

# **CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES SUR LES TRACES DE L'AFFAMÉ...**



## **Scénario pour AD&D**

(Advanced Dungeons & Dragons - TSR Inc)

**pour des personnages initialement de niveaux 1 à 3.**

*Les lieux et dieux sont issus du World of Greyhawk (TSR Inc).*

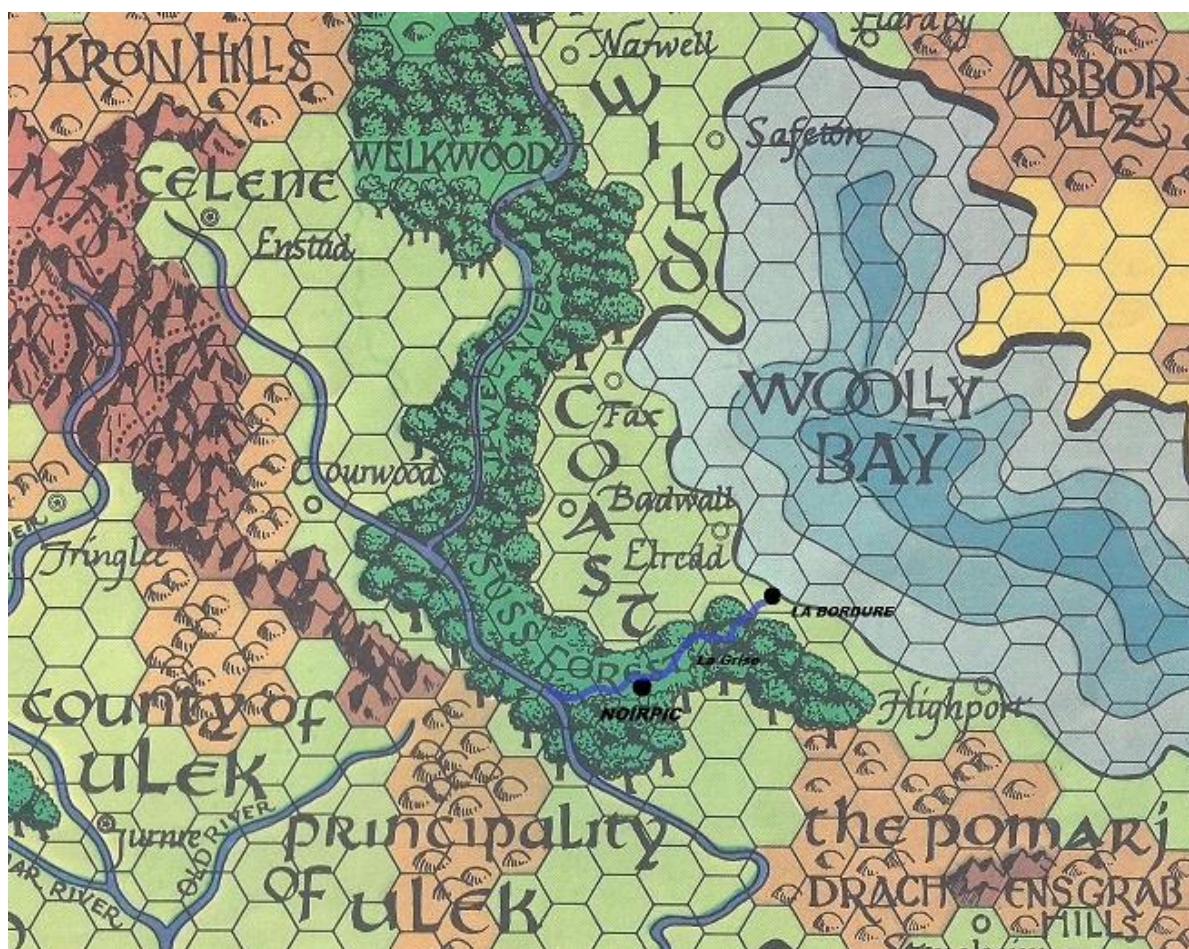
**Bonne lecture et bon jeu !**

**Skuffy**

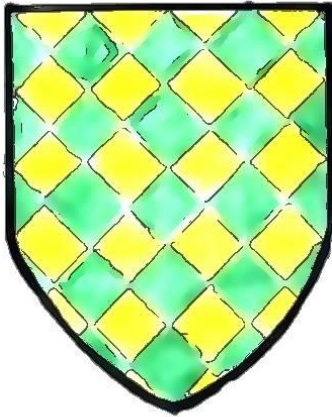
# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

## INTRODUCTION

Les aventuriers sont à **Hautepourpre** (Elredd), une grande ville portuaire du sud de la Côte Sauvage. Ils cherchent à rejoindre le bourg de **Noirpic**, dont on dit qu'il est établi non loin de ruines antiques et de mausolées. Selon les rumeurs, certains y auraient découverts des trésors, et d'autres la mort. Comme ils n'ont guère d'argent, les aventuriers se joindront à la caravane de Jacques Un-Ceil, qui les engagera pour protéger son chariot de marchandises jusqu'à destination en échange du transport et d'une poignée de po ... Ils le rencontreront dans la salle commune de l'auberge miteuse où ils ont trouvé logis : « A la paillasse vivante ».



Carte issue du World of Greyhawk et annotée par l'auteur.



**HAUTEPOURPRE :** le blason de cette ville indépendante de 8400 habitants est un losangé de sinople et d'or. La ville est dirigée par le Podestat Poigne (N), militaire de carrière, élu pour une durée indéterminée par le conseil des notables. Le pouvoir du conseil s'est considérablement amenuisé en raison des menaces persistantes des tribus humanoïdes du Pomarj, au sud. Les citoyens ont sacrifié leurs privilèges pour la sécurité. Poigne est un héros qui s'est distingué dans la lutte contre l'envahisseur. Il n'en reste pas moins un tyran versatile et plus ou moins éclairé... La ville est suffisamment grande pour abriter tout ce qui pourrait être nécessaire aux aventuriers.

Elle est protégée par des remparts qui ont été réparés et sont régulièrement renforcés par des travaux au grand dam de la trésorerie du Conseil. Néanmoins, cela n'empêche pas les plus miséreux de venir s'installer à l'extérieur, au sein de faubourgs puants longeant les murailles. Les temples sont nombreux, il n'y a pas de religion officielle. Les plus grands sont ceux de St Cuthbert (LB), Elhonna (NB), Ralishaz (CN) et Boccop (N). Comme les autres cités de la Côte Sauvage, Hautepourpre est tournée vers la mer et vit essentiellement du commerce maritime. Le bois des forêts alimente les chantiers navals. En dehors de la construction navale, du commerce des armateurs et de la pêche, les productions locales sont variées mais guères significatives.

**LE BOURG DE NOIRPIC** est situé à 30 lieues au sud-ouest de Hautepourpre, dans la forêt des Songes, aussi appelée forêt des Murmures dont la triste renommée ne favorise pas le tourisme. Les vingt premières lieues du trajet sont en plaine, sur des terres habitées et cultivées sous la juridiction de la cité. Puis la piste s'enfonce dans la forêt, un milieu plus sauvage et hostile, jusqu'au bourg. Avec un chariot, il faut compter trois jours de voyage : un peu plus d'une journée pour la plaine, et près de deux jours pour parcourir les dix lieues en forêt, où la progression est plus difficile : la piste n'y est plus que rarement empruntée, et la végétation a tendance à reprendre ses droits. Et si le temps s'en mêle, les pluies peuvent encore ralentir la progression.

**NB :** il est aussi possible de rejoindre Noirpic par voie fluviale en remontant la rivière Grise. Mais le trajet est plus long : il faut d'abord gagner la Bordure, un village situé à 15 lieues au sud-est de Hautepourpre, puis y attendre l'unique barge qui effectue le voyage environ une fois tous les deux mois. La remontée du cours de la Grise nécessite ensuite 6 jours au travers de la forêt.



# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

## I LE VOYAGE

### DESCRIPTION DE LA CARAVANE

La caravane pour rejoindre le bourg de Noirpic est composée de :

- Jacques Un-Œil, le chef : il est l'un des rares à oser encore traverser les bois pour convoier à Noirpic des marchandises. Comme son nom l'indique, l'homme est borgne. Un bandeau de tissu noir dissimule la balafre de son œil crevé, souvenir d'une rixe de jeunesse. Il siège à l'avant du chariot et en tient lui-même les rênes.
- Grud, demi-orque à l'épée bâtarde, chevauche en tête sur un cheval de guerre. Il ne parle que par borborygmes. C'est le fidèle second de Jacques.
- Pique et Puque, deux hommes d'armes à cheval, ferment le convoi : leur intelligence n'égale que leur piètre vantardise.
- Un chariot tiré par une paire de chevaux de trait et contenant l'essentiel des marchandises : des balles d'étoffes, des outils et fournitures, des sacs de céréales, des tonnelets de vin, du courrier, et une mystérieuse cage en plomb de 1x0,5x0,5 m recouverte d'une couverture opaque.

Les aventuriers prendront place soit à l'avant du chariot aux côtés de Jacques Un-Œil, soit à l'arrière.

**Jacques Un-Œil** : Voleur humain niv 3, Dx : 16, Al : N, PV : 12, CA : 5 (cuir clouté), Att : 2 armes (Épée courte et dague +1, soit une pénalité au toucher de -1/-2), Dg : 1-6/1-4+1. Il porte un anneau d'or à l'oreille qui n'est pas masqué par son bandeau (d'une valeur de 50 po). A sa ceinture est suspendue la clef de la cage en plomb et son aumônière qui renferme 10 po, 12 pe et la clef du petit coffret en bois dissimulé dans son sac de voyage.

Sur un parchemin glissé dans un étui sous son pourpoint, Jacques a dressé la liste des destinataires de ses marchandises ainsi que les quantités et montants qu'il compte en tirer : Les étoffes sont destinées au tisserand Fil (300 po), les outils au maître Carrier Pierre (200 po), les fournitures diverses au magasinier Avarix (200 po), les vivres et boissons sont à répartir entre l'intendant de Noirpic Grapillon et l'aubergiste Amertus (pour un total de 150 po), enfin la cage en plomb et son mystérieux contenu à un sorcier excentrique du nom de Yérassimos (et là le montant n'est pas précisé !).

Son sac de voyage qui reste en permanence à ses côtés contient, outre ses effets personnels, ses outils de voleur et un petit coffret en bois fermé à clef contenant sa trésorerie : 10 pp, 50 po, 30 pe, 50 pa, 10 azurites de 10 po, 5 sardoines de 50 po, 1 potion de soins, 1 huile de désenchantement, une plume et un flacon d'encre.

**Grud** : Guerrier demi-orque niv 2, Al : NM, Fo : 17, In : 6, Co : 16, Ch : 5, PV : 20, CA : 5 (casque rond métallique, lorica : long manteau de cuir recouverte d'écailles, bouclier rond), Att : 1 (épée bâtarde +1, dague), Dg : 1-8 +2 ou 2-8 +2 (si Grud est désarçonné, il jettera son bouclier et maniera son épée à deux mains) sinon 1-4 +1. Il porte autour du cou un torque en acier d'une valeur de 10 po, une épaisse cape puante en fourrure d'ours, une bourse contenant des osselets, 10 po et 30 pa, ainsi qu'un jaspe bleu de 50 po.

