

FORGOTTEN REALMS

AVENTURES DANS LES ROYAUMES OUBLIÉS





UNE TOMBE VERDOYANTE

ÉPISODE 3

Il y a bien des décennies de cela, une puissante magicienne d'un plan d'existence lointain est venue visiter la côte des Épées.

Là, elle a exploré, étudié et, finalement, elle est repartie avec son jeune fils sur son plan natal de Ravnica. Elle s'appelait Sylvene, et elle a laissé derrière elle des souvenirs d'amis et d'alliés dans les terres de la côte des Épées. Bon nombre de ces souvenirs ont été célébrés et commémorés par la construction d'une grande crypte dans cette région verdoyante—où elle a caché des trésors d'une grande valeur. Aujourd'hui, ces trésors attirent non seulement des aventuriers, mais aussi son petit-fils, Tyreus, dont la soif de pouvoir ne connaît aucune limite.

Cette courte aventure DUNGEONS & DRAGONS® est conçue pour quatre à six personnages de niveau 9. Avec ce texte et les livres de base de D&D, vous disposez de tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

PARTIE D'UNE SÉRIE D'AVENTURES

Cette aventure a été conçue comme troisième chapitre d'une série de cinq. Que vous le jouiez dans le cadre de cette série ou que vous l'intégriez dans une autre campagne, lisez « 3ème partie : Et ensuite ? » pour avoir une idée de la direction que prennent certains des éléments de l'aventure et comment vous pouvez les modifier pour être utilisés dans votre propre campagne.

Cette aventure implique un méchant récurrent appelé Tyreus. Vous découvrirez plus de détails sur ses plans et ses pouvoirs dans de futures aventures. Si vous préférez ne pas attendre, ou si vous souhaitez substituer un autre méchant, vous pouvez adapter cette aventure pour faire référence à un PNJ antagoniste de votre choix.

En combinant la spontanéité des choix des joueurs aux ambitions et aux histoires mystérieuses des PNJ importants, ce scénario explore des thèmes du secret, de la vision rétrospective et de la perte.

Les prochaines aventures de cette série développent d'autres thèmes pour explorer les origines de ces situations et les conséquences des choix des joueurs. NdT : La terminologie de D&D diffère parfois de celle de Magic. Pour préserver l'ambiance de D&D, nous utilisons le vocabulaire du jeu de rôle.

HISTOIRE

Un mage puissant met à exécution un plan maléfique près de la côte des Épées. C'est un visiteur d'un autre plan. Il est ici en quête de légendes et de connaissance, suivant les traces d'ancêtres qui sont venus ici il y a fort longtemps. Il s'appelle, Tyreus, mais peu ici connaissent son nom.

DANS LES AVENTURES PRÉCÉDENTES

Tyreus a cherché le Tumulus du Sorcier (avant l'aventure Les flammes écarlates) après avoir découvert une référence dans un livre qui citait sa grand-mère, Sylvène. Il a forcé l'entrée du Tumulus du Sorcier à la recherche d'un secret arcanique qui pourrait le rendre plus puissant—et digne de son propre orgueil—puis il a ordonné à ses serviteurs d'incendier la bibliothèque du tumulus après son départ. Tyreus a trouvé ce qu'il cherchait : une clé planaire qui l'a conduit à un demi-plan secret que Sylvène avait créé comme refuge des décennies plus tôt. Là, il s'est emparé d'autres livres (avant l'aventure La page cachée), dans l'espoir de découvrir comment Sylvène avait créé son demi-plan.

À présent, il a trouvé ce qu'il cherchait.

TYREUS L'INTRUS

Tyreus n'a pas chômé. Les personnages n'apprendront peut-être pas toutes ces informations au cours de cette aventure, mais elles vous seront utiles quand vous représenterez Tyreus. Il cherche l'endroit où Sylvène a caché les artefacts qu'elle n'a pas utilisés, appelés clés de voute de création. Dans le journal et les notes de Sylvène, il a trouvé les réponses qu'il cherchait et les sigilles dont il avait besoin pour accéder à un cercle de téléportation dans son dernier lieu secret. Sylvène a enterré ses clés de voute de création avec l'homme qu'elle aimait, le grand-père de Tyreus. Des années plus tard, c'est aussi là qu'elle a été enterrée.

Déterminé à retrouver les clés de voute pour les utiliser lui-même, Tyreus s'est introduit dans la tombe de Sylvène, a récupéré les artefacts, et installé des pièges pour quiconque s'aventurerait ensuite dans la tombe. (Ce qui veut très probablement dire, les personnages.)

SYLVÈNE'S TALE

Sylvène était une magicienne du monde-cité lointain de Ravnica qui est venue sur Faerûn pour explorer les possibilités de magie dans tout le Multivers. Pendant le temps qu'elle a passé dans les Royaumes, elle est tombée amoureuse d'un humain appelé Waltarn Everlac, un berger du village de Sécombres, en bordure de la Haute Lande. Il a abandonné son troupeau pour voyager avec Sylvène et devenir un aventurier, mais il n'a pas été très loin. Alors qu'ils exploraient la Haute Lande en quête d'un artefact appelé la Pierre de création, Waltarn a péri.

Il a été enterré dans une extension majestueuse du tombeau familial créé par les seules survivantes de son groupe d'aventuriers : Sylvène et une guerrière naine appelée Artura Dwaircalis. Elles ont conçu la crypte de Waltarn de façon à ce qu'elle soit accessible plus tard par un cercle de téléportation de manière à ce que Sylvène puisse être enterrée à ses côtés.

Sylvène et Artura n'en ont parlé quasiment à personne, mais l'extension qu'elles ont construite dans les tombes a également été créée pour abriter un trésor qu'elles avaient récupéré dans la Haute Lande pendant l'aventure qui avait tué Waltarn : les Clés de voute de création.

SYNOPSIS DE L'AVENTURE

L'aventure démarre quand les aventuriers apprennent où se trouve la tombe de Sylvène et de Waltarn et pourquoi il est important d'y entrer. L'aventure commence vraiment lorsqu'ils arrivent au tombeau en bord de rivière. Pénétrer dans la tombe et explorer le site constitue le cœur du scénario, pendant lequel les aventuriers affronteront plusieurs monstres et des pièges. Leur quête se terminera probablement par une rencontre avec Tyreus—ou du moins quelque chose qui lui ressemble. Tyreus a transformé une partie de la crypte en piège visant à réduire les rangs des aventuriers qui pourraient s'opposer à lui, veillant sur la tombe par le biais d'une manifestation illusoire. À la fin, les aventuriers apprendront probablement ce que Tyreus a volé dans la tombe—de puissants fragments d'un artefact appelé la Pierre de création—et auront une idée de ses horribles plans pour l'avenir.

La manière dont le scénario se termine dépend entièrement des aventuriers, mais ils pourraient fort bien s'échapper avec leur propre fragment de la Pierre, appelé un éclat de création.

