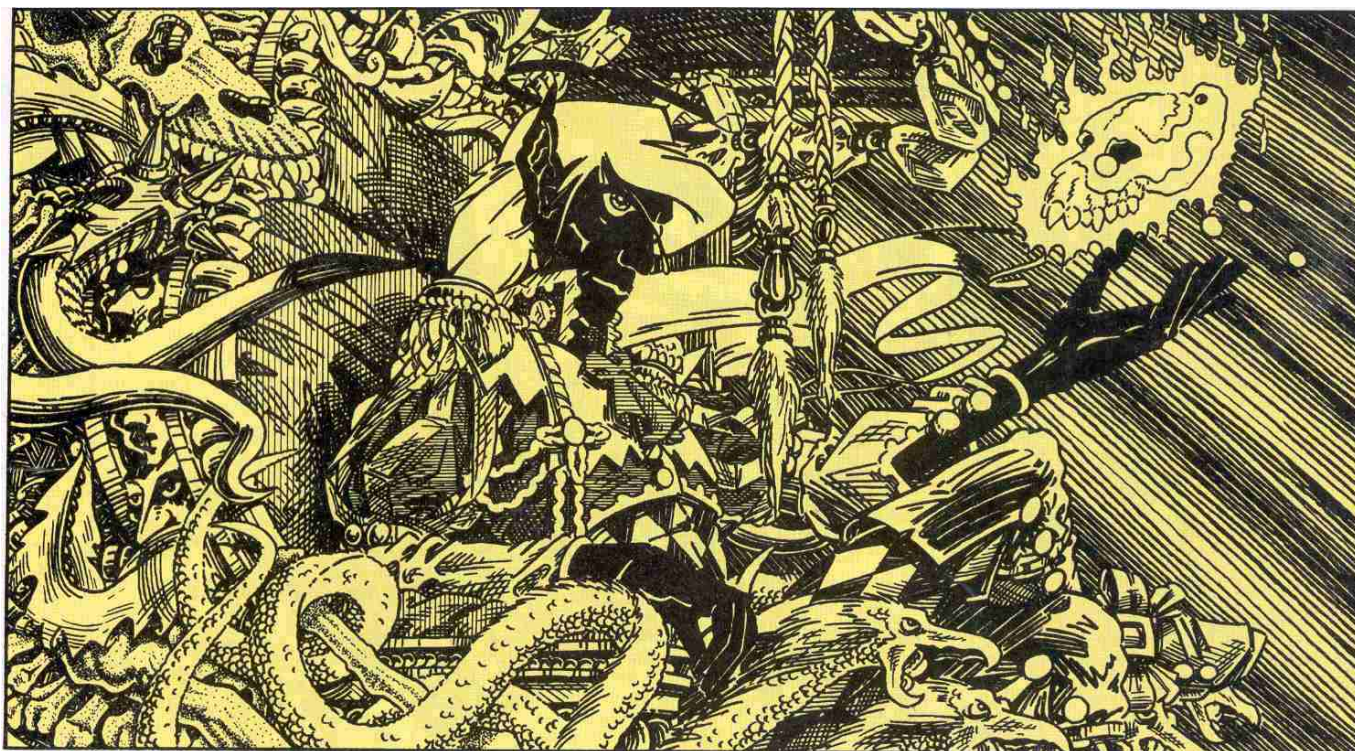




Le suppôt de Satan

Cette aventure est prévue pour un petit groupe de héros de niveau 5 environ



Présentation

Lithon (prononcez "Lizhonn") est un elfe qu'une passion démesurée pour la magie et le pouvoir a conduit jusqu'aux dernières limites de la nécromancie. Sans même s'en apercevoir, il a perdu son âme au cours de sa quête de puissance. Depuis, il est maudit et demeure dans un manoir qui n'apparaît qu'à la nuit tombée et se dématérialise dès l'aube. Voilà presque un an, que chaque nuit, il envoie ses troupes démoniaques ravager la région. Les héros doivent découvrir l'unique moyen existant qui permette d'empêcher Lithon de nuire. Mais ce ne sera pas une tâche facile...