**Cheval de guerre léger** : CA : 7, Déplacement : 24'', DV2, PV : 12, Att : 2 : Dg : 1-4/1-4, Int : Semi, Al : N, T : G. Selle, couverture. Combat à partir du second round si Grud est toujours en selle.

**Pique et Puque** : HN, Al : N, PV : 7 et 6, CA : 6 (Cuir clouté, casque, petit bouclier rond), Att : lance de cavalier, épée courte – Puque a aussi une arbalète légère. Cheval de selle, équipements divers (couverture, briquet, outres d'eau, vivres pour deux jours ...), bourse avec quelques po et pa. Les sacoches de selle de Pique contiennent aussi une vingtaine de flasques de rata de 0,5 l destinées à

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

*être revendues aux mineurs et aux tailleurs de pierre de Noirpic au prix exorbitant de 1 po l'unité, celles de Puque du tabac à priser et à fumer pour un montant réel de 10 po et pouvant être revendu 30 po (ces denrées sont rares à Noirpic).*

**Chevaux de selle (2) :** CA : 7, Déplacement : 12'', DV3, PV : 16 et 12, Att : 1, Dg : 1-3, Int : Semi, Al : N, T : G.

## L'EMBUSCADE

La première partie du trajet se déroulera sans incident. Au début la piste est entretenue, les hameaux sont nombreux, les voyageurs aussi. Il n'y aura pas de mauvaise rencontre en plaine. Avant d'atteindre les bois, ils feront halte à l'auberge des bûcherons (\*). Le lendemain, la caravane s'engagera sur une piste désertée, un chemin de plus en plus envahi par les herbes. Et bientôt les bois, d'abord clairsemés puis de plus en plus touffus, le bruissement des branches, le jeu des ombres, le silence pesant entrecoupé du cri d'un oiseau ou d'un animal. Les roues du chariot sont solides, et malgré les craintes des aventuriers, il n'y aura pas d'accident. Mais en fin de journée, le convoi sera attaqué.

(\*) : Pendant tout le voyage, Jacques surveillera la cage. Lors de la halte à l'auberge, Grud dormira dans le chariot et des tours de garde seront organisés pour prévenir toute tentative de vol.

Après avoir traversé un ruisseau et peu avant d'atteindre la clairière où la caravane compte faire halte pour la nuit (là où se trouvait autrefois un relais abandonné), des gobelins lui tendront une embuscade.

Les gobelins sont une quarantaine et sont menés par un chef chevauchant un loup géant, reconnaissable à son casque en cuir surmonté d'une tête de loup, et à sa grande masse à pointes, une étoile du matin. La pénombre due aux frondaisons et la tombée de la nuit qui s'amorce leur permettra d'attaquer sans pénalité due à la lumière du jour.

Grâce à l'effet de surprise ou à leur nombre les gobelins tueront les différents membres de la caravane, et peut-être quelques-uns des aventuriers : malgré sa force, Grud, sera submergé par les humanoïdes, et succombera non sans emporter plusieurs adversaires avec lui. Pique et Puque seront vite neutralisés par une pluie de pierres de fronde puis de coups de lance. Jacques luttera à l'avant du chariot qu'il aura immobilisé en exhortant ses hommes à repousser les assaillants : il trouvera la mort à son tour après une lutte acharnée. Pour s'en sortir, les aventuriers n'auront d'autre choix que de délivrer la créature enfermée dans la cage en plomb. Celle-ci lancera des appels à ceux qui resteront dans le chariot pendant le combat : « **Vite, délivrez-moi, avant que la vermine ne nous transforme en hachis !** ». La clef de la cage, en plomb elle-aussi, est attachée à la ceinture de Jacques Un-Œil. Il faudra donc la récupérer sur son cadavre tout en contenant les gobelins à l'assaut du chariot. Une fois la cage ouverte, la mystérieuse créature bondira à l'extérieur avec un rire tonitruant : la scène se figera, aventuriers et gobelins disparaîtront dans une étrange brume mordorée d'origine magique.

**NB1 :** si le combat tourne en faveur de la caravane, ne pas hésiter à augmenter les effectifs des assaillants afin que les aventuriers soient contraints de délivrer la créature.

**NB2 :** la créature ressemble à un lutin « géant » de 80 cm de haut. C'est une créature magique, une sorte de génie, dont il n'est pas utile de décrire ici l'étendue des pouvoirs. Le plomb de sa prison la neutralise. Le mage de Noirpic, Yérassimos, a déboursé une somme considérable pour se la procurer auprès de la guilde des magiciens de Hautepourpre.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

**Gobelins (37)** : CA : 6, Déplacement : 18 m, DV : 1-7 PV, Att : 1, Dg : 1-6 ou selon l'arme, Int : moyenne (faible), Al : LM, T : P, XP : 10+1/PV. Ils sont armés de lances de fantassin (Dg 1-6). Une vingtaine sont aussi armés de fronde (pierre Dg 1-4) qu'ils utiliseront avant de s'élancer au corps à corps. Ils ont 3-18 po chacun.

**Gardes du corps du chef gobelin (2)** : CA : 6, DV : 2, PV : 10, Att : 1, Dg : 2-8 ou épieu de fantassin (2-7), T : M, XP : 50. 2-8 po et 2-12 pe chacun.

**Chef gobelin** : CA : 5, DV : 2, PV : 14, PV : 14, Att : 1, Dg : 2-8 ou étoile du matin +1 (2-8+1), T : M, XP : 100. Le chef porte autour du cou un collier de phalanges humaines comportant deux héliotropes rares (noires à reflets rouges) d'une valeur de 100 po chacune. Il possède aussi 20 po et 40 pe dans un petit sac rempli de colifichets.

**Loup géant** : CA : 6, Déplacement : 54 m, DV : 3+3, PV : 20, Att : 1, Dg : 2-8, Int : Semi, AL : N, T : G, XP : 140.

## LA CLAIRIÈRE ET LE REFUGE DU LYNX

Les aventuriers se réveilleront étendus sur le tapis de mousse d'une clairière isolée dans la forêt. Même ceux qui auraient succombés au cours de l'assaut des gobelins reprendront vie, leurs blessures mystérieusement cicatrisées. Ne subsistera qu'un vague mal de tête et l'impression d'avoir sombré indéfiniment dans une nasse embrumée. Ils auront toujours leurs propres effets, mais de la caravane, de son escorte ou des gobelins il n'y aura plus aucune trace.

La clairière est dominée par le tronc gigantesque d'un énorme chêne s'élevant sur une trentaine de mètres. Un peu plus loin, on peut percevoir le bruit d'un ruisseau et d'une chute d'eau. Une inspection de la base de l'arbre permettra de détecter une porte taillée dans le bois, qu'il sera aisé d'ouvrir. Derrière se trouve le refuge abandonné du Lynx, un fameux brigand disparu il y a une vingtaine d'années, célèbre pour ses actions d'éclats menées aussi bien contre les intrusions humanoïdes que les tentatives humaines d'exploiter les richesses de la forêt des Songes. Parmi ses compagnons figuraient plusieurs druides, et les animaux sauvages n'hésitaient pas à l'accompagner. Cependant les aventuriers n'auront vraisemblablement jamais entendu parler de ce personnage.

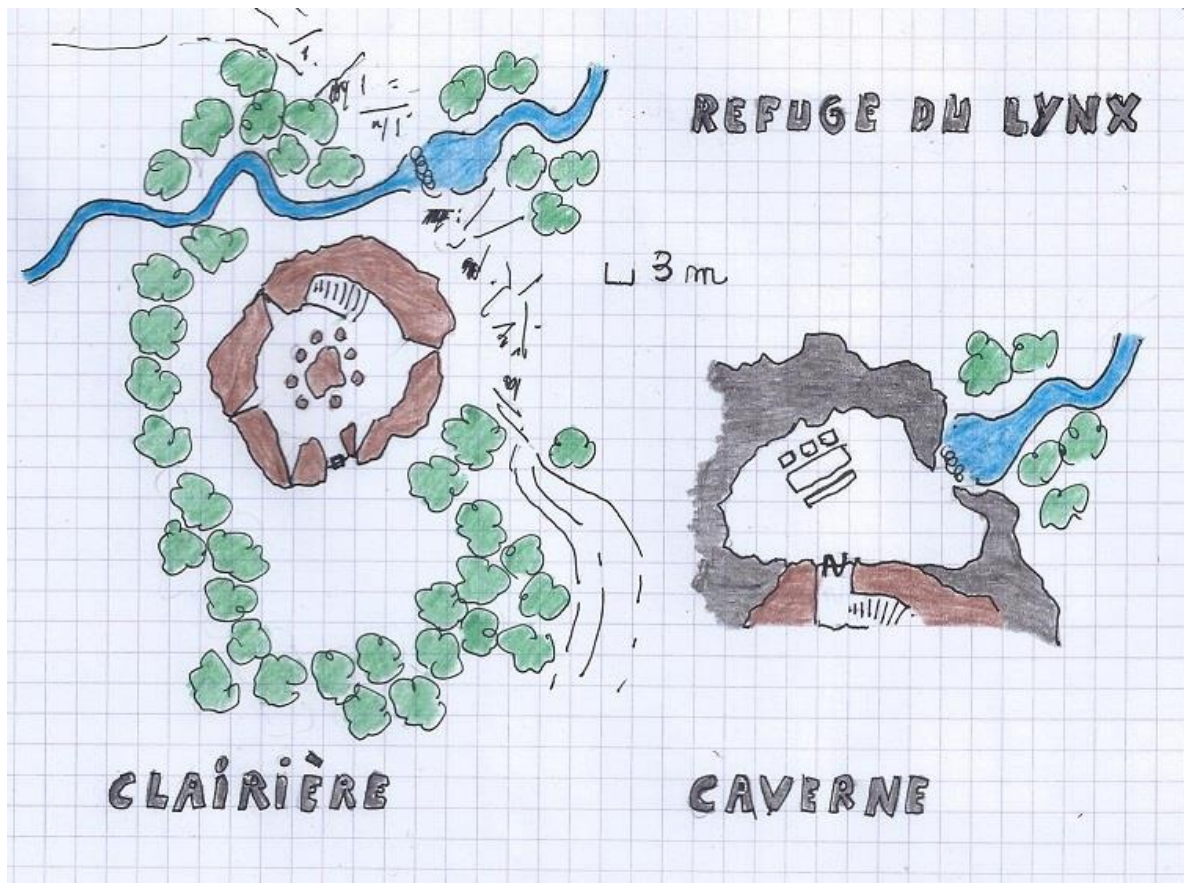
## NIVEAU SUPÉRIEUR

La porte s'ouvre sur la cavité creuse de l'arbre : une salle circulaire au plafond perdu dans les hauteurs et où tout est bois. Une chiche lumière provient des trous d'œil et meurtrières aménagées naturellement dans l'épaisseur du bois (le bois n'a pas été taillé, c'est sa forme qui est modelée). Elle reste insuffisante pour y voir correctement. La poussière et les toiles d'araignées sont omniprésentes. Apparemment personne n'est entré ici depuis de nombreuses années, à l'exception de serpents venimeux qui en ont fait leur refuge et dont on peut retrouver les traces de peaux mortes ainsi que les excréments et ossements de petits animaux (les serpents tenteront d'attaquer par surprise les intrus).

**Serpents venimeux (2-4)** : CA : 6, Déplacement : 15'', DV : 2+1, Att : 1, Dg : 1 + poison (cf. p. 111 MMII), Int : animal, T : P (1,5 m de long), XP : 255 + 3/PV.

