



CAUCHEMAR NOCTURNE

Une courte aventure pour personnages
joueurs de niveau 3 à 5

CREDITS

Conception originale:
Relecture:
Graphisme:

Bael Haukursson
Freya Haukursson
Wizards of the Coast

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Distribué en France par Asmodée Editions

Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



Un mystérieux et sombre appel a d'une manière insidieuse infiltrer le monde matériel à travers les rêves des innocents. Et quand un ancien prêtre mécontent se met à rêver d'un météore frappant la terre, il est temps de se poser des questions sur ce mystérieux appel.

Background:

Le temple ou l'organisation religieuse que les personnages joueurs (PJs) fréquentent pour se faire soigner—ou à laquelle un PJ appartient ou est associé) est attaqué par un ennemi inconnu. Tous ceux qui dorment dans l'enceinte du temple se réveillent le matin après avoir fait de terribles cauchemars. Cela dure depuis deux bonnes semaines déjà. Le problème est que deux des prêtres du temple ont disparu il y a quelques jours. Jakob il y a une nuit, et Lila deux nuits auparavant. Les deux étaient haut-placés dans la hiérarchie du temple (à déterminer par le MD). Le reste du clergé sent que le pire reste à venir et vit dans la peur.

Le contrat:

Les PJs sont contactés (s'ils sont étroitement liés, ou entendent parler, s'ils ne sont associés à aucun temple) pour résoudre le problème de la disparition des prêtres. De plus, les survivants aimeraient savoir s'il est possible de mettre fin aux cauchemars qui frappent le temple et si les disparitions y sont liées.

L'enquête:

L'investigation devra tourner autour des points clefs suivants:

- Les rêves de ceux qui dorment dans l'enceinte du temple sont tous tristes, impliquant habituellement un monstre hideux, une masse tentaculaire et pleine de dents qui pourchasse le rêveur. Parfois ils incluent la vision d'une boule de feu sifflante qui tombe du ciel et sème les graines du mal sur la terre. Les Pjs ne pourront obtenir plus d'informations à ce stade de l'aventure. Les personnages joueurs qui viendraient à dormir dans l'église seront sujet au même type de cauchemar.

- La chambre de Jakob est en désordre. De nombreux dessins et gribouillages tentent de représenter l'horreur qui hante les rêves des prêtres depuis quelques temps: une grosse masse caoutchouteuse et sombre pleine de dents. Les Pjs qui dorment dans cette pièce voient quelque chose de similaire dans leurs propres rêves.

- La chambre de Lila est dans le même état de désordre et contient aussi des dessins du monstre, à la différence suivante: le nom "Murian" est griffonné sur deux des dessins (les personnages peuvent trouver cet indice grâce à un jet de renseignements, DD 20).

• Les autres prêtres ne font aucune difficulté pour répondre aux questions à propos de Murian: il a été expulsé du temple plusieurs mois auparavant pour diverses fautes. De plus ce sont Jakob et Lila qui sont responsables de son expulsion.

Murian:

Un vieil ami de Murian, qui est resté au temple après le renvoi de ce dernier accepte de donner la direction de la ville où il s'est rendu après son expulsion.

Murian vit dans un simple trois pièces avec une cave.

Les PJs arrivent en plein différent, et interviennent peut être, dans le conflit entre l'ex-prêtre et deux prêtres de la ruine (affiliez les à l'un des dieux de la ruine et de la destruction de votre monde de campagne habituel)

Prêtres de la ruine, humain Pre 6 (2): pv 39, 39; voir statistiques page 123 du Guide du Maître.

Murian, humain Pre5: humanoïde de taille M; DV 5d8, pv 36; Init -1; VD 6m; CA 19; BBA +6 corps à corps (1d8+1, fléau d'armes léger); JS Réf +1, Vig +7, Vol +8; AL N; For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12.
Compétences et Dons: Concentration +10, Art de la magie +8; Arme de prédilection (fléau d'armes léger), Ecriture de parchemins, Préparation de potions
Équipement: Armure de plates, fléau d'armes léger de maître, cinq parchemins de soins légers, potion de flou, potion de levitation, potion de vol, cape de résistance +1.

