

La crypte maudite

Cette aventure est une adaptation libre et épurée de l'histoire éponyme publiée sur www.co-drs.org par Superceval.

Un peu de contexte

Le village montagnard de Honne est en proie depuis plusieurs semaines à des raids fréquents orchestrés par une horde de gobelins. Les habitants ont fortifié la bourgade avec de nombreuses barricades de voies, des bottes de foin, et des charrues renversées. Cette attitude leur a permis de repousser de nombreuses incursions. Cependant, la dernière en date s'est conclue sur le kidnapping du prêtre Bokhil, représentant de l'ordre du temple.

Les Honnais avaient en parallèle demandés de l'aide aux ordres locaux, qui ont malheureusement répondu avec un temps de retard. C'est dans ce contexte que les PJ arrivent dans la ville, quelques heures à peine après le drame. Ils sont accueillis par Yan Iran, propulsé récemment chef du village pour son passé martial. Ce dernier leur apprend que les gobelins se sont installés dans l'ancienne basilique, à quelques kilomètres du village. Il enjoint les PJ de partir séant afin de sauver Bokhil.

L'ancienne basilique a été abandonnée longtemps auparavant lorsque les ancêtres de Honne ont condamné les mines de charbon de la Poudrey. Ces galeries exportaient dans le passé des richesses dans toutes la région. Cependant, les nains qui l'exploitaient ont découvert un portail démonique scellé, et ont donc décidé de condamner l'accès en écroulant l'entrée principale de la grotte. L'édifice religieux à la surface se situe à la verticale des grottes et a

donc été délaissé en même temps. Cette histoire est aujourd'hui oubliée de tous, et c'est la superstition qui empêche les locaux de retourner dans l'édifice. Cependant, il aurait été bien que la mémoire survive car un couloir, ouvrant sur les mines, existe toujours dans la crypte de la basilique.

Le nécromant Vres, maître de la horde peaux vertes, a découvert cette brèche et est descendue dans les entrailles de la terre avec la volonté d'ouvrir le portail afin de se venger des nains qui ont tués sa famille. Il compte utiliser les connaissances du prêtre Bokhil pour parfaire son incantation.

1. L'ancienne basilique

L'histoire débute alors que les PJ ont été orientés vers la basilique par Yan Iran. Vous pouvez présenter le contexte du village et des attaques, mais ne présentez pas l'ancienne basilique, ni la présence de Vres. Après quelques kilomètres de marche, les PJ arrivent à proximité de l'ancienne Basilique. Présenter leur le plan des environs et lisez ceci :

Le chemin débouche sur une grande clairière dégagée dans laquelle trône l'ancienne basilique. Cet édifice, sûrement splendide autrefois, ne dégage plus cette grandeur depuis que la nature a repris ses droits, laissant les herbes folles et la végétation recouvrir les murs et le toit. Un puit gît nonchalamment entre vous et la basilique. Vous apercevez également un muret proche de l'édifice. Sûrement la délimitation du cimetière.

Que faites-vous ?

En quelques mots...

Vous vous élancez sur les traces d'un prêtre nain kidnappé par un groupe de gobelins. Votre aventure vous permettra de visiter une basilique abandonnée et sa crypte, avant de vous entraîner dans les tréfonds de la mine de la Poudrey.

Fiche technique

TYPE • Fermé
PJ • Niveau 3
MJ • Tout niveau
Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★
AMBIANCE ★★
INTERACTION ★★
INVESTIGATION ★★



Compteur de pv ♥

G1 : □□□□

G2 : □□□□

G3 : □□□□

G4 : □□□□

C1 : □□□□□□

C2 : □□□□□□

C3 : □□□□□□

Le puits

Le trou sert aujourd'hui de poubelle et une odeur de pourriture s'en dégage fortement. Il n'y a rien de particulier à y faire.

