

# LA CRYPTÉ MAUDITE

Scénario court d'initiation pour Donjons & Dragons 3.5  
Pour un groupe de personnages Niveau 1

## SYNOPSIS DE L'AVENTURE

La « crypte maudite » est une aventure liée à un lieu. Les aventuriers viennent à la crypte maudite pour trouver un prêtre disparu : Jean. Ils rencontreront les occupants de la crypte, plus dangereux les uns que les autres.

Le scénario se décompose en 4 zones distinctes :

- Le village de Honne : il est situé à quelques 35 km au Sud-Est de Orduc. Ne cherchez pas : cette ville est imaginaire. Pour simplifier, placez Honne où bon vous semblera...
- La basilique abandonnée : c'est la partie à la surface de la crypte maudite, une tribu de hobgobelins y a établi ses quartiers, elle est commandée par Gryn le hobgobelin.
- La crypte : Elle est sous la basilique abandonnée, et elle mène dans les mines abandonnées de la Poudrey. Un troglodyte y a établi son lieu de villégiature en accord avec Graan le quasit des mines.
- Les mines de la Poudrey : On n'accède plus à ces mines que par la crypte, l'entrée principale étant effondrée à l'autre bout. Des orques, menés par Graan le quasit, tentent d'y ouvrir un portail vers le plan de son maître, un démon balor, en sacrifiant Jean, un prêtre de Madriel.

## LES ACCROCHES

Vous pouvez placer la « crypte maudite » où vous le souhaitez dans votre monde de campagne. Ce scénario constitue une initiation à DD 3.5, mais il peut très bien faire un début de campagne.

Une fois la crypte située, il reste à déterminer les raisons de l'aventure ! Vous pouvez choisir une des raisons proposées ci-dessous ou en inventer une.

- **La carte** : les aventuriers sont entrés en possession d'une carte indiquant une basilique abandonnée contenant un trésor sans donner plus de détails. Peut être l'ont-ils trouver lors d'une aventure précédente, ou l'ont-ils achetée à un personnage rencontré dans une taverne.
- **Le calice perdu** : les aventuriers ont besoin du Calice de Bérégonde pour soigner un ami mourrant. Le calice est perdu depuis fort longtemps mais un homme d'église leur donne l'indication de la basilique abandonnée, dernier lieu connu où la présence du calice a été avérée.
- **Le prêtre capturé** : À Honne, les aventuriers apprennent qu'un prêtre de Madriel a été capturé lors d'un raid d'hobgobelins. Ayant capturé une de ces créatures, la milice locale lui a fait avouer leur repaire : la basilique abandonnée.

## LE VILLAGE DE HONNE – carte 1

Honne est un petit village situé à 10 km à l'ouest de la basilique abandonnée. Le village a été fortifié avec des barricades de bois, des bottes de foin, et des charrues à l'entrée principale. La population est peu encline à discuter avec des étrangers depuis le début des raids des hobgobelins. Ils accueilleront cependant d'un bon œil la venue d'un groupe d'aventuriers pour les aider à retrouver leur prêtre, Jean, capturé par les créatures.

Yan Iran, guerrier de profession a été propulsé chef du village après les premières attaques des hobgobelins. Il est combatif et fera tout pour protéger le village. Après avoir jaugé les aventuriers pour s'assurer de leurs bonnes intentions, il leur apportera toute son aide si ces derniers acceptaient de partir à la recherche de Jean ; c'est-à-dire principalement des réponses à quelques questions concernant la basilique et les forces en présence.

Korn Lor tient l'auberge *Chez Korn*, il accueillera gaiement les aventuriers, car les clients qui n'étaient pas nombreux avant les attaques des hobgobelins se font très rare maintenant. Son auberge est correcte, un dortoir commun ou des chambres individuelles sont disponibles ; prix :

- Salle commune : 1 pa la nuit
- Chambre individuelle : 2 pa la nuit
- Repas : 1 pa.

Clara Ysor, chef de la milice, essaie tant bien que mal avec Yan Iran de protéger le village des attaques hobgobelines. Elle s'en veut personnellement de la disparition de Jean. Elle fera tout son possible pour renseigner les aventuriers sur le meilleur moyen de se rendre à la basilique abandonnée.