ACCROCHES DE L'AVENTURE

Les aventuriers peuvent se retrouver impliqués dans ce scénario de plusieurs manières, qu'ils continuent les aventures précédentes ou qu'ils commencent avec celle-ci.

UN VISITEUR EN SECRET

Les aventuriers qui enquêtent sur les origines et l'histoire des aventures de Sylvène—ou qui gèrent les conséquences des leurs—attirent l'attention de Durow Dwaircalis, un vétéran nain qui a abandonné sa carrière d'aventurier pour devenir pacifiste. C'est le frère d'Artura, qui avait partagé des aventures avec Sylvène et l'avait aidée à construire son tombeau. Durow explique qu'Artura est partie faire une aventure, mais que la rumeur se répand que Tyreus gagne en puissance et qu'il perd toute prudence. Durow est inquiet à propos de la tombe secrète de Sylvène et il ne peut pas la protéger lui-même.

(En réalité, Durow est victime d'un sort de modification de mémoire lancé par Tyreus, qui lui a « confié » ses plans concernant la tombe de Sylvene pour identifier ses rivaux et ses autres ennemis. Tyreus a déjà visité la tombe de Sylvene.)

UN TRÉSOR PERDU DANS L'HISTOIRE

Si les personnages n'ont pas joué les aventures précédentes de cette série, un sage ou un érudit qui a travaillé avec d'autres aventuriers après la découverte du Tumulus du Sorcier peut les engager pour trouver et accéder à la tombe de Sylvene. Ce sage a peut-être été contacté par Durow mais ne peut ou ne veut pas se rendre lui-même dans la Haute Lande. Le sage veut savoir ce qu'il est advenu de la mystérieuse magicienne Sylvene, et des informations qu'elle avait rassemblées sur la Pierre de création. Les aventuriers sont ses agents sur le terrain.

PREMIÈRE PARTIE : LE BORD DE LA RIVIÈRE

L'aventure commence quand les aventuriers atteignent la zone proche du sépulcre, à environ 65 km à l'est du village de Sécombrel. Ici, le bras sud du fleuve Delimbiyr (parfois appelée la rivière Hark) traverse des marécages envahis par les roseaux au pied des falaises et des collines abruptes qui forment le plateau de la Haute Lande.

L'endroit qu'ils recherchent est un mausolée reliquaire autrefois magnifique construit par quelques riches familles de Sécombrel. Il est creusé dans une falaise sur la rive sud de la rivière. Conçu pour être isolé et rustique, le site a fini en très mauvais état à cause de son éloignement de Sécombrel. Bon nombre des familles dont les ancêtres étaient enterrés ici ont depuis emporté leur richesse à Eauprofonde et ne sont jamais revenues. Après que les visiteurs ont cessé de se recueillir sur les tombes, personne n'est venu les entretenir pour combattre les effets des intempéries ou des eaux de la rivière.

Une seule des familles est restée à Sécombrel, mais elle a perdu sa fortune il y a des décennies et a fini par oublier ses ancêtres. Son nom était Everlac. Le dernier membre de cette famille est mort de vieillesse il y a moins de vingt ans.

LA ZONE ENVIRONNANTE

Le terrain qui entoure le sépulcre n'est pas entretenu ; même les chèvres et les moutons des quelques bergers de la région l'évitent. Les arbres y sont rares. L'endroit est envahi de rochers et de buissons.

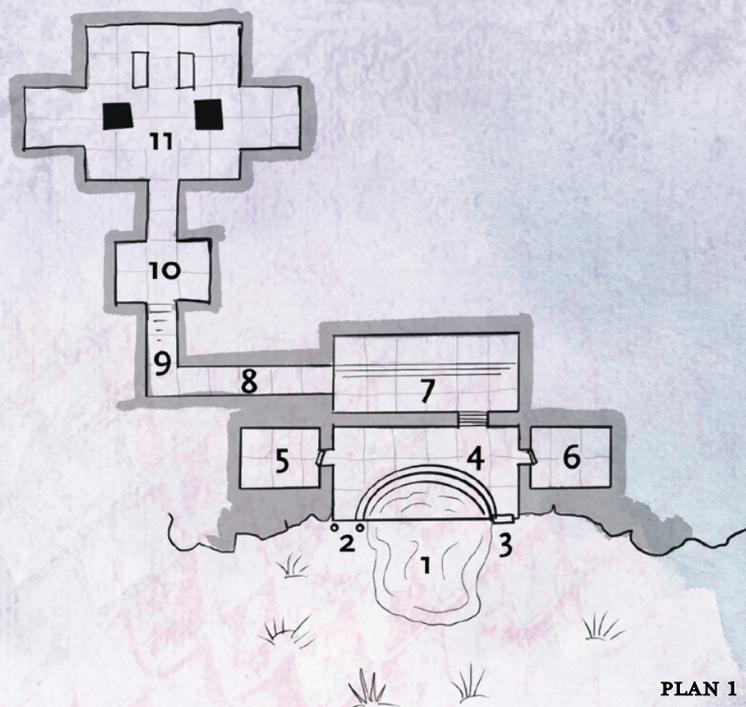
Une pluie froide tombe sur les roseaux et les herbes folles depuis la rivière. L'eau dévale des collines en formant des ruisseaux boueux, transportant des feuilles mortes et des mottes de terre herbeuses. Un arbre mort plie sous le vent, comme une main osseuse attrapant le ciel.

Le sol herbeux monte graduellement depuis la rive jusqu'à l'endroit où le sépulcre est creusé au pied d'une falaise de 6 m. Des fragments de granit rouge dépassent de la falaise et du sol, révélés par des années de pluie et d'humidité. Sur l'autre rive, de grandes prairies et des haies sauvages nourrissent les moutons.

Deux **trolls** sillonnent le marais sur la rive près du sépulcre. Ce sont des jumeaux, habillés de cuir brut et de laine de mouton. À cette époque de l'année, ils chassent le long de la rivière, en quête d'un mouton qui se serait égaré. Ils essaient de rester cachés et évitent les aventuriers, mais tout intrus qui paraît particulièrement vulnérable ou chargé d'équipement et de trésors titille la cupidité des trolls, les encourageant à tendre une embuscade au groupe.

Cinq **feux follets** hantent les alentours du sépulcre, jour et nuit. Ce sont des créatures maléfiques et orgueilleuses cherchant toujours à attirer les vivants dans le jardin inondé ou dans les griffes des autres monstres. Pourtant, ils hésitent à s'aventurer à l'intérieur du sépulcre, qu'ils considèrent être le territoire d'autres morts-vivants plus limités. Ils sont fiers de pouvoir se déplacer dehors, à la lueur de la lune ou à la lumière du soleil. Ils se délectent de pouvoir rendre les autres rencontres plus difficiles, mais ne s'aventurent jamais plus loin dans la structure que la zone 4.

À noter : la majeure partie du sol boueux et saturé d'eau qui entoure le sépulcre peut être considérée comme un terrain difficile. Le terrain du sépulcre et les cryptes qu'il renferme sont décrits sur le plan 1.