La basilique

Si les PJ décident d'aller jusqu'à la basilique en coupant à travers la zone dégagée, ils seront repérés par les gobelins qui montent la garde au niveau du clocher. Cela aura des impacts par la suite.

Le cimetière

De nombreuses tombes entourent un mausolée richement décoré, trônant au centre du cimetière. La sépulture est fermée par une porte en fer verrouillée, qui, bien que piquée de rouille, reste solide. Les PJ peuvent l'ouvrir s'ils ont la clé, la crocheter avec un test de **DEX de difficulté 20** ou essayer de la détruire. Considérer la alors comme un monstre sans attaque et sans action, avec **DEF 7 et PV 20**. Si les PJ décident de forcer la porte, ils feront nécessairement du bruit, alertant les gobelins survivant du coin. Si les PJ n'ont pas déjà affronté ces créatures dans la basilique, ajoutez-les aux combats contre la porte à partir du 2ème tour.

La nef

La porte invisible est recouverte par un mur de liane. En le traversant, les PJ se rendent compte que l'une des portes est ouverte depuis que le lierre l'a dégonnée. En pénétrant, les PJ tombent nez à nez avec quatre gobelins. Si les gobelins ont repéré les PJ, ils les attendent de pied ferme. L'un à même déjà la main sur la poignée de la sacristie afin de libérer les chiens. Sinon ils sont surpris. Présenter alors le plan de la basilique en page 3 et procéder au combat.

La sacristie

La petite pièce sert depuis peu de chenille pour les chiens affamés de la horde. Si les PJ ne les ont pas affrontés dans la nef, ils les trouveront ici. Ils peuvent les battre, les nourrir ou les éviter. La pièce ne renferme aucun secret.

L'autel

Des pailles sont posées en travers du sol tout autour de l'autel sur lequel repose des restes de repas. Un **test de INT de difficulté 15** permet de découvrir les précieux effets des gobelins, une bourse de 5pa, une gemme d'une valeur de 10pa, et la clé de la crypte.

Gobelins

Bonus universel +0

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +1 CHA +1

DEF 14 PV 3 Init 14

Epée courte +3 DM 1d6

Arc court +3 DM 1D6

Tactique : Les gobelins surpris combattent à l'épée. Ils frappent le PJ le plus proche. S'ils sont préparés au combat, ils combattront à l'arc et libéreront les chiens dès le début du combat.

Moral : Lorsque 2 gobelins sont morts, les survivants tenteront d'ouvrir la porte de la sacristie

Chiens

FOR +1 DEX +1 CON +1*

INT -4 SAG +2* CHA -2

DEF 14 PV 5 Init 12

Morsure +2 DM 1d6+1

Tactique : Ils attaquent de préférence les cibles les plus faibles.

Moral : Combattent jusqu'à la mort ou qu'on les nourrisse.

Capacité spéciale :

Interchangeables : S'ils sont plus nombreux que la cible, ils obtiennent un +5 en DEF.

Semi-Orc-Elfe

Fruit du mélange surprenant des sangs ore et elfe, le « peau verte » qui vous fait face est certes physiquement moins impressionnant que ses congénères peaux vertes, mais il est bien plus charmant.