Aucune attaque hobgobeline n'a eut lieu depuis la capture de Jean. Maintenant que Graan le quasit a obtenu le prêtre il ne demande plus aux hobgobelins d'attaquer la ville, mais leur a ordonné d'empêcher toute intrusion dans les mines. Les hobgobelins qui ont eut fort à faire avec les barricades de la ville n'attaqueront plus Honne, sauf sur ordre de Graan.

## VERS LA BASILIQUE ABANDONNÉE – carte 2

La basilique se trouve à 10 km à l'est d'Honne, le chemin est rocailleux, et le sentier n'a pas été utilisé depuis longtemps. Un jet de fouille (DD 10) permet de remarquer cependant des traces de pas humanoïdes allant et venant aux alentours du sentier. Ce sont les hobgobelins qui empruntent cette route pour aller attaquer le village. Le sentier n'a pas été emprunté ces derniers jours. Arrivés à 2 km de la basilique, si les aventuriers ne se déplacent pas à couvert des arbres, il y a de fortes chances que le hobgobelin de faction en haut de la basilique les voit (jet de détection du hobgobelin contre jet de discrétion des PJs).

### 1. A l'orée des bois...

Autrefois splendide, la basilique n'est plus que l'ombre d'elle-même, le bâtiment est entouré par les herbes folles et la végétation semble vouloir enfermer la basilique dans une gangue verte entremêlée de branches et de lierre.

Si le hobgobelin de faction n'a pas repéré les aventuriers ceux-ci peuvent le détecter à partir de l'orée du bois grâce à un jet de détection (DD 10). Dans le cas contraire, la créature aura alerté ses acolytes et ils tendront une embuscade dans la nef principale de la basilique aux joueurs.

### Honne (village moyen)

Conventionnel ; AL NB ; limite de 200 po ; liquidités 6000 po ; 600 habitants ; communauté isolée (humains 96%, halfelins 2%, Elfes 1%, autres races 1%)  
*Dirigeant* : Chef de village Yan Iran humain Guerrier 5.

*Personnalités* : Korn Lor, humain expert 2 (propriétaire de « *Chez Korn* », auberge) ; Clara Ysor, humaine Homme d'Armes 2 (chef de la milice).

*Autres* : miliciens, Homme d'Armes 1 (6).

## 2. Le puits

Un vieux puit abandonné aux outrages du temps se trouve au milieu d'un petit rond point. Quelques planches pourries le bouchent.

En se rapprochant du puit on peut remarquer qu'une planche a été cassée : les hobgobelins y jettent leur débris.

## 3. La nef

Le parvis de la basilique est invisible sous le tapis de végétation dense, un des deux battants de la haute double-porte a été dégonflé par le lierre laissant libre l'accès à la nef.

Les hobgobelins sont au nombre de cinq. S'ils ne sont pas avertis de l'arrivée des aventuriers considérez-les comme surpris (1 action partielle gratuite pour les PJs). Sinon, ils sont armés et prêts à recevoir les intrus avec les trois chiens de la zone 5.

-----  
**Créatures (ND 4).** Les hobgobelins essaieront de repousser les intrus. Si la moitié meurt les autres fuiront.

**Gryn : Guerrier hobgobelin N2** ; Taille M ; pv 20 ; Init. +6 (Dex, Science de l'initiative) ; VD 9m ; CA 16 (+2 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache) ; Att/Dgs épée longue +3 cac/1d8+2 ou javeline +2 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m ; JS Ref +3, Vig +6, Vol +0 ; For 15, Dex 15, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Comp. : Déplacement silencieux +5, Détection +3, Discrétion +3, Perception auditive +3 ; Dons : Vigilance, Science de l'initiative, Arme de prédilection (épée longue) ; AL Loyal Mauvais ; FP 2.

