

LES CRYPTES DE KELEMVOR

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 4



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), portation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; poses; concepts; themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE

Scénario original : Thomas Foss et Scott Fitzgerald Gray

Traduction : boblebuter

Relecture : Elmore et blueace

Version du 29/04/2022.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org



LES CRYPTES DE KELEMVOR

CONTEXTE

Au cœur des marais du Feu-follet d'argent, entre la Grande route et Phandaline, se trouve un grand cimetière connu sous le nom des Contrebas d'ébène. De nombreuses générations de gens du cru y ont été enterrés, que ce soit dans des tertres, des cryptes ou des tombes. Les villageois de Creux-lugubre ont veillé sur ces terres pendant des années, chaque génération transmettant le flambeau à ses enfants. Sous leurs yeux attentifs, les Contrebas d'ébène ont connu la paix.

Mais une nuit, cette paix fut brisée à jamais. Que ce soit dû à une erreur des veilleurs de Creux-lugubre ou à quelque puissance inconnue, les morts se sont relevés en masse de leur tombe et ont attaqué le village, massacrant tous ceux qui s'y trouvaient. Les rares chanceux qui parvinrent à s'échapper racontent qu'une magie noire transformait en morts-vivants les habitants dès qu'ils perdaient la vie.

Le seul rayon d'espoir qui subsiste dans les Contrebas d'ébène est un temple-forteresse délabré du dieu Kelemvor, littéralement un mur séparant le village, à présent marécageux, des grands tertres du cimetière. Ici, les prêtres de Kelemvor enterreront encore les morts, s'assurant qu'ils ne puissent pas se relever. Beaucoup de guides funestes, de clercs et de paladins servant le dieu des morts ont perdu la vie en tentant de restaurer l'équilibre aux Contrebas d'ébène. Étant de moins en moins nombreux chaque jour, ils ont lancé un appel à l'aide à travers tout Faerûn.

AU MD

Kelemvor, le dieu des morts, est décrit en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

À la fin de l'aventure, les personnages pourront interagir avec un autre groupe d'aventuriers, une compagnie connue sous le nom des Pilleurs de tombeaux.

ACCROCHES D'AVENTURE

Les personnages sont approchés par une acolyte de Kelemvor demandant de l'aide pour son temple. Un paiement comptant de 20 pièces d'or est offert à chacun, en plus de la nourriture et de l'équipement nécessaire pour voyager jusqu'aux Contrebas d'ébène, et la promesse d'être enterré là-bas si les choses tournaient mal. Mais ce qui peut attirer le plus les aventuriers, c'est la promesse de pouvoir conserver toutes gemmes, objets magiques ou trésors découverts dans les cryptes, les morts n'ayant plus besoin de telles offrandes.

INTRODUCTION

Alors que vous pénétrez par l'entrée ouest du temple en ruine de Kelemvor, vous ressentez une étrange vague de chaleur parcourir tout votre corps.

Tout clerc ou paladin du groupe se rend compte que les personnages viennent de passer au travers d'une sorte de barrière de protection.

Le temple est petit, et des pans de son toit ainsi qu'un de ses murs se sont effondrés. Un prêtre de Kelemvor fatigué fait le guet, surveillant les tertres qui se trouvent de l'autre côté, tandis qu'un clerc sans armure se tient au centre de la zone près d'un feu de camp. Le clerc a un regard triste et mélancolique. Lorsque ses yeux tombent sur vous, son visage s'illumine alors d'un sourire et il vous invite à le rejoindre.

L'homme se présente comme étant le guide funeste Âmefoyer, celui qui a envoyé l'appel à l'aide. N'étant pas des plus loquaces, il va droit au but.

« Ce temple de Kelemvor, notre forteresse, est notre bastion contre la liche Idris et son armée de morts-vivants. Mais il n'est pas aussi sécurisé qu'il le devrait. Des pilleurs de tombes ont percé des brèches dans les cryptes situées sous le temple et ont brisé plusieurs sceaux mystiques qui garantissaient aux défunt de reposer en paix. »

« J'ai besoin que vous entriez dans la crypte, rallumiez les braséros sacrés qui détruiront les morts-vivants, et rapportiez les sceaux brisés afin que je les répare. Pendant ce temps, les feux des braséros empêcheront d'autres morts-vivants de rentrer dans la crypte. »

En acceptant la quête du guide funeste Âmefoyer, les personnages aideront à purifier les cryptes qui se trouvent sous le sanctuaire de Kelemvor. Leur but est donc de récupérer les 7 sceaux brisés et de rallumer tous les braséros qui se trouvent dans ces cryptes.

LES CRYPTES DE KELEMVOR

Les cryptes de Kelemvor s'étendent sur trois niveaux, divisés en différentes salles et couloirs. Tous les niveaux sont reliés entre eux par des escaliers, et les salles de chaque niveau sont séparées par des herses ou des portes en pierre.