Dans la vallée maudite

Le hameau d'Astrigal

Quelque chose n'est pas normal ici! C'est la réflexion que peuvent se faire les personnages alors qu'ils traversent une grande vallée boisée. En effet, les chants d'oiseaux sont rares et résonnent tristement au milieu des chênes centenaires et moussus. Une grande mélancolie semble régner sur tous les environs. Alors que l'après-midi est bien avancée, les voyageurs aperçoivent au loin quelques maisons de bois blotties au bord d'un ruisseau : Astrigal. Hameau minuscule perdu au cœur de la forêt, Astrigal n'accueille pas souvent des visiteurs. Ce village en miniature comprend :

1) La maison d'Olias, le maître d'Astrigal. Un guerrier chasseur qui a pris sa retraite ici et vit avec sa femme Donia et ses deux filles, Solemnis (16 ans et romantique) et Marinale (14 ans, joueuse et insupportable). Olias a, pour sa part, une cinquantaine d'années. Il est encore très solide et son visage barbu a une expression inflexible. Traitez-le comme un guerrier de niveau 3.

2) L'auberge du Hibou Farceur, tenue par un grand gaillard chauve aux impressionnantes moustaches. Il s'appelle Nedig et déteste, par principe, les étrangers ce qui ne l'a pas empêché de devenir aubergiste. Il peut accueillir les héros au tarif habituel, mais il se refuse à toute conversation avec eux.

3) La maison d'Elianis. Cette jeune et jolie jeune femme (23 ans) n'a plus toute sa raison depuis que son époux est parti affronter la malédiction de la forêt et n'est pas revenu, il y a de cela 6 mois. Elle pleurniche à longueur de journée et appelle sans arrêt Ogden, son mari.

4) La maison de Semestril. Cet elfe est incroyablement âgé, même pour un elfe. Selon toute vraisemblance, ce n'est pas lui qui est venu habiter Astrigal, mais le hameau qui s'est installé auprès de sa cabane. Semestril est complètement gâteux et passe son temps à faire des blagues stupides et à raconter des mensonges (il adore dire n'importe quoi !).

5) La maison d'Alun. Ce gros chasseur d'une trentaine d'années a fait de sa lâcheté sa "vertu" principale. Entièrement soumis à Valdulia, sa mégère de femme, il refuse de se battre et a à peine le courage d'aller relever, de temps à autre, les collets qu'il a posé dans les buissons des abords d'Astrigal.

6), 7) et 8) Des ruines de maisons abandonnées par leurs habitants qui furent effrayés par les visites nocturnes des troupes de Lithon (voir plus loin).

Une nuit mouvementée

Installés confortablement à l'auberge du Hibou Farceur, les héros remarquent un détail curieux : toutes les fenêtres de l'auberge (ainsi que celles des autres maisons, sont munies de barreaux et de volets épais. Evidemment, les portes sont également équipées de verrous impressionnants.

A peine le soleil s'est-il couché, que Nedig se précipite pour fermer hermétiquement portes et fenêtres. D'un ton bourru, il met en garde les "étrangers" contre les dangers nocturnes, sans préciser de quels "dangers" il peut s'agir. Aux heures les plus sombres de la nuit, les personnages qui réussissent une épreuve en Intelligence, sont réveillés par un bruit de cavalcade provenant de la forêt alentours. S'ils désirent aller voir de quoi il s'agit, il leur faudra tout

d'abord mettre Nedig hors d'état d'agir. Car, si l'aubergiste est complètement terrifié, il refuse d'expliquer les bruits du dehors et ne voit certes pas d'un bon œil que des "imbéciles d'étrangers" ouvrent la porte de son auberge chérie... A l'extérieur, il est possible de deviner, à la lueur blafarde d'un mince croissant de lune, une

troupe d'une trentaine de cavaliers qui se faufile dans la forêt et se dirige vers le nord. Unique indice concernant leur identité . une épouvantable odeur de putréfaction règne dans l'air ambiant.

les cavaliers de Lithon (ce sont eux) n'attaqueront pas le hameau, mais si un ou plusieurs personnages décident de les suivre, deux d'entre-eux resteront en arrière garde (ils voient très bien dans la pénombre !) et engageront le combat. Dans ce cas, utilisez les caractéristiques données pour les cavaliers dans l'annexe "Rencontres dans la forêt".