**Hobgobelins (4)** : Taille M ; pv 5 ; Init. +1 (Dex) ; VD 9m ; CA 15 (+1 Dex, +3 armure de cuir cloutée, +1 rondache) ; Att/Dgs épée longue +1 cac/1d8 ou javeline +2 dis/1d6 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m ; JS Ref +1, Vig +3, Vol +0 ; For 11, Dex 13, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Comp. : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +1, Perception auditive +3 ; Dons : Vigilance ; AL Loyal Mauvais ; FP 1/2.

## 4. L'autel

Des pailles sont posées en travers du sol tout autour de l'autel. Ce lieu autrefois saint, a été utilisé comme table de repas par les hobgobelins d'après les restes de viandes et d'os présents sur la stèle sacrée.

Les hobgobelins se sont servis de l'autel comme lieu de repos. Sur un jet de fouille (DD 15) réussit ils peuvent trouver le trésor des hobgobelins.

-----  
**Trésor.** Dans les pailles se trouvent 20 po, une gemme d'une valeur de 50 po et la clé de la crypte en zone 6.

## 5. La sacristie.

Cette pièce qui devait servir de sacristie ne renferme plus que trois molosses qui vous sautent dessus pour vous tuer.

Les hobgobelins ont enfermé ici trois chiens qu'ils ont peu nourri pour les rendre encore plus agressifs. S'ils n'ont pas été sortis en zone 3, ils attaquent les aventuriers.

-----  
**Créatures (ND 1).** Les chiens se battront jusqu'à la mort.

**Chiens (3)** : Taille P ; pv 6 ; Init. +3 (Dex) ; VD 12m ; CA 15 (+1 taille, +3 Dex, +1 naturelle) ; Att/Dgs morsure +2 cac/1d4+1 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Odorat ; JS Ref +5, Vig +4, Vol +1 ; For 13, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6 ; Comp. : Détection +5, Natation +5, Perception auditive +5, Sens de la nature +1/+8 quand il suit une piste à l'odeur ; Dons : - ; AL Neutre ; FP 1/3.

## 6. Le cimetière

Ce qui autrefois était un cimetière, n'est plus qu'un champ en friche, mais avec en son milieu un chemin déblayé qui mène vers une crypte.

La crypte est fermée à clé, la porte est en fer solide malgré la rouille qui la pique. Si les aventuriers décident de l'enfoncer sans avoir éliminée la menace que représente les hobgobelins de la basilique, le bruit les attire et ils viennent défendre l'entrée de la crypte. Les hobgobelins essaieront de repousser les intrus. Si la moitié meurt les autres fuiront.

-----  
**Porte** : 5 cm d'épaisseur, 10 en solidité, points de résistance 60, DD pour casser 28.  
-----

## LA CRYPTÉ MAUDITE - carte 3

La crypte est protégée par un troglodyte qui a passé un accord avec Graan le quasit. Ce dernier lui permet de s'installer dans la crypte à condition qu'il empêche quiconque d'accéder aux mines.

### 1. L'entrée

La porte grince sur ses gonds, ouvrant sur une pièce humide et peu rassurante. Des escaliers au fond de la pièce descendent dans le sol.

La crypte ne recèle rien d'intéressant.

### 2. La crypte

Débouchant dans une salle mal éclairée, une odeur atroce vous prend à la gorge, rendant difficile toute action nouvelle.

Le troglodyte, s'il gagne un jet opposant sa perception auditive au déplacement silencieux des PJs, surprendra les aventuriers et profitera ainsi d'une action partielle gratuite avant les PJs. Sinon il combattra quand même farouchement pour leur barrer le passage.

-----  
**Créatures (ND 1)**. Si le troglodyte perd plus de la moitié de ses points de vie, il fuira vers les mines pour prévenir les orques et le quasit.

**Troglodyte** : Taille M ; pv 13 ; Init. -1 (Dex) ; VD 9m ; CA 15 (-1 Dex, +6 naturelle) ; Att/Dgs 2 coups de griffes +1 cac/1d4 chacune, 1 morsure -1 cac/1d4 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Att. Spé. : Puanteur ; Part. : Vision dans le noir 30m ; JS Ref -1, Vig +5, Vol +0 ; For 10, Dex 9, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 10 ; Comp. : Discrétion +6, Perception auditive +3 ; Dons : Attaques multiples ; AL Chaotique Mauvais ; FP 1.  
-----

### 3. L'éboulement

Le mur est de la crypte est effondré mais des planches semblent obstruer un passage juste derrière.