Les objets les plus importants des cryptes sont les statues de Kelemvor, qui portaient autrefois des sceaux magiques mais qui sont actuellement brisés, les braséros de l'équilibre, et de nombreux sarcophages.

Sceaux brisés. Chaque sceau brisé que les personnages doivent récupérer est un morceau de marbre gravé du symbole de Kelemvor qui pèse à peu près 2 kg. Tous les sceaux étaient autrefois portés par des statues de Kelemvor disséminées dans les cryptes.

Portes et herses. Les salles des cryptes sont séparées soit par des herses en fer, soit par des portes en pierre. Les herses permettent aux personnages de voir ce qui se trouve de l'autre côté. La plupart des portes et herses s'ouvrent par magie en utilisant les leviers qui se trouvent sur le mur près de la « face extérieure de la porte », c'est-à-dire le côté de la porte le plus proche de l'entrée du donjon. Cette architecture a été pensée pour permettre de fermer certaines salles de la crypte depuis l'extérieur si besoin est.

Lever ou abaisser un levier nécessite d'utiliser une action. Une fois ouverte, une porte ou une herse le reste jusqu'à ce que le levier soit à nouveau manipulé, ou jusqu'à ce que la porte se referme automatiquement par mesure de sécurité. Si les personnages sont inquiets du fait que quelqu'un referme la porte derrière eux, elle peut être bloquée ouverte en coinçant un piton ou un objet similaire entre elle et le mur adjacent. Sauf indication contraire, une porte qui a été fermée peut être enfoncee en réussissant un jet de Force DD 25, ou peut être ouverte en utilisant le sort *déblocage*, ou une magie similaire.

Toutes les herses de la crypte craquent et grincent fortement lorsqu'elles se lèvent. Les portes en pierre s'ouvrent en raclant bruyamment le sol.

Plafond. Sauf indication contraire, les couloirs et les chambres de la crypte font 3 mètres de haut.

Lumière. La plupart des salles du premier niveau sont éclairées par des torches magiques affectées par le sort *flamme éternelle*. Dans les autres salles, en particulier celles des deux niveaux inférieurs, aucune source de lumière n'est présente, à l'exception de celle que les aventuriers emportent avec eux.

Sarcophages. De nombreux sarcophages en pierre sont installés dans les cryptes. Sauf indication contraire, ils sont tous fermés. Un sarcophage peut être ouvert en réussissant un jet de Force DD 20, mais ils ne renferment que des os craquelés.

1. ANTICHAMBRE

Les personnages pénètrent dans les cryptes.

Une foulée de marches mène 1,80 mètre plus bas vers une porte en bois où un prêtre de Kelemvor attend. Il déverrouille la porte et fait signe d'approcher, portant une petite lanterne à bougie, une lourde pierre à silex, et un bâton en acier de la taille d'une grosse dague. « Seule l'étincelle formée par le choc de cette pierre et de ce bâton peut allumer les braséros de l'équilibre » dit-il doctement. « Puissent Kelemvor et Séléné vous protéger. »

La porte se referme bruyamment derrière vous alors que le dernier de votre groupe en passe le pas, et le son de la serrure qu'on verrouille depuis l'autre côté résonne. Vous vous tenez dans un petit couloir. Au sud, une grosse herse en métal rouillé est abaissée, laissant voir de l'autre côté un sombre corridor. Vers le nord, le couloir s'ouvre sur une petite salle.

À l'est de cette salle, un feu de camp éteint suggère que l'endroit servait autrefois de poste de garde. Près du tas de cendres se trouve un sac à dos en toile contenant les trésors laissés derrière lui par le prêtre qui montait autrefois la garde ici : une *potion de guérison* qui sent l'eau-de-vie.

Une large porte en pierre sans poignée se trouve sur le mur nord, un grand levier en bronze se trouvant sur le mur à côté d'elle. Lorsque le levier est tiré, un inquiétant bruit de raclement retentit. La poussière tourbillonne tandis que l'épaisse porte en pierre glisse vers le haut, révélant la salle de l'autre côté. Une torche magique fixée à l'angle du couloir devant vous éclaire la voie.

2. INTERSECTION

Deux portes et un couloir donnent aux personnages le choix de la direction à prendre.

Deux portes se trouvent devant vous : une herse en métal à l'ouest et une porte en pierre sur le mur nord. Au travers de la herse vous apercevez un autre couloir qui court sur six mètres avant de bifurquer vers le sud et le nord. Un levier en bronze se trouve près de la herse, sur le mur ouest.



CRYPTS OF KELEMVOR



1er niveau



1 case = 1,50 m

Tirer le levier lève la herse grinçante, mais aucun signe de mécanisme similaire n'est visible pour la porte en pierre. Aucune action ou magie ne permet aux personnages de l'ouvrir, et tout jet de caractéristique effectué pour l'inspecter ou l'ouvrir est un échec (cette porte s'ouvre automatiquement dès qu'un personnage tourne la clé spéciale dans la salle 8).

