

# Advanced Dungeons & Dragons®

Compilation d'aventures non-officielles

## Les Quêtes Fantastiques



par Jello195

# Advanced **Dungeons & Dragons®**

Recueil d'Aventures

## **Les Quêtes Fantastiques**

V1.9

par Jello195

<b>Introduction .....</b>	<b>2</b>
<b>Chasse à L'Ours .....</b>	<b>3</b>
<b>Le Dernier Repos d'Adragor .....</b>	<b>14</b>
<b>Le Temple Ruiné.....</b>	<b>29</b>
<b>Le Palais de Yeurk le Roi Troll .....</b>	<b>45</b>

### Crédits

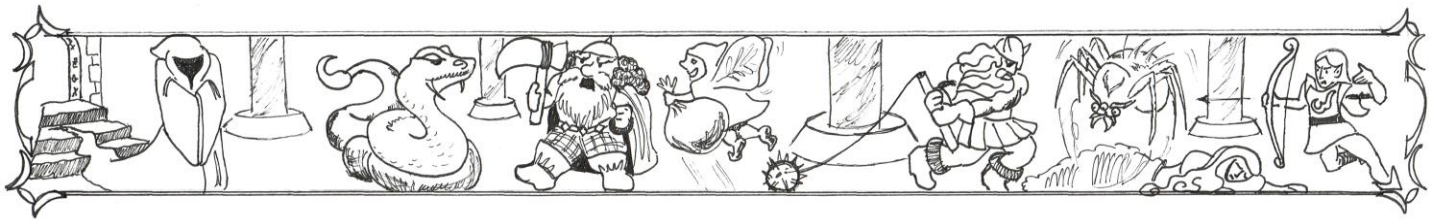
Dessins intérieurs: Erikdpx, Jello195, Lili Vidal

Relecture : Jihem

Le reste : Jello195

Merci à toutes les victimes tous les joueurs qui m'ont aidé à tester les aventures.

*Dédié à Arnaud*



## Introduction

*Les Quêtes Fantastiques* est un recueil d'aventures modulaires pour AD&D<sup>2</sup> se passant dans un monde générique. Elles sont conçues pour être jouées avec un groupe de joueurs de 2 à 6 joueurs de bas niveaux (soit de façon générale du niveau 1 à 6). Toutefois elles s'inscrivent dans la mouvance OSR (Old School Renaissance) et peuvent donc quand même s'avérer très mortelles. Elles contiennent généralement beaucoup d'objets magiques (parce que l'auteur aime les objets magiques) alors n'hésitez pas à modifier les trésors si vous désirez une campagne « low-fantasy ».

Comme toujours, il est recommandé de lire l'ensemble de l'aventure que vous désirez faire jouer avant de la faire jouer.

Les quêtes se trouvant dans ce recueil, bien qu'elles puissent être jouées ensemble ne se suivent pas. Elles peuvent être jouées dans l'ordre désiré (bien qu'il soit suggéré de les faire jouer dans l'ordre) et elles n'ont pas de lien direct les unes avec les autres. Ces quêtes donnent également des renseignements sur le cadre entourant la quête (ex : détail sur l'histoire de la région, les noms de lieux ou de personnages), ce cadre est générique et jamais ces renseignements ne sont vitaux à la quête, ils peuvent donc être changés à tout moment si le MD le désire afin de mieux intégrer ces aventures dans sa campagne.

## À propos des règles

Ce recueil est conçu pour la 2<sup>e</sup> édition des règles avancées de Donjons et Dragons (AD&D), il utilise donc la nomenclature de cette édition. Il est cependant possible de l'utiliser avec la 1<sup>ère</sup> édition (AD&D).

Ce recueil tente délibérément d'éviter d'utiliser l'application de compétences tel qu'indiquées dans les manuels de la 2<sup>e</sup> édition afin de rendre la rétrocompatibilité plus aisée. Ainsi une phrase comme « un personnage avec suffisamment de compétence en religion pourrait déchiffrer les écritures sur le mur » pourrait à la fois se traduire par un jet de religion ou simplement une tâche qui ne puisse être accomplie que par le cleric du groupe.

## Des encadrés gris

Au cours de ce recueil vous trouverez à plusieurs reprises des encadrés gris tel que celui-ci :

En entrant dans cette salle, vous voyez un meuble en bois. Un des pieds est manquant et a été remplacé par un balai qui semble faire tenir le tout en équilibre.

Il s'agit de textes pensés pour les joueurs, ils peuvent être lus ou paraphrasés afin de mettre les joueurs dans l'ambiance et de leur permettre d'avoir toutes les informations par rapport à la salle dans laquelle ils se trouvent. Sentez-vous libre de changer des détails ou de les réinterpréter autrement, ces phrases sont là pour vous aider comme MD et pas pour vous nuire.

## Informations sur L'aventure

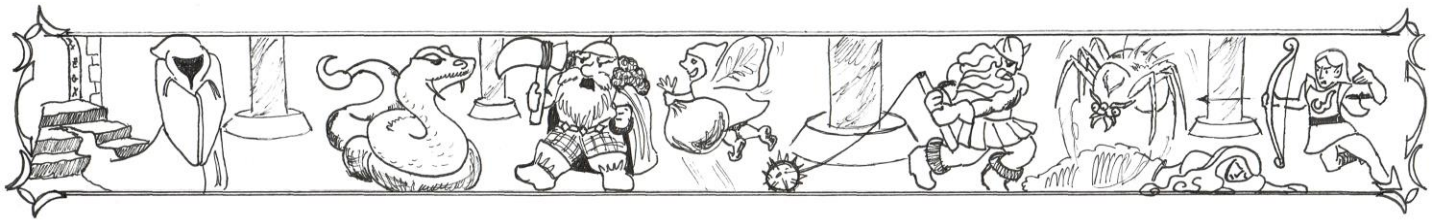
Chaque aventure commence avec un sommaire des informations importantes sur l'aventure destiné au MD. Ces sommaires incluent les informations suivantes :

**Synopsis:** Un résumé des grandes lignes de l'aventure et de leur rapport aux PJ.

**Récompense :** Il y a toujours deux aspects aux récompenses; 1) un PJ n'a pas à faire tout gratuitement, il devrait être rémunéré et donc cette partie inclut sa récompense matérielle, 2) un PJ apprend de ses erreurs et réussites, il est donc aussi inclus ici la récompense en points d'expérience (px) obtenus. Les récompenses en PX de ce livre sont conçues de façon à ce que tous les PJ reçoivent le montant indiqué, donc un groupe finissant une mission donnant une récompense de 200px se verra attribuer 200px par tête et pas 200px divisé par le nombre de joueurs. Parfois certaines missions comportent aussi des récompenses bonus en cas où les PJ réussissent un exploit ou des tâches secondaires à leur mission d'origine, ces bonus sont identifiés par un « + ». Les PX de la mission assument que les PJ n'obtiennent pas de PX supplémentaires à cause des trésors. Les trésors n'ont pas été calculés en fonction de cette règle et l'application de celui-ci est fortement déconseillée avec ces aventures.

## Notes Supplémentaires

Ce livre a été écrit comme un exercice de style et n'est pas destiné à des fins commerciales. La revente de ce manuel n'est PAS cautionnée par son auteur qui vous conseille fortement de vous procurer les manuels officiels de Donjons & Dragons et les aventures officielles produites pour ce jeu.



## Chasse à L'Ours

### Informations sur L'aventure

**Synopsis:** Un ours fait des ravages à l'extérieur du village de Boisbrillant. Les aventuriers devront trouver ou celui-ci se terre afin de l'empêcher de tuer d'innocents villageois. Toutefois les choses risquent de s'avérer plus compliquées que cela.

**Récompense :** 50po

550px si les PJ finissent la mission ou

200px si les PJ fuient ou échoue

+100px si l'ours reste en vie

+200px et 25po si Gaspard Legrand s'en sort vivant

+50px par prisonnier sorti du repaire des Siffleurs

### Voilà ce qui se passe

Dans le paisible village de Boisbrillant, tout n'est pas toujours aussi paisible que les habitants le voudraient. Récemment des villageois ont disparu et ont été retrouvés morts peu de temps après. Les morts portaient des traces de griffes que les habitués de la forêt locaux ont identifiées comme appartenant à un ours. Le village a donc décidé de se mettre à la recherche d'aventuriers qui seraient capables de traquer la bête et de mettre fin à ses attaques.

Pendant, ce que les habitants du village ne savent pas c'est que les Siffleurs (un groupe de bandits de la région) sont derrière le coup. Ils utilisent une pauvre bête (un ours) qu'ils ont capturée pour éliminer les

commerçants qui leur tiennent tête sans se dévoiler. À date le procédé a bien marché pour eux mais maintenant leur chance a tourné car les villageois, à cause du nombre de morts, ont décidé de prendre les choses en mains.

### Le Commencement

Cinq villageois sont récemment morts à Boisbrillant à cause d'un ours attaquant les gens dans la forêt. Les villageois ont décidé d'engager des fiers-à-bras pour résoudre le problème. Pour se faire ils offrent une récompense de 50 pièces d'or. Celui qui s'avère chargé de s'occuper de la récompense est un marchand local nommé Gaspard Legrand.

### Introduction d'un PJ :

Voici quelques façons dont un PJ pourrait être impliqué dans cette aventure.

- Le père du PJ est une des victimes de l'ours. La mère du PJ étant maintenant veuve le PJ devra partir à l'aventure pour venger son père et pourvoir aux besoins financiers de sa famille.
- Le PJ a toujours rêvé d'aventure. Il a une petite maison en ville qu'il partage avec son frère. Lorsqu'il entend parler de cette histoire d'ours, il décide qu'il en a assez de sa vie de villageois et décide de partir à l'aventure.
- Le PJ est un voyageur solitaire. Lorsqu'il arrive au village, il se fait nécessairement remarquer et il est approché par Gaspard Legrand pour effectuer cette tâche.
- Le PJ fait partie d'un groupe de bandit adverse des Siffleurs, il est envoyé depuis un village voisin car étrangement tous les PNJ morts avaient une place spéciale sur les listes de personnes à intérêt de son groupe. Quelque-chose ne tourne pas rond dans cette histoire.
- Le PJ aime tuer des choses. Il a entendu parler d'un ours meurtrier et il s'est dit qu'il pourrait buter un ours, et peut-être de petits animaux de la forêt... et être payé pour ça en plus. Un chemin de carnage et de destruction doit commencer quelque part, pourquoi pas là.

### Rumeurs :

Lorsque les PJ auront accepté la mission, il est fort probable qu'ils décident de s'informer avant de partir





traquer la bête. Voici quelques rumeurs dont ils pourraient entendre parler.

- Samuel Tironflant aurait vu l'ours et aurait réussi à s'en sortir (Faux – il n'a pas vu l'ours)
- Samuel Tironflant aurait vu l'ours et l'aurait déjà tué (Vraiment Faux)
- Samuel Tironflant aurait vu l'ours et l'aurait déjà tué à mains nues (Extrêmement Faux – c'est la version de Samuel)
- Il y aurait deux ours un mâle et une femelle (Faux)
- Gaspard Legrand aurait été aperçu discutant avec des individus louches. (Vrai – Les Siffleurs lui mettent de la pression pour qu'il les paye)
- Les villageois morts étaient tous des marchands et au moins deux d'entre eux ont semblé nerveux les journées précédentes leurs morts. (Vrai)
- Samuel Tironflant connaît l'entrée de la caverne de l'ours. (Vrai et Faux – voir description du PNJ)
- Étienne Garnier connaît le chemin de la caverne de l'ours. (Vrai)
- Étienne Garnier a déjà tué un dragon de ses propres mains. (Faux)
- L'ours est en fait un bébé dragon. (Faux)
- Un groupe de bandit aurait été vu s'attaquant à un ours dans la forêt. (Vrai)
- Un groupe de cultistes nécromantiques serait derrière toute cette histoire. (Faux)
- On a trouvé des morsures de chien sur un des corps (Vrai – Obtenir cette information nécessite un jet de Charisme réussi)

### Étienne Garnier

Étienne Garnier est un rôdeur d'expérience. Personne ne connaît cette histoire au village mais il a pris sa retraite lorsque son groupe au complet s'est fait tuer dans une aventure à cause d'une décision qu'il avait prise. Il ne se le pardonne pas et a juré que ses actions ne seraient plus jamais la cause de la mort de quelqu'un qui lui est cher. Il a presque traqué l'ours jusqu'à sa demeure, il a aussi vu d'autres traces de pas dans le coin, des traces plus humanoïdes et quelque chose lui semble louche dans cette histoire. Malheureusement il s'est fait arrêter dans son travail par Samuel qui lui tournait autour en tentant d'être subtil. Il a dû repartir et maintenant il ne veut pas trop s'impliquer de peur que Samuel en tentant de faire comme lui ne meure tué par l'ours ou autre chose. Bien

qu'il se montre froid avec Samuel, Étienne le trouve en fait attachant, son attitude digne envers le jeune petit-homme a bien plus pour but la protection de celui-ci que quoi que ce soit d'autre.

**Étienne Garnier** (♂ Humain/R5/NB) **TAC0**: 16 (15 avec son épée), **CA**: 10 (5 s'il porte ses bracelets), **#Attaques**: 1, **Arme**: Épée Bâtarde, **dégâts**: (1main)1d8+1/1d12+1 ou (2mains)2d4+1/2d8+1, **DV**: 5d10, **PV**:36, **VD**: 12, **Taille** : M (1,90m), **RM** : Aucune, **AS** : Aucune, **DS** : Aucune **Talents de Voleur**: DS 31%; CO 40%; **For**: 14 **Dex**: 16 **Con**: 14 **Int**: 11 **Sag**: 14 **Cha**: 11

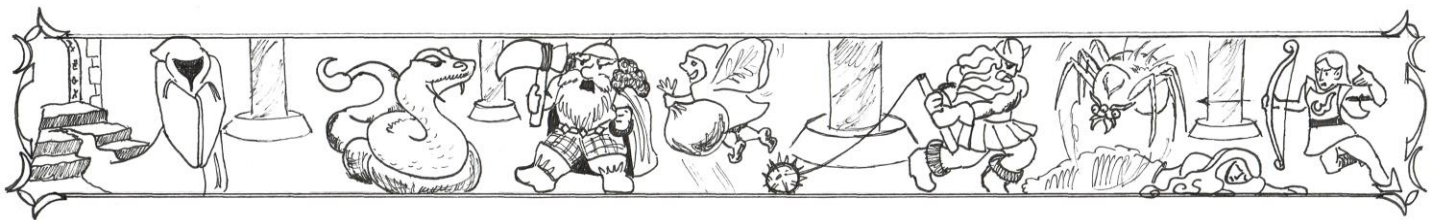
**Équipement** : Bracelets de CA 5, Épée Bâtarde +1, Cape Elfique (habituellement Étienne ne se promène pas avec son équipement d'aventurier à moins de partir sur une mission dangereuse).

**Description** : Étienne Garnier est un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux bruns et aux yeux verts. Il porte une barbe courte et a le regard profond d'un homme qui a vu sa part d'aventures. Il ne se pardonne toujours pas la mort de ses compagnons dans un château lointain, il se considère responsable et refuse de se mêler à une quelconque aventure désormais de peur de devoir revivre la même chose. Il se retrouve néanmoins, malgré lui, lié à une aventure mais, bien qu'il ne laissera pas quiconque mourir sans raison, il fera tout pour se sortir de cette aventure le plus vite possible. Il apprécie beaucoup Samuel même si ça ne se voit pas toujours (on pourrait même croire qu'il le déteste) et il est possible que si celui-ci est en danger Étienne essaie de lui venir en aide.

### Samuel Tironflant

Samuel est un petit-homme et un menteur compulsif. Son idole est Étienne Garnier et il essaie toujours de l'imiter. Malheureusement pour Samuel il est bien plus talentueux pour mentir et duper son prochain qu'il ne l'est pour se battre. Pourtant il n'a pas un mauvais fond, au contraire.

Samuel se vante partout d'avoir vu l'ours et de l'avoir tué à mains nues. C'est complètement faux. Cependant, il a suivi Étienne Garnier lorsque celui-ci a trouvé une piste vers le repaire de l'ours. Étienne l'a remarqué avant d'avoir trouvé l'entrée de l'ancre de la bête et lui a dit de partir car c'était trop dangereux, ce que Samuel a fait, à contrecœur (Cette histoire a ensuite subi quelques modifications jusqu'à devenir son histoire actuelle). Les Siffleurs ont trouvé que Samuel était très utile et ont donc délibérément colporté ses dires comme étant la vérité pure et simple.



Lorsque Samuel aura entendu dire que les PJ essaient de trouver l'ours, il essaiera rapidement de s'aligner avec eux. Il offrira d'abord ses services pour la somme de 5po par jour. Si les PJ refusent, il leur offrira pour 10po sur les 50po de la prime lorsque la bête aura été vaincue. Si les PJ refusent encore, il leur offrira de les accompagner gratuitement à condition que les PJ paient pour ses rations de nourriture. En cas d'un autre refus, il les suivra à distance dans les bois.

**Samuel Tironflant** (♂ petite-personne/V1/CB) TAC0: 20, CA: 8 (armure de cuir), #Attaques: 1, Arme: épée courte, dégâts: 1d6/1d8, DV: 1, PV: 4, VD: 6, Taille : P (1,20m), RM : Aucune, AS : Attaque Sournoise, DS : Aucune Talents de Voleur: VT 25%; CS 30%; TDP 40%; DS 30%; CO 30%; DB 20%; Grimper 45%; LLi 0%; For; 11 Dex; 16 Con; 11 Int; 8 Sag; 7 Cha; 9

**Description** : Samuel est un petit-homme aux cheveux châtain aux yeux noisettes et qui a tendance à exagérer les événements. Dans sa bouche avoir tué une grenouille par accident dans un marais devient rapidement avoir combattu un dragon rouge adulte au sommet d'une montagne en hiver alors qu'il n'avait qu'un pantalon et une épée. Samuel, à défaut d'avoir de la retenue, a au moins pour lui qu'il a un bon cœur. Il aimerait être un grand guerrier mais dans la vie on n'a pas toujours ce que l'on veut et Samuel est bien plus doué comme roublard que comme combattant.

### Tibère Le maître-chien

Si les PJ creusent la question, des blessures sur les corps ils pourraient être amené à connaître la rumeur selon laquelle certains corps portaient des blessures de chiens. C'est Tibère le maître-chien qui les a identifiées. Si les PJ le questionnent, il sera d'abord réticent à leur communiquer des informations sur le sujet. Les PJ peuvent le convaincre de délier sa langue s'ils se montrent assez charismatiques. Toute ligne de discussion démontrant leur amour des chiens donnera +2 à leurs jets de charisme avec Tibère et toute discussion impliquant de le payer leur donnera -2 (car Tibère se méfie d'un groupe organisé travaillant en secret à effacer les traces de leurs actions).

Si la langue de Tibère se délie, il confiera aux PJ que les morsures sur les corps venaient de chiens. Des chiens sauvages errant dans la région Tibère et Etienne ont d'abord cru que des chiens étaient venus se repaître des corps post-mortem ou que l'ours avait fini un travail déjà entamé par les chiens. Cependant, en regardant de plus

près Tibère en est venu à croire qu'il s'agissait de chiens entraînés au combat. Il est difficile de juger de cela et Tibère n'est pas sûr de sa théorie mais il préfère ne pas prendre de risques, si des bandits de grand chemin sont liés à cette histoire il préfère ne pas attiser leur colère.

### Le Grand Départ

Lorsque les PJ auront accepté la mission, Gaspard Legrand insistera pour faire une présentation publique et annoncer leur départ en grande pompe. On leur fournira temporairement des montures et on leur donnera des vivres pour deux semaines pour qu'ils puissent traquer la bête. Les paysans seront un peu sceptiques mais quand même heureux d'entendre que quelqu'un s'occupe du problème.

Malheureusement dans la foule se trouvent des Siffleurs. Étant avertis que des héros se présentent pour aider la ville ils commenceront tout de suite à se préparer. Si les PJ refusent d'être présentés publiquement, ils ne rencontreront pas de Siffleurs mais n'auront pas de montures ou de vivres.

### Sur la Route

Même si les PJ avaient décidé qu'ils préféreraient partir seuls, Samuel les suivra afin de faire partie de l'action. Inévitablement les PJ le découvriront à un moment ou un autre, ils pourront alors décider s'ils veulent le garder à leurs côtés ou le renvoyer (s'ils le renvoient, Samuel partira chez lui – en rechignant – et cessera de suivre les PJ).

Si les PJ ont été présentés en ville, ils arriveront éventuellement à un endroit où trois voleurs de la bande des Siffleurs les attendent avec des dagues pour leur régler leur compte. Si les PJ les questionnent, ils refuseront de parler des Siffleurs et feront tout pour éviter la question mais ils sont parfaitement au courant d'où se trouve leur repaire et des plans du groupe à court terme.

De nombreux chiens sauvages rôdent aussi sur le chemin vers la caverne. Les PJ ont une (1) chance sur dix (10) d'en rencontrer par 3 heures passées sur la route. Si les PJ ont des montures, les chiens ne les approcheront pas.

### Les Siffleurs

Normalement les Siffleurs sont un groupe d'humanoïdes qui rassemblent plusieurs races honnies dans le monde des hommes (Orques, Gobelins, Gobelours, Kobolds, etc.) et quelques humains qui se sont



ligués pour faire les poches du plus grand nombre. En temps normal leur base est bien mieux défendue avec de nombreux guerriers orques et voleurs de toutes races mais ils se sont actuellement engagés dans une guerre de guildes de voleurs avec une guilde lointaine qui (à moins que le MD en décide autrement) restera sans nom pour cette aventure. Tous les Siffleurs que les PJ pourront rencontrer dans cette aventure sont en fait des membres de la guilde qui sont restés en arrière, pour défendre la base, pendant que le plus gros des forces des Siffleurs est en guerre au loin.

## La Caverne

Éventuellement, les PJ devraient trouver leur chemin vers la caverne de l'ours. La caverne à l'air tout à fait normale mais il s'agit en fait d'une des entrées du repaire des Siffleurs. L'autre entrée (la principale), une trappe dissimulée non loin de là, peut permettre aux PJ d'entrer dans le repaire différemment. Les Siffleurs ayant entendu parler des PJ en ville ont piégé l'endroit et n'utilise que la trappe principale. À moins d'indications inverses les murs du repaire des Siffleurs sont faits de pierre et le plafond se trouve à 3m de hauteur.

Les Siffleurs ayant été prévenus de l'arrivée d'un groupe d'aventuriers (voir Le Grand Départ) ont installé des pièges à l'entrée la plus évidente, les lieux marqués du signe P sur la carte représentent des amas de pierres dissimulés au plafond qui seront relâchés si un poids de 30kg ou plus est placé sur le sol, infligeant 1d6 points de dégâts ou un trou qui s'ouvrira au sol faisant tomber les PJ dans la zone pour 1d4 point de dégât (le piège est au choix du MD).

### 1- Entrée de la Grotte

En entrant dans cette partie de la grotte, vous sentez une odeur de mort. Au sol vous apercevez des carcasses d'animaux de la forêt, morts et en décomposition. Néanmoins il n'y a pas signe de l'ours que vous cherchez. Plus loin dans grotte vous remarquez rapidement un passage menant plus profondément à l'intérieur de celle-ci.

Si les PJ entrent dans le repaire des Siffleurs par la grotte, c'est ici qu'ils arriveront. La grotte a un plafond assez élevé (environ 6mètres de hauteur). De jour, des puits de lumière formés naturellement dans le roc

éclairent l'endroit permettant de voir l'intégralité de la salle sans utiliser de torche ou de magie.

Des carcasses d'animaux en décomposition traînent au sol. Normalement l'ours les aurait mangés depuis longtemps mais il est enfermé dans la salle 9 depuis un moment et les brigands qui l'y ont enfermé n'ont pas jugés utile de faire quoi que ce soit avec les carcasses se trouvant ici. Plusieurs d'entre elles sont remplies de vers putrides.

**Ver Putride** (5d4) AL: Neutre TAC0: Aucun, CA: 9, #Attaques: Aucune, Dégâts: Aucun, DV: 1pv, VD: 1, cr 1, Intelligence: Aucune (0), Morale: Agité (5), Taille : Mi (1 à 3 cm de long), RM : Aucune, AS : Parasitage, DS : Aucune, PX: 15, Trésor: Aucun

*Notes : AS – Le ver putride à 1% de chance par point de classe d'armure (sans compter le bouclier) de toucher. Si le ver putride y arrive, il s'enfonce immédiatement dans la chair de la victime en sécrétant un venin anesthésiant. Le personnage touché doit réussir un test de sagesse pour réaliser l'intrusion du parasite. Après 1d6 rounds le ver est enfoncé trop profondément pour être délogé. Si cela se produit ils atteignent le cœur de la victime en 1d3 tours, ce qui la tue immédiatement.*

*Faiblesse – Le feu tue 2-20 vers putrides s'il est appliqué directement sur la plaie avant que celui-ci ne soit enfoncé trop profondément. Un sort de guérison des maladies tue instantanément les vers putrides.*

### 2- Grotte Intérieure

En entrant dans cette partie de la grotte, vous notez deux passages, dont celui que vous venez d'emprunter. Le premier mène vers une autre salle dans la grotte, d'où provient une odeur de mort. Le deuxième mène vers un corridor naturel qui se transforme petit-à-petit en vrai corridor, travaillé.

Cette salle est plus petite que la **salle 1**. Son plafond doit atteindre 4m au maximum et il s'abaisse pour se transformer en un passage d'une hauteur d'environ 2,5m menant vers la **salle 3**. Il y fait noir de jour comme de nuit, contrairement à la **salle 1** il n'y a pas de puits de lumière et contrairement à la **salle 3** il n'y a pas de torches sur place. L'endroit est un peu humide et le sol est recouvert d'une substance entre la terre et la boue. Mis à part cela la pièce est vide. Néanmoins les PJ pourraient dans de bonnes conditions apercevoir des traces menant vers la **salle 3** dans la terre/boue.



### 3- La Petite Entrée

Vous ouvrez la porte de métal menant vers une nouvelle salle. Elle s'ouvre avec un grincement. Vous voilà dans une salle aux murs, plafonds et sols de pierre. Au centre de la salle se trouve une table. Des cartes à jouer y ont apparemment été jetées de façon brouillonne, 25 pièces de cuivre y traînent, des gobelets contenant encore de la bière (de mauvaise qualité) y sont déposés et quatre chaises sont disposées autour de celle-ci dont une qui est renversée. Une veste a été laissée sur une des chaises. Sous la table proche de la chaise avec la veste se trouve un petit coffre en bois. Une autre porte en métal se trouve de l'autre côté de la salle.

Normalement les visiteurs ont droit à une fouille ici. La salle à l'air d'avoir été désertée en urgence, c'est parce que les Siffleurs ont plusieurs ennemis dans la région. Ils ne sont pas les seuls à vouloir vivre de la profession de bandit dans le coin et plusieurs d'entre eux sont parties affronter des ennemis dans une guerre interne entre des factions de criminels (voir les Siffleurs), laissant derrière quelques-uns des leurs, notamment les plus incapables et ceux qu'ils ne jugeaient pas utiles dans ce combat entre roublards.

Dans une des poches du manteau se trouvant sur la chaise on peut trouver la clef qui ouvre la porte menant vers l'intérieur du repaire. Le coffre sous la table, le prix de la partie de cartes, n'est pas barré et on peut y trouver 62po, 37pa, 15pc et une belle dague ouvragée (valeur de 5po).

### 4- Cellule Collective :

Alors que vous pénétrez dans la ténébreuse salle, vous apercevez des hommes et des femmes enchaînés contre les murs de la pièce. Par l'odeur, l'état de fatigue des prisonniers et les barbes des hommes vous pouvez deviner qu'ils étaient ici depuis un certain temps. Lors de votre entrée vous sentez un silence craintif se faire sentir dans la lugubre et humide salle.

La salle est remplie de 9 prisonniers apeurés, il s'agit de marchands ayant refusé de se plier aux règles des Siffleurs ou de gens ayant attiré une attention négative sur leur personne, enlevé dans les villes & villages avoisinants. Le plafond atteint 4m de hauteur, et la pièce est humide d'une humidité naturelle. Le sol est terreux,

les murs sont faits de pierre et aucune lumière ne pénètre la pièce si ce n'est de celle qui passe sous la porte par un très petit jeu d'environ 5mm à 1cm. Avant que les PJ n'entrent dans la salle, trois prisonniers sont en train de discuter espérant trouver un plan pour s'échapper. Lorsque les PJ entreront dans la salle, tout le monde présent se taira croyant qu'il s'agit d'un des Siffleurs. Lorsqu'ils comprendront que les PJ ne sont pas des bandits, ils se mettront tous à le supplier de les détacher. Les clefs pour ouvrir les cadenas de leurs chaînes se trouvent dans la salle 11.

Dans la pièce se trouve des rats en train de dévorer un des hommes qui était enchaîné et qui est maintenant mort. Lorsque les PJ pénétreront dans la pièce, les créatures affolés par la lumière attaqueront sa source, les PJ.

**Rats** (1d3) **AL:** Neutre, **TAC0:** 20, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1, **DV:** ¼, **VD:** 15, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Instable (2-4), **Taille:** Mi (30cm), **RM:** Aucune, **AS:** Maladie, **DS:** Aucune, **PX:** 7, **Trésor:** Aucun

*Notes : AS – Lorsqu'ils touchent, les rats ont 5% de chance de transmettre une maladie à leur victime si celle-ci échoue un jet de sauvegarde contre le poison.*

### 5- Cellule A

En ouvrant la porte de cette salle, vous trouvez une petite cellule vide qui devait héberger un prisonnier jusqu'à récemment. L'odeur de la salle est désagréable mais soutenable. La simple vision de cette salle vous instille un sentiment de claustrophobie. Dans un coin se trouve un tas de foin faisant probablement office de lit pour toute personne pouvant résider ici et un pot de chambre à moitié rempli.

Le plafond de cette salle est plutôt bas (environ 2m) et le sol est fait de terre boueuse. Dans un coin de la salle se trouve un pot de chambre, rien de spécial à noter de ce côté-là. D'un autre côté se trouve un tas de paille qui faisait office de lit à quiconque vivait ici jusqu'à récemment. Dans le tas de paille, l'ancien résident avec caché une pomme, mais il a dû partir (de gré ou de force) et la pomme est restée. Cette pomme a attiré des vers putrides dans le foin. Mis à part cela il n'y a rien de notable dans cette pièce.

**Ver Putride** (1d6+6) **AL:** Neutre **TAC0:** Aucun, **CA:** 9, **#Attaques:** Aucune, **Dégâts:** Aucun, **DV:** 1pv, **VD:** 1, cr 1, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Agité (5), **Taille :** Mi (1 à 3 cm de long), **RM :** Aucune, **AS :** Spéciale, **DS :** Aucune, **PX:** 15, **Trésor:** Aucun



*Notes : AS – Le ver putride à 1% de chance par point de classe d'armure (sans compter le bouclier) de toucher. Si le ver putride y arrive, il s'enfonce immédiatement dans la chair de la victime en sécrétant un venin anesthésiant. Le personnage touché doit réussir un test de sagesse pour réaliser l'intrusion du parasite. Après 1d6 rounds le ver est enfoncé trop profondément pour être délogé. Si cela se produit, ils atteignent le cœur de la victime en 1d3 tours, ce qui la tue immédiatement.*

*Faiblesse – Le feu tue 2-20 vers putrides s'il est appliqué directement sur la plaie avant que celui-ci ne soit enfoncé trop profondément. Un sort de guérison des maladies tue instantanément les vers putrides.*

## 6- Cellule B

En ouvrant la porte de cette salle, vous trouvez une petite cellule vide. Vous sentez l'humidité dans l'air et la simple vue de cette salle vous instille un sentiment de claustrophobie. Mis à part cela la salle semble vide.

Le plafond de cette salle est plutôt bas (environ 2,10m) et le sol est fait de pierre. Si les PJ fouillent la salle, ils ont 20% de chance de trouver une pierre qui est mal ajustée au mur. S'ils enlèvent la pierre derrière celle-ci se trouve une bourse avec 10pa et un collier d'une valeur de 10po. Sinon cette salle est vide et il n'y a apparemment pas eu de résident depuis un moment.

## 7- Cellule C

En ouvrant la porte de cette salle, vous trouvez une petite cellule dans laquelle un homme est couché et ensanglanté. Vous reconnaissez ce visage, il s'agit de Gaspard Legrand. Il porte des haillons et sa figure est partiellement recouverte de sang. Il a les pieds et les poings liés par des chaînes de métal.

Le plafond de cette salle est plutôt bas (environ 2,10m) et le sol est fait de terre boueuse. À l'intérieur de la salle gît Gaspard Legrand qui a été attaqué et capturé par les Siffleurs. Il est inconscient à l'arrivée des PJ et les clefs pour défaire ses chaînes se trouvent dans la salle 11. Si les PJ attendent qu'il soit conscient et lui parlent, il leur révélera ce qu'il sait, soit que : le groupe de bandit local se nomme les Siffleurs, qu'ils l'ont capturé parce qu'il ne voulait pas payer la taxe illégale qu'ils imposaient, que lorsqu'ils l'ont amené ils ont dit qu'il y aurait une nouvelle attaque d'ours (en parlant de lui) et qu'une partie de leurs forces ne sont pas présentement ici car ils sont allés affronter des ennemis ailleurs.

## 8- Salle d'Entraînement Martiale

Dans cette salle vous remarquez plusieurs armes et sur un des murs un étendard rouge et noir représentant un homme avec deux doigts dans la bouche, comme s'il sifflait. De petits humanoïdes à la peau pâle, aux oreilles de chien et dont la tête est bordée d'une crinière noire étaient en train de se battre à mains nues... en tout cas, jusqu'à votre arrivée.

Les murs de cette salle sont faits en partie de bois et en partie de pierre, sa construction est récente. La salle contient trois meubles faits pour supporter des armes (ils contiennent des épées de toutes sortes quelques armes d'hast et trois masses d'arme) et un étendard des Siffleurs. Les Siffleurs utilisent souvent des humanoïdes pour effectuer le travail ingrat ou pour attaquer en masse, et lorsqu'ils sont partis attaquer leurs ennemis un groupe de 1d3+2 grouilleux est resté ici. Inévitablement ils en sont venus à se battre entre eux mais l'intrusion des PJ leur donne une nouvelle cible commune. Dans la salle se trouve aussi une table avec une potion de grands soins et un sac contenant 42pa.