Le passage conduit vers la mine. Il suffit de pousser les planches pour le dégager. Mais attention : sur un jet de fouille DD 10, on remarquera que quelques unes d'entre elles sont prêtes à tomber et provoquer un petit éboulement dans le passage, ce qui ne manquera pas d'alerter les trois orques de la zone 3 (si au moins une de ces créatures réussit un jet de perception auditive DD 10).

# LES MINES DE LA POUUREY

Les mines de la Poudrey était autrefois le gagne-pain principal d'Honne ; puis le minerai de charbons s'est épuisé. Les mineurs ont creusé plus profond pour trouver encore leur matière première, mais ils sont tombés sur une chose qu'ils leur a inspiré une terreur sans nom : un ancien temple dédié aux forces démoniaques dans lequel un portail vers les Abysses attend d'être ouvert... Oublié des vivants et de la lumière, ce lieu maudit découvert par les villageois condamna la mine : pour éviter qu'un mal plus grand ne se manifeste, ils cachèrent l'entrée et abandonnèrent l'endroit au plus vite.

Les mineurs qui ont découvert cette pièce sont tous morts depuis plus de dix ans maintenant et plus personne ne se souvient de cette histoire...

Mais Graan, un quasit ambitieux, est venu des Abysses commandé par son maître, un puissant balor, pour rouvrir ce portail et permettre aux forces démoniaques d'envahir la région et d'assouvir leurs vœux les plus chers : dévastation et corruption.

## 1. L'entrée

Le couloir semble s'enfoncer plus profond, avant de tourner sur la droite vers un terrain inconnu.

Sur un jet de perception auditive (DD 10) les joueurs peuvent entendre les deux orques de la zone 3 en train de se disputer sur le partage de dix pièces d'or trouvés en zone deux. Ils sont trop occupés pour assurer pleinement leur fonction de garde.

## 2. L'entrepôt

Cette pièce possède sur le mur nord une grande étagère où des casques et des pioches sont entreposés. Certains sont vieux et inutilisables, mais d'autres semblent avoir servi il y a peu de temps encore.

Cette pièce servait d'entrepôt pour le matériel des mineurs. Les orques y ont entreposé leurs matériels après avoir percé le mur de la crypte. Ils ont fouillé cette pièce et n'ont trouvé qu'une vieille bourse avec dix pièce d'or. Sur un jet de fouille (DD 15) les joueurs peuvent trouver le reste du trésor.

-----  
**Trésor.** Enterrées aux pieds de l'étagère se trouvent une bourse contenant 50 po.  
-----

## 3. Les gardes

Un croisement semble se dessiner devant vos yeux, mais deux formes humanoïdes y sont présentes et semblent se disputer. Leur langage rauque et agressif ainsi que leurs statures imposantes sont autant de détails peu rassurants...

-----  
**Créatures (ND 1).** Un des orques tentera de retenir les intrus tandis que l'autre ira avertir ses complices orques de la zone 5.

**Orques (2) :** Taille M ; pv 4 ; Init. +0 ; VD 6.50m (armure d'écailles, 9m de base) ; CA 14 (+4 armure d'écailles) ; Att/Dgs grande hache +3 cac/1d12+3 ou javeline +1 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m, sensibilité à la lumière ; JS Ref +0, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Comp. : Détection +2, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance ; AL Chaotique Mauvais ; FP ½  
-----

## 4. Le stockage

Une quantité négligeable de charbon recouvre le sol et les coins de la salle.

Cette salle servait de stock pour le charbon.

## 5. Les wagons

Cette grande salle, avec en son centre deux chaînes de wagons, semble être le cœur de la mine. Deux voies ferrées séparées partent vers l'est.

Cette salle contient deux trains dont l'un servait à accéder à la mine à partir de la zone 6, et l'autre à accéder à la mine proprement dite en zone 9.