Il n'y a pas de mobilier en tant que tel : il est partie intégrante de l'arbre. Ainsi des étagères, des râteliers et des couchettes aménagées dans les parois, une table vaguement circulaire et des tabourets émergeant du sol au centre. Les râteliers contiennent des bâtons de combat, des massues, des lances de fantassin aux pointes rouillées. La plupart sont inutilisables, à l'exception d'un bâton +1. Les couchettes ne contiennent plus que des restes de pailles.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES



Les étagères sont couvertes d'objets sans valeur. Sur la table, de la vaisselle en bois. Dans une niche située à 4 mètres de hauteur est posée une petite statuette représentant un lynx assis sur ses pattes arrières et dont les yeux brillants à l'iris jaune semblent observer la pièce. La niche est accessible par des renflements du tronc, mais il vaut mieux être agile pour emprunter ces marches étroites (jet d'escalade ou pour les non voleurs jet sous dextérité avec un malus de 2). La statuette en bois de 10 cm de haut est une figurine enchantée (cf. p. 141 GM) : transformation en lynx géant, utilisation 1/jour pour une durée de 6 heures, mot de commande gravée sur le dessous de la statuette : « Lynx » en elfe des bois, XP : 500. On considère la créature comme un lion des montagnes (p. 70 MMI) : CA : 6, Déplacement : 45 m, DV : 3+1, PV : 20, Att : 3, Dg : 1-3/1-3/1-6, Att spéciales : Pattes arrières pour 1-4/1-4, Déf spéciale : surpris que sur un 1, Al : N ; T : M.

Au fond, un escalier naturel s'enfonce dans les profondeurs. Il aboutit à un cul de sac. Une porte dissimulée dans le mur permet d'accéder à la caverne du niveau inférieur.

## CAVERNE

Il n'y a pas de lumière. Le bruit de la cascade qui dissimule l'entrée de la caverne au nord-est est nettement distinctif. Tout est capharnaüm ici. Il semble y avoir lieu un sanglant combat (\*). Des squelettes d'humanoïdes et d'animaux sont éparpillés sur le sol irrégulier (principalement des hommes, elfes, des grands chats (des lynx géants ?) et des chiens). Le mobilier est brisé. Mais une longue table en bois, massive et rectangulaire est intacte. Et derrière, trois sièges en bois à haut dossier contre le mur du fond supportent encore leurs occupants : trois squelettes, dont celui du centre est affalé sur la table, le crâne traversé d'une dague dont la pointe est plantée dans le bois. Il s'agit du squelette du Lynx, encadré par celui de ses deux plus proches compagnons. Curieusement, ces trois squelettes sont les seuls de la caverne dont on n'a pas ôté tous les effets, comme si leurs agresseurs avaient voulu qu'on puisse ainsi les reconnaître par la suite : ils portent encore des

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

lambeaux de vêtements, armure, armes ou objets (voir ci-dessous). Vouloir s'en approprier un, y compris retirer la dague enfoncée dans le crâne du Lynx, animera les trois squelettes qui attaqueront les aventuriers :

**Squelettes (3)** : CA : 6 (le Lynx)/4 (pour l'elfe revêtu d'une cotte elfique)/7 (1/2 elfe), Déplacement : 36 m, DV : 3 (le Lynx)/2/2, PV : 20/10/12, Att : 1, Dg : 1-6 ou selon l'arme, Déf spéciales : cf. p.101 MMI, Int : faible, AI : N, T : M, XP : 150/60/70. Sont à considérer comme une goule (le Lynx) ou des zombies pour le vade-retro.

Le squelette humain du Lynx porte un anneau de protection +1 et est armé d'un arc +1 (avec un carquois dans le dos garni de flèches) qu'il utilisera s'il n'est pas au corps à corps. Il a autour du cou une amulette représentant un lynx en grenat rouge (500 po) retenu par une chaîne en argent d'une valeur de 200 po. Il a de surcroît le pouvoir d'animer en 1 segment le squelette de 1 à 4 de ses animaux familiers dont les ossements sont éparpillés dans la caverne (l'action comptera néanmoins pour 1 round) : CA : 8, Déplacement : 6'', DV : 1-1, Att : 1, Dg : 1-4, Déf. Spéciales : Cf. p.109 MMII, Int : Non, AI : N, T : S à M, XP : 14 +1/pv.

Le squelette de l'elfe femelle (la compagne du Lynx et situé à sa droite) porte une cotte de mailles elfique +1.

Le squelette du 1/2 elfe mâle assis à la gauche du Lynx manie une épée longue +1 porte-bonheur (avec 3 souhaits majeurs).

(\*) : trahi par l'un de ses suivants, le Lynx et ses sbires ont été massacrés par surprise dans leur repaire. D'où la subite disparition du brigand il y a une vingtaine d'années. Les auteurs du forfait ne s'en sont pas vantés... Inutile de préciser que la caverne a fait l'objet d'une fouille minutieuse de la part des assaillants. Le trésor du Lynx a donc disparu. En dehors des possessions des trois squelettes, les aventuriers ne trouveront rien d'intéressant.

## RETOUR VERS LA PISTE

En suivant le cours d'eau dont la cascade dissimule l'entrée de la caverne du niveau inférieur du refuge, les aventuriers pourront rejoindre la piste qui mène à Noirpic au bout de deux heures de marche (c'est le même cours d'eau que celui que la caravane a franchi avant d'être attaquée). Une fois sur la piste ils ne devraient pas avoir de mal à identifier les traces de leur premier passage : empreintes de sabots et des roues du chariot. En les suivant, ils ne tarderont pas à retrouver le lieu de l'embuscade : le chariot est encore là, au contenu a priori intact et à la cage en plomb ouverte. Les cadavres aussi : hommes, humanoïdes et chevaux morts au combat, déjà picorés par les corbeaux. Plusieurs gobelins font déjà le festin d'une meute de loups gris. Les deux chevaux de trait, miraculeusement épargnés, sont nerveux en raison de la présence des loups. Ces derniers s'éclipseront vite sous les frondaisons à l'approche des aventuriers.

Au même moment, les gobelins rescapés feront leur apparition à l'opposé des aventuriers, visiblement fatigués et passablement désorientés par la sorcellerie qui les a faits disparaître en plein assaut. Le combat devrait vite tourner à l'avantage des aventuriers. Une fois leur chef éliminé, les gobelins encore valides prendront la poudre d'escampette.

A ce stade du scénario, les aventuriers se retrouvent propriétaires de facto de la caravane et de son contenu. Soit ils poursuivront leur route vers Noirpic (qui est logiquement leur destination initiale), soit ils s'orienteront vers un autre but. Mais dans le second cas un certain mage du nom de Yérassimos mettra tout en œuvre pour retrouver la trace du chariot afin de récupérer sa créature...

## CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

Un peu plus loin, la piste débouche sur une clairière envahie par de jeunes arbres. Y subsistent les ruines du relais. Ce ne sont plus que tas de moellons et poutres calcinées dont l'hôte permanent est la végétation. Il reste encore debout l'âtre de la cheminée qui s'appuie sur un pan de mur partiellement effondré. Les cendres et les ossements qu'on y trouve prouvent que l'endroit sert encore aux voyageurs occasionnels. Les aventuriers ne devraient pas faire de mauvaise rencontre au cours de la nuit.

Une journée de chariot plus tard, la piste émerge des bois pour découvrir deux mamelons de terre et de roche : la colline du Noirpic. Celle-ci est bordée par la Grise, un bras navigable du Joyau (Jewel river) qui traverse la forêt des Murmures. Un pont de bois permet de franchir la rivière.



## II NOIRPIC



Noirpic doit son nom au promontoire de roches basaltiques qui domine les environs et sur lequel est érigé le donjon du même nom : une haute tour carrée et crénelée, accessible par un pont levis protégé par une barbacane elle-même constituée de deux tours circulaires en poivrière. Au niveau du deuxième mamelon, dont le sommet est un peu moins haut que celui du donjon, les flancs ouest et nord de la colline sont déchiquetés par une vaste carrière de pierres dont l'activité à ce jour n'est plus que l'ombre de son apogée antique. Le bourg lui-même s'étale en contrebas, au bord de la rivière Grise, là où autrefois une petite ville prospère et un port sulois furent établis. Ainsi les masures sont bâties aux milieux des ruines, et sont constituées d'un assemblage hétéroclite de gros blocs de pierre basaltiques, de morceaux de colonnades ou de frontons, et de poutres de bois plus récentes.

Malgré l'ampleur des vestiges, le site actuellement occupé ne respire pas la richesse. Il s'y dégage plutôt une impression de misère et de crasse.

Noirpic est sous l'autorité de Hautepourpre (Elredd), dont le blason (losangé de sinople et d'or) flotte au sommet du donjon. La commune est représentée par le capitaine Bellicci, son intendant Grappillon, et la vingtaine de soldats qui font office de garnison et qui logent tous au donjon.

La population du bourg est constituée d'un côté par des travailleurs pauvres au passé souvent obscur (tailleurs de pierre et mineurs, bucherons, pêcheurs chasseurs...), et de l'autre par un ramassis d'aventuriers et de gredins attirés par les ruines de la cité antique suloise : chercheurs d'or, de trésors, pilleurs de tombes et autres soi-disant archéologues. Seuls quelques individus tirent leur épingle du jeu, en exploitant les maigres ressources des précédents : le magasinier Avarix, l'aubergiste Amertus, le maître Carrier Pierre et le batelier Grain, le tisserand Fil, et le Chercheur.

## DESCRIPTION DU BOURG

### A : Donjon

Le donjon est bâti sur l'éperon rocheux qui coiffe le mamelon le plus élevé du Noirpic. Son accès est protégé par une barbacane constituée de deux tours circulaires en poivrières encadrant une grosse porte en bois renforcé avec herse. On laisse ses montures au RdC de la barbacane (une écurie y est aménagée). Il faut gagner le premier étage de la barbacane (à pied via un escalier en colimaçon) pour atteindre le pont-levis qui permet de pénétrer dans le donjon carré. Les murs de pierre sont épais, l'intérieur est austère. Le niveau inférieur contient les provisions et cuisines, les niveaux supérieurs sont occupés par la salle à manger, les quartiers des soldats (garnison de 20 soldats et un sergent), du capitaine Bellicci et de l'intendant Grappillon.

**Capitaine Bellicci** : Guerrier humain niv. 7, Fo : 18,60 (+2/+3), Co : 16, CA : -1 (plates +1 et heaume, bouclier +2), PV : 65, Att : hache d'armes +2, AI : N(B).

