

Slashfinder



Les Cavernes
de Zursvaater

Slashfinder

Les Cavernes de Zursvaater

Supplément pour Pathfinder = Le Jeu de Rôle

Auteur/Cartographie : Gwénaél Bouquin (gwen@octopedia.net)

Illustrations :

Todd Shumacher (<http://www.elfwood.com/>)

Megan Hettrick (<http://www.elfwood.com/>)

v 1.1 - Juillet 2010

L'idée de Slashfinder doit beaucoup à Faeriss qui, sur son blog Simulacro, propose chaque semaine un bout de donjon sous forme de tuile. En associant les tuiles les unes avec les autres, il devient possible de créer un donjon infini, archétype du labyrinthe qui fit les beaux jours des premiers jeux de rôles.

Slashfinder, c'est un peu l'enrobage minimaliste permettant d'utiliser ces endroits improbables comme source de scénarios où le cœur de l'intrigue repose sur le viandage de monstres et le grosbillisme assumé.

Ici, pas de PNJ tordus au passé complexe, pas de diplomatie fine ou de plans prophétiques.

Ici, place aux portes, aux monstres, aux trésors et aux pièges les plus sadiques.

Place aux auberges impossibles, place aux marchands d'objets magiques cachés dans les profondeurs...

Place à la baston et aux pexe...

Slashfinder, c'est un peu la revanche du Grosbill qui sommeille dans chaque raliste...

... un peu de brutalité dans un monde de finesse.

**Et n'oubliez pas de nous rendre visite sur www.pathfinder-fr.org,
le site de la communauté francophone...**

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il est donc interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu.

Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé par Paizo Publishing.

Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse.

Slashfinder

«Treize Pierres, Treize Portes

Autant d'ouvertures vers Les Cavernes de Zursvaater»



ers 4615, au fin fond des du Royaume des Seigneurs des Mammouths, vivait et combattait Ak Uilkag, demi-orc de la suite du Gouffre de Glace craint et respecté. Puissant comme seuls le sont les héros et assoiffé de batailles sanglantes, Ak 'Uilkag courait la toundra à la recherche de nouveaux défis, de nouvelles victoires et d'une gloire qui ferait de lui le seigneur de la suite. Il avait déjà éliminé ses principaux ennemis et peu de créatures résistaient à ses assauts.

C'est ainsi qu'il rencontra le Thratheng... certains disaient que c'était un dragon, d'autre un démon de l'ancien temps, gardien de trésors légendaires. Pour Ak', ce n'était qu'un défi de plus et l'assurance de prendre le pouvoir sur son clan.

Les chroniques racontent que le combat dura une demi-lune et que le Thratheng fut abattu par un Ak'Uilkag atrocement mutilé et mourant.

Nul trésor ne fut découvert et le corps du demi-orc fut perdu. Mais les shamans du Gouffre de Glace ont écrit l'histoire et l'ont propagée, faisant de Ak'Uilkag un héros au destin hors du commun.

Aujourd'hui encore, les anciens disent que le corps du demi-orc a été emporté par les Dieux et qu'il siège désormais à leurs côtés, récompensé pour sa bravoure.

Ils ont à moitié raison...





Ce que les mortels ignorent, c'est que le Thratheng était véritablement un gardien. Mais l'objet de sa surveillance n'était pas un trésor d'or et de joyaux.

Alors que Ak'Uilkag allait rendre son dernier souffle après son titanique combat, il sentit que le cours du temps se figeait autour de lui.

Les couleurs disparurent et il leva les yeux sur un monde gris et immobile. Il pensa qu'il était mort mais devant lui se tenait un monstrueux géant ailé, entouré de flammes et entièrement vêtu d'une lourde armure brillante.

A sa main pendait une chaîne d'adamantium enflammé de taille titanique. L'air vibrait sous l'effet de la magie et de la chaleur infernale dégagée par l'apparition.

Ak su que le géant était un dieu au moment où il le vit. Il s'apprêta à le saluer mais il ne put esquisser le moindre geste tandis qu'une voix grondante explosait dans son crâne meurtri.