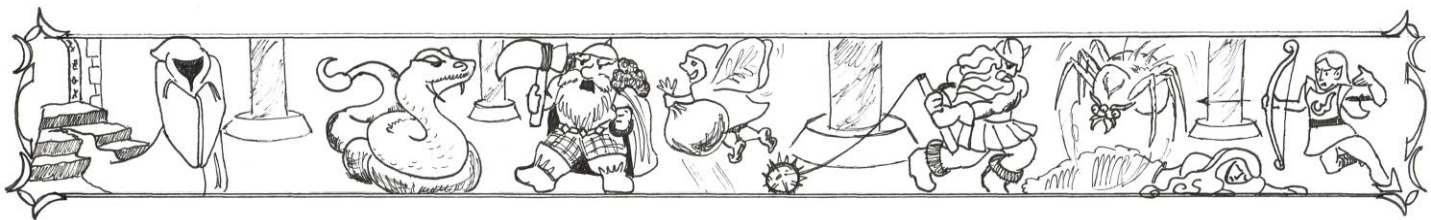
**Grouilleux** (1d3+2) **AL:** Chaotique Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6, **DV:** 1, **VD:** 9, **Intelligence:** Faible (5-7), **Morale:** Agité (5), **Taille :** P à M (1,20m à 1,50m), **RM :** Aucune, **AS :** Assaut de Masse, **DS :** Aucune, **PX:** 35, **Trésor:** Aucun,

*Notes : AS – Les grouilleux attaquent en meute poussant des cris et hurlements de folies, forçant leurs adversaires à faire un jet de moral par round de combat. Les PJ n'ont à faire ce test que s'il est cohérent avec leurs personnages. Lorsqu'ils attaquent, les grouilleux bénéficient d'un bonus de +1 à l'attaque avec leur épée courte.*

*Faiblesse – Les grouilleux ont peur des lumières vives.*

## 9- Cage de l'Ours

Cette salle est vide à l'exception d'une table et d'une cage. À l'intérieur de celle-ci se trouve un ours noir, il a l'air abattu et porte les signes évident de mauvais traitements. Vous remarquez que dans le mur à l'arrière de sa cage se trouvent des barreaux derrière lesquels s'ouvre un couloir menant ailleurs. Sur la table se trouvent des chopes remplies d'un liquide avec une forte odeur et une masse d'arme.



Le sol de cette salle est fait de granite et le plafond est à environ 4m de hauteur. Dans la salle se trouve une cage (elle est représentée par des traits sur la carte). La cage est faite de barreaux d'acier qui sont accrochés dans le plafond et le sol et l'espace entre chaque



barreau est d'environ 30 cm. Dans la cage se trouve l'ours qui a causé tant de problèmes à la région mais si les PJ voulaient crier victoire, celle-ci aurait un goût amer car la bête semble porter les marques de sévices corporels (une partie de son oreille droite est dans un sale état) et elle est en cage. Derrière la bête se trouve un mur dans lequel est encastrée une petite herse. Ce chemin mène vers la salle 11.

Les PJ pourront aussi apercevoir deux chopes remplies d'une boisson alcoolisée au goût amer qui était préalablement consommée par des orques, si un PJ a un bon odorat et une bonne connaissance des orques il pourra s'en rendre compte par l'odeur et les marques laissées sur les chopes. Il y a aussi une masse d'arme qui

se trouve sur la table, elle semble en mauvais état car elle est forgée par des orques mais il s'agit en fait d'une arme magique, une masse d'arme +1.

**Ours, Noir (1)** AL: Neutre, TAC0: 17, CA: 7, #Attaques: 3, Dégâts: 1d3/1d3/1d6, DV: 3+3, VD: 12, Intelligence: Partielle (2-4), Morale: Moyen (8-10), Taille : M (1,80m), RM : Aucune, AS : Étreinte, DS : Aucune, PX: 175, Trésor: Aucun

*Notes : AS – L'ours noir attaque avec chacune de ses pattes (1d3 points de dégâts chacune) et sa mâchoire (1d6 points de dégâts). Si l'une des pattes de l'ours touche sa victime avec 18 ou plus sur le d20, celui-ci l'enserme et l'écrase entre ses pattes, infligeant 2d4 points de dégâts par round.*

## 10- Dortoirs

Vous apercevez plusieurs lits superposés, un peu comme dans une caserne. L'odeur que vous sentez dans cette salle est dégoûtante, il est évident que qui que soit ceux qui logent ici habituellement, ils ont une hygiène qui laisse à désirer. Vous trouvez même des excréments au sol. Les lits sont défaits et quelques couvertures traînent sur le sol ou sont suspendues depuis le deuxième étage. Au pied des lits se trouvent des coffres, certains sont ouverts d'autres pas.

C'est ici que dorment normalement les Siffleurs. Plusieurs d'entre eux sont des humanoïdes (principalement; orques, demi-orques, kobolds, gobelins et urdes) et l'endroit reflète bien cet état de fait. Ceux qui ne sont pas des humanoïdes ne dorment généralement pas dans cette base, mais ils sont peu nombreux. Ils ont dû partir en vitesse laissant les lits défaits et prenant les choses qui leur seraient utiles dans leurs coffres. Il reste trois coffres qui n'ont pas été ouverts. Le premier d'entre eux est vide, le deuxième contient 40pc, 25pa et 5po ainsi qu'une dague et 7 flèches, le troisième est barré et contient une potion de soins et une bague d'une valeur de 60po.

## 11- Salle des Sacrifices

Au centre de la salle se trouve un fossé ; vous n'êtes pas assez proche pour pouvoir voir ce qui s'y trouve mais des lances ont été placées de façon à contenir ce qui se trouve à l'intérieur. Aux quatre coins de la salle



des statues représentant des créatures humanoïdes se tiennent fièrement. Entre les statues vous pouvez discerner des poutres qui semblent supporter la voûte de cette salle qui n'a visiblement pas fini d'être construite. Proche du mur Nord se trouve une petite créature de taille humanoïde, son visage est partiellement couvert par un capuchon mais vous discernez son nez qui semble disproportionné. Il tient en laisse deux chiens qui, lorsque vous arrivez, commencent à japper.

maléfique (pour paladin seulement : vous ressentez des frissons dans vos mains et une douleur lancinante derrière les yeux). Il vous semble à ce moment évident que vous avez devant vous le maître d'œuvre des attaques d'ours. Avant que vous ayez eu le temps de faire quoi que ce soit cependant, il pousse un petit cri, semblable à celui d'un oiseau, et lâche les chiens qu'il tenait jusqu'alors.

La salle des sacrifices porte ce joli petit nom car c'est ici que les Siffleurs donnent leurs ennemis en pâture à l'ours qu'ils ont fait prisonnier et affamé. La pièce est assez haute, son plafond est à une hauteur de 5m. Le sol est en terre boueuse et les murs sont faits de pierres soutenues par une structure de bois. Pour détruire la structure et faire s'effondrer la salle il faudrait détruire 10 parties importantes qui peuvent être trouvées par un personnage avec une bonne connaissance de l'architecture ou avec beaucoup de sagesse. Chacune de ces faiblesses structurelles devra subir 35 points de dégâts pour effondrer la salle. La créature qui se trouve dans la partie Nord de la salle est un kenku et il tient deux chiens en laisse. À la différence de la plupart des membres de son espèce, ce kenku n'est pas neutre mais neutre mauvais. Il est celui qui a conçu l'idée de camoufler les traces de la guilde par l'utilisation d'un ours ; il est d'ailleurs l'un des plus grands penseurs du groupe et si les PJ le tuent les Siffleurs prendront du temps à s'en remettre (ce serait une façon beaucoup plus efficace d'achever leur mission que de simplement tuer l'ours). Si les PJ ne prennent pas la peine de dissimuler leur odeur, le kenku ne peut pas être surpris. Si les PJ arrivent par l'entrée secrète de la salle et couvrent leur odeur, ils ont des chances de surprendre le kenku et les chiens. L'odorat des chiens rend les tentatives de se dissimuler dans l'ombre ou l'invisibilité pratiquement inutiles. Les statues dans la salle représentent respectivement : un orque, un goblin, un kobold et un urde ; les quatre races mères de la guilde.

Si les PJ sont surpris lorsqu'ils entrent dans la salle, lisez ou paraphrasez ce qui se trouve dans l'encadré gris suivant ce paragraphe.

Bien que vous ne voyiez pas ses yeux, en apercevant la créature humanoïde vous ressentez son regard

Le passage secret est le plan de secours du kenku. S'il est pris au piège, il tentera de fuir par là. Le système d'ouverture est assez rudimentaire mais il est difficile à trouver. En fonction des conditions, il partira alors vers la trappe menant dans la forêt extérieure et fuira pour aller chercher des renforts ailleurs, revenant après 1d4 semaine avec ceux-ci, ou il ira chercher les kobolds et l'orque se trouvant dans les cuisines et la cantine. En combat, la stratégie du kenku sera d'occuper les PJ avec les chiens et ensuite de les pousser dans la fosse. Les chiens sont entraînés à essayer d'amener les personnes qu'ils attaquent proches de la fosse. Normalement l'ours devrait faire le reste par la suite. Si l'adversaire est armé, le kenku l'affamera suffisamment pour qu'il ne puisse pas combattre efficacement l'animal et le lâchera sur la victime via un levier dans la salle. Si les PJ ont libéré l'ours, le kenku n'aura pas de façon de le savoir et ne changera pas son plan de combat durant la bataille.

La fosse se trouvant dans le centre de la pièce et le lieu où les Siffleurs jettent leurs ennemis pour que l'ours se trouvant dans la salle s'en charge. À l'intérieur de la fosse se trouve un passage menant vers la cage de l'ours. La fosse fait environ 2m de profondeur mais elle est renforcée pour empêcher quiconque de remonter. Le jet de grimpe est pénalisé de -50% dans la fosse.

Dans la partie Est de la salle se trouve un trésor amassé par les Siffleurs. Comme ils sont toujours bien organisés, celui-ci traîne directement au sol. Les PJ pourront y trouver 739 po, 2969 pa, 1850 pc et une cotte de maille +1 taille naine.

Si les PJ regardent dans la fosse, lisez-leur le texte se trouvant dans l'encadré gris suivant ce paragraphe.

En vous rapprochant de la fosse se trouvant dans le centre de la salle, vous remarquez qu'au fond de celle-ci se trouve un sol argileux. Sur celui-ci vous voyez les traces de pas d'une grande créature. Vous remarquez aussi une cervelière traînant au sol. Les traces mènent



vers un trou dans la partie Ouest du mur de la fosse où elles se perdent dans l'obscurité.

La cervelière (le casque) se trouvant au fond de la fosse est un casque ordinaire de nain qui appartenait à un guerrier nain qui s'était mis en tête d'arrêter les Siffleurs à lui seul et qui a fini par servir de repas à l'ours.

**Kenku** (1) **AL:** Neutres Mauvais **TAC0:** 19, **CA:** 5, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d4/1d4/1d6, **DV:** 2, **VD:** 6, vl 18 (D), **Intelligence:** Moyenne (10), **Morale:** Élite (13), **Taille :** M (1,60m), **RM :** 30%, **AS :** Aucune, **DS :** Aucune, **PX:** 175, **Trésor:** F, les clefs permettant de libérer les prisonniers des Siffleurs

**Chien** (2) **AL:** Neutres **TAC0:** 19, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d4, **DV:** 1+1, **VD:** 15, **Intelligence:** Partielle (2-4), **Morale:** Agité (5-7), **Taille :** P (90cm de long), **RM :** Aucune, **AS :** Aucune, **DS :** Aucune, **PX:** 35, **Trésor:** Aucun

## 12- Cuisine

Alors que vous pénétrez la salle, des effluves de nourriture se font sentir. À l'intérieur de la salle se trouvent divers outils servant à la cuisine, des légumes ont été déposés sur une table en son centre et un bras humanoïde est posé sur la table. Sur un des murs se trouve un petit symbole représentant un crâne. Un bouillon est encore en train de chauffer au-dessus d'un petit feu de braises.

Cette salle fait 3m de hauteur, ses murs sont en pierre et le sol est en terre dure. Apparemment des travaux ont été entrepris pour refaire le sol et des morceaux de roc sont au sol. Ils sont soit bien fixés à celui-ci soit dans le coin Nord-Est de la salle.

À l'intérieur de la salle se trouve un orque cuisinier qui prépare des repas pour les quelques Siffleurs qui étaient restés à la base. Il porte un tablier taché de sang et se bat avec un couteau de boucher.

**Orque** (1) **AL:** Loyal Mauvais **TAC0:** 19, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Arme:** Couteau de Boucher, **dégâts:** 1d3, **DV:** 1, **VD:** 12, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Stable (11-12), **Taille :** M (1,80m), **RM :** Aucune, **AS :** Aucun, **DS :** Aucune, **PX:** 15, **Trésor:** Aucun

## 13- Cantine

Cette grande salle contient quatre tables. Sur celles-ci se trouvent quelques verres remplis d'un liquide brunâtre peu ragoûtant. Sur un des murs vous voyez un emblème représentant un fléau à l'extrémité blanche.

Cette salle a des murs de pierre et de bois, et un plancher de terre dure. À l'intérieur se trouvent des kobolds qui étaient restés derrière. Les boissons brunâtres leur appartiennent. Ils sont équipés d'épées courtes et d'arbalètes légères (avec 20 carreaux chacun). S'ils sont pris en combat leur premier réflexe sera de retourner les tables afin d'obtenir de la couverture. Si les PJ sortent de la salle, les kobolds essaieront de les prendre dans le dos en se séparant, un groupe armé d'épée partira et prendra le passage secret pour rejoindre les PJ le plus rapidement possible. Lorsqu'ils seront sur les PJ, ils tenteront de les pousser dans la salle afin que groupe qui était resté puisse les attaquer.

**Kobolds** (1d6+4) **AL:** Loyal Mauvais **TAC0:** 20, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Arme:** Épées Courtes ou Arbalètes Légères, **dégâts:** 1d6/1d8 ou 1d6, **DV:** ½, **VD:** 6, **Intelligence:** Moyenne (8-10), **Morale:** Moyen (8-10), **Taille :** P (1m), **RM :** Aucune, **AS :** Aucun, **DS :** Aucune, **PX:** 7, **Trésor:** (Q)

## 14- Salle de Salaison

Dès que vous mettez un pied dans la salle vous êtes assaillis par une forte odeur de sel. À l'intérieur vous voyez les cadavres d'humains et d'elfes suspendus par les pieds depuis le plafond. Vous comptez dix corps, certains sont en parfait état d'autres ont des membres manquants. Les corps ont apparemment été salés comme des animaux.

Les corps suspendus au plafond sont ceux d'ennemis des Siffleurs ou d'elfes des bois leurs ayant posé des problèmes récemment. Les bouts manquants ont été découpés au couteau et les humanoïdes sans sont nourries. Les corps sont tous nus et les plus grands touchent au sol. Dans la pièce se trouve des rats qui essaient de manger des morceaux des corps se trouvant assez bas pour être atteints. Si les PJ les laissent tranquilles, ils retourneront la faveur.

**Rats** (1d4+4) **AL:** Neutres (Mauvais) **TAC0:** 20, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1, **DV:** ¼, **VD:** 15, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Instable (2-4), **Taille :** Mi (30cm de long), **RM :** Aucune, **AS :** Maladie, **DS :** Aucune, **PX:** 7, **Trésor:** Aucun



Notes : AS – Lorsqu'ils touchent les rats ont 5% de chance de transmettre une maladie à leur victime si celle-ci échoue un jet de sauvegarde contre le poison.

### 15- Armurerie

Dans cette petite salle se trouvent plusieurs meubles contenant une variété d'armes, armures et autres. Les armures de taille humaine sont marquées du symbole représentant une épée ensanglantée et les plus petites ne sont pas marquées ou sont marquées de symboles représentant un crâne. La pièce est humide et sent mauvais.

À l'intérieur de la salle se trouvent plusieurs armures de tailles petites et moyennes. Les armures des orques sont marquées du symbole de leur dieu, ceux des autres races pas toujours. Toutefois seuls les orques ont des armures de taille humaine ou dépassant CA 6. Les orques ont 3 cottes de mailles, une armure d'écailles et une armure de plate. Au niveau des armes on peut principalement trouver des masses, des morgensterns, des épées courtes et des becs de corbins. Les PJ pourront aussi trouver un javelot +1 dans un coin.

### 16- Salle de Prière

En entrant dans cette salle, il vous apparaît évident qu'il s'agit d'une salle destinée aux prières. À l'intérieur de celle-ci vous voyez quatre symboles se répéter sur divers objets et étendards ; une épée ensanglantée, un fléau à l'extrémité blanche, un crâne et une paire d'ailes. Toutefois deux symboles sont plus présents le crâne et le fléau. La salle est assez spacieuse et sur un des autels vous voyez qu'un morceau de bras (probablement humain) a été déposé dans un plat d'acier entouré de plantes.

Cette salle est le lieu de prière des humanoïdes qui emplissent normalement les couloirs de la base. Le plafond est situé à environ 4m, les murs sont faits de pierres alignées de façon beaucoup plus droite qu'elles ne le sont normalement ailleurs dans la base et le sol est fait de pierre. Dans la salle se trouvent quatre symboles représentés sur des étendards et divers objets. Il s'agit : d'une large épée ensanglantée symbole d'Ilneval un dieu orque, d'un fléau à l'extrémité blanche symbole de Bargrivyek un dieu gobelins, un crâne gnome symbole de

Kurtulmak un dieu kobold et une paire d'ailes emplumées symbole de Kurauyek le dieu des urdes. Les symboles des gobelins et des kobolds sont plus présents que les autres d'abord parce que les gobelins ne s'entendent pas bien avec les orques et sont plus nombreux dans la base, ensuite parce que les kobolds n'aiment pas la divinité des urdes et eux aussi sont plus nombreux.

Cette salle a une particularité, vu le nombre de dieux humanoïdes priés ici, il est impossible pour un PJ non-humanoïde d'obtenir un lien vers sa divinité ou de se reposer efficacement ici.

### Le Retour des Héros

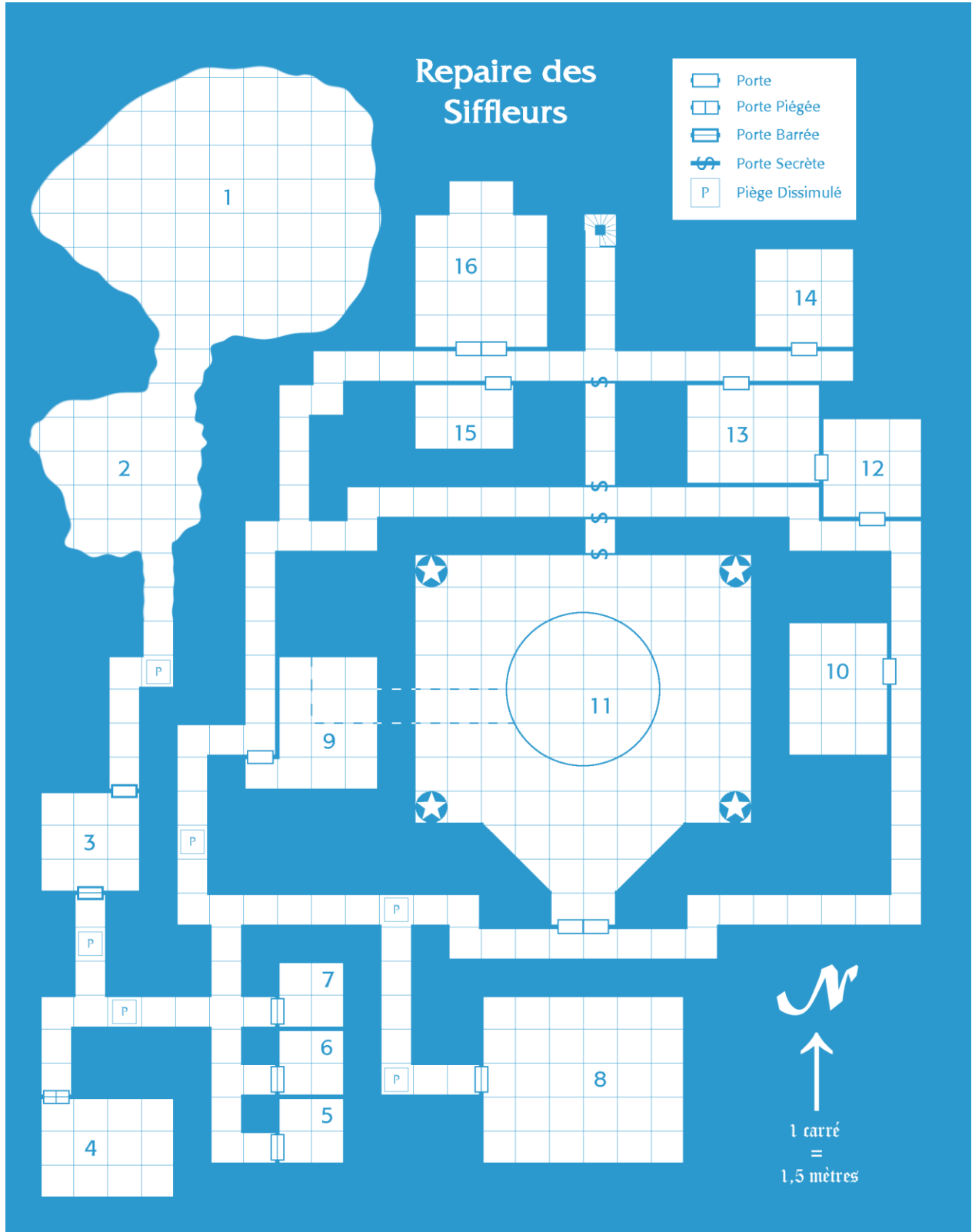
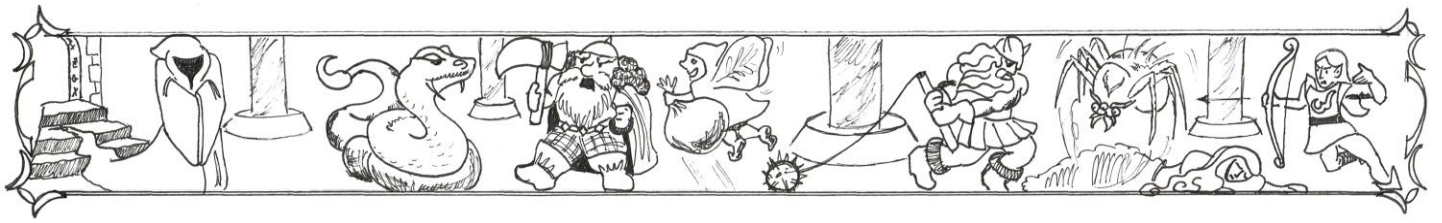
Voilà ! Les PJ ont trouvé l'ours et ce qui causait les problèmes. Ils ont réglé la situation et ils reviennent (probablement) en ayant sauvé plusieurs prisonniers. Les villageois voudront les récompenser et une fête sera organisée en leur honneur. Si Gaspard Legrand est toujours en vie, il offrira un bonus de 25po aux PJ pour l'avoir sauvé. Le MD peut alors lire le texte dans l'encadré gris aux PJ s'il le désire.

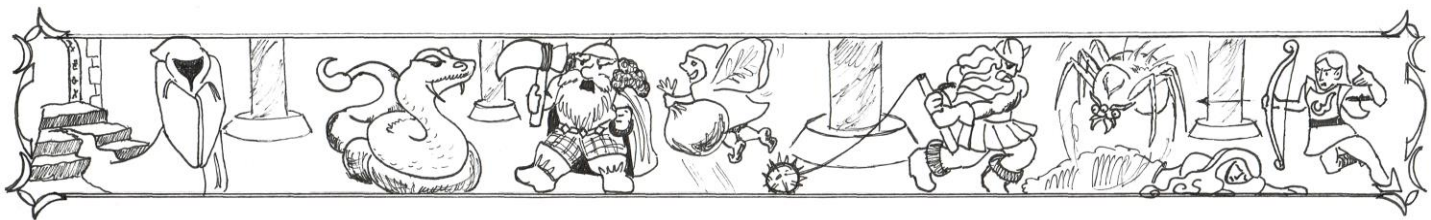
Et voilà! Le mystère de l'ours est résolu. Tout est bien qui finit bien... en tout cas pour vous. Ce soir vous vous reposez mais seuls les dieux savent ce que demain vous réserve dans ce monde rempli de portails bien gardés, de créatures dangereuses et de reliques antiques à la valeur inestimable. Reposez-vous bien car demain est un autre jour et vous aurez besoin de vos forces.

### Les Siffleurs

Les Siffleurs ont été défaits. Cependant, ils n'étaient pas tous présents. Si le MD le désire, le groupe de voleurs humanoïdes pourrait se replier sur lui-même le temps de refaire ses forces ce qui pourrait laisser place à une autre aventure lorsqu'ils décideront de prendre leur revanche sur ce groupe d'aventurier qui les a attaqués au pire moment.

Il est aussi fort plausible que sans leur chef kenku cette fédération improbable d'humanoïdes ait réglé les comptes restés en suspend à l'interne et que les survivants se soient répartis dans d'autres groupes de bandits. Au MD de choisir.





## Le Dernier Repos d'Adragor

### Informations sur L'aventure

**Synopsis** : Un mal étrange semble provenir des catacombes d'Ornanches. Un mal nécromantique ! Le groupe détruira-t-il ce mal ou sera-t-il détruit par celui-ci ?

**Récompense** : Un don magique hors du commun

600px pour l'aventure

+200px si les PJ ont mis hors d'état de nuire Wagner (le cyclope)

+200px si les PJ n'ont rien pris dans les tombeaux des morts

### Voilà ce qui se passe

Un nécromancien, Adragor, s'est immiscé à l'intérieur des catacombes d'Ornanches. Depuis un moment il a transformé les lieux en sa demeure et y pratique de sombres expérimentations. Adragor, fait ses expériences dans le plus grand secret, à l'abri des représailles dans ces catacombes que personne ne visite plus aujourd'hui. Cependant, sa présence perturbe les morts qui vont faire appel aux PJ pour leur venir en aide.

### Introduction d'un PJ :

- Le PJ est sur la trace d'un vil tueur en série, Adragor, qui sévissait dans une ville lointaine. Son enquête l'a mené jusqu'ici. Il aurait ouï dire qu'un certain Sirien Conlangry aurait plus d'informations sur son enquête.
- C'était la nuit, le PJ dormait quand il eut une vision d'une créature (le fantôme de la salle 1) qui semblait vouloir de l'aide. Le PJ a ressenti le besoin de l'aider mais tout est resté nébuleux, seulement deux choses lui sont restés en tête le nom de Sirien Conlangry et le nom d'une ville ; Ornanches.
- Le PJ a entendu dire, via des réseaux plus ou moins licites, que de très anciennes pièces de monnaie avaient été remises en circulation récemment. Le chef de la garde Sirien Conlangry saurait plus de choses à ce sujet. Il faudrait régler cette situation afin d'éviter que ces pièces de monnaie n'amènent ce Sirien à mettre son nez où il ne faut pas.
- Le PJ cherche un moyen d'augmenter sa puissance afin de régner sur tout ce qu'il peut soumettre. Il a ouï dire que la ville d'Ornanches contenait une nouvelle

puissance maléfique. Si le PJ veut tout dominer, il lui faut des alliés, il doit trouver le moyen de vassaliser cette nouvelle puissance ou de l'anéantir afin de lui voler la source de son pouvoir, quelle qu'elle soit.

### Le Commencement

L'aventure assume que les PJ ne sont jamais allés dans la ville d'Ornanches mais qu'ils étaient en route pour y aller. Ils y arrivent un soir de forte pluie.

Le soleil venait de se coucher et la nuit avait drapé le monde de son noir manteau au moment où les premières gouttes se sont fait sentir sur votre peau. Le ciel crie maintenant sa colère et le rideau d'eau qui vous recouvre rend votre progression difficile. Vous devez vous trouver un abri au plus vite et vous vous dirigez vers la ville. Heureusement pour vous la ville se trouve non-loin de votre position actuelle.

En vous dirigeant sur le chemin boueux entre les arbres, vous croisez un jeune homme en tunique noire avec une bague d'ivoire au doigt et un chariot recouvert qu'il traîne avec lui se dirigeant vers la direction opposée à la vôtre. Vous pourriez vous faire la remarque qu'il est étrange de se diriger par-là, où il n'y a rien outre la végétation, alors que la pluie rage et que le tonnerre gronde, mais le temps que vous puissiez réagir l'homme est disparu dans la broussaille. Après quelques minutes de plus sous la pluie battante, vous apercevez la ville d'Ornanches et quelques minutes après encore vous vous dirigez rapidement vers la première Auberge sur votre chemin : Le Refuge du Roi. Vous cognez à la porte mais personne ne répond, pourtant vous avez vu de la lumière à l'intérieur et vous avez même entendu des gens avant de cogner. Vous recommencez et on vous répond alors « Repartez d'où vous venez créatures d'outre-tombe ».

À l'intérieur de l'établissement se trouve un aubergiste du nom de Jules, un homme normalement sympathique, ainsi que quelques clients. Néanmoins la ville a récemment été attaquée par des morts-vivants et tout le monde à l'intérieur de l'auberge craint que les PJ soient des morts-vivants venus à leur porte pour les emporter.

Pour entrer dans l'auberge un des PJ devra discuter à travers la porte et réussir un jet de Charisme afin de convaincre le tenancier de les laisser entrer. Les chambres



du Refuge du Roi coûtent 4pa par jour, 7pa avec un repas et 8pa avec un bain. Si les PJ veulent prendre une chambre pour la semaine, Jules leur fera une réduction de 5% sur le prix habituel et s'ils prennent la chambre pour le mois il fera une réduction de 10%.

Si les PJ échouent leur jet de Charisme, ceux-ci devront passer la nuit dehors. À leur réveil la ville ainsi que l'auberge auront repris le cours normal de leurs activités. Lorsque l'aubergiste se rendra compte qu'il a laissé les PJ, et pas des morts-vivants, dehors pour la nuit il les logera pour 3 jours au frais de la maison (tout inclus). Les PJ peuvent négocier pour un peu plus car Jules (Neutre Bon) se sentira très coupable d'avoir laissé de pauvres bougres à une mort certaine. Cependant, il ne pourra pas dépasser 1 semaine pour des raisons financières.

### Rencontre avec Sirien Conlangry

Ornanches est une ville ; elle a de nombreux problèmes mais rien que la garde ne puisse pas contenir pour l'instant. Sirien Conlangry est le commandant de la garde d'Ornanches. Récemment les citoyens se sont plaints que la ville était maudite par le retour des morts. La garde n'a rien noté et il n'y a certainement pas eu assez de preuves pour démontrer que quoi que ce soit hors du commun se passe avec des morts-vivants à Ornanches.

Les citoyens sont très loquaces sur le sujet mais Sirien ne peut pas officiellement enquêter sur toutes les rumeurs infondées et superstitions que chaque roturier lui raconte, même si tout le monde en parle.

Ce qui est réel à coup sûr c'est que des pièces de monnaie anciennes ont récemment été remises en circulation. Les hommes de Sirien ont trouvé la provenance des pièces; les anciennes catacombes maintenant désuètes d'Ornanches. La profanation de sépulture constitue un crime mais Sirien Conlangry et ses gardes sont actuellement occupés à une autre tâche plus prenante et importante pour la région. La théorie de Sirien est qu'une bande de jeunes a profané des tombes pour voler les trésors des morts et font passer cette histoire sur le dos des morts eux-mêmes.

À un certain point la force des choses devrait amener les PJ à croiser le chemin de Sirien Conlangry. Celui-ci a besoin de valeureux héros (ou tout du moins de personnes prêtes à offrir leurs services au plus offrant) pour enquêter sur cette histoire de façon non-officielle. Il expliquera aux PJ la situation actuelle et leur offrira 100po

pour que ceux-ci aillent s'occuper du problème des catacombes. Sirien est prêt à négocier jusqu'à 200po pour cette mission car les citoyens n'arrêtent pas de lui parler de cette histoire ridicule et il n'en peut plus. Lorsque les PJ accepteront la mission, Sirien leur indiquera l'entrée des catacombes sur une carte de la région.

**Sirien Conlangry** (1) **AL:** Loyal Bon, **TAC0:** 16 (14 avec son épée +1), **CA:** 0 (armure de plates + bouclier + Dextérité), **#Attaques:** 1, **Arme:** Épée Longue +1, **Dégâts:** 1d8+3, **DV:** 5d10 (32pv), **VD:** 12, **Intelligence:** Moyenne (10), **Morale:** Élite (14), **Taille:** M (1,80m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune

*Notes : Interprétation – Sirien est un homme de droiture et d'honneur. Il sait cependant que parfois la fin peut justifier les moyens et s'il est forcé de travailler avec des aventuriers corrompus il le fera mais pas avec moins de dédain pour ce type d'engeance. Il paie toujours ce qu'il doit mais ce qu'il doit inclut le juste prix de crimes qui n'auraient pas été rachetés. En bref, Sirien est un homme dur et très à cheval sur les lois mais flexible et capable de s'adapter lorsque la situation l'exige.*

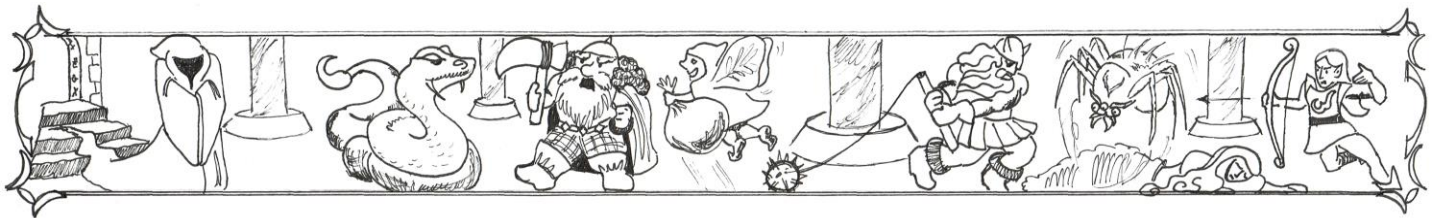
*Apparence – Sirien a 35ans, ses yeux bleus, ses cheveux sont bruns avec une coupe champignon et il porte la barbe. Il porte habituellement son armure de plate sur laquelle un personnage avec des connaissances héraldiques pourrait reconnaître le blason de la ville d'Ornanches et son bouclier en miroir sur lequel sont gravé des symboles qui sont supposés lui porter bonheur en cas de rencontre avec une créature qui pétrifie du regard.*

**Gardes d'Ornanches** **AL:** Variable, **TAC0:** 19, **CA:** 5 (armure), **#Attaques:** 1, **Arme:** Épée Longue, **Dégâts:** 1d8, **DV:** 2d10, **VD:** 12, **Intelligence:** Moyenne (10), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** M (1,70m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune

### Rumeurs en ville

Il est possible que le groupe décide de s'informer sur la situation d'Ornanches avant de se mettre en quête. Ils pourront alors entendre les rumeurs suivantes :

- Un homme étrange se promène la nuit autour des catacombes. (Vrai)
- Un ancien chevalier mort-vivant serait à la tête de hordes de morts-vivants qui s'attaquent à la ville. (Faux)
- Les catacombes ne sont qu'un leurre, le vrai problème se trouve dans une grotte plus loin où un grand troll shaman se serait installé. (Faux – Si les PJ se rendent à la grotte, ils trouveront que c'est un repaire où des jeunes viennent fumer la pipe mais rien de plus)
- Un spectre apparaît le soir à la fille de Lilianne Solange, Maria. Il communiquerait avec la pauvre



jeune fille effrayée. Lilianne aurait juré qu'elle donnerait 10po, une fortune pour ses maigres moyens, à quiconque réglerait le problème de Maria. (Vrai – c'est le fantôme de la salle 1, il s'adresse à plusieurs personnes mais la maison de Lilianna et Maria se trouvent géographiquement plus près des catacombes)

- Un valeureux guerrier du nom de Samuel Tironflant aurait déjà détruit la source du mal dans la région et serait reparti. Les quelques morts-vivants qui restent dans la région ne sont que des vestiges d'anciennes puissances nécromantiques maintenant vaincues et ils disparaîtront bientôt. (Faux)
- Un mage du nom d'Adragor est venu faire de nombreux achats étranges chez l'alchimiste avant que les problèmes ne commencent. (Vrai)
- D'horribles hommes-poissons or hommes-crocodiles (selon qui raconte) auraient attaqué Wilhem le charron. (Faux)

### Sur le chemin des catacombes

Des PJ attentifs à leur environnement pourraient remarquer des traces de pas fraîches dans le sol autour des catacombes. Ce sont celles de l'homme qu'ils ont vu passer ici au début de l'aventure : Adragor. L'entrée des catacombes est faite d'une vieille porte autrefois imposante mais maintenant cachée par de la végétation au flanc d'une petite colline. Cette porte mène toutefois beaucoup plus bas et est l'entrée d'un complexe beaucoup plus imposant qui servait jadis à enterrer tous les morts de la région.