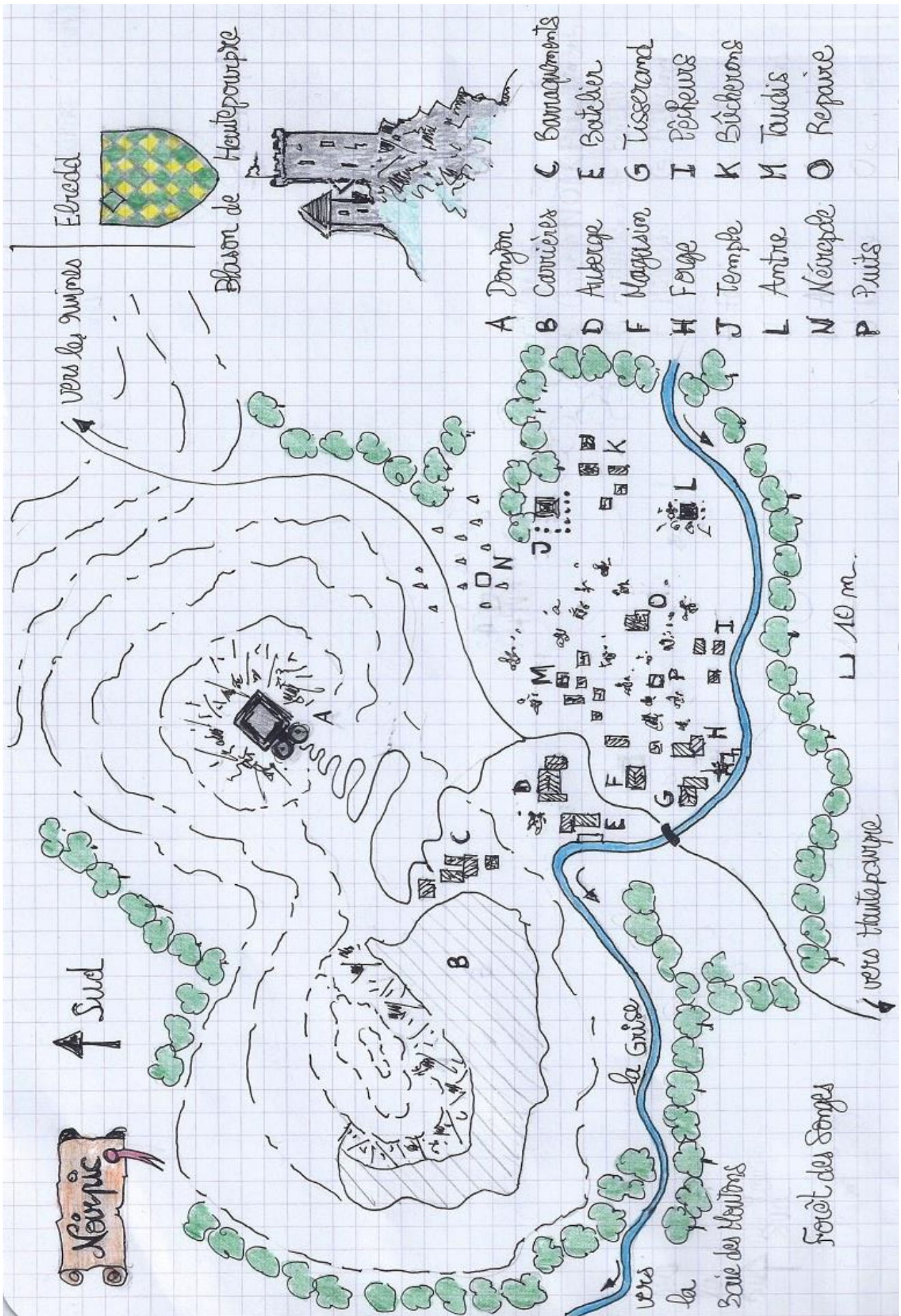
**Grappillon** : HN, CA : 10, PV : 4, AI : LN. Porte un pourpoint à crevés aux couleurs de Hautepourpre et un chapeau de feutre.

**Sergent** : Guerrier humain niv. 3 : Fo : 17, Co : 15, PV : 25, CA : 4 (cotte de mailles, bouclier, casque), Att : épée large, arbalète lourde, AI : LN.

**Soldats (20)** : HN, CA : 7 ou 6 (broigne, casque et bouclier pour ceux qui ne manient pas d'arme à deux mains), PV : 2-7, Att : Hallebarde, épée longue ou fléau, arc court, AI : Divers.

**Cuisinier (1) et commis (1)** : HN, CA : 10, PV : 1-6, AI : Divers.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES



# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

## B-C : Carrières et baraquements

Cette vaste carrière qui ronge la colline existe depuis l'antiquité. Mais seule une zone restreinte et la plus proche des baraquements est exploitée, la plus grande partie du site étant à l'abandon. Il existe aussi des galeries creusées dans la roche mais elles ne sont plus utilisées depuis de nombreuses années. On dit que des créatures s'y seraient installées, et régulièrement la disparition d'imprudents est signalée. Cependant, il pourrait tout aussi bien s'agir de règlement de comptes.

Une trentaine d'ouvriers sous la direction du maître Pierre creuse et taille le basalte. Ce sont pour la plupart d'anciens bagnards ou galériens qui travaillent dur pour un maigre pécule. Les blocs de pierre sont acheminés au bourg, puis transportés par barge sur la Grise jusqu'à la Côte. Lorsqu'il y a suffisamment de pierres pour un transport (une fois tous les deux mois environ), la moitié des ouvriers est affectée au convoi, et la carrière tourne alors au ralenti pendant plusieurs jours.

**Maître Pierre** : HN, Fo : 17, Co : 15, CA : 8 (cuir), PV : 8, Att : canne d'escrime, AI : N.

**Second Pioche (Compagnon)** : ½ Orque, Fo : 16, Co : 16, CA : 8 (hoqueton), PV : 9, Att : bardiche, AI : LN.

**Ouvriers (30)** : HN ou ½ Orque, CA : 10, PV : 2-7, AI : Divers.

## D : Auberge

Le Sombre Refuge est le plus gros bâtiment de la place et du bourg, avec écuries en bois, étable et réserves attenantes. L'intérieur ne respire pas la propreté. Et l'aubergiste est un homme grand, maigre et voûté au visage peu amène. La grande salle est remplie de grandes tables sales sur lesquelles viennent se saouler les travailleurs du bourg. La bière locale (amère à souhait), le ragout de tous les jours (qu'a-t-on rajouté dedans aujourd'hui ?) et le dortoir sont à des prix acceptables, mais la qualité est exécrable. Toute demande sortant de cet ordinaire coûtera le double du prix normal, si toutefois elle peut être satisfaite. Il y a quelques chambres à l'étage en plus du dortoir, mais comme elles sont généralement réservées à l'usage des serveuses et prostituées entretenues par Amertus, celui-ci les louera au triple de leur prix (et il ne vaut mieux pas y laisser traîner ses objets de valeurs).

**Aubergiste Amertus** : Voleur humain niveau 5, Dx : 16, CA : 5 (cuir+1), PV : 22, Att : massue +1, fléchettes +1 (9), AI : CN.

**Ebène (homme de main)** : Assassin (à la retraite) humain niveau 4, Fo : 16, Dx : 17, Co : 15, CA : 4 (cuir et bouclier rond, casque), PV : 20, Att : épée Khopesh +1, fiole de poison insinuatif, AI : NM.

**Blanche (la mère maquerelle et compagne d'Amertus)** : Voleuse humaine niveau 2, Dx : 15, PV : 8, Att : dague +1, AI : CN.

**Personnel (6)** : garçon d'écurie, cuistot, serveuses...

## E : Maison du batelier/Port

Cette maison en « L » est composée de deux parties : un entrepôt pour le stockage des marchandises, et la demeure du batelier et de son équipage. On ne trouvera pas grand-chose dans l'entrepôt. La demeure est simple, avec couchages en hamac. Côté rivière un unique ponton reste praticable, avec une longue barge amarrée réservée au transport des blocs de pierre de la carrière. La Grise s'enfonce vers l'est au travers de la forêt pour émerger en plaine et se jeter dans la Baie des Moutons entre Elredd et Grandport. Soient 30 lieues à parcourir dans la forêt pour rejoindre le plus proche village, la Bordure, située à 15 lieues au sud-est de Hautepourpre sur la route de Grandport. En considérant une vitesse de 10 lieues par jour en descendant le courant, il faut 3 journées pour atteindre la Bordure. Le retour est plus difficile : remonter le courant ne permet de parcourir que 5 lieues par jour, et il faut donc 6 journées à la barge pour revenir en s'aidant de la voile et de rames. Le trajet n'étant pas sans risque, le batelier Grain et son équipage sont renforcés par Pioche ou

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Maître Pierre et une quinzaine d'ouvriers de la carrière, armés pour l'occasion. L'escale à la Bordure est aussi l'opportunité de commercer et de rapporter du ravitaillement au Noirpic. Le trajet terrestre depuis Hautepourpre n'étant plus guère pratiqué, jugé trop dangereux, c'est par la Grise et la barge du Grain qu'arrivent les voyageurs isolés, chercheurs de trésors et autres individus attirés par les ruines suloises.

*Batelier Grain : Guerrier humain niv. 5, Fo : 17, Co : 16, PV : 45, AI : NB.*

*Second Grognon : Guerrier/Voleur nain niv. 2/3, Fo : 16, Dx : 16, Co : 15, PV : 17, AI : N.*

*Marins (4) : HN, PV : 1-6, AI : Divers.*

## F : Magasin

Tout est deux fois plus chers qu'en ville, et pour les articles les moins courants, il y a 50% de chance qu'il y ait rupture de stock... Les étagères ne sont que partiellement remplies. Le magasinier, Avarix, est affreusement scrupuleux et méfiant. Il craint les cambriolages et cache méticuleusement ses biens. Néanmoins, ce n'est pas l'honnêteté qui l'anime, et s'il peut gruger ses clients, il ne se gênera pas. Avarix fait ses profits essentiellement aux dépens des chercheurs de trésors qui viennent lui acheter du matériel. Il rachète aussi des fournitures, si on lui en propose, mais bien souvent à bas prix.

*Magasinier Avarix : HN, CA : 10, PV : 4, AI : LM.*

*Commis (1) : HN.*

## G : Tisserand/tanneur

La maison du tisserand ainsi que la forge se dressent près d'un ancien lavoir, toujours utilisé par les habitants. L'odeur nauséabonde dégagée par les peaux séchées identifiera de suite l'activité exercée par l'occupant de cette maison aux fenêtres et porte basses. Fil est un gnome au regard intelligent qui ne s'en laisse pas compter. Initialement tisserand, il sait s'adapter. En s'installant au Noirpic, chose surprenante pour un gnome, il exerce avec sa fratrie plusieurs métiers. Ainsi il tanne les peaux des bêtes sauvages rapportées par les chasseurs, il tisse la laine (il a quelques moutons), mais doit s'approvisionner à la ville pour se procurer d'autres textiles. Il confectionne aussi vêtements, couvertures et autres à la demande. Ce n'est pas de la haute couture mais c'est pratique et résistant. Par ailleurs, et de manière plus officieuse, Fil est un expert en joaillerie. Il n'est pas rare que des aventuriers particulièrement chanceux viennent lui soumettre leurs trouvailles pour expertise. Il leur rachète gemmes et bijoux en conservant une marge confortable. Une fois par an, ses cousins de Hautepourpre viennent lui rendre visite pour récupérer son surplus d'étoffes invendues et ses bénéfices. Fil suscite l'animosité du Chercheur qui voit en lui un rival.

*Tisserand Fil : Gnome Voleur/Illusionniste niveaux 5/4, In : 17, Dx : 17, PV : 18, AI : CB.*

*Fratrie (10) : 3 frères, 3 femmes et 4 enfants gnomes.*

## H : Forge

La forge est installée près du lavoir et de la Grise. Le forgeron Martelin répare les outils des travailleurs, les armes et armures de la garnison... Il ferre les montures des voyageurs, mais ces derniers sont plutôt rares à venir à cheval. Comme il manque souvent de minerai, il est intéressé par le rachat de tout objet métallique, même rouillé. Il confectionne des armes à la demande, mais pas les armures. Ses réserves sont maigres. Martelin travaille seul.