«Je suis Zursvaater, et je suis fier de toi, Ak'Uilkag de la Suite du Gouffre de Glace. Grâce à ta bravoure et à ton art du combat, tu as ouvert ce qui avait été clôt. Les Cavernes vont pouvoir accueillir à nouveau les plus grands guerriers de ce monde.»

La divinité s'approcha du cadavre du Thratheng qui agonisait et y plongea son gantelet pour fouiller dans les entrailles déchirées. Elle en ressortit un joyau sombre aux éclats de feu.

«Ceci est la Clé qui m'avait été dérobée et tu viens de me la rendre. Désormais, Ak'Uilkag, tu es mon serviteur. Je te rend la vie et je te donne une Quête digne de toi», continua Zursvaater.

Aux pieds du demi-orc apparut alors un petit sac de cuir noir.

«Voici les Douze Clés. Chacune d'elle porte son propre Nom et n'obéit qu'à lui seul.

Je t'enseignerai ces Noms et tu devras conquérir leur écriin. Durant le reste de ta vie, je t'indiquerai où déposer ces joyaux, dans des lieux où seuls les meilleurs combattants pourront les trouver. Les faibles mourront, les forts auront l'honneur de visiter les Cavernes et d'y combattre pour la gloire et la richesse. La Treizième Clé m'appartient et scelle le destin de toutes les autres. Va Ak'Uilkag, prend ton arme et quitte ton clan pour toujours, désormais, tu m'appartiens»

Ak'Uilkag retrouva l'usage de ses membres, la douleur de ses blessures le submergea et il hurla dans la nuit... il savait qu'il n'allait pas mourir.

Puis, enfin, porté par la terrible vision de Zursvaater, il ramassa son équipement et, sans se retourner, se dirigea vers le sud pour ne jamais revenir sur les terres qui l'avaient vu naître.



La Quête d'Ak'Uilkag dura plus de quatre décennies. Dans ses rêves, il voyait sans cesse les lieux où il devait déposer les Clés que lui avait remis le Dieu des Géants.

Il ne vivait plus que pour atteindre ces endroits oubliés de tous, les conquérir et y bâtir des sanctuaires destinés à recevoir ceux qui parviendraient là, peut-être des siècles plus tard, pour prendre possession des Clés de Zursvaater.

Le demi-orc devint naturellement un Prêtre-Barbare solitaire. Evitant les grandes agglomérations, il traça sa route en s'associant parfois à d'autres aventuriers qui allaient dans la même direction que lui. C'est ainsi qu'on peut retrouver sa trace intrigante dans quelques Chroniques archivées à la grande Loge d'Absalom.

La première Clé fut déposée dans une tour de pierre située au coeur des Terres de Belkzen en 4620. L'avant-poste tenu par des orcs belliqueux fut violemment conquis par Ak'Uilkag.

A tel point que, prêt d'un siècle plus tard, l'endroit est encore évité par toutes les tribus de la région qui considèrent l'endroit comme maudit, hanté par un Seigneur de Guerre sanguinaire et sans pitié.

La dernière Clé, quand à elle, trouva sa place au nord des forêts impénétrables du Kyonin, en 4661. Ak'Uilkag, épuisé par des années de combats et rattrapé par le temps, consacra le Douzième Sanctuaire et mourut le lendemain.

On dit que son âme, réincarnée dans un corps immortel, demeure depuis dans les Cavernes de Zursvaater.



Les Cavernes de Zursvaater





Improbables lieux hors du monde, les Cavernes de Zursvaater sont en réalité un plan créé de toute pièce par la divinité afin de satisfaire son gout de la violence et des combats tout en récompensant ceux qui auront su se montrer braves et n'auront pas reculé devant les défis mortels.

Le seul moyen d'accéder à ce plan est de posséder l'une des Douze Clés cachées autour de la Mer Intérieur par Ak'Uilkag et de se trouver dans le Sanctuaire qui y est rattaché.

Les Douze Sanctuaires

Chaque Sanctuaire est différent de tous les autres : grottes labyrinthiques, tours de magiciens oubliés, cryptes hantées, anciennes ruines de civilisations disparues... les douze lieux choisis par Zursvaater ont cependant un point commun : celui d'être difficilement accessibles et d'être particulièrement mortels pour ceux qui souhaiteraient y pénétrer.

