5D6 de dégâts, triplés en cas d'échec critique.

Niveau -7 : la crypte

Il s'agit en fait d'une petite grotte, qui forme tout de même une pièce de taille correcte, en tout cas largement suffisante pour y placer un lourd sarcophage de pierre. Sans oublier deux gros coffres. Et une liche impressionnante (forcément, l'ancêtre était un magicien...). C'est simple, sitôt la trappe ouverte, la liche se précipitera en bas de l'échelle pour jeter des sorts offensifs sur le groupe, ou bien les attendra en préparant le terrain (protection sur elle-même, mur de feu...). Si elle est d'humeur taquine, elle peut se cacher derrière la paroi à côté du coffre de droite pour faire peur aux aventuriers une fois qu'ils seront arrivés en bas de l'échelle. En fait, elle peut même se rendre invisible. Cela peut être très intéressant de lâcher un gros sort de bourrin lorsque les aventuriers tout contents découvrent leur butin dûment mérité après tous ces pièges évités. Bon, j'arrête là, après on va dire que je suis un MJ sadique. Au fait, le médaillon de l'ancêtre Yst se trouve dans le sarcophage (le couvercle est lourd, il faudra un minimum de force pour le déplacer).

Du côté des récompenses, on peut placer quelques lingots de trhitil voire de bérylium dans un des coffres, et une belle arme dans l'autre. Les deux coffres sont de taille supérieure à la moyenne. Si un esprit tordu tente de s'en servir comme bateau... cela fonctionnera (mais 1 ou 2 dans chaque coffre, pas plus). Une fois occupés à faire les malins sur l'eau, les aventuriers se rendront compte qu'il y a un léger courant qui les pousse vers l'étroit couloir dans lequel continue le ruisseau. Ils peuvent tenter de revenir sur la berge, mais c'est vite assez profond pour se noyer si l'on ne sait pas nager. S'ils se laisser porter, le ruisseau les amènera à un affluent du fleuve Elibed, non loin de Nuvini.

Butin trouvé sur les ennemis :

C'est juste une idée bien sûr, faites-en ce que vous voulez.

Garde paladin : *Plastron en métal lourd, Epée à deux mains de bonne qualité, 2D20 PO.*

Kobold : une dague pourrie.

Apprenti sorcier : *Manuel de l'Invocateur Inconscient, 1D20 PO.*

Chef magicien : bâton de niveau 2 haut de gamme (du genre *Bourdon Aérien de Nolor*), *Robe du Batailleur Novice, Bague d'Economie de Torchaveth.*

Gorgauth : que dalle (hors trucs à dépecer ; lire l'*Encyclonebeuk*).

Cellule géante : rien du tout.

Globzoule : bah... non, toujours rien.

Liche impressionnante : bâton de niveau 3 (du genre *Romorfal 500*), *Bague de Puissance d'Akutruss.*



Un grand merci à **Pen of Chaos**. Scénario et dessins par Ganji Geru.

Pour toute question, n'hésitez pas : ganjigeru@gmail.com