*Forgeron Martelin : HN, Fo : 17, Co : 16, PV : 8, AI : NB.*

## I : Cabanes des pêcheurs

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

Ici vivent une poignée de familles de pêcheurs tirant leur subsistance de la rivière, de leur jardin, de quelques animaux domestiques et de la cueillette. Autant dire que ce n'est pas la grande vie ! Ce sont tous des fidèles d'Elhonna.

## J : Temple

Ce modeste temple d'Elhonna (Al : NB, déesse des forêts, des prairies, des animaux, des fleurs et de la fertilité, symbole : corne de licorne) a été installé dans les ruines d'un petit sanctuaire d'une divinité suloise. Ce qui explique la présence de la colonnade antique qui l'encadre. Il est situé à l'est du bourg au milieu de grands arbres, en retrait des autres habitations à l'exception des cabanes des bucherons et des chasseurs. Il est entretenu par la prêtresse Brindille. Celle-ci anime la foi et l'espoir de ses fidèles, pauvres habitants qui vivent de la forêt et qui n'ont pas succombé à la fièvre des ruines. Mais surtout, Brindille est une sentinelle. Grande prêtresse, elle a en réalité été envoyé au Noirpic pour surveiller les ruines suloises et ce que l'on pourrait bien y découvrir, car on y suspecte des présences maléfiques. Brindille est vêtue d'une simple robe de prêtresse vert-pale, arbore symbole béni en corne de licorne, flûte et pipeau à la ceinture. Mais elle ne porte pas ses attributs de grande prêtresse afin de ne pas éveiller les soupçons. Son compagnon est le traqueur Flèche.

*Prêtresse Brindille : Clerc humaine niveau 9, Sg : 18, CA : 10 (1 en armure), PV : 50, Att : voir ci-dessous, Al : NB, Sorts : 6 niv.1 - 6 niv.2 - 4 niv.3 - 3 niv.4 - 1 niv.5 - Pouvoirs divins : amitié animale (1/jour), pistage (comme un ranger du même niveau).*

*Son équipement, dissimulé dans une alcôve secrète du temple, est constitué de : armure de plates +2, baguette de châtiment, masse d'armes +2, chapelet de prières.*

## K : Cabanes des bûcherons et des chasseurs

Une dizaine de familles de bûcherons et de chasseurs a construit ces masures près des bois. Ce sont des fidèles d'Elhonna. Dans une cabane un peu à l'écart vit le traqueur Flèche, un elfe des bois de Célène. Lui aussi est là pour surveiller la forêt et les ruines.

*Traqueur Flèche : Ranger elfe des bois niveau 5, Fo : 16, In : 14, Sg : 15, Dx : 17, CA : 1 (cotte de mailles elfique +1), PV : 35, Att : Arc long +1 (soit +4 au toucher) ou épée longue +1 (+2), Dg : 1-6+1/1-6+1 ou 1-8+2, Att. Spéciale : surprend sur 1-4, +5 aux dégâts contre les créatures humanoïdes, Déf. spéciales : surpris sur 1, 90% de résistance aux charmes et sommeil, Al : CB.*

## L : Antre de Yérassimos

Le mage appartient à la guilde magicienne de Hautepourpre. Il vit en solitaire dans le sous-sol de cette maison antique en ruine. Il est considéré comme fou par la plupart des habitants, et il est craint par tout le monde, sans exception, depuis qu'il a réduit en tas de cendre une bande de pillers qui voulaient s'emparer de ses biens. Yérassimos est certes excentrique, mais il n'est pas fou. Il étudie les ruines suloises depuis de nombreuses années (pas seulement celles du Noirpic). Il suspecte, avec raison, que le site antique du Noirpic pourrait dissimuler bien plus qu'il n'y paraît.

Le RdC n'est pas couvert et ne comporte que des blocs de pierre éparpillés autour de restes de murs. Au centre subsiste un dallage gris au milieu duquel est aménagée une trappe (protégée par un verrou magique). En-dessous, des escaliers en pierre descendent au sous-sol : une cave de 6x9 m contenant tout le bric-à-brac du mage : lit, bureau, établi, étagères, penderie et vêtements... Une quantité impressionnante d'objets en tout genre est dispersée dans la cave (y compris des bustes antiques récupérés dans les ruines), si bien qu'il est difficile de s'y tenir sans en bousculer par mégarde (ce qui a le don d'exaspérer Yérassimos). Les objets précieux du magicien sont protégés par des sorts : verrou magique, runes explosives (détruit l'objet) ou piège à feu (ne détruit pas l'objet)...

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

*Yérassimos : Mage humain niveau 9, In : 18, CA : 1 (bracelets de défense CA 3, bâton de puissance), PV : 28, Att : bâton de puissance (+2), Dg : 3-8, Al : N. Porte une robe des yeux et un anneau de télékinésie (force de 1000 po). Sorts : 4 niv1, 3 niv2, 3niv3, 2 niv4, 1 niv5. Ses grimoires sont dissimulés dans un sac de contenance à l'apparence d'une simple aumônière suspendue à sa ceinture.*

## **M : Le Taudis**

Dans ces masures vit entassée une cinquantaine de chercheurs et pillers de ruines. Bon nombre n'a plus les moyens de loger dans le dortoir de l'auberge. Et la plupart sont sous la coupe du Chercheur. Inutile de préciser que les abris sont vétustes et nauséabonds. Dans la masse de ces gaillards sans le sous, au passé souvent obscur ou qui ont été bannis de leur contrée, on pourra trouver quelques aventuriers qui pourraient renforcer les effectifs du groupe des personnages joueurs (avec le risque non négligeable qu'ils travaillent aussi pour le Chercheur). Aventuriers ou non, ils seront plusieurs à proposer leurs bras à ceux qui possèdent un peu d'or.

Les chercheurs ont l'habitude de partir par petits groupes pour le plateau des ruines au lever du soleil, et rentrent avant la tombée de la nuit.

## **N : Nécropole suloise**

De part et d'autre de la piste qui s'éloigne de Noipic vers le plateau s'élèvent de nombreuses pierres gravées, stèles funéraires et cénotaphes. Un peu plus loin, vers les bois, un espace plus restreint fait office de cimetière actuel. Là pas de stèle, mais de simples planches de bois gravées du nom des défunts.

C'est au centre de la nécropole antique que le Pendu (voir **O**) tient cérémonie : Installé au niveau des ruines d'un monument funéraire qu'il bâche à l'aide d'une toile, il s'en sert d'autel et y accueille ses fidèles, qui viennent lui déposer offrandes dans l'espoir d'obtenir les faveurs de Ralishaz l'inattendu (chance/malchance, hasard, infortune, malheur, folie, patron des joueurs...). Bien entendu, le Pendu les encourage à donner toujours plus, à redoubler d'efforts, et à ne pas abandonner... Les cérémonies ont lieu la nuit, lorsque la lune est visible, à peu près une fois tous les quinze jours. Les fidèles sont exclusivement des habitants du taudis. Le Pendu vient lui-même les prévenir le jour venu, afin de prêcher la bonne parole et s'assurer de leur participation.

## **O : Repaire du Chercheur**

C'est ici que vit le caïd du bourg avec ses fidèles. De nombreux morceaux de statues antiques ont été éparpillés dans les herbes, tout autour de l'édifice. Celui-ci comporte un étage, surmonté d'une terrasse (utile pour faire le guet), ainsi qu'un sous-sol plus vaste où sont installés les appartements obscurs du Chercheur. On ne voit que rarement ce dernier, et pour cause, c'est un elfe noir. Il ne sort jamais à la lumière du jour, sauf exception. Par contre on a tendance à croiser beaucoup trop souvent ses lieutenants et hommes de main. Le Chercheur et sa bande exercent un véritable racket organisé autour des fouilles de la cité antique. En échange d'une soi-disant protection et du « droit à creuser » dans les ruines, les chercheurs doivent systématiquement remettre aux hommes du caïd le tiers voire la moitié de leurs trouvailles, selon le bon vouloir de ces derniers. Ceux qui ne veulent pas payer sont intimidés, rossés, isolés des autres... Ils ne survivent pas très longtemps. Le capitaine Bellicci ferme les yeux sur ce trafic : il n'a pas assez d'hommes pour s'occuper des chercheurs de trésors et assurer la protection du Vieux Plateau. Défendre Noipic et les intérêts de Hautepourpre sont sa priorité. Alors tant qu'il peut encore prélever sa taxe, il laisse agir la bande du caïd.

Bien qu'il se méfie du mage Yérassimos, le Chercheur aimerait en savoir plus sur ses investigations. Seulement ceux qui se sont approchés d'un peu trop près du mage ne sont pas revenus. Le caïd ronge son frein. L'arrivée des aventuriers va certainement lui permettre de repasser à l'action.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

**Le Chercheur :** elfe noir voleur niv. 7, Dx : 18, In : 16, CA : 2 (cuir+2), PV : 30, Att : 2 (épée courte +2/dague de venin +1) ou 2 (arbalètes de poing +1 et carreaux +1 soit +5 au toucher), Dg : 1-6+2/1-4+1 + poison ou 1-3+1/1-3+1, Al : CN(M), Déplacement silencieux : 70%, Dissimulation dans l'ombre : 63%, 90% de résistance aux charmes et sommeil, +2 aux JP magie (soit +3 avec la broche), Combat à 2 armes sans pénalités, Surprend sur 1-4, Surpris sur 1/8, Capacités (1/jour) : lumières dansantes, pyrotechnie, ténèbres sur 5 m, détection magie, perception des alignements, lévitation, Pénalisé à la lumière du jour (-2 Dx et -2 au toucher). Porte un anneau de libre action et une broche de protection (+1 JP magie).

**Le Pendu :** humain bi-classé Guerrier/Clerc niv. 3/4, Fo : 16, Sg : 17, Co : 15, CA : 4 (cotte de mailles+1), PV : 33, Att : 1 (espadon+1), Dg : 1-10+2, Al : CN(M), Sorts : 5 niv.1 - 4 niv.2, Pouvoir divin : Sommeil par le regard (1/jour, avec JP), potion de soins.

Le second du Chercheur doit son nom à la cicatrice qu'il porte autour du cou, souvenir de la corde d'une pendaison qui n'a pas voulu de lui. Suite à cet évènement, il abandonna sa carrière de guerrier pour devenir clerc de Ralishaz. En temps normal il ne porte qu'une simple robe de bure par-dessus sa cotte de mailles, l'espadon dans le dos. Lorsqu'il tient cérémonie, il revêt une robe multicolore, asymétrique, constituée d'une juxtaposition d'étoffes et de matières différentes. Son symbole sacré est un chapelet à trois osselets. Il possède une curieuse statuette en bois d'ébène représentant, selon le côté par laquelle on la tient, différentes apparences de Ralishaz : un vieux mendiant, un bouffon ou un jeune bellâtre (valeur 500 po).

**Tapedure :** Guerrier humain niv. 3, Fo : 18/98 (+2/+5), Co : 16, CA : 3 (harnois et grand bouclier), PV : 28, Att : 1 (hache d'armes+1 soit +3 au toucher), Dg : 1-8+6, Al : CM. Porte un casque à cornes, et un torque en platine (300 po). C'est une brute de 2 m de haut qu'on envoie intimider les nouveaux venus, et qui fait passer les messages forts aux plus récalcitrants.