Au cœur de chaque Sanctuaire, Ak'Uilkag a érigé un autel consacré par le Dieu, portant le symbole des Treize Portes, véritable accès aux Cavernes.



1= La Tour de Krag Farok.

Ancien avant poste Nain repris par les Orcs de la Forteresse de Belkzen, la Tour de Krag Farok est le premier sanctuaire érigé par Ak'Uilkag peu de temps après le début de sa quête. Simple bâtiment de pierres trapu le site est aujourd'hui occupé par une petite troupe de mineurs Duergars sous la coupe d'un Gobelours alcoolique qui n'a aucune idée de l'existence du sanctuaire.

2= Le Totem Fangeux.

Au cœur des Marais de Mush, à quelques jours de marche de la cité de Magnimar, un totem d'ébénite couvert de mousse et haut de plus de 30 mètres domine les environs. Les Hommes-Lézard vivant ici appellent l'endroit le Totem Fangeux. Ils lui attribuent des pouvoirs magiques liés à la fertilité et protègent jalousement les environs. Ce qu'ils ignorent, c'est que l'extrémité de son ombre à midi le jour du solstice d'hiver indique l'emplacement d'un tunnel caché dans les hautes herbes et noyé sous dix centimètres de vase gluante. A l'intérieur des Traqueurs Sans Visages asservis par la magie de Zursvaater attendent ceux qui voudraient s'emparer de la seconde clé, déposée là par Ak'Uilkag en 4623.

3= La Citadelle de Meraldag

Perdue dans les montagnes occidentales du Chéliax, la citadelle de Meraldag domine une profonde vallée infestée de Gnolls. Mais aujourd'hui, l'antique forteresse semble avoir été désertée depuis longtemps et aucune créature ne semble vouloir s'en approcher. Les légendes racontent que l'endroit fut fondé par des aristocrates d'Egorian désireux de bénéficier d'un lieu discret pour négocier des traités, établir des alliances et prendre du bon temps. En 4606, à la chute d'Aroden, la folie s'empara des occupants des lieux et ceux-ci scellèrent les portes, persuadés qu'ils seraient les derniers survivants d'un cataclysme appelé à ravager le monde.

Deux ans plus tard, il ne restait d'eux que des morts-vivants corrompus dirigés par un Nécromancien psychopathe et mégalomane, vivant dans un luxe décadent. Ak'Uilkag parvint à pénétrer dans la citadelle et détruisit le nécromant dans un combat épique en 4624. Aujourd'hui, nul ne sait ce qui erre encore à l'intérieur des couloirs de marbre...

4= Le Domaine d'Axaphon



Voulu comme un paradis par son architecte Axaphon, le Domaine bâti aux alentours de l'an 1300 sur la pointe sud d'une île au large du Chéliax est un labyrinthe de jardins, de fontaines et de petits palais de marbre. Destiné à servir d'académie pour les arts et techniques les plus diverses, le Domaine attira pendant plus de six siècles de nombreux artisans, ingénieurs et érudits travaillant tous à consigner par écrit les savoirs les plus importants de l'époque.

Nul n'a jamais su ce qui provoqua la fin du Domaine et l'isolement des lieux donna naissance aux légendes les plus incroyables. De nombreux explorateurs ont depuis tenté de percer les secrets enfouis à cet endroit depuis 2800 ans mais personne n'avait jamais réussi à trouver le chemin menant à la mythique Bibliothèque Infinie d'Axaphon. Personne jusqu'à Ak Uilkag qui y déposa la quatrième clé de Zursvaater en 4627.

5= Le Phare

Simple tour de pierre sombre perdue à l'extrémité d'une petite presqu'île au nord du Rahadoum, le Phare est un vestige de la guerre civile qui déchira la contrée aux alentours de 2550.

Rien ne pourrait attirer les aventuriers curieux à cet endroit si ce n'est que son feu continue inlassablement de fonctionner depuis son abandon dans des circonstances oubliées il y a des centaines d'années. Sa lumière, située à près de 80 mètres au dessus du niveau de la mer, est encore visible bien loin au large et donne lieu à des histoires merveilleuses et terrifiantes.

Ak Uilkag lui même ne semble pas être parvenu à éteindre la lumière éternelle mais cela ne l'a pas empêché d'ériger son cinquième sanctuaire au sommet du Phare en 4630.