Bonus universel +1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

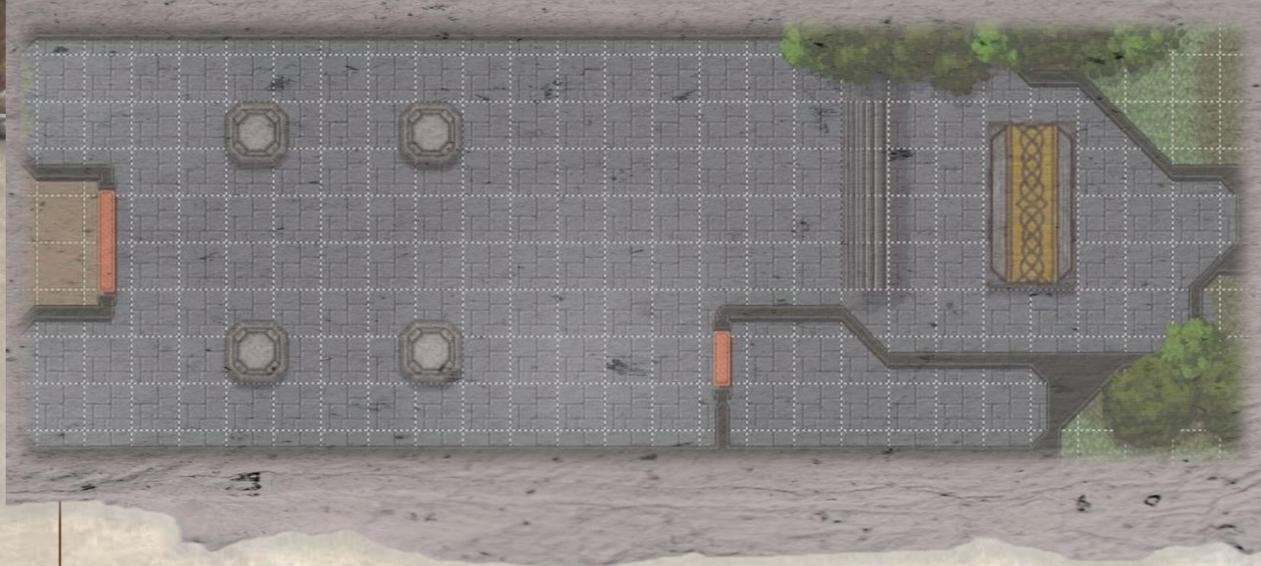
DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Epée longue +6 **DM** 1d8+5

Tactique : La créature proposera d'abord au PJ un concours d'énigme avant d'en venir aux mains.

Moral : Combat jusqu'à la mort

Capacité spéciale : *Imparable (L)* : test d'attaque avec 2d20. Sur 15-20, réussite auto et +1d6 DM.