Les aveux d'Olias

Au petit matin, Olias, qui semble ne pas avoir passé une nuit très reposante, vient trouver les héros à l'auberge. l'air gêné, il s'excuse de ne pas les avoir avertis plus tôt de la malédiction qui règne sur la forêt. De ses déclarations, il ressort que depuis près d'un an, des groupes de cavaliers fantomatiques hantent la région. Il leur arrive parfois de s'attaquer au village, mais ils l'ont toujours fait sans conviction, ce qui explique qu'Astrigal existe encore. Ces cavaliers semblent venir de quelque part au nord et ne sévir que la nuit, car personne ne les a jamais aperçus au grand jour. Plusieurs aventuriers se sont risqués à essayer de comprendre leur mystère, mais personne n'est jamais revenu. Pour Olias, il ne peut s'agir que de créatures du Dieu Sans Nom, la terrible divinité maléfique (pour plus d'informations, voir l'Extension au Jeu d'Aventure). Après son exposé, il supplie les héros d'accepter une mission simple, mais périlleuse: découvrir ce qui se cache derrière les cavaliers de la nuit. Dès que les personnages ont accepté, il leur conseille de rendre une petite visite à Zinnlath, la sorcière qui vit dans les bois au Nord-Est du village; comme la force brute n'a pas amené beaucoup de résultats jusqu'à présent, peut-être que la magie sera plus efficace...

Chez la sorcière

Zinnlath est une femme d'âge moyen, qui dut un jour être d'une grande beauté. Elle vit dans une cahute de branchages perdue au plus profond de la forêt. Elle accueille les héros de façon très affable et les invite à entrer dans sa modeste demeure. Quand ils ont expliqué la raison de leur visite, Zinnlath se renfrogne un peu (elle a jadis été chassée d'Astrigal par Olias, et n'est pas très encline à les aider). Mais bientôt, elle se saisit d'un petit livre à la couverture en cuir ouvragé et commence à lire :

"Un jour viendra où l'Etre Pourpre offrira son âme à Celui qui ne peut être nommé. Ce jour-là, l'Aventure toute entière sera en danger. S'en trouvera-t-il, des audacieux, assez courageux pour aller jusqu'à mon dernier repos avec la bague sacrée et découvrir le remède qui permet de vaincre le Damné. A eux, je dis :

Quand la bague à mon doigt sera

Quand la lumière de mes yeux brillera

La cachette se révélera.

Mais qu'ils sachent aussi, que l'Etre Pourpre n'existe que la nuit, et que ses troupes ne s'animent qu'à minuit.

Attention, il est immortel ! Mais mon emblème le rendra vulnérable."

Après avoir lu cet extrait des mémoires d'Astirn, un grand devin des temps passés, Zinnlath se déclare prête à aider les héros, s'ils acceptent, en échange, de lui ramener la tête de ce mystérieux "Etre Pourpre".

Si ses exigences sont acceptées, elle fouille un instant dans un vieux coffre, dont elle sort tout un attirail étrange (têtes momifiées - sa passion ! - bocaux, parchemins, etc...). Soudain, elle pousse un cri triomphal et brandit un anneau ouvragé orné d'un petit diamant à la forme bizarre (50 pièces d'or) : la bague sacrée !

Ensuite, elle indique aux héros que la tombe d'Astirn est censée se trouver au cœur de la Clairière aux Saules qui se trouve plus à l'ouest dans la forêt.

Enfin, elle prend congé d'eux, non sans leur avoir souhaité bonne chance. Ils en auront besoin...