PLAN 1

1. JARDIN INONDÉ

Le terrain qui entoure le sépulcre est inondé par la pluie et les débordements de la rivière. La boue et les feuilles mortes forment des monticules dans les roseaux, piégeant l'eau dans une espèce de mare entourée de quenouilles. L'eau semble avoir partiellement inondé le sépulcre par les quelques fissures de sa façade assez larges pour s'y faufiler.

La mare est profonde d'environ 1,20 m. Elle repose sur un mélange de boue collante et de pierres.

La maçonnerie de la façade de la structure s'érode des deux côtés, à cause de la fontaine en zone 4 et du sol inondé ici. Les créatures de taille P et M peuvent entrer par la fissure la plus large de la façade. Une créature de taille G peut s'y faufiler.

Au printemps dernier, trois **sibylles de l'eau** sont arrivées dans cette zone quand la rivière a débordé. Elles sont encore là, circulant dans l'eau comme des serpents transparents et absorbant la tristesse et la fierté des cryptes. Elles ne menacent pas les autres monstres qui résident ici, mais elles n'hésitent pas à attaquer ceux qu'elles considèrent comme des intrus.

2. RELIQUAIRE DE JARDIN

Une arche de pierre penche dans les hautes herbes à l'endroit où la dalle sur laquelle elle reposait s'est affaissée. Elle encadre un petit autel et une étagère construits dans une alcôve à hauteur de taille, devant le sépulcre. La partie supérieure de l'autel est un bassin de pierre réservé aux offrandes, flanqué de deux cavités conçues pour y placer des bougies ou contenir de l'huile à brûler..

Ce reliquaire devait permettre aux visiteurs d'honorer les morts même quand le sépulcre était scellé. Le fait qu'il n'a pas été utilisé depuis des années a encouragé les feux follets qui rôdent dans le secteur.

Un test réussi d'Intelligence (Religion) DD 10 permet de se remémorer des prières et d'autres rites habituels appropriés pour le reliquaire, qui impliquent tous d'allumer des bougies ou des lampes à huile, ou encore de lancer une lumière. Si le reliquaire est éclairé, il attire tous les feux follets restants au sépulcre. Ils arrivent furieux, prêts à attaquer, et ne partent pas avant que le reliquaire ne soit éteint ou qu'ils soient détruits.

3. ENTRÉE DU SÉPULCRE

La porte du mausolée n'a pas été utilisée depuis longtemps. De la boue séchée et des gonds rouillés bloquent la grille de fer. Derrière, une dalle de pierre avec deux cercles de métal prévus pour y attacher des cordes, ferme la structure. C'est plus un sceau qu'une porte.

ATTENTION À NE PAS ACCUMULER LES MENACES

Les feux follets peuvent rendre toute rencontre plus difficile, alors utilisez-les avec parcimonie. Ils augmentent les risques encourus par tout aventurier qui tomberait à 0 point de vie, mais cela n'est pas toujours avisé. En particulier, ces feux follets sont égoïstes et veules. Ils font rarement équipe. Et ce ne sont pas leurs tombes qu'ils défendent. Ils aiment l'ambiance d'un sépulcre décrépi, c'est tout.

Les noms des trois familles fondatrices du mausolée sont gravés au-dessus de l'entrée : Riveprintemps, Dallande et Everlac.

Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 12 pour ouvrir la grille de fer. Desceller la dalle de pierre nécessite de réussir un test DD 20.

Ouvrir bruyamment la grille de fer ou bouger la dalle de pierre alerte vraisemblablement toutes les créatures qui se trouvent dans le mausolée aussi loin que la zone 7.

DEUXIÈME PARTIE : DANS LES CRYPTES

Les premières zones à l'intérieur du mausolée sont ouvertes entre elles et peuvent rapidement se transformer en une seule rencontre difficile.

Les derniers intrus humanoïdes à avoir exploré le site —avant les aventuriers—venaient piller. Il y a quelques années, quatre pilleurs de tombes humains sont entrés en nageant par la façade et, après avoir pillé la zone 5, ils ont attiré l'attention d'un **tertre errant** qui rôde souvent dans les parages. Il est vraisemblablement encore ici quand les aventuriers s'introduisent dans le mausolée. Son énorme masse incorpore désormais les ossements des pilleurs de tombes.

Liée au tertre et aux ossements qu'il contient, une **âme-en-peine** a été formée par l'avidité haineuse du chef des pilleurs de tombes. L'âme-en-peine hante sa tombe, qui est essentiellement à l'intérieur du tertre errant. L'âme-en-peine n'attaque pas le tertre, elle est contrainte de le suivre, où qu'il aille.

Les trois autres pilleurs de tombes hantent désormais ce lieu sous la forme de trois **spectres**, commandés par l'âme-en-peine. Ils se réunissent généralement en zone 6, près des trésors qu'ils avaient amassés.

DISPOSITION GÉNÉRALE

Les tombes sont de belle et bonne facture, mais toutes tombent en ruines pour avoir été négligées.

Construction. Les espaces intérieurs étaient prévus pour des commémorations solennelles et des funérailles. La maçonnerie a été bien exécutée, mais lentement, elle s'est enfoncée dans la boue au fil des décennies. Les sols de marbre et les murs sculptés ne sont plus d'aplomb, mais ne sont pas dangereux.

Plafonds. La plupart des plafonds des salles des tombes sont voutés, avec une hauteur de 2,40 m. Bon nombre d'entre eux sont décorés de fresques représentant des ciels bleus nuageux ou des nuits étoilées, mais de nos jours elles sont écaillées et couvertes de moisissure.

Lumière. Aucune lumière naturelle n'entre dans le mausolée, excepté un puits de lumière dans la zone 4. Chaque salle a des appliques en fer pour y placer des torches ou des lanternes, mais il n'en reste aucune.

Son. Les pas, les voix et les autres bruits résonnent sur les sols et les murs de marbre dans tout le mausolée.

4. SALLE DE CÉRÉMONIE

Une partie de cette salle est submergée dans de l'eau verdâtre, remplissant ce qui avait dû être autrefois un bassin de cérémonie. Le reste de cette salle en marbre se trouve à quelques marches au-dessus du niveau de l'eau, mais le sol est couvert de mousse et d'algues glissantes.

Cet espace était destiné à la contemplation et les services solennels pour honorer les défunts. Il a servi ce rôle pendant des années. Aujourd'hui, il est totalement décrépi. Des trésors d'une certaine valeur monétaire ont été transportés d'ici jusqu'à la zone 6 par les pilliers de tombes avant leur mort.

5. CRYPTÉ SEPTENTRIONALE

La grille de fer verdâtre qui devait fermer cette pièce a été forcée. Une partie de la serrure est encore accrochée au cadre en marbre. Les sarcophages de pierre qui se trouvent à l'intérieur semblent intacts, mais l'endroit est un véritable chaos de feuilles mortes, de boue et d'urnes renversées.