2. La crypte

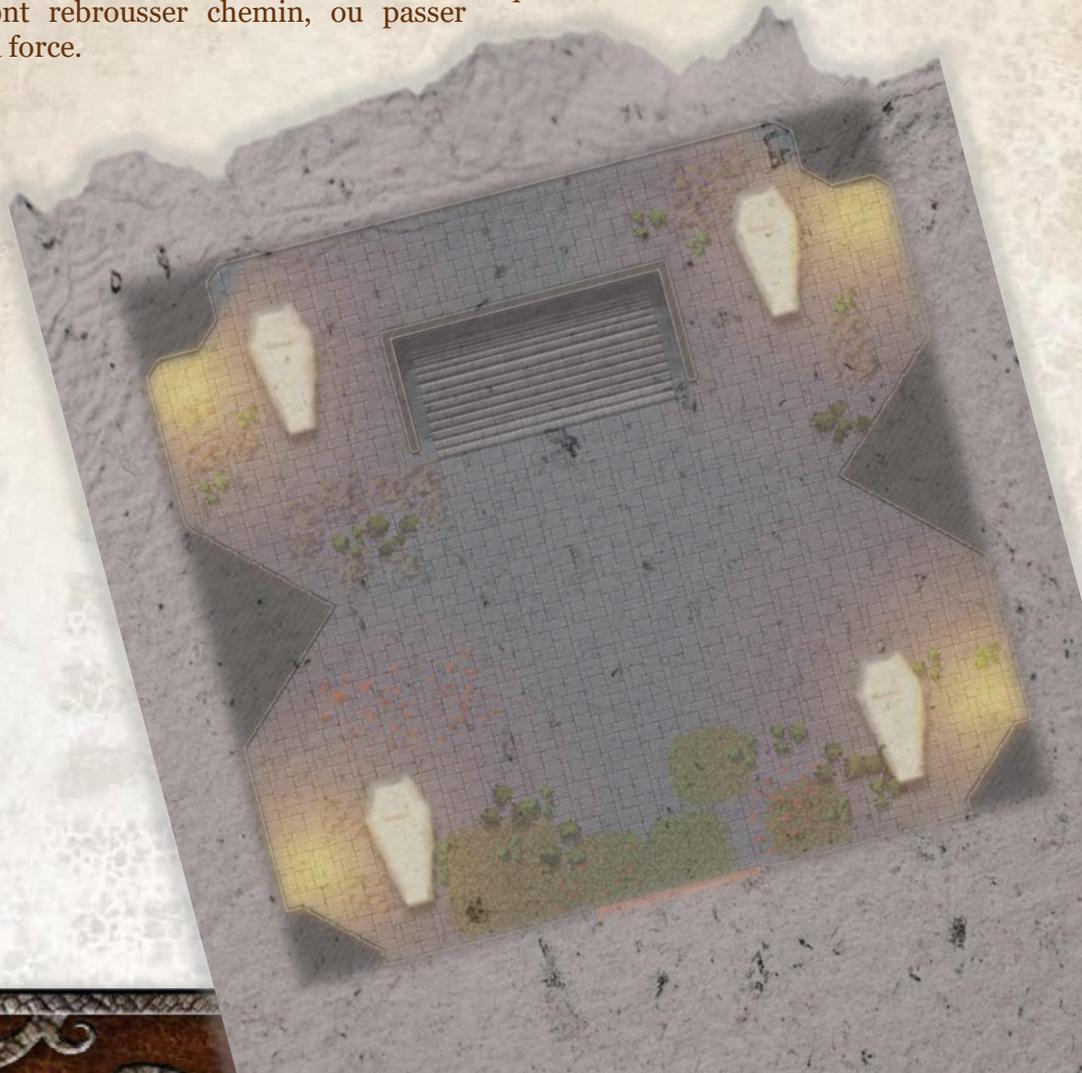
Alors que la porte grince sur ses gonds après que les PJ l'aient ouverte ou défoncée, une forte odeur d'humidité s'élève. Des escaliers au fond de la pièce s'enfoncent dans le sol. En les empruntant, les PJ sont agressées par une odeur atroce qui prend à la gorge. Ils finissent par déboucher sur une salle mal éclairée au centre de laquelle se trouve un bel orc aux traits légers. Ce dernier leur proposera un concours d'énigme en 3 étapes. Si les PJ réussissent, alors la créature les laisse passer. Sinon, ils devront rebrousser chemin, ou passer par la force.

Enigme 1 : Je ne peux pas marcher, j'ai pourtant un dos et quatre pieds. Qui suis-je ?

Enigme 2 : Je grandis sans être vivant. Je n'ai pas de poumon, mais j'ai besoin d'air pour vivre. L'eau, même si je n'ai pas de bouche, me tue, qui suis-je ?

Enigme 3 : Mon premier est bavard, mon deuxième oiseau, mon troisième café, et mon tout est un désert.

Une fois l'épreuve mental ou physique franchie, les PJ se rapproche du fond de la crypte et découvre un passage étroit qui ouvre sur les mines.



3. Les mines de la Poudrey

Vous entrez dans de larges galeries sombres, éclairé de façon éparse par des torches suspendues au mur. Le couloir s'enfonce sur quelques pas avant de tourner sur la droite et d'amener à un embranchement. En tendant l'oreille, vous entendez des voix devant vous, alors que le couloir sur votre gauche est sombre et silencieux.

L'entrepôt

Vous empruntez le couloir sombre sur votre gauche. Après quelques mètres vous arrivez dans un entrepôt. Des casques, des pioches et autres équipements de mineurs sont entreposés sur une grande étagère poussiéreuse au fond de la pièce. Des tonneaux et quelques matériaux de construction plus récent ont également été stockés dans cette pièce.

Que faites-vous ?