### Les Catacombes

Les catacombes d'Ornanches sont sous le contrôle d'Adragor, un jeune nécromancien ambitieux qui s'en sert comme d'un lieu de pratique. Plusieurs créatures peuvent être rencontrées ici tout à fait par hasard, certaines servent leur maître en cherchant inlassablement des intrus, d'autres vivent ici naturellement et d'autres sont attirés naturellement par la magie nécromantique dégagée par Adragor lors de ces expériences. Pour chaque période de 4 heures passée dans les souterrains tirez 2d10, les PJ rencontreront alors la créature spécifiée dans le tableau suivant :

#### 2d10 Créature(s) rencontrée(s)

2-8	Rien
9	Cube Gélatineux (1)
10-12	Zombis (4d4)
13-15	Loups (1d6+2)
16-17	Squelettes serviteurs d' Adragor (1d10+6)
18-19	Araignée Géante (1d6)
20	Nécrophages (résultats des expériences d'Adragor) (1d4)

#### 1- Vestibule Des Morts

Le lieu où vous vous trouvez semble sombre et lugubre. Soudainement une lumière bleutée se dévoile face à vous et un homme translucide vous apparaît. Cette apparition métaphysique vous aurait peut-être apeuré en temps normal mais bien que vous sentiez l'agitation de l'esprit vous ressentez que celui-ci ne vous veut pas de mal.

C'est alors qu'il s'adresse à vous d'une voix surnaturelle :

- Ô gentils et doux héros
- Sa présence est mon fardeau
- Il profane mon tombeau
- Il ravive mes vieux os
- Appréhendez mon bourreau
- Redonnez-moi le repos

Le fantôme dans cette salle ne décline pas son identité mais donnera intuitivement aux PJ la sensation de se nommer le Pauvre Hère. Il demandera aux PJ de détruire Adragor. Le Pauvre Hère est en fait Lucien Lalance un des architectes qui a pensé ce lieu maintenant corrompu. Il souffre beaucoup de voir sa construction ainsi profanée. Il expliquera aux PJ la première épreuve qu'il avait créée pour empêcher les voleurs de pénétrer les catacombes

La voix poursuit :

- Face à vous les trois chemins
- Celui du cœur et des mains



- Celui du larron malin
- Celui du combat sans fin
- Devant vous votre destin
- Choisissez vos lendemains

Malheureusement l'esprit embrouillé du revenant n'est plus ce qu'il était et il ne pourra pas leur donner plus de détails. Attaquer le revenant serait inutile à moins de posséder une arme +3, auquel cas considérer qu'il a 50pv et qu'il disparaîtra dès qu'il recevra un coup.



## 2- L'épreuve de l'Agilité

En entrant dans cette salle, vous voyez qu'en son centre se trouve une petite fontaine. Une fumée tricolore vous empêche de voir le sol ; elle est bleue, verte et rouge. La fumée semble cependant retenue magiquement par des runes scintillantes au sol, faisant un arc devant la porte et empêchant que la fumée ne vienne vers vous.

Les runes indiquent « Attention ! La fumée bleue vous mènera à destination, la fumée verte vous fera tourner en rond et la fumée rouge signera votre arrêt de mort. » Ces runes sont faites de caractères anciens déchiffrables seulement par les personnages ayant des connaissances linguistiques anciennes ou des talents linguistiques innés. Elles se trouvent à toutes les sorties et entrées de la salle car elles n'ont pas qu'une fonction d'avertissement mais servent aussi à empêcher magiquement la fumée contenue dans la salle de s'en échapper ou de la remplir complètement. Si les PJ proviennent de la salle 1, ils pourraient remarquer que quelqu'un a fait une marque au sol, en elfique. C'est un message qui indique « Attention à la fontaine ! » et semble avoir été fait dans la hâte.

La fumée de la salle provient de trois petites ouvertures une dans le coin Nord-Est, une dans le coin Sud-Est et une dans le coin Sud-Ouest. Celle du coin Sud-Ouest, envoie de la fumée verte celle du coin Sud-Est envoie de la fumée bleue et celle du coin Nord-Est diffuse de la fumée rouge. Distinguer cela n'est pas évident car les trois fumées se mélangent mais pour un roublard qui utiliserait à bon escient ses dons de détection des pièges cela serait visible. Si les PJ passent dans la fumée bleue ou verte, ils ne sont pas entravés, mais s'ils passent dans la fumée rouge ils devront immédiatement arrêter tout mouvement ou le mécanisme de la fontaine s'activera. La fumée étant constamment en déplacement les PJ ont à chaque round des chances que la fumée soit d'une couleur précise sur les 1,5m de rayon. Ces chances sont de : 1 chance sur 6 (1 sur 1d6) que ce soit la couleur de l'embouchure la plus loin d'eux, 2 chances sur 6 (2-3 sur 1d6) que ce soit celle de l'embouchure à distance moyenne et 3 chances sur 6 (4-6 sur 1d6) que ce soit la couleur de l'embouchure la plus proche. S'ils sont à équidistance alors ils auront un nombre de chances égales pour chaque couleur.

Si les PJ ne font pas un effort distinct pour marcher dans les bonnes couleurs, dites leur seulement que la couleur de la fumée dans laquelle ils marchent a changé quand c'est le cas et après que celle-ci a changé. S'ils font attention à éviter une couleur ou à ne se promener que sur une couleur en particulier faite leur faire un jet de dextérité lorsque la couleur change vers une couleur



qu'ils désirent éviter, un jet réussi indique qu'ils se sont déplacés à temps.

Dans la fontaine au centre de la salle ne coule en fait pas de l'eau mais de l'acide. Si les PJ activent par mégarde la fontaine, elle se mettra à tourner sur elle-même, projetant des jets d'acide partout dans la salle, infligeant ; 1d6 point de dégâts à ceux qui ratent leur jet de sauvegarde contre le souffle et la moitié à ceux qui le réussissent. Ce n'est pas un acide très puissant, il ne fait pas fondre les tissus, la peau ou le métal mais si le jet de sauvegarde est raté avec 1 sur le d20, cela signifie que le PJ a reçu de l'acide dans la région des yeux infligeant le double de points de dégâts et forçant le personnage à s'arrêter pour minimalement 24h (après quoi il gardera une pénalité de -1 à la TACO pendant 1 semaine – le temps que sa vue revienne à la normale).

### 3- L'épreuve de la morale

En entrant dans cette salle, vous remarquez une très grande statue d'un homme assis aux paupières cousues, ayant trois bras tendus, paume ouverte. Avant que vous n'ayez eu le temps de dire quoi que ce soit les lèvres de la statue se mettent à bouger et elle vous livre un message.

« Il ne faut pas mordre la main qui nous nourrit. Un de ces choix est juste! On suit toujours le chemin de son cœur. »

Dans sa première main il tient une épée noire avec une petite fiole transparente rempli d'un liquide noir. Dans sa deuxième main il tient une épée d'or et d'argent, visiblement incrustée de symboles de noblesse ; elle est brisée en deux et inutilisable. Dans sa troisième main il n'y a rien.

Les murs de la salle semblent, au premier abord, fait de pierre complètement lisse. Si les personnages détectent des portes secrètes avec succès, ils pourront localiser où se trouve chacune des trois portes que cache la statue. Il leur faudra toutefois résoudre l'énigme de celle-ci pour passer.

Une fois que les personnages auront touché une main une des trois choses suivantes se produira :

- 1- La bonne main, celle qui contient l'épée à jamais brisée, l'effort tragique et chevaleresque.  
Une voix se fait entendre « L'épée à jamais brisée. Face au choix des preux, la tragédie attend mais

c'est une bénédiction des dieux au final que d'avoir si noble destin »

Ce choix ouvre la porte du couloir menant vers la salle 5. Ce qui se trouve au-delà de cette porte est cachée par un rideau de fumée blanche conjuré ici par quelque ancienne magie. Le personnage qui a touché la main subit 1 point de dégât mais reçoit une bénédiction (comme jetée par un clerc niveau 15)

- 2- La main neutre, vide, l'indécision.

Une voix se fait entendre « L'indécision. La neutralité préserve les forces mais elle a toujours un coût »

Ce choix ouvre la porte du couloir menant vers la salle 2. Ce qui se trouve au-delà de cette porte est cachée par un rideau de fumée grise. Le personnage perd un objet non-magique (préférentiellement mineur) de son inventaire qui a magiquement été envoyé dans les Limbes mais est instantanément reposé et regagne tous ses points de vie (sauf ceux perdus par un autre choix).

- 3- La mauvaise main, l'épée noire et la fiole de poison, l'esprit perfide

Une voix se fait entendre « L'esprit perfide. Faire le mal donne une grande puissance mais attire toujours des ennuis au long terme. »

Ce choix ouvre une porte vers une alcôve qui incinère quiconque y rentre sans jet de sauvegarde. Ce qui se trouve au-delà de cette porte est caché par un rideau de fumée noire. Celui qui a touché la main gagne un point dans sa caractéristique principale (si plusieurs choisissent au hasard) mais se voit immédiatement sous l'emprise d'une malédiction qui lui donne la lèpre (il ne le sait pas). Cette malédiction est comme un sort lancé par un clerc niveau 15.

Peu importe l'objet que les PJ ont décidé de prendre, le contenu des mains n'est qu'une illusion et elle se dissipe dès qu'elle est touchée.

La statue est faite de pierre et elle parle avec un sort de bouche magique. Elle peut facilement être détruite avec des armes contondantes (considérez qu'elle a 50pv). Si les PJ décident de la détruire, faite lancer un jet de Force à celui qui l'achèvera. Si le jet est réussi, le mécanisme permettant d'ouvrir les portes se sera enclenché ouvrant du même coup les trois portes avec chacune son rideau de fumée (mais pas les effets magiques) : s'il est échoué



le mécanisme a été brisé et les PJ devront trouver un autre chemin afin de poursuivre leurs aventures. Les effets magiques n'agissent qu'une fois.

#### 4- L'épreuve de la Force

Lorsque vous entrez dans cette salle, un nuage de fumée multicolore apparaît. Il s'estompe rapidement et dévoile ce qui vous paraît être un crabe de métal géant. Plutôt que les pinces habituelles d'un crabe celui-ci a un bras préhensible à trois branches d'un côté et un large marteau de l'autre. Sa petite tête plate supporte trois yeux mécaniques et un tuyau où devrait normalement se trouver sa bouche, le tout soutenu par six jambes.

La créature que les PJ rencontrent est un Ferragan ; un gardien mécanique aux apparences de crabe. Normalement les ferragan crachent un jet de feu depuis le tuyau au centre de ce qui leur sert de visage mais heureusement pour les PJ celui-ci est défectueux. Non seulement ne crache-t-il pas de feu mais à tous les rounds il a une chance sur dix (1 sur 1d10) de tenter de cracher du feu inutilement. Lorsque cela arrive, une petite flamme inoffensive sort du tuyau et un bruit mécanique se fait entendre (ce qui devrait normalement stresser un peu les joueurs).

La porte donnant sur la salle 5 restera barrée tant qu'il restera *en vie*. Un voleur talentueux pourrait défaire le mécanisme qui la protège mais son jet se ferait avec une pénalité de 15% à cause de la complexité de la serrure.

**Ferragan** (Automate de Trioban) (1) **AL**: Neutre, **TAC0**: 15, **CA**: 4, **#Attaques**: 2+**Spécial**, **Dégâts**: 1d3 (bras-pince)/1d4+1(bras-Marteau), **DV**: 5 (27pv), **VD**: 6, **Intelligence**: Partielle (2-3), **Morale**: Fanatique (18), **Taille**: M (1,5m de long), **RM**: 10%, **AS**: **Jet de Feu**, **DS**: Immunisations et réduction de dégâts, **PX**: 4400 975

*Notes* : AS – Le ferragan attaque à la fois avec son bras-pince et son bras marteau. Si une attaque est réussie avec son bras pince, son opposant est alors attrapé par la pince et peut tenter un jet de barreaux & herses à chaque round pour s'en sortir. Après qu'une victime ait été prise dans le bras pince du ferragan celui-ci cesse d'attaquer avec son bras-pince mais fait tout ces jets d'attaques avec son bras-marteau avec un bonus de +2. De temps à autre (6x/jour) le ferragan peut faire un jet de feu depuis le tuyau au centre de son visage pour 2d6 points de dégât.

DS – Le ferragan est immunisé à la chaleur et aux attaques mentales. De plus, il ne subit que demi- dégâts des armes perforantes et contondantes.

#### 5- Salle Centrale

Au centre de cette immense salle se trouve une gigantesque statue (8m de hauteur). Il s'agit de la statue de la divinité des morts et/ou du temps. Au plafond de la salle des fresques épiques décrivent les actions de la divinité. Une partie du mur Est semble avoir été détruite, laissant place à un couloir immense et terreux. Une porte ornementée se trouve du côté Ouest de la salle. Un personnage talentueux en histoire ou en religion pourrait trouver des choses intéressantes sur la divinité en observant le plafond et les murs. Les murs sont remplis de petits casiers servant de tombes aux morts. Si les PJ décident de fouiller toutes les tombes, au bout de quelques jours (et de quelques rencontres aléatoires) ils auront trouvé un trésor de type O, U.

#### 6- Vestibule Runique

En entrant dans cette salle, vous remarquez des dessins et des inscriptions runiques sur les murs. Ils sont poussiéreux mais semblent indiquer quelque chose sur les catacombes où vous vous trouvez.

Si les personnages arrivent ici depuis la salle 5, mentionnez-leur la statue en argile dans le coude menant vers la pièce. Celle-ci a des inscriptions runiques à son pied (pouvant être lues comme les runes sur les murs) qui disent « protecteur des morts ».

Sur les murs se trouvent des dessins remplis de runes. Un personnage suffisamment intelligent, avec de bonnes connaissances sur l'histoire ancienne de la région ou avec la capacité de lire ces runes, dans une langue aujourd'hui oubliée, pourra comprendre que cette salle est l'entrée menant à une salle centrale (salle 10) où sont déposés, dans des casiers, les morts de la région. La coutume n'a pas été perpétuée depuis au moins 200ans par les gens du village. S'il réussit un jet pour trouver les portes secrètes en cherchant sur le mur, ce personnage pourra aussi repérer un petit cercle de runes dissimulé dans le relief d'un dessin plus grand. Les runes indiquent d'appuyer en son centre et si cela est fait un passage secret s'ouvre donnant sur la salle 8a.

#### 7- Antre (Majestueux) de Wagnar

Cette salle est une grande grotte humide et elle semble avoir été formée naturellement avec le temps. À l'intérieur se trouve Wagnar un géant cyclopéen qui avait



trouvé les lieux très confortables il y a de cela fort longtemps et s'y était établi. Lorsqu'Adragor et lui firent connaissance, Wagner pensait qu'il ferait un bon repas mais le magicien l'a dupé pour en faire un allié et Wagner est maintenant convaincu qu'il est le gardien des lieux et que cela lui rapportera gros (bien qu'il n'ait aucune idée de combien). Wagner est vieux, à moitié sourd et presque aveugle à cause de son glaucome. Il y a 50% de chance que Wagner soit endormi dans cette salle et si les PJ le réveillent il tuera tout ce sur quoi il peut mettre ses mains (ou son gourdin) et posera des questions ensuite. Toutefois s'il est déjà réveillé il pensera d'abord que les PJ sont Adragor venu lui porter son dû. Wagner à mauvais caractère mais il est facilement attiré par un gain facile et il est très bête.

Wagner a accumulé avec les années un trésor. Son « tas », celui-ci contient ; bien des os, 132 pièces de bronze, 200 pièces de cuivre, 34 pièces d'argent, 25 pièces d'or et une armure de cuir +1 (encore intacte sur un cadavre).

Une partie du mur de cette salle donne vers un passage naturel menant vers les salles 14 et 22. Ce passage est effondré par des éboulis et semble faire partie du mur. Le passage peut être détecté comme une porte dissimulée. Si les débris sont enlevés, les PJ pourront emprunter ce passage.

**Wagner**, (Géant, Cyclopéen) (1) **AL**: Chaotique Mauvais, **TAC0**: 17, **CA**: 5, **#Attaques**: 1 (gourdin), **Dégâts**: 1d6+4/1d3+4, **DV**: 5, **VD**: 12, **Intelligence**: Faible (5), **Morale**: Élite (13), **Taille**: G (2,25m de haut), **RM**: Aucune, **AS**: Aucune, **DS**: Aucune, **PX**: 175

*Notes : Faiblesse – Wagner a une mauvaise audition, si les PJ font beaucoup de bruit dans la salle où il se trouve, il se réveillera à coup sûr, mais sinon il n'a que 50% de chances de les entendre s'ils sont dans la salle et 25% s'ils sont dans une autre salle et font beaucoup de bruit. Le glaucome de Wagner ne lui donne pas un avantage en combat, celui-ci subit une pénalité de -2 au tac0 et +2 à la Classe d'Armure par rapport aux membres typiques de son espèce.*

## 8- Crypte

Cette salle est une crypte pour d'anciens martyrs. Sur les murs se trouvent des mosaïques représentant des guerriers qui affrontent des monstres ainsi que des rideaux rouge vin. On peut aussi y trouver d'anciennes écritures qui, si elles sont déchiffrées par quelqu'un avec des connaissances linguistiques (Langues Anciennes, Talents de Voleur, etc...), indique « Avancez avec

déférence, ne perturbez pas le repos des saints guerriers ».

- A- Les dessins ici représentent la naissance d'un homme, un héros, qui prend ensuite la tête de plusieurs autres hommes. Ces hommes sont ensuite représentés comme affrontant de nombreuses créatures dont notamment une hydre et un groupe de manticores.
- B- Les dessins ici représentent de nombreux combats entre des hommes et des monstres qui finissent mal. Les hommes sont tous tués sauf un. Sous celui-ci on peut déchiffrer (avec les compétences adéquates) des écritures signifiant « Le Dernier » ou « Le Choisi ».
- C- Au fond de cette salle se trouve une statue d'un guerrier en armure; les paumes de ses mains sont orientées vers le ciel et la statue tient une épée bâtarde à hauteur du torse. Il s'agit d'une épée magique, une épée +1 porte-bonheur. Toutefois elle est protégée par un piège magique. Si un personnage la prend, à moins d'être Loyal Bon les images au mur s'animent et attaquent le porteur de l'épée et son groupe. S'il est Loyal Bon il ressentira que cette épée devra l'aider à servir le Bien et la Loi, et lorsqu'il la prendra il saura d'instinct (ou magiquement) les propriétés de l'épée.

Un passage se cache derrière un des rideaux de cette salle. Ce passage mène vers la salle 9. Le chemin entre les salles 8 et 10 est piégé. Les pièges sont activés par de petites cordelettes à peine visible à l'œil nu (invisible si aucune précaution particulière n'est prise). Si les pièges sont activés, des lames sortiront des murs, le personnage ayant activé le piège devra réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou se voir décapité instantanément, si le jet est réussi le personnage subit néanmoins 1d6 points de dégâts.

**Images Héroïques** (15+2d20) **AL**: Loyal Bon, **TAC0**: 20, **CA**: 5, **#Attaques**: 1, **Dégâts**: 1-3, **DV**: ½, **VD**: 12, **Intelligence**: Semi-(2-4), **Morale**: Sans Peur (20), **Taille**: P (30cm à 90cm de hauteur), **RM**: Aucune, **AS**: Aucune, **DS**: Aucune, **PX**: 7

*Notes : Les images héroïques sont des créatures en deux dimensions (ce qui les rend dures à toucher) qui ressemblent à des feuilles de papiers animées, attaquant avec leurs épées, masses, glaives etc. Elles ne parlent pas mais tant qu'elles seront plus de cinq, des sons de guerre sonneront magiquement dans la salle, comme avec le sort rumeur illusoire.*

*Stratégie – Les images héroïques tenteront d'attaquer d'abord le porteur de l'épée +1 porte-bonheur, ensuite toute personne se mettant sur leur chemin pour les empêcher, ensuite toute créature se trouvant dans la salle. Elles arrêtent d'attaquer lorsque tout le monde dans la salle est mort ou que tous se sont enfuis de la salle sans l'épée.*



## 9- Salle aux ossements

Dans cette salle gît un tas d'ossement dans lesquels une croix de bois a été plantée. Vous pouvez y lire « De mortuis aut bene aut nihil ».

Un PJ avec une bonne connaissance des langues mortes pourrait traduire que la phrase signifie : « Des morts, on dit du bien ou on se tait ». Si les PJ manquent de respect aux morts dans cette salle 12, squelettes se lèveront pour les anéantir, sinon ils peuvent passer dans cette salle sans plus de problème. Cette salle est consacrée (par un clerc) à la paix des morts ce qui lui confère aussi la capacité spéciale d'empêcher les morts-vivants d'y pénétrer (sauf les squelettes qui la garde). Adragor le sait et ni lui ni ses serviteurs morts-vivants n'entreront dans cette salle de leur plein gré. S'ils devaient y être amenés de force ; Adragor serait terrifié à l'idée d'y rester et ses serviteurs exploseraient sur place détruits par une magie divine qui y règne en maître.

**Squelettes** (1d4+2) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-8, **DV:** 1, **VD:** 12, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Sans Peur (20), **Taille:** M (1,80m de haut), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Morts-vivants, résistance au dégâts, **PX:** 65

*Notes : DS – Les squelettes sont immunisés au sommeil, aux charmes, aux immobilisations et au froid. Les armes tranchantes et perforantes ne leur font que la moitié des dégâts habituels.*

*Faiblesse – les squelettes sont vulnérables à la capacité cléricale de repousser les morts-vivants ainsi qu'à l'eau bénite (qui leur cause 2d4 points de dégâts).*

## 10- Grande salle des morts

Les murs de cette salle sont recouverts de casiers fermés sur lesquels de petites plaques de métal indiquent des noms. La salle est soutenue par de grands piliers de pierre se présentant à intervalle régulier et sur lesquels des runes ont été gravées.

Le plafond de cette salle fait 15m de hauteur. Si les PJ font trop de bruit dans cette salle, des dizaines de zombies sortiront des casiers aux murs, les casiers contiennent encore beaucoup de cadavres inanimés. Les runes sur les piliers permettent aux zombies de se lever. Si les personnages les effacent toutes ou font s'effondrer chaque pilier de la salle, les zombies reposeront enfin en paix.

**Zombies** (4) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-8, **DV:** 2, **VD:** 6, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Sans Peur

(20), **Taille:** M (1,80m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Aucun, **DS:** Mort-Vivant, **PX:** 65

*Notes : DS– Les zombies, comme les autres morts-vivants sont immunisés contre le froid, le poison, le sommeil, les charmes, les immobilisations et les sorts qui provoquent la mort.*

*Pénalité – Les zombies frappent toujours en dernier lors d'un round de combat.*

## 11- Dépôt d'armes

En entrant dans cette vieille salle, vous remarquez plusieurs râteliers sur lesquels se trouvent d'anciennes armes et un coffre, tous cachés par des couches de poussière et de toiles d'araignées.

Les râteliers contiennent plusieurs armes, mais surtout des armes d'ast. Il n'y a qu'une arme digne d'être remarquée, une hallebarde forgée par un maître forgeron, cette hallebarde confère un bonus non-magique de +1 au jet d'attaque et de dégât de son porteur.

Le coffre lui est en bois et recouvert d'une couche de poussière si épaisse qu'elle empêche de discerner qu'il est rongé par l'usure du temps. À l'intérieur se trouvent des lettres indiquant la provenance des armes, la plupart venant de familles nobles, et une lettre datée de plus d'un siècle « prouvant » que son détenteur est habilité à prendre soins de ces armes.

## 12- Le Vieux Présentoir Abandonné

Cette salle devait autrefois contenir des objets de valeur ou des œuvres d'art, il ne semble en rester aujourd'hui que des présentoirs et des cadres vides.

Tous les objets de valeur de cette salle ont déjà été dérobés depuis fort longtemps mais au mur reste un miroir maudit. Ce miroir, placé ici par les soins d'Adragor, y a été spécialement accroché afin de servir de piège contre quiconque n'aurait rien à faire dans ces catacombes mais s'y aventurerait néanmoins. À première vue il ne capture pas l'œil mais irrémédiablement le personnage avec la plus faible sagesse sera attiré vers celui-ci. Le reflet du miroir lui insuffle alors, avant que ses alliés aient le temps de le remarquer, l'idée de poser une question à laquelle le miroir doit donner une réponse juste. Le PJ a alors droit à un jet de sauvegarde contre les sorts de charmes afin de ne pas poser la question. Si le jet de sauvegarde réussit, le PJ sera conscient qu'il s'est presque fait envoûter et tant que personne ne regarde le



miroir de nouveau aucun problème ne devrait survenir. Si le jet de sauvegarde échoue, le PJ posera une question à laquelle le miroir répondra avec justesse, ensuite le PJ en question sera maudit (comme par un sort lancé par un prêtre du 8<sup>e</sup> niveau). Sa malédiction consistera à percevoir les morts-vivants comme des créatures vivantes du même alignement que lui lorsqu'il en rencontre, l'idée même de blesser ces nobles créatures lui semblera une abomination contre nature et il tentera de les défendre contre quiconque leur voudrait du mal.

Mise à part le miroir, il n'y a aucun objet intéressant dans la salle.

### 13- LA Vielle Salle Abandonnée

En vous approchant de la porte de cette salle, vous notez que celle-ci est en mauvais état. Les gonds métalliques de la porte semblent avoir rouillé avec le temps et maintenant les planches de bois qui composaient la porte ne tiennent plus les unes aux autres, laissant de grandes ouvertures qui pourraient vous permettre de mieux voir l'intérieur de la salle si elle était éclairée.

Ce que les PJ ne savent pas sur cette salle c'est qu'elle n'est pas abandonnée depuis fort longtemps comme l'état des portes le suggère. En fait, Adragor a rencontré le monstre rouilleur sur son chemin et à force de ruse il l'a enfermé dans cette salle. Il a aussi lancé un sort de ténèbres continues. Si les PJ font beaucoup de bruit et/ou portent beaucoup de métal sur eux, lorsque ceux-ci s'approcheront suffisamment de la porte, le monstre rouilleur tentera de glisser ces antennes dans les fentes créées par les défauts de la porte et de se nourrir.

Cette salle ne contient plus de métaux, dévorés depuis longtemps par la créature. Cependant, il reste toujours un gourdin+1, un parchemin avec un sort de niveau 1-6 et un sac contenant 5 potions (*contrôle des personnes, contrôle des animaux, lévitation, diminution et soins*) qui appartenaient à un aventurier enterré ici.

**Monstre Rouilleur** (1) **AL:** Neutre, **TAC0:** 15, **CA:** 2, **#Attaques:** 2, **Dégâts:** Aucun, **DV:** 5, **VD:** 18, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Moyen (9), **Taille:** M (1,50m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Rouille, **DS:** Aucune, **PX:** 270

*Notes : AS – Lorsque le monstre rouilleur fait un jet d'attaque réussi ou qu'il est touché par un PJ, celui-ci désagrège les objets en métal (1 à la fois) sur sa cible (dévorant ensuite le dit métal). Les objets*

*magiques ont 10% de chance par bonus de +1 d'éviter cet effet (par exemple 20% pour une arme +2).*

### 14- Caverne

Cette salle est vide mais la construction de la salle, notamment la disposition des pierres et les cavités, la rend étouffante et lui donne une ambiance de claustrophobie. Si les PJ n'éclairent pas bien la salle, le MD est encouragé à laisser croire aux PJ que des choses se déplacent dans l'ombre ou peut-être même ... les suivent.

Un anneau d'invisibilité se trouve caché dans un racoin entre deux roches. Sans un éclairage adéquat aucun PJ ne peut le trouver mais avec un bon éclairage et au moins une heure passée à fouiller partout dans la salle il peut être trouvé.

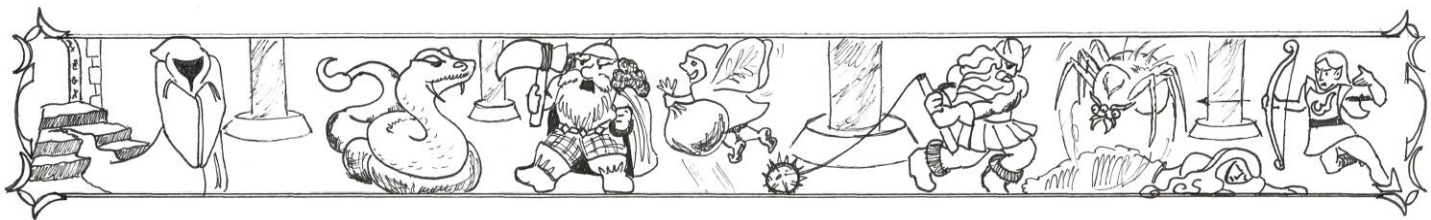
Une partie du mur de cette salle donne vers un passage naturel menant vers les salles 7 et 22. Ce passage est effondré et encombré par des éboulis et semble faire partie du mur. Le passage peut être détecté comme une porte dissimulée. Si les débris sont enlevés, les PJ pourront emprunter ce passage.

### 15- Salle Cérémonielle

En entrant dans cette salle, vous sentez immédiatement une odeur d'encens. Les murs, le plafond et le sol de cette salle sont couverts de tapisserie rouge et cette salle semble être entretenue. Au mur Nord se trouvent deux chaises et, entre elles, un miroir. Au mur sud se trouve une peinture intrigante représentant une maison devant une forêt dans lequel semble se cacher une créature.

Le miroir dans la partie Nord se trouve devant un trou d'une grosseur parfaite pour laisser passer une créature de taille humaine : ce miroir est suffisamment large pour cacher le trou et ne laisse pas passer la lumière d'une salle à une autre. Ce trou mène vers la salle 17.

Ce lieu est parfois utilisé par Adragor pour étudier ou prier mais depuis qu'il a fini d'aménager son laboratoire il n'y est pas retourné, n'en voyant pas le besoin. Une fois toutes les 48 heures un petit tour mineur est déclenché automatiquement dans cette salle et un doux vent pousse la poussière hors de la salle pour la garder propre.



## 16- Ancienne Bibliothèque

En entrant dans cette salle, vous remarquez de nombreuses étagères sur lesquelles quelques anciens livres reposent recouverts de toiles d'araignées comme s'ils n'avaient pas été touchés depuis fort longtemps. Dans le coin Sud-Est de la salle vous pouvez aussi remarquer une table en bois sur laquelle est déposée une carte.

La plupart des livres de cette salle seront de peu d'utilité à des aventuriers. Ils ont été abandonnés par Adragor dans cette salle car il les jugeait inutiles. Après quelques minutes passées par les PJ à tenter de lire les titres de ces livres, un petit livre rouge devrait attirer leur attention. Son lettrage est illisible même au plus lettré des érudits car il est en fait dissimulé magiquement et seul un sort de lecture de la magie peut permettre de le lire. S'il est déchiffré le titre indique « guide complet des passages secrets ». Lorsqu'il est pris, s'il a été déchiffré, ce livre active un passage secret vers le Sud menant vers la vraie bibliothèque qu'utilise Adragor.

La carte qui se trouve sur la table est une ancienne carte de la région où se trouvent les PJ. Pour le commun des mortels elle ne vaut plus rien mais si les PJ trouvent un historien celui-ci pourrait payer jusqu'à 50po pour cette carte.

Caché derrière une des bibliothèques vides se trouve un parchemin contenant un sort de niveau 1 au choix du MD. Ce parchemin n'est pas situé dans un endroit évident mais pourrait être trouvé par un PJ suffisamment astucieux et observateur.

## 17- Salle de Prière d'Adragor

Au mur Nord de cette salle on peut trouver un bassin d'eau claire à côté duquel se trouve un encensoir en or. Dans le mur Sud se trouve un trou. Son fond semble être couvert par un morceau de bois faisant toute la superficie du trou.

Un passage secret se trouve dans le bassin d'eau. Il est difficile à apercevoir mais un personnage qui se pencherait pour y boire apercevrait rapidement le bouton ton-sur-ton qui permet d'ouvrir le passage pour un tant soit peu qu'il ait de la lumière pour l'aider (l'infravision est inefficace pour trouver ce bouton sa chaleur étant la même que le reste du bassin).

Le trou dans le mur mène au miroir de la salle 15.

La porte Est de cette salle est piégée avec un poison de type N.

L'encensoir vaut normalement 250po. De plus il est magique mais sa magie est camouflée par un sort de détection faussée permanent. Pour chaque pièce de platine mise dans cet encensoir le personnage qui le tient regagne 1 point de vie perdu au moment où il allume de l'encens à l'intérieur. L'encensoir peut contenir jusqu'à 20pp en permettant toujours à l'encens d'être allumé. Les pièces de platine sont consommées par le sort.

## 18- Bibliothèque d'Adragor

En pénétrant cette salle, vous remarquez des nombreux livres sur des étagères. Les livres ont l'air en bon état et certains volumes sont très épais. Autour d'une table dans le centre de la salle se trouve quatre squelettes avec des cartes à jouer.

Cette salle est la bibliothèque d'Adragor. Il s'agissait autrefois d'un petit mausolée et en fouillant derrière les étagères les PJ pourraient encore apercevoir des plaquettes marquant les lieux de repos de divers personnages ayant été importants à leur époque. Les livres sur les étagères sont généralement des recueils sur le corps humain, sur les plans d'existences et sur d'anciennes légendes nécromantiques. La plupart de ces informations seront peu utiles à des aventuriers du niveau des PJ mais pourraient leur permettre d'en apprendre plus sur le fonctionnement de la magie ou sur d'anciennes légendes... qui sait ? Il y a cependant 4 ouvrages importants dans cette salle (qui sont mentionnés plus bas), si un des PJ devait les toucher les squelettes à terre s'animeraient et attaqueraient toute créature vivante dans la salle sans faire de distinction.

