

# TANNÒCH LE REPOS-DES-ROIS

## L'ACCORD DE TANNÒCH

Au centre d'un lac embrumé se trouve Tannòch le Repos-des-Rois. Un ancien pacte en a fait le lieu de prédilection pour le repos éternel des monarques et des rois-sorciers du monde depuis un millénaire :

Les âmes de ceux qui se trouvent enterrés ici acceptent de faire disparaître leur sorcellerie de la surface du monde. En échange ils se voient épargner le jugement final pour leurs méfaits, restant sous la pieuse supervision d'un ordre de religieuses.

Toutefois Tannòch est maintenant silencieux et personne ne vient ici depuis que le printemps est revenu.

En fait l'ordre a disparu, dévoré par trois ogres qui ont trouvé ce lieu au cœur de l'hiver.

## MOLLUCK-LE-CHATOYANT

Gris-vert, nerveux et à la peau lisse, voûté à 6' sur terre, mais aussi souple et rapide qu'un phoque dans l'eau, il s'accroche aux endroits bas, fouillant à la recherche d'huîtres et de poissons.

La petite île a rendu Molluck fou et il se délectera de la chance de renverser les bateaux ou d'étrangler les nageurs.

## L'HIDEUSE ABASHA

L'ambition de toujours d'Abasha est d'être plus haut que tout ce qu'elle peut voir. Avec ses ongles de fer, elle escalade les ruines comme une araignée et passe des jours au sommet à logner à travers la bruine.

Elle lance des pierres avec précision à une distance deux fois plus grande que la longueur de l'île et depuis sa tour elle peut observer tout sauf l'escalier inférieur et le surplomb est. Elle accueillera les canotiers bruyants avec détermination.

Elle est assoiffée de tributs offert par des sujets terrifiés et apprécie le goût d'un cerveau dans un crâne fraîchement fissuré.

## STANUS LE MANGEUR DE CENDRE

Autrefois l'apprenti favori du défunt magicien Halad al Bim, Stanus est furieux du choix de son maître de se faire enterrer avec son diadème plutôt que de le léguer. Il a échangé un œil et son âme afin d'obtenir de gigantesques et monstrueuses alliés, il est maintenant venu le réclamer. Jusqu'à présent il ne l'a pas trouvé et il devient de plus en plus frustré et anxieux chaque jour.

Stanus passe ces journées à fracasser des niches, à s'enrager et à se livrer à son pica - une habitude qu'il a adopté lorsqu'il s'occupait du foyer de al Bim. Il a mangé, jusqu'à présent, les cendres de quatorze rois, neuf reines et seize sorciers.

## Un site d'aventure par Michael Prescott Traduction par Joël-Olivier Vidal

### NIVEAU INFÉRIEUR

Ce lieu abritait autrefois une cuisine et un cellier mais les ogres les ont maintenant rendu méconnaissable à l'exception d'un fourneau de fer noir. Les ogres s'abritent et vaquent à leurs occupations routinières ici lorsque le temps se couvre. Des escaliers en colimaçons conduisent vers le Mausolée.

### MAUSOLÉE & SACRISTIE

Des centaines de niches de granite jonchent les murs. Stanus en a fracassé et fouillé trente jusqu'à présent.

Chacune contient une urne funéraire sur laquelle ont été gravées des runes de permanence. 10% contiennent quelques bijoux, aucun magique.

10% libéreront des spectres, paniqués à l'idée que de leurs actions soient enfin jugées ici.

### CAVERNE REMPLIE D'EAU

Une fissure de 6' mène vers la caverne remplie d'eau. À une hauteur de 20', dans la noirceur de la partie supérieure de la cave, une fissure conduit plus loin à l'intérieur de la masse de Tannoch.

Leurs esprits vengeurs l'imprègne maintenant, le poussant plus profondément dans son obsession.

S'il est blessé et saigne, ou s'il est amputé d'une quelconque façon, les esprits en lui s'animeront sous la forme suivante (d6) :

1. des vers se tordant, cherchant de la nourriture et des ténèbres
2. une abomination étincillante de 2' de long recherchant la chaleur
3. des rats sans poils, terrifiés, cherchant la sécurité
4. un minuscule despote de d3' de hauteur
5. une goule, un ancien tyran, demandant l'obéissance
6. une âme-en-peine, un ancien sorcier, cherchant un serf

### LONG PARAPET EN RUINES

Ruiné bien avant l'arrivée des ogres, il s'agit du repaire d'Abasha. Un trio de pinsons intelligents et parlants se posent parfois ici lorsqu'Abasha est ailleurs.

Ils sont profondément loyaux envers Marta et mentiront astucieusement pour l'aider de quelque façon possible.

### NIVEAUX SUPÉRIEURS EFFONDÉS

Les 3e et 4e étages de la tour se sont effondrés et les murs sont teints de suie, restes d'un grand feu. Les prises d'escalade abondent.

### DEUXIÈME ÉTAGE ÉTOUFFÉ PAR LES GRAVATS

Les restes des deux étages supérieurs gisent ici sous la forme d'un grand amas s'étendant d'un mur à l'autre. Les ogres se sont frayés un chemin vers la porte extérieure (barrée lorsqu'ils sont tous à l'intérieur) et vers les escaliers menant à l'étage inférieur.

Les cadavres broyés et en décomposition d'une douzaine de membres de l'ordre peuvent être trouvés sous des pierres, ainsi que plusieurs des meubles brûlés et quelques morceaux d'argenterie.

### CHÈNE NOUEUX DE CICOLLIS

Planté ici par le dieu Cicollis pour maintenir le Pacte, son bois chante la complainte de sa tâche : repousser les diables désireux de réclamer ceux qui sont enterrés ici.

Une fois tous les sept ans, il répondra à une question qui lui est posée, avec les pleines connaissances des dieux.

### PÉRIAPTE DU ROI TERREUX

Le porteur peut se déplacer à travers la pierre comme s'il s'agissait d'eau, ce qui produit un puissant sentiment de suffocation.

### DAGUE DU HAUT PRÊTRE

Cette dague à la lame d'argent incrustée de grenat confère à son porteur un trait de sa victime : elle récompense la cruauté et se moque de la retenue.

### LE TOME D'OMBRE DE ZUNLET L'ATROPHIÉ

Sa consultation révèle le nom d'un traître mais inflige une difformité au lecteur.

### ANNEAU D'ÉTAIN DE ENOCH VI

Les doigts du porteur doublent de longueur et acquièrent la force d'un géant, à volonté.

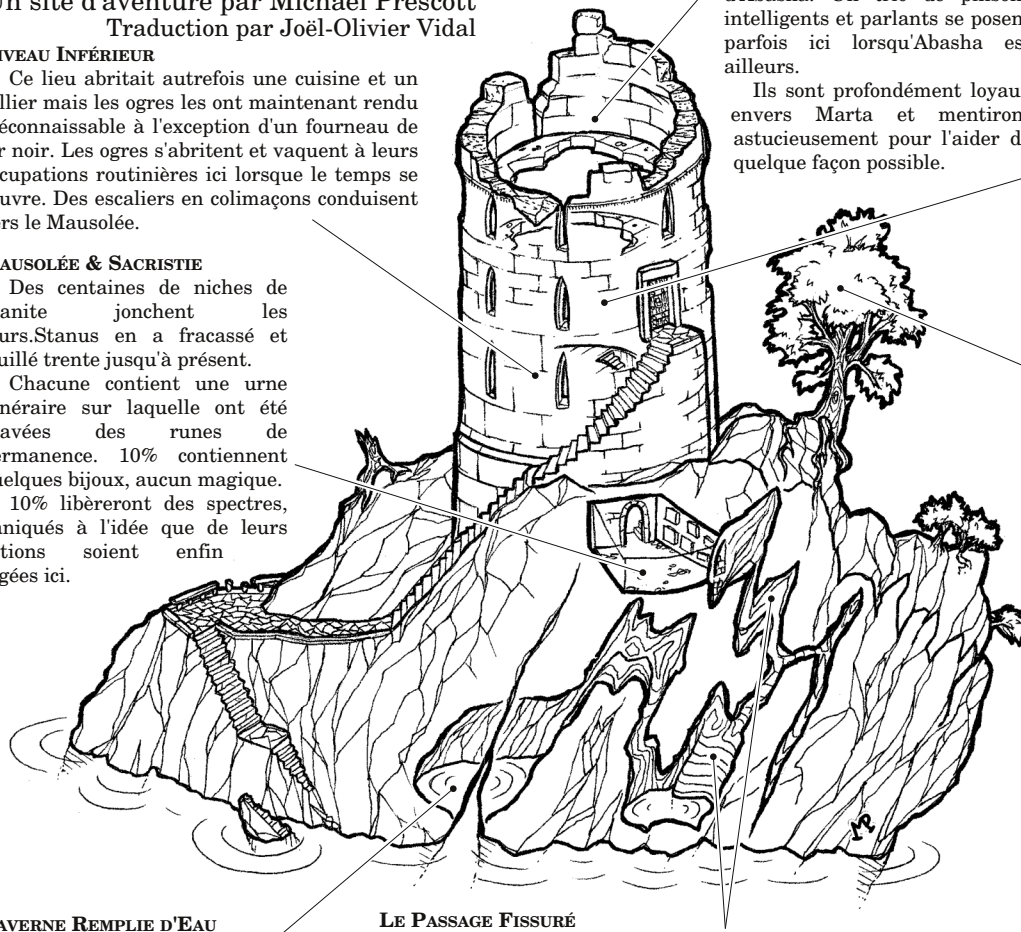
### DIADÈME DES WEYLORDS

Une fois par jour, la cible doit obéir à une commande simple dite par le porteur.

autres objets magiques de l'île (voir plus haut) et sait se servir de chacun d'entre eux, à l'exception du diadème.

Étant la dernière de son ordre, si elle meurt, le pacte est rompu. d4+1 diables d'os seront amenés via un portail, se reconstituant depuis la poussière à leur arrivée.

Ils ne perdent pas un instant, faisant l'ascension de Tannoch pour brûler le chêne, et réclament ensuite les âmes de ceux enterrés à l'intérieur. Ils ignorent les spectateurs mais attaquent cruellement tout opposant.



### LE PASSAGE FISSURÉ

Un réseau de caves naturelles s'érode jusqu'à donner un roc similaire à l'ardoise. On y trouve des cheminées abruptes, sombres et traîtresses d'une largeur de 3' dans leur partie la plus étroite.

Dans la caverne la plus haute, une brèche remplie de maçonnerie conduit la Sacristie. Un gnome desséché git dans une déclivité, sous une pile de briques, empoignant toujours sa pioche.

### MARTA, SACRISTINE DE TANNÒCH

Seule survivante de son ordre, Marta est une religieuse archarnée qui supervise les artefacts de Tannoch. Elle a échappé à la mort en utilisant le périapte et cherche depuis des mois à repousser des ogres. Elle est émaciée et pale, et survit principalement grâce à sa volonté d'acier.

Zélée et dominatrice, elle s'attend à ce que les PJ défendent Tannoch par devoir. S'ils ne le font pas, ils seront aussi considérés comme des envahisseurs devant être repoussés.

Outre le périapte, Marta transporte tous les