Si les PJ fouillent la pièce ils peuvent trouver un petit coffre, caché tout en haut de l'étagère derrière un casque rouillé. Cela nécessite un **test de INT de difficulté 15**. Un coup sec sur le coffre suffit à l'ouvrir, et les PJ y découvrent une bourse remplie de 10pa ainsi qu'une potion rougeâtre. Un **test d'INT de difficulté 20** permet de reconnaître l'odeur de la potion du combattant offrant +1DM pendant 5 tours.

Les gardes

En suivant le bruit des voix, vous découvrez 2 formes humanoïdes imposante en train de discuter bruyamment au milieu d'un croisement. Vous ne distinguez pas les mots, mais le ton laisse présager une dispute.

Que faites-vous ?

Si les PJ décident d'attendre, les formes se mettront à se battre, puis une seule se relèvera avant de partir. Sinon, ils devront affronter les deux orcs.

Vous voici de nouveau devant un choix. Le passage de gauche n'est pas éclairé, la ou celui de droite laisse paraître quelques torches. Aucun bruit ne parvient à vos oreilles. Peut-être êtes vous seuls.

Que faites-vous ?

Le stockage

Vous arrivez dans une vaste pièce au centre de laquelle gît une montagne de charbon.

Que faites-vous ?

Les PJ ne trouveront rien ici.

Les wagons

Vous avez surement fait le bon choix. La grotte s'éclaire de plus en plus, et vous apercevez même quelques colonnades sculptées qui entourent deux voies de rails. Cependant, 3 orcs se trouvent en leurs centres également. Ils vous aperçoivent au moment même où vous les voyez, et se déplace rapidement hors de vue derrière les poteaux.

Que faites-vous ?

Les PJ devraient logiquement affronter les orcs puis emprunter l'un des deux chariots positionnés sur les rails. Décrivez-leur le matériel.

Chaque voie possède un chariot garé au terminus. Ils sont rudimentaires et permettent à 4 personnes de monter. Ils sont pourvus d'un balancier en forme de double T en son centre. Ils circulent sur des rails de métal positionné au-dessus d'une tranchée d'environ 1,50m permettant surement l'entretien. Les 2 voies s'enfoncent dans de longues allées sombres qui ne présente aucune particularité l'une de l'autre.

Orcs

Bonus universel +0

FOR +3* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Epée longue +4 DM 1d8+3

Tactique :

Moral : Combattent jusqu'à la mort

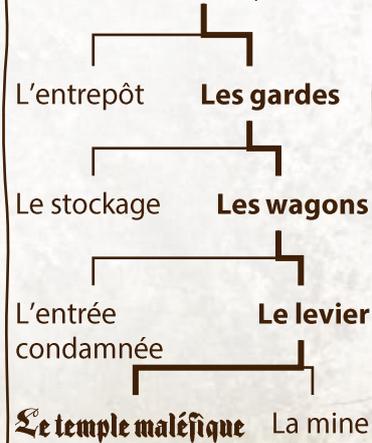
Compteur de pv ♥

01:

02:

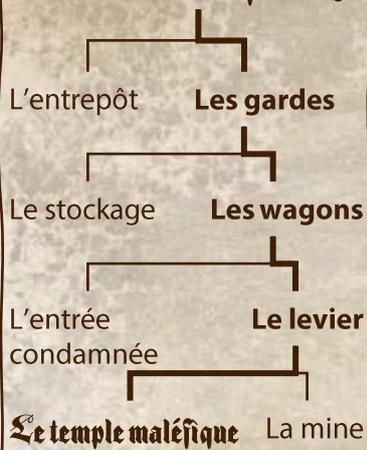
Carte structurelle

Les mines de la Poudrey



Carte structurelle

Les mines de la Poudrey



Les PJ devraient comprendre d'eux même qu'il suffit d'actionner le balancier qui sert de piston pour faire avancer le chariot, et devrait prendre la direction d'un des couloirs.