À l'est, dans le passage qui donne vers la salle 3, se trouve une statue du dieu Kelemvor dont les mains ouvertes laissent penser qu'elles devaient tenir quelque chose. Un morceau de marbre gravé se trouve aux pieds de la statue. Une petite alcôve en face de la statue est remplie d'une pile d'os humanoïdes, restes des squelettes morts-vivants tués par les Pilleurs de tombeaux lorsqu'ils sont passés par là.

Le morceau de marbre gravé aux pieds de la statue est le premier sceau brisé de la crypte (1/7).

3. CRYPTE PRINCIPALE

Cette grande chambre funéraire a son plafond orné de voûtes soutenues par des piliers hauts de 3 mètres. Trois sarcophages décorés se trouvent contre le mur du fond, et le couvercle de l'un d'eux est retiré.

Deux torches fixées sur les murs latéraux éclairent la salle d'une lumière magique, révélant des portes ouvertes au nord et au sud.

Au centre de la salle, un haut et large braséro de la taille d'un homme est décoré de bas-reliefs représentant le symbole de Kelemvor. Un cadavre mutilé est étalé de tout son long juste devant. Du bois est entreposé dans le braséro, prêt à s'enflammer, suggérant que le cadavre pourrait être un acolyte ayant tenté de l'allumer. Un parchemin se trouve sur le sol près de la dépouille.

En réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 13, un personnage remarque des silhouettes accroupies attendant dans l'ombre entre les sarcophages.

Une fois qu'un des personnages a dépassé les piliers les plus proches de la porte d'entrée, 11 **zombies** sortent des ombres et attaquent.

Les joueurs devraient instinctivement se rendre compte que ce groupe d'ennemis peut potentiellement les déborder et devraient

se rappeler de se concentrer sur l'allumage du braséro qui les aidera à vaincre les morts-vivants.

Les zombis ne sont pas suffisamment intelligents pour reconnaître le potentiel destructeur du braséro, ils tentent de se battre même si la lumière sacrée les détruit.

PORTE

Les portes en pierre, déjà ouvertes, mènent aux salles 4 et 5. Chaque porte possède un levier à proximité qui peut être actionné pour l'ouvrir ou la fermer.

TRÉSOR

Les personnages peuvent récupérer un parchemin de *prière de guérison* sur le cadavre de l'acolyte. De plus, en fouillant sa dépouille, ils trouvent une pierre de silex et un bâtonnet en acier, ce qui permettra d'allumer un braséro.

LES BRASÉROS SACRÉS DE L'ÉQUILIBRE

Un personnage à proximité d'un braséro, équipé d'une pierre à silex et d'un bâtonnet spécial, peut utiliser son action pour tenter de l'allumer. Le braséro s'enflamme s'il réussit un jet de Dextérité DD 12.

Lorsqu'un braséro magique est allumé, ses flammes brûlent et émettent une lumière bleutée qui illumine une zone de 7,50 mètres de rayon. Lors des trois premiers rounds après que le braséro ait été allumé, tout mort-vivant qui débute son tour dans la zone éclairée subit 16 (3d10) dégâts radiants, ce qui représente une menace significative pour de telles créatures.

4. TOMBE PIÉGÉE

Dans cette pièce, les plaques de pression (marquées par des triangles sur la carte) et le piège ne sont plus en état de fonctionner et ne représentent plus une menace, mais ils devraient rendre nerveux les personnages alors qu'ils explorent les cryptes. Il n'y a rien de valeur dans cette salle.

Cette petite chambre n'est composée que d'un seul sarcophage, plus décoré que ceux présents dans la grande crypte. Un zombi est affalé au pied du sarcophage, son crâne probablement éclaté par un objet massif. Devant, vous voyez un objet, une lance sortant de l'un des deux trous qui percent le mur, et qui devait faire partie du piège qui protégeait cette pièce.

5. TOMBE DU NÉCROPHAGE

Cette chambre est ornée de bas-reliefs sculptés le long de ses murs, représentant le symbole de Kelemvor accompagné d'inscriptions magiques. Les mêmes inscriptions recouvrent le sarcophage entreposé contre le mur du fond, plus décoré que ceux que vous avez vus dans la crypte principale. Le sarcophage est serti de grosses gemmes rouges juste en-dessous du couvercle.

Un sort de *détection de la magie*, ou une magie similaire, révèle la présence de sorts de protection dans toute la chambre funéraire.

Si un personnage touche le sarcophage, son couvercle explose soudainement. Tout personnage qui se trouve à 1,50 mètre ou

moins du sarcophage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts contondants et d'être jeté à terre alors que le couvercle retombe, en morceaux, sur le sol.

Lorsque le couvercle du sarcophage jaillit, un **nécrophage** en armure de chevalier rutilante se redresse de la sépulture et attaque les personnages. Au même moment, la magie de protection de la pièce s'active et remplit la zone d'une lueur rougeâtre palpitable et inquiétante. Elle provoque la fermeture de la porte à moins qu'un piton y ait été inséré pour la maintenir ouverte.