Cette zone a été intensément pillée par les pilliers de tombes il y a quelques années. Tous les objets ayant une valeur monétaire ont été emportés par les voleurs et sont maintenant réunis dans la zone 6.

6. CRYPTÉ MÉRIDIONALE

La grille de fer qui devait garder cette salle pend à son dernier gond. La pièce est maculée de boue et de sang, des vêtements déchirés et des boucles de métal jonchent le sol. Une hache rouillée dépasse des ronces et des roseaux morts enchevêtrés dans le sol boueux.

Les pilliers de tombes se sont réfugiés ici pour sauver leur butin et leur vie de l'attaque du tertre errant. Ils ont échoué. Enfouis sous plusieurs centimètres de boue, parmi les débris, on peut trouver leurs sacs à dos pourrissants et les trésors qu'ils avaient rassemblés.

S'ils ne sont pas déjà là, les trois spectres attaquent quand « leurs » trésors sont dérangés ici.

Trésor. Les pilliers de tombes ont rassemblé des objets funéraires, des bougies, des fixations en métal et d'autres objets d'art d'une valeur totale de 440 po, plus un parchemin magique de restauration inférieure, une potion de soins (majeurs), et un carillon d'ouverture.

7. GRAND MAUSOLÉE

Cette vaste salle abrite des rangées de compartiments scellés pour cercueils et pour urnes. Elle s'est affaissée et est maintenant inclinée vers l'ouest. Autrefois, l'eau a visiblement inondé à moitié cette pièce, comme l'indiquent les dégâts des eaux et les masses de ronces, de roseaux et de joncs accrochés aux murs envahis par la mousse. Des plats dorés, prévus pour tenir des lampes à huile, sont suspendus au plafond.

Le chef des pilliers de tombes avait à peine mis le pied dans cette salle quand il a été attaqué. Par conséquent, dans la pénombre, on peut voir scintiller les reflets des calices, des médailles, des statuettes et d'autres objets en or et en argent.

En tout, trente-six personnes ont été enterrées dans le mur est de cette salle. Comme c'était la tradition à Sécombres, aucun d'eux ne l'a été avec des trésors notables.

Développement. Si le tertre errant et l'âme-en-peine n'ont pas encore fait leur apparition, ils se trouvent ici.

Trésor. Bon nombre des souvenirs éparpillés dans cette salle ont pourri, mais il subsiste des colifichets en or, des objets funéraires en argent et d'autres trésors personnels, représentant une valeur totale de 540 po.

8. CORRIDOR PROCESSIONNEL

La porte donnant sur la zone suivante est visiblement un ajout plus récent, mais qui est probablement là depuis des décennies. Le granit rouge de l'entrée était probablement scellé autrefois, mais des fissures se sont formées tandis que le mausolée s'affaissait.

Le seuil de la zone 8 porte le nom gravé Everlac. Forcer le sceau brisé nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 17.

Dans le corridor, à 9 m de l'entrée autrefois scellée, Sylvène a installé une de ses stèles piégées magiques, faisant face à la porte. Elle a un désavantage sur sa valeur passive de Perception pour détecter les intrus qui jettent un coup d'œil au travers des fissures de l'entrée.

Stèle piégée magique. La stèle peut détecter les intrus jusqu'à une distance de 18 m devant elle. Elle a une valeur passive de Perception de 18. Pour désarmer ou dissiper ce piège, il faut réussir un test DD 18. Quand il est déclenché, le piège émet un éclair qui couvre une distance de 18 m. Toute créature dans cette zone ciblée qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 subit 22 (4d10) dégâts de foudre, ou la moitié de ces dégâts si elle réussit sa sauvegarde.

La foudre embrase les objets inflammables de la zone qui ne sont portés par personne. Cette stèle peut émettre des éclairs un total de trois fois avant de redevenir de la pierre inerte.

MÉDAILLON DE PASSAGE PROTÉGÉ

Marks of safe passage found in the Wizard's Barrow, in a previous adventure, also work here. Creatures wearing a medallion of safe passage do not trigger the magic stele trap but are not immune to its lightning if it is triggered by someone or something else.

En dehors d'abriter le piège, ce corridor sert simplement à enfouir la crypte de Waltarn plus profondément dans la falaise, afin de la protéger de l'érosion et des mouvements de terrain pendant un certain temps.

Des détails et des piliers en granit rouge, provenant des falaises environnantes, contrastent agréablement avec les pierres grises. Bien que ce couloir soit de construction plus récente, il subit également les mouvements de terrain. Les pierres taillées s'écartent les unes des autres suite à des années d'affaissement.

Le corridor est considérablement en meilleur état à son extrémité nord, où un deuxième sceau a été installé pour empêcher les intrusions. Cette dalle est mieux scellée et nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour être forcée.

9. PASSAGE CARRELÉ

Ici, le passage est décoré d'un carrelage élégant de style nain abstrait. Bien que les marches se soient en partie affaissées, le passage en lui-même est de niveau et sans débris.

Ce court passage était un cadeau d'Artura à Sylvene, pour la surprendre et l'impressionner quand elle entrerait dans le tombeau de Waltarn. Il n'était pas prévu qu'il soit piégé, mais c'est le cas aujourd'hui. Tyreus s'est aventuré jusqu'ici dans la tombe après être entré par la zone 11. Il a laissé deux pièges utilisant des glyphes reliés (voir Annexe A). Pour trouver un de ces glyphes, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 17.

D'abord, un glyphe d'alerte a été placé sur l'escalier (A) pour alerter Tyreus et lui indiquer que le moment est venu pour lui de lancer une image projetée et d'apparaître dans la zone 11.

Deuxièmement, un glyphe de détection a été placé sur l'escalier à peu près au même endroit (A), relié à un glyphe à effet (B), qui lance une peur (DD 17) vers le haut de l'escalier à l'est quand une créature humanoïde touche ou passe devant le glyphe de détection.



L'objectif de Tyreus est de pousser les intrus effrayés vers les glyphes à sort dans la zone 10.

10. SALLE MONUMENTALE

Dans cette pièce grise on trouve des demi-piliers, des arches et des fresques en excellent état. Le mur sud représente un grand lac scintillant au milieu de terres hautes verdoyantes, et un ciel aux nuages lumineux. Le mure nord est divisé en quatre portraits stylisés représentant une naine, un humain, une humaine et, en se basant sur l'échelle des détails, un géant.

Le lac des hautes terres est une représentation du Lac de Hautétoile, dans la région septentrionale de la Haute Lande—un lieu que Waltarn adorait lorsqu'il lui rendait visite avec ses compagnons aventuriers. Les fresques sont signées par l'artiste aquafondien Saraque Skyhill.

Les quatre personnages peints ici sont les membres du dernier groupe d'aventuriers de Sylvene, une commande de la magicienne. De gauche à droite :

- Artura Dwaircalis
- Waltarn Everlac
- Sylvene
- Hamish Hewland

Tyreus a détesté cette pièce. Il a dissimulé un glyphe de protection sur le visage de Waltarn, créé pour lancer un assassin imaginaire sur le premier humanoïde se trouvant à moins de 1,50 M du glyphe.