Trois orques gardent ce lieu. Ils tenteront tout pour empêcher les joueurs d'accéder aux trains.

-----  
**Créatures (ND 1).** Les trois orques, aidés éventuellement de l'un des gardes de la zone 3, tenteront de retenir les intrus. Si cela tournait mal pour eux, l'un des monstres essaiera de prendre un wagon et d'attirer les personnages vers le piège de la zone 8.

**Orques (3) :** Taille M ; pv 4 ; Init. +0 ; VD 6.50m (armure d'écaillés, 9m de base) ; CA 14 (+4 armure d'écaillés) ; Att/Dgs grande hache +3 cac/1d12+3 ou javeline +1 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m, sensibilité à la lumière ; JS Ref +0, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Comp. : Détection +2, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance ; AL Chaotique Mauvais ; FP ½

-----  
**Utiliser les wagons :** leur fonctionnement est rudimentaire : un bras à piston doit être actionné pour faire avancer ou reculer les wagons. L'utilisation de ce bras est une action complexe.

Les couloirs sous les rails sont profonds de 1,50 m ; marcher dedans, c'est s'exposer à une défense diminuée et le risque d'être heurté par un train qui passerait. Déconseillez à vos joueurs d'emprunter ces couloirs à pied.

## 6. L'entrée condamnée

Le train s'arrête contre les butées donnant accès à une plate forme avec un couloir s'enfonçant vers le sud.

Cette plate forme, et la pièce un peu plus loin d'ailleurs, ont été visitées par les orques. Vu l'éboulement, ils ont abandonné les lieux certains de l'impossibilité de passer par ici pour n'importe qui.

## 7. Le levier

Sur votre gauche un levier qui semble actionner les rails est à votre portée de main.

Ce levier permet d'aiguiller les wagons vers le sud ou tout droit. Il a été mis en position sud par les orques sur les ordres de Graan le quasit. Un jet de dextérité (DD 15) permet d'actionner le levier depuis un wagon qui roule. Sinon une simple poussée permet de l'utiliser.

## 8. Le tonneau

Les wagons avancent doucement sur les rails et au détour du tournant vous pouvez voir sur votre droite un énorme tonneau sur pilotis dans une anfractuosité.

Ce tonneau servait à nettoyer les wagons en déversant de l'eau dedans depuis le haut du tonneau. Ce dernier est toujours plein, mais d'eau croupie porteuse de la croupissure.

Un orque est caché ici en surveillance, le tonneau a été saboté et peut tomber sur les wagons qui passerait d'un simple mouvement de poussée de la part de l'orque. Les joueurs peuvent faire un jet de détection (DD 20) pour trouver l'orque mais ce dernier est bien caché derrière le tonneau, averti par le bruit du train ou les appels de l'orque de la zone 5 qui aurait pu s'échapper (voir description de ladite zone).

Après avoir renverser le tonneau l'orque descendra vérifier le travail et le finir au cas où.

-----  
**Créatures (ND 1/2).** L'orque tentera d'écraser les intrus sous le tonneau plein d'eau croupie et ira constater le résultat. Si le tonneau est renversé sur les joueurs ceci doivent résister à la croupissure.

**Orques (1) :** Taille M ; pv 4 ; Init. +0 ; VD 6.50m (armure d'écaillés, 9m de base) ; CA 14 (+4 armure d'écaillés) ; Att/Dgs grande hache +3 cac/1d12+3 ou javeline +1 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m, sensibilité à la lumière ; JS Ref +0, Vig +2,

Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Comp. : Détection +2, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance ; AL Chaotique Mauvais ; FP ½

**Tonneau piégé** : FP 2 ; déclencheur manuel (par l'orque) ; pas de remise en place ; Att+12 corps à corps ; Dgs 2d6 sur 2 cases de rails adjacentes + jet de réflexe DD 15 pour éviter d'avaloir de l'eau croupie : croupissure, vigueur DD 16, 1D3 jours d'incubation, effet -1D4 For (Guide du Maître p.294).