Le nécrophage, affaibli par les sorts de protection de la salle, a un désavantage à ses jets d'attaque.

PROTECTIONS

Les protections magiques sont un atout pour les personnages, mais leur lumière palpitable peut les déranger. Toute créature qui débute son tour dans la pièce doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 10 sous peine de subir un désavantage aux jets d'attaque jusqu'au début de son prochain tour.

S'OCCUPER DE LA PORTE

Un personnage se tenant dans l'encadrement de la porte lorsque celle-ci retombe doit décider de quel côté il se jette. Le personnage doit également réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 sous peine de subir 5 (1d10) dégâts contondants et d'être jeté à terre.

Un personnage se trouvant dans la salle 3 lorsque la porte tombe peut tirer le levier pour l'ouvrir et rejoindre le combat. Si tous les personnages se trouvent dans la salle 5, la porte peut être ouverte en la forçant (voir « les cryptes de Kelemvor » plus haut).

Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 13 effectué tout en examinant le mécanisme de la porte permet de remarquer un petit loquet dissimulé qui ouvre la porte de l'intérieur. Du fait des flash de lumière, ce jet ne peut pas être effectué pendant le combat.

TRÉSOR

Le sarcophage est décoré de quatre grosses gemmes en onyx d'une valeur de 10 po chacune et qui peuvent être retirées facilement.

6. DOUBLE PORTE

Deux portes en pierre séparées par un levier trônent au niveau de l'entrée de cette salle. Un sarcophage se trouve dans une alcôve au nord et une statue de Kelemvor au sud tient un sceau brisé entre ses mains.

Rien n'empêche les personnages de s'emparer facilement du sceau (2/7), à moins d'ouvrir les portes en premier.

Abaissé le levier ouvre les deux portes simultanément, dévoilant l'entrée de la salle 7 ainsi que celle d'une petite chambre mortuaire remplie de toiles d'araignées dont les occupants ne tolèrent pas d'être dérangés.

La chambre mortuaire est le nid de 3 **araignées-loups géantes** (18 pv chacune) qui attaquent toutes en même temps.

Si une araignée voit ses points de vie tomber à 5 ou moins, elle s'enfuit dans le fond de la chambre mortuaire et disparaît en s'engouffrant dans d'étroits tunnels qui percent le plafond et mènent aux territoires de chasse des créatures de la surface.

TRÉSOR

Une fouille parmi les toiles d'araignées permet de découvrir une bourse contenant 15 po, ainsi qu'une épée courte au pommeau en argent, rangée dans son fourreau ouvragé de motifs en argent également, probablement de facture drow, et d'une valeur de 20 po.

7. CRYPTE ANNEXE

Une statue de Kelemvor avec un sceau brisé à ses pieds se tient contre le mur est, tandis qu'un braséro se trouve le long du mur ouest. Une bannière en lambeaux portant le symbole de Kelemvor est suspendue au mur au-dessus du braséro.

Quatre sarcophages en pierre décorés sont installés aux quatre coins de la salle et dans une alcôve à proximité de l'entrée. Le sarcophage dans le coin le plus éloigné de l'entrée semble être brisé.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 15 permet de détecter un mouvement dans le sarcophage brisé.

Lorsqu'un des personnages se déplace suffisamment pour atteindre le milieu de la salle, un zombi enragé (**zombi ogre** de taille M et avec une CA de 9) surgit du sarcophage brisé, hurlant de colère et courant vers les personnages.

Ce sceau est le troisième (3/7).

TRÉSOR

Le sarcophage brisé contient trois parchemins porteurs de textes religieux en lambeaux qui peuvent être vendus pour un total de 10 po à un temple et un collier en argent arborant un symbole de Torm d'une valeur de 50 po.

8. CHAPELLE

Les personnages qui observent cette salle en deux parties sont rapidement interrompus par les gardiens squelettes de la chapelle qui les attaquent.

Le corridor s'ouvre sur une grande chambre mortuaire ressemblant à une chapelle. Son plafond en croisée d'ogives s'élève à neuf mètres de hauteur, des torches magiques en éclairent la partie nord. Le coin sud-ouest de la salle abrite sept sarcophages ordinaires et des cercueils en bois sont entreposés entre eux. La plupart, pourris et brisés, sont ouverts. Contre un large pilier s'appuie une statue de Kelemvor dont un sceau brisé git à ses pieds. Des os sont épargillés un peu partout, mais ce qui attire pour l'instant toute votre attention, ce sont les squelettes qui surgissent de l'arrière du gros pilier central, se jetant sur vous pour vous attaquer.

Les 8 **squelettes** de cette première partie de la salle attaquent toutes les créatures qu'ils voient et cherchent à empêcher les personnages de récupérer le sceau brisé (4/7) ou d'avancer plus loin dans la pièce.