11. GRANDE CRYPTÉ

Du plafond voûté bleu et or jusqu'au sceau de laiton circulaire dans le sol, sans oublier les deux sarcophages de pierre nue, cette tombe est de belle facture et résolument intacte.

Les deux sarcophages contiennent les cercueils de Sylvene et Waltarn—scellés et intact. Il y a aussi un espace de prière en retrait au nord et un espace de purification au sud. Les piliers qui soutiennent la crypte sont gravés de spirales comme la stèle située à l'extérieur du Tumulus du Sorcier (de l'aventure Dans les flammes écarlates). Toutes les fixations métalliques dans cette zone ont une patine verdâtre et sont conçues pour former des spirales quand c'est possible.

Sylvene n'est pas revenue sur la côte des Épées comme elle l'avait prévu, et son sarcophage est vide. (Elle est enterrée quelque part sur Ravnica.)

Le sceau de laiton est le site d'un cercle de téléportation gravé et teint. Il a été utilisé par Sylvene pour visiter le site, par Artura pour entretenir les lieux, et par Tyreus pour piller la crypte. Quand il était ici, Tyreus a pris cinq clés de voute de création dans la crypte.

Elles étaient serties dans le mur est et n'avaient jamais été harmonisées, alors leur pouvoir peut encore lui appartenir.

Développement. S'il peut l'organiser, Tyreus paraît se tenir au centre du cercle de téléportation quand les aventuriers arrivent. (C'est en fait une image illusoire de Tyreus, qui se trouve à des centaines de kilomètres au Lac de Hautétoile et qui utilise un sort d'image projetée.)

Tyreus souhaitait voir les aventuriers, à la fois pour satisfaire sa curiosité et pour l'aider à les scruter, s'ils survivent à son piège. Il a l'intention de laisser un des aventuriers s'échapper pour semer la peur.

En attendant, Tyreus est ravi de discuter avec les aventuriers et de leur soutirer des informations. Il essaie de concentrer toute leur attention sur lui afin de permettre à ses serviteurs de s'approcher d'eux : Tyreus a placé deux assassins ténébreux dans la crypte. Ils sont arrivés en même temps que lui plus tôt et il les a laissés sur place. Ils ont trouvé des cachettes dans la crypte et ils tentent de ne pas se faire repérer par les aventuriers avant que Tyreus ne leur donne l'ordre d'attaquer.

Piège. Le piège final de Tyreus est une paire de glyphes connectés : un glyphe de détection (A) posé au sol entre les cercueils et un glyphe à effet (b) qui crée un mur de feu pour bloquer l'entrée.

Trésor. Les objets funéraires, les souvenirs, les objets de prière et les autres trésors non magiques de cet espace sont principalement en argent, d'une valeur totale de 510 po. Dans une bassine de prière située dans la partie nord de la crypte se trouve un autre trésor que Tyreus n'a pas trouvé quand il était là : deux éclats de création (voir Annexe B).

VARIANTE : ASSASSINS TÉNÉBREUX

Les assassins de Tyreus sont des monstruosité d'ombre qu'il a trouvés au plus profond de la Citerraine de Ravnica. Ils ont une peau grise et glabre, rugueuse, n'ont pas de bouche et ne peuvent pas parler. Ils ne mangent ni ne boivent, mais ils respirent et dorment. S'ils sont tués, ils partent en fumée, laissant derrière eux leur équipement. Ces assassins pensent que Tyreus va revenir les chercher, mais c'est improbable.

TYREUS EST VENU PARLER

Tyreus aime s'entendre parler. Il se considère suprêmement intelligent et affligé d'une solitude injustifiée. À ce moment de l'histoire, il n'est pas inquiet que les aventuriers puissent lui donner du fil à retordre. Il préfère se vanter, ordonner leur élimination et continuer de parler tandis qu'ils affrontent ses assassins. Ce faisant, Tyreus pourrait mentionner ce qui suit :

- Il n'a appris que récemment—en lisant les journaux qu'il a volés dans la bibliothèque de Sylvene—que Waltarn Everlac était son grand-père. Il n'est pas impressionné par Waltarn ; Tyreus voit en lui un imbécile faible et commun.
- Waltarn et sa famille ne souhaitaient pas qu'il soit ramené à la vie après avoir été tué pendant une aventure. « Quelle bande de couards, pourrait-il dire. Un manque de vision sidérant ! »
- Tyreus a pris les cinq clés de voute de création que Sylvene a tenté de cacher ici avec Waltarn. Il a l'intention de les utiliser pour « créer pour moi un lieu digne des adorateurs que je mérite. »

TROISIÈME PARTIE: ET LA SUITE

Les aventuriers auront de nouvelles informations et des questions sur ce qui va suivre. L'aventure suivante conduit nos héros au fin fond de la Haute Lande pour trouver le dangereux repaire où Waltarn a péri. Là, ils peuvent trouver des secrets cruciaux à propos de la Pierre de création.

ANNEXE A: NOUVEAUX SORTS

Tyreus utilise le sort glyphes connectés pour transformer la tombe de Sylvene en piège pour les intrus comme les aventuriers. Si ce sort devient connu par d'autres personnages, il peut apparaître dans les listes de sorts du barde, du clerc, du magicien et de l'artificier. Le sort forteresse majestueuse est apparu pour la première fois dans *Le Guide Complet de Xanathar*, et est inclus ici pour référence.

GLYPHES CONNECTÉS

Abjuration de niveau 3

Durée d'incantation: 1 heure

Portée: contact

Composantes: V, S, M (encens et poudre de diamant d'une valeur minimale de 300 po, que le sort consume)

Durée: jusqu'à la dissipation ou le déclenchement

Lorsque vous lancez ce sort, vous inscrivez un glyphe de détection qui active plus tard un effet magique au site d'un glyphe connecté séparé. Vous inscrivez le glyphe de détection soit sur une surface quelconque (comme une table ou un section de sol ou de mur) ou dans un objet qui peut être fermé (comme un livre, un parchemin ou un coffre au trésor) pour dissimuler le glyphe. Le glyphe peut couvrir une zone de 3 m de diamètre au maximum. Si la surface ou l'objet est déplacé à plus de 3 m de l'endroit où vous avez jeté ce sort,

le glyphe de détection se brise, et le sort se termine sans avoir été déclenché.

Les deux glyphes sont presque invisibles. Pour les discerner, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) contre le DD de sauvegarde de votre sort. Vous décidez ce qui déclenche le glyphe de détection quand vous lancez ce sort.

Pour les glyphes tracés sur une surface quelconque, les déclencheurs les plus courants incluent toucher ou marcher sur le glyphe, retirer un objet qui le couvre, approcher à moins d'une distance prédéterminée ou manipuler l'objet sur lequel le glyphe est inscrit. Pour les glyphes inscrits à l'intérieur d'un objet, les déclencheurs les plus courants incluent ouvrir l'objet, s'approcher à moins d'une distance prédéterminée de l'objet, voir ou lire le glyphe. Ce sort se termine dès que le glyphe se déclenche.