La tombe du devin

La Clairière aux Saules est une petite étendue d'herbes folles entourées exclusivement de saules pleureurs. De cet endroit émane une impression de recueillement et de quiétude. Au centre de la Clairière, se dresse un menhir moussu et couvert de bas reliefs à demi-effacés. Il faut le renverser pour découvrir le passage étroit qui descend jusqu'à la dernière demeure d'Astirn.

1) Ce petit boyau est extrêmement glissant et humide. Un personnage qui l'emprunte doit réussir une épreuve + 2 en Adresse pour ne pas tomber et perdre. 2d d'Energie Vitale.

2) La tombe est constituée d'une salle sphérique taillée dans le roc. Le centre de cette salle est occupé par un sarcophage de marbre surmonté d'un gisant reproduisant l'apparence du devin au temps de sa grandeur (il ne contient que quelques ossements et une jolie dague en argent ouvragée d'une valeur de 20 pièces d'or). Contre la paroi de pierre, il y a une grande statue de femme dont les bras sont tendus devant elle. Son visage présente de nombreuses similitudes avec celui du gisant.

Note. cette statue représente la déesse Hésinde, divinité des arts, des sciences et de la magie. C'est à elle que fait référence le texte lu par la sorcière. Il est possible de glisser la bague sacrée à l'index de sa main droite. Si, ensuite, on place une source de lumière dans sa tête (elle est creuse), un faisceau lumineux jaillit de ses yeux (en cristal de roche) passe au travers de la pierre de la bague et va éclairer un coin de la caverne. Si l'on creuse à l'endroit désigné par la lumière, on découvre un petit coffre en bronze contenant une étrange amulette représentant un serpent enroulé sur lui-même.

Attention! la tombe est gardée par un énorme Serpent-Bélier (il frappe avec sa tête cornue). Il est possible d'éviter le combat si on lui explique la raison de la profanation de la tombe du vieux devin, car il n'est là que pour protéger la dépouille de ce dernier. Sinon, il faut le combattre.

Le Serpent-Bélier : CO : 20, EV : 30, PR : 4, AT : 12, PRD : 6, PI : 2D, Classe de Monstre: 40.

Après avoir découverte l'amulette, les personnages n'ont plus qu'une chose à faire. partir à la recherche de celui que l'on appelle l'Etre Pourpre.

Le manoir du démon.

Sur la piste

Seule indication concernant le lieu de résidence de l'Etre Pourpre : les troupes nocturnes semblent venir du nord. Les héros peuvent donc chercher dans cette direction. Si l'un d'entre eux réussit une épreuve d'Intelligence + 4, il réussira à repérer suffisamment de traces des cavaliers pour se faire une idée exacte de leur destination. Sinon, les personnages doivent attendre la nuit et essayer de suivre les sbires de Lithon. Ce qui peut être dangereux: ils ont une chance sur deux de se faire repérer !

En approchant de l'endroit où se trouve le château de l'elfe damné, les personnages constatent que les arbres sont de plus en plus dénudés et que l'herbe jaunit à mesure de leur progression. Aux abords immédiats du manoir, la forêt offre un spectacle de mort et de désolation (arbres calcinés, herbe réduite en cendres).

Castel Lithon

Note: ce petit château n'existe que la nuit. Il apparaît quand le soleil disparaît de l'horizon et se désagrège quand il lance son premier rayon matinal.

le manoir de Lithon est fait d'une pierre noire et brillante qui ressemble à de l'obsidienne. Il se trouve au pied d'une grande falaise, au cœur d'une clairière au sol couvert de poussière grise.

Plusieurs options s'offrent aux joueurs pour rencontrer Lithon :

- Ils peuvent essayer une opération commando et tenter de s'introduire dans le manoir sans se faire repérer par les "sentinelles" que l'on voit sur les remparts. En fait, ces sentinelles sont des statues inoffensives et l'opération est vouée à l'échec car Lithon "sait" tout ce qui se passe dans sa demeure.

- ils peuvent se présenter à l'entrée comme de simples visiteurs.