Les étagères contiennent quatre objets de valeur. Le premier est un ouvrage, un livre de magie de voyage (100pages), contenant ; *détection des morts-vivants* (3pages), *toucher glacial* (2pages) et *mains spectrales* (3pages). Le deuxième est un manuel des méthodes dogmatiques, le titre a été volontairement effacé par Adragor. Le troisième est une petite bible maudite d'une divinité maléfique (au choix du MD), un temple bon payerait facilement 50po pour pouvoir mettre la main sur cet ouvrage et le détruire (un temple maléfique aussi mais pas pour les mêmes raisons). Le quatrième est un petit



coffret en métal cadénassé dans lequel Adragor a caché son journal à l'intérieur duquel il explique son plan maléfique visant à lever une armée de morts-vivants pour raser Ornanches d'ici quelques années et éventuellement créer un nouveau pays, Adragoria. Ce coffret pourrait être l'endroit parfait pour mettre des documents compromettants menant vers une plus grande conspiration si le MD le désire.

**Squelettes** (1d4+2) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-8, **DV:** 1, **VD:** 12, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Sans Peur (20), **Taille:** M (1,80m de haut), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Morts-vivants, résistance au dégâts, **PX:** 65

*Notes : DS – Les squelettes sont immunisés au sommeil, aux charmes, aux immobilisations et au froid. Les armes tranchantes et perforantes ne leur font que la moitié des dégâts habituels.*

*Faiblesse – les squelettes sont vulnérables à la capacité cléricale de repousser les morts-vivants ainsi qu'à l'eau bénite (qui leur cause 2d4 points de dégâts).*

## 19- Mausolée

Si les PJ arrivent dans cette salle par une des chutes (salle 21 ou 22), lisez-leur ceci puis l'encadré suivant:

Vous finissez votre chute dans un tas de terre boueuse et nauséabonde.

Si les personnages sont entrés par la porte, lisez leur ceci ou s'ils sont tombés par une des chutes poursuivez votre lecture par ceci :

Devant vous se trouve un tombeau solitaire qui semble être mis en valeur par le relief de la salle. Au plafond et sur les murs de celle-ci, exception faite d'un des murs devant lequel s'est fait une accumulation de terre boueuse, vous pouvez voir des fresques montrant des combats entre un chevalier et un dragon. Le tombeau est orné de décorations.

Dans cette salle repose le noble chevalier Uldreg. Il est mort depuis fort longtemps mais son âme est encore présente dans les lieux. Elle est maintenant perturbée par les actions d'Adragor le nécromancien. Si les PJ pénètrent la salle, il apparaîtra sous une forme spectrale après 1 tour. Lorsqu'il apparaîtra, Uldreg posera (3) trois questions au PJ pour tester leur vertu et leur piété. Uldreg sera, en fait, en train de leur jeter un sort de détection des alignements. Les PJ d'alignement Loyal Bon, Loyal Neutre ou Neutre Bon lui plairont, les autres PJ non-mauvais le rendront suspicieux et les personnages

d'alignement Mauvais le rendront fou de rage. S'il est heureux Uldreg donnera aux PJ sa bénédiction sous la forme d'un souhait et d'un bonus d'expérience (200px) et leur dira de prendre le parchemin se trouvant dans sa tombe en leur mentionnant bien de ne toucher à rien d'autre. S'il est suspicieux il continuera son interrogatoire afin que les PJ lui expliquent la raison de leur présence, Uldreg étant mort les choses matérielles lui paraissent sans importance, pour lui, donc, un voleur Chaotique Neutre qui lui répondrait qu'il est ici pour la paye semblerait absurde et donc un mensonge. Si Uldreg considère que les PJ lui mentent avec persistance ou qu'il les détecte comme étant mauvais, il devient fou de rage. Il maudira alors les PJ avec les mots suivants « Pour avoir servi le Mal, tous vos succès deviendront vos malheurs » et les attaquera. Si les PJ sont ainsi maudits, tous leurs succès critiques deviendront des échecs critiques. Pour se délivrer de la malédiction les PJ devront recevoir une délivrance de la malédiction par un clerc de niveau 8 ou plus.

La porte menant dans cette salle est barrée et piégée avec une aiguille injectant un poison de type P. Ce piège n'est déclenché que depuis l'extérieur, à l'intérieur de la salle un PJ qui observe la porte pourrait facilement voir le mécanisme et le désactiver avant qu'il ne se déclenche.

À l'intérieur du tombeau se trouve le squelette en armure d'un chevalier avec son épée sur le torse. Sous le corps se trouve un étui à parchemin dans lequel se trouve un parchemin de protection contre les morts-vivants.

**Uldreg** (1) **AL:** Loyal Bon, **TAC0:** 16, **CA:** 4, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d8, **DV:** 4+4, **VD:** 9, **Intelligence:** Moyenne (10), **Morale:** Sans Peur (20), **Taille:** P (1,80m de haut), **RM:** Aucune, **AS:** Aucun, **DS:** Arme +1 pour toucher, **PX:** 175

*Notes : DS – Uldreg n'est pas matériel, il faut donc une arme +1 pour le toucher.*

## 20- Crypte de Maël le Ménestrel

En pénétrant dans cette salle, vous apercevez un tombeau solitaire en son centre. Il semble être bien décoré, peut-être est-ce celui de quelqu'un qui fût autrefois important.

La vérité sur cette salle est qu'elle est le tombeau de Maël le Ménestrel, un bouffon qui était de son vivant le fou d'un roi qui régnait sur la région. Maël venait de la



région et à sa mort le roi tint à ce que celui-ci soit enterré comme un noble dans son village d'origine.

À première vue (et même après être tombé sur la blague de Maël) aucun danger ne semble être présent dans la salle. Toutefois les aventuriers qui désireraient rester dans cette salle trop longtemps feraient mieux de se méfier car un gaz toxique s'est infiltré depuis les profondeurs de la terre et a imprégné cette salle via de petites fissures çà et là. Ce gaz est inodore et n'est pas inflammable mais si les PJ restent plus de 6 heures dans cette salle faites leur faire un jet de sauvegarde contre le poison : un autre jet devra être effectué avec une pénalité de -1 par rapport au jet précédent pour toutes les tranches de 6 heures suivantes. Un échec signifie la mort.

Maël a toujours eu un sens de l'humour un peu tordu et avant sa mort il avait pris des dispositions pour être enterré avec une dernière « blague », pour quiconque penserait piller son corps mort. À l'intérieur du sarcophage le squelette de Maël, vêtu de ses habits de fou du roi, est piégé et quiconque ouvrira le sarcophage se fera attaquer par des serpents... de faux serpents.

Maël n'était pas très riche mais le roi fit mettre pour 1000po de bijoux dans son sarcophage.

## 21- Le Repos des Arachnides

Vous remarquez que l'air de cette salle semble pesant et que des filaments collants se dressent çà et là. D'anciens sarcophages sont au sol et sur certains des murs.

Dans la salle il y a sept sarcophages. Trois au centre, deux sur le mur Nord, un sur le mur Est et un sur le mur Sud. Le sarcophage du mur Sud est en fait un passage secret et si un des personnages rentre dans celui-ci et le referme sur lui-même il ouvre une chute qui le fait tomber vers la salle 19. La chute n'entraîne pas de dégât (voir salle 19).

Dans la salle se trouvent plusieurs araignées énormes et une géante. Elles ne descendent pas dans le passage secret mais ont rempli la salle de toile. Elles verront les PJ comme un excellent repas à venir et si elles découvrent leur présence, elles n'hésiteront pas à les poursuivre dans les catacombes.

Caché dans un coin sous un tas de toiles d'araignées se trouve le squelette d'un malchanceux qui s'est fait prendre par les araignées ainsi qu'une partie de son

matériel soit : 40pe, 6 pierres précieuses à (50po), un Havresac de Heward et un Fléau +1. Ce trésor est caché par les filaments mais il est facilement trouvable par des aventuriers un peu observateurs. Si les PJ fouillent la salle, ils trouveront tout de suite le trésor, sinon, ils ont 50% de chances de voir se refléter la lumière qui les éclaire sur une pièce d'électrum.

**Araignées, Énormes (4) AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6, **DV:** 2+2, **VD:** 18, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Moyen (8), **Taille:** M (1,80m de diamètre), **RM:** Aucune, **AS:** Saut, Venin, **DS:** Aucune, **PX:** 270

*Notes : AS – Les énormes araignées peuvent faire des bonds de 10m de long et infliger un malus de -6 à la surprise. Elles attaquent avec un venin de type A; le PJ touché bénéficie d'un bonus de +1 à son jet contre le poison.*

**Araignée, Géante (1) AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 17, **CA:** 4, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d8, **DV:** 3+3, **VD:** 3 tl 18, **Intelligence:** Faible (5-7), **Morale:** Élite (13), **Taille:** G (2,40m de diamètre), **RM:** Aucune, **AS:** Venin, **DS:** Aucune, **PX:** 175

*Notes : AS – L'araignée géante à un venin de type F, entraînant la mort sur un jet de sauvegarde raté.*

## 22- Sanctuaire du Gulguthra

Dans cette salle flotte une odeur nauséabonde. Si votre regard se porte au sol, vous remarquez que celui-ci est composé de dalles sur lesquelles vous pouvez lire des épitaphes. Les murs sont également couverts de ces dalles. En son centre, se trouve plusieurs colonnes.

Sous les dalles contenant des épitaphes ont été enterrés des morts. Adragor se sert de cette salle comme réservoir à cadavres pour ses expériences. Adragor sait comment ouvrir les tombes des morts. Celles-ci semblent donc intactes mais le gardien des lieux, lui, a laissé des traces de sa présence sous formes d'excréments au sol. Tapis dans l'ombre se cache une créature maléfique et puissante, un Gulguthra. Celui-ci se cache dans un trou qu'il s'est fait parmi les tombes laissées vides par son maître. La créature sortira donc tranquillement du plancher, sous la forme d'excréments, submergeant les fissures dans les dalles du plancher lorsque les PJ seront à portée. Les PJ ont 1 round d'action avant que l'Otyugh sorte, si aucun PJ n'a pensé à être spécifiquement attentif au plancher le groupe est automatiquement surpris, sinon un jet de surprise réussi signifie qu'un personnage aura vu les excréments en train de suinter du sol et de former une créature avant que celle-ci ne les surprenne.



Contre le mur Est de la salle se trouve un passage secret. Si un PJ s'en approche à moins d'un mètre, le sol bascule, les murs s'ouvrent et le PJ tombe dans une chute menant à la salle 19. Il ne subit aucun dégât dut à sa chute (voir salle 19).

Pour Les PJ téméraires qui iraient voir l'ancre du Gulguthra, celui-ci cache un sac sans fond (125kg/1m<sup>3</sup>) dans lequel se trouve, 100pa, 200po, 3anneaux de cuir (valeur de 20po) sertis respectivement d'une pierre bleue, rouge et jaune, un joyau d'attaque, une corde d'escalade, une lanterne à capuche et un briquet.

**Otyugh** (1) **AL:** Neutre, **TAC0:** 15, **CA:** 3, **#Attaques:** 3, **Dégâts:** 1d8/1d8/1d4+1, **DV:** 6 (36pv), **VD:** 6, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Élite (14), **Taille:** G (1,80m à 2,10m de diamètre), **RM:** Aucune, **AS:** Étreinte, maladie, **DS:** Jamais surpris, **PX:** 650px

*Notes : AS – Lorsqu'ils attaquent, les otyughs peuvent enserrer leurs adversaires infligeant 1d3+1 point de dégâts par round et conférant +2 à l'attaque de leur gueule. Les gulguthras ont aussi 80% de chance d'être porteur d'une maladie. Cette maladie est dans 80% des cas très affaiblissante et 20% des cas mortelle.*

### 23- Couloir Anormal d'Adragor

Un PJ ne s'avançant pas dans le couloir n'aura pas une vision claire de celui-ci. Ainsi lisez le texte qui suit seulement si les PJ avancent jusqu'à voir la plus grande partie du couloir. S'ils s'y refusent ils pourront voir que les murs sont couverts de tapisserie rouge.

Le couloir se trouvant devant vous est long et large. Les murs sont couverts de tapisserie rouge, des chaises et de petites tables y ont été placées contre les murs à intervalles irréguliers. Vous pouvez également noter des portraits de gens probablement fort importants vu la facture de leurs habits ainsi que des miroirs. Des chandeliers éclairent le couloir. L'atmosphère est pesante et quelque chose vous paraît anormal dans ce couloir mais vous ne sauriez dire de quoi il s'agit.

Ce couloir ne contient rien d'important. Il est bien décoré parce que le laboratoire du nécromancien était autrefois la crypte familiale de riches aristocrates. Toutefois Adragor y a jeté un tour mineur donnant une impression d'étrangeté dans le corridor afin de déstabiliser toute personne pouvant approcher et la pousser à se dévoiler, évitant ainsi l'effet de surprise. Il n'y a aucun danger réel dans cette pièce mais le MD devrait insister durant la traversée des PJ du couloir sur

le fait que l'atmosphère est oppressante et que chacun de leurs pas semble les mener vers quelque-chose d'horrible et effroyable. Lorsque les PJ ouvrent la porte de la salle 24, cet effet est dissipé.

### 24- Salle d'Expérimentation

En ouvrant la porte, vous apercevez une salle remplie de tables sur lesquels se trouvent des fioles et des parchemins. Vous apercevez également de nombreuses silhouettes humaines cadavériques. Les murs Nord, Sud et Est de la salle sont couverts de rideaux rouges. Dans chacun des coins de la salle vous apercevez des statues. Entre les deux statues du mur Est vous apercevez un homme en tunique noire et rouge avec une bague d'ivoire au doigt penché sur un autel. Vous n'avez pas eu encore le temps d'agir qu'une des créatures humanoïdes se promenant dans la salle se retourne vers vous, avec un air ahuri, lâche un grognement et commence à se diriger vers vous, les autres créatures autour d'elle l'imitant. L'homme se retourne alors vers vous et vous pouvez distinguer la folie et la hargne dans ses yeux.

Cette salle est le laboratoire d'Adragor le nécromancien. Les créatures cadavériques de la salle sont des zombis sur lesquels Adragor a fait des expériences. Le résultat est que ceux-ci sont immunisés à toute forme d'invisibilité.

Les zombis servent habituellement de serviteurs et de sujets d'étude pour les expériences d'Adragor mais celui-ci n'a rien contre l'idée d'avoir de la chair fraîche pour de nouvelles expériences.

L'autel d'Adragor est un petit meuble en bois sur lequel il a déposé un calice dédié à des rituels maléfiques. Le calice vaut 140po mais ne pourra être vendu qu'à des personnages maléfiques à moins qu'un rituel de délivrance de la malédiction ne soit performé sur celui-ci.

Sous l'autel des portes cachent le trésor d'Adragor, celui-ci s'en servait pour payer ses recherches magiques. Les PJ pourront trouver 500po. Toutefois Adragor a un trésor bien plus précieux qu'il a caché dans un double fond à l'intérieur du meuble. Si les PJ le trouvent, ils découvriront 1000po, 3 anneaux de cuir (valeur de 10po), une baguette de projectiles magiques avec 42 charges et son livre de sorts. Pour trouver le double fond il suffira d'une recherche superficielle.



Le livre de sorts d'Adragor contient : Niveau 1 – Détection des Morts-Vivants, Mur de Brouillard, Projectile Magique, Protection contre le Bien/Mal, Toucher Glacial ; Niveau 2 – Conjuraison d'un Essaim, Détection du Bien/Mal, Mains Spectrales.

**Zombis d'Adragor** (4x#PJ) AL: Neutre, TAC0: 19, CA: 8, #Attaques: 1, Dégâts: 1d8, DV: 2, VD: 6, Intelligence: Aucune (0), Morale: Sans Peur (20), Taille: M (1,80m de haut), RM: Aucune, AS: Aucune, DS: Détection de l'invisibilité, Immunités PX: 120px

*Notes : DS – Les zombis d'Adragor ont reçu comme pouvoirs spéciaux la capacité de détecter l'invisibilité due aux expériences du nécromancien. Ils sont aussi, comme tous les autres zombis, immunisés au froid, au poison, aux charmes, au sommeil et aux immobilisations. L'eau bénite leur fait 2d4 points de dégâts.*

**Adragor** (1) AL: Chaotique Mauvais, TAC0: 20, CA: 10, #Attaques: 1, Arme: Bâton, Dégâts: 1d6, DV: 3d4 (10pv), VD: 15, Intelligence: Supérieur (14), Morale: Agité (7), Taille: M (1,60m), RM: Aucune, AS: Sorts, DS: Sorts, PX: 175px

*Notes : Sorts – Adragor a mémorisé les sorts suivants : Niveau 1 – Touché glacial, Projectile Magique; Niveau 2 – Mains Spectrales.*

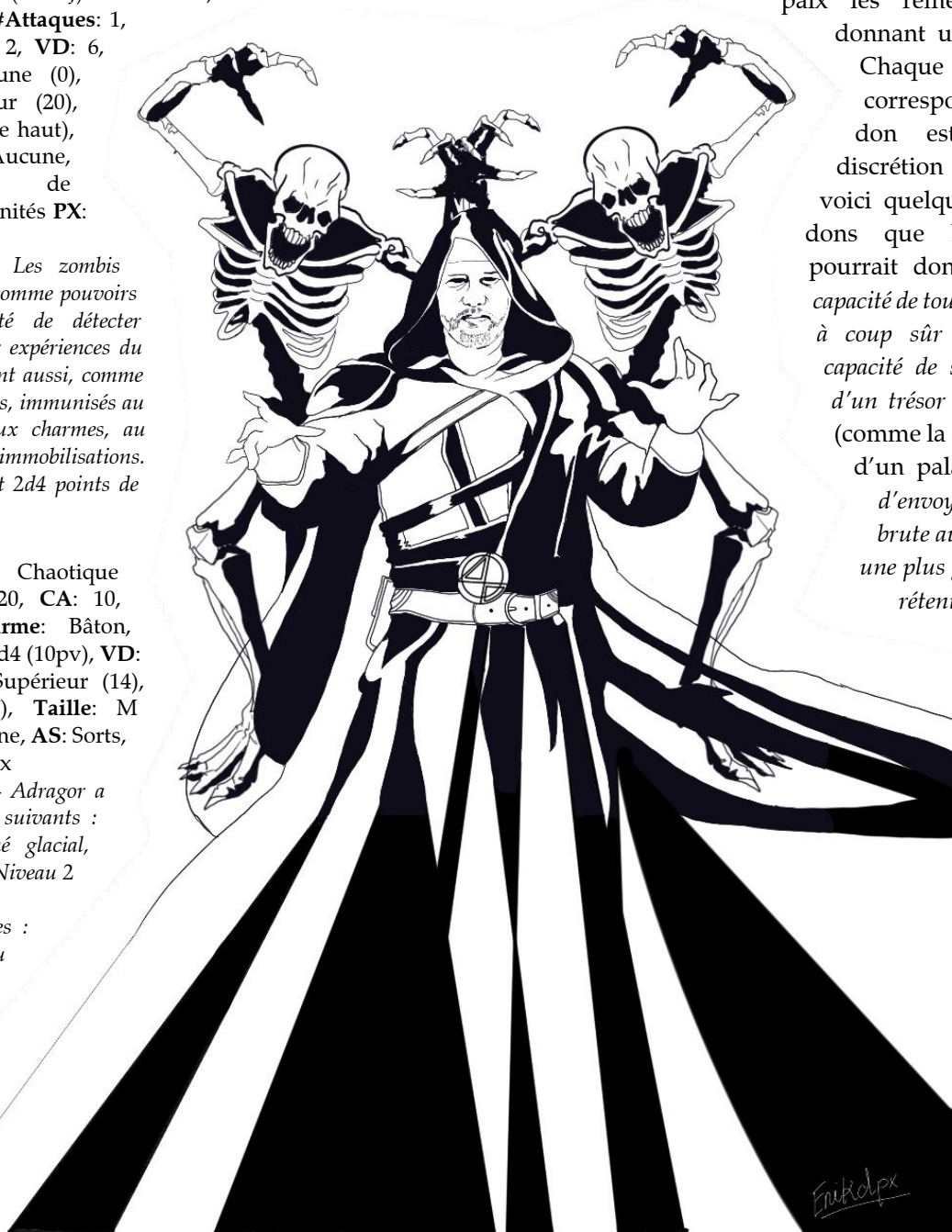
*Objets Magiques : Robe Magique au choix du MD, Anneau Osseux (28 charges)*

## Ressortir des Catacombes

Ressortir des catacombes peut poser un problème en soi, dépendamment du chemin que les PJ ont emprunté pour aller affronter Adragor. Quoiqu'il en soit, lorsque ceux-ci ressortiront, ils devraient normalement repasser par la salle 1. À ce moment Lucien Lalance maintenant en

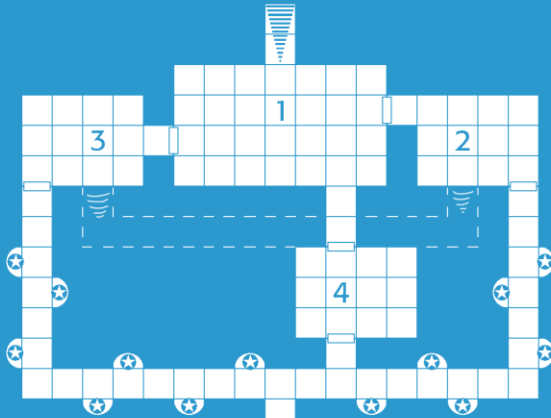
paix les remerciera en leur donnant un don magique.

Chaque don devrait correspondre au PJ. Ce don est laissé à la discrétion du MD mais voici quelques exemples de dons que Lucien Lalance pourrait donner aux PJ : la capacité de toucher un adversaire à coup sûr 1x par jour, la capacité de sentir la présence d'un trésor dans les environs (comme la détection du Mal d'un paladin), la capacité d'envoyer un jet de magie brute aux effets aléatoires, une plus grande capacité de rétention de sort par jour, etc.

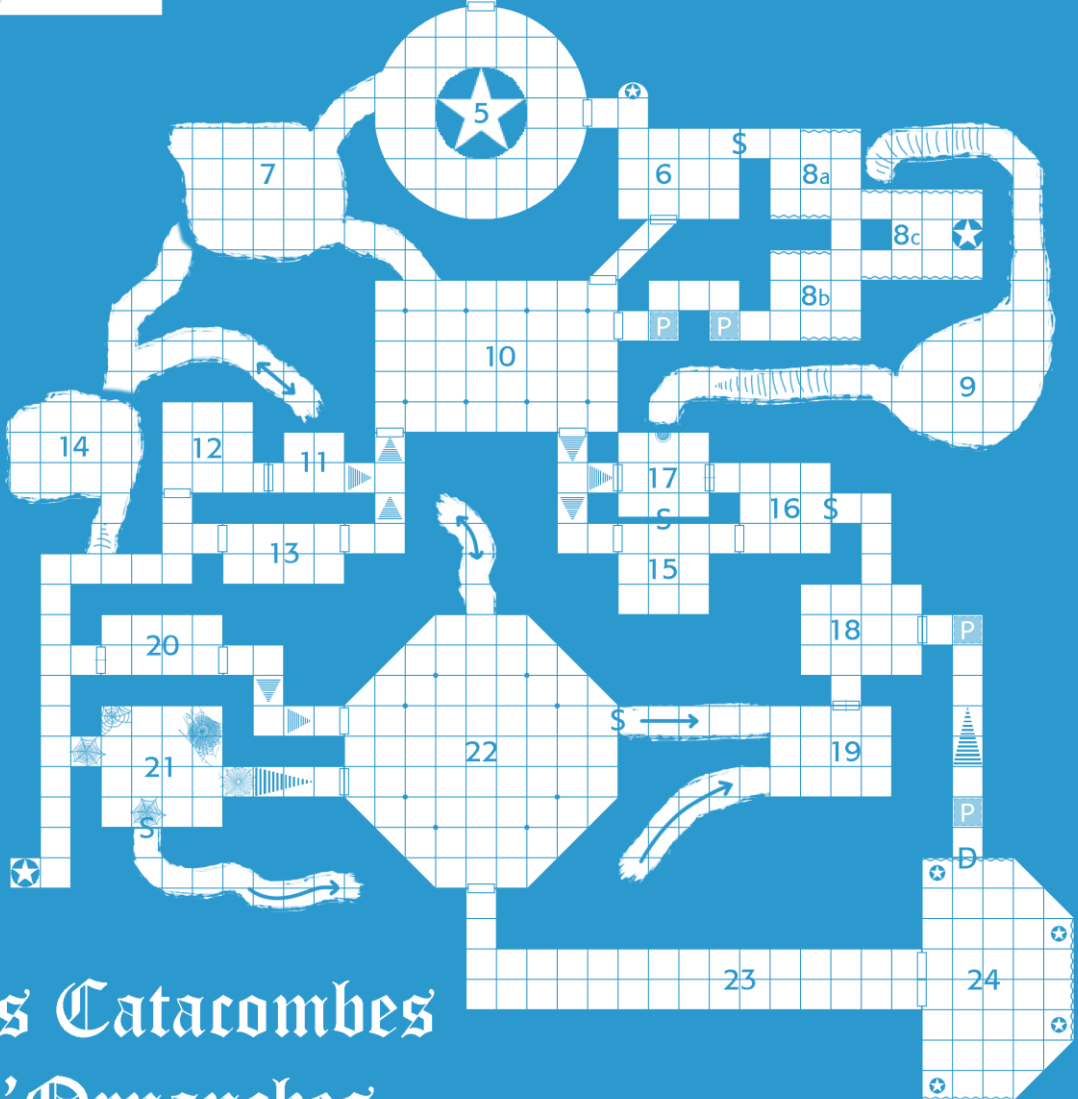




-  Porte
-  Porte Barrée
-  Porte Piégée
-  Porte Barrée-Piégée
-  Porte Secrète
-  Statue
-  Passage Naturel Effondré/Dissimulé



1 carré  
= 3 mètres



# Les Catacombes d'Ornanches



## Le Temple Ruiné

### Informations sur L'aventure

Synopsis: Les PJ doivent détruire les batrasogs qui ont pris possession du temple du commerce et leur champion envoyé par Ramenos.

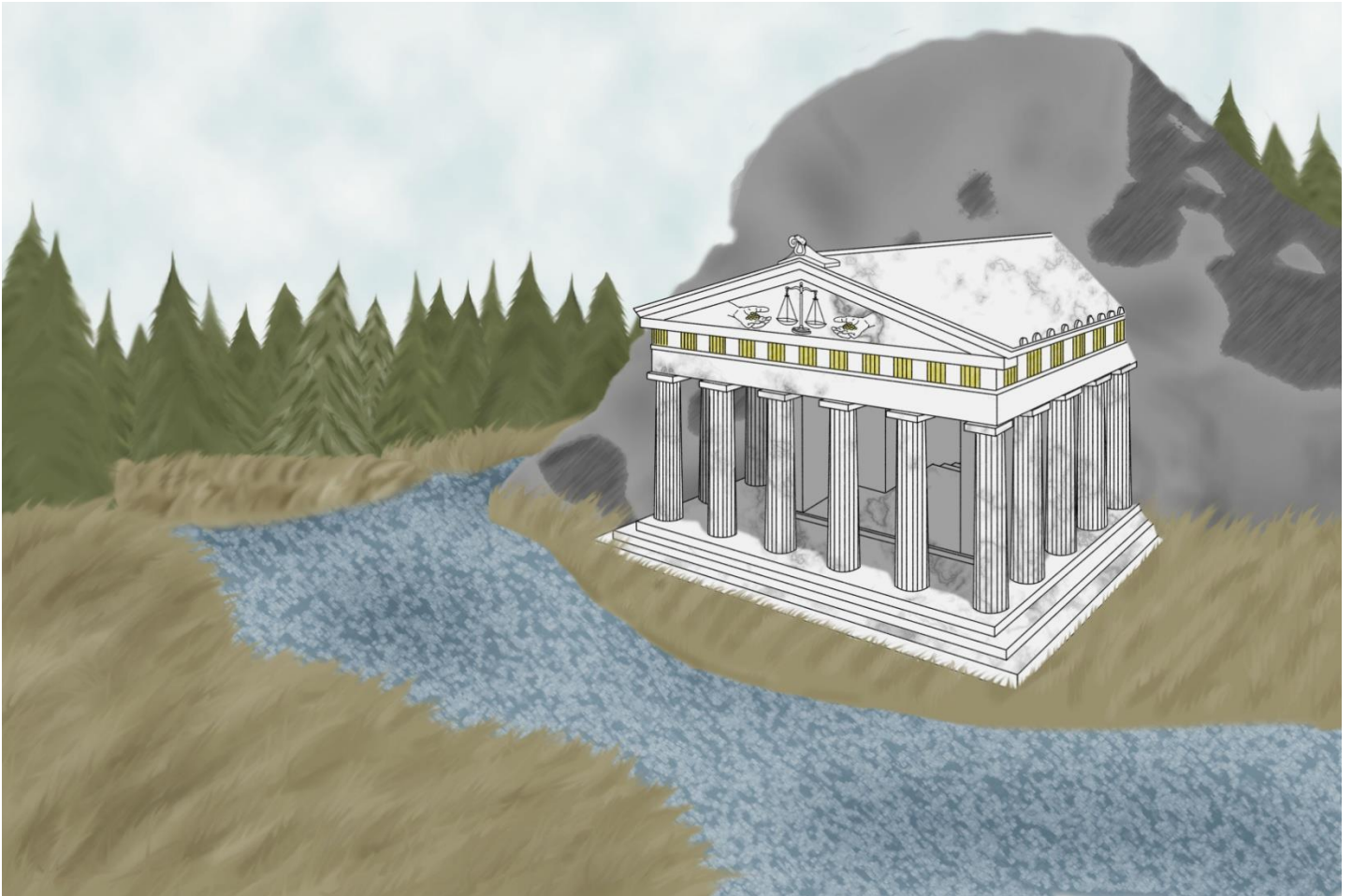
Récompense : 1200px

### Notes du MD

À moins de mention contraire le plafond du temple ruiné fait environ 3m de hauteur, ces murs sont faits de blocs de marbre grossièrement coupés et les portes des différentes salles sont en bois. Les pentures des portes sont encastrées dans les murs (difficiles à défaire à moins de défaire les murs en même temps) et les poignées de celles-ci sont des anneaux de métal permettant de tirer la porte.

### Voilà ce qui se passe

Il y a de cela fort longtemps, le temple (aujourd'hui) ruiné de la divinité du commerce se portait très bien. Les offrandes y étaient grandes et généreuses et tout allait pour le mieux. Cependant, un jour, des hordes de barbares, l'attaquèrent et le pillèrent ainsi que la plupart des terres environnantes, ne laissant que des cendres dans leur sillage. Ils furent éventuellement vaincus par des chevaliers venus du Sud-Ouest. Il était malheureusement trop tard pour le temple qui était désormais en ruine. Le clergé de la divinité du commerce déclara alors que ce temple ne devrait plus être approché car la divinité était très mécontente de la manière dont son temple avait été protégé. Les années ont passés et le temple a déperé, tombant aux mains d'un groupe de voleurs qui en fit son repaire un temps avant d'être repoussés par l'arrivée de batrasogs provenant des profondeurs. Ceux-ci, une fois installés transformèrent ce temple en lieu de culte pour leur divinité; Ramenos. Le temple ayant été souillé par la





présence des dieux perfides des batrasogs la divinité du commerce, à travers ses prêtres, a exprimé la volonté de nettoyer les lieux des impuretés. Toutefois les aventuriers qui comptent s'occuper de la tâche devront faire attention car les batrasogs ont eu vent de ce qui se trame et sont en train d'invoquer un champion envoyé par leur dieu.

## Le Commencement

Des rumeurs circulent en ville selon lesquelles le clergé de la divinité du commerce aurait besoin d'assistance. Normalement les citoyens de la ville d'Ornanches ne se font pas un point d'honneur d'aider leur prochain mais lorsque le dieu du commerce est en colère tout le monde en souffre. Il est donc aux lèvres de tous que le clergé a besoin d'aide et est prêt à payer.

### Introduction d'un PJ :

Il est fort possible qu'un ou plusieurs des PJ aient à être introduit dans l'aventure, voici quelques façons d'introduire un nouveau PJ :

- Le PJ se retrouve en rêve devant l'entrée du temple ruiné. C'est alors que l'avatar de la divinité du commerce lui apparaît. L'avatar ne dit pas un mot il regarde simplement le PJ dans les yeux puis tourne la tête pour regarder à l'intérieur du temple vers l'obscurité et le personnage comprend instinctivement que le mal se terre dans ce lieu qui n'a pas été revisité depuis fort longtemps. (Introduction suggérée pour les personnages bons et les groupes déjà formés.)
- Le PJ est à l'auberge en train de boire une chope d'hydromel en se demandant ce que le destin lui réserve prochainement quand tout à coup il voit un homme rentrer avec un autre homme dans les bras, ensanglanté. « Mon frère a été attaqué par les créatures du temple! » s'écrit-il. Dans le brouhaha général il devient clair que les prêtres du dieu du commerce semblent avoir des problèmes de monstres errants et que personne ne répond à l'appel.
- Le PJ a demandé un service aux prêtres de la divinité du commerce dans un passé proche sans pouvoir les payer. Le temple à accepter mais voilà maintenant ils ont besoin d'un héros et le PJ a une dette envers eux.
- Le PJ a été exilé de sa communauté d'origine à cause de ses divergences éthiques ou morales. Il commence maintenant sa quête de vengeance. Les prêtres

semblent bien payer et quand on veut détruire ses ennemis mieux vaut être équipé correctement... avoir la divinité du commerce dans sa poche aide toujours.

## Les Prêtres du Temple du Commerce

Les prêtres offrent 400po et un objet magique pour les héros qui effectueront la tâche colossale d'aller voir ce qui se passe au temple et d'y régler les problèmes. Les prêtres ne sont pas au courant de ce qui se passe réellement dans leur ancien Temple (le Temple Ruiné) mais ils savent que leur dieu est très en colère et ils ont tendu l'oreille, voici une liste de rumeurs dont ils ont entendu parler:

- Un dragon rôderait près du Temple Ruiné (Vrai)
- Un groupe d'orques serait responsable des perturbations dans le secteur. (Faux)
- Le dieu de la guerre serait derrière ce qui se passe actuellement dans le temple ruiné (Faux)
- Un groupe de bandit occuperait présentement les lieux (Vrai jusqu'à récemment mais maintenant Faux) et Harold le marchand nomade en serait leur chef (Vrai)
- Marshall Feudebois, un guerrier très connu en ville jure avoir vu un biclarel (loup-garou) proche du temple (Faux) et serait prêt à donner un coup de main pour le sortir du temple (Vrai).
- (Optionnellement) Un petit-homme du nom de Samuel Tironflant aurait déjà débarrassé les lieux d'une partie de la menace qui planait sur le temple (Faux) et chercherait un groupe pour aller finir le travail (Vrai).
- Krog le seigneur barbare aurait été vu proche du temple (Faux)

## Harold le Nomade

Harold sait des choses sur le temple ruiné. Il sait notamment que des batrasogs y rôdent dans les profondeurs, que ces mêmes batrasogs y pratiquent un culte impie et qu'un dragon rôde dans les marais mais il en faudra de beaucoup pour qu'il délie sa langue. Après tout, admettre qu'il sait des choses serait admettre qu'il était dans le temple et admettre qu'il y était serait admettre qu'il est peut-être plus qu'un simple marchand sans histoire. Harold ne cherche pas d'ennuis avec les PJ. Il les considère comme de toute évidence trop dangereux pour être autre chose qu'un paquet d'ennuis en perspective. Il veut surtout essayer d'éviter que ses



activités illicites ne soient mises à jour ou sur la touche. Les PJ auront beaucoup plus de facilité à le faire parler s'ils ont un ou des roublards qui lui parle sa langue que par la force des armes ou de la morale.