L'entrée condamnée

Vous empruntez la voie de gauche et vous enfoncez dans les ténèbres les plus obscures. Au bout d'un certain temps, le tunnel s'élargie, et vous vous arrêtez dans un grand choc. Vous êtes au bout des rails. La pièce est richement décorée de motif sculpté à même la roche. C'est la plus belle pièce que vous avez visitée depuis longtemps. Malheureusement, le mur qui devait être les plus beau est écroulé.

Que faites-vous ?

Il n'y a rien à découvrir dans cette pièce.

Le levier

Vous empruntez la voie de droite et arrivez à un embranchement de rails. Le chemin actuel tourne à droite, mais un levier sur votre gauche permet de ramener les rails tout droit.

Que faites-vous ?

Si les PJ souhaitent changer la direction des rails en roulant, il leur faudra réussir un **test de DEX de difficulté 15**. Sinon, une poussé simple a l'arrêt fonctionne également.

La mine

En continuant à droite, vous passez devant d'ancien tonneau d'eau, surélever et muni d'un mécanisme complexe.

Que faites-vous ?

Si les PJ décident de l'étudier, ils trouvent une poigné dont ils ne comprennent pas l'utilité. En tirant dessus, ils déclenchent le système d'ouverture de l'eau permettant le nettoyage des chariots. Un PJ se trouvant toujours sur le chariot devra dès lors résister au froid de la mine en étant trempé.

En continuant sur les rails sans s'arrêter, les PJ arriveront à la mine. Des couloirs supportés par des poutres de bois s'enfoncent à perte de vue dans les profondeurs du monde. Il n'y a rien à trouvé ici.



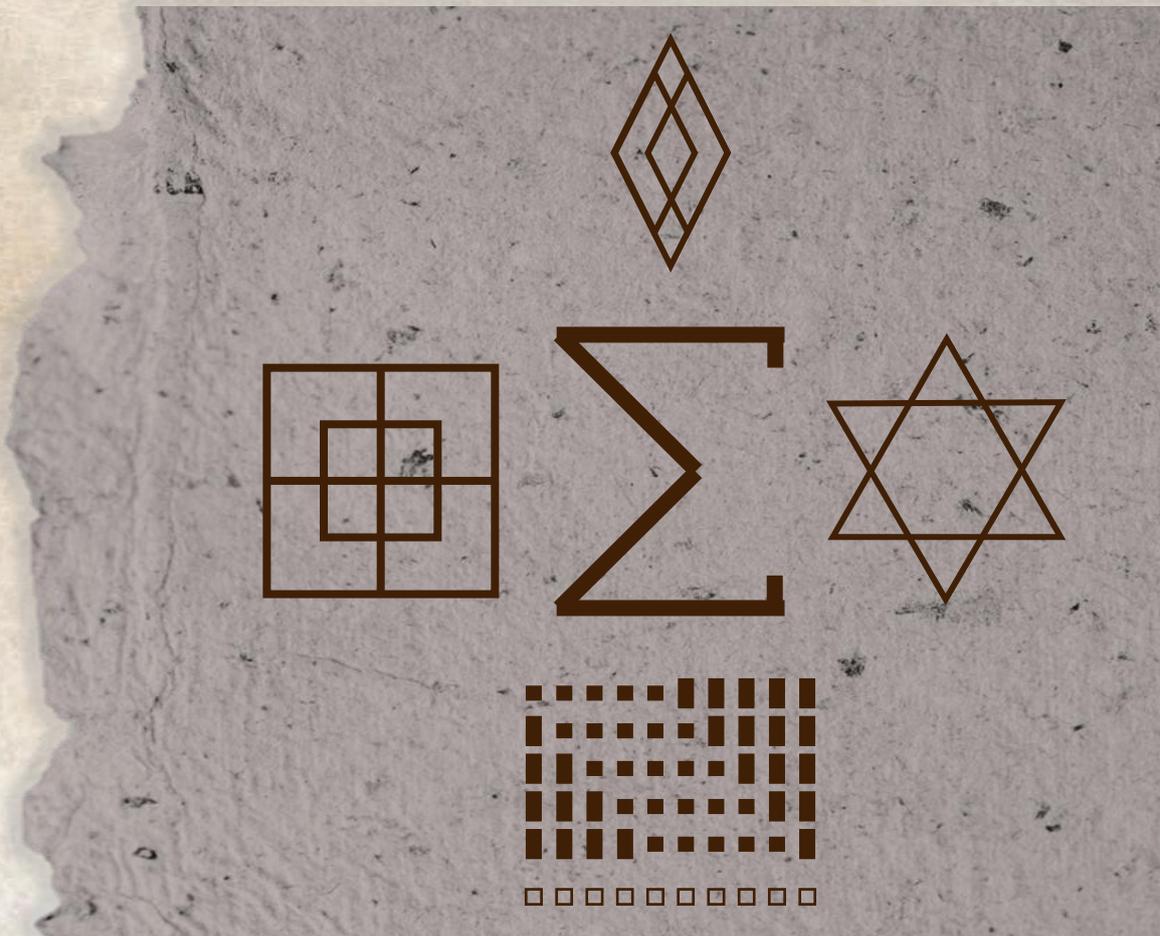
4. Le temple maléfique

L'entrée du temple maléfique

Vous avez poussé le levier pour continuer tout droit et apercevez désormais une lumière. Les rails se resserrent légèrement faisant freiner votre véhicule juste à l'entrée d'un couloir. Vous vous trouvez devant une grande porte sculptée à côté de laquelle sont gravé d'étranges symboles.

Que faites-vous ?

Présentez aux PJ les symboles ci-dessous. Le symbole central signifie qu'il est nécessaire de faire une somme. On peut compter 10 carrés dans la forme de gauche, 6 losanges dans celle du haut, et 8 triangles à droite. La somme fait donc 24. Les symboles du bas correspondent aux chiffres de 0 à 9 en morse. Les PJ doivent donc toucher les colonnes du 2 et du 4 en même temps pour que la porte s'ouvre lentement dans un silence gracieux. Les PJ peuvent également forcer la porte avec un **test de FOR de difficulté 10** qui s'ouvrira alors dans un vacarme assourdissant.



Le temple maléfique

Vous pénétrez dans la pièce à la suite de la porte et découvrez 4 peaux vertes positionnés en arc de cercle. En leur centre se trouve un chaman goblin positionné au-dessus du corps d'un prêtre nain. Le mur du fond est une sculpture en arche, représentant des démons sortant d'un portail. Le Goblin est enfermé derrière un mur intangible, transparent et verdâtre. Vous remarquez cette même couleur au niveau du médaillon porté au coup d'un orc.

Vous achevez là vos réflexions afin de ramener votre regard sur la carrure du 2^{ème} orcs présent dans la pièce. Une brute épaisse, haute comme aucune autre bête, et dont les muscles saillants semblent pouvoir concurrencer la puissance d'un taureau. Les 2 autres créatures sont des gobelins.

Que faites-vous ?

Les PJ devraient attaquer les orcs afin de libérer Bokhil. S'ils ont ouvert la porte discrètement, donner leur l'avantage de la discrétion. Sinon, les orcs lancent le combat.

Chef Orc

Bonus universel +0

FOR +0 **DEX** +4* **CON** +0
INT +0 **SAG** +1 **CHA** +1

DEF 14 **PV** 3 **Init** 14

Couteau +0 **DM** 1d4+2
de lancer +0 **DM** 1d4+2

Tactique : Les gobelins lanceront leurs couteaux sur le PJ avec le moins de PV. Si on les engage au contact ils en sortiront en sauteront sur leur cible précédente.

Moral : Les gobelins fuient dès que le chaman est libéré.