POURSUIVRE L'EXPLORATION

Alors que les personnages s'avancent plus profondément dans la salle, dévoilez-leur les détails du reste de la chapelle. En fonction

d'où les personnages se dirigent, vous ne devriez lire ou paraphraser que certaines parties du texte suivant.

De grandes alcôves juste avant l'estrade abritent chacune un sarcophage en pierre éclairé par la lumière d'une torche magique. L'alcôve ouest est occupée par six zombis attroupés autour de quelque chose sur le sol. Visiblement ils ne semblent pas encore avoir remarqué votre présence.

Se tenant entre deux piliers, une autre statue tient un sceau brisé entre ses mains. Une estrade profonde de trois mètres s'élève au nord, à 1,80 mètre de hauteur, une torche magique l'éclairant, ainsi que les marches qui permettent d'y accéder. Un braséro se trouve au centre de l'estrade décorée d'un bas-relief représentant un ensemble de balances de Kelemvor. Curieusement, les balances penchent vers le plateau gauche, alors que le symbole de Kelemvor représente généralement les deux plateaux au même niveau. Une grosse clé en bronze est enfoncée dans le mur sous le bas-relief.

Avec de la viande fraîche devant eux, les 6 **zombis** ignorent l'affrontement entre le groupe et les squelettes, n'attaquant que si un personnage s'approche à 3 mètres ou moins de la statue la plus au nord ou s'ils sont attaqués.

Ce sceau est le cinquième (5/7).

ESCALIERS PIÉGÉS

En haut des marches de l'escalier, une plaque de pression dissimulée (voir la case indiquée sur la carte) déclenche le mécanisme du piège. Toute créature qui marche sur ce piège provoque le tir d'une pluie de pointes métalliques depuis le sol et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. En cas d'échec, la créature subit 9 (2d8) dégâts perforants, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Un personnage qui inspecte les escaliers et l'estrade remarque le piège en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 13 et peut facilement le contourner. Un personnage qui monte les escaliers sans les inspecter peut remarquer le piège si sa Perception passive est supérieure ou égale à 18. Un personnage qui monte les escaliers rapidement n'a aucune chance de remarquer le piège.

UN VISITEUR MALCHANCEUX

Le cadavre dont se repaissent les zombis porte une armure et une tunique de clerc, mais a été tellement mutilé qu'il est impossible de le reconnaître. Les personnages pourront apprendre plus tard qu'il faisait partie des Pilleurs de tombeaux ; c'est le dernier membre du groupe à être descendu dans cette salle et il est mort lorsque sa corde d'escalade s'est rompue.

Tout personnage qui fouille l'extrémité nord de la pièce remarque une pile de dalles brisées et de pierres sur le sol ainsi que 9 mètres de corde dont une des extrémités est effilochée. Un trou dans le plafond au-dessus du monticule connecte la crypte à un tunnel creusé menant à la surface, un court morceau de corde effilochée en dépassant légèrement juste au niveau d'une saillie rocheuse tranchante.

Si le cadavre du clerc est retourné, les personnages trouvent une bourse contenant une fiole de soins brisée, mais son arme et son

sac à dos, rapidement récupérés par les Pilleurs de tombeaux lorsqu'ils se sont enfuis de la zone, sont introuvables.

LA CLEF

La grosse clef en bronze est rentrée par magie dans la serrure située sous le bas-relief représentant le symbole de Kelemvor. Elle ne peut pas en être retirée. Lorsqu'un personnage tourne la clef, les balances du bas-relief se redressent par magie et les personnages peuvent entendre le bruit sourd d'une porte en pierre qui racle les murs en s'ouvrant, provenant de l'entrée des Cryptes de Kelemvor (c'est le moyen par lequel les personnages peuvent atteindre la salle 9 et les niveaux inférieurs).

Retourner la clef dans l'autre sens fait basculer une fois de plus les plateaux de la balance et ferme la porte en 9. Au bout d'une heure, la clef tourne d'elle-même par magie, remettant les balances dans la position dans laquelle les personnages les ont trouvés, et refermant automatiquement la porte en 9.

Les Pilleurs de tombeaux connaissaient le mécanisme de la clef avant même d'entrer dans la chapelle par le plafond. Ils ont rapidement tourné la clef, puis ont fui la zone pour ne pas avoir à affronter les morts-vivants qui s'y trouvaient.

9. ESCALIERS DANS LES TÉNÈBRES

Lorsque les aventuriers retournent à l'intersection en 2 après avoir tourné la clef de l'estrade en 8, ils peuvent constater que la

porte en pierre auparavant fermée est à présent ouverte.

De l'autre côté de la porte se trouve une petite salle contenant un levier à proximité d'une autre porte en pierre, déjà ouverte. Derrière cette porte, une volée de marches descend vers les profondeurs.