6= Le Dome Luisant

En pleine mer, à la lisière tourmentée de l'Oeil d'Abendégo, le Dôme Luisant est un vestige étonnant de la nation Yamasa. Hémisphère d'une trentaine de mètres de diamètre surplombant les vagues, couvert d'algues glissantes et de restes de naufrages, le Dôme est le sommet d'une immense structure noyée lors du tsunami de 4606.

A son sommet, difficilement accessible à cause des vagues et des plantes aquatiques vénéneuses, on trouve une ouverture circulaire d'où part un escalier en colimaçon s'enfonçant dans les profondeurs glauques.

Ak Uilkag explora ce lieu en 4634 et dut probablement affronter les terribles Kubutos, les cannibales nécromants, derniers survivants du Yamasa.

7= Le Temple du Dieu=Liane

Au coeur de l'Etendue Mwangi, un imposant temple pyramidal domine la canopée de sa masse multi-millénaire. Couvert de mousses, envahi par les plantes carnivores, son aspect extérieur fait penser à une montagne végétale à la forme trop régulière pour être entièrement naturelle.

C'est ici que vivent les Yagès, petite communauté cannibale vénérant Ayahuesc, une divinité locale appelée aussi le Dieu-Liane. Aucun d'entre eux ne pénètre jamais dans le temple mais ils le gardent farouchement, tuant et dévorant tout intrus.

Curieusement, Ak Uilkag put traverser le territoire des Yagès, sans combattre, après deux longues nuit de discussion avec le chef de tribu. Nul ne saura jamais ce qu'ils se sont dit, ni quel était la teneur de leur accord, mais l'envoyé de Zursvaater put pénétrer dans le Temple et en ressortir quelques jours plus tard sans être inquiété par les indigènes.

Depuis cet évènement, en 4637, les Yagès défendent encore plus farouchement leur sanctuaire.



8 - La Grotte du Capitaine al-Rahutuni

La Baie de Driftwood est bien connue des pirates et des contrebandiers du Katapesh. Peu accessible, étroite, dangereuse, truffée de hauts-fonds et cernée de falaises, cette baie ne sert de refuge qu'aux capitaines qui n'ont pas d'autre endroit où mouiller l'ancre.

Cependant, peu d'entre eux connaissent l'existence d'une grotte accessible par un siphon uniquement à basse mer trois fois par an et ayant servi de cache à la célèbre capitaine Samah al-Rahutuni, pirate, trafiquante notoire et recherchée par tous les agents du Pacte pendant des décennies.

Sa mort en 4520, restée mystérieuse, fait encore partie des récits dans les tavernes de la région et son trésor est devenu légendaire car personne n'a jamais réussi à mettre la main dessus malgré les innombrables cartes certifiées exactes qui circulent dans les bazars de Katapesh.

En 4642, Ak Uilkag parvint à localiser la grotte et à l'explorer pour y consacrer son huitième sanctuaire.

9 - Les Abysses

Ce sanctuaire fut certainement l'une des aventures les plus difficiles et dangereuses pour Ak Uilkag alors au sommet de sa puissance et qui dut s'y reprendre à trois fois pour parvenir à sanctuariser un dédale de grottes sous-marines situées dans les profondeurs de la Mer Intérieur.

On retrouve une trace de ces tentatives dans un volume des Chroniques de la Société des Eclaireurs d'Absalom où le porteur des Clés de Zursvaater semble avoir fait une longue étape entre 4643 et 4648.

Ak Uilkag s'associa à cette époque avec un ingénieur venu de Numérie et membre de la Société des Eclaireurs qui relata l'étrange obsession du demi-orc pour pouvoir accéder aux abysses insondables....

10 - Le Manoir du Duc Lysende

Deux ans après les dangers de la Mer Intérieur, Ak Uilkag se dirigea vers le Taldor où, pour la dernière fois, il fut remarqué dans les chroniques locales. Engagé comme garde du corps par la femme d'un Exarque, il déposa la dixième clé au cœur des oubliettes du manoir de son employeur, bâti sur une ancienne forteresse datant du début du millénaire.