**Lascars (10) :** HN, CA : 6 ou 7 (cuir clouté, casque, bouclier), PV : 2-7, Att : épée fauchon ou arbalète légère, Dg : 2-7 ou 1-4, Al : NM ou CM.

Si nécessaire, les effectifs peuvent être renforcés avec des habitants du taudis à la solde du caïd.

## **P : Puits :**

Ce puits antique est toujours couvert par une toiture de pierre qui recueille les eaux de pluie et plonge dans une citerne. Il est toujours utilisé. L'eau est potable.

## **Vers les ruines antiques suloises :**

Au sud, derrière la colline de Noirpic s'étend le Vieux Plateau (visible du sommet des mamelons, ou du donjon) : une immense étendue d'herbe et de roches occupée par les ruines d'une cité antique. La pierre est noire ou grise, à l'instar des affleurements rocheux qui émergent ici et là. Le basalte est omniprésent. La plupart des ruines sont enfouies, mais la quantité de pierres, de restes de murs et de colonnes qui s'élèvent encore témoignent de la grandeur passée de ce site. Ainsi les restes d'un Colysée, de thermes, et de temples... Il faut une bonne heure de marche du Noirpic pour monter et atteindre le plateau.

## **L'ARRIVÉE DE LA CARAVANE**

Dès que le chariot émergera des bois, une corne retentira du haut du donjon, et quelques instants plus tard l'intendant accompagné d'une poignée de soldats et d'un âne tirant charrette en sortiront pour rejoindre le bourg. Lorsque les aventuriers atteindront la place centrale, plusieurs dizaines de personnes les attendront, au premier rang desquels tous ceux qui ont passé commande à Jacques Un-Œil. C'est Grappillon qui s'avancera le premier avec son escorte, suivi de près par l'aubergiste

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

Amertus, le magasinier Avarix, le maître carrier Pierre, et le tisserand Fil. Un peu en retrait, le mage Yérassimos attendra silencieusement son tour.

Grappillon commencera par se présenter avec arrogance et leur souhaiter bienvenue d'un air pincé. Puis il leur demandera très vite leur identité et ce qu'il est advenu de Jacques Un-Ceil et de ses acolytes. La mort de ces derniers ne plaira guère à l'auditoire. Jacques était apprécié, et c'était un lien vers la « civilisation ». Grappillon, chagriné, se verra contraint d'exiger que les aventuriers se présentent au donjon pour narrer au capitaine Bellicci le détail de ces événements. Mais plus tard, une fois qu'ils seront installés. D'abord, place au commerce. L'intendant annoncera la couleur, il prélèvera 20% sur toutes les transactions, en nature ou en espèce... Il restera avec ses soldats tout le long des négociations. Les taxes et marchandises prélevées seront chargées dans la charrette, sous l'œil mauvais de la populace. Les destinataires des marchandises commenceront par chercher à gruger les nouveaux venus, mais le parchemin de Jacques détaillant marchandises, quantités et montants devrait vite faire cesser les mesquineries. Les aventuriers seront payés en espèces sonnantes et trébuchantes pour les différents biens contenus dans le chariot. Puis viendra l'incident : En dernier s'avancera le vieux Yérassimos, pas franchement de bonne humeur. Car il aura bien compris que sa marchandise, elle, a disparu. Les autres habitants s'écarteront de lui par crainte d'un mauvais coup. Il exigera des explications détaillées, qui si elles sont sincères, n'aggraveront pas sa colère (à Noirpic, tout le monde redoute le mage excentrique, même Chercheur et sa bande de racailles ; les aventuriers feraient bien de se comporter avec humilité). Il reconnaîtra le pendentif du Lynx, si l'un des aventuriers le porte. Pour finir, il lancera cette tirade : **« Vous avez fait usage et perdu ma créature, vous devez donc soit me la retrouver, soit me dédommager. Seulement vous n'êtes ni capables de la ramener, ni assez riches pour me rembourser. Je vois cependant une issue pour régler cette affaire. Vous allez me rendre les services, si tant est que cela soit possible, que la créature devait m'apporter. Allez rendre vos hommages au capitaine, allez-vous reposer. Puis venez me trouver. Il y a du labeur à fournir, et avec un peu de chance il devrait même vous intéresser. »** Et sur ces mots, et sans attendre de réponse, Yérassimos fera demi-tour et quittera la place pour rejoindre son antre.

## ENTREVUE AU DONJON

La rencontre avec le capitaine Bellicci se fera dans la grande salle du donjon, servant aussi de salle à manger, en présence de l'intendant et de deux plantons : une salle austère et froide, mal éclairée. Après les présentations d'usage, Bellicci demandera aux aventuriers de lui narrer leurs péripéties, bien que Grappillon lui en ait déjà rapporté l'essentiel. Il les remerciera d'avoir acheminé la caravane à destination, d'avoir débarrassé les bois de la troupe de gobelins (le chef au casque à tête de loup n'en était pas à son premier méfait), et si les corps de Jacques et des siens ont été transportés, il ordonnera à ses hommes de les enterrer au cimetière. Puis il voudra connaître le pourquoi de la venue des aventuriers au Noirpic. A la mention des ruines, il ne pourra s'empêcher de soupirer, désabusé. **« Un instant j'ai cru que vous n'étiez pas comme les autres. Mais vous aussi, ce sont les ruines suloises qui vous intéressent, un champ de terre et de caillasse. Noirpic est isolé, perdu dans la forêt. Les humanoïdes et les bêtes sauvages rôdent. Le danger est omniprésent. Mais sa population est encore pire : un ramassis de pauvres diables, d'anciens forçats, d'exilés et de délinquants à la recherche d'un gain inaccessible. Ma garnison me permet tout juste de maintenir un semblant d'ordre. Alors, si le vieux mage vous en laisse le temps, j'ai du travail à confier à des valeureux tels que vous... (\*) »** Il les mettra aussi en garde vis-à-vis du Chercheur et de sa bande de pillers. Le caïd a tendance à racketter tous ceux qui sont attirés par les ruines.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

A l'issue de l'entrevue, Grapillon précisera avec raideur que les ruines étant sur le territoire de Noirpic et donc de la cité libre de Hautepourpre, toute découverte de trésor devra être déclarée et fera l'objet d'une taxe forfaitaire d'un montant égal au cinquième de sa valeur... Mais le sourire entendu du capitaine laissera planer le doute quant à l'application exhaustive de cette mesure, en particulier si les aventuriers se montrent coopératifs.

## (\*) : MISSIONS POSSIBLES :

- **Surveillance** : En base, rapporter tout évènement/information intéressant la sécurité du bourg et de ses environs.

**Récompense** : à déterminer (selon l'intérêt de l'information).

- **Les ogres** : « *A l'est, un ogre a été aperçu à plusieurs reprises à proximité du Bourg. Les chasseurs et bûcherons ne sont pas rassurés.* » En réalité il s'agit d'un trio arrivé récemment et qui maraude non loin de là, dans la forêt. Ainsi la chasse à l'ogre pourrait bien se transformer en chasse à l'homme. Quand l'un des trois rôde, le deuxième n'est jamais bien loin, tandis que le troisième reste généralement à leur campement établi au bord de la rivière Grise, à une heure de marche de Noirpic. Le traqueur Flèche pourrait accompagner et aider les aventuriers.

**Ogres (3)** : CA : 5, Déplacement : 27 m, DV : 4+1, Att : 1, Dg : 1-10 ou selon l'arme +2, Int : faible, AI : CM, T : G (3 m et +), XP : 90+5/PV, 20 à 80 po par individu.

**Trésor** : 2000 pe dans deux grands sacs, et sur le cadavre à moitié dévoré d'un malheureux voleur on trouvera 2 perles noires (2x500 po), une armure de cuir +1 et une épée courte +1.

**Récompense** : 150 po par ogre. De plus, si le groupe des aventuriers tend vers le bien, la prêtresse Brindille leur offrira une flasque d'élixir de santé (4 doses). Et s'il y a de surcroît un fidèle d'Elhonna ou un ranger, celui-ci recevra un parchemin de protection contre les morts-vivants.

- **Le culte secret** : « *La rumeur veut que certains habitants s'adonnent à un culte mystérieux, la nuit. On évoque même des sacrifices. Enquêtez, et rapportez-moi des informations plus précises que des "on dit"* » Il s'agit du culte de Ralishaz dont le prêtre est le Pendu, le second du Chercheur. Pour l'instant, les sacrifices se limitent à de petits animaux, et uniquement à l'initiative des fidèles (qui espèrent ainsi s'attirer la bonne fortune du dieu de la chance...). Enfin vénérer Ralishaz n'est pas interdit par Hautepourpre.  
Récompense : à déterminer.

- **La carrière** : « *Des ouvriers du maître Pierre ont disparu. On ne peut exclure un règlement de compte, mais les carrières sont vastes et en grande partie abandonnées.* » Un groupe de Quaggoths s'est installé dans la partie est de la carrière, dans une partie abritée à flanc de paroi. Ils ne se montrent pas, mais n'hésitent pas à améliorer leur ordinaire en attrapant les imprudents.

**Quaggoths (4-10)** : cf. p.74 FF, CA : 6, Déplacement : 12'', DV : 1+2, Att : 2 (griffes), Dg : 1-4/1-4, Att. Spéciales : entre 0 et -5 PV ils combattent comme des béserkers (+2 toucher/+2 dégâts) puis meurt à -6 PV, Déf. Spéciales : immunisé au poison, In : basse, AI : N, T : G (2,1 m et +), XP : 28 + 2/PV.

**Chef Quaggoth** : CA : 4, DV : 3, PV : 15, Att : 1 (espadon) ou 2 (griffes), Dg : 1-10 ou 1-4/1-4, XP : 95.

**Trésor** (enterré dans une caisse près de leur foyer) : 700 pe, 11 azurites (11x10 po), 10 sardonys (10x50 po) et 5 carreaux +2 enveloppés dans un morceau de tissu.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

**Récompense** : 50 po par Quaggoth, 100 po pour le chef. De plus le maître Carrier offrira une prime de 20 pp à chaque aventurier.

- ...

## PREMIER CONTACT AVEC LA BANDE DU CHERCHEUR

Les hommes du caïd attendront que les aventuriers soient seuls pour leur rendre une petite visite de courtoisie. Cela pourrait aussi bien se dérouler à l'auberge. C'est Tapedure qui jouera les entremetteurs, comme d'habitude, accompagné par quelques lascars. Il en impose Tapedure, grand et tout en muscles, les pognes aussi grosses que des melons. *« Bien le bonjour, les nouveaux venus. Mon maître, le Chercheur, vous souhaite la bienvenue. Alors, on vient faire du tourisme ? »* Et puis : *« Le Chercheur supervise l'ensemble des recherches du plateau. Les ruines, c'est notre chasse gardée. Alors, tout ce que vous pourriez trouver là-bas, ça nous intéresse. Pour le bon déroulement de notre future collaboration, un conseil d'ami : lorsque vous reviendrez des ruines, venez passer nous faire un brin de causette. »* Enfin : *« Rappelez-vous bien, quoi que vous pourriez faire, nous arrivons toujours à mettre la main sur les retardataires ».*

**NB** : Au maître du jeu et aux joueurs de définir la suite de cette relation. Le caïd n'agira pas tant que les aventuriers travailleront pour le mage. Mais si ceux-ci devaient revenir au Noirpic sans ce dernier, alors tout pourrait changer. Coopération ou intimidation et extorsion de fonds... Les brigands pourraient même aller jusqu'à suivre les aventuriers dans les ruines, et attendre patiemment leur retour les bras chargés de butin pour venir directement se servir...

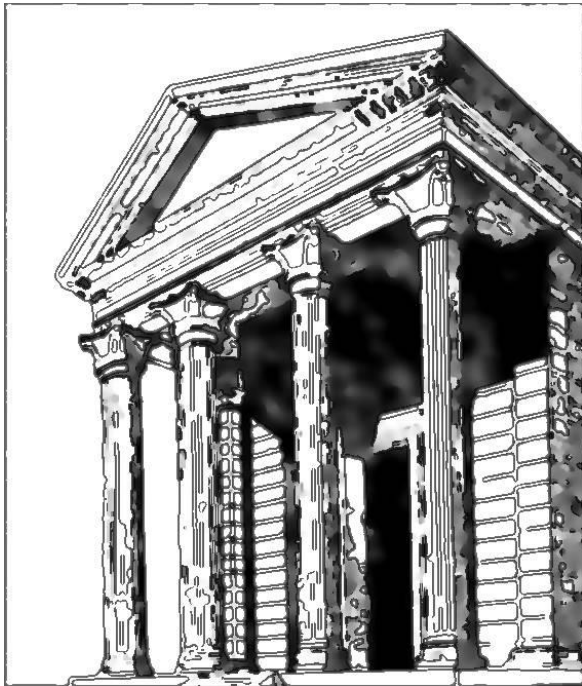
## DÉPART VERS LES RUINES

Les aventuriers devront se renseigner pour trouver l'ancre du mage (L). Néanmoins aucun habitant ne se risquera à les accompagner jusque-là. Il leur faudra frapper à la trappe pour que le mage leur ouvre et les fasse pénétrer dans sa cave où tout le monde se sentira à l'étroit. Yérassimos ira droit au but : il pense avoir découvert, au travers d'un temple des ruines suloises, la piste de souterrains secrets. La créature devait, grâce à ses pouvoirs magiques, l'assister dans son exploration. Ce seront donc les aventuriers qui l'aideront pour tenter de la remplacer. Le mage est bon prince, il ne s'intéresse guère aux antiquités : il leur cédera volontiers les trésors découverts, mais se réservera la primeur sur tout espèce de magie qui pourrait l'intéresser. Ceci étant dit, si les aventuriers sont prêts, il leur proposera de partir sur le champ. Il leur désignera alors un gros coffre en bois contenant tout un tas de matériel à transporter. Lui-même n'emportera qu'un simple baluchon suspendu à l'extrémité de son bâton.

**Contenu du coffre de Yérassimos** : 3 rouleaux de cordes de 15 m, 10 pitons en fer, un grappin, une lanterne à faisceau, un briquet, 10 flasques d'huile, 20 bougies, 8 fioles d'eau bénite, 10 torches, un maillet, une pioche, 2 grands sacs et 4 petits sacs, 3 semaines de rations séchées, 4 gourdes de vin coupé à l'eau... Le tas de matériel à transporter devrait laisser songeur les aventuriers.



## III LE TEMPLE DE MYHRISS



Dressé sur une hauteur à l'ouest du plateau, c'est l'un des rares édifices encore debout de la cité en ruines, et le seul qui soit entièrement couvert. Le temple est rectangulaire, surélevé par une série de marches. Quatre colonnes détachées en façade soutiennent le fronton dont on ne distingue plus les motifs effacés par le passage du temps. Les murs, constitués d'épais blocs de pierre, sont renforcés de pilastres en saillie aux angles extérieurs. Sur les marches, un squelette humain encore revêtu de ses vêtements est étendu.

Yérassimos considère que le temple est dédié à la déesse Myhriss (Amour, Beauté, AI : NB), qui selon ses recherches étaient aussi vénérées à l'époque suloise. Les descriptions sont ici inspirées de celles d'Aphrodite.

Depuis les premières explorations du mage (qui l'ont conduit jusqu'à la citerne – cf. ci-dessous), plusieurs créatures se sont (ré) installées. Certains chercheurs en ont d'ailleurs fait les frais.

### Comportement du mage durant l'expédition :

Yérassimos passera l'essentiel de son temps à marmonner dans sa barbe, ponctuant sa litanie d'ordres pour engager les aventuriers à avancer. Il ne s'occupera nullement des créatures que devront affronter ces derniers, indifférent à leurs péripéties. Au contraire, il les houspillera pour leur dire de se dépêcher. Lui-même ne sera pas attaqué. Néanmoins, si les aventuriers, malmenés, doivent se reposer, il acceptera de mauvaise grâce de patienter. Son attitude devrait foncièrement les agacer, mais ils ne pourront guère se révolter...

## NIVEAU 0

### Entrée du temple et Vestibule :

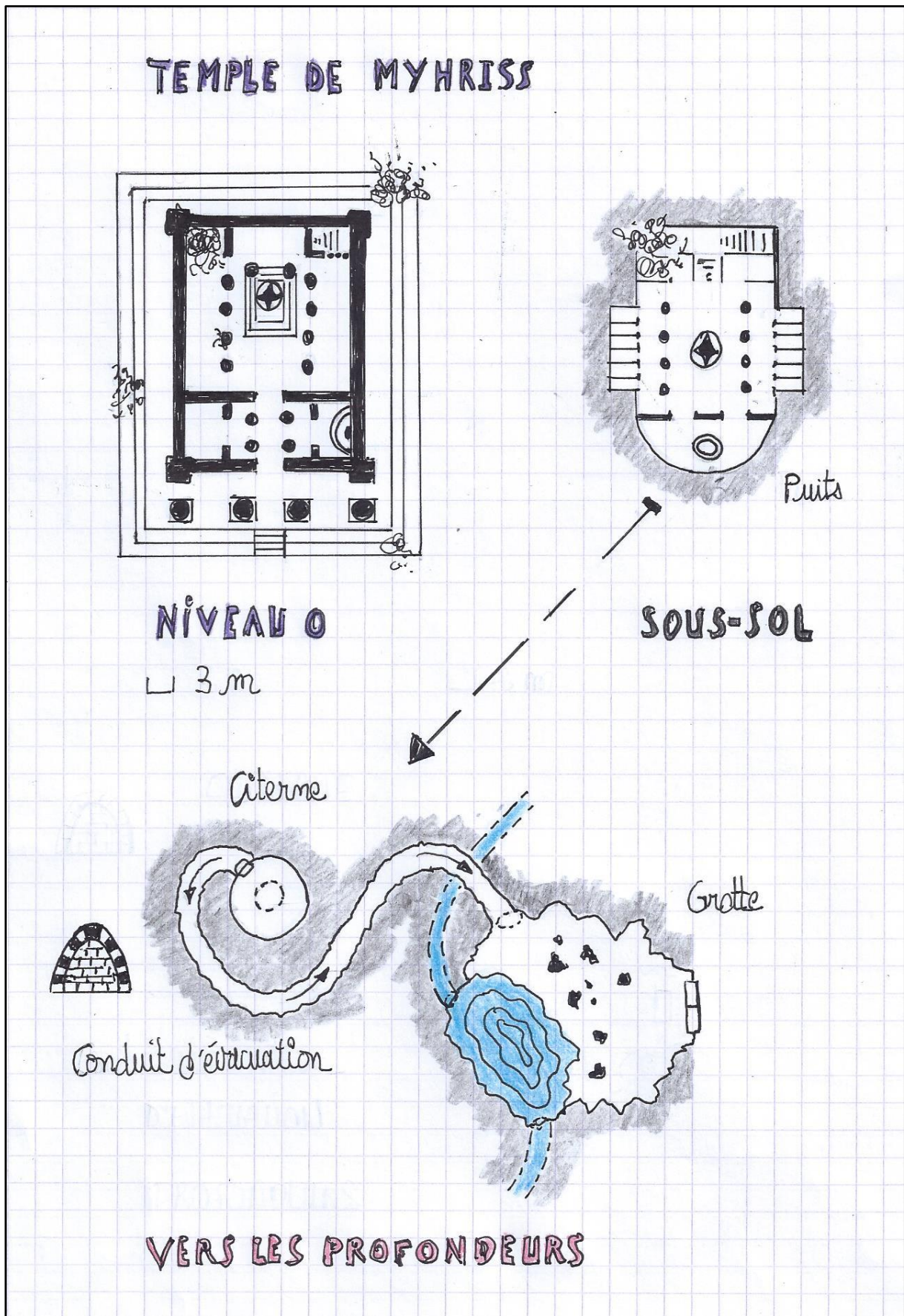
Il n'y a rien ici en dehors des débris qui jonchent le sol constellé de fientes d'oiseaux et autres déjections. Les colonnes sont griffées. Cependant une bande de Vulchlings a décidé de s'y nicher. Il y en a toujours une paire qui monte la garde dehors, perchée sur le fronton du temple. Les autres sont en haut des piliers du vestibule. Ils attendront que les intrus pénètrent sous le fronton entre les colonnes extérieures pour attaquer. Le bruit des volatiles et du combat alertera les occupants du sanctuaire.

*Vulchlings (7) : p. 125 MM2, CA : 7, Déplacement : 6''/3'', DV : 1, Att : 2 (serres) ou 1 (bec), Dg : 1-4/1-4 ou 2-5, Int : basse, T : M, AI ; CM, XP : 10+1/PV. Ces espèces de vautours aux traits vaguement humains attaquent d'abord avec leurs serres, puis avec leur bec.*

### Vestiaire :

Cette salle à gauche du vestibule servait autrefois de vestiaires aux fidèles. Il n'y a plus que débris et excréments. Patères et vêtements ont depuis longtemps disparu.

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES



# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

## **Salle au bassin :**

A droite du vestibule une salle contient un bassin semi-circulaire en marbre. Il est alimenté par une fontaine asséchée représentant la déesse, et servait aux ablutions des fidèles. Là encore il n'y a plus que des débris.

## **Cella (sanctuaire) :**

Autrefois une porte massive de cinq mètres de hauteur en fermait l'accès. Le sol du sanctuaire est en marbre rose, abîmé et jonché de débris. Des colonnes s'élevant jusqu'au plafond encadrent l'autel matérialisé par trois marches et sur lequel se dresse encore une statue en marbre blanc de plus de quatre mètres de haut. La statue, intacte, représente la déesse, une jeune femme nue à la chevelure bouclée ramassée en chignon, parée d'un collier et d'une fine ceinture, la paume de la main gauche soutenant une colombe prenant son envol, la main droite brandissant une branche de myrte.

Comme pour la première partie du temple, le sol est jonché de débris : gravas, excréments, ossements, tessons, morceaux de poterie... Et un groupe de Norkers s'est installé ici, qui attendront de pieds fermes les aventuriers.

**Norkers (5) :** cf. p. 68 FF, CA : 3, Déplacement : 9'', DV : 1+2, Att : 2 (crocs et gourdin), Dg : 1-3/1-6, Int : moyenne, Al : CM, T : P (1,2 m), XP : 20+2/PV.