Vous pouvez affiner le déclencheur, de façon à ce que le sort s'active sous certaines conditions ou en fonction de certaines caractéristiques physiques (comme le poids ou la taille), selon un type de créature (pour un glyphe destiné aux aberrations ou aux drows par exemple) ou selon l'alignement. Vous pouvez aussi définir des conditions pour que certaines créatures ne déclenchent pas le glyphe, en prononçant un mot de passe par exemple.

Lorsque vous inscrivez le glyphe de détection, choisissez un glyphe d'alerte ou un glyphe à sort auquel le relier.

Glyphe d'alerte. Vous créez et connectez magiquement deux glyphes : un glyphe de détection et un glyphe d'effet. Chacun de ces deux glyphes doit rester à moins de 160 km de l'autre, ou le sort se termine sans faire effet. Quand le glyphe de détection est déclenché, le glyphe à effet réagit comme un sort d'alarme, en créant un signal mental dans votre tête si vous êtes à moins de 1,5 km du glyphe d'effet. Ce signal vous réveille si vous dormez.

Glyphe à sort Vous créez et connectez magiquement deux glyphes : un glyphe de détection et un glyphe d'effet. Ces deux glyphes doivent être dans un rayon de 30 m l'un de l'autre. Vous pouvez stocker un sort de niveau 4 ou inférieur dans le glyphe d'effet en le lançant lors de l'incantation des glyphes. Le sort doit cibler une seule créature ou une zone. Le sort stocké n'a aucun effet immédiat quand il est lancé ainsi. Lorsque le glyphe de détection est déclenché, le sort stocké dans le glyphe d'effet est lancé. Si le sort affecte une cible, il vise la créature qui a déclenché le glyphe. Si le sort affecte une zone, cette dernière est centrée sur le glyphe d'effet. Si le sort invoque des créatures hostiles ou crée des objets néfastes ou des pièges, ils apparaissent le plus près possible du glyphe d'effet. Si le sort nécessite de la concentration, il persiste jusqu'à la fin de sa durée maximale.

À plus haut niveau. Si vous lancez ce sort en utilisant un emplacement de sort du niveau 5 ou plus pour créer un glyphe à sort, vous pouvez stocker un sort d'un niveau égal ou inférieur à celui de l'emplacement que vous utilisez..

FORTERESSE MAJESTUEUSE

Invocation de niveau 8

Temps d'incantation: 1 minute

Portée: 1,5 kilomètre

Composantes: V, S, M (un diamant valant au moins 500 po, qui est consommé par le sort)

Durée: instantanée

Une forteresse de pierre jaillit d'un carré de terrain de votre choix que vous pouvez voir et qui se trouve à portée. La zone affectée fait 36 mètres de côté et doit être vide de tout bâtiment ou autre structure. Toutes les créatures qui se trouvent dans la zone sont soulevées sans dégât lorsque la forteresse émerge.

La forteresse possède quatre tourelles aux bases carrées, de 6 mètres de côté et de 9 mètres de haut, qui occupent chacune un des coins de l'édifice. Les tourelles sont reliées entre elles par des murs de pierre de 24 mètres de long qui clôturent la zone. Chaque mur fait 30 centimètres d'épaisseur et est composé de sections de 3 mètres de largeur et de 6 mètres de hauteur. Chacun de ces panneaux est contigu avec deux autres panneaux, ou avec un autre panneau et une tourelle. Vous pouvez disposer jusqu'à quatre portes de pierre dans l'enceinte extérieure de votre forteresse.

Au cœur de l'enceinte se trouve un petit donjon. Il a une base carrée de 15 mètres de côté et est divisé en trois étages de 3 mètres de plafond. Chacun de ces étages peut être divisé en autant de pièces que vous le souhaitez, à condition qu'aucun des murs de ces pièces ne fasse moins de 1,50 mètre de long. Les étages du donjon communiquent par le biais d'escaliers de pierre. Les murs extérieurs font 15 centimètres d'épaisseur et les pièces intérieures peuvent être dotées d'embrasures de portes en pierre ou d'ouvertures en forme d'arches, en fonction de ce que vous préférez. Le donjon est meublé et décoré comme vous le souhaitez et il contient suffisamment de nourriture que 100 personnes puissent s'y réunir autour d'un banquet de neuf plats chaque jour. Les meubles, la nourriture et les autres objets créés par ce sort tombent en poussière s'ils quittent l'enceinte de la forteresse.

La forteresse est occupée par une centaine de serviteurs invisibles qui obéissent à tous les ordres que leur donnent les créatures que vous avez désignées en lançant le sort. Chaque serviteur se comporte comme s'il avait été créé par le sort serviteur invisible.

Les murs, les tourelles et le donjon sont tous faits de pierre qui peut être endommagée. Chaque section de pierre de 3 mètres sur 3 possède une CA de 15 et 30 points de vie par tranche de 2,50 centimètres d'épaisseur. Ces sections sont immunisées contre les dégâts psychiques et de poison. Réduire une section de pierre à 0 point de vie cause sa destruction et, si le MD le décide, cela peut entraîner la déformation ou l'effondrement de sections connectées.

Au bout de 7 jours ou quand vous lancez ce sort ailleurs, la forteresse se désagrège inoffensivement et s'enfonce dans le sol. Toutes les créatures qui se trouvaient à l'intérieur se trouvent déposées au sol en toute sécurité.

Lancer ce sort au même endroit tous les 7 jours pendant un an rend la forteresse permanente.

ANNEXE B:

NOUVEAUX ARTEFACTS

Un fragment de ce nouvel artefact peut être trouvé dans la crypte de Sylvène, dans la zone 11. La clé de voute de l'aventure précédente a été créée par Sylvène en utilisant des fragments de la *Pierre de création*.

PIERRE SE CRÉATION

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Les rares légendes et récits qui parlent de la Pierre de création prétendent qu'elle est tombée sur le Plan Matériel comme un météore d'une frontière lointaine des Plans extérieurs ou du Royaume lointain. Des légendes similaires sur plusieurs mondes, décrivant toutes des pierres qui construisent des bâtiments et des îles par magie, comme une maison à partir d'une graine, suggèrent que la Pierre de création n'est pas un artefact unique—ou que tous les morceaux proviennent d'une même source de pierre encore plus grande que les sages l'imaginent.

La pierre noire brute paraît aussi clivable que de l'ardoise, mais elle est en fait aussi dure que le granit et marbrée de veines d'or et de platine. La Pierre de création originale, complète, se présentait sous la forme d'une stèle massive, comme un menhir, mais il se pourrait bien qu'il soit impossible de connaître la véritable taille de la Pierre, ou même de savoir si le concept d'une Pierre de création « entière » s'applique vraiment à l'artefact. Peut-être d'autres blocs et rochers constitués de fragments de la Pierre ont-ils été éparpillés dans les Multivers, taillés et redistribués par les mouvements interplanaires et la magie des artefacts eux-mêmes.

Propriétés aléatoires. La Pierre de création a les propriétés aléatoires suivantes :

- 2 propriétés bénéfiques mineures
- 1 propriété bénéfique majeure

Tailleur de pierre. Tant que vous êtes harmonisé à la Pierre de création, vous avez la maîtrise des outils de maçon et vous pouvez les utiliser pour tailler des morceaux de la Pierre et ainsi créer des artefacts mineurs.

Tailler en morceaux. La Pierre de création est une source d'artefacts plus petits qui utilisent sa puissance. Ces fragments vous permettent de façonner le pouvoir de la stèle et d'accorder une portion de sa puissance à vous ou à d'autres personnes.

Vous pouvez tailler des morceaux en deux tailles générales : un éclat de création ou une clé de voute de création. Ces artefacts mineurs nécessitent d'être eux-mêmes harmonisés.

Un maximum de onze éclats de création peuvent être créés à partir de la pierre existante, ainsi qu'un maximum de neuf clés de voute. Un éclat ressemble à une plaque de pierre de la taille d'une main humaine adulte. Une clé de voute est au moins cinq fois plus épaisse.

Lorsque tous les éclats et clés de voute ont été taillés, il subsiste un morceau de la Pierre mais elle est incassable si on essaie de la tailler plus. Cette version la plus petite de la Pierre a un volume similaire à une créature de taille Très petite.

Raser ou reformer les créations. Bien que la *Pierre de création* ne puisse pas à elle seule créer de structures ou de demi-plans, tant que vous y êtes harmonisé, vous pouvez modifier ou rénover une structure ou un demi-plan créé par une clé de voute ou un éclat, à condition d'être à moins de 1,5 km de la Pierre et que vous puissiez voir ou percevoir la structure ou le demi-plan

Par exemple, vous pouvez ajouter des portes, sceller des fenêtres, changer l'organisation des pièces ou même dissiper une structure créée par une clé de voute. Pour ce faire, vous devez vous concentrer pendant 1 minute, comme si vous lanciez un sort, tout en visualisant les changements que vous voulez apporter. Pendant cette minute, les changements prendront lentement effet. Ces modifications ne peuvent pas infliger de dégâts ou blesser directement une créature. Une structure dissipée est lentement réduite à néant sans blesser les créatures.

Détruire la Pierre. La *Pierre de création* est un étrange artefact qui peut être divisé en plusieurs artefacts plus petits, et cependant, la *Pierre* est quasiment indestructible. Seul la personne qui est harmonisée à la *Pierre* peut la tailler. Détruire les artefacts mineurs dérivés de la *Pierre* (et leurs créations) n'inflige aucun dégât à la *Pierre* elle-même.

La *Pierre de création* est détruite si elle atteint le Chaos élémentaire ou si elle est frappée avec un diapason harmonisé au Chaos élémentaire (comme avec le sort *changement de plan*). La *Pierre* se fracasse alors en éclats de pierre inertes et inoffensifs. Les lieux créés par les éclats et les clés de voute provenant de la *Pierre* s'effritent, se désagrègent ou disparaissent une fois que la *Pierre de création* est détruite.

Personne ne sait si la *Pierre de création* est elle-même un morceau d'un artefact plus grand.

ÉCLAT DE CRÉATION

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Ce fragment de pierre solide de la taille d'une main est un morceau mineur de la *Pierre de création* et elle contient une portion de sa puissance.

Pièce connectée. Chaque éclat de création est inextricablement connecté à sa propre pièce demi-planaire, comme décrit dans le sort *demi-plan*. Cette pièce existe tant que cet éclat et la *Pierre de création* subsistent. Une porte donnant sur la pièce n'existe que si elle est créée en utilisant un sort de *demi-plan*, qu'un éclat de création ait été utilisé dans l'invocation ou non.

Demi-plan. Tant que vous êtes harmonisé avec un *éclat de création*, vous pouvez lancer un *demi-plan* à volonté, mais vous pourrez uniquement atteindre la salle demi-planaire associée à cet *éclat de création* ou un autre demi-plan dont vous connaissez la nature et le contenu, et uniquement si le demi-plan ciblé a été créé par un autre morceau de la *Pierre de création*.

Détruire un éclat. Un *éclat de création* est un artefact quasi indestructible, mais un sort de *désintégration* suffit pour le détruire.

Après qu'il a été harmonisé une première fois, un *éclat* qui a passé 1d4 + 1 jours sans être harmonisé devient une roche inerte sans pouvoir.

Si la *Pierre de création* est détruite, tous ses éclats perdent leur harmonisation, leurs propriétés magiques, et toutes les pièces demi-planaires connectées cessent d'exister en même temps. Les créatures ou les objets se trouvant dans la salle sont instantanément expulsés dans le voisinage immédiat de l'*éclat* détruit.

S'il atteint le Chaos élémentaire ou s'il est frappé avec un diapason harmonisé au Chaos élémentaire (comme avec le sort *changement de plan*), un *éclat* est détruit.

CLÉ DE VOUTE DE CRÉATION

Objet merveilleux, artefact (harmonisation requise)

Une *clé de voute de création* est un morceau de la *Pierre de création*, généralement de 15 à 25 cm de côté, qui peut être taillée à l'état brut ou polie par un maçon harmonisé avec la *Pierre de création*.

Propriétés aléatoires. Une clé de voute de création a les propriétés aléatoires suivantes :

- 1 propriété bénéfique mineure
- 1 manifestation bénéfique
- 1 manifestation préjudiciable

Lieux extradimensionnels. Vous pouvez utiliser la *clé de voute* pour conjurer un espace extradimensionnel tel que le *manoir somptueux de Mordenkainen*. Le moyen le plus simple est de lancer le sort en utilisant le pouvoir de l'artefact, qui ne nécessite ni emplacement de sort, ni composante matérielle. À chaque fois que vous lancez un sort avec l'artefact, la nouvelle conjuration remplace l'ancienne. Pour un contrôle plus détaillé d'un demi-plan ou d'un espace extradimensionnel conjuré, voir « Détails de la construction ».

Ériger des structures. Vous pouvez utiliser la *clé de voute* pour conjurer une structure physique sur le Plan Matériel. Le moyen le plus simple est de lancer le sort *forteresse majestueuse* en utilisant le pouvoir de l'artefact, qui ne nécessite ni emplacement de sort, ni composante matérielle. À chaque fois que vous lancez un sort avec l'artefact, la nouvelle conjuration remplace l'ancienne. Pour un contrôle plus détaillé d'un demi-plan ou d'un espace extradimensionnel conjuré, voir « Détails de la construction ». Les lieux conjurés par les clés de voute ne peuvent pas devenir permanentes en relançant régulièrement le sort.