Quoiqu'il en soit, il faut savoir que jusqu'à minuit, les troupes de l'elfe restent inertes, comme mortes (ce qui est le cas, en réalité). Passée cette heure, elles s'animent et obéissent aux ordres de Lithon en allant écumer la forêt. Dans tous les cas, les personnages sont accueillis par Kerg, le sénéchal de Lithon qui les conduit dans la grande salle du donjon et les invite à s'asseoir à la table d'honneur où leur est servi un grand festin (sanglier, chevreuil, etc)... empoisonné, bien sûr. Arrangez-vous pour que les personnages soient contraints de s'asseoir à la table du banquet. Puis, après quelques minutes, laissez Lithon faire son apparition accompagné de son lieutenant, le nain Burg. le maître des lieux s'installe alors sur son trône de porphyre vert et commence à discuter avec ses "invités". Si l'un des héros profite de cet instant pour brandir l'amulette trouvée dans le tombeau d'Astirn le devin, Lithon pousse un cri terrible et se précipite dans la cheminée où un passage secret lui permet d'accéder au temple souterrain. Ce passage ne peut être utilisé qu'une fois, aussi les joueurs devront-ils trouver une autre voie d'accès

aux sous-sols secrets. Lors de la fuite de Lithon, Kerg et Burg se précipitent pour couvrir leur maître. ils combattent jusqu'à la mort...

Détails du manoir

1) Le pont-levis. Il est en pierre et reste baissé en permanence.

2) La cour intérieure pavée.

3) Les écuries. Elles contiennent une quarantaine de montures qui ressemblent à des chevaux noirs, mais dont les dents sont aiguisées comme des crocs. Elles n'attaquent jamais, mais elles peuvent à l'occasion se montrer menaçantes.

4) La grande salle du donjon. Dix chevaliers en armures noires décorées d'ossements, heaumes baissés, montent la garde de chaque côté de cette pièce (ce sont les "troupes" de Lithon ; avant minuit, elles ne peuvent rien faire. Après minuit, l'elfe les envoie en mission). Une grande table est dressée au centre de la pièce, au fond devant une cheminée monumentale où ne brûle aucun feu, se dresse un trône de porphyre vert.

5) Les cachots. Ils sont situés sous la grande salle. Si les héros sondent le sol, ils trouvent une trappe donnant sur les souterrains (la trappe est en *a*). Ces prisons sont sales et puantes. Le sol est dallé, couvert de paille. Les cellules sont fermées et les clés se trouvent sur Kerg.

Note: les autres salles du château ne sont pas détaillées, parce qu'elles sont vides. Vous pouvez très bien les "garnir", si vous le désirez.

Le temple souterrain

La trappe des cachots s'ouvre sur un escalier étroit qui s'enfonce dans la terre et mène à la première salle du temple souterrain

1) Cette salle est nue et ne contient qu'une gigantesque statue haute de quatre mètres, qui tient dans la main droite une épée à deux mains (PI : 1 D + 6) et dans la main gauche une francisque (1 D + 4). Dès qu'un aventurier s'approche à moins de deux mètres d'elle, elle s'anime et frappe *toujours* la première en début d'assaut avec le bras droit, et toujours la dernière avec son bras gauche. Une fois vaincue, cette statue (qui représente un homme sans visage) tombe au sol et éclate en morceaux révélant une grande épée noire.

Cette dernière a les mêmes caractéristiques qu'une épée à deux mains normale, mais elle cause des dommages doubles sur les démons (comme celui qui se trouve en 3).

La statue. CO : ?, EV : 30, PR : 3, AT : 10, PRD : 8 (elle peut parer avec chaque arme), PI : voir plus haut. Classe de Monstre : 50.

2) Les murs de cette salle sont couverts de dessins représentant des hommes aux visages déformés et à la peau bleuie (des noyés !). Au centre de la pièce, il y a un bassin rectangulaire rempli d'eau. Il faut plonger au fond de ce bassin pour trouver le passage menant jusqu'au puits en 3. Malheureusement, l'eau est habitée par 5 piranhas.