Aujourd'hui, le domaine est aux mains d'une puissante famille, les Lysende de Bois-Licorne, qui ignore tout de ce qui est réellement caché dans les profondeurs de ses caves et il faudra faire preuve de tact et de discrétion pour parvenir à atteindre le Sanctuaire et sa Clé.

11 - Monastère de Droskar

Un ancien monastère nain corrompu par une divinité terrifiante et meurtrière, abandonné pendant des siècles puis redécouvert récemment par une tribu de kobold fuyant une menace venue des profondeurs...

C'est ici qu'en 4655, Ak Uilkag se fraya un passage à travers les pièges vicieux et les ruines du culte disparu pour enfouir, loin sous la surface, la onzième clé de Zursvaater.

12 - Dédale Féérique

En 4661 à l'extrême sud des Royaumes Fluviaux, au cœur des forêts qui longent le Kyonin, existait une enclave contrôlée par des fées maléfiques. Profitant de leur puissance, elles capturaient les explorateurs perdus dans les environs pour les soumettre à des tortures mentales dans un labyrinthe de cristal.

Ak Uilkag décima ces monstrueuses créatures et tua leur reine dans un combat titanesque où la magie déchira la réalité.

Puis, à bout de force, il consacra son dernier sanctuaire et, sa quête enfin achevée, rendit son dernier souffle.

Aujourd'hui, au cœur du Dédale Féérique qui résonne encore de la magie du Premier Monde, un vénérable dragon s'est installé et a revendiqué la Clé de Zursvaater, percevant son aura mais n'ayant pas encore découvert comment l'utiliser à ses propres fins....

Les Cavernes

Les Cavernes sont constituées d'innombrables couloirs, de labyrinthes de roches, de dédales de marbre et d'argent, voir d'immenses jardins baignés d'une lumière crépusculaire ou de forêts aux arbres inconnus... rien n'y est jamais figé et toute tentative d'en dessiner une carte est vouée à l'échec.

Dans ce maelström inconcevable, le seul lieu inamovible est appelée La Rotonde. C'est là qu'arrivent tous ceux qui activent l'une des Clés.