Si les Pjs laissent le combat entre les prêtres arriver à son terme, les prêtres de la ruine prennent le dessus et capturent Murian. Une météorite ayant récemment frappé le sol plusieurs kilomètres au nord a redonné un nouvel essor à leur philosophie de destruction, et leur chef, Theodore Burnseid, a reçu une vision lui disant que ce prêtre 'égaré' constituait une des pièces du puzzle. Les prêtres de la ruine ne savent rien de plus à propos de Murian. Ces malveillants personnages préféreront se battre avec les Pjs plutôt que de former toute autre forme d'alliance.

Murian est en plein délire et ne se défend qu'avec peu d'entrain, vous noterez dans son profil qu'il n'a accès à aucun sort, il a en effet perdu les faveurs de son dieu depuis son expulsion du temple.

Si les Pjs viennent à son secours, il est reconnaissant et parle volontiers avec eux.

La confession de Muran:

:“Je l'ai vu dans mes rêves. Il est le sombre appel. Une tache de ténèbre qui englobe le monde. Je pense que c'est moi qui l'ai réveillé, et je pense que c'est de ma faute.

J'étais tellement en colère contre le temple quand ils m'ont chassé., que quand j'ai vu l'étoile tomber du ciel..... J'ai fait un souhait.”

La véritable histoire:

Malheureusement pour Murian, son souhait a été entendu, et quelqu'un y a répondu. Car le météore qui tomba cette nuit là n'était pas une météorite ordinaire. C'était une nécro-météore, un vestige d'un monde mort depuis longtemps, contenant les restes de l'essence de ses habitants. Et comme cela se passe souvent, cette nécro-météorite était contaminée par le mal qui habitait ce monde à l'origine.

Dans sa bêtise, Murian fit un vœu et ouvrit une connection entre l'esprit contaminé de l'étoile filante, un agent des ténèbres et le monde des vivants. Même avant que le météore ne frappe la surface du sol, des vrilles maléfiques cherchèrent à atteindre le temple sous la forme des cauchemars cachés dans les rêves des prêtres. Murian est maintenant conscient de cela et veut réparer son crime.

Grâce à sa brève connection avec l'esprit maléfique, il sait où se trouve précisément le point d'impact du météore, et sait que le seul moyen d'arrêter les cauchemars des prêtres est de détruire l'entité qui se cache en son centre.

Murian sera content de se joindre aux joueurs si ces derniers réclament son aide pour localiser le site du cratère. Autrement c'est lui qui se proposera pour les accompagner

La bête au fond du gouffre:

La terre autour du cratère est complètement calcinée, les arbres sont couchés et les couches géologiques mélangées. Les animaux sauvages ont tous quitté le secteur. Au centre se trouve une espèce d'oeuf de pierre couvert de runes scintillantes. Lorsque le groupe arrive, une monstruosité tentaculaire (celle des cauchemars!!) en sort et se jète sur eux (utilisez le profil d'un babélien dans le supplément Les Maîtres de la Folie). Une fois cette abomination éliminée, les personnages peuvent retourner au temple où une dernière surprise les attend.

Nettoyer le temple:

A leur retour, les personnages constatent que le temple est infesté par trois réprimeurs affamés (voir page 125 du Libris Mortis). Comme précisé dans le Libris Mortis, les réprimeurs sont des morts-vivants qui détestent les vivants et plus particulièrement ceux qui servent les dieux. En fait, ceux sont eux qui ont causé les cauchemars sur ordre de l'entité du météore et ont fini par briser l'esprit de Jakob et de Lila qui se sont suicidés.

Conclusion:

Détruire les réprimeurs met fin aux cauchemars qui frappent les prêtres du temple. Les personnages sont donc libres de poursuivre leur vie d'aventuriers ailleurs, en ayant toutefois gagné la reconnaissance éternelle des prêtres survivants.