-----

## 9. La mine

Le chariot s'arrête dans un crissement de métal et donne sur une plate forme qui a tout l'air d'être la mine de charbon.

La mine est abandonnée, les joueurs sur un jet de fouille (DD 10) pourront trouver jetés dans le charbon les effets d'Jean.

-----

**Trésor.** Dans le charbon se trouvent une bourse contenant 20 po, une toge, un bâton.

-----

## 10. Le poste avancé

A la sortie du virage vous apercevez une plate forme avec quatre formes humanoïdes.

Quatre orques sont postés ici, ils attaquent les intrus à vue.

-----

**Créatures (ND 2).** Deux des orques tirent à l'arbalète, les deux autres attendent de pied ferme les assaillants.

**Orques (4)** : Taille M ; pv 4 ; Init. +0 ; VD 6.50m (armure d'écailles, 9m de base) ; CA 14 (+4 armure d'écailles) ; Att/Dgs grande hache +3 cac/1d12+3 ou arbalète légère +1 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m, sensibilité à la lumière ; JS Ref +0, Vig +2, Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Comp. : Détection +2, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance ; AL Chaotique Mauvais ; FP ½

-----

## 11. Le temple maléfique

De cette pièce irradie une puissante malfaisance. Vous apercevez à l'autre bout de la pièce un petit démon volant penché au-dessus du corps d'un homme nu et enchaîné à une arche sinistre, sculptée de terrifiants être démoniaques entrelacés. A côté, posé sur un petit autel, un magnifique calice et une daque ouvragée.

Le grincement accompagnant l'ouverture de la porte alerte le monstre et il se retourne, les yeux emplis de folie meurtrière. D'une voix stridente, il crie aux 4 orques qui vous séparent de lui : « Tuez les tous ! »

Le temple est préparé pour le sacrifice de Jean. Ce dernier est enchaîné au portail, drogué et près d'avoir la gorge tranchée par le quasit.

Graan lui, peste de rage en voyant les intrus, il fera tout pour finir le rituel avec le calice souillée de la basilique et permettre ainsi à son maître de vomir ses hordes démoniaques sur ce monde.

Les orques, quant à eux, barreront le passage aux aventuriers quitte à y laisser leur vie, cela est toujours mieux que la punition que Graan leur infligerait s'ils fuyaient.

-----

**Graan le quasit** : Extérieur ; Taille TP ; pv 22 ; Init. +3 (Dex) ; VD 6,50m, vol 16m (parfaite) ; CA 18 (+2 taille, +3 Dex, +3 naturelle) ; Att/Dgs 2 coups de griffes +8 cac/1d3-1 et venin, morsure +3 cac/1d4-1 ; esp./all. 75x75cm / 0m ; Att. Spé. : Pouvoirs magiques, Venin ; Part. : Réduction des dégâts 5/argent, RM 5, Immunité contre le poison et l'électricité, Résistance au feu/froid (20), Transformation, Régénération (2), Télépathie ; JS Ref +6, Vig +3, Vol +4 ; For 8, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Comp. : Art de la magie +4, Déplacement silencieux +6, Détection +6, Discrétion +14, Fouille +4, Perception auditive +6 ; Dons : Botte secrète (griffes, morsure) ; AL Chaotique Mauvais ; FP 3

**Orques (4)** : Taille M ; pv 4 ; Init. +0 ; VD 6.50m (armure d'écailles, 9m de base) ; CA 14 (+4 armure d'écailles) ; Att/Dgs grande hache +3 cac/1d12+3 ou javeline +1 dis/1d6+2 ; esp./all. 1,50x1,50m / 1,50m ; Part. : Vision dans le noir 18m, sensibilité à la lumière ; JS Ref +0, Vig +2,

*Vol -1 ; For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8 ; Comp. : Détection +2, Perception auditive +2 ; Dons : Vigilance ; AL Chaotique Mauvais ; FP ½*

**Trésor.** Sur l'autel, le calice de Bérégonde, objet magique avec aura de bénédiction dans un rayon de 9 mètres.

---

## CONCLUSION

Les raids des hobgobelins n'étaient pas le fruit d'une bande errante ; une puissance maléfique supérieure était derrière tout cela. Jean saura leur expliquer l'importance de leur actes : il a sûrement été sauvé d'une mort atroce et son âme de la damnation éternelle et la région épargnée par une invasion démoniaque majeure. Faites-le bien ressentir à vos joueurs !

## A PROPOS DES ACCROCHES

- **La carte** était bien vraie, mais elle n'a pas apporté le trésor promis. En retour elle a apporté aux aventuriers gloire et réputation aux yeux des habitants de Honne. Les joueurs ont peut être trouvés une nouvelle carte dans la basilique...
- **Le calice perdu** peut avoir été utilisé pendant le rituel maléfique et sauvé de la corruption grâce aux actes héroïques des joueurs. Après avoir soigné le prêtre, les aventuriers peuvent revenir rapporter le calice en s'assurant que la basilique soit sanctifiée à nouveau en vue de garder soigneusement le calice.
- **Le prêtre capturé** a été sauvé par nos héros. Le village les récompense dans la limite de leur possibilité (nourritures, chevaux, objet magique mineur, vieille carte au trésor...). Ce dernier peut vouloir restaurer la puissance bénéfique de la basilique avec l'aide des joueurs.

## ET MAINTENANT ?

Si les aventuriers restent à Honne pour un temps, ils peuvent aider à restaurer la basilique et/ou enquêter sur ce temple maudit et tenter de le neutraliser. Pour cela il serait intéressant de creuser ces quelques points :

- Comment le quasit a eut connaissance de ce temple ?
- Qui dans la ville connaîtrait l'histoire de la mine ?
- D'autres orques rôdent-ils encore dans les environs ?
- Qui peut les aider à détruire ce temple maudit ?
- Comment restaurer la basilique ?

Vous pouvez aussi préparer la prochaine aventure à partir de la fin de celle-ci.

- Peut être que le balor qui a envoyé le quasit envoie un nouveau démon plus puissant pour récupérer le calice.
- Les orques, qui ont fuit, reviennent en grand nombre avec des ogres pour détruire Honne.

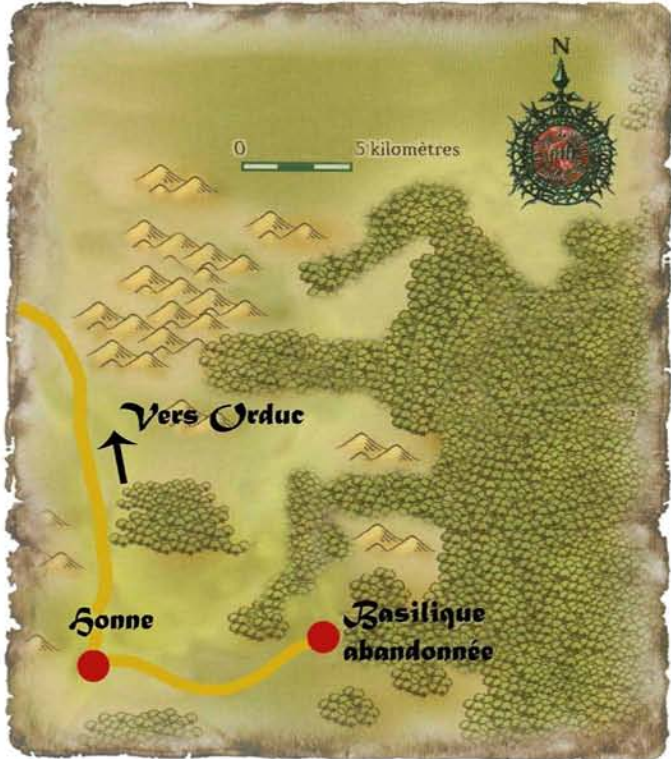
La suite ne dépend que de vous !

