
D&D
LES CONTES DU PORTAIL BÉANT
DUNGEONS & DRAGONS
Explorez sept donjons mortels dans ce livre d'aventures
pour le plus grand jeu de rôle du monde

LES CONTES DU PORTAIL BÉANT



Crédits

Rédaction : Kim Mohan, Mike Mearls
Concepteur en chef des règles : Jeremy Crawford
Conversion à la cinquième édition : Chris Sims, Sean K Reynolds, Jennifer Clarke Wilkes
Rédacteur en chef : Jeremy Crawford
Relecture : Kim Mohan, Michele Carter
Assistance rédactionnelle : Chris Dupuis, Ben Petrisor, Matt Sernett
Direction artistique : Kate Irwin
Assistants : Shauna Narciso, Richard Whitters
Conception graphique : Emi Tanji
Illustration de couverture : Tyler Jacobson

Illustrations intérieures : Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Noah Bradley, Sam Carr, Jedd Chevrier, Bud Cook, Olga Drebas, Wayne England, Lake Hurwitz, Izzy, Tyler Jacobson, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Ned Rogers, Chris Seaman, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Mark Winters, Sam Wood, Ben Wootten
Cartographie : Jason A. Engle, Rob Lazzaretti, Mike Schley, Ben Wootten
Producteur : Stan!
Cheffe de projet : Heather Fleming
Ingénieure produit : Cynda Callaway

Techniciens de l'image : Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Management artistique : David Gershman
Spécialiste prépresse : Jefferson Dunlap
Autres membres de l'équipe D&D : Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Adam Lee, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Christopher Perkins, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Crédits des aventures originales

***Tomb of Horror* (1978)**
Conception : Gary Gygax

***White Plume Mountain* (1979)**
Conception : Lawrence Schick
Relecture et suggestions : Mike Carr, Allen Hammack, Harold Johnson, Tim Jones, Jeff Leason, Dave Sutherland, Jean Wells
Illustrations : Dave Sutherland, Erol Otus, Darlene Pekul, Jeff Dee, David S. LaForce, Jim Roslof, Bill Willingham

***The Hidden Shrine of Tamoachan* (1980)**
Conception : Harold Johnson, Jeff R. Leason
Conseils avisés : Dave Cook, Lawrence Schick
Relecture : Harold Johnson
Production et lissage : Dave Cook, Jeff R. Leason, Lawrence Schick
Illustrations : Erol Otus, Jeff Dee, Gregory K. Fleming, David S. LaForce, David C. Sutherland III

***Against the Giants* (1981)**
Conception : Gary Gygax
Relecture : Mike Carr, Timothy Jones, Jon Pickens, Lawrence Schick
Illustrations : David C. Sutherland III, David A. Trampier, Jeff Dee, David S. LaForce, Erol Otus, Bill Willingham

The Sunless Citadel (2000)
Conception : Bruce R. Cordell
Relecture : Miranda Horner
Cartographie : Todd Gamble
Illustrations : Dennis Cramer, Todd Lockwood

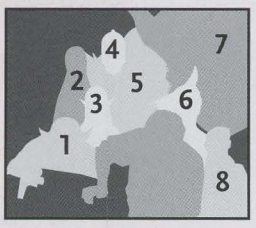
***The Forge of Fury* (2000)**
Conception : Richard Baker
Relecture : Miranda Horner
Cartographie : Todd Gamble
Illustrations : Dennis Cramer, Todd Lockwood

***Dead in Thay* (2014)**
Conception : Scott Fitzgerald Gray
Relecture : Ray Vallese
Cartographie : Mike Schley
Illustrations : Eric Belisle, Sam Carr, Tyler Jacobson, Miles Johnstone, Mark Winters



La couverture

Propriétaire du Portail béant, Durnan a entendu les histoires les plus rocambolesques d'aventuriers venus de tout le multivers, comme le montre cette sélection de personnages illustrés par Tyler Jacobson.



Saurez-vous reconnaître ces trombines et les aventures correspondantes du présent recueil ?

1. Gargouille (La Tombe des horreurs) ; 2. Taru! Var (De Thay à trépas) ; 3. Mialyé (La Citadelle Entenèbrée) ; 4. Bluto l'Impitoyable (La Montagne au Plumet blanc) ; 5. Tordek (La Forge de Durgeddin) ; 6. Xipé l'oni (Le Temple caché de Tamoachan) ; 7. Manticore (La Montagne au Plumet blanc) ; 8. Kieren, Elu d'Ilmater (De Thay à trépas)

Avertissement : est-il vraiment besoin de vous rappeler que nous ne pourrons être tenus responsables si votre personnage meurt parce que vous avez jugé bon de vous engager dans un boyau qui promettait d'être rempli de monstres et de pièges ?

Adaptation française : Edge Entertainment

Traduction et relecture : Dominique Lacrouts et Tristan Lathière
Coordination : Shan Deraze
Mise en page : Luis E. Sánchez-Mateos
Chef de Projet : Stéphane Bogard

EDGE

Équipe de production de Gale Force Nine :

Chef de projet : Matthew Vaughan.
Équipe de développement : Chris Forgham, Emily Harwood, Xander Weeks.
Directeur de publication : John-Paul Brisigotti.

EAN: 9781940825847
Édition française, 2021

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.

Imprimé en Lituanie. Manufacturé par Standartų Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lituanie
©2021 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Scan IvorySan

Index

Introduction 4
Mode d'emploi 4
Le Portail béant 5

Chap. 1 : La Citadelle Enténébrée 9
Synopsis 9
Mener l'aventure 9
La Chênevraie 10
La Citadelle 11
Épilogue 31

Chap. 2 : La Forge de Durgeddin 33
Synopsis 33
Accroches 33
L'approche de Khundrukar 34
La Forge de Durgeddin 36
Épilogue 58

Chap. 3 : Le Temple caché de Tamoachan 61
Mener l'aventure 61
Les ruines du temple 61

Chap. 4 : La Montagne au Plumet blanc 95
Mener l'aventure 95
Zones du donjon 97
Fuir le donjon 107

Chap. 5 : De Thay à trépas 109
Synopsis 109
Le Caveau Funeste 110
Au cœur du Caveau Funeste 116
Les Prisons Abyssales 119
L' Enclos du Sang 124
Le Domaine des Maîtres 129
L'Enclave du Royaume Lointain 134
Les Forêts du Massacre 138
Les Grottes aux Vases 141
Les Bassins des Prédateurs 145
Les Laboratoires des Golems 150
Les Temples de l'Extraction 155
La forteresse-phylactère 160
Épilogue 163

Chap. 6 : Haro sur les Géants 165
Les aventures 165
La Maison Forte du Chef des Géant des Collines 166
Le Gouffre de glace du jarl des géants du givre 179
La Fournaise du roi des géants du feu 191

Chap. 7 : La Tombe des Horreurs 211
La légende de la Tombe 211
Mener l'aventure 211
Zones de la Tombe 212

Annexe A : Objets Magiques 228
Amulette de protection contre le renvoi 228
Baguette d'enchevêtrement 228
Balance de l'Harmonie 228
Bracelet de magie de la pierre 228
Cape de molosse infernal 228
Fracasseuse 228
Lance de représailles 228
Miroir du passé 228
Potion de contrôle mental 229
Pierre de lest 229
Pierre porte-poisse 229
Robe de l'été 229
Sifflenuit 229
Sifflet de l'aigle 229
Waythe 229

Annexe B : Créatures 230
Anguille foudroyante géante 230
Barghest 230
Brume vampirique 231
Champion 231
Crapaud des glaces géant 232
Écrevisse géante 232
Enchanteur 233
Espion duergar 233
Étrangleur 234
Évocateur 234
Expert en arts martiaux 235
Gueule blanche 235
Illusionniste 236
Invocateur 236
Kalka-Kylla 237
Kelpie 237
Kraken difforme 238
Leucrotta 238
Lézard des profondeurs géant 239
Lion des mers 239
Maître des vases 240
Momie de centaure 241
Morcenaire 241
Nécromant 241
Nécrophage fossoyeur 242
Néréide 243
Roncier embusqué 243
Sharwyn Hucrèle 243
Sir Braford 244
Sirène 244
Squelette géant 244
Table animée 245
Tarul Var 245
Tecuziztecatl 245
Thayen, apprenti 245
Thayen, soldat 245
Transmutateur 245
Yusdrayl 246
Zombi supérieur 246

Cartes
Carte 1.1 : niveau de la forteresse 13
Carte 1.2 : niveau du Bosquet 26
Carte 2.1 : la Dent de pierre 35
Carte 2.2 : la porte des Cimes 37
Carte 2.3 : la Miroite 44
Carte 2.4 : le Puits oublié 49
Carte 2.5 : la Forge 52
Carte 2.6 : la nappe Noire 58
Carte 3.1 : le Temple caché de Tamoachan 62
Carte 4.1 : vue transversale 97
Carte 4.2 : la montagne au Plumet blanc 98
Carte 4.3 : geysers et chaînes 99
Carte 4.4 : lac Bouillonnant 102
Carte 4.5 : aquarium pénitentiaire 105
Carte 5.1 : le Caveau Funeste 111
Carte 5.2 : Carte des joueurs 117
Carte 5.3 : Prisons Abyssales 119
Carte 5.4 : Enclos du Sang 125
Carte 5.5 : Domaine des Maîtres 129
Carte 5.6 : L'Enclave du Royaume Lointain 135
Carte 5.7 : Forêts du Massacre 139
Carte 5.8 : Grottes aux Vases 142
Carte 5.9 : Bassins des Prédateurs 146
Carte 5.10 : Laboratoires des Golems 151
Carte 5.11 : Temples de l'Extraction 156
Carte 5.12 : la forteresse-phylactère 161
Carte 5.13 : la forteresse-phylactère 162
Carte 6.1 : Forteresse des Géants des Collines, Étage Supérieur 168
Carte 6.2 : Forteresse des Géants des Collines, Étage Donjon 174
Carte 6.3 : Forteresse des Géants du Givre, Niveau Supérieur 180
Carte 6.4 : Forteresse des Géants du Givre, Niveau Inférieur 184
Carte 6.5 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Supérieur 190
Carte 6.6 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Intermédiaire 200
Carte 6.7 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Inférieur 204
Carte 7.1 : la Tombe des Horreurs 213

Introduction

Bienvenue dans *Les Contes du Portail béant*. Vous explorerez au fil de ces pages sept des donjons les plus meurtriers de l'histoire de D&D, mis au goût de l'édition actuelle du jeu ; de grands classiques ayant tourmenté d'innombrables aventuriers, mais aussi des conceptions plus récentes qui viennent crânement prétendre au panthéon du genre. Ces donjons ont marqué des générations de joueurs et les périls qu'ils recèlent ont fait le tour du multivers de D&D. Au cœur de la nuit, quand les braises cramoisies réchauffent l'âtre du *Portail béant*, illustre taverne de la Cité des Splendeurs, des aventuriers de toute la côte des Épées – mais aussi d'autres mondes – évoquent à voix basse des trésors perdus.

- Un vagabond du lointain empire Shou décrit d'étranges bas-reliefs à l'aspect de visages diaboliques, capables de dévorer un explorateur d'une bouchée sans laisser la moindre trace du malheureux.
- Un magicien chauve et austère en toge bleue détaille de son accent exotique comment un confrère parvint à s'approprier trois puissantes armes dans une cité sise sur les berges d'un lac insondable. Le larron partit se terrer dans un volcan endormi, non sans défier les audacieux de pénétrer en son antre pour lui reprendre son larcin.
- Un nain borgne ne tarit pas sur un château effondré sous terre ; parmi ces ruines se cacherait un bosquet souterrain dont le plus grand arbre serait source de grands maux.

Ce ne sont là que quelques récits parmi ceux qui animent les conversations de la Côte des Épées depuis les confins de Faerûn et au-delà. Certains détails changent d'une version à l'autre. L'effroyable tombeau d'Acerérak se cache pour les uns dans un horrible marécage, pour les autres au cœur d'un désert torride ou sous quelque autre climat insoutenable. On retrouve pourtant chaque fois certains éléments prépondérants, signe que ces récits ne sont pas totalement inventés.

L'âme de ces histoires est désormais entre vos mains. Les donjons les plus redoutables de D&D s'ajoutent ici à votre arsenal. Profitez-en, mais n'oubliez pas de garder quelques feuilles de personnage sous le coude, au cas où.

Mode d'emploi

Les Contes du Portail béant renferment sept aventures ayant émaillé l'histoire de D&D.

Dans l'introduction de chacune, vous trouverez des suggestions pour l'adapter à divers univers de D&D, pour qu'elle cadre mieux aux exigences de votre campagne.

Ces aventures constituent une parenthèse idéale dans toute campagne. Si vous menez une campagne officielle, les aventures de haut niveau du présent ouvrage vous permettront de la prolonger.

Les aventures

La Citadelle Enténébrée

Cette toute première aventure créée, par Bruce R. Cordell, pour la troisième édition de D&D, est conçue pour quatre à cinq personnages-joueurs du niveau 1.

Depuis sa publication en 2000, sous la troisième édition de D&D, ce scénario est souvent recommandé pour initier de nouveaux joueurs, mais constitue également le baptême idéal pour un maître du donjon débutant.

La Forge de Durgeddin

Ce scénario, œuvre de Richard Baker, fut aussi publié en 2000, peu de temps après *La Citadelle Enténébrée*. Les héros qui avaient surmonté cette première mission avaient atteint le niveau 3, de quoi relever les défis d'une citadelle naine en ruine.

Comme l'aventure qui la précède, *La Forge de Durgeddin* jonche la route des personnages de menaces de plus en plus coriaces. Les survivants, vraisemblablement de niveau 5, peuvent alors rêver à la gloire et la renommée.

Le Temple caché de Tamoachan

Cette aventure écrite par Harold Johnson et Jeff R. Leason fit une première apparition sous le titre de *Lost Tamoachan* au salon ludique Origins de 1979, où elle servit de scénario de concours officiel. Sa première publication remonte à 1980.

Cette mise à jour est conçue pour un groupe de quatre à cinq personnages de niveau 5.

La Montagne au Plumet blanc

Lawrence Schick, auteur de cette aventure, raconta en 2013 dans le recueil *Dungeons of Dread* comment il rédigea ce scénario dans le but de convaincre Gary Gygax de l'embaucher comme concepteur de jeux. Non seulement il parvint à ses fins, mais *La Montagne au Plumet blanc* fut plébiscitée dès 1979, année de sa première publication.

La présente version est conçue pour un groupe d'aventuriers de niveau 8.

De Thay à trépas

Ce scénario de Scott Fitzgerald Gray fut concocté durant les phases de test de la cinquième édition de D&D. Dans sa forme d'origine, il servit d'intrigue principale pour la saison de *D&D Encounters* du printemps 2014. Son immense complexe souterrain reste avant tout un hommage à *Tomb of Horrors*, *The Ruins of Undermountain* et autres « donjons assassins » de l'histoire du jeu.

Nous l'avons adapté ici en version « campagne », pour des héros de niveaux 9 à 11.

Haro sur les géants

La trilogie *Haro sur les géants* fut conçue et publiée en 1978, à l'époque où Gary Gygax s'attelait encore à la rédaction du *Player's Handbook* de la première version d'AD&D. On peut donc dire qu'elle est plus ancienne que le jeu lui-même, ce qui ne l'empêche pas d'occuper encore aujourd'hui une place à part dans le cœur et l'esprit des donjonneurs de tout âge.

Le recueil des aventures *La Maison forte du chef géant des collines*, *Le Gouffre de glace du jarl des géants du givre* et *La Fournaise du roi des géants du feu* fut publié en 1981 sous le titre de *Against the Giants*. La présente version est adaptée pour des aventuriers de niveau 11.

La Tombe des horreurs

Le monde de D&D n'en était qu'à ses balbutiements que la *Tombe des horreurs* sévissait déjà.

La première version de cette aventure est l'œuvre de Gary Gygax, élaborée pour sa campagne personnelle du début des années 70, avant d'animer les tables du premier événement officiel Dungeons & Dragons, lors du salon Origins en 1975, également premier de son genre. Le module fut publié pour la première fois en 1978 au sein de la gamme Advanced D&D.

La Tombe des horreurs reste sans équivalent dans les annales de D&D : épreuve ultime pour les héros et les joueurs, concoctée par l'esprit retors du cocréateur du jeu. Seuls les aventuriers les plus expérimentés peuvent espérer en ressortir vivants, mais tous ceux qui braveront cette crypte en garderont un souvenir indélébile.

Maîtrise des aventures

Pour mener chacune de ces aventures, vous devrez disposer du *Player's Handbook*, du *Dungeon Master's Guide* et du *Monster Manual* de la cinquième édition. Avant de « passer à table », il vous faudra lire l'ensemble du texte et vous familiariser avec les plans. Certains sites et zones complexes mériteront une prise de notes préalable de votre part, pour que vous ne soyez pas pris au dépourvu quand l'action s'emballera.

> Les passages apparaissant dans un encadré comme celui-ci doivent être lus à voix haute ou paraphrasés la première fois que les aventuriers se présenteront dans le lieu correspondant ou qu'interviendra la situation décrite.

Le *Monster Manual* renferme la plupart des profils des créatures et PNJ présents dans ce livre. Quand le nom d'un monstre apparaît en **gras**, c'est pour vous indiquer que son profil se trouve dans le *Monster Manual* ou dans l'annexe B. Quand un monstre nouveau est évoqué, l'aventure le spécifie, auquel cas sa description et son profil apparaissent dans l'annexe B.

Les sorts et les objets non magiques de ce module sont décrits dans le *Player's Handbook*. Quant aux objets magiques, vous les retrouverez dans le *Dungeon Master's Guide*, sauf si le texte se réfère à une entrée de l'annexe A.

Création d'une campagne

Ces différentes aventures n'ont certes pas été conçues pour constituer une seule campagne structurée, trente années séparant la plus ancienne de la plus récente, mais nous les avons sélectionnées pour couvrir une grande gamme de niveaux. Ainsi, un peu de méthode vous suffira pour en tirer une campagne cohérente.

Pour cela, débutez avec La *Citadelle Enténébrée*, et menez vos joueurs au fil des aventures telles qu'elles se suivent dans le présent ouvrage. Les personnages qui accomplissent les missions correspondantes accumuleront chaque fois assez de PX pour s'attaquer à l'aventure suivante.

Le *Portail béant* constitue le cadre idéal pour lancer et guider votre campagne, comme toute autre taverne de votre cru ou tout établissement tiré d'un autre univers de D&D. Les personnages y entendent des rumeurs et les renseignements qu'ils grappillent les aiguillent vers le prochain donjon. Un PNJ amical tiré de l'aventure à venir se présente à l'auberge pour chercher de l'aide, ou bien un aspect de l'historique d'un héros met le groupe sur la bonne voie. Quoi qu'il en soit, ces donjons se mettront chacun au diapason de votre campagne.

Le Portail béant

Au cœur de l'ébullition de Waterdeep et de son quartier du Château, haut lieu des avocats, de la noblesse et des hérauts où se livrent maintes joutes verbales, une auberge plutôt singulière accueille ses habitués. Avant que se développe le quartier du Château, avant même l'existence de l'ancêtre de la Cité des Splendeurs, là se terrait un complexe souterrain à l'origine des contes du *Portail béant*.

En des temps immémoriaux, le puissant magicien Halaster bâtit sa tour au pied du mont Waterdeep et explora les tunnels jadis creusés par les nains et les drows en quête d'une puissance magique toujours plus grