



## L'ŒIL DU SOLEIL

Une Courte Aventure pour 4  
Personnages de Niveau 4

### CREDITS

**Conception :** Eric Cagle  
**Relecture :** Penny Williams  
**Typographie :** Nancy Walker  
**Cartographie :** Rob Lazzaretti  
**Production Web :** Julia Martin  
**Développement Web :** Mark A. Jindra  
**Conception graphique :** Sean Glenn, Cynthia Fliege

Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson, et les nouvelles règles de Dungeons et Dragons, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker et Peter Adkison.

**Traduction française :** Hugues Rogeau.  
**Titre original :** « The Eye of the Sun ».

D&D, Dungeons et Dragons, et Dungeon Master sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 System est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cette aventure, leur nom et leurs particularités sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc.



Le contenu de cette aventure est protégé par les lois de copyright en vigueur aux États-Unis d'Amérique. Toute reproduction complète ou partielle est expressément interdite, sauf sur permission écrite de Wizards of the Coast, Inc.

© 2006, Wizards of the Coast, Inc.  
Tous droits réservés. Écrit aux États-Unis d'Amérique. Traduit en France.

Cette aventure est une œuvre de fiction.  
Toute ressemblance avec des personnes, des lieux ou des organismes existants ou ayant existé serait purement fortuite.

Cette aventure produite par Wizards of the Coast ne contient aucun Contenu Ludique Libre (Open Game Content). Aucune partie de cette aventure ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans permission écrite. Pour en savoir plus sur la Licence Ludique Libre (Open Game licence) et la Licence du Système d20 (d20 System licence), veuillez visiter le site [www.wizards.com/d20](http://www.wizards.com/d20).

Pour davantage d'articles, d'aventures et d'informations sur le jeu Donjons et Dragons, veuillez visiter le site [www.wizards.com/dnd](http://www.wizards.com/dnd).



L'Œil du Soleil est une courte aventure D&D pour des personnages (PJs) de niveau 4. Elle peut être incorporée à n'importe quel type de campagne. Elle met en scène un temple qui peut être situé dans une jungle montagneuse de votre univers.

### PREPARATIFS

Le Maître de Jeu (MJ) doit être en possession des livres de règle D&D, que sont le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Cette aventure utilise les règles de la version 3.5, mais peut facilement être adaptée à celles de la version 3.0.

Cette aventure peut être placée dans n'importe quel lieu de votre univers, où existe une forêt montagneuse abritant un temple isolé. Pour le reste des éléments présentés dans cette aventure, vous pouvez les adapter de manière à ce qu'ils s'intègrent le plus parfaitement à votre campagne.

Avant de débiter, imprimez cette aventure ainsi que la carte qu'elle contient. L'Œil du Soleil utilise une version modifiée de la carte « Vue d'Ensemble d'un Temple et de ses Environs » parue dans la rubrique *Map-a-Week* du site internet de D&D. Sa version originelle peut être consultée à l'adresse suivante ([http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/temple surroundings\\_72dpi.jpg](http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/temple surroundings_72dpi.jpg))

### CONTEXTE DE L'AVENTURE

Cette aventure prend racine dans un lointain passé, à une époque où les humains n'étaient pas la race dominante de l'univers. A ce moment-là, les hommes-lézards étaient un peuple capable et répandu, particulièrement dans les régions forestières.

### ERE DU SOLEIL

En ces temps anciens, Ssh'rik était le plus puissant shaman de la jungle d'Al-Khud. Un jour, il reçut une vision de son dieu, Semuanya, lui ordonnant d'élever un somptueux temple. Le shaman enseigna alors à son peuple comment couper les pierres et les assembler pour en faire de solides murs, et tous ensemble, ils construisirent un temple digne de leur dieu. Ils appelèrent l'édifice, le Ziggourat du Soleil Courroucé.

Semuanya fut ravi, et il récompensa ses fidèles. Le peuple des hommes-lézards connut une croissance rapide et ils conquièrent des terres de plus en plus éloignées pour former un puissant empire qui s'étendait sur des centaines de kilomètres. Ils s'éloignèrent vers l'extérieur pour établir de nouveaux territoires, laissant seulement quelques fervents fidèles pour s'occuper du temple de Semuanya.

Les hommes-lézards vénérèrent le soleil, qu'ils pensaient être une incarnation de leur dieu, et de nombreux symboles étaient créés en son honneur. Ssh'rik, lui-même, fabriqua une représentation particulière du soleil, placé au sommet du ziggourat et consistant en un ensemble de miroirs et de lentilles capables de piéger magiquement les rayons du soleil et de fournir de la lumière même au cœur de la nuit. Il appela ce dispositif, l'œil du soleil, et son pouvoir était si grand qu'il était

capable de focaliser l'énergie du soleil sur une cible lointaine et d'y mettre le feu. Plusieurs des villages abandonnés à proximité du temple furent détruits accidentellement de cette manière.

## ERE DE LA LUNE ASSOMBRIE

Alors que l'empire des hommes-lézards s'agrandissait, leur orgueil s'intensifiait de même. On dit alors que Semuanya entra dans une colère noire face à leurs prétentions et supprima les bienfaits du soleil sur l'empire, le plongeant dans une obscurité sans fin. Un autre temple que l'on appela le Temple de la Lune Assombrie, fut construit à côté du premier et des objets magiques furent créés afin de préserver la lumière tandis que l'*œil du soleil* s'affaiblissait avant de s'éteindre pour toujours. Mais les efforts ne menèrent à rien. Les hommes-lézards étant de sang-froid, et donc dépendant de la chaleur du soleil pour leur énergie, ont du finalement se replier dans un état de torpeur.

Les esclaves que les hommes-lézards avaient faits au cours de leurs conquêtes entrèrent en rébellion et exterminèrent tous leurs précédents maîtres qu'ils pouvaient retrouver. Ssh'rik périt au cours de cette révolte, mais l'*œil du soleil* resta intact, car les esclaves ne trouvèrent pas comment entrer dans la chambre secrète située au sommet du temple pour le détruire. En peu de temps, l'empire fut ravagé. Les quelques hommes-lézards survivants s'enfuirent dans la forêt pour y attendre le retour du soleil.

## ERE DU SOLEIL LEVANT

Finalement, le soleil revint, apportant à nouveau la vie sur le pays. Mais les hommes-lézards ont trop évolué vers un état primitif pour rétablir leur empire. Les descendants de ceux qui jadis étaient si grands, vivent maintenant dans la jungle comme des animaux, regardant avec une crainte superstitieuse le soleil que leurs ancêtres ont vénéré.

Mais l'histoire est un perpétuel cycle, et au final, Semuanya envoya une nouvelle vision. Cette fois-ci à un shaman du nom de K'zzal, lequel pria avec ferveur au nom de sa tribu. Cette vision ordonna à K'zzal de retrouver les ziggourats de Ssh'rik et de remettre en service l'*œil du soleil*. Grâce à sa lumière, les hommes-lézards pourront réclamer tout ou partie de ce qu'ils ont perdu.

Guidés par K'zzal, un groupe d'hommes-lézards situèrent l'ancien temple, lequel était alors envahi par la végétation, qu'ils défrichèrent pour y accéder. A l'intérieur du temple, K'zzal trouva l'*œil du soleil* dans une pièce secrète. Dirigé par son dieu, il effectua les rituels qui permirent de rendre à l'*œil* son pouvoir d'antan. Maintenant, tout comme l'*œil* vacille entre la vie et la mort, il jette de temps en temps un rayon brillant de lumière qui peut être vu à des kilomètres à la ronde.

Les humains et les autres espèces humanoïdes qui ont construit leurs villages à la lisière de la jungle d'Al-Khud observent avec émerveillement cette étrange lumière qui provient du sommet de la colline située au loin. Alors que le pouvoir de l'*œil* grandit, il en est de même de sa capacité destructrice. Plusieurs bâtiments du village

humain de Tooj-Reh ont déjà été embrasés par les mystérieux rayons.

## SYNOPSIS DE L'AVENTURE

Les habitants de Tooj-Reh désespèrent de découvrir l'origine de ces mystérieux feux, lesquels semblent se produire lorsque l'étrange lumière est à son paroxysme. Ils ont envoyé des expéditions dans la jungle, à la recherche de cette lumière mais aucune n'en est revenue. Ils demanderont aux PJs de trouver la source de cette éclatante lumière et de s'assurer qu'elle ne détruira plus rien dans leur village.

S'ils acceptent cette mission, les PJs devront s'aventurer dans la jungle, se frayer un chemin au travers des patrouilles d'hommes-lézards, et trouver les deux ziggourats. Sur place, ils devront vaincre les hommes-lézards qui gardent les tours, ainsi que K'zzal lui-même, puis démanteler l'*œil du soleil*, pour qu'il ne puisse plus menacer le village de Tooj-Reh.

## ACCROCHES

En tant que MJ, vous savez mieux que personne comment impliquer vos joueurs et leurs personnages dans une aventure. Vous pouvez utiliser les accroches suivantes pour exhorter votre imagination, les modifier si nécessaire pour les rendre appropriées aux appétits des personnages.

- En traversant la jungle d'Al-Khud, les PJs sentent de la fumée. Ils tombent sur un feu de forêt et doivent s'enfuir pour éviter de périr brûlés vifs. Leur retraite les conduit au village de Tooj-Reh.
- Pour faire plaisir à un de leurs amis, les PJs doivent remettre un paquet à un shaman du nom de Siroo dans la petite ville de Tooj-Reh.
- Un prêtre ou un druide demande aux PJs d'enquêter sur une série de mystérieux feux de forêt aux alentours d'une petite ville du nom de Tooj-Reh.
- Les PJs découvrent une vieille carte indiquant les ziggourats de Ssh'rik. Le chemin qui mène aux temples les conduit dans la petite ville frontalière de Tooj-Reh.

## DEBUT DE L'AVENTURE

Cette aventure consiste en deux rencontres aléatoires, l'une dans Tooj-Reh et l'autre dans la jungle, et quatre rencontres placées dans le complexe de temples. Les rencontres aléatoires doivent être exécutées dans l'ordre où elles sont présentées mais leur durée et leur emplacement est au choix du MJ. Par contre, les rencontres placées dans les temples sont numérotées sur la carte.

## TOOJ-REH

Tooj-Reh est une petite ville frontalière rustique posée au bord de la jungle d'Al-Khud, une forêt tropicale humide et hostile qui s'étire sur des centaines de kilomètres en terrain vallonné. Quelques bourgades ont poussé autour de sa lisière mais ses profondeurs n'ont jamais été entièrement explorées.

Lorsque les PJs arrivent en ville, lisez leur la description suivante :

Vous arrivez dans la ville de Tooj-Reh alors qu'une pluie torrentielle et soudaine qui semble être habituelle à ces régions forestières, se termine. La ville est placée au cœur d'une étroite vallée derrière de petites montagnes couvertes d'une végétation dense. En apparence, Tooj-Reh est une ville ordinaire et agitée, remplie de gens indépendants. En effet, ils vous prêtent peu d'attention, si ce n'est qu'un bref signe de tête.

Si les PJs sont venus remettre un paquet à Siroo, ils peuvent facilement le trouver en demandant à n'importe quel habitant où il vit. Autrement, le shaman les rencontrera dans la ville et se présentera à eux. Après avoir un peu discuté avec les personnages, il les invitera à dîner chez lui.

➔ **PNJ.** Siroo (Adeptes 3, humain (m), CB) vit dans une petite mais confortable chaumière située à la sortie de la ville. Il invite les PJs à rester chez lui tant qu'ils resteront en ville, étant donné que l'auberge a dernièrement brûlé.

Siroo est un personnage accueillant et il révélera les informations suivantes aux PJs durant la durée de leur séjour.

- Quatre incendies mystérieux ont eu lieu ces deux derniers mois. Personne n'a encore réussi à découvrir l'origine, les bâtiments s'enflamment sans aucune raison apparente.
- Une étrange lumière a été observée dans la jungle, au sommet d'une colline située à de nombreux kilomètres. La lumière peut apparaître à n'importe quel moment, de jour comme de nuit. Parfois elle clignote, d'autre fois elle est constante mais elle varie considérablement en intensité. La seule chose certaine est qu'elle provient d'un endroit fixe.
- Des chasseurs ont aperçus des créatures humanoïdes cachées dans l'épaisse jungle. Bien qu'ils aient été incapables de déterminer la véritable nature de ces créatures, ils ont remarqué qu'elles étaient de type reptilien et très féroces. Les chasseurs ont limité leurs expéditions aux bords de la jungle de peur de pénétrer sur le territoire sacré d'une peuplade primitive.
- Avant le premier incendie, un bûcheron a raconté avoir aperçu plusieurs édifices étranges sur une haute falaise, à peu près à l'endroit où la lumière émane.

### A. AU FEU !

Le jour où le soleil brille, ce qui peut être celui de l'arrivée des aventuriers, lisez la description suivante

lorsque les PJs et Siroo sont suffisamment éloignés de sa maison :

La combinaison d'un soleil de plomb et de l'humidité forcent les habitants de Tooj-Reh à se déplacer lentement durant la journée. Alors que vous vous apprêtez à entrer chez un habitant, Siroo vous montre le sud avec agitation. « La voici ! », crie-t-il, « l'étrange lumière dont je vous ai parlé ». Effectivement, un point lumineux, plus brillant que le soleil, est visible à la cime d'un sommet éloigné. « C'est toujours au même endroit, » poursuit-il, « et elle est plus brillante, les jours très ensoleillés. Nous n'avons aucune idée de ce que c'est. Les hommes que nous avons envoyés ne sont pas revenus et plus personne ne veut s'aventurer dans la jungle par peur des humanoïdes qui y ont été observés ».

Une odeur de brûlé commence à imprégner l'atmosphère, quand tout à coup quelqu'un crie : « Au Feu ! Au Feu ! ». Les gens se précipitent sur les lieux pour y constater que la demeure de Siroo est en flammes. Malgré la confusion, une équipe s'organise rapidement pour combattre les flammes.

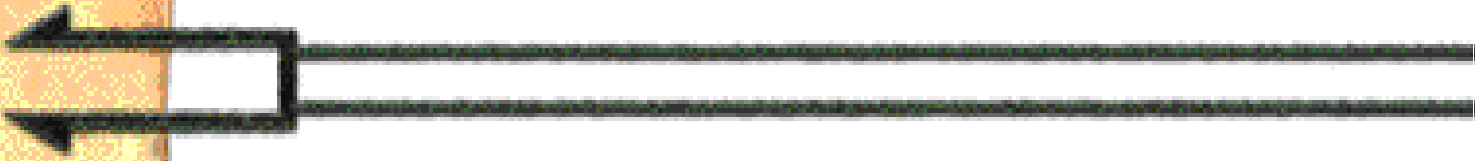
**PNJs.** Siroo et plusieurs des villageois tentent d'éteindre le feu. S'ils le souhaitent, les PJs pourront également transporter des seaux d'eau, cette participation étant la bienvenue. Chaque personnage pourra tenter un test de Sagesse (DD 15) alors que les villageois combattent le feu. En cas de succès, le personnage remarquera que la lumière provenant de la colline est très puissante et fixe durant la lutte contre l'incendie, comme un miroir focalisant la lumière du soleil.

**Développement.** A moins que les personnages ne possèdent un moyen particulier de l'en empêcher, la maison de Siroo ainsi que les autres bâtiments adjacents seront complètement détruits par l'incendie. Les villageois apprécieront toute assistance quelconque que les PJs auront apportée, et Siroo, quoiqu'attristé par le sinistre, les remerciera chaleureusement de leur aide. Lisez-leur la description suivante lorsque les villageois se dispersent :

« C'est la cinquième fois que cela arrive ! », s'insurge Siroo. « Nous avons perdu pas loin d'une douzaine de maisons ces dernières semaines ». Il se tait un moment, tout en secouant la tête, puis fixe son regard sur vous. « Peut-être, pourriez-vous nous aider ? », dit-il avec optimisme. « Iriez-vous dans la jungle, voir si cette lumière a un rapport avec les incendies ? J'ai fait quelques divinations et toutes désignent cette lumière ».

Si les PJs sont d'accord pour examiner la question, Siroo les quittera pour convoquer les anciens. Ils approuveront tous son idée et ils imploreront les personnages de partir à la recherche de l'étrange lumière. Ils sont prêts à offrir aux PJs toutes les richesses du village, soit 800 po, s'ils peuvent en vérité éliminer ce danger.

**Développement.** Si les PJs décident de se mettre en quête de la mystérieuse lumière, les villageois leur fourniront du ravitaillement, ainsi qu'une carte de la jungle les dirigeant sur environ un kilomètre dans la forêt



👑 **Tooj-Reh (bourg)**. Conventuel; AL N; limite de 800 po; liquidités 2 500 po; 1 300 habitants (humains 96 %, halfelins 2 %, elfes 1 %, autres 1 %).

## LA JUNGLE D'AL-KHUD

Malgré la relative courte distance qui sépare le complexe de ziggourats du bourg, les PJs mettront trois jours d'expédition laborieuse pour les atteindre. Les villageois ont préféré ne pas envoyer de guide, car ils ont déjà perdu plusieurs jeunes gens au cours des dernières recherches. Par conséquent, les PJs doivent compter sur leurs propres compétences, et les informations confuses des villageois, pour trouver le Ziggourat du Soleil Courroucé.

Très vite, au cours de leur première journée, les personnages aperçoivent toutes les 10 minutes une lumière brillante provenant du point vers lequel ils se dirigent. De leur distance, les aventuriers ne peuvent déterminer quel est l'origine de cette lumière, mais elle leur sert de repère pour leur progression quand ils peuvent la voir. Par contre, dès qu'il pénètre effectivement dans la jungle, ils ne peuvent plus voir la lumière excepté lorsqu'une rare brèche dans la couverture végétale coïncide avec l'un des flashes lumineux, soit environ une fois toutes les 6 heures.

Toutes les deux heures, le personnage de tête doit effectuer un test de Survie (DD 15). Un jet réussi indique que le groupe est sur le bon chemin, mais en cas d'échec il risque de dévier de son cap (se reporter au paragraphe Se Perdre du Chap. 3 : Aventures du *Guide du Maître* v3.5). Les personnages retrouveront automatiquement la bonne direction quand ils observeront à nouveau la lumière.

### AVENTURES DANS LA JUNGLE

Se déplacer au travers de la végétation dense et des collines raides de la jungle d'Al-Khud alors que règne une chaleur oppressante entre deux orages n'est pas une opération aisée. Les règles et suggestions suivantes devraient vous aider à mettre l'accent sur la difficulté à se frayer un chemin dans la jungle au vu de ces conditions. Pour plus d'informations sur le terrain, reportez-vous au Chap. 3 : Aventures du *Guide du Maître*.

**Déplacement sur longue distance.** Puisqu'il n'existe aucun sentier, la vitesse de déplacement dans la jungle est réduite de 1/4 (cf. Chap 9 : La Vie d'Aventurier du *Manuel du Joueur*).

**Climat.** Cette aventure se déroule vers la fin de la saison des moussons. Les orages peuvent donc survenir sans avertissement. Toutes les 2 heures, utilisez la Table 3-23 : Détermination aléatoire du climat, en ajoutant 10% au résultat obtenu. Remplacez blizzard et tornade par averse violente.

## B. L'EMBUSCADE

Au cours de leur deuxième jour d'expédition, les PJs tomberont sur une patrouille d'hommes-lézards qui les suivent depuis leur entrée dans la jungle. Convaincus que les intrus s'approchent trop près des Ziggourats de Ssh'rik, les hommes-lézards les ont contournés pour leur tendre une embuscade.

Les orages ne vous ont laissé aucun répit. Alors que vous avancez péniblement dans la boue et le sous-bois enchevêtré, une averse soudaine réduit votre visibilité à néant. Un étrange sifflement émane de la végétation qui vous surplombe, et soudain l'air se remplit de javelines provenant de toutes les directions.

**Créatures.** Quatre hommes-lézards sont à l'affût pour tendre une embuscade au groupe.

👤 **Hommes-lézards (4).** pv 12,11,11,10 ; cf. page 153 du *Manuel des Monstres*.

**Tactique.** Les hommes-lézards sont dissimulés dans la végétation ce qui leur procure un camouflage (20% de chances de rater) et un abri sûr (+4 à la CA, sans bonus au jet de Réflexes). Chacun des hommes-lézards lancera sa javeline avant de sauter à terre et d'engager un combat au corps à corps. En raison de la densité des arbres, les règles de terrain couvert peuvent s'appliquer (reportez-vous à l'encadré : Aventures dans la jungle).

**Développement.** Si les PJs réussissent à capturer au moins l'un des hommes-lézards, celui-ci les avertira en draconien de rester à l'écart de Ssh'rik, ou sinon le soleil brûlant se vengera. Chaque captif fera son possible pour s'attaquer à ses ravisseurs ou s'échappera à la première occasion.

**Trésor.** En plus de leurs armes et de leurs boucliers, chaque homme-lézard porte une bourse avec 25 po.

**Éléments du relief.** La jungle d'Al-Khud est une forêt plus ou moins dense dont le sous-bois varie de clairsemé à broussailleux. En combat, cette végétation dense s'avère à la fois un avantage et un inconvénient, car elle fournit un abri à la fois pour les PJs et leurs cibles.

**Bestioles.** Des milliards d'insectes vivent dans la jungle. Bien qu'ils soient sans danger, ces petits insectes sont terriblement déplaisants, car ils envahissent vêtements, armures et nourriture, entre autres. Toutes les nuits, chaque personnage doit réussir un test de Survie (DD 10) pour ignorer les insectes piquants ou grouillants, sinon il sera fatigué le jour suivant. Une moustiquaire de 3 m sur 6 m (taille suffisante pour quatre personnages) peut être achetée à Tooj-Reh pour 200 po. Cet objet n'est pas fourni par les villageois, mais ils ne manqueront pas de signaler son utilité. Passer les nuits sous une moustiquaire dispense d'effectuer un test de Survie à chaque nuit.

## LES ZIGGOURATS DE SSH'RIK

Après trois jours de pérégrination, les personnages atteignent les Ziggourats de Ssh'rik. Lisez-leur la description suivante, dès qu'ils aperçoivent les temples.

Après plusieurs jours d'un voyage épuisant, vous entendez le son d'une eau jaillissante. Le chemin que vous avez suivi débouche au bord d'une immense gorge creusée par un torrent quelques centaines de mètres plus bas.

De l'autre côté de la gorge un ensemble d'antiques édifices en pierre se découpe de la végétation. Deux immenses ziggourats encadrent des structures plus petites au centre. Au sud, un pont sérieusement délabré enjambe le canyon.

La source de l'étrange et brillante lumière que vous avez observé de nombreuses fois ces derniers jours, est maintenant évident. Elle provient d'un dispositif situé au sommet du ziggourat le plus septentrional. Celui-ci émet une lumière blanche qui s'intensifie et s'atténue selon un rythme comparable à la respiration d'une chose vivante.

Ce mécanisme est l'*œil du soleil* placé au sommet du Ziggourat du Soleil Corroucé (voir la zone 2, ci-dessous). La plupart des hommes-lézards qui gardent le temple sont actuellement en train de se reposer, en se réchauffant dans la chaleur combinée de l'*œil du soleil* et du soleil lui-même. D'autres hommes-lézards sont à la chasse dans la jungle. Vous pouvez décider à n'importe quel instant d'organiser une rencontre aléatoire avec 1d4 hommes-lézards selon que vous jugez la situation trop facile pour les PJs. Dans ce cas, les chasseurs combattront jusqu'à leur mort.

### L'ŒIL DU SOLEIL

L'*œil du soleil* est un très vieil artefact construit par le chaman Ssh'rik, il y a des milliers d'années. Il capture les rayons du soleil et produit une intense lumière qui éclaire les ziggourats de Ssh'rik. Bien qu'il fut autrefois terriblement puissant, il produit maintenant un effet comparativement modeste. Cependant, après quelques années d'exposition au soleil, il sera à nouveau un objet véritablement dévastateur.

L'*œil du soleil* est constitué d'un ensemble de trépieds en cuivre, de lentilles, et d'orbes de cristal qui se déplacent avec le soleil, pour capturer son énergie. Il produit en permanence un effet comparable à celui d'un sort de *lumière du jour* avec une portée de 180 m.

L'utilisateur qui réussit un test de Connaissances (mystères) (DD 15) peut regarder au travers des lentilles et observer distinctement des objets jusqu'à une distance

de 22,5 km, la ville de Tooj-Reh se situant dans ce périmètre. De plus, seul son utilisateur peut donner l'ordre à l'artefact de lancer un rayon de lumière aussi intense qu'un sort de *rayon de soleil*, mais qui n'affecte pas les créatures. Ce rayon qui dure 13 rounds peut être ciblé sur un objet de taille G ou plus grand présent dans l'intervalle des 22,5 km tant qu'il est visible au travers des lentilles pendant la durée de l'opération. Tout objet non surveillé, ciblé par le rayon s'enflamme au bout de 3 rounds d'exposition ininterrompue. Un objet surveillé, comme une maison habitée, a le droit à un jet de Réflexes avec le même bonus que son occupant. Dans le cas de plusieurs surveillants, comme la présence de deux occupants dans une maison, utilisez le bonus de Réflexes le plus élevé.

Evocation puissante ; NLS 13 ; Création d'objets merveilleux, *clairaudience/clairvoyance, lumière du jour, rayon de soleil* ; Prix 114 000 po ; Poids 600 kg.

### 1. LE PONT ENDOMMAGE

Lisez la description suivante lorsque les personnages s'approchent du pont.

Le pont est un ouvrage qui enjambe la gorge sur 18 m. Une rivière tourbillonnante coule 15 m plus bas. Le temps et les éléments climatiques ont fait des dégâts sur le pont, endommageant sévèrement les planches servant de passage et les cordages qui relient l'ensemble. Néanmoins, il semble qu'une traversée prudente soit possible.

A moins que les PJs ne possèdent quelque moyen de pouvoir voler, le seul chemin ' sûr ' pour atteindre l'autre berge est de traverser le pont. Lorsque le premier personnage s'engage sur les planches, les cordes grincent et gémissent sinistrement. Chaque personnage sur le pont doit réussir un test d'Equilibre (DD 10) par tranche de 3 m ou tomber dans la rivière. D'autre part, il y a un risque de 10% par personnage présent sur le pont que les

cordes cèdent. Chacun des personnages devra dans ce cas réussir un jet de Réflexes (DD 15) pour empoigner l'un des cordages, sinon il chutera dans la rivière. La profondeur de celle-ci étant de 6 m, toute chute du pont provoquera 2d6 points de dégâts non-létaux et 1d6 points de dégâts létaux. Après avoir plongé dans l'eau, le personnage doit réussir un test de Natation à chaque round jusqu'à ce qu'il atteigne la rive ou être entraîné 9 m en aval par le courant. Un personnage inconscient rate automatiquement son test de Natation.

Eventuellement, les PJs peuvent décider de descendre la paroi rocheuse et de traverser à la nage le courant rapide de la rivière. Un personnage risquant une telle manœuvre, doit d'abord réussir un jet d'Escalade (DD 10) à chaque round de sa descente ou tombé de la hauteur atteinte précédemment. Un test de Natation (DD 15) est ensuite requis pour chaque round passé à traverser la rivière. En plus du risque d'être noyé, le personnage sera entraîné 9 m en aval pour chaque test de Natation raté. Le DD pour le test d'Escalade du versant opposé est de 15, car la paroi est plus raide et plus lisse.

Les hommes-lézards présents à proximité des temples ne prêtent aucune attention au pont, donc les actions des PJs ne seront pas remarquées à moins que le pont ne se brise ou que les PJs n'effectuent quelque chose qui révèle leur présence. Dans ce cas, les hommes-lézards présents en zone 3 libéreront les lézards carnivores pour attaquer les importuns.

## 2. LE ZIGGOURAT DU SOLEIL COURROUCE (ND 4)

Les hommes-lézards qui ont construits les temples ont appelé celui le plus au nord, le Ziggourat du Soleil Courroucé. Il mesure près de 90 m de haut, ce qui garantit à son sommet une magnifique sur l'ensemble de la jungle jusqu'à la ville de Tooj-Reh.

Le ziggourat possède une structure en escalier sur cinq niveaux, chacun d'une hauteur de 18 m. Sur la face sud, face aux enclos des lézards carnivores, se trouve un escalier classique. Aucun test d'Escalade n'est nécessaire pour l'emprunter. Par contre quiconque tentant d'escalader l'édifice par une autre face doit réussir un test d'Escalade (DD 10), chaque round passé à l'ascension ou tombé de la hauteur atteinte jusqu'au niveau précédent.

L'*œil du soleil* est posé au-dessus d'un petit bâtiment situé au sommet du ziggourat. Ce bâtiment ne possède visiblement pas de porte mais un test de Fouille (DD 20) révèle un bouton qui permet l'ouverture d'une porte secrète menant à la chambre de K'zzal (cf. le paragraphe

**Trésor**, ci-dessous).

**Créatures.** K'zzal se trouve dans cette pièce, se chauffant au soleil alors qu'il médite. Plongé dans ses pensées, il ne remarquera pas l'approche des PJs à moins que ceux-ci ne fassent beaucoup de bruit comme par exemple la destruction du pont ou qu'un combat a lieu à l'intérieur du complexe. K'zzal ne quittera pas l'enceinte du Ziggourat du Soleil Courroucé en raison d'un vœu qu'il a fait à son Dieu, Semuanya.

Un homme-lézard est allongé coté sud du bâtiment. Si des assaillants surgissent, il essaiera de protéger de son mieux K'zzal et l'*œil du soleil*.

➤ **K'zzal.** Homme-lézard (m), prêtre 2 ; FP 3 ; humanoïde (reptilien) de taille M; DV 2d8+2 plus 2d8+2 ; pv 22 ; Init +0 ; VD 9 m ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 ; B.B.A +2 ; Lutte +3 ; Att griffes (+3 corps à corps, 1d4+1) ou gourdin de maître (+4 corps à corps, 1d6+1) ; Out 2 griffes (+3 corps à corps, 1d4+1) et morsure (+1 corps à corps, 1d4) ou gourdin de maître (+4 corps à corps, 1d6+1) et morsure (+1 corps à corps, 1d4) ; AS retenir son souffle 52 rounds ; AL N ; JS Réf +3, Vig +4, Vol +7 ; For 12, Dex 10, Con 13, Sag 15, Cha 14.

**Compétences et dons :** Connaissances (religion) +1, Equilibre +4, Natation +2, Saut +5 ; Attaques multiples, Volonté de fer.

**Retenir son souffle (Ext).** K'zzal peut retenir son souffle pendant 52 rounds avant de risquer de se noyer.

**Sorts de prêtre préparés** (4/4 ; DD de sauvegarde égal à 12 + niveau du sort) : niveau 0 : *détection de la magie, lumière, résistance, stimulant* ; 1<sup>er</sup> niveau : *anathème, endurance aux énergies destructives\**, *frayeur, imprécation*.

\*Sort de domaine. **Dieu :** Semuanya. **Domaines :** Flore (5/jour intimidation des plantes), Soleil\*\* (1/jour renvoi suprême sur les morts-vivants).

**Langues :** commun, draconien.

**Possessions :** Ecu en bois, gourdin de maître, *potion de soins légers* (3), *potion de bouclier de la foi*, *potion de morsure magique aggravée*, *potion de protection contre les projectiles* (10/magie), *potion d'invisibilité*, parchemin de *frayeur* (2), parchemin d'*anathème* (2), parchemin de *brume de dissimulation*.

\*\* K'zzal vénère Semuanya, une incarnation du soleil, ce qui le gratifie du domaine du Soleil.

➤ **Homme-lézard.** pv 12 ; cf. page 153 du *Manuel des Monstres*.

**Tactique.** S'il est averti de la présence des PJs avant que ceux-ci ne soient à son contact, K'zzal se préparera au combat. Il absorbera les potions tant que personne ne pénètre dans la zone de corps à corps, selon l'ordre

### LES SPHERES DE LA LUNE ASSOMBRIE

Chacune des *sphères de la lune assombrie* produit un effet, qui ne peut être interrompu, comparable au sort de *lumière du jour*. Si elles sont privées de la lumière émise par l'*œil du soleil*, leur effet va diminuer progressivement

pour cesser totalement au bout d'une semaine. Cet effet peut recommencer après une semaine d'exposition continue à l'*œil*.

Evocation puissante ; NLS 5 ; Création d'objets merveilleux, *lumière du jour* ; Prix 7 500 po chacune ; Poids 100 kg.

suivant: *potion d'invisibilité*, *potion de bouclier de la foi*, *potion de protection contre les projectiles* (10/+1), *potion de morsure magique aggravée*. Il utilisera ses parchemins de *frayeur* et d'*anathème* dès que quiconque entrera dans la zone d'effet de ces sorts.