Espaces connectés. Vous pouvez utiliser plusieurs *clés de voute* pour créer des espaces plus grands, adjacents les uns aux autres, voire reliés. Vous pouvez même combiner des structures sur le Plan Matériel et les espaces extradimensionnels de cette manière. Si vous êtes harmonisé avec une clé de voute lorsque vous vous harmonisez avec une deuxième clé de voute, les deux clés se combinent pour devenir un artefact unique (utilisant un emplacement d'harmonisation unique), combinant leurs propriétés et leurs destinées pour toujours. Vous ne pouvez pas vous harmoniser, et par conséquent combiner plus de trois clés de voute à la fois.

Détruire une clé de voute. Une *clé de voute* est elle-même un artefact quasi indestructible, mais un sort de *désintégration* suffit pour détruire une *clé de voute* qui n'est pas harmonisée.

Après avoir été harmonisée au moins une fois, une clé de voute nécessite d'être harmonisée pour maintenir son pouvoir magique. Sinon, ses créations sur le Plan Matériel se détériorent petit à petit sur 1d12 + 1 jours, et un demi-plan qui dépend de la *clé de voute* s'effondre en 1d20 + 10 minutes. Des forces destructrices supplémentaires comme le feu peuvent accélérer la destruction. Un demi-plan créé ou maintenu par une *clé de voute* éjecte toutes les créatures qu'il contient sur leurs plans d'origine quand il s'effondre.

Lorsque la création d'une *clé de voute* est entièrement détruite, la clé de voute devient une pierre inerte.

Si la *Pierre de création* est détruite, toutes ses clés perdent leur harmonisation, leurs propriétés magiques, et leurs créations se désagrègent ou s'effondrent en même temps.

Si elle atteint le Chaos élémentaire ou si elle est frappée avec un diapason harmonisé au Chaos élémentaire (comme avec le sort *changement de plan*), une *clé de voute* est détruite.

Détails de construction

Vous pouvez personnaliser la création d'une clé de voute avec tous les détails cosmétiques de votre imagination. Vous pouvez également réorganiser l'arrangement des pièces et les détails structurels de vos créations comme suit :

Conception du Demi-plan

Avec une seule clé de voute, vous pouvez conjurer un espace extradimensionnel ayant la forme d'un dôme ou d'une pyramide, d'une taille maximum de 1,5 km de côté, contenant le type de terrain que vous souhaitez. Les bordures de cet espace sont solides et infranchissables, mais peuvent être invisibles, de façon à ce que votre espace paraisse interminable si vous le souhaitez. Avec des clés de voute supplémentaires, vous pouvez ajouter 1,5 km² à votre création, en ajoutant ou en combinant des types de terrain.

Chaque 1,5 km² peut inclure une structure unique de la taille du manoir somptueux de Mordenkainen, avec tous les serviteurs et les festins, ou le nombre de votre choix de structures plus petites qui au total représentent une zone équivalente à un manoir somptueux.

Vous ne pouvez pas créer de flore ou de faune qui inflige des dégâts ou qui pourrait autrement blesser des créatures. Cependant, si vous créez des falaises, des étendues d'eau ou d'autres éléments naturels, les créatures situées dans cet espace peuvent tomber, se noyer ou être blessées.

Conception de Structures Physiques

Avec une seule clé de voute, vous pouvez créer une structure similaire à une forteresse majestueuse, avec la flexibilité de personnaliser cette forteresse à la fois par des détails cosmétiques et des effets matériels.

Avec une seule clé de voute, vous pouvez réorganiser les murs, les espaces extérieurs, les sols, les portes et d'autres éléments de la forteresse majestueuse tant que vous ne dépassez pas 150 cubes de 3 m de côté d'espace intérieur. Votre forteresse peut enjamber une crique, une rivière ou une autre étendue d'eau. Elle peut prendre des formes audacieuses, voire dangereuses, pour inclure des puits, des salles inondées, et ainsi de suite. Votre conception, une fois conjurée, n'est pas garantie de pouvoir soutenir son propre poids ou de survivre aux attaques, aux intempéries ou au temps.

Si vous le désirez, vous pouvez utiliser autant des serviteurs de votre structure que vous le voulez comme gardes. Ils sont des caractéristiques identiques au serviteur invisible, avec en supplément une valeur passive de Perception égale à la vôtre, bien que vous ne puissiez pas percevoir les choses en utilisant leurs sens. Les serviteurs peuvent faire sonner des cloches ou manipuler l'environnement pour déclencher l'alerte.

Manifestations

Chaque lieu ou structure conjurée par une clé de voute de création a des manifestations spéciales imprévues qui affectent sa construction et son apparence. Certaines manifestations sont bénéfiques, d'autres sont préjudiciables. Ces manifestations changent à chaque fois qu'une clé de voute est utilisée pour conjurer une structure ou un lieu. Le MD peut lancer les dés ou choisir dans les tableaux suivants, ou encore concevoir des manifestations uniques basées sur les créations spécifiques conjurées.

MANIFESTATIONS BÉNÉFIQUES

d100	Manifestation
01-20	Votre création dégage une odeur agréable, même si elle n'a aucune origine particulière.
21-30	Vous pouvez passer 1 minute pour dissiper toute condition de visibilité réduite à moins de 36 m au sein de votre création..
31-40	Dans votre création, vous pouvez lancer une création de nourriture et d'eau une fois par jour sans utiliser d'emplacement de sort.
41-50	Vous pouvez comprendre toutes les langues parlées à moins de 9 m de vous tant que vous êtes dans votre création.
51-60	Les bêtes trouvent votre création attirante ou repoussante (comme vous décidez).
61-70	Lors de la construction de votre création, vous décidez quelle météorologie est possible.
71-80	Vous ne pouvez ni être charmé ni être terrorisé dans votre création..
81-90	Toutes les structures de votre création ont une CA +2.
91-00	Vous avez l'avantage sur votre valeur passive de Perception dans votre création..

MANIFESTATIONS PRÉJUDICIALES

d100	Manifestation
01-20	Votre création dégage une odeur désagréable, même si elle n'a aucune origine particulière.
21-30	Votre création est facilement envahie par la brume, le brouillard et d'autres conditions de visibilité réduite..
31-40	Votre création a des journées ou des nuits particulièrement longues (le MD décide)..
41-50	Les structures de votre création ont des meurtrières à la place de fenêtres.
51-60	Les bêtes infestent ou évitent votre création (le MD décide)..
61-70	D'étranges intempéries ont lieu dans votre création (le MD décide lesquelles et leur fréquence).
71-80	Tous les DD permettant de détecter ou de traquer des créatures dans votre création augmentent de 2..
81-90	Toutes les structures de votre création ont une CA -2.
91-00	Vous avez le désavantage sur votre valeur passive de Perception dans votre création..

CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch
Adventure Graphic Designer: Bree Heiss
Illustrators: Andrey Kuzinskiy and Lindsey Look

Adventures in the Forgotten Realms Set Leads: James Wyatt (narrative),
Zach Stella (art), with contributions from Tyler Jacobson

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.