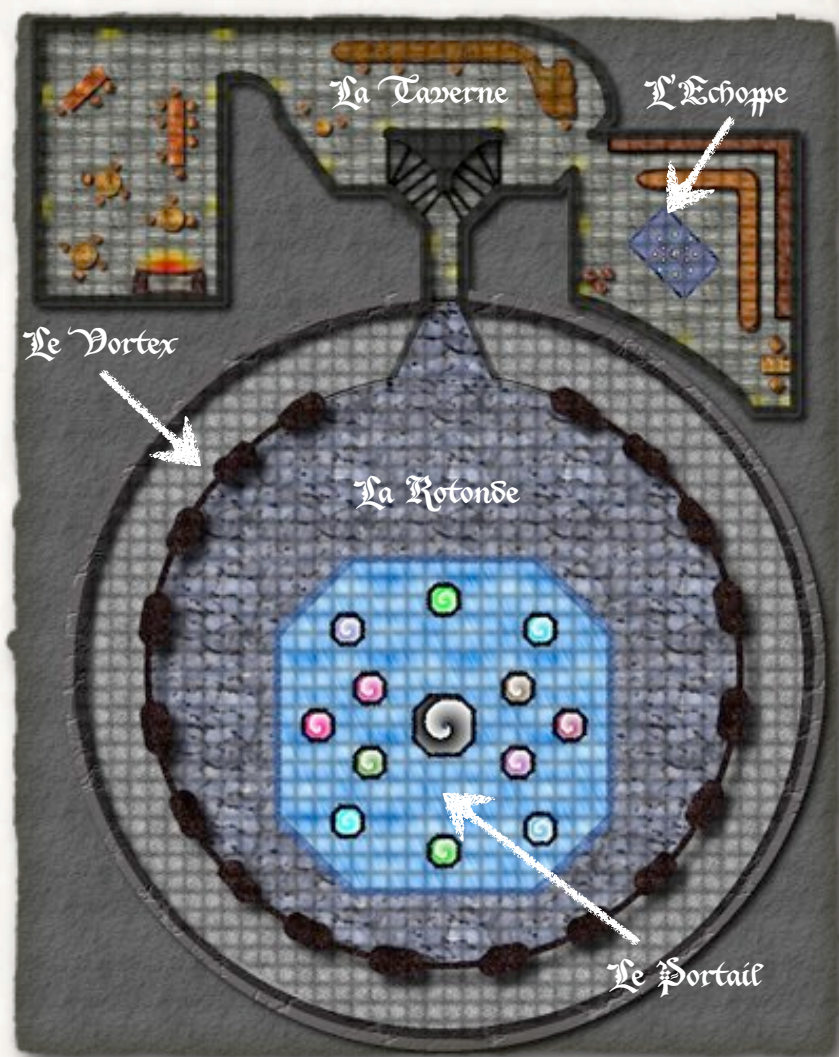
La Rotonde

La Rotonde est une magnifique caverne de quartz et de mica éclairée par des torches éternelles rougeoyantes. Au sol, une dalle d'adamantium incrustée de bijoux multicolores et mesurant près de trente mètres de diamètre représente le symbole des Treize Portes.

Cette endroit est couramment appelé Le Portail. En son centre est sertie la Treizième Clé, le joyau sombre retiré par Zursvaater du corps du Thrateng.

La Rotonde fait environ soixante mètres de diamètre et sa périphérie est constituée d'un chemin circulaire couvert taillé dans le quartz. Des colonnades d'obsidienne soutiennent la voute de ce passage que les textes mentionnent sous le nom de Vortex.

C'est dans les murs du Vortex que s'ouvrent les couloirs obscurs menant aux Cavernes. Parfois, il n'y a qu'une ou deux sorties, parfois ce sont des escaliers, le lendemain, une porte s'ouvre sur une clairière d'apparence tranquille... puis, sans que personne ne puisse le prédire, une douzaine de passages surgit du néant, chacun menant à des endroits inconnus mais, sans aucun doute possible, dangereux.



Cependant, la Porte est toujours là. La Porte est le dernier repère des voyageurs perdus : la seule ouverture permanente dans le Vortex, un passage taillé dans la roche avec, de chaque côté, d'impressionnantes statues de demi-orc armés de cimenterres à deux mains, gardant silencieusement les lieux.

Au bout de ce passage, deux escaliers de basalte veiné d'or mènent à La Fabuleuse Taverne de Nuckthimble Grumpoo.



La Fabuleuse Taverne de Nuckthimble Grumpoo

C'est ici que se rassemblent les aventuriers aspirant à un peu de repos, sous l'oeil vigilant de Nuckthimble Grumpoo, le tenancier de l'endroit.

Nul n'a jamais su qui est réellement Nuckthimble.

Mélange de Gnome, de Kobold et probablement issu d'une lignée qui aurait vu se croiser Dragons et Démons, ce petit humanoïde est cependant l'individu le plus respecté, et le plus dangereux, des Cavernes. Certaines rumeurs assurent qu'il serait une pure création de Zursvaater, d'autre que ce serait Ak'Uilkag réincarné... ce qui est certain c'est que Nuckthimble est insensible à toute magie et capable de trancher la tête d'un ogre d'un seul coup de son étrange épée courbe.

Certains vieux habitués, errant dans les cavernes depuis des années, racontent des anecdotes stupéfiantes où Nuckthimble aurait lancé des sortilèges d'une puissance inimaginable pour se débarrasser de clients trop tapageurs. Bien entendu, beaucoup de ces récits ont subi les inévitables transformations apportées par chaque nouveau conteur mais rare sont ceux qui oseraient provoquer la colère du petit personnage.

Ici, les aventuriers fatigués trouveront toujours un fut de bière en perce, un ragout subtilement épicé et de bonnes histoires à entendre. Bien entendu, rien de tout ceci n'est gratuit et Nuckthimble veille à ce que chacun solde son ardoise avant de quitter les lieux... Comme il le dit souvent lui-même : *«Nul ne sait quand il reviendra : le Dédale est pavé de dettes impayées.»*

L'Échoppe

Nuckthimble, en plus de tenir la Taverne, possède une petite échoppe au contenu hétéroclite où les explorateurs peuvent trouver leur bonheur : armes, armures, munitions, potions, parchemins, Pexes séchés, matériel... il est rare de mettre en défaut les stocks sans cesse renouvelés.