## Samuel Tironflant

Samuel, toujours présent à Ornanches, raconte encore beaucoup d'inepties sur ses supposés exploits (voir les aventures précédentes). Si le MD le désire, il peut réintégrer Samuel dans cette nouvelle aventure. Si les PJ ne l'ont pas rencontré précédemment, référez-vous à ses statistiques dans l'aventure « Chasse à l'Ours », sinon fiez-vous aux suivantes :

**Samuel Tironflant** (♂petite-personne/V3/CB) TAC0: 19, CA: 7 (armure de cuir +1), #Attaques: 1, Arme: épée courte, dégâts: 1d6/1d8, DV: 3, PV: 13, VD: 6, Taille : P (1,20m), RM : Aucune, AS : Attaque Sournoise x2, DS : Aucune Talents de Voleur: VT 30%; CS 40%; TDP 50%; DS 24%; CO 45%; DB 30%; Grimper 45%; LLi 1%; For: 11 Dex; 16 Con; 11 Int; 10 Sag; 9 Cha; 9

**Description** : Samuel un petit-homme aux cheveux châtain aux yeux noisettes et qui a tendance à exagérer les événements. Dans sa bouche avoir tué une grenouille par accident dans un marais devient rapidement avoir combattu un dragon rouge adulte au sommet d'une montagne en hiver alors qu'il n'avait qu'un pantalon et une épée. Samuel, à défaut d'avoir de la retenue, a au moins pour lui qu'il a un bon cœur. Il aimerait être un grand guerrier mais dans la vie on n'a pas toujours ce que l'on veut et Samuel est bien plus doué comme roublard que comme combattant.

## Marshall Feudebois

Marshall Feudebois ne sait rien de ce qui se trame près du temple. Cependant, Marshall est un homme d'action et un mercenaire. Si les PJ payent bien (environ 2po par semaine plus sa part des trésors), il est prêt à louer ses bras pour le combat.

**Marshall Feudebois** (♂Humain/G4/LB) TAC0: 17 (16 avec son marteau de guerre), CA: 5, #Attaques: 1, Arme: Marteau de Guerre, dégâts: 1d4+3/1d4+2 ou selon l'arme, DV: 4d10, PV: 21, VD: 12, Taille : M (1,70m), RM : Aucune, AS : Spécialisation Martiale, DS : Aucune For: 13 Dex; 12 Con; 14 Int; 10 Sag; 9 Cha; 13

**Équipement** : Armure d'écaille, marteau de guerre, heaume bassinnet, cape noire et rouge, bouclier.

**Description** : Marshall Feudebois est un guerrier humain qui arbore une barbe et des cheveux rouges comme le feu ainsi que

des yeux verts. Il est un homme de bien, malgré ses manières qu'on pourrait parfois qualifier de rustre. Marshall Feudebois a passé les dernières années de sa vie parmi les nains et a maintenant rejoint la civilisation des hommes pour essayer d'y faire fortune avec ce qu'il sait faire de mieux; combattre.

## Temple Ruiné

### Rencontres Aléatoires

À travers le temple ruiné, les PJ pourront parfois rencontrer des créatures provenant des alentours qui se sont aventurées dans les lieux par divers chemins. Il est assumé que cette aventure se passe dans une région marécageuse mais si ce n'était pas le cas les créatures pourraient venir des profondeurs de la terre (par la salle 6). Pour vérifier si les PJ rencontrent des créatures le MD doit secrètement faire un jet 1d10 toutes les six (6) heures. De jour un résultat de 1-2 indique une rencontre, de nuit le seuil monte à 1-3. Si le résultat du jet indique une rencontre, le MD relance un jet sur la table suivante :

Jet (1d6*)	Créatures Rencontrées
1	2-8 Sangsue Géante
2	3-18 Mille-Pattes, Gros ou Géant
3	1 Cube Gélatineux
4	1-6 Crapaud Géant ou 5-20 Grenouille Géante
5	5-8 Boueux
6	5-8 Batrasogs

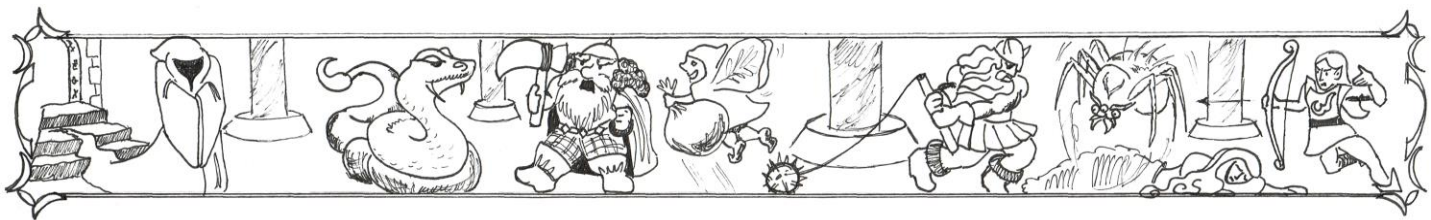
\*Si les PJ ont coupé l'accès des batrasogs au temple, faites un jet 1d10÷2 arrondi à l'entier supérieur.

### 1<sup>er</sup> étage

Le premier étage du temple est celui où les citoyens pouvaient entrer avant que le temple soit interdit d'accès. C'est aussi celui qu'avaient investis les voleurs avant de se faire déloger par les batrasogs. Les voleurs n'y sont pas restés longtemps et ce sont maintenant les batrasogs qui dominent les lieux.

Certains endroits sur le plan sont marqués par des lettres, référez-vous aux explications suivantes lorsque les PJ arrivent sur une de ces marques :

- a- Sur ce mur d'anciennes images symbolisent des événements importants pour le temple. Un PJ avec des connaissances en religion pourrait déchiffrer les



dessins. Ceux-ci indiquent l'attaque de hordes barbares, leur défaite et l'abandon du temple. Une écriture magique a aussi été apposée sur ce mur avec un message en écriture magique disant « Reculez ou soyez châtiés par les dieux ».

- b- Lorsque la porte qui se trouve ici est ouverte, un piège laissé par les voleurs qui se trouvaient précédemment dans le temple se déclenche et une lame tombe du plafond en direction de la porte, causant 1d8 points de dégât à quiconque se trouve dans son chemin. Ce piège peut facilement être perçu et désamorcer par un voleur ayant pénétré la salle par une autre porte (pas de jet requis) mais pour les personnages ouvrant la porte depuis le Sud le piège est difficilement perceptible. Il ne s'active que lorsque la porte est réellement ouverte, l'entrouvrir n'activera pas le piège et pourrait même donner la fausse impression qu'il n'y a pas de piège.
- c- Devant cette porte se trouve un mécanisme dans le sol activé par un poids de 25kg et plus. Si le mécanisme n'est pas trouvé et désamorcé avant que la porte ne soit ouverte, une partie du plafond s'ouvre, laissant tomber des rochers sur quiconque se trouve devant la porte. Les PJ ont droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification afin d'éviter une partie des dégâts. Si le jet est réussi, les rochers infligent 1d6 points de dégâts mais les PJ ont le temps de bouger afin de ne pas se faire ensevelir par les rochers. Si le jet est échoué, les rochers enterrent les malheureux PJ vivant entraînant leur mort. Par la suite le piège est désactivé mais le passage est bloqué par de lourds rochers.
- d- Sur ce mur les PJ pourront trouver une torche allumée par la même magie que les torches dans l'entrée. Si les PJ tirent l'applique murale sur laquelle se trouve la torche, le mur où elle se trouve s'ouvrira vers le bas pour 3 tours laissant se dévoiler un passage vers la salle 7. Le mécanisme n'est pas dépendant de la torche, celle-ci pourrait être remplacée par n'importe quelle torche standard.
- e- Ici, au sol un est cachée une trappe. Elle nécessite un jet pour trouver les portes dissimulées mais si elle est ouverte elle cache un anneau +1 ainsi qu'un titre de propriété au nom du Seigneur Roland Sonel (7000po).

- f- À cet endroit se trouve un faux mur qui peut être pivoté. Un jet de détection des portes secrètes peut relever ce mécanisme.

### 1- Vestibule d'entrée du Temple

En entrant dans le temple, vous sentez immédiatement un malaise. L'ambiance y est chaude et humide et une légère odeur saumâtre flotte dans l'air. Des lueurs de torches illuminent légèrement la salle et deux portes se dessinent dans les ombres du mur Nord.

Les torches de cette salle sont animées d'un feu magique mis en place par les prêtres de la divinité du commerce avant de partir pour dissuader quiconque d'entrer ici. Si les torches sont retirées de leur applique murale, elles s'éteignent et ne peuvent plus être rallumées magiquement.

Devant les PJ se dessinent deux portes ; celle à l'Ouest ne comporte aucun danger mais celle à l'Est est piégée par un mécanisme dans la poignée laissé par les voleurs qui occupaient les lieux autrefois. Le mécanisme peut facilement être désamorcé une fois la porte ouverte mais si les PJ ne veulent pas le déclencher ils devront détecter le piège et tenir la poignée de façon à ce que l'aiguille du mécanisme ne les blesse pas. S'ils sont touchés par le piège ils sont infectés par un poison de type P (délai 1-3h ; effet débilitant).

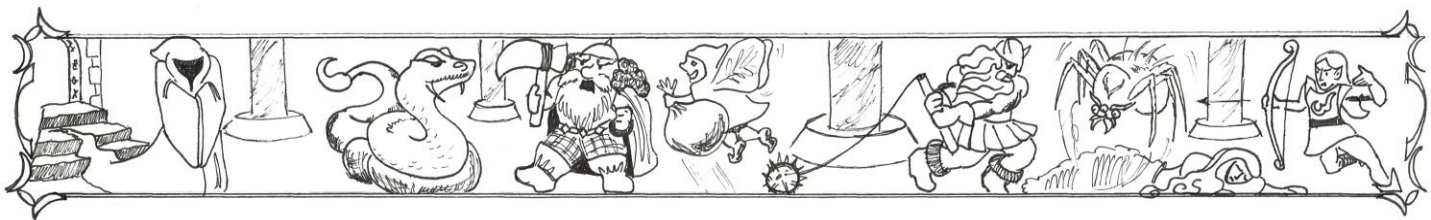
### 2- Salle d'entreposage

En entrant dans cette salle, vous voyez plusieurs pots en céramique, certains sont brisés, certains sont intacts. Sur ceux-ci sont représentées des images d'athlètes ou de héros en train d'accomplir des exploits tels que couper la tête d'un dragon ou combattre un minotaure.

Il n'y a rien d'important dans cette salle si ce n'est des traces qui mènent à la salle 5. Sur le mur Est face à la salle 4 se trouve aussi un passage secret menant vers cette salle qui peut être activé depuis l'extérieur de la salle par un personnage qui imposerait une pression suffisante sur la dalle se trouvant au sol.

### 3- Le bassin d'eau

En entrant dans cette salle, vous sentez l'humidité qui y règne. Dans la partie Nord-Est de la salle se trouve un bassin de pierre dans lequel vous pouvez apercevoir un



liquide. À côté du bassin se trouve un squelette encore de son armure et portant toujours l'arme à la main.

Si un PJ compétent prend le temps d'examiner le cadavre, il pourra trouver des marques de lacerations sur les os. Le corps est celui d'un voleur qui est mort ici depuis fort longtemps. Il a été tué par des créatures rôdant dans les environs.

Dans le bassin les PJ pourront trouver une eau fraîche et buvable. Si les PJ prennent le temps d'évaluer la profondeur du bassin, ils remarqueront qu'il est assez profond et, s'ils y plongent, ils pourront éventuellement se rendre jusqu'à une embouchure dans la partie submergée de la salle 6 à travers des chemins sinueux.

Le voleur mort dans la salle possède encore son arme à la main (une épée courte), son armure (de cuir) et une bourse (dans laquelle les PJ trouveront 50pa et 12po).

#### 4- Trésor caché du temple

Mis à part un peu de poussière par-ci par-là, cette salle ne semble pas avoir été trop affectée par les effets du temps. Au mur se trouve un tableau représentant un lieu d'échange commercial est toujours accroché au mur. Accoté au mur Est vous apercevez deux coffres en bois entre lesquels se trouve une petite table avec un tiroir.

Cette salle a été choisie pour entreposer une partie des biens du temple avant que celui-ci soit abandonné. Toutefois si les PJ ne font pas attention ils pourront se faire attaquer par la mimique qui pose comme coffre, il s'agit du coffre au Nord de la salle. La mimique a été créée ici pour protéger le trésor de la salle contre les voleurs. À date ça a été un franc succès car au moins quatre des voleurs qui avait pris possession des lieux sont morts tués ici.

Le tableau au mur vaut 100po. Dans le tiroir de la petite table se trouvant entre les coffres se trouve un collier et une bague valant chacun 25po. Dans le coffre on peut trouver 150pc, 200pa, 100po, 45pe et une broche d'une valeur de 10po.

**Mimique** (1) **AL:** Neutre, **TAC0:** 13, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 3-12, **DV:** 7, **VD:** 3, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Champion (15), **Taille:** G, **RM:** Aucune, **AS:** Colle, **DS:** Camouflage, **PX:** 975

*Notes : AS – La mimique attaque avec un pseudopode qui inflige 3d4 points de dégâts. Elle est recouverte d'une substance gluante. Quiconque la touche ou se fait toucher par elle est collé contre la mimique. L'alcool permet de se dégager après 3 rounds, sinon il est possible de se libérer avec un jet d'enfoncer mais si une victime essaye de se dégager ainsi elle perd son round à faire cette action et ne peut le faire qu'une seule fois. La mimique peut neutraliser l'effet de sa colle à volonté et celle-ci se dissout naturellement après 5 rounds si la créature meurt.*

*DS – A cause de sa nature, la mimique inflige une pénalité de -4 au jet de surprise adverse. La mimique est immunisée contre l'acide, les limons verts, les moisissures et les poudings en général.*

#### 5- Salle vide.

Les murs de cette salle étaient autrefois probablement tapissés d'œuvres d'arts. Il ne reste désormais que des lambeaux ainsi que des vestiges des cadres qui y étaient accrochés et de l'ancienne décoration de ces lieux. Au sol une boue semi-séchée semble s'être déversée dans une partie de la salle avec le temps, provenant de l'immense trou dans le mur Est de la salle. Ce mur est maintenant partiellement affaissé laissant entrevoir le commencement d'une autre salle.

La seule chose intéressante dans cette salle est les traces des batrasogs dans la terre argileuse qui mène vers la salle Est. Si les PJ essaient d'ouvrir la porte de la salle 12, ils devront faire attention au piège qui se trouve dans cette salle (voir description de la salle 12).

#### 6- Grotte

En pénétrant dans cette salle, vous découvrez un lieu à l'odeur saumâtre, une grotte dans laquelle les murs ont été décorés de dessins primitifs. Au fond de la salle se trouve une petite source d'eau naturelle et dans la partie Nord gisent de grosses pierres.

C'est par cette grotte qu'arrivent les batrasogs qui circulent dans le temple. Ce sont des êtres chaotiques qui viennent d'un peu partout dans les profondeurs, attirés ici par les forces de leur dieu ; Ramenos. Une fois tous les 1-3 jours de nouveaux batrasogs arrivent ici. Si l'entrée de cette salle est bouchée, ils ne peuvent plus y rentrer et après quelques rencontres aléatoires avec les batrasogs qui restaient encore dans les couloirs du temple les PJ n'ont plus de chances d'en rencontrer par hasard de nouveaux à moins que la salle soit de nouveau ouverte à la libre circulation.



Si les PJ s'attardent à lire les dessins sur les murs, un PJ avec des compétences nécessaires pourra déduire qu'ils représentent des hommes crapauds (les batrasogs) chassant des humains et remportant de glorieux repas.

## 7- Trésor caché du Temple

Pour entrer dans cette salle, les PJ devront utiliser le passage secret marqué par la lettre « d » dans le couloir du Sud. En tirant sur celui-ci, ils arriveront dans cette pièce contenant un ancien trésor laissé par les prêtres de la divinité du commerce il y a fort longtemps. Lisez ou paraphrasez-leur alors ceci :

En suivant le passage que vous venez d'ouvrir, vous arrivez dans une salle où des pièces d'or ont été répandues par terre. Elles brillent sous la lumière d'une torche dont la flamme semble être maintenue vivante par un procédé inexplicable.

La torche qui illumine la salle cache un mécanisme comme celui qui a permis aux PJ d'entrer dans la salle. S'il est activé, le mécanisme abaisse le mur où la torche se trouvait pendant 3 tours. Ce mécanisme n'est pas magique et pour être activée, une torche doit se trouver sur l'applique murale et être tirée vers le bas.

Ces lieux ne sont pas sans risque. Les prêtres de la divinité du commerce ont autrefois lancé un maléfice qui fait apparaître des serpents venimeux si quelqu'un essaye de s'emparer du trésor. Toutefois personne ne s'étant trouvé dans cette salle depuis les serpents ne sont jamais apparus et le maléfice est toujours actif.

400pc, 200pa, 100po, 4 pierres d'onyx (50po), une chapelle de fer (un casque) ouvragée (50po) et un bâton de serpent (python).

**Serpent Venimeux** (4) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-3, **DV:** 4+2, **VD:** 15, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Moyen (8), **Taille:** P (1,50m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Poison, **DS:** Aucune, **PX:** 175

*Notes : AS – les serpents venimeux de cette salle, lorsqu'ils touchent une victime la mordent, lui infligeant 1-3 points de dégâts. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre le poison, elle subit 2d4 points de dégâts supplémentaires dans 2-12 rounds. Toutefois le poison n'étant pas très fort elle bénéficie d'un bonus de +1 sur son jet de sauvegarde.*

## 8- Salle Magique

En pénétrant dans cette salle, vous sentez immédiatement une odeur de renfermé. Cette porte n'a pas dû être ouverte depuis longtemps.

À l'intérieur de la salle vous pouvez apercevoir des lanternes éteintes et des papiers inscrits avec toutes sortes d'inscriptions. Toutes sortes de composantes ont été déposées dans des bols visiblement préparés spécialement à cet effet.

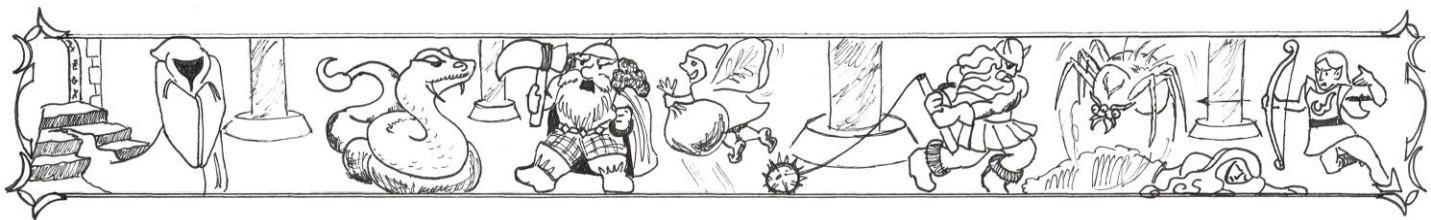
La porte de cette salle est dissimulée par sa fabrication et semble faire partie du mur. Pour la trouver les PJ devront chercher des portes secrètes mais une fois la porte identifiée ils n'auront qu'à la faire pivoter pour l'ouvrir. Une fois entrés, les PJ pourront apercevoir, avec l'éclairage adéquat, des lanternes. Celles-ci sont vides mais en fouillant bien la salle les PJ pourront trouver 1d4+1 fioles d'huile à lanterne pour les alimenter.

Dans la salle les PJ ont 80% de chance de trouver jusqu'à trois composantes matérielles de moins de 100po qui auraient pu survivre au temps (composante au choix du MD). Ils pourront aussi, s'ils passent au moins une heure à fouiller, trouver des papyrus contenant un sort le sort  *invoquer la foi* (RM) et des plans antiques de la région sur des papyrus (50po).

## 9- Salle de commerce

Les murs de cette salle sont couverts de tapisseries représentant des gens effectuant des échanges. Vous y trouvez des tables sur lesquelles sont posées des balances et quelques pièces de monnaie.

Quelques pièces de cuivre se trouvent dans la salle par-ci par-là sur des tables en bois. Trois balances y sont déposées. En tout, la salle contient 163pc, 159pa et 19po. Certaines pièces sont dans des sacs d'autres non. Les voleurs qui s'étaient installés dans le temple n'avaient pas mis leur trésor dans la salle mais s'en servaient pour peser des pièces, lorsqu'ils se sont fait repousser par les batrasogs ceux-ci n'ont pas trouvé la salle intéressante et l'ont délaissée. Les murs ne contiennent aucun renseignement particulier mais un PJ suffisamment sage ou intelligent pourrait facilement déduire que cette salle servait autrefois au commerce. Mise à part cela cette salle ne contient rien.



## 10- Ancienne salle cérémoniale

Vous notez un grand tapis au centre de la salle et un autel sur le mur Ouest. Un bol est déposé sur l'autel et des cierges sont placées de chaque côté de celui-ci. Les murs sont finement décorés de tapisseries, cependant cette décoration est par endroit lacérée et à certains endroits elle a carrément été arrachée laissant voir la pierre qui se cache derrière.

Les tapisseries de cette ancienne salle de cérémonie ne servaient qu'à amplifier le décorum. Elles ont été partiellement détruites lors de l'attaque des barbares mais il reste toujours des vestiges de ce qu'elles furent autrefois.

L'autel se trouvant sur le mur Ouest n'est pas spécial, mais un personnage avec suffisamment de connaissances religieuses pourrait faire un rituel ici – cela prendrait 30 minutes. Normalement cela n'aurait pas d'effet mais la divinité du commerce veille sur les PJ qui vont effectuer son travail et si ceux-ci la prient ils recevront une bénédiction comme le sort de prêtre du même nom pour les 3 prochaines heures.

Sous le tapis se trouve une trappe barrée. Il faut enlever le tapis pour voir la trappe car elle est conçue pour ne pas paraître sous le tapis. La trappe sous le tapis contient un petit piège. Les PJ bénéficient d'un bonus de +25% au crochetage de serrure. Si la serrure n'est pas crochétée avec la marge habituelle du PJ, le mécanisme sera activé lorsque celui-ci ouvrira la trappe. Donc par exemple un PJ avec 15% de crochetage aurait 40% de crocheter cette serrure mais s'il réussit par 25% il déclencherait le piège. Sa main recevra alors un choc violent infligeant 1d6 points de dégâts. Détecter les pièges correctement révélera au personnage la bonne méthode d'ouverture de la trappe.

À l'intérieur de la cache sous la trappe les PJ pourront trouver une épée large +1, +2 contre les créatures chaotiques enveloppée dans un tissu. Ils pourront aussi trouver un parchemin d'identification et un parchemin contre les souffles de dragon.

## 11- Statue Idolâtre

Dans la partie Nord de la salle se trouve une statue de bronze représentant un humain. Le pied droit légèrement relevé la main tendue, sa paume vers le ciel, elle a les apparences d'un humain accueillant tendant

sa main amicale afin d'aider quiconque se trouve devant lui.

Cette statue n'a rien de spécial. Il s'agit d'une statue d'un champion de la divinité de ce temple.

## 12- Ancien trésor des voleurs

Cette salle semble avoir été la proie d'événements particulièrement violents. Seules subsistent sur ces murs des marques d'épées, de griffes ou d'autres objets tranchants dans la vieille pierre qui soutient les lieux. Dans le fond de la pièce vous remarquez un trésor important. Vous êtes cependant encore trop loin pour discerner son contenu exact.

Les voleurs qui avaient pris possession des lieux auparavant avaient entassé leur trésor ici, ils se sont vite fait repousser par les batrasogs venant des profondeurs qu'ils avaient sous-estimés. Maintenant les batrasogs ont pris possession de l'endroit. Trois batrasogs se trouvent postés ici lorsque les PJ arrivent dans la salle et si ceux-ci leur en laissent le temps ils iront prévenir leur chef (dans la salle 13) de l'intrusion de ceux-ci.

Lorsque la porte Sud-Est de la salle (celle qui mène vers la salle 5) est franchie, un mécanisme se déclenche lançant une lame à la hauteur d'une tête humaine. Depuis l'intérieur ce mécanisme se voit et se désamorce très facilement mais si les PJ entrent ici depuis la salle 5 il est pratiquement impossible de désamorcer le piège à l'avance. Si le piège est déclenché sur un PJ, celui-ci a droit à un jet de sauvegarde contre la mort. Si le jet est réussi, le PJ s'est enlevé du chemin juste à temps, s'il est raté le PJ est mort. Les PJ qui marchent accroupis pour passer la porte, les PJ nains, les PJ gnomes et les PJ petite-gens sont immunisés contre ce piège car la lame n'atteint pas leur tête.

Dans la partie Nord de la salle les PJ pourront trouver un trésor de type C, ainsi qu'un livret avec deux parchemins contenant les sorts *Charmes-Personnes* et *Lumières Dansantes*.

**Batrasogs** (3+#PJ) **AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 3 ou 1, **Dégâts:** 1d2/1d2/1d4+1 (attaque naturelle) ou selon l'arme, **DV:** 1, **VD:** 3, natation 15, **Intelligence:** De faible à moyenne (5-10), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** de P à M (1,20m à 2,10m), **RM:** Aucune, **AS:** Bond, **DS:** Camouflage, **PX:** 65



*Notes : AS – La tactique préférée des batrasogs est d'attaquer leurs ennemis en surnombre et en faisant des bonds dans leur direction. Lorsqu'il utilise son attaque de bond, un batrasog bénéficie d'un bonus de +1 au toucher, les dégâts qu'il inflige sont doublés s'il utilise une arme perforante et il peut attaquer sur une distance de 5m de hauteur ou 10m de longueur.*

*DS – Les batrasogs ont un don inné de camouflage qui leur permet d'infliger une pénalité de -2 au jet de surprise à leurs adversaires.*

### 13- Repaire des Batrasogs

En entrant dans cette salle, vous êtes frappés de l'odeur de moisissure qui y règne. Les murs sont moites et vous entendez au loin, vers le Nord, une goutte tomber dans l'eau. Le sol de la salle est partiellement recouvert d'eau et son plafond plus haut que les autres salles fait environ 4m.

Les batrasogs qui se trouvent dans le temple ont leur repaire dans cette salle. Si les PJ arrivent depuis la salle 12, ils trouveront les batrasogs et leur chef. Toutefois à cause de l'accumulation d'eau et au temps une partie du sol s'est effondrée. Dans la partie Nord de la salle se trouve donc un trou qui amène vers la salle 15. Si les PJ font du bruit dans cette salle, les batrasogs de l'étage inférieur viendront attaquer depuis le trou. Il est aussi possible que, si les PJ prennent le dessus, les batrasogs fuient par ce trou pour mieux les attaquer plus tard, il se peut aussi que ceux qui se trouvent dans la salle 15, entendant du bruit par le trou, fassent le tour pour attaquer les PJ (et optionnellement peut-être achever leur chef et devenir le nouveau chef à sa place si l'occasion se présente).

Les batrasogs ont pillé de nombreuses choses de valeurs dans le temple qu'ils ont accumulées ici. Les PJ

pourront trouver un trésor de type C, aucun jet de pourcentage n'est nécessaire pour les pièces de cuivre et d'argent.

**Chef Batrasogs (1)** AL: Chaotique Mauvais, TAC0: 19, CA: 6, #Attaques: 3 ou 1, Dégâts: 1d2+1/1d2+1/1d4+2 (attaque naturelle) ou selon l'arme+1, DV: 2 (12pv), VD: 3, natation 15, Intelligence: De faible à moyenne (5-10), Morale: Moyen (10), Taille: de P à M (1,20m à 2,10m), RM: Aucune, AS: Bond, DS: Camouflage, PX: 65, Trésor : J, M, K, Qx5

**Batrasogs (8+#PJ)** AL: Chaotique Mauvais, TAC0: 19, CA: 6, #Attaques: 3 ou 1, Dégâts: 1d2/1d2/1d4+1 (attaque naturelle) ou selon l'arme, DV: 1, VD: 3, natation 15, Intelligence: De faible à moyenne (5-10), Morale: Moyen (10), Taille: de P à M (1,20m à 2,10m), RM: Aucune, AS: Bond, DS: Camouflage, PX: 65, Trésor : J, M, K, Qx5

*Notes : AS – La tactique préférée des batrasogs est d'attaquer leurs ennemis en surnombre et en faisant des bonds dans leur direction. Lorsqu'il utilise son attaque de bond, un batrasog bénéficie d'un bonus de +1 au toucher, les dégâts qu'il inflige sont doublés s'il utilise une arme perforante et il peut attaquer sur une distance de 5m de hauteur ou 10m de longueur.*

*DS – Les batrasogs ont un don inné de camouflage qui leur permet d'infliger une pénalité de -2 au jet de surprise à leurs adversaires.*

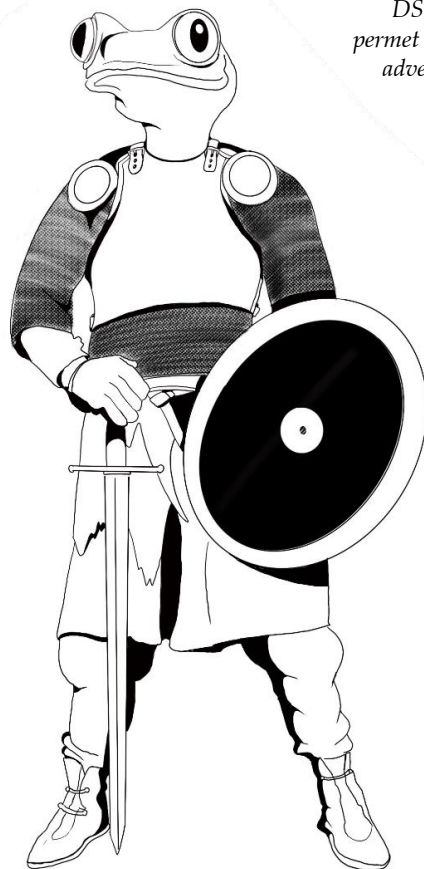
### 14- Grande salle de prière

En pénétrant cette grande salle, vous remarquez qu'elle semble avoir été construite autour de l'escalier en son centre. Les murs sont recouverts d'écritures. Des chandeliers de bronze ne contenant plus de chandelles se trouvent par-ci par-là dans la salle.

Un personnage avec des connaissances en écriture ou en religion notera que les écritures sur les murs sont des textes religieux expliquant la parole de la divinité du commerce. Une lecture approfondie (1-3 jours) apportera à un prêtre une meilleure connaissance théologique (et 200px).

#### 2<sup>e</sup> Étage

Les voleurs qui avaient pris possession du temple occupaient surtout le 1<sup>er</sup> étage. Ils ont été au 2<sup>e</sup> étage mais ce sont vraiment les batrasogs qui ont pris possession de cet étage.



*EmkDpx*



## 15- Vestibule des Dieux

Vous arrivez dans un grand vestibule. Des statues de marbre blanc représentent des humains et demi-humains. Certaines sont entières d'autres partiellement brisées. Elles sont alignées le long des murs de la salle. Dans la partie Est de la salle une accumulation d'eau s'est formée en une petite flaque se perdant sous une porte.

À l'arrivée des PJ, quelques batrasogs se trouvent normalement dans cette salle et ils se feront attaquer par ceux-ci s'ils sont toujours présents. Ces batrasogs pourraient avoir été tués par les PJ précédemment – voir la salle 13. Si les PJ n'ont pas été dans la salle 13, les batrasogs se trouvant dans cette salle pourront venir en aide aux batrasogs se trouvant dans le vestibule ou inversement les batrasogs du vestibule pourront fuir vers la salle 13.

Un PJ ayant des compétences en histoire ou en folklore pourrait reconnaître que les statues dans la salle représentent des héros mythiques. Mis à part cela, des PJ étant capables de lire en commun pourront noter le nom de cette salle, Le Vestibule des Dieux, écrit dans le texte sous les statues.

L'accumulation d'eau de la partie Est de la salle coule depuis la salle 13 à partir d'un immense trou se trouvant entre celle-ci et le vestibule. L'eau a coulé sous la porte Est de la salle et s'est accumulée dans le couloir se trouvant de l'autre côté de cette porte. Le chemin semble être coupé par un couloir qui s'est écroulé. Si les PJ prennent le temps de déblayer le corridor Est, ils pourront atteindre la salle 16.

Une partie du mur Est de la salle a été détruit il y a de cela fort longtemps par les barbares qui avaient attaqué le temple. Si les PJ observent plus en détail les lieux, ils pourront noter des vestiges de la porte de bois qui se trouvait autrefois ici et des débris de pierre.

**Batrasogs** (8) **AL**: Chaotique Mauvais, **TAC0**: 19, **CA**: 6, **#Attaques**: 3 ou 1, **Dégâts**: 1d2/1d2/1d4+1 (attaque naturelle) ou selon l'arme, **DV**: 1, **VD**: 3, natation 15, **Intelligence**: De faible à moyenne (5-10), **Morale**: Moyen (10), **Taille**: de P à M (1,20m à 2,10m), **RM**: Aucune, **AS**: Bond, **DS**: Camouflage, **PX**: 65, **Trésor** : J, M, K, Qx5

*Notes* : AS – La tactique préférée des batrasogs est d'attaquer leurs ennemis en surnombre et en faisant des bonds dans leur direction. Lorsqu'il utilise son attaque de bond, un batrasog bénéficie d'un bonus

de +1 au toucher, les dégâts qu'il inflige sont doublés s'il utilise une arme perforante et il peut attaquer sur une distance de 5m de hauteur ou 10m de longueur.

DS – Les batrasogs ont un don inné de camouflage qui leur permet d'infliger une pénalité de -2 au jet de surprise à leurs adversaires.

## 16- Barbare Intemporel

En finissant de déplacer les débris qui bloquaient le chemin de cette salle, vous trouvez devant vous un lieu ancien qui avait visiblement été oublié. Cette salle remplie d'eau à environ une hauteur de 20cm voit s'ériger en son centre une sphère noire d'énergie. Si vous observez l'eau, vous remarquez même qu'elle semble faire un léger mouvement de rotation surnaturel, magique, autour de la sphère. Des écritures indéchiffrables et phosphorescentes marquent les murs de la salle.