Leur trésor git en vrac sur les marches de l'autel : les restes de deux chercheurs qui ont trop tardé à rentrer et qui se sont fait surprendre par les Norkers à la nuit tombée (il n'y a plus grand-chose à manger sur leurs ossements...) et un seau métallique contenant leurs frusques ensanglantées au fond duquel on pourra trouver éparpillés : un gobelet en ivoire (150 po), six malachites (6x20 po), 18 po, un étui en cuir contenant un parchemin de sorts de magicien (protection contre le mal (niv. 1), sphère enflammée (niv. 2)). Par ailleurs, parmi les vêtements se trouve un chapeau de déguisement (p. 100 UA).

Au fond à gauche du sanctuaire, il n'y a plus qu'un gros tas de décombres. Au fond à droite l'escalier qui s'enfonce vers le niveau inférieur est fermé par une grille métallique cadénassée. C'est Yérassimos qui a fait mettre en place la grille, qui a posé chaîne et cadenas, et qui a de surcroît lancé un sort de verrou magique afin d'être sûr que personne ne viendra perturber ses recherches. Le mage décadénassera la grille et incantera un sort d'ouverture, et ordonnera aux aventuriers de descendre les escaliers. Il refermera ensuite la grille derrière-lui.

## **SOUS-SOL**

### **Grande salle :**

Le plafond de cette vaste salle est soutenu par deux rangées de colonnes. Au centre se dresse une grande statue de marbre en très bon état de conservation. Sur les côtés s'ouvrent une rangée de cellules. Le sol est jonché de tessons, morceaux de poterie, et de restes de braséros. La partie inférieure des murs est décorée de fresques dont certains morceaux sont encore visibles (on y voit surtout des scènes d'amour). Les cellules servaient à la prostitution sacrée des prêtresses. Une bande de rats géants s'est établie ici.

**Rats géants (12) :** cf. p. 91 MMI, CA : 7, Déplacement : 36m, DV : 1-4 PV, Att : 1, Dg : 1-3 +5% de contracter une maladie sérieuse (JP contre le poison), Int : semi, Al : N(M), T : P, XP : 7+1/PV.

La statue représente la déesse Myhriss sortant des flots, tenant dans ses bras ce qui semble être a priori un jeune enfant. Seulement observer le rejeton suscitera un certain malaise : car si le corps est bien celui d'un petit homme, sa tête elle a de quoi glacer le sang : le visage est défiguré par un rictus

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

démoniaque, la bouche hérissée de crocs. Son crâne chauve est garni de petites cornes, les oreilles sont pointues, et les yeux globuleux semblent vous fixer méchamment... Le contraste entre la beauté de la déesse et la laideur effroyable de son rejeton est saisissant. Tandis que les aventuriers subjugués observeront la statue, Yérassimos leur dira avec gravité : « *Je vous présente celui que l'on nommait l'Affamé, le rejeton maudit de la déesse Myrhiss. Retrouver l'une de ses représentations est une chose exceptionnelle. Celles-ci ont toutes été détruites et son existence effacée de la mémoire des hommes. Sa présence en ce lieu est un signe.* »

Dans la pièce située près des escaliers, au milieu d'un monceau de débris, on pourra trouver une soucoupe (50 po) et une petite boîte en argent forgé (100 po). La boîte contient des traces d'encens.

## Demi-lune au puits :

Au milieu de cette salle semi-circulaire se trouve un puits. Sinon, ce ne sont que débris. Des chauves-souris géantes sont accrochées au plafond.

**Chauves-souris géantes (4) :** Cf. FF p.14, CA : 8, Déplacement : 3"/18", DV : 1-4 PV, Att : 1, Dg : 1-4 + 1% de contracter la rage, Déf spéciales : en vol, -3 au toucher pour les projectiles si Dx<13, Int : non, AI : N, T : P, XP : 10+1/PV.

La margelle de ce puits circulaire de près de 3 m de diamètre est en pierre de taille, mais son conduit est lui taillé dans la roche. Il descend sur une dizaine de mètres de profondeur pour aboutir au centre du plafond d'une citerne. Un petit miroir en argent décoré d'une représentation de la figure de la déesse Myrhiss est posé sur la margelle du puits. Ce miroir est béni et magique. Il ne peut être tenu que par une créature d'alignement bon. Il octroie à son porteur un bonus de +1 aux jets de protection, et permet, une fois par jour, d'augmenter son charisme et sa beauté d'1d4 pour une durée d'une à quatre heures (Miroir enchanté de Myrhiss, XP : 2000/Valeur : 10000).

Le mage demandera aux aventuriers de préparer les cordes et de descendre hommes et matériel dans le puits.

## VERS LES PROFONDEURS

### Citerne :

La citerne a une base circulaire de 9 mètres de diamètre. Le plafond culmine à 6 mètres de hauteur (soit une hauteur cumulée 16 m de la margelle du puits au sol de la citerne). Elle était alimentée par quatre canalisations dont les orifices encore visibles et régulièrement espacés en partie haute devaient autrefois déboucher sur l'extérieur et acheminer l'eau de pluie. Cependant, la présence d'un léger courant d'air et d'eau croupie tendraient à prouver qu'elles ne sont pas entièrement bouchées. Comme le conduit du puits, la citerne est entièrement taillée dans la roche, à l'exception d'une partie basse et maçonnée. Il s'agit d'une ouverture, probablement ce qui devait être un conduit d'évacuation et qui a été entièrement muré de briques. Des inscriptions désormais illisibles recouvrent les briques. Le fond de la citerne est recouvert d'ossements humains qui baignent dans l'eau croupie. La lumière et l'arrivée des premiers aventuriers au fond de la citerne attireront une bande d'insectes, de grands Pedipalps vivant dans l'une des canalisations d'alimentation.

**Pedipalps grands (6) :** cf. p. 100 MMII, CA : 7, Déplacement : 12", DV : 1+1, Att : 1, Dg : 1-8, Int : sans, AI : N, T : P, XP : 20+2/PV.

En fouillant le fond peu ragoutant de la citerne, on pourra glaner quelques po éparpillées (34 po) et pour les plus minutieux 3 chrysobéryls (3x100po).

# CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

Yérassimos demandera aux aventuriers de se munir de masse et de pioche et de défoncer le mur de brique obstruant l'ancienne ouverture. Il faudra une bonne heure pour percer la paroi et découvrir l'existence d'un passage derrière, et une autre pour dégager suffisamment l'ouverture. Cela provoquera fracas et nuages de poussières.

Le passage consiste en un boyau humide de 2x2 m, sinueux, dont le sol est creusé par l'eau qui a dû autrefois le parcourir en quantité. Il descend en pente douce sur plus de 60 mètres pour déboucher à une hauteur de 2 m dans la paroi d'une vaste grotte.

## Grotte :

Cette grande grotte naturelle est parsemée de stalactites et de stalagmites. L'air et les parois sont humides car la partie gauche est occupée par une étendue d'eau alimentée par un écoulement souterrain situé en dessous de sa surface. La profondeur plonge rapidement jusque 3 m. L'eau est fraîche, limpide et potable, mais s'en approcher de trop près (pour boire, remplir une gourde, se baigner...) provoquera l'attaque de lamproies.

La grotte est remarquable par le spectacle de ses concrétions et piliers naturels. Mais les explorateurs seront vite extirpés de toute contemplation : ils seront d'abord assaillis par un groupe de Bowlers. Puis ceux qui progresseront vers le centre de la caverne seront attaqués par des perceurs.

**Bowlers (3) :** cf. p.21 MMII, CA : 4, Déplacement : 6''+ spéciale, PV : 2-5, Att : 1, Dg : 2-5, Att spéciale : écrasement, Int : semi, Al : N, T : P à M (14 kg par PV), XP : 5+1/PV.

*Les bowlers partiront du fond de la caverne pour prendre de la vitesse et foncer sur les nouveaux venus. Ces derniers n'auront que 50% de chance de les remarquer avant qu'ils ne soient plus qu'à 12m, distance à laquelle les rochers pourront les atteindre et les écraser par surprise ou bien dès le premier round de combat. Chaque bowler possède en son cœur un béryl d'une valeur de 10 po.*

**Perceurs (3) :** cf. p.86 MMI, CA : 3, Déplacement : 3 m, DV : 2/1/1, PV : 13/6/4, Att : 1, Dg : 2-12 (2DV) ou 1-6 (1DV), Att spéciales : surprend à 95% du temps, Int : Non, Al : N, T : P, XP : 46/16/14

*Les perceurs sont groupés vers le centre de la grotte, au milieu d'un amas de stalactites. Ils se laisseront tomber au moment opportun.*

**Lamproies (2) :** cf. p. 67 MMI, CA : 7, Déplacement : 36 m, DV : 1+2, Att : 1, Dg : 1-2, Att spéciales : succion de sang (2 PV/round une fois attachée à sa proie), Int : non, Al : N, T : P, XP : 28+2/PV.

Au centre de la caverne un grand nombre de squelettes humains est étendu sur le sol, enchevêtrés. Tous portent des marques de coups. Leurs vêtements ont depuis longtemps disparus mais il reste ici et là des morceaux d'armures rouillées, des pointes ou lames métalliques d'armes désagrégées. Dans ce fatras d'un combat oublié, on pourra dénicher un grand bouclier +1 et 15 billes de fronde +1 regroupées dans le résidu d'un casque.

Au fond à droite se dresse une énorme double-porte en bronze de 6x5 m dont la surface est ciselée d'ossements et de crânes grimaçants. Formant un demi-cercle de trois mètres de diamètre à partir de la base de la porte et devant cette dernière, une succession de glyphes et de runes a été gravée sur le sol de la caverne. Ce sont des symboles magiques de protection, que l'érosion et le passage des années ont partiellement effacé. Leur puissance destinée à condamner toute ouverture de la double-porte s'est considérablement affaiblie.

Yérassimos s'approchera des glyphes et de la porte : « **Enfin nous y voilà !** ». Il déposera au sol son baluchon, inspectera en marmonnant les runes, puis il s'introduira précautionneusement dans le

## CHASSEURS DE TRÉSORS, PILLEURS DE TOMBES

---

demi-cercle face à la porte. Il examinera cette dernière avec attention et admiration : « **Aaaaaaaah...** ». Enfin, visiblement déterminé, il reculera en dehors de la zone délimitée par les glyphes. Et face à la porte il commencera à incanter. Mais à peine aura-t-il achevé son sortilège qu'une lumière aveuglante parcourra subitement la caverne, tel un grand flash, accompagné d'un terrible grincement. Quelques secondes plus tard, quand les aventuriers pourront enfin rouvrir les yeux, ils découvriront le mage suspendu à 3 mètres au-dessus du sol, debout mais inanimé, prisonnier d'une boule lumineuse jaune. **Et devant lui, l'un des battants de la double-porte s'est entrouvert.** Les glyphes au sol ont presque tous disparus, comme si la roche avait fondu.

**NB 1 :** En voulant ouvrir la porte, Yérassimos a été victime d'un sort d'emprisonnement que les aventuriers ne devraient pas pouvoir annuler, même à l'aide d'un souhait majeur, tant qu'ils n'auront pas exploré le donjon derrière la double-porte.

**NB 2 :** Le baluchon du mage, toujours au sol, contient : la clef de la grille du temple de Myhriss (Niveau 0), un pot d'onguent de Keoghtom, une fiole de rapidité et un étui en ivoire contenant un parchemin de magicien (2 sorts niv. 1, 1 niv. 2, 1 niv. 3).