Nuckthimble vend et achète de tout, aux mêmes prix que ceux pratiqués dans les commerces de Golarion. Mais c'est aussi un redoutable négociateur qui aime marchander avec ses clients et il n'est pas rare, si il en a le temps, qu'il se lance dans d'épiques discussions pour gagner quelques pièces d'or supplémentaires. Bien qu'il s'en défende, chacun sait qu'il ne cherche pas à s'enrichir et que seul compte pour lui le plaisir d'une bonne négociation ou toutes les parties ont la certitude d'avoir réalisé une bonne affaire.

Quand Nuckthimble ne possède pas l'article rarissime recherché par un aventurier exigeant, il fait appel à ses étonnants serviteurs Awaris.

Les Awaris

Créatures magiques, les Awaris ressemblent physiquement à des Ogres mais mesurent cinquante centimètres de haut. Ils parlent une langue oubliée que seul Nuckthimble est capable de déchiffrer et peuvent être croisés dans les lieux les plus improbables des Cavernes.

Les Awaris ne semblent guidés que par un seul idéal : la récupération du butin abandonné.

Nul ne connaît leurs secrets mais ils sont visiblement capables de se déplacer avec précision dans les méandres sans cesse changeant des Cavernes, ce qui fait dire aux plus érudits des explorateurs qu'ils sont façonnés dans l'essence même du Plan de Zursvaater.



La caractéristique la plus importante des Awaris est leur prodigieuse force physique, qui leur permet de porter des charges impressionnantes sans le moindre effort apparent.

Cette force titanesque est aussi très dissuasive. Rares sont ceux qui ont un jour osé attaquer un Awari et qui sont encore en vie pour témoigner de leur expérience.

C'est pour cette raison que seuls les inconscients suicidaires osent disputer aux Awaris des objets découverts dans les Cavernes. Quand un Awari a porté son attention sur un objet, il n'est jamais bon d'essayer de le lui dérober...

Il faut cependant noter que ces étranges créatures ne revendiquent que le butin visiblement abandonné ou l'équipement des héros tombés au combat...

Le Pexe

Le Pexe est l'une des particularités les plus étrange des Cavernes de Zursvaater.

Champignons multicolores aux formes les plus étonnantes, ils poussent dans les recoins des labyrinthes infestés de monstres et de pièges... en réalité, le seul endroit où personne n'a jamais vu pousser le moindre Pexe, c'est la Rotonde.

Les champs de Pexes attirent les créatures les plus faibles qui y trouvent une nourriture facile d'accès quoi que parfois dangereuse. Car chaque Pexe est unique et si la plupart sont comestibles, voire délicieux, certains provoquent chez ceux qui les ingèrent des réactions diverses et imprévisibles.

Plus étonnant, ceux qui ont pris un peu de temps pour étudier ces étranges champignons ont pu s'apercevoir rapidement que leurs effets changeaient en fonction de celui qui les mangeait.

Ces mystères ont rapidement fait l'objet d'une véritable recherche menée par les aventuriers explorant les Cavernes.



A la Taverne, il n'est pas rare de discuter des dernières découvertes sur le sujet et, parfois, on peut y croiser deux spécialistes s'échangeant leurs trouvailles autour d'une table couverte de champignons multicolores.

Récemment, un alchimiste andorane nommé Iside Lazayoka a réussi à distiller l'essence de Pexe et prétend pouvoir mélanger divers composants pour obtenir des fioles aux propriétés incroyables.

On peut la trouver régulièrement à la Taverne, vendant ses productions au prix unique de 500 Pièces d'Or la fiole.

Mais les réactions sont parfois si chaotiques que seuls les aventuriers les plus fous (ou ivres) acceptent de tester les recettes d'Iside.

Malgré tout, il faut garder à l'esprit que les Pexes sont dans leur grande majorité de simples champignons multicolores aux goûts aussi variables que leurs formes. Il est admis que seul un Pexe sur cent possède des propriétés magiques, détectable à la très faible aura d'abjuration qui en émane.

Pour détecter un Pexe Magique, il est nécessaire de l'étudier 3 rounds avec un sort de Détection de la Magie. Il n'y a pas d'autre moyen connu pour faire la différence entre un Pexe ordinaire et un champignon magique.