La sphère noire dans le centre de la salle est une version altérée du sort stase temporelle dans laquelle se trouve un des barbares qui avaient attaqué le temple. Les magiciens qui étaient autrefois ici ont jeté le sort sur ce barbare plus puissant que les autres afin de le retenir.

Des écritures magiques couvrent les murs, si les PJ jettent un sort de lecture de la magie, ils pourront déchiffrer le sort dissipation de la magie (niveau suffisant pour dissiper la stase temporelle), ainsi que cinq sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2 sur les murs. Ces sorts ne peuvent évidemment pas être emportés mais ils ne disparaissent pas lorsqu'ils sont lus et peuvent donc être appris par plus d'un jeteur de sort. Les PJ trouveront aussi le message suivant :

Ce qui est enfermé devra un jour être libéré. Le jugement de [la divinité du commerce] ne peut être évité, ces champions seront récompensés.

Si les PJ dissipent la magie dans la salle, le barbare sera libéré et il ne sera pas content. Il attaquera les PJ.

Lorsque le barbare sera vaincu, une des pierres formant les murs de la salle apparaîtra en rouge aux yeux de celui qui aura porté le coup fatal. Cette pierre si elle est retirée dévoilera un anneau de souhait avec 1 souhait à l'intérieur. Cette cachette ne peut être trouvée que de cette façon car c'est l'intervention de la divinité du commerce qui l'a fait apparaître et que cette pierre n'existe pas tant que l'assaillant du temple n'est pas pourfendu. Les PJ



pourront également trouver ce que le barbare transportait sur lui.

**Barbare** (1) **AL:** Chaotique Neutre, **TAC0:** 19 (17 avec gourdin), **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Arme:** Gourdin+2 (spécialiste), **Dégâts:** 1d6+3/1d3+3, **DV:** 2, **VD:** 15, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Moyen (9), **Taille:** M (1,50m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 120px, **Trésor:** L,M

### 17- Salle Rituelle

En entrant dans cette salle, vous découvrez des murs et un plafond rempli de fresques. Au centre de la salle se trouve un petit socle de marbre sur lequel est déposé un grimoire, entre deux chandelles.

Des fongus des profondeurs se sont rendus jusqu'à cette salle. Lorsque les PJ entrent dans celle-ci, les fongus tenteront instinctivement de les attaquer.

Le grimoire est (au choix du MD) soit un grimoire contenant des rituels cléricaux encore inconnus des PJ (par exemple des sorts de quête) que des prêtres pourraient apprendre en 1d4 semaine soit des sorts de magiciens (1d4+1 de niveau 1, 1d3 de niveau 2, 1 de niveau 3).

Les fresques de cette salle représentent un jeune garçon combattant diverses créatures et celles-ci lui offrant des richesses. Un personnage suffisamment compétent en religion pourrait déduire que cette salle devait servir à des rituels de passage à l'âge adulte.

Le grimoire est déposé sur une dalle à pression. Si les PJ le prennent sans laisser un poids similaire, deux (2) projectiles magiques sont lancés sur le détenteur du livre. Lorsque les PJ seront assez proches du grimoire le MD devrait leur signifier que des écritures (ce sont des écritures magiques) sont présentes autour du socle. Le piège peut être désactivé en enfonceant un bouton encastré dans le marbre du socle, sous son rebord.

Un collier sert de signet au livre. À première vue il s'agit d'un simple collier en bois avec le symbole de la divinité du commerce mais il s'agit en fait d'un symbole béni de cette divinité qui donne un bonus de 1 à la CA et aux jets de sauvegarde du porteur. Ces effets ne peuvent pas être combinés avec un anneau de protection.

**Fongus, Violet** (1d4+1) **AL:** Neutre, **TAC0:** 17, **CA:** 7, **#Attaques:** 1-4, **Dégâts:** -, **DV:** 3, **VD:** 1, **Intelligence:** Incalculable, **Morale:** 175, **Taille:** M (1,20m à 2,10m de haut),

**RM:** Aucune, **AS:** Pourriture, **DS:** Aucune, **PX:** 175, **Trésor:** Aucun

*Notes : AS – Un fongus violet sécrète une substance qui fait pourrir la chair en un round lorsqu'il la touche. Un jet de sauvegarde contre le poison est autorisé.*

### 18- Grand Vestibule

De massives colonnes marquées des caractères d'une langue ancienne, parsèment ce grand vestibule. Des torches sont allumées sur des appliques murales. Dans la partie Ouest de la salle un bénitier se trouve encastré dans une alcôve.

Un personnage capable de lire une langue ancienne ou rare pourrait lire ce qui se trouve sur les colonnes de cette salle. Il s'agit de textes religieux expliquant des rituels. Si un PJ prêtre les étudie avec minutie pendant 1d6 heures, il pourrait découvrir deux choses. Premièrement il pourrait remarquer un rituel permettant d'invoquer la puissance des dieux pour qu'ils bénissent l'eau du bénitier à l'Ouest. Si ce rituel est accompli sur un bénitier dans ce temple, boire l'eau de ce bénitier redonnera 1d4+2 points de vie, mais seulement si elle est bue à partir du bénitier. Deuxièmement, si le MD le désire, cette colonne peut inclure le rituel pour faire une demande de sort de quête (voir Recueil de Magie).

### 19- Petite salle de prières

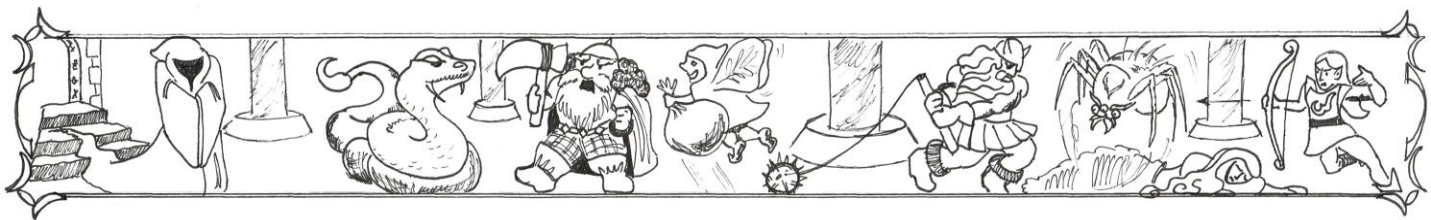
En entrant dans cette salle, vous apercevez une statue tenant dans ses mains un large bol. Des symboles sont inscrits autour du bol et semblent se répéter.

Les symboles autour du bol sont des marques en commun et signifient « Faites un don dans ce bol ». Que les PJ fassent un don ou non rien de spécial ne se produit.

### 20- Grande salle de prières

Les murs et plafond de cette salle sont couverts de fresques. Le plafond de cette salle est à environ 4m de hauteur. Au bout de la salle se trouve une grande statue de [la divinité du commerce] qui tient une bourse et un glaive. Les débris de ce qui semble avoir été autrefois de larges bancs en bois parsèment maintenant la salle.

Un personnage compétent dans la chose religieuse pourrait reconnaître que les fresques sur les murs et le plafond représentent la genèse de la divinité du commerce.



Lorsqu'ils pénètrent dans la salle, les PJ ont 25% de chance de tomber sur un groupe de batrasogs qui passait par là. Les PJ ne recroiseront plus de batrasogs s'ils repassent en ce lieu précis après avoir vaincu ce groupe de batrasogs (exception faite des rencontres aléatoires).

**Batrasogs** (8) **AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 3 ou 1, **Dégâts:** 1d2/1d2/1d4+1 (attaque naturelle) ou selon l'arme, **DV:** 1, **VD:** 3, natation 15, **Intelligence:** De faible à moyenne (5-10), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** de P à M (1,20m à 2,10m), **RM:** Aucune, **AS:** Bond, **DS:** Camouflage, **PX:** 65, **Trésor :** J, M, K, Qx5

*Notes :* AS – La tactique préférée des batrasogs est d'attaquer leurs ennemis en surnombre et en faisant des bonds dans leur direction. Lorsqu'il utilise son attaque de bond, un batrasog bénéficie d'un bonus de +1 au toucher, les dégâts qu'il inflige sont doublés s'il utilise une arme perforante et il peut attaquer sur une distance de 5m de hauteur ou 10m de longueur.

DS – Les batrasogs ont un don inné de camouflage qui leur permet d'infliger une pénalité de -2 au jet de surprise à leurs adversaires.

## 21- Armurerie du Temple

Dans cette salle vous remarquez plusieurs armes accrochées sur des râteliers et un coffre.

Autrefois, lorsque le temple était attaqué (ce qui était extrêmement rare), ce lieu servait à fournir des armes aux prêtres. La salle contient deux râteliers, un contenant trois masses, deux morgensterns et trois gourdins. L'autre contient trois fléaux, un marteau de guerre et un arc long. Le coffre lui contient 40 flèches légères, 10 flèches lourdes, une fronde et une pochette contenant 25 billes, 5 billes+1 et une salade de style Milanais du 13<sup>e</sup> siècle (un casque).

## 22- Dortoirs

En entrant dans cette petite salle, vous remarquez un lit et une commode. Le temps semble avoir laissé une épaisse couche de poussière sur les meubles.

Il n'y a rien de spécial dans ces salles.

## 23- Dortoirs

En entrant dans cette petite salle, vous remarquez un lit et une commode. Le temps semble avoir laissé une épaisse couche de poussière sur les meubles.

La porte de cette salle est barrée. Si les PJ fouillent sous le lit de cette salle, ils pourront trouver un petit coffret contenant le journal de Roudolf le Brun, un prêtre qui

vivait dans le temple autrefois et qui explique la déchéance de celui-ci après l'attaque des Barbares.

La commode à l'intérieur de cette salle contient 13-24 (1d12+12) pièces de cuivre et trois potions de soins.

## 24- Nid de Rats

Cette salle est vide et la poussière semble avoir repris ses droits sur ces lieux.

Dans cette salle se trouvent quelques rats et un osquip. Si les personnages entrent depuis la porte Est de la salle, les rats fuiront en les voyant arriver, mais seulement pour mieux revenir plus tard. Si les PJ ont du feu ceux-ci tenteront à tout prix de fuir. Ce n'est pas le cas de l'osquip cependant. Si celui-ci voit ou sent les PJ, il attaquera immédiatement.

L'osquip a creusé un trou qui lui sert de nid dans la partie Sud-Ouest de la salle. Si les PJ fouillent ce nid, ils pourront trouver deux choses, des excréments d'osquip et une gemme (jade – 100po).

**Rats** (1d3) **AL:** Neutre, **TAC0:** 20, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1, **DV:** ¼, **VD:** 15, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Instable (2-4), **Taille:** Mi (30cm), **RM:** Aucune, **AS:** Maladie, **DS:** Aucune, **PX:** 7, **Trésor:** Aucun

*Notes :* AS – Lorsqu'ils touchent les rats ont 5% de chance de transmettre une maladie à leur victime si celle-ci échoue un jet de sauvegarde contre le poison.

**Osquip** (1) **AL:** Neutre, **TAC0:** 17, **CA:** 7, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 2d6, **DV:** 3+1, **VD:** 12, cr ½, **Intelligence:** Animale (1), **Morale:** Agité (5-7), **Taille:** P (60cm au garrot), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 120, **Trésor:** Aucune

## 25- Salle vide

Cette salle est complètement vide. Le temps semble avoir laissé sa marque ici, la poussière étant présente en d'épaisses couches. Les murs portent les marques des combats.

Il n'y a rien de spécial dans cette salle.

## 26- Ancienne chambre

Cette salle est complètement vide. Le temps semble avoir laissé sa marque ici, la poussière étant présente en d'épaisses couches.



Lorsque les PJ passent dans cette salle pour la première fois, ils ont 35% de chance de tomber sur un groupe de mille-pattes géants.

**Mille-Pattes Géants** (1d12) **AL:** Neutre, **TAC0:** 20, **CA:** 9, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** Aucun, **DV:** 2pv, **VD:** 15, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Agité (5-7), **Taille:** Mi (30cm), **RM:** Aucune, **AS:** Poison, **DS:** Aucune, **PX:** 35, **Trésor:** Aucun

Notes : AS – Les mille-pattes géants attaquent en injectant un poison paralysant qui paralyse la victime pour 2d6 heures. Le poison étant très faible la victime bénéficie d'un +4 au jet de sauvegarde.

Faiblesse – Les mille-pattes sont particulièrement petits, ils sont donc moins susceptibles de résister aux attaques et cela se reflète par une pénalité de -1 aux jets de sauvegarde. Les mille-pattes n'ont pas de cohésion comme groupe et s'attaquent souvent entre eux en essayant d'attaquer une victime.

## 27- Dragon Endormi

Quand vous arrivez dans cette salle vous ressentez immédiatement un léger malaise comme si le danger vous guettait. En observant la pénombre de la salle, vous voyez un léger reflet de mouvement apparaître l'espace d'un instant puis disparaître.

Dans cette salle un dragon noir nouveau-né s'est glissé depuis les profondeurs de la terre. Il a amassé un petit trésor volé à quelques voleurs malchanceux et à quelques batrasogs. Quand les PJ arrivent le dragon à 75% de chance d'être assoupis, mais si les PJ éclairent la salle il se réveillera immédiatement. S'il est réveillé il tentera de surprendre le PJ en s'accrochant au plafond et en les attaquant dans le dos.

Si le combat devient bruyant, les batrasogs de la salle 28 se rendront probablement compte qu'il se passe quelque chose mais ayant déjà essuyé des pertes dues au jeune dragon ils préféreront attendre que quelque chose sorte de la salle 27 plutôt que d'aller chercher le dragon, dans l'espoir que celui-ci se calme et qu'ils puissent éviter l'affrontement.

Le dragon noir se trouvant dans la salle a réussi à amasser quelques richesses. Dans le coin Sud-Ouest de la salle se trouve la moitié d'un trésor de type Z.

**Dragon Noir** (1) **AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 12, **CA:** 3, **#Attaques:** 3+Spécial, **Dégâts:** 1d6/1d6/3d6, **DV:** 6, **VD:** 12, vl 30 (C), ng 12, **Intelligence:** Moyenne (8-10), **Morale:** Fanatique (17-18), **Taille:** M (2m), **RM:** Aucune, **AS:** Souffle, **DS:** Immunité, **PX:** 4000, **Trésor:** Z÷2

Notes : AS – Souffle; le dragon noir peut cracher un jet d'acide de 1,50m de large par 20m de long une fois tous les trois rounds. S'il touche il fait 2d4+1 points de dégâts mais les créatures touchées ont droit à un jet de sauvegarde contre le souffle pour réduire les dégâts de moitié. Si les PJ ratent leur jet de sauvegarde, leur équipement pourrait avoir été atteint par l'acide et celui-ci devra aussi effectuer un jet de sauvegarde contre l'acide ou être détruit. Pattes; le dragon peut donner des coups avec ses pattes arrière pour toucher un ennemi qui se trouve dans son dos mais il doit alors sacrifier sa 2<sup>e</sup> attaque de pattes avant pour garder son équilibre. Gueule; le cou des dragons étant long celui-ci peut mordre un ennemi sur son flanc ou son dos sans pénalité. Pattes arrière : les attaques des pattes arrière du dragon font autant de dégât que celles des pattes avant et si l'adversaire est touché il doit réussir un jet de Dextérité ou être projeté à 1d6x30cm+30cm plus loin. Ceux qui sont ainsi projetés doivent sauver contre la pétrification (avec une pénalité équivalente à l'âge du dragon) ou tomber.

DS – Dès la naissance les dragons noirs sont immunisés contre l'acide et ont la capacité magique respiration aquatique en permanence.





## 28- Salle du Champion

En tendant l'oreille, les PJ pourront entendre les incantations en langue batrasogs à coup sûr. Cependant, il est fort peu probable qu'ils puissent comprendre ce langage sans intervention magique. S'ils en sont capables il s'agit d'une prière adressée à Ramenos, le dieu des batrasogs. Dans la prière ceux-ci l'implore de leur envoyer « son champion du chaos ». Si les PJ font trop de bruit, deux batrasogs se positionneront pour essayer de les surprendre devant la porte (ils bénéficieront d'un bonus de 20% au jet). Lorsque les PJ entreront dans la salle, voici ce qu'ils verront :

Un groupe d'humanoïdes amphibiens bipèdes ressemblant à de grandes grenouilles sont en train d'accomplir un rituel et de réciter des incantations dans cette salle circulaire aux murs de marbre noir supportant de torches. C'est alors que vous remarquez un tourbillon d'énergie bleue apparaissant au centre de la salle, au milieu d'un tas des pièces d'or et de trois coffres. Une créature en surgit. Il s'agit d'une grande grenouille bipède rouge. Elle a des griffes acérées et une tête énorme. Son front arbore un symbole qui vous est inconnu.

Une fois que les PJ auront pénétrer la salle l'invocation du slaade, champion de Ramenos, les batrasogs seront extatiques et déterminés à tuer les PJ pour ensuite tuer le dragon de la salle 27 et tout ce qu'ils voudront par la suite (considérer que leur moral est maintenant « sans peur »). Ils attaqueront les PJ mais le slaade n'attaquera pas tant qu'il y aura plus de batrasogs que de PJ ou qu'il n'aura pas été attaqué. Ensuite il attaquera sans retenue.

À chaque round où ces deux groupes font du bruit dans la salle il y a 5% de chance que le dragon noir de la salle 27 se réveille et vienne compliquer la donne.

Les batrasogs ont offert un trésor au slaade rouge afin de l'invoquer dans ce plan d'existence. Normalement celui-ci l'aurait ramené dans les Limbes lorsqu'il aurait quitté le plan mais si les PJ le pourfendent il n'aura pas le temps de le faire et ceux-ci pourront s'emparer de son trésor. Ce trésor comprend, 200-2000pc, 100-1000pa, 1d100+100po, 1d100pe, 3 anneaux (50po), un médaillon (50po), une statuette provenant du temple (25po), un anneau de poigne électrique et un sceptre de résurrection.

**Batrasogs** (8) **AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 3 ou 1, **Dégâts:** 1d2/1d2/1d4+1 (attaque naturelle) ou selon l'arme, **DV:** 1, **VD:** 3, natation 15, **Intelligence:** De

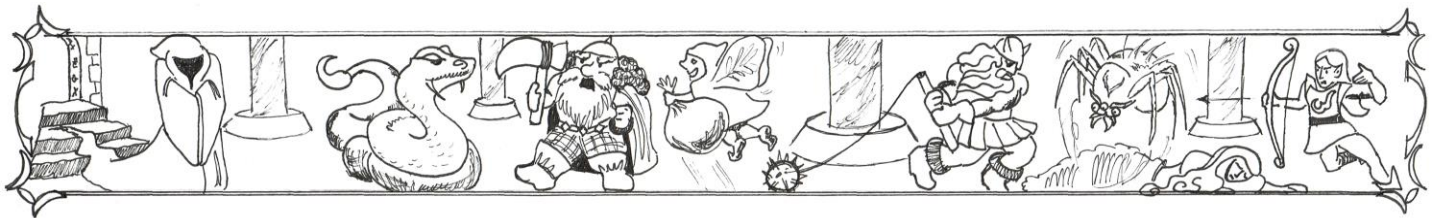
faible à moyenne (5-10), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** de P à M (1,20m à 2,10m), **RM:** Aucune, **AS:** Bond, **DS:** Camouflage, **PX:** 65, **Trésor :** J, M, K, Qx5

*Notes :* **AS** – La tactique préférée des batrasogs est d'attaquer leurs ennemis en surnombre et en faisant des bonds dans leur direction. Lorsqu'il utilise son attaque de bond, un batrasog bénéficie d'un bonus de +1 au toucher, les dégâts qu'il inflige sont doublés s'il utilise une arme perforante et il peut attaquer sur une distance de 5m de hauteur ou 10m de longueur.

**DS** – Les batrasogs ont un don inné de camouflage qui leur permet d'infliger une pénalité de -2 au jet de surprise à leurs adversaires.

**Slaades Rouges** (1) **AL:** Chaotique Neutre, **TAC0:** 13, **CA:** 4, **#Attaques:** 3, **Dégâts:** 1d4/1d4/2d8, **DV:** 7+3, **VD:** 6, **Intelligence:** Basse (5-7), **Morale:** Moyen (8-10), **Taille:** G (2,40m), **RM:** 30%, **AS:** Étourdissement, Œufs, **DS:** Régénération, Portails, **PX:** 2000, **Trésor:** K,Q





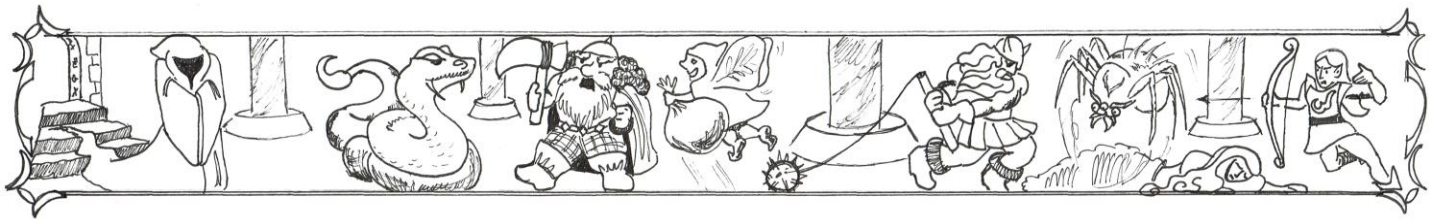
Notes : AS – Une fois par jour, les slaades rouges peuvent pousser un croassement étourdissant pour 2 rounds toutes les créatures se trouvant sur un rayon de 6m et échouant leur jet de sauvegarde contre la pétrification.

Les slaades rouges possèdent une glande sous leur griffe. Lorsqu'un adversaire est touché il a 25% de chance de se voir injecter un œuf dans le corps. Une fois l'œuf injecté celui-ci se déplace dans l'abdomen et après trois mois donne naissance à un slaade bleu qui sortira de l'hôte en le mangeant de l'intérieur. Il est possible de détecter l'œuf avec une détection du mal et de le détruire avec une délivrance de la malédiction – ou magie similaire.

DS – Les slaades rouges régénèrent de 2pv par round. Deux fois par jour ils peuvent ouvrir un portail afin de faire venir 1-2 autres slaades – avec 40% de chances de réussite.

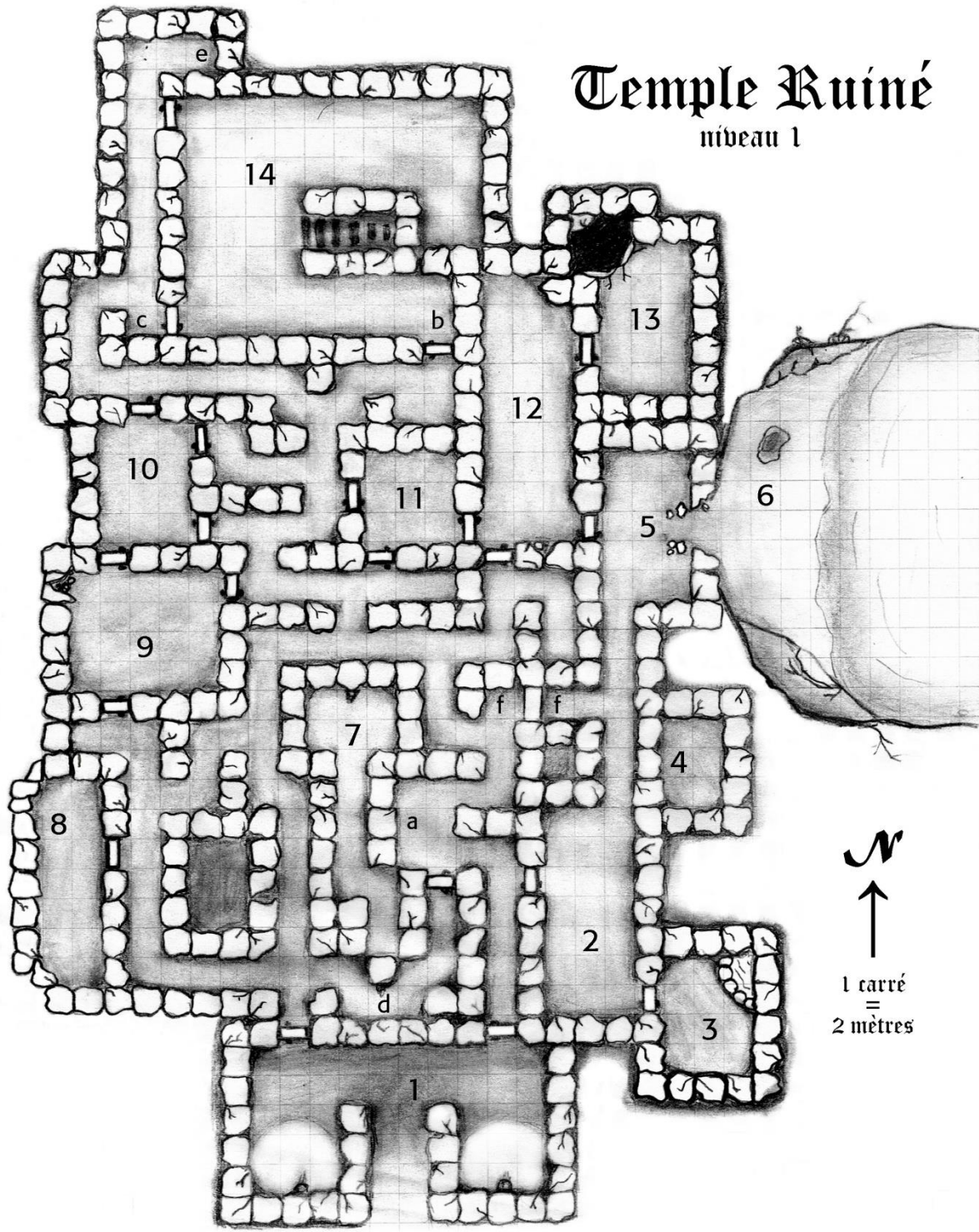
## **Retour Glorieux**

Encore une fois les héros ont sauvé la situation. Les prêtres du clergé les remercieront en leur offrant leur dû (voir Les Prêtres du Temple du Commerce). Les héros auront droit à des chansons des bardes et des tournées gratuites à l'auberge du coin mais toute gloire n'est qu'éphémère et nul ne sait de quoi demain sera fait.



# Temple Ruiné

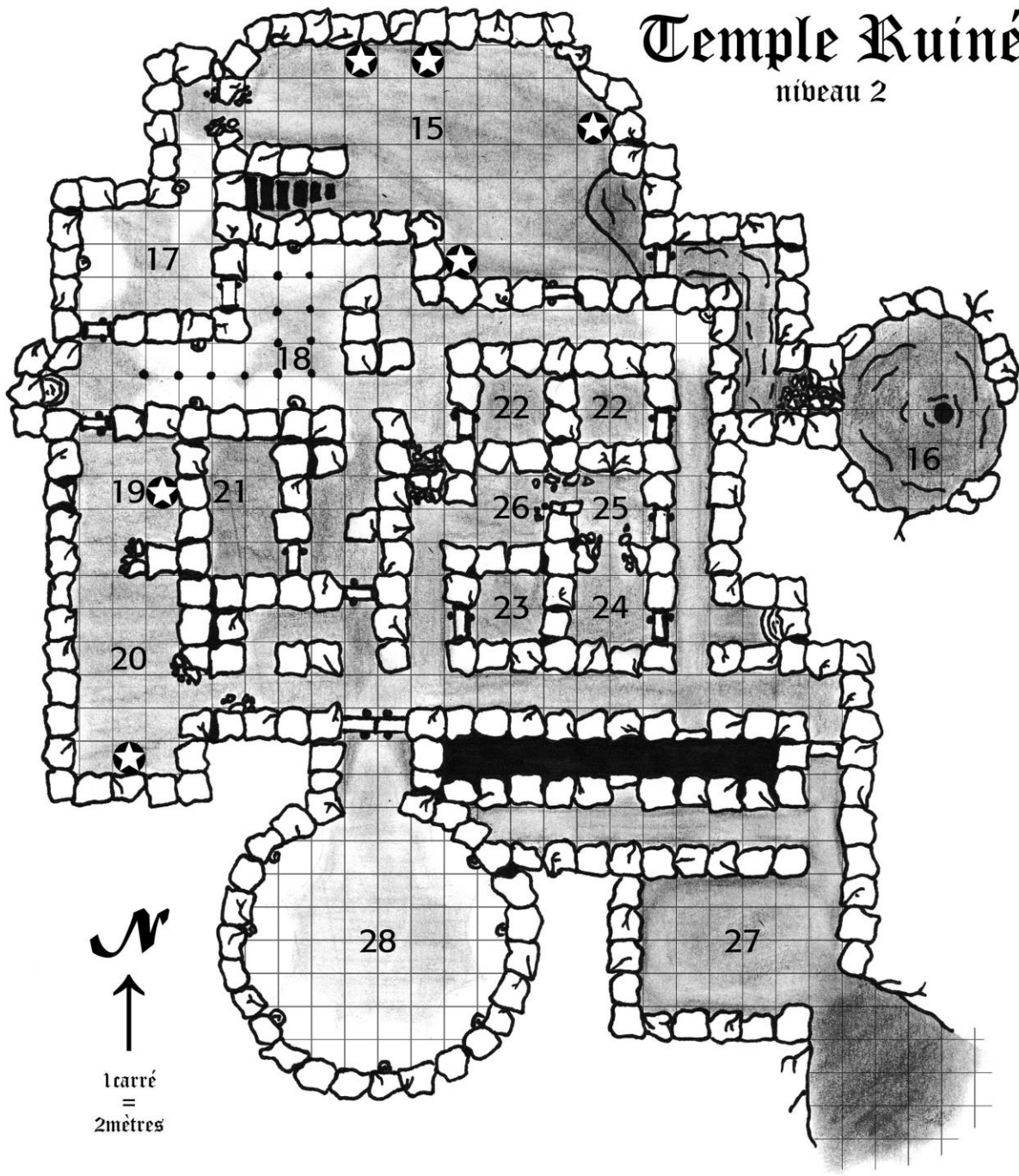
niveau 1





# Temple Ruiné

niveau 2





## Le Palais de Yeurk le Roi Troll

### Informations sur L'aventure

Synopsis: Où les aventuriers devront affronter un roi troll pour sauver un village de petits-hommes.

Récompense : 3000px

+600px si les PJ trouvent toutes les entrées du journal de Tarin Marteau-d'Argent.

### Notes du MD

À travers cette aventure les PJ pourront trouver des morceaux du journal de Tarin Marteau-d'Argent expliquant ce qui s'est passé ici. Si vous voyez, dans une salle, une référence à une entrée de journal, allez à la section *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

### Voilà ce qui se passe

Il y a fort longtemps de cela, des nains avaient repéré des veines d'argent dans la région. Ils installèrent donc une colonie dans une colline par laquelle la veine passait afin de l'exploiter. Toutefois dans la colline se trouvait un autre groupe ; des assassins. Pendant longtemps, les deux groupes agirent dans les deux complexes souterrains qu'ils s'étaient construit de façon parallèle, sans avoir conscience de la présence d'autrui. Cependant, l'inévitable rencontre des deux groupes se fit et vu leurs natures respectives une bataille à mort à travers des complexes souterrains s'en suivit. Une bataille qui laisse dans son sillage beaucoup de trésors oubliés et de pièges, mais aussi une bataille qui réveilla une créature féroce venue des profondeurs de la terre qui tua une très grande partie de ceux qui avait survécu à la première bataille. Les nains vainquirent quand même mais ce fût au prix de leurs vies les derniers guerriers combattant dans leur grande salle du trône.

Bien plus tard, Yeurk le troll arriva. Celui-ci n'a jamais été très futé mais il a toujours été coriace et « promis à un grand destin » comme il aime à le dire. Trouvant un vieux complexe souterrain sur son chemin dans les collines, Yeurk décida de l'explorer. Il y trouva rapidement ce qui restait du complexe nain et de ses trésors. Yeurk saisit l'occasion et après s'être muni d'objets magiques qu'il avait acquis dans le trésor des nains, il alla chercher quelques comparses gobelins et

orques, se déclara *Roi de Tout* et commença à se mettre en tête d'aller conquérir les régions avoisinantes.

### Introduction d'un PJ :

Il est fort possible qu'un ou plusieurs des PJ ait à être introduit dans l'aventure, voici quelques façons d'introduire un nouveau PJ :

- Le PJ franchissait une chaîne de collines pour se rendre à Quellosse faire des affaires quand il voit le groupe. Il comprendra vite qu'aucune affaire ne pourra être conclue en ville si ce problème n'est pas vite réglé.
- Le PJ a entendu parler des ruines de Bofdelnore (les ruines d'un ancêtre nain?) et cherche à connaître ce qui s'est passé.
- Le village natal du PJ petit-homme est sous attaque, comment pourrait-il rester les bras croisés?
- Le PJ taxe régulièrement les villageois de Quellosse par la menace ou le mensonge (ou les deux) mais récemment les recettes de ces larcins ont diminué, quelqu'un d'autre empiète sur son territoire.
- Les royaumes environnants ont entendu parler de problèmes d'humanoïdes aux revendications farfelues (ex : de royauté). Ils ont envoyé un groupe d'aventuriers pour régler le problème.

### Le Commencement

C'est dans une période trouble qu'arrivent les PJ dans un village de petites-gens du nom de Quellosse. Les Quellossois sont normalement de bon vivants (généralement d'alignement Bon) mais à l'arrivée des PJ les mines sont basses. Le *Roi Yeurk* a exigé leur soumission à son régime tyrannique sous la forme d'un message se trouvant dans le Grand Vestibule de la ville. Les Quellossois ayant refusé, les gobelins qui travaillent à son service se sont fait une joie de brûler une partie des récoltes des petites-gens. Ils ont maintenant armé hommes, femmes et enfants avec ce qu'ils pouvaient pour éviter leur destruction, ils auraient vraiment besoin de héros.

### Quellosse

Avant de se diriger tête baissée vers les collines pour trouver et tuer des peaux-vertes les PJ pourraient vouloir explorer Quellosse pour y obtenir des renseignements où des vivres. Si les PJ traînent trop, un groupe de 1d6+2



gobelins attaquera éventuellement le village avec pour ordre de brûler l'église.

### Le Grand Vestibule

Il s'agit du lieu où siège le maire de Quellosse ; Perolrion Grandepanse. Un petit-homme de la branche des costauds qui ne laisse pas sa place. Bien qu'il ne soit pas capable d'aller pourfendre les humanoïdes dans les collines il reste toujours le maire et exigera du respect.

Dans le Grand Vestibule le conseil du village a décidé d'afficher les menaces de Yeurk le « Roi de Tout » afin d'étudier les possibilités du village. Ils n'ont reçu à ce jour qu'une lettre écrite par quelqu'un qui semblerait peu lettré.