**Trésor.** Si les PJs brisent l'*œil du soleil* (DD 10 pour briser), ils pourront récupérer des métaux précieux et des pierres précieuses pour une valeur de 800 po. Deux plaques en or, 200 po chacune, sont fixés sur le toit du bâtiment. Les images gravées sur ces plaques décrivent des scènes de l'ancien empire des hommes-lézards.

Dans la pièce se trouve une petite statue en or de Semuanya (200 po) ainsi que les effets personnels du chaman.

### 3. ENCLOS DES LEZARDS CARNIVORES (ND 4)

A l'époque de leur empire, les hommes-lézards utilisaient ces colonnes de pierre pour suivre le trajet du soleil dans le ciel. A l'heure actuelle, ils ignorent totalement le véritable but de ces colonnes. Ils ont tissé des roseaux avec des vignes autour de ces piliers pour créer deux enclos, un pour chacun des deux lézards carnivores. Un homme-lézard est posté ici en permanence, pour surveiller les deux lézards carnivores.

➤ **Homme-lézard.** pv 11 ; cf. page 153 du *Manuel des Monstres*.

➤ **Lézards carnivores (2).** pv 22, 20 ; cf. page 276 du *Manuel des Monstres*.

**Tactique.** Après avoir repéré les PJs, les hommes-lézards quitteront leur poste et se replieront sur les marches du Ziggourat du Soleil Courroucé pour protéger K'zzal et l'*œil du soleil* de tout danger.

Si les lézards carnivores sont attaqués dans leur enclos, ils deviendront enragés et essaieront de briser les fragiles clotures de roseaux.

**Trésor.** Six plaques en or, garnies de pierres semi-précieuses, d'une valeur de 100 po chacune, sont accrochées sur la face interne des colonnes de chaque enclos.

### 4. LE ZIGGOURAT DE LA LUNE ASSOMBRIE

Ce temple se tient face au Ziggourat du Soleil Courroucé. Un grand orbe d'obsidienne dans un berceau de cuivre couronne chacun des deux bâtiments situés à son sommet. Bien qu'étant de pierre, ces orbes paraissent brûlés comme par une intense chaleur. La nuit, ils diffusent mollement une lumière blanche étrange qui est nettement plus faible que celle émise par l'*œil du soleil*. Les orbes sont scellés dans leur support et ne peuvent être enlevés sans être abîmés.

Entre les deux bâtiments est posé un énorme gong en cuivre. En cas d'attaque, l'un des quatre hommes-lézards postés là se précipitera pour le faire retentir et donner l'alarme.

**Créatures.** Quatre autres hommes-lézards prennent le soleil au sommet de ce ziggourat. Chacun d'entre eux a une réserve de dix javelines à sa disposition. Ils sont chargés de protéger ce temple et ne le quitteront pas

volontairement. Ils bombarderont les intrus avec leurs javelots et engageront le combat avec n'importe lequel qui osera souiller de ses pas le temple.

➤ **Hommes-lézards (4).** pv 11,11,10,10 ; cf. page 153 du *Manuel des Monstres*.

**Trésor.** Si les PJs réussissent à désceller les *sphères de la lune assombrie* (DD 20 pour briser), ils récupéreront des tessons d'obsidienne d'une valeur de 400 po chacun. Des plaques en or (200 po) ornent chacune des constructions situées au sommet du Ziggourat de la Lune Assombrie.

## CONCLUSION

Si les PJs annéantissent tous les hommes-lézards, ils pourront décider du devenir de l'*œil du soleil*. Bien qu'il soit extrêmement lourd et volumineux, il peut être retiré sans dommage du sommet du Ziggourat du Soleil Courroucé, si suffisamment de précautions sont prises. Bien évidemment, s'il est déplacé de son endroit, il cessera immédiatement de fonctionner.

Les habitants de Tooj-Reh seront infiniment reconnaissants aux personnages, s'ils réussissent à annuler la menace qui régnait sur leur village. Les PJs recevront la récompense consentie, ainsi que l'hospitalité tant qu'ils souhaiteront rester en ville.

## CONTINUER L'AVENTURE

Si les PJs réussissent à vaincre tous les hommes-lézards, ils peuvent décider d'explorer les ziggourats. De nombreuses portes secrètes (Fouille, DD 20) conduisent à l'intérieur des temples, où d'autres hommes-lézards les attendent. Selon votre souhait, des objets datant de l'époque de l'empire pourront y être trouvés.

## A PROPOS DE L'AUTEUR

Eric Cagle est un concepteur de jeu indépendant qui travaille actuellement pour le compte de Wizards of the Coast, Inc. Ses travaux récents concernent le *D&D Arms and Equipment Guide*, le *Fiend Folio*, le *Ultimate Alien Anthology* pour le jeu *Star Wars* et l'univers *Urban Arcana* pour le jeu *d20 Modern*. Eric contribue également fréquemment à la revue *Dragon Magazine* et au site internet DUNGEONS & DRAGONS.