[Baron Mundus](http://www.baronmundus.com)

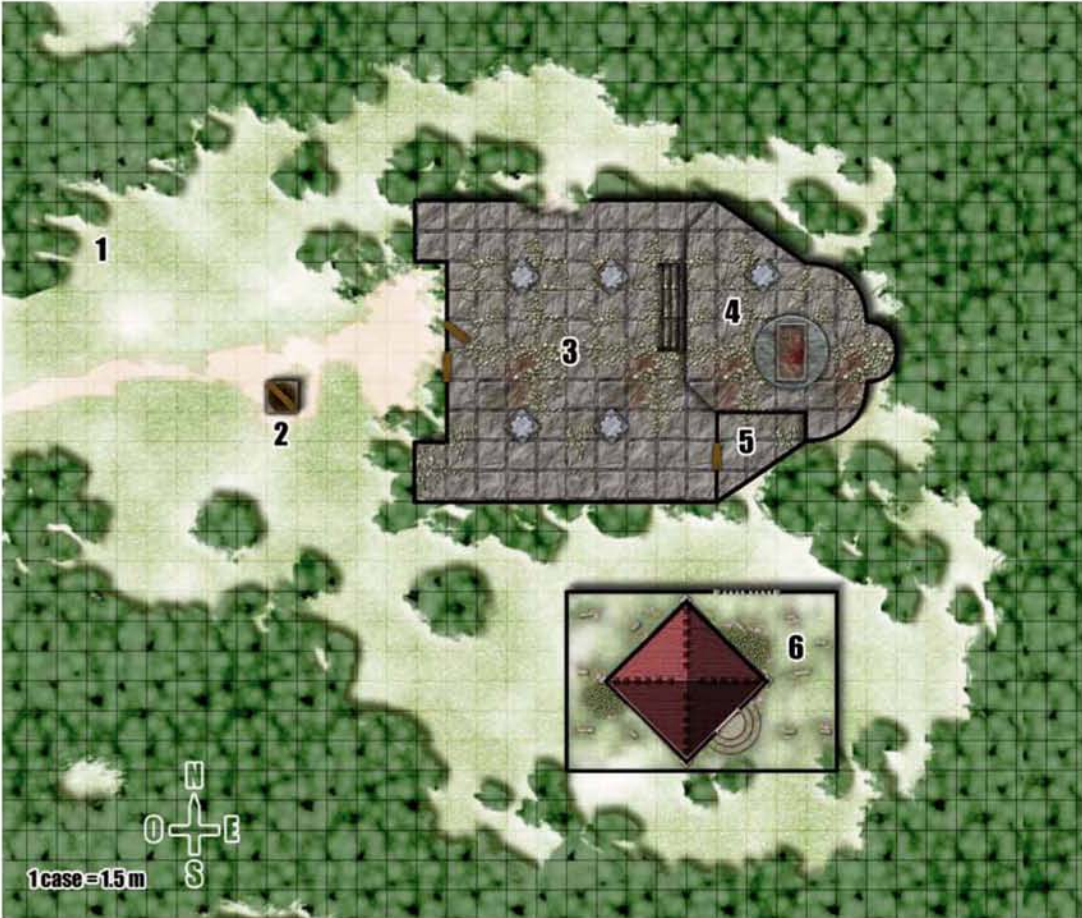
<http://www.baronmundus.com>



**carte 1 - Situation géographique du village de Honne**

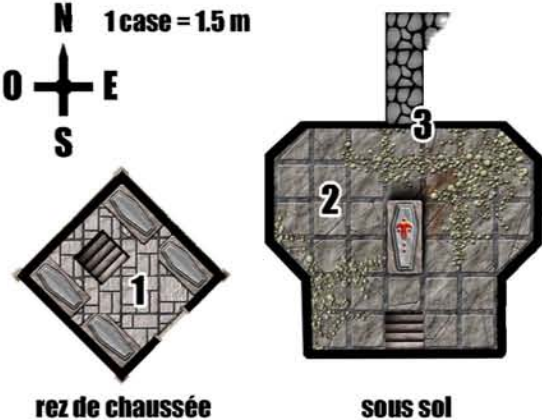


**carte 2 - La basilique abandonnée**



**carte 3 - La crypte maudite**

---



**carte 4 - La mine**

---