« Moy, Yeurk Roi de Tout, veut que tout vous faire ce que je dis quand je dis maintenant. Vous amenez moi ressources de village et esclaves pour servir moy et moy pas tuer tous vous.

- Yeurk Roi de Tout »

La lettre est en fait écrite par un comparese de Yeurk, car le roi se considère maintenant au-dessus des activités telles qu'écrire (pas qu'il ait jamais su comment le faire en premier lieu de toute façon). Yeurk a un parler plus propre mais l'essence de son message est passé dans la lettre ; Yeurk a besoin de ressources pour faire la guerre et quoi de mieux que de voler les ressources des autres et de prendre quelques esclaves pour s'assurer de ne pas en manquer.

### L'Église

Cette église est un lieu très important pour les petites-gens de la région. Les femmes et les enfants y sont presque toujours depuis les attaques sur leurs récoltes. La divinité qui y est priée est laissée à la discrétion du MD mais les Quellossois sont convaincus que les PJ sont ici car leur dieu les y a amenés ; ils sont très pieux.

### Le Marchand d'Armes

Habituellement les petites-gens de Quellosse sont des agriculteurs plus qu'autre chose mais Segin Sanglepiéd est pour sa part un chasseur ; il abat du gibier et le revend pour faire quelques pièces de bénéfice. Lorsque cette histoire a commencé, il s'est dit que les citoyens du village auraient besoin d'aide et s'est mis à fabriquer des armes primitives (comme il utilisait à la chasse) pour les revendre, sauvant ainsi le village et continuant à prospérer économiquement. Si les PJ veulent lui acheter

des armes, il peut leur faire n'importe quelle arme ne contenant pas de métal. Il peut aussi leur fournir des billes de fronde mais les vend au double du prix du manuel.

### Filë l'Elfe

Filë Amáril est un demi-elfe (beaucoup plus elfique qu'humain) druide qui vit dans la région. Il aide les petites-gens de temps à autre afin qu'ils aient de meilleures récoltes. La destruction de celles-ci par les humanoïdes l'a profondément mis en colère et il pourra se proposer pour accompagner les PJ vers la position du complexe de Yeurk. Si le groupe possède déjà un druide, il ne joindra pas le groupe mais donnera plusieurs trucs druidiques peu connus en dehors de la région et prètera son bâton du serpent. Il préparera aussi 1d8+8 baumes soignant la personne qui le met de 1d6 points de vie. Il peut en préparer 1d3 par jour avec les ingrédients se trouvant dans la région mais il en possédait beaucoup en prévision de prochaines attaques d'humanoïdes.

Quoi qu'il arrive Filë Amáril est en mesure d'aider les PJ à trouver le repaire de Yeurk; en les y guidant, s'il intègre, le groupe ou en faisant venir des animaux de la forêt qui leur serviront de guide sur le chemin s'il ne les accompagne pas.

### Le chemin vers le Palais de Yeurk

Le Palais de Yeurk est à environ deux jours de marche de Quellosse. Normalement les PJ ne devraient pas avoir de problème pour s'y rendre mais il y a une chance sur dix (1 sur 1d10) par nuit passée hors du village que les PJ se fassent attaquer par un groupe de kobold (1d4+6) ou de gobelins (1d6+2).

### Le Palais de Yeurk

Quand les PJ arriveront au palais de Yeurk ils verront d'abord une colline qui, s'ils scrutent les alentours, tombe abruptement formant un précipice sur son flanc. Autour de la colline les PJ ont une chance sur 10 (1 sur 1d10) par heure de faire une rencontre comme indiqué dans le paragraphe précédent.

Il est possible d'entrer dans le Palais de Yeurk par quatre entrées différentes mais seule une d'entre-elles est évidente : l'entrée principale. Les autres entrées sont des ouvertures naturelles dans le plafond du complexe souterrain qui sont accessibles depuis le dessus de la



colline (des gardes gobelins se trouve posté près d'une des ouvertures et retourne une fois toutes les 24h faire un rapport à Yeurk) et une grotte dans laquelle se trouve un passage secret que les assassins utilisaient autrefois pour accéder au complexe.

Peu importe l'entrée que les PJ prendront, ils trouveront non loin de là un exemplaire du journal de Tarin Marteau-d'Argent, un des nains qui a autrefois bâti ce complexe. Pour plus de détails allez à la section Journal de Tarin Marteau-d'Argent.

#### A- Entrée Principale de Bofdelnore

C'est ici que se trouve normalement le portail permettant de pénétrer dans Bofdelnore (maintenant le palais du Roi Yeurk). Lorsque les PJ arriveront ici, donnez-leur une copie de l'image des portes d'entrée de Bofdelnore. Ils pourront y trouver de petites marches menant vers deux grandes portes au-dessus desquelles on peut lire Bofdelnore en nain. Dissimulé dans la pierre d'une des marches se trouve l'énigme qui donne le mot de commande afin d'entrer en ce lieu ; Yeurk et ces camarades n'ont jamais réussi à la comprendre et passent habituellement par l'entrée B. L'énigme dit (en nain) : « Ils avaient tous une pierre, mais après avoir construit Bofdelnore il leur restait des pierres en trop ». L'arche de pierre au-dessus de la porte contient 15 pierres qui la composent, lorsqu'on déduit les lettres qui forment Bofdelnore il reste 5 pierres, « Cinq » est le mot de commande. Les portes sont magiquement barrées et ne peuvent être détruites (sinon Yeurk s'en serait chargé depuis longtemps), elles peuvent cependant être ouvertes avec un sort de magicien comme déblocage.

#### B- Puits de Lumière Érodé

Le sol ici s'est érodé avec les années laissant une ouverture dans le plafond de la salle 17. Avec suffisamment d'effort les PJ pourraient accrocher du matériel leur permettant d'effectuer une descente dans cette salle. La hauteur de plafond de celle-ci est de 10m.

#### C- Zone érodée

Comme la zone B, cette zone s'est amincie avec le temps. Elle donne maintenant sur la salle 14 et sous cette cavité se trouve une source d'eau. Il serait extrêmement difficile de descendre dans cette salle sans finir dans la source d'eau ou utiliser la magie.

#### D- Entrée secrète

L'entrée de la salle 24 se trouve ici mais à hauteur du 2<sup>e</sup> niveau du complexe souterrain. Elle est presque impossible à discerner depuis la hauteur de la colline étant donné que celle-ci est coupée par une descente très escarpée. Si les PJ trouvaient le moyen de descendre en rappel ou de faire le tour complet des lieux, ils pourraient voir cette entrée.

#### E- Passage secret des nains

Ce passage permettait aux nains de fuir rapidement Bofdelnore. Malheureusement pour une raison qui sera peut-être inconnue pour toujours une large pierre est déposée sur le dessus du passage empêchant de l'ouvrir de l'intérieur et le dissimulant de l'extérieur. Ce passage sera pratiquement invisible mais un personnage tentant de pister quelque chose non loin d'ici (notamment un rôdeur) aurait 50% de chance (75% pour un rôdeur ou un nain) de remarquer l'anomalie. Ce passage est couvert d'une plaque de pierre ronde dans le sol sur laquelle se trouve des trous qui permettent à jusqu'à 4 personnes ayant une force cumulative de 30 de la lever. Elle s'imbrique parfaitement dans le sol et est recouverte de poussière.

#### 1- Avant-poste du roi Yeurk

Yeurk le troll a fait poster des gardes gobelins ici. Ils lui servent à la fois à protéger (de façon inefficace) la région avoisinante et de temps à autre il en envoie un faire un tour dans la zone 2 afin de s'éviter des problèmes avec les araignées qui s'y trouvent. À ce jour, les gobelins ne se sont pas rendus compte que de temps à autre un d'eux était envoyé à une mort certaine, ils assument tout simplement qu'il y a beaucoup de déserteurs parmi les leurs. Un PJ qui en viendrait à leur apprendre la vérité ne pourrait pas retourner les gobelins de cette zone contre leur maître mais ceux-ci déserteraient à coup sûr.

Les gobelins ont ordre d'attaquer s'ils voient des intrus.

**Gobelins** (1d6+2) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale – Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficient d'une infravision de 20m.*



## 2- Vieux racoin obscur

En avançant sur la colline, vous vous retrouvez dans une zone un peu refermée sur elle-même. Bientôt vous voyez des filaments blancs traversant les lieux. C'est à ce moment que l'un d'entre vous cogne son pied sur un petit corps humanoïde. La créature est enlacée dans ces filaments blancs et malgré son visage à moitié arraché vous pouvez discerner l'effroi dans ses yeux... ou plutôt dans son œil.

Les serviteurs gobelins de Yeurk ont nommés ce lieu le vieux racoin obscur. S'ils sont questionnés sur le sujet ils mentionneront que jamais personne n'en est ressorti vivant.

Le vieux racoin obscur est en fait l'ancre de quelques araignées géantes. Elles posaient un léger problème à Yeurk jusqu'à ce qu'il comprenne qu'il suffisait de leur envoyer une patrouille de gobelins de temps en temps pour ne plus avoir affaire à elles. Les lieux sont jonchés de squelettes gobelins.

Parmi les nombreux corps de gobelins morts les PJ ont 10% de chance par round passé à chercher de trouver une

épée courte +2 de Grande Vitesse. En cherchant longtemps, ils pourront aussi retrouver 120 pa sur les divers corps et un antidote contre le poison de ces araignées.

**Araignées, Énormes** (2) AL: Neutre, TAC0: 19, CA: 6, #Attaques: 1, Dégâts: 1d6, DV: 2+2, VD: 18, Intelligence: Animale (1), Morale: Moyen (8), Taille: M (1,80m de diamètre), RM: Aucune, AS: Saut, Venin, DS: Aucune, PX: 270

Notes : AS – Les énormes araignées peuvent faire des bonds de 10m de long et infliger une pénalité de -6 à la surprise. Elles attaquent avec un venin de type A; le PJ touché bénéficie d'un bonus de +1 à son jet contre le poison.

## 3- Le Vestibule d'Entrée

En mettant les pieds ici, vous apercevez un énorme vestibule. Il semble avoir été construit par des mains habiles et, sur les murs, des fresques représentent des dieux petits et barbus entrain d'accomplir des actes divins.

Le vestibule d'entrée, construit il y a fort longtemps par les nains qui occupaient la région est maintenant délaissé et poussiéreux. Il est cependant toujours majestueux faisant une hauteur de plafond de 6m. Tous les autres lieux dans Bofdelnore font aussi cette hauteur de plafond sauf précision contraire.

Caché par la poussière et le travail rigoureux des nains se trouvent dans le sol des fils coupants. Si les PJ marchent sur ceux-ci, ils auront droit à un jet de sauvegarde contre la pétrification. S'il est réussi ils subiront 1d4+1 points de dégâts (1d6+1 s'ils sont pieds nus) mais auront le temps d'enlever leur pied avant qu'autre chose ne se passe, il sera aussi assumé que le PJ qui a activé le piège à compris sur quoi il avait mis le pied. Si le jet de sauvegarde est raté, le PJ se prend 1d6 points de dégâts (1d8 s'il est pieds nus) et ses pieds se trouvent gravement blessés, le forçant à recevoir des soins magiques immédiats ou à passer plusieurs jours sans pouvoir marcher. Ces effets peuvent être évités si le PJ était équipé de bottes de métal ou d'une autre sorte de botte très résistante.

## 4- Le Bureau de Tarin Marteau-d'Argent.

Vous entrez dans un vieux bureau poussiéreux. Dans celui-ci vous voyez une table et des étagères contenant toutes de nombreux papiers pêle-mêle.

Une analyse des papiers révélera de nombreux plans d'architecture (pas tous réalisés) ainsi que des plans des



régions environnantes notamment avec des indications sur les lieux potentiels de diverses veines de métaux précieux. Ces cartes sont très anciennes et la plupart des renseignements qui y figurent sont désuets mais les PJ pourraient éventuellement en revendre une partie à des nains pour un prix maximum de 150po. Ils pourront aussi trouver la 5<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

Les PJ pourront aussi trouver dans les tas de papiers une petite briquette. Celle-ci, si elle est mise dans le mur se trouvant au Sud-Est dans la salle ouvre le passage secret qu'il cache. Elle peut ensuite être retirée pour être remise dans le deuxième passage secret plus au sud menant ainsi les PJ vers la salle 17.

### 5- Le dortoir des mineurs

Le groupe peut accéder à cette salle en dégageant les pierres qui obstruent le passage.

À première vue cette salle est remplie de vieux lits et de matériel de minage. Après quelques secondes passées dans la salle vous commencez à entendre des gémissements dans le fond de celle-ci.

Les gémissements sont en fait ceux d'anciens ouvriers nains zombifiés par leurs maléfiques ennemis. Dès que les PJ feront trop de bruit ceux-ci les repèreront et les attaqueront.

**Zombis (Nains)** (2d4+4) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-8, **DV:** 2, **VD:** 6, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Sans Peur (20), **Taille:** P (1,20m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Aucun, **DS:** Mort-Vivant, **PX:** 65

*Notes : DS- Les zombis, comme les autres morts-vivants sont immunisés contre le froid, le poison, le sommeil, les charmes, les immobilisations et les sorts qui provoquent la mort.*

*Pénalité - Les zombis frappent toujours en dernier lors d'un round de combat.*

### 6- Le Grand Vestibule de Tarin

Au centre du vestibule se trouve une immense mosaïque en l'honneur du roi nain Bazim, l'idole de Tarin Marteau-d'Argent. Elle le représente gagnant contre des hordes d'ennemis, seul et portant fièrement sa couronne. Elle est poussiéreuse et quelques morceaux de céramique ont été arrachés avec le temps mais l'essentiel reste intact.

Sous les pièces de céramique formant la couronne se trouve une petite cachette contenant deux potions de soins et une huile de glisse ainsi que la 2<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

### 7- Mine Ouest

Cette grande salle était autrefois une mine naine. Elle est maintenant vide à l'exception d'équipement minier de taille naine recouvert de toiles d'araignées.

### 8- Mine Est

Cette salle, comme la salle 7, est remplie de matériel minier nain ainsi qu'un canari mort (depuis plusieurs années) dans une cage. Les PJ pourront aussi trouver ici des nains zombis qui attaqueront les PJ dès qu'ils s'apercevront de leur présence.

**Zombis (Nains)** (2d4+4) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1-8, **DV:** 2, **VD:** 6, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Sans Peur (20), **Taille:** P (1,20m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Aucun, **DS:** Mort-Vivant, **PX:** 65

*Notes : DS- Les zombis, comme les autres morts-vivants sont immunisés contre le froid, le poison, le sommeil, les charmes, les immobilisations et les sorts qui provoquent la mort.*

*Pénalité - Les zombis frappent toujours en dernier lors d'un round de combat.*

### 9- La salle de l'alchimiste

Dans cette salle se trouve un groupe de gobelins. Ils ont installé au centre de la pièce de quoi allumer un feu pour cuire les poissons qu'ils pêchent de temps en temps dans la salle 14. L'accès à la salle 14 est caché par une porte secrète, un pan de mur qui pivote avec une pression suffisante (1round pour l'activer) mais les gobelins ne sont pas très vigilants avec cette porte et il y a 40% de chances qu'ils l'aient laissée ouverte après leur dernière pêche.

Dans la partie Nord-Est de la salle ils ont installé une lourde table de bois massif et des alambics qu'un des gobelins, plus intelligent que ses camarades et distinguable par les lunettes de bijoutier qu'il porte, utilise pour concocter des poisons (type O) à partir du venin des Wattley de la salle 14. Les gobelins dans cette salle ont tous des armes enduites de ce poison.

Le goblin aux lunettes de bijoutier travaille à faire des poisons pour « l'armée » du Roi Yeurk, et les autres gobelins dans la salle sont sa garde personnelle. Une fois par jour quelques gobelins descendent à l'étage inférieur du complexe avec un tonnelet de poison.

**Gobelins** (1d4+4) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale - Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficie d'une infravision de 20m.*



### 10- Bibliothèque Brûlée Nord

En entrant dans cette salle, vous voyez ce qui devait autrefois être une bibliothèque. Il n'en reste aujourd'hui que les murs noircis par les flammes ainsi que des livres calcinés et des étagères en morceaux.

Si le groupe fouille méticuleusement la salle, il trouvera un parchemin parlant des racines de la langue naine (10po). Il pourra aussi trouver la 3<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

### 11- Bibliothèque Brûlée Sud

En entrant dans cette salle, vous voyez ce qui devait autrefois être une bibliothèque. Il n'en reste aujourd'hui que les murs noircis par les flammes ainsi que des livres calcinés et des étagères en morceaux. Une table noircie se trouve au centre de la salle, un couteau se trouve planté dans celle-ci. Dans un coin se trouve aussi une chaise incinérée.

Le couteau dans la table n'est pas qu'un couteau ordinaire. Il permet aussi d'ouvrir le passage secret menant vers la salle 13. Pour se faire, il faut simplement enfoncer celui-ci dans l'ouverture se trouvant dans le mur là où se trouve la porte secrète.

Le passage secret permettant d'aller de la salle 11 à 12 (ou vice-versa) n'est secret que depuis la salle 12. De ce côté de la salle une écrouille permet d'ouvrir la porte.

La poignée du couteau est enduite d'un poison de type N très faible (+4 au jet de sauvegarde).

### 12- Cuisine Ruinée

En pénétrant dans cette salle, vous remarquez qu'il s'agit d'une spacieuse cuisine probablement faite pour préparer des repas pour plusieurs dizaines de personnes à la fois.

Dès que les PJ poseront une action ils seront attaqués par une casserole, puis une autre. Il s'agit d'un Esprit-Frappeur (Poltergeist), un nain mort prématurément dans cette salle qui réside ici.

Cette salle cache également deux passages secrets. D'abord un passage menant vers la salle 11 ; pour l'activer il faut ouvrir une grande armoire en bois se trouvant sur le mur. Enlever le double fond de l'armoire, soit en le détruisant soit en trouvant le mécanisme qui lui permet de se replier à l'intérieur des parois de l'armoire, révèle une manivelle qui, si elle est tournée, fait s'ouvrir un passage secret.

Ensuite on peut aussi trouver un comptoir en métal sur le mur Sud de la salle. Sous le comptoir se trouvent trois petites portes d'armoires fermées. À l'intérieur de ces armoires se trouvent toutes sortes d'ustensiles et couverts. Cependant, l'armoire du centre est vide et donne sur un passage d'un mètre de hauteur par un mètre de largeur menant vers la salle 16.

**Esprit-Frappeur** (1) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 15, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** Aucun, **DV:** ½, **VD:** 6, **Intelligence:** Faible (5-7), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Terreur, **DS:** Invisibilité, **Arme** +1 ou en argent pour toucher, **PX:** 120

*Notes :* AS – Lorsque l'esprit-frappeur attaque et touche, il rate systématiquement la cible mais de peu. Celle-ci doit subséquemment réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir dans une direction au hasard. Cette effet dure 2-24 rounds et inflige à la victime 50% de chance de lâcher tous les objets qu'elle tient en main. Une réussite sur le jet de sauvegarde de l'esprit-frappeur immunise par la suite aux effets de ses attaques.

*DS – Les tentatives pour attaquer un esprit-frappeur se font toujours à -4 sur la TAC0, même pour un personnage pouvant voir l'invisible. L'esprit-frappeur est repoussé comme un squelette sauf s'il est dans un lieu lié à l'endroit de sa mort.*

### 13- Entrepôt de poisons

Alors que vous ouvrez le passage menant vers cette salle, qu'on avait manifestement voulu dissimuler, vous apercevez des étagères qui semblent, elles, avoir été épargnées par le feu. Sur les étagères vous apercevez de nombreuses fioles avec de petites notes sous chacune d'elle et des livres.

La salle contient de nombreux poisons et antidote. Chaque fiole se trouve au-dessus d'une description expliquant sa composition. Un personnage avec des connaissances sur la nature ou sur l'herboristerie peut déchiffrer les plus simples recettes. Sinon les PJ ont 50% de chance de tomber sur un poison et 50% de chance de tomber sur un antidote de n'importe quel type en en prenant un au hasard.

De nombreux manuels sur les plantes se trouvent aussi dans la salle. Une étude approfondie d'un de ces livres peut aider un personnage à mieux comprendre les plantes & herbes.

### 14- Ancienne Grotte, Supérieure

Cette vieille grotte humide ne semble à priori rien contenir d'intéressant. Toutefois on peut y trouver un bassin (naturel) rempli d'eau en son centre et des rigoles,



creusées par le temps donnant sur une petite chute menant à la salle 28.

Dans l'eau on trouve aussi des Wattley, des poissons carnivores qui ont très bon goût. Les Gobelins du complexe en sont friands et ceux de la salle 9 les pêchent de temps en temps avec une vieille canne à pêche qui peut être trouvée dans un coin de la salle.

**Wattley** (10) **AL:** Neutre, **TAC0:** 19, **CA:** 8, **#Attaques:** 1+Paralysie, **Dégâts:** 1-2, **DV:** 1, **VD:** ng 18, **Intelligence:** Semi (2-4), **Morale:** Stable (11), **Taille:** P (15cm à 30cm de long), **RM:** Aucune, **AS:** Paralysie, **DS:** Aucune, **PX:** 35

*Notes :* AS – les wattley produisent naturellement un venin paralysant leurs proies. Ils attaquent normalement de petites proies en groupe la paralysant et la dévorant par la suite. Si une proie est mordue, elle a droit à un jet de sauvegarde contre la paralysie afin de résister au poison.

### 15- Salle de Sacrifice

En rentrant dans cette salle, vous apercevez un autel sur lequel se trouve un squelette enchaîné sur le dos portant des haillons. La pièce contient aussi des chandeliers.

Si les PJ s'intéressent aux chandeliers, ils remarqueront rapidement qu'on n'y trouve aucune chandelle désormais.

Si le groupe s'intéresse au squelette, il pourra remarquer que celui-ci a été enchaîné par des chaînes de métal, qu'il s'agit d'un squelette de nain, que sa cage thoracique a été éclatée et que de la suie est toujours autour de l'ouverture dans son thorax, mélangée au sang depuis longtemps desséché sur ces vêtements.

### 16- Abris de Secours Nain

En entrant dans cette salle, vous êtes pris d'un grand sentiment d'angoisse et d'horreur viscérale. Ce sentiment vous semble inexplicable.

Cette salle servait de refuge de secours aux nains qui vivaient autrefois ici. Dans la partie Nord-Est on peut y trouver une échelle qui mène vers une écoutille qui permettrait normalement d'entrer ou de sortir du complexe mais si les PJ ne se sont pas attardés à la dégagé elle ne peut être ouverte (voir E).

La salle est remplie de squelettes nains, principalement de femmes et d'enfants. Leurs âmes ne sont pas en paix car ils ont été tués en tentant de fuir par une sortie bouchée. Si les PJ n'ouvrent pas le passage et ne leur font pas de rites funéraires après les avoir trouvés,

ils seront frappés de la malédiction de cécité dès qu'ils quitteront le complexe (à plus d'une heure de marche).

Leur sentiment de malaise disparaîtra dès qu'ils auront quittés la salle ou qu'ils auront performé des rites funéraires.

Un personnage sans scrupule pourrait se sortir de cette situation sans faire de rite funéraire en levant les morts plutôt qu'en les enterrant mais le mal qui était dans cette salle est puissant et il y aura un contre-coup à la mesure du mal que le PJ aura fait.

Les PJ pourront aussi trouver la 6<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

### 17- Salle Rituelle/Grotte Naturelle

Dans cette salle des cultistes gobelins sont en train de d'accomplir un rituel impie devant des gobelins profanes. Ce rituel est supposé rendre plus puissant leur lieutenant (que ce rituel marche réellement ou non est laissé à la discrétion du MD). Le lieutenant de Yeurk est un orque nommé ; Crotte de Nez l'Orque (ou Crotte de Nez pour les intimes). Si les PJ sont discrets et surprennent le groupe de cultiste, les PJ pourront les trouver en train de « laver » Crotte de Nez dans le sang, celui-ci est d'abord dans une robe qu'il enlève dans le centre d'une étoile à 6 branches. La première réaction de Crotte de Nez si le rituel est interrompu sera de remettre sa Cotte de Maille et le reste de son équipement pour ensuite aller combattre. Si les PJ ne surprennent pas les cultistes, ceux-ci se seront jetés des protections contre le Bien et tenteront de forcer les PJ à s'exposer avec des injonctions, lancés par un goblin cultiste après l'autre, pour que les gobelins « non-cultistes » qui assistaient au rituel puissent les frapper plus facilement. Pendant ce temps, Crotte de Nez frappera les PJ de façon invisible et disparaîtra de nouveau.

**Crotte de Nez l'Orque** (1) **AL:** Loyal Mauvais **TAC0:** 17, **CA:** 5, **#Attaques:** 2, **Arme:** Épée Longue et dague empoisonnée (3 doses), **dégâts:** 1d8/1d4+poison, **DV:** 4 (25pv), **VD:** 12, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Stable (11-12), **Taille :** M (1,80m), **RM :** Aucune, **AS :** Poison, Attaque Sournoise (x2), **DS :** Anneau d'Invisibilité, **PX:** 115, **Trésor:** Anneau d'Invisibilité.

*Notes :* Crotte de Nez s'est entraîné fort longtemps afin de maîtriser sa tactique d'attaque. Il utilise son anneau d'invisibilité puis attaque avec sa dague et son épée. Sa dague contient un petit réservoir et peut donc être chargée avec trois doses de poison (Type O – provenant de la salle 9)



**Gobelins** (1d4+8) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale – Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficie d'une infravision de 20m.*

**Gobelins Cultistes** (1d4+4) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou 1d4 (Dague), **DV:** 2, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Sorts, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Sorts – Chacun des Gobelins cultiste se voit octroyer 2 pouvoirs par jour par son dieu impie parmi les sorts suivant : Détection du Bien, Injonction, Pierre Magique, Protection contre le Bien, Putréfaction de la Nourriture et des Boissons, Soins des Blessures Légères (ou son inverse), Union.*

*Faiblesse Spéciale – voir Gobelins.*

## 18- Armurerie pillée

Le plafond de cette salle s'est effondré au niveau de l'entrée, rendant la salle inaccessible sans un effort d'excavation. De plus le plafond se confond facilement avec les parois du corridor qui l'entourent. Considérez que les PJ ont les mêmes chances de remarquer ce passage que de trouver une porte dissimulée.

Cette salle est remplie d'armes d'hast et d'épée diverses. Parmi celles-ci ils pourront trouver une épée longue +1 et une lance +2. Ces armes n'ont pas une facture particulièrement travaillée mais elles sont néanmoins enchantées.

## 19- Temple Néromantique

En pénétrant dans cette salle vous ressentez immédiatement un malaise. Les murs sont décorés avec les peaux tannées de créatures que vous ne sauriez identifier désormais. Au centre de la salle se trouve un autel autour duquel ont été déposés des chandelles et sur lequel gît une tête de petit-homme qui, semblerait-il, a été récemment découpé.

Les entrées Est et Ouest de cette salle sont bloquées par un plafond effondré (voir salle 18). Toutefois les créatures du palais de Yeurk utilisent le passage Ouest pour monter à l'étage, ils remettent ensuite les pierres comme elles étaient (plus ou moins) sous les ordres du roi troll qui a trouvé très intelligente cette tactique sortie tout droit de son esprit génial pour éviter qu'on ne puisse entrer trop facilement dans son domaine. Le groupe à 50% de chance de trouver facilement ce passage à condition d'être bien éclairé.

La porte vers la salle 20, le Temple d'Azo, est barrée. Si les PJ tentent de la crocheter et échouent, un petit mécanisme à l'intérieur projettera un jet d'acide aux yeux de celui qui aura essayé de la crocheter entraînant 1d12+6 points de dégâts et le rendant aveugle de façon permanente (sans soins magiques) s'il échoue un jet de choc métabolique. Ce mécanisme n'a jamais été enclenché par Yeurk et ses larbins car ils ont la clef. Si les PJ font du bruit dans cette zone, les gardes hobgobelins et les cultistes gobelins les entendront et agiront en conséquence.

Sous l'autel les PJ pourront trouver un petit coffre contenant 6 bijoux d'une valeur de 100po chacun. Dans la bouche du petit-homme mort se trouve une copie de la clef qui ouvre la porte vers la salle 20. Cette clef n'est pas apparente à moins qu'un PJ ne prenne le temps d'examiner attentivement la tête.

Le groupe a ; de jour 30%, de nuit 60% de chance de rencontrer des cultistes gobelins en train de performer des rites mineurs accompagnés de gardes Hobgobelins.

**Gobelins Cultistes** (1d4+4) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 10, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou 1d4 (Dague), **DV:** 2, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Sorts, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Sorts – Chacun des Gobelins cultiste se voit octroyer 2 pouvoirs par jour par son dieu impie parmi les sorts suivant : Détection du Bien, Injonction, Pierre Magique, Protection contre le Bien, Putréfaction de la Nourriture et des Boissons, Soins des Blessures Légères (ou son inverse), Union.*

*Faiblesse Spéciale – voir Gobelins.*

**Gardes Hobgobelins** (1d4+2) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 19 (18 avec leurs morgensterns), **CA:** 5, **#Attaques:** 3/2, **Dégâts:** 2d4+2/1d6+3 (Morgentstern + Spécialiste), **DV:** 1+3, **VD:** 6, **Intelligence:** Moyenne (8), **Morale:** Stable (11), **Taille:** M (2m de haut), **RM:** Aucune, **AS:** Spécialistes, **DS:** Aucune, **PX:** 65

*Notes : Les hobgobelins détestent les elfes et attaqueront toujours ceux-ci avant tout autre personnage.*

## 20- Temple d'Azo

Vous pénétrez dans une salle aux allures religieuses. Les murs sont couverts de mosaïques représentant des nains; mosaïques aujourd'hui cachées derrière des graffitis énonçant que « Les Neins sont Des Gros kons » ou encore que « Les gaubelins sont trau trau intailigent ». Au centre de la salle vous pouvez apercevoir un autel de pierre gravé de runes qu'on a, semblerait-il, fracassé en deux, ne laissant que la pierre brisée.



Ce temple nain a été construit par Azo un des compagnons nains de Tarin Marteau-d'Argenté. Il est à l'abandon depuis fort longtemps. La salle n'est pas remplie de toiles d'araignées à cause des nombreux mouvements des gobelins dans cette partie du complexe mais on peut y trouver beaucoup de poussière ainsi que la 4<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

### 21- Mines inférieures Sud

Dans cette salle, des gobelins ont repris le travail de mine des nains sous les coups de fouet d'un ogre nommé Barol (un grand ami de Yeurk). Si un nain est présent dans le groupe, mentionnez-lui que la qualité du travail des gobelins est scandaleuse. Barol a laissé sa masse de géant dans le coin sud de la salle. Si le combat commence, il tentera de la récupérer.

**Gobelins** (1d4+16) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale – Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficie d'une infravision de 20m.*

**Barol l'Ogre** (1) **AL:** Chaotique Mauvais **TAC0:** 16, **CA:** 5, **#Attaques:** 1, **Arme:** Fouet ou Masse d'Ogre, **dégâts:** 1d2+2 ou 1d8+2, **DV:** 4+1, **PV:** 27, **VD:** 12, **Intelligence:** Faible (5), **Morale:** Stable (11-12), **Taille :** G (2,80m de haut), **RM :** Aucune, **AS :** Aucun, **DS :** Aucune, **PX:** 270, **Trésor:** M (B, Q, S)

*Notes : Faiblesse – Lorsqu'ils se battent dans la lumière du jour, les orques subissent une pénalité de -1 au jet de toucher et au moral.*

### 22- Mines inférieures Nord

Dans cette salle des bancs rudimentaires ont été mis en cercle autour d'un feu de camp. De temps en temps des gobelins de la salle 21 sont autorisés à aller manger ici. Ils reçoivent leur nourriture des gobelins dans la salle 9 ainsi que de quelques gobelins qui vont chasser dans la région de nuit. Si les PJ ont tué les gobelins de la salle 9 ou les ont autrement incapacités de telle manière qu'ils ne pourront amener de la nourriture dans cette salle, il faudra 1-2 jours avant que les gobelins et l'ogre de la salle 21 partent en quête de ceux-ci (et de leurs repas) à travers le complexe.

### 23- Dortoirs

C'est une bonne chose pour les gobelins qu'ils soient de petites tailles comme les nains, cela leur a permis

d'investir les lieux. La vision de gobelins dormant dans des lits nains peut être troublante pour certains mais cela ne choque pas Yeurk. Quand les PJ entrent dans cette salle de jour, s'ils ne se sont pas faits particulièrement remarqués jusqu'à présent ils ont 35% de chance que les gobelins soient tous endormis.

**Gobelins** (2d4+8) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale – Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficie d'une infravision de 20m.*

### 24- Grotte/Entrée secrète

Cette grotte est une entrée secrète permettant de pénétrer dans le complexe. Aux premiers abords on pourrait croire qu'il s'agit d'une grotte ordinaire mais dissimulé derrière des roches les PJ pourront trouver une petite porte en acier. La porte est barrée mais elle a travaillé avec les années rendant son crochetage plus facile (+15% au jet).

### 25- Salle Principale du repaire des assassins

Vous trouvez au centre de cette salle poussiéreuse remplie de toiles d'araignées, une table en bois et trois chaises. Sur les murs vous trouvez des étendards partiellement déchirés et un panneau en bois sur lequel sont accrochées des clefs.

Cette salle était autrefois le repaire des assassins dans la région. Après leur affrontement avec les nains qui occupaient le complexe ils sont partis ne laissant que leur étendard et quelques meubles. Le panneau qui contient les clefs en contient une dizaine de modèles différents (des petites argentés, de longues clefs en bronze, une clef à la forme saugrenue, etc.). Ces clefs sont des passe-partout que les assassins utilisaient pour s'infiltrer dans des lieux et tuer leurs cibles. Une d'entre elles à plus d'importance pour les PJ, une clef en fer avec trois couronnes gravées dans sa tête. Cette clef ouvre la porte de la salle 34. Les autres clefs donnent son niveau de voleur en pourcentage en plus à un personnage afin de crocheter une serrure si celui-ci les utilise lors de sa tentative de crochetage. Par exemple un voleur niveau 3 gagnerait 3% de chance au crochetage.



## 26- Entrepôt de matériel d'assassinat

Cette salle est une grotte remplie de nombreuses boîtes couvertes de poussière dans lesquels les PJ pourront trouver des déguisements conçus pour dissimuler des armes, des cordes, des dagues, de l'huile, des manuels donnant des explications sur les meilleures méthodes pour infiltrer des groupes. Entre les boîtes se promènent des mille-pattes géants.