Un personnage réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 12 remarque que la seconde porte a été bloquée en position ouverte par un piton en fer. La porte menant en 2 était également coincée avec un piton, mais celui-ci se brisa lorsque la porte se referma par magie. Un jet de Sagesse (Perception) DD 13 réussi permet de découvrir un petit loquet dissimulé qui permet d'ouvrir la porte en 9 depuis l'intérieur.

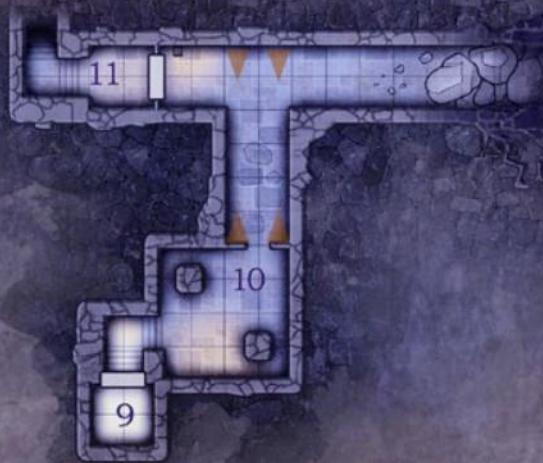
10. HALL PROTÉGÉ

Cette salle n'est pourvue que d'une paire de colonnes en pierre. Un sombre couloir se dirige vers le nord jusqu'à une intersection en T.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 11 réussi permet de remarquer des carreaux d'arbalète brisés à proximité de la

CRYPTS OF KELEMVOR

2ème niveau



3ème niveau

1 case = 1,50 m

colonne au sud-est et contre le mur sud de cette première salle. Cela devrait donner aux joueurs un indice concernant le piège décrit ci-dessous.

PIÈGE À ARBALÈTE

Le couloir qui se dirige vers le nord est doté d'une série de plaques de pression sur le sol, dans toute la zone comprise entre les quatre triangles sur la carte. Les plaques sont faites d'acier dissimulées par la poussière accumulée avec les années, et peuvent être repérées en réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 15. Les personnages qui ne remarquent pas le piège marcheront sur une plaque de pression et déclencheront le tir de quatre arbalètes dissimulées dans le mur nord du couloir, les carreaux sortant du mur par de petits orifices. Tout personnage qui se trouve dans le couloir ou dans la moitié est de la première salle sont ciblés par les quatre attaques réparties aléatoirement entre tous les personnages de la zone (+4 au toucher, 5 (10) dégâts perforants).

Les carreaux volent sur toute la longueur du couloir et frappent la colonne au sud-est ainsi que le mur sud s'ils ne touchent personne. Si les personnages évitent les plaques de pression et parviennent sain et sauf à l'intersection en T, ils peuvent facilement voir les trous alignés sur le mur par lesquels les carreaux sont tirés.

ALLER PLUS LOIN

À l'est de l'embranchement se trouve la section effondrée d'un couloir qui ne peut pas être dégagé. À l'ouest, derrière une herse déjà ouverte, des escaliers sont visibles. Une fouille révèle rapidement qu'un piton métallique est planté le long de la glissière de la herse, l'empêchant de se refermer.

11. ESCALIERS FAIBLEMENT ÉCLAIRÉS

Une volée de marches en pierre descend vers le nord, tourne vers l'ouest, puis tourne de nouveau vers le nord. Une faible lueur dansante venant d'en bas éclaire très légèrement les marches.

Le vestibule en bas des escaliers est pourvu d'une statue portant un sceau brisé (6/7) à proximité d'une porte en pierre ouverte. Il est facile de remarquer que la porte est coincée en position ouverte par un piton en fer.

Un personnage qui inspecte le bas des escaliers et réussit un jet de Sagesse (Perception) DD 11 peut entendre des voix venant de l'autre côté de l'ouverture et qui semblent chercher à se convaincre les unes les autres de quelque chose. Mais la distance est encore trop grande pour comprendre les détails de la conversation.

12. CHAMBRE MORTUAIRE PROTÉGÉE

Depuis le bas des escaliers en 11, les personnages sont capables de voir quelques détails de cette pièce.

Le sol de cette chambre mortuaire rectangulaire s'est effondré juste devant la porte et laisse entrevoir une fosse de 6 mètres de côté et 4,50 mètres de profondeur garnie de pieux. Les étroits rebords de chaque côté du trou semblent toutefois être suffisamment solides pour vous permettre de contourner la fosse.

Près du centre de cette salle de six mètres de hauteur se trouve un braséro de l'équilibre éteint. Un sarcophage fermé est installé contre le mur est.

Il faut réussir un jet de Dextérité DD 10 pour parvenir à longer la bordure qui fait le tour de la fosse. En cas d'échec au jet, un personnage tombe dans la fosse et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas de réussite, le personnage parvient à tomber entre les pieux et ne subit que 3 (1d6) dégâts tranchants en s'y frottant. En cas d'échec, le personnage tombe sur les pieux et subit 10 (3d6) dégâts perforants. Si un personnage tombe dans la fosse, les Pilleurs de tombeaux, de l'autre côté de la pièce (voir ci-dessous), les entendent et viennent voir ce qui se passe.