Brute Orc

Bonus universel +1

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0*

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Tactique : La brute tuera en priorité les gobelins qui tentent de fuir. Sinon, il attaquera le PJ avec le plus de force et le plus d'armure.

Moral : Combat jusqu'à la mort

Capacité spéciale :
Imparable (L) : test d'attaque avec 2d20. Sur 15-20, réussite auto et +1d6 DM.

Gobelins

Bonus universel +0

FOR +3* **DEX** +0 **CON** +3
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 17 **PV** 35 **Init** 10

Épée longue +6 **DM** 1d8+5

Tactique : Le chef essaiera de tuer les PJ avec le moins de PV. Il se rapprochera d'eux le plus vite possible mais ne se dégagera pas d'un combat dans lequel il est engagé.

Les PJ peuvent tenter de détruire le médaillon avec une attaque critique (20 naturel ou >30). En cas de réussite, le chef meurt sur le coup. Ils peuvent également jeter le médaillon dans le feu. La magie défensive sera alors redirigée autour du médaillon laissant libre accès au chaman.

Moral : Combat jusqu'à la mort

Chaman

Protéger derrière un bouclier magique, le chaman est inaccessible. Il tire son pouvoir du médaillon porté par le chef orc qui a souhaité garder le médaillon par peur que le chaman ne fuie avec.

Bonus universel +1

FOR +0 **DEX** +0 **CON** +0
INT +3* **SAG** +2* **CHA** +2

DEF 13 **PV** 19 **Init** 10

Bâton +4 **DM** 1d6+1
Attaque Magique (L) +7
DM 3d6

Tactique : Le chaman continue son rituel tant que le médaillon est intact. Au bout de 5 tours, le portail brille. Au bout de 10, les PJ commencent à voir des formes de l'autre côté. A 15 tours, les créatures passent et seule la fuite permettra aux PJ de survivre. Une fois le médaillon détruit, le chaman se maintient à distance pour tenter de tuer ses adversaires en commençant par les plus faibles.

Moral : Combat jusqu'à la mort

Capacité spéciale :
Vampirisation (L) : attaque magique qui vole 1d6 DM. Regagne [1d6+3]PV si une cible meurt à moins de 20m.

3. Conclusion

En sauvant Bokhil, les PJ sauvent la région et découvrent le fin mot de l'histoire. Lisez-leur ceci.

Le nain semble émerger lentement de sa transe avant de vous regarder. « Ha ! Enfin des visages amicaux ! » Il parcourt la salle du regard, semblant compter les corps, et pose finalement son regard sur l'arche sculptée. « Merci, je suppose que je vous dois la vie, tout comme les habitants de Honne ? Je pense que je vous dois aussi des explications. Vous voici devant la porte maudite de Bérégonde. Un passage entre notre plan et celui des démons. Une incantation et un sacrifice permettent de l'ouvrir afin de déverser sur notre monde une calamité. Nos ancêtres l'ont découverte en creusant du charbon. Nous ne savons pas qui la construite, et nous n'arrivons pas à la détruire. Les sages de l'époque ont condamné l'accès tout en laissant un passage dérobé par la crypte afin de pouvoir contrôler cet endroit. Les habitants de Honne ont depuis longtemps oubliée cette histoire, et seuls les prêtres du temple ont désormais la charge de se leurrer de ce secret. Le nécromant Vres qui m'avait capturé semblait vouloir ouvrir le passage. J'ai cru entendre qu'il voulait se venger d'une bataille entre les nains et les peaux-vertes. Je ne sais pas trop de quoi il s'agissait, mais je ne suis pas complètement surpris. Nous avons eu pas mal de déboire avec eux cette dernière décennie. En tout cas merci pour votre aide. Je vous invite à fêter ma libération au village. »

Récompense

Au cours du repas de fête vous pouvez offrir une récompense aux PJ pouvant s'élever jusqu'à [nombre de PJ]x100PO.