**Mille-pattes géants** (2d4+2) **AL:** Neutre, **TAC0:** 20, **CA:** 9, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** Aucun, **DV:** 2pv, **VD:** 15, **Intelligence:** Aucune (0), **Morale:** Agité (5-7), **Taille:** Mi (30m de long), **RM:** Aucune, **AS:** Poison, **DS:** Aucune, **PX:** 35

*Notes : AS – Les mille-pattes géants attaquent en se dissimulant grâce à leur coloration puis en se laissant tomber sur leur victime afin de les mordre, leur injectant un poison qui les paralysera pour 2-12 heures si leur jet de sauvegarde échoue. Le poison étant très faible la victime bénéficie d'un bonus de +4 pour réussir son jet.*

## 27- Salle piégée

Un PJ portant attention aux murs entre la salle 25 et 27 pourrait trouver qu'une des pierres qui constitue le mur n'est pas fixe. Il s'agit du « levier » qui permet de faire tomber ou se relever les herses dissimulées qu'il pourrait aussi avoir noté, se trouvant aux deux entrées de la salle et qui s'abattront si le piège en son centre est déclenché.

Dans l'effort de combat entre les nains et les assassins dans cette zone du complexe souterrain les assassins ont installé des dalles piégées au sol qui se confondent avec les autres dalles de celui-ci. Elles sont indiquées par la zone grisé-pointillé sur la carte. Si quelqu'un ou quelque chose d'un poids équivalent à un petit-homme venait y faire pression, deux herses viendront enfermer quiconque se trouvant dans la salle et une substance visqueuse noire hautement inflammable (4d6 points de dégâts si elle est enflammée) se mettra à couler depuis le plafond, et ce, assez rapidement pour recouvrir toute personne dans la salle en 1 round. La substance partira d'elle-même au bout de 24h ou si le personnage s'enduit d'alcool. Au contact de l'air elle commence à perdre ses propriétés inflammables, donc si un PJ tentait d'en ramener avec lui elle deviendrait inactive après 24h à l'air libre et 2 semaines dans une flasque.

Aucun mécanisme n'enflamme cette substance. Normalement un assassin venait finir le travail avec une torche mais les assassins étant partis il ne reste que les prémices de leur piège.

## 28- Ancienne Grotte Inférieure

Cet endroit est une grotte humide. Une petite chute se déverse dans un bassin au Nord de la salle.

La chute dans cette salle provient de la salle 14. Cette salle est une grotte naturelle que les assassins qui avaient investis les lieux autrefois comptaient aménager sans jamais avoir eu le temps. Un passage naturel s'est fissuré dans la pierre de cette salle menant dans le corridor entre les salles 27 et 29. Si les PJ essayent de suivre l'eau dans le bassin, celle-ci s'échappe dans une faille trop petite pour même laisser passer un petit-homme et s'ils devaient y passer par des moyens magiques (ex : en se rapetissant) cela les amènerait à une rivière loin de là.

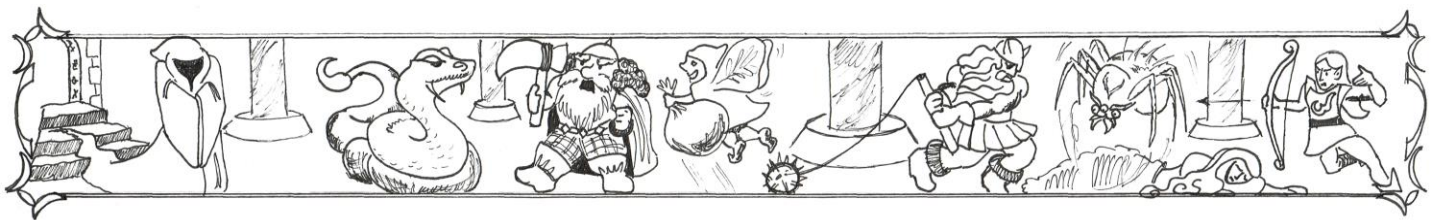
## 29- Salle aux trésors (assassins)

Cette salle était autrefois remplie des trésors accumulés par les assassins pour des années de loyaux et maléfiques services. Pendant les batailles, les nains ont amené une grande partie du trésor dans l'armurerie avant que le passage entre les deux salles ne s'effondre. Le trésor de la salle 30 a été déplacé vers la salle 34 depuis mais 3 coffres sont restés dans la salle 29.

**Coffre 1 :** Ce coffre contient 2d100 pièces de cuivre et 2d10+20 pièces d'argent. Il est en bois et commence à pourrir.

**Coffre 2 :** Ce coffre est barré et piégé. Il contient une bourse avec 4 gemmes ainsi que 4 tableaux de Sire Joseph Lebel un peintre renommé. Les quatre œuvres forment un ensemble qui vaut 400po s'il est complet et valent 80po chacune si elles sont séparées. Si le piège est déclenché, un jet d'acide est projeté à hauteur du visage de la personne qui serait en train d'ouvrir le coffre. La victime subira 4d6 points de dégâts et devra faire un jet de sauvegarde contre la mort, si elle le rate elle perdra définitivement la vue.

**Coffre 3 :** Ce coffre est rempli de 12 petites lances tronquées et prêtes à jaillir dès que le coffre est ouvert. Si elles sont lancées, elles feront 2 points de dégâts par lance. Elles ont 75% de chance d'atteindre quiconque se trouve dans un cône de 3m de longueur et de 3m de largeur. Elles ont ensuite 45% de chance d'atteindre quiconque se trouve dans un cône de 6m×6m.



### 30- Armurerie (Assassins)

Dans cette salle vous trouvez deux râteliers. L'un d'eux contient quelques armes d'ast l'autre contient une armure de cuir cloutée et une armure d'écailles.

Le premier râtelier contient 5 armes d'ast (au choix du MD); tous de facture très ordinaire. Le second râtelier contient les armures sus mentionnées. L'armure cloutée est magique même si sa facture laisse croire qu'il s'agit d'une armure de mauvaise qualité. Il s'agit d'une armure de cuir cloutée +1 qui possède aussi le pouvoir de rendre son porteur invisible s'il prononce le mot de commande. Un personnage l'inspectant dans les détails trouvera une étiquette avec son mot de commande brodée dans la doublure.

Un personnage observateur pourrait noter que ces râteliers ne sont pas très poussiéreux. C'est parce que, lorsque Yeurk et ces comparses ont pris possession des lieux, ils se sont équipés dans cette armurerie et sont très conscients de son existence. Ils ont laissé l'armure d'écaille car elle était trop grande (de taille humaine) pour tous ceux qui auraient pu la porter. L'armure de cuir a été jugée de trop mauvaise facture. Les armes sont gardées en réserve.

### 31- Grotte Archaïque Nord

Après avoir suivi le chemin obscur menant dans cette salle vous apercevez une grotte sombre et humide.

Cette salle n'a pas beaucoup d'intérêt ; elle est vide. Cependant, les Gobelins et Orques n'entreront pas ici car ils craignent la créature de la salle 32. Néanmoins celle-ci ne sort jamais de la Grotte Archaïque Sud, le groupe n'a donc rien à craindre dans cette salle.

### 32- Grotte Archaïque Sud

Cette salle est une grotte humide et obscure. Dans le fond de cette grotte se trouve un bassin d'eau. Si les PJ s'approchent du bassin, un druide, un nain ou un rôdeur pourra leur permettre de remarquer les subtils vagues reflétant sur l'eau les mouvements du ver vampirique se trouvant au fond et attendant qu'une proie passe par là. Si le groupe ne possède pas de personnage d'une de ces classes ou races, ils seront automatiquement surpris par la créature.

**Ver Vampirique** (1) AL: Neutre, TAC0: 15, CA: 4, #Attaques: 1, Dégâts: 1-8, DV: 6, VD: 6, cr 1 Intelligence: Aucune (0), Morale: Fanatique (18), Taille: E (6m de long), RM: Aucune, AS: Absorption de sang, DS: Aucune, PX: 420

Notes : AS – Lorsqu'il réussit à toucher une victime, le ver vampirique reste accroché sur celle-ci, lui infligeant 1d8 points de dégât par round jusqu'à ce que celle-ci l'arrache (jet d'enfoncer) ou qu'il soit tué

Faiblesse – Ce ver craint particulièrement le feu qui lui inflige double points de dégâts s'il échoue son jet de sauvegarde à -2.

### 33- Vestibule Royale

Sur les murs de ce long couloir vous pouvez voir des fresques représentant des nains découvrant des montagnes, creusant des chemins dans ces montagnes et combattant des ennemis. Après leur victoire un nain avec une barbe blanche s'assoit dans un grand siège et on lui présente trois couronnes.

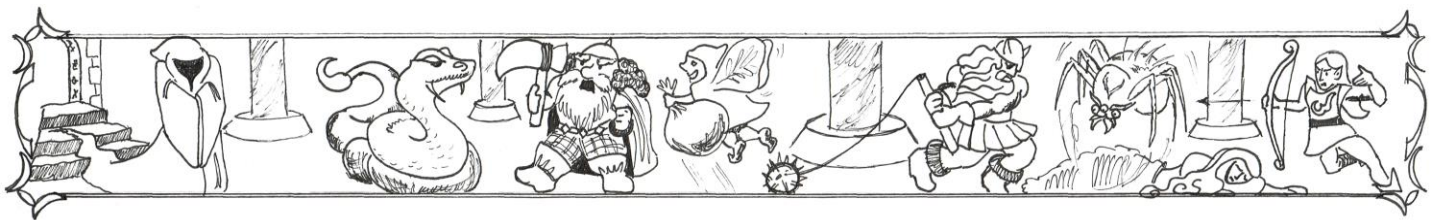
Ce très grand couloir est fait en l'honneur de Bazim le roi nain. Les fresques sur les murs exposent l'histoire de la Grande Bataille de Dornalack et du couronnement de Bazim le légendaire roi nain. Certaines parties sont manquantes à cause des batailles qui ont eu lieu ici. Toutefois la plus grande partie permet encore de comprendre la fable pour un nain ou un personnage compétent en histoire ancienne.

### 34- Salle aux trésors naine du Roi Yeurk

Les deux grandes portes de la salle sont barrées. Il existe deux copies des clefs. Une copie est entre les mains de Yeurk l'autre se trouve dans la salle 25. Si Yeurk entend les PJ arriver, il se barricadera dans cette salle avec ces « loyaux sujets » et attendra « courageusement » les PJ. Si les PJ essaient de détruire les portes, considérez qu'à cause de leur construction naine elles ont 250pv et qu'après les 100 premiers points de dégâts des brèches existeront pour que les sujets de Yeurk attaquent les PJ en gardant une couverture.

Lorsque les PJ arriveront dans la salle, lisez-leur ceci.

Quand vous entrez dans cette salle, vous voyez une grande créature à la peau verte et au long nez pointu avec une couronne en or sur la tête qui tient un sceptre à la main. Il est assis dans un fauteuil se trouvant lui-même sur un tas de pièce d'or et plusieurs gobelins ainsi que quelques orques et hobgobelins entourent sa majesté.



Celui-ci émet un grognement et les portes de la salle se referment derrière vous. Des gobelins s'empressent de les barrer avec une immense poutre.

- Voilà le repas! Dis le « roi » en commun.

Le sceptre et la couronne du « roi » sont magiques. Celui-ci connaît les propriétés magiques de sa couronne mais pas celle de son sceptre. Son sceptre est un sceptre d'annulation. Sa couronne est la première des Trois Couronnes de Bazim.

Dans le trésor le groupe pourra trouver 1d6+6 potions ainsi qu'une robe d'yeux et des bottes sans fond (voir sac sans fond). Ils pourront également trouver 1000po, 20000pa, 45000pc et 1d10+10 gemmes et la 7<sup>e</sup> entrée de *Journal de Tarin Marteau-d'Argent*.

**1<sup>ère</sup> Couronne de Bazim:** Cette couronne est sertie de 3 joyaux, un rouge (100po), un bleu (500po) et un jaune (1000po). Tant que ces gemmes sont sur la couronne elles permettront à celui qui la porte de mémoriser des sorts de magicien, (supplémentaires s'il est magicien). Il pourra mémoriser un sort de niveau 1 pour la pierre rouge, un sort de niveau 2 pour la pierre bleue et un sort de niveau 3 pour la pierre jaune comme s'il était un magicien du niveau de sa classe actuelle. Si le porteur est déjà magicien, il obtiendra en plus +1 point d'intelligence tant qu'il portera la couronne ainsi qu'une résistance magique de 5%. Cette couronne est faite pour être réunie avec ses deux autres parties afin de former un puissant artefact (la Couronne Complète de Bazim – pas décrite dans cette aventure).





**Gobelins** (24) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 20, **CA:** 8, **#Attaques:** 1, **Dégâts:** 1d6 ou selon l'arme, **DV:** 1-1, **VD:** 6, **Intelligence:** faible (5), **Morale:** Moyen (10), **Taille:** P (1,20m), **RM:** Aucune, **AS:** Aucune, **DS:** Aucune, **PX:** 15

*Notes : Faiblesse Spéciale – Les gobelins subissent -1 au toucher lorsqu'ils sont exposés au soleil mais bénéficient d'une infravision de 20m.*

**Orque** (8) **AL:** Loyal Mauvais **TAC0:** 19, **CA:** 6, **#Attaques:** 1, **Arme:** Épée courte, **dégâts:** 1d6, **DV:** 1, **VD:** 12, **Intelligence:** Moyenne (9), **Morale:** Stable (11-12), **Taille :** M (1,80m), **RM :** Aucune, **AS :** Aucun, **DS :** Aucune, **PX:** 15, **Trésor:** L

*Notes : Faiblesse – Lorsqu'ils se battent dans la lumière du jour, les orques subissent une pénalité de -1 au jet de toucher et au moral.*

**Gardes Hobgobelins** (1d4+2) **AL:** Loyal Mauvais, **TAC0:** 19 (18 avec leurs morgensterns), **CA:** 5, **#Attaques:** 3/2, **Dégâts:** 2d4+2/1d6+3 (Morgentstern + Spécialiste) , **DV:** 1+3, **VD:** 6, **Intelligence:** Moyenne (8), **Morale:** Stable (11), **Taille:** M (2m de haut), **RM:** Aucune, **AS:** Spécialistes, **DS:** Aucune, **PX:** 65

*Notes : Les hobgobelins détestent les elfes et attaqueront toujours ceux-ci avant tout autre personnage.*

**Yeurk** (1) **AL:** Chaotique Mauvais, **TAC0:** 13, **CA:** 4, **#Attaques:** 1 (Sceptre) ou 3 (Naturel), **Dégâts:** 1d6+8 ou 1d4+4/1d4+4/1d8+4, **DV:** 6+6, **PV** 46, **VD:** 12, **Intelligence:** Faible (6), **Morale:** Élite (14), **Taille:** G (3m), **RM:** Aucune, **AS:** Membres arrachés, Sorts, **DS:** Régénération, **PX:** 175

*Notes : Yeurk – Le Roi Troll n'est pas particulièrement intelligent. Il attaquera avec le sceptre car il a déduit que celui-ci était magique et il pense donc faire beaucoup plus de dégâts ainsi, mais il ne connaît pas réellement les pouvoirs de celui-ci. Par contre il a rapidement compris qu'il pouvait se servir de la couronne pour jeter des sorts de magicien et en connaît un de chaque niveau. Projectile Magique; Flèche acide de Melf; Lenteur.*

*AS & DS – Les trolls régénèrent de 3 points de vie par round après le troisième round où ils ont été blessés. S'ils sont réduits sous 0 PV ils continuent à régénérer et réattaquent dès que leur PVs passe au-dessus de 0. Si des membres sont coupés, ils continueront à attaquer avec des attaques normales et survivront jusqu'à 24h séparés du corps.*

*Faiblesse Spéciale – Les trolls ne régénèrent pas les points de vie perdus à cause du feu. Ceux-ci tenteront toujours d'éviter le feu s'ils le peuvent.*

## Journal de Tarin Marteau-d'Argent.

À l'intérieur du complexe de Bofdelnore (étymologiquement le Grand Point d'Argent), aujourd'hui nommé le Palais du Roi Yeurk, se trouvent de nombreux journaux expliquant le drame qui s'est déroulé ici du point de vue de Tarin Marteau-d'Argent, un nain architecte qui vivait dans les lieux et qui avait participé à leur construction. La section qui suit vous donnera les entrées de ces journaux que les PJ trouveront dans leur aventure. Lisez à haute-voix ou paraphrasé ces entrées lorsque les PJ les lisent :

### Entrée 1

Cette entrée fait référence au Roi Bazim, un ancien roi nain légendaire, maintenant mort depuis fort longtemps. Un personnage avec des connaissances historiques (tel qu'un barde ou un PJ avec la compétence histoire ancienne) ou un nain pourrait reconnaître le nom du Roi.

Ça y est nous y sommes! Bientôt nous serons riches comme Bazim. La veine d'argent de Bofdelnore éclairera la région à la lueur du bon métal nain et bientôt tout le monde connaîtrait le nom de Tarin Marteau-d'Argent.

### Entrée 2

Cette entrée décrit la première rencontre entre les nains du groupe de Tarin Marteau-d'Argent et les assassins.

Nous avons vu des ombres dans les bois aux alentours de la mine aujourd'hui. Thogrim dit qu'il n'y a pas lieu de s'inquiéter, que ce sont sûrement des bestiaux sans intérêt, mais je ne peux me défaire de ce mauvais pressentiment. J'irai voir Azo demain, nous n'avons pas encore construit sa chapelle ; peut-être est-ce un mauvais signe des dieux ?

### Entrée 3

Cette entrée nie la possibilité d'une bataille entre nains et elfes. De plus elle donne des indices sur la nature des ennemis des nains.

Nous avons été attaqués durant la nuit : nous avons tenu bon. Nous avons d'abord naturellement pensé qu'il s'agissait de satanés elfes des bois qui n'appréciaient pas notre présence, mais l'hypothèse semble de moins en moins plausible.



Il est aussi à noter que depuis que Nordak a reçu un coup de poignard sur le coude il est particulièrement faible. Peu importe ce qui nous a attaqués, ils sauront bientôt ce que signifie de se battre avec de vrais nains.

#### Entrée 4

Cette entrée explique au PJ que le complexe contenait des assassins et autres félons humains.

Nordak est mort de ses blessures hier ; les dieux aient son âme. Nous avons toutefois trouvé les responsables de l'attaque par la capture d'un d'entre eux. Il semblerait que nous ayons affaire à un groupe de félons humain, un ramassis de racaille ; assassin, voleur, nécromanciens, etc. Ils ont leur repaire dans la colline comme nous et sont peu désireux de partager les lieux.

Nous avons appris où se trouvait l'entrée secrète de leur repaire, elle est dans une grotte au pied de la partie escarpée de la colline. Nous irons leur souhaiter bonjour de la part de Nordak ce soir.

#### Entrée 5

Voilà deux mois que la bataille fait rage. Nous avons tué plusieurs assassins et nécromanciens mais ils ont tué certains des nôtres aussi. Ils sont plus forts que nous ne l'avions cru. Espérons que le tunnel que nous creusons les surprendra et que nous pourrons anéantir ce mal une bonne fois pour toute.

#### Entrée 6

Ces lignes sont peut-être mes dernières, j'espère qu'elles parviendront à survivre à la situation dans laquelle je me trouve.

Après de rudes combats nous avons fini par faire reculer les hommes nous avons construit la chapelle

d'Azo afin de lui permettre de mieux communier avec son dieu et de mettre fin à l'infamie des humains. Nous avons aussi construit une salle royale, elle est provisoire mais elle nous permettra d'amasser nos richesses et d'éviter de se les faire voler par cette bande de larrons frappant dans le noir et dans le dos.

Toutefois poussés à la panique par la virilité de nos actions, les humains ont invoqué des forces maléfiques qu'ils ne semblent pas maîtriser. La chose s'est attaquée à tout ce qu'elle voyait. Thogrim et Azo sont mort, ainsi que beaucoup d'autres braves guerriers qui ont péri tués par ce mal innommable.

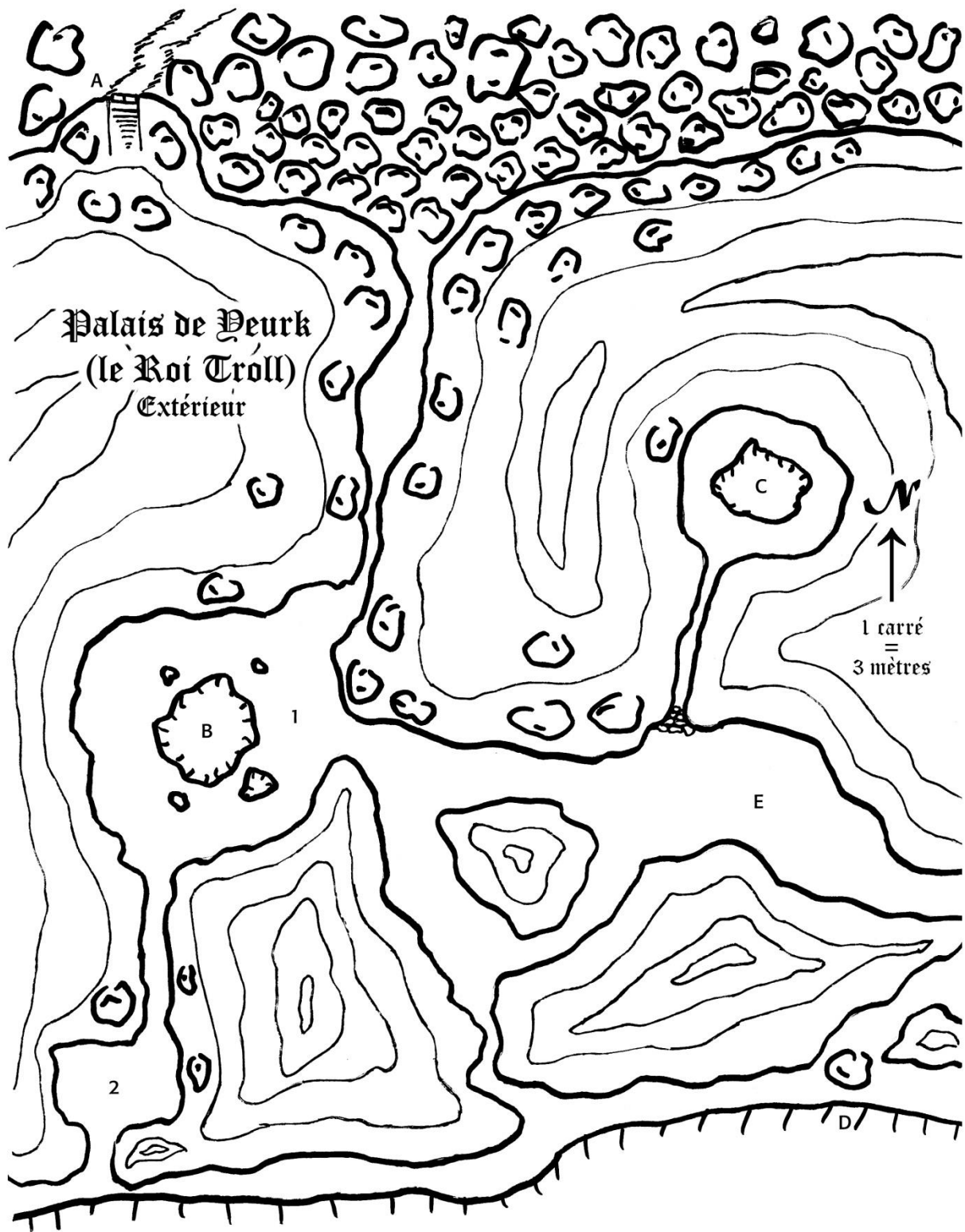
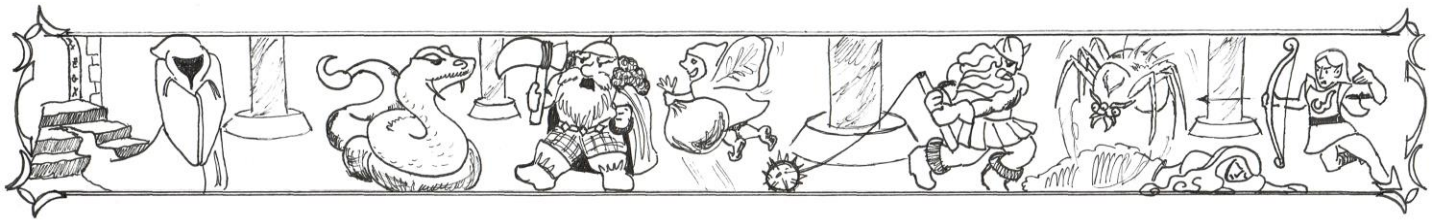
#### Entrée 7

Ça y est la créature est morte. Elle était d'une noirceur et d'un mal indicible. Il ne reste plus que moi, et plus pour longtemps. Si vous trouvez mon journal (un trait est dessiné de façon chaotique sur la feuille).

(D'une autre écriture on peut lire sur le même document) Les nains c'est stupide! Il y a pas de monstre ici, il y a juste la puissance de Yeurk! .... J'ai faim...

### Le retour des Héros

Le maire offrira son infinie reconnaissance aux héros ainsi que le logis, la nourriture et tout entraînement gratuit. Les villageois demanderont aux héros de bénir leurs champs, leurs mariages, leurs nouveau-nés, etc. Les PJ seront nommées Héros de Quellosse. Une fois la joie retombée et le village de retour à ses occupations ordinaires, les PJ réaliseront à coup sûr que bien d'autres problèmes les attendent ailleurs et que d'habitude Quellosse est un lieu paisible avec peu d'action. Ils seront toujours les bienvenus dans le village par la suite et une fête annuelle sera faite en leur honneur.



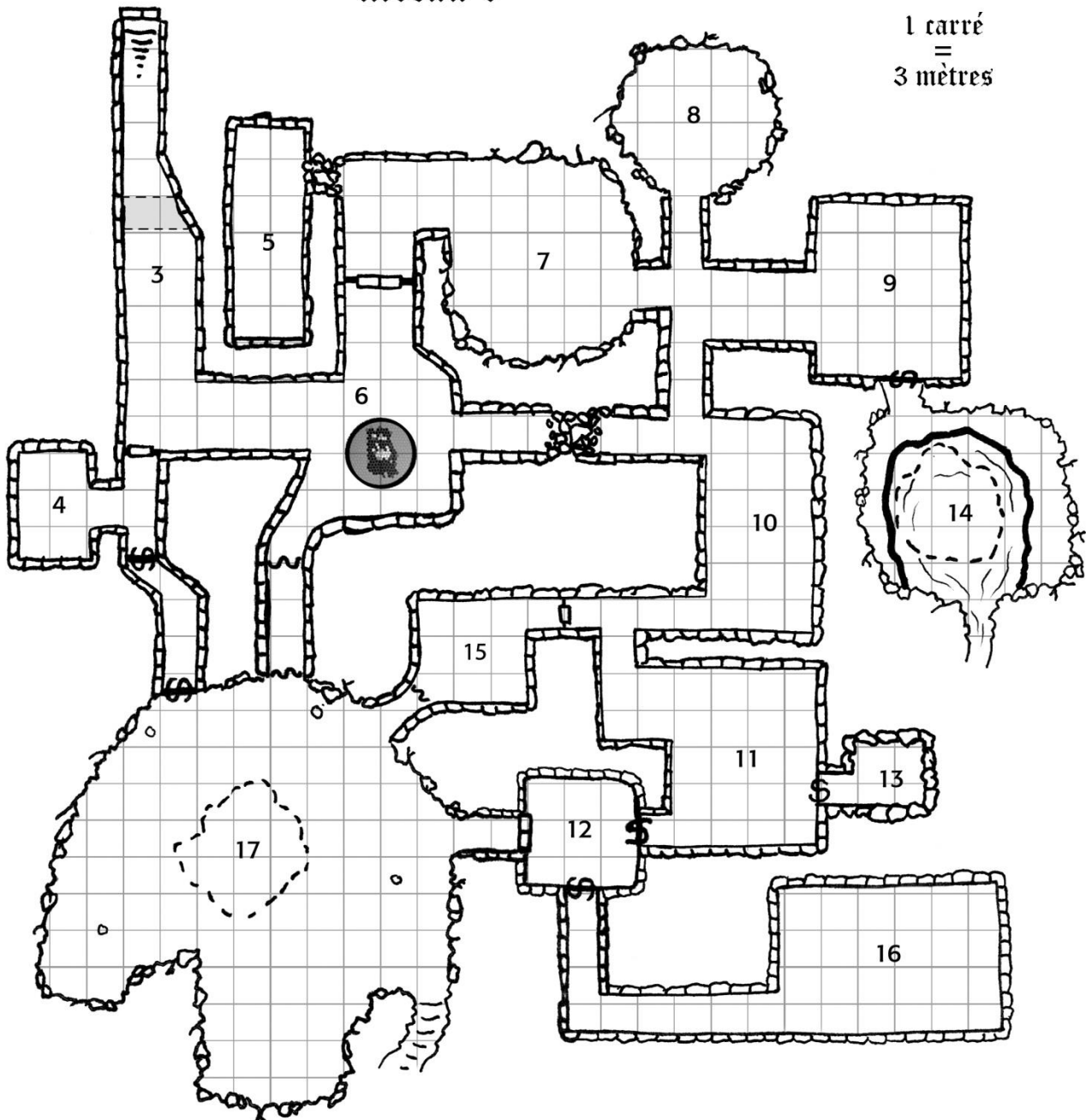


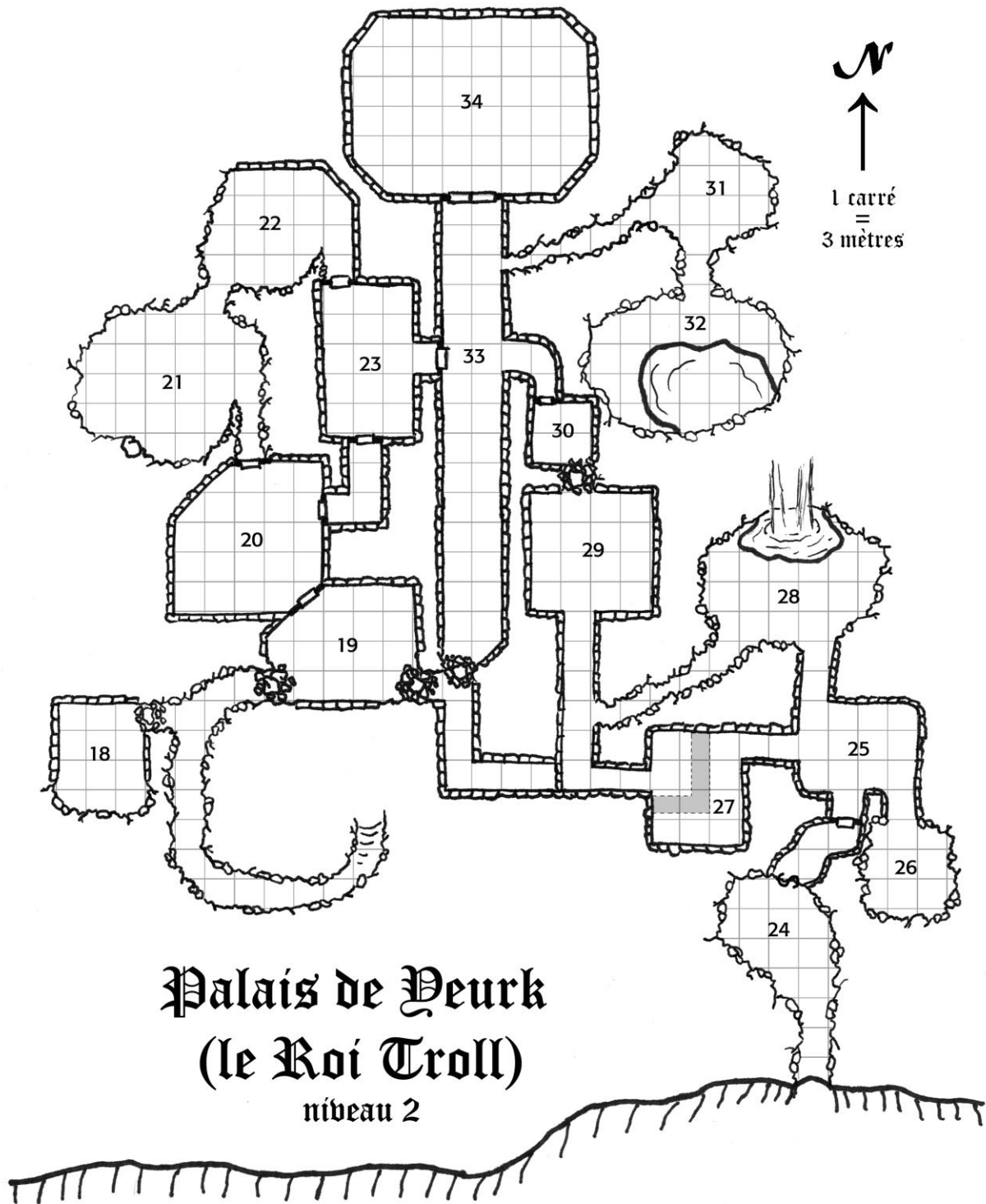
# Palais de Beurk (le Roi Troll)

niveau 1

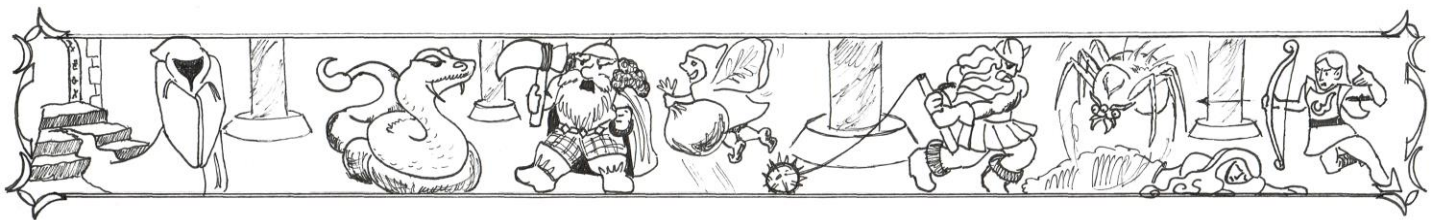


1 carré  
=  
3 mètres









## Pour les Joueurs – Lettre du Roi Yeurk

Moy, Yeurk Roi de Tout, veut  
que tout vous faire ce que je dis  
quand je dis **MAINTENANT!**  
Vous amenez moi ressources de  
village et esclaves pour servir  
moy et moy pas tuer tous vous.

- Yeurk Roi de Tout

# Advanced Dungeons & Dragons®

Compilation d'aventures non-officielles

Pour quatre à six personnages de bas niveaux

## Les Quêtes Fantastiques

Par jello195

Danger, excitation, portes secrètes, monstres et trésors sont au rendez-vous dans ce recueil d'aventures. Que ce soit en combattant les morts-vivants ou en suivant des rumeurs concernant les attaques d'un ours sauvage, un groupe d'aventuriers pourra rapidement vivre des aventures palpitantes avec Les Quêtes Fantastiques.

Dans ce recueil le MD pourra trouver un ensemble de petites aventures pouvant être jouées avec peu de préparation. Ces aventures sont conçues pour être jouées par un groupe de personnages de bas niveaux et s'insèrent parfaitement dans une campagne préexistante ou dans une campagne générique.