LES PILLEURS DE TOMBEAUX

Une fois que les personnages ont dépassé la porte et peuvent voir l'ensemble de la salle, ajoutez les détails suivants.

De l'autre côté de la pièce, une gigantesque porte en pierre est fermée. Dans une lumière ténue, deux silhouettes circulent entre la porte et son levier, l'une d'elles portant une énorme épée. Leur discussion à voix basse porte dans toute la pièce.

En réussissant un jet de Sagesse (Perception) DD 12 il est possible d'entendre les détails de la discussion entre les aventuriers connus sous le nom de Pilleurs de tombeaux. Si aucun des personnages ne peut comprendre la conversation, paraphrasez l'action qui suit.

La silhouette avec l'épée semble bouillir d'impatience alors qu'il grogne : « Tu comptes y passer toute la journée ? Ou est-ce que je vais devoir la défoncer pour pouvoir l'ouvrir ? »

La silhouette la plus proche de la porte lui répond à voix basse : « Je suis un mage, pas un voleur. De puissantes protections et une impressionnante magie condamnent cette porte. »

« Alors à toi de jouer ! » dit le guerrier à quelqu'un que vous ne voyez pas.

« Je te l'ai déjà dit, c'est un sceau magique ! » dit une troisième voix. « C'est pas de mon ressort... attends... qu'est-ce que c'est ? »

Soudain, une archère avec une flèche encochée sur la corde de son arc apparaît.

« On a de la compagnie ! »

Que ce soit en remarquant la lumière des torches des personnages ou en entendant le son de leurs déplacements, le roublard des Pilleurs de tombeaux devrait en effet remarquer la présence des personnages alors qu'ils s'approchent.

AMIS OU ENNEMIS ?

Cette rencontre peut se dérouler de bien des manières : les personnages tentent de s'allier aux **Pilleurs de tombeaux**, ils tentent de les punir pour avoir profané les cryptes, ou ils les considèrent comme une menace directe et tentent de les tuer sur le champ.

Si les personnages tentent de conclure un marché avec eux, ils peuvent y parvenir en réussissant un jet de Charisme (Persuasion) DD 14. Les Pilleurs de tombeaux sont opportunistes mais honnêtes, et ils seront ravis de travailler avec les personnages pour atteindre la salle suivante en échange d'un partage équitable des richesses qui s'y trouvent.

Si les personnages décident d'affronter les Pilleurs de tombeaux, s'ils échouent à leur tentative de persuasion, ou s'ils tentent de les intimider, les trois aventuriers deviennent une menace sérieuse.

LES PILLEURS DE TOMBEAUX

Si les personnages décident de s'en prendre aux Pilleurs de tombeaux, ils vont avoir affaire à de sérieux adversaires :

Samulkin Lanceloin est un magicien tieffelin (**illusionniste** ; il n'a plus de sorts de niveau 4 et possède 28 pv). C'est le chef du groupe et il fanfaronne lorsqu'il veut cacher qu'il est dépassé par les événements.

Gromlik Trois-Dents est un guerrier en armure lourde (**chevalier** ; 35 pv) qui manie une épée et un bouclier. Nombreux sont ceux qui pensent que c'est un nain, mais jamais personne n'a osé le lui demander.

Cailyassa Forgeaurore est une demi-elfe roublarde (**éclaireur**) maniant un arc court et dotée d'une patience toute aussi courte.

Le quatrième et dernier membre du groupe était un clerc, mais il est mort lors d'une chute au tout début de leur exploration et les personnages ont sûrement déjà trouvé son corps en 8.

Vous pouvez faire en sorte que les Pilleurs de tombeaux soient terriblement cupides et prêts à détrousser les personnages lorsqu'ils ne s'y attendent pas, ou les interpréter de telle sorte qu'ils soient pragmatiques et souhaitent travailler de concert avec les personnages pour terminer leur exploration du donjon.

En plus de leur équipement standard, de leurs armes et de leurs armures, ils possèdent en tout 3 *potions de soins*, des pièces et des gemmes pour une valeur totale de 145 po, et un *parchemin de fracassemant*.

LA PORTE PROTÉGÉE

Abaïsser le levier de la porte en pierre de cette salle n'a aucun effet tant que la puissante protection magique mise en place pour condamner la porte n'a pas été retirée. Un sort de *détection de la magie* ou tout autre effet similaire, ou un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15, révèlent que deux protections magiques différentes protègent la porte. Elle peut être enfoncee en réussissant un jet de Force DD 30, ou ses protections peuvent être levées en utilisant deux sorts de *déblocage*.

Un personnage qui étudie la porte et réussit un jet d'Intelligence (Investigation) DD 13 ressent que sa magie s'étend dans toute la pièce. Lorsque le braséro est éclairé, un flash lumineux sur la porte indique que les protections ont été levées. Abaïsser le levier ouvre alors la porte.

13. CRYPTE FINALE

Une chambre mortuaire basse de plafond abrite une statue de Kelemvor dans son coin nord-est. Un large coffre est entreposé devant elle et un sceau brisé git à ses pieds. Un seul sarcophage délicatement décoré se trouve du côté ouest. Un livre poussiéreux ouvert est posé sur l'un des quatre autels qui l'encadrent.

Un cadavre est étendu devant le sarcophage, dont chaque pan est gravé de crânes et de représentations arcaniques que vous n'avez pas aperçues dans les précédentes cryptes.

En réussissant un jet d'Intelligence (Arcanes ou Histoire) DD 13, un personnage comprend que les inscriptions que portent le sarcophage proviennent du Thay. Un personnage avec un historique en lien avec le Thay le sait automatiquement.

Le livre sur l'autel est un livre de prière poussiéreux laissé ici par les Kelemvorites et il peut être vendu 10 po dans un temple. Le cadavre est celui d'un acolyte tué ici lorsque le défunt du sarcophage est précédemment revenu à la non-vie.

Ce sceau est le dernier (7/7).

LE MORT-VIVANT VENGEUR

Un magicien décédé depuis bien longtemps a été ramené d'entre les morts sous la forme d'un **crânefeu** et s'est réveillé de sa léthargie mort-vivante lorsque la porte de sa crypte a été ouverte. Cherchant à retrouver sa liberté, il commence par donner des coups dans le couvercle de son cercueil. Si les personnages enlèvent le couvercle du cercueil, le crânefeu attaque immédiatement. S'ils ne le font pas, il lance le sort *éclair* qu'il a préparé (au lieu de *boule de feu*) pour faire exploser le sarcophage, puis attaque. Toute créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour du sarcophage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 sous peine d'être touchée par des morceaux de pierre du cercueil et subir 10 (3d6) dégâts contondants.

Si les Pilleurs de tombeaux accompagnent les personnages dans cette zone, ils se joignent au combat. Le crânefeu possède 80 points de vie et peut utiliser son rayon de feu quatre fois en utilisant l'action Attaques multiples. Déterminez aléatoirement la cible de chacune de ses attaques entre les PJ et les PNJ.

Si les personnages parviennent à berner le crânefeu et à l'amener dans la lumière sacrée du braséro de la salle 12, il ne subit les dégâts du braséro qu'une seule fois avant de se replier et d'attaquer à distance.

PORTE DE DERRIÈRE

Les personnages (ainsi que les Pilleurs de tombeaux survivants) peuvent utiliser la porte à l'est pour quitter la crypte. Cependant, la porte ne possède pas de levier, ce qui signifie qu'elle doit être ouverte par la force ou en utilisant la magie.

Les escaliers grimpent sur 18 mètres avant de se terminer devant une porte condamnée débouchant dans un mausolée à proximité du temple de Kelemvor (Âmeoyer et ses subordonnés ne sont pas au courant de l'existence de cette seconde entrée éloignée de la crypte, et sont reconnaissants envers les personnages de la leur avoir indiquée, afin qu'ils puissent la sceller).

TRÉSOR

Le sarcophage contient des robes moisies. Le coffre renferme des prières et des offrandes destinées à Kelemvor et n'ont pour la plupart aucune valeur, mais on y trouve tout de même des pièces et des gemmes d'une valeur totale de 400 po, ainsi qu'une potion d'invulnérabilité.

CONCLUSION

Si les Pilleurs de tombeaux ressortent à l'air libre, ils tentent de disparaître promptement, ne voulant pas avoir à expliquer les raisons de leur présence dans les cryptes aux Kelemvorites.

Si les personnages les ont capturés, ils peuvent les livrer à Âmefoyer en même temps que les sceaux brisés. Celui-ci donne alors aux personnages la récompense promise et les remercie chaleureusement.

Le guide funeste Âmefoyer amplis de joie vous félicite à votre retour : « Par la balance de l'équilibre, vous êtes de retour ! Et avec les sceaux brisés ! Toutes mes félicitations ! »

Il fait alors signe à deux jeunes prêtres de prendre les sceaux, puis serre chaleureusement vos mains, les secouant énergiquement : « Merci mes amis. Vos efforts ont sauvé bon nombre d'entre nous aujourd'hui. Nous allons réparer et remettre en place les sceaux avant que d'autres morts-vivants ne s'échappent et ne ravagent à nouveau notre contrée. Nous ne sommes rien d'autre que d'humbles prêtres. Mais s'il vous plaît, acceptez ce gage de notre gratitude. »

Puis il vous tend à chacun une bourse contenant 20 po.

« Que vos voyages soient sans danger, et puisse Kelemvor toujours maintenir votre voie sur le difficile chemin de l'équilibre. »

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 1350 PX à la fin de cette aventure.

Ajouter également 50 PX par personnage pour chaque sceau récupéré.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDED.DORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)