Les piranhas. CO : 15, EV : 2, PR : 0, AT : 10. PRD : 0, PI : 1D, Classe de monstre : 3. (Ces caractéristiques sont valables pour chaque piranha, bien sûr).

Une fois les poissons carnivores tués, plonger dans l'eau et atteindre le puits en 3, ne pose plus aucun problème...

3) Le sol de cette pièce est jonché de débris humains. Un puits communiquant avec le bassin en 2 se trouve au sud de la salle. Une porte donnant sur le passage secret de la grande salle du donjon s'ouvre au nord. Au milieu de la pièce, un pentacle a été dessiné sur le sol. Quand débarquent nos héros, Lithon est devant ce pentacle en train d'invoquer un démon qui a déjà commencé à apparaître. Heureusement, l'intervention des personnages l'empêche de gagner toute sa puissance.

Le démon. CO : 12, PR : 5, EV : 20, AT : 12, PRD : 11, PI : 2D + 6 (il frappe avec ses mains enflammées !), Classe de Monstre : 45. Le démon a l'apparence d'un grand squelette aux yeux de braise enroulé dans un manteau noir. Il est encore à moitié translucide, car il ne s'est pas totalement matérialisé.

Une fois son démon vaincu, Lithon, mort de terreur, se battra jusqu'à la mort avec sa dague d'apparat.

Note: si les règles concernant la création des démons ne sont pas exactement les mêmes dans cette aventure que ce qui est expliqué dans l'Extension aux Règles, ne vous inquiétez pas : Lithon a vraiment des pouvoirs étonnants.

Rencontres dans la forêt

Chaque fois que les personnages effectuent un déplacement dans la forêt (ex: d'Astrigal à la cahute de la sorcière) et chaque fois qu'ils passent plus de trois heures dans cette forêt, effectuez un jet de dé (à six faces).

Dé Rencontre

1 Ours des cavernes. CO : 12, EV : 50, PR : 2, AT : 8, PRD : 7, PI : 2D.

2 4 loups. CO : 9, EV : 15, PR : 2, AT : 9, PRD : 4, PI : 1D+1.

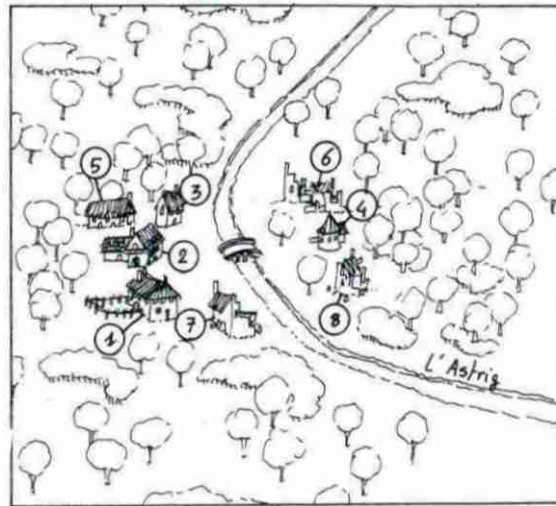
3 Pas de rencontre.

4 3 sangliers. CO : 15, EV : 20, PR : 3, AT : 8, PRD : 4, PI : 1D + 2.

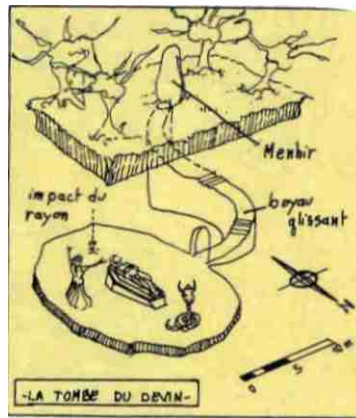
5,6 Pas de rencontre.

7,8,9 1 D Cavaliers de Lithon. CO : 15, EV : 30, PR : 6, AT : 12, PRD : 8, PI : 1D+4.

Note : la nuit, entre minuit et l'aube, ajoutez 3 au résultat du dé.



-LE HAMEAU D'ASTRIGAL-



-LA TOMBE DU DEVIN-