Les Clés de Zursvaater

Dans le sac de cuir offert par la divinité après son combat contre le Thrateng, Ak'Uilkag trouva 12 bijoux multicolores. Chacune des pierres sphériques luisait d'une douce lumière intérieure et portait une incrustation brillante en forme de spirale.

Zursvaater lui expliqua qu'il s'agissait des Clés permettant d'accéder aux Cavernes par l'intermédiaire des Sanctuaires qu'il aurait la charge d'édifier.

L'utilisation des Clés obéit à une logique unique et les connaissances nécessaires à leur utilisation, y compris leur Nom, ont été retranscrites sur des parchemins déposés au coeur même des Sanctuaires, à destination des combattants parvenus jusque là.

Bien sur, au fil des ans, quelques Clés ont été découvertes, perdues, retrouvées... et il se peut que les parchemins enseignant leur fonctionnement aient été détruits ou abimés.

Chaque Clé possède un Nom qui sert de mot de commande pour libérer la magie qu'elle contient. Cependant, ceci n'a d'effet que si le porteur du joyau se trouve

soit

1/ au coeur d'un Sanctuaire dans le plan matériel, sur la dalle d'adamantium consacrée par Ak Uilkag,

soit

2/ n'importe où dans les Cavernes de Zursvaater.

Dans le premier cas, toutes les créatures qui se trouvent sur le portail du Sanctuaire sont instantanément transportées au centre de la Rotonde. Ces créatures deviennent dès lors liées à la Clé, où qu'elles se trouvent dans les Cavernes, pour une durée permanente.

Dans le second cas, l'effet est beaucoup plus long à se manifester et se déclenche 1d6 minutes plus tard. Toutes les créatures encore en vie liées à la pierre sont alors ramenées à la Rotonde, sur le Portail.

Celui qui demande à être ainsi rappelé à la Rotonde n'est pas obligatoirement celui qui a activé la pierre. Il suffit simplement d'en connaître le Nom et de la porter au moment où on le prononce.

Les récits les plus terrifiants qui circulent à la Taverne racontent les aventures d'explorateurs qui se seraient fait dérober leur Clé et qui seraient coincés dans les Cavernes, sans grand espoir de revoir un jour le soleil de Golarion...

Pour revenir dans le plan matériel, il suffit à une créature de se tenir au centre du Portail dans la Rotonde et de souhaiter quitter les Cavernes.

Elle se retrouve alors à son point de départ... Il est impossible de renvoyer une créature des Cavernes sans son consentement.

De même, tous les sorts et effets magiques destinés à quitter le plan de Zursvaater sans utiliser une Clé échouent sans exception. Le seul moyen de quitter les cavernes est donc de revenir à la Rotonde...

Le pouvoir des portails ne fonctionne qu'avec les créatures vivantes. Les morts-vivants ou les créatures qui viennent d'autres plans sont insensibles à l'appel des Cavernes.

Il faut noter aussi que seul l'équipement effectivement porté par les créatures est lui aussi transporté dans un sens comme dans l'autre. Il ne sert à rien de poser des objets sur un autel de Zursvaater en espérant qu'ils accompagnent les voyageurs.

Enfin, si toutes les créatures liées à une Clé meurent, la Clé retourne immédiatement dans son Sanctuaire, dans l'attente de nouveaux combattants capables de se mesurer aux pièges des Cavernes.



Slashfinder



Fatigué des campagnes qui n'en finissent pas, des adversaires vicieux, des prophéties millénaires qui demandent des années de travail pour être décryptées ?

Alors bienvenue dans Les Cavernes de Zursvaater !

Ici, un seul mot d'ordre :

tuer tout ce qui bouge et ramasser le reste !

Pas de place pour les sentiments avec les créatures qui hantent les donjons infinis et les labyrinthes mortels imaginés par Zursvaater pour le plaisir des combattants les plus courageux !

De la taverne de Nuckthimble Grumpoo aux profondeurs les plus ténébreuses, des Sanctuaires de Golarion aux lieux les plus enchanteurs (mais toujours mortels), venez découvrir les joies de la cueillette du Pexe et faites connaissances avec les mystérieux Awaris.

Ici, une Vorpale vaudra toujours mieux que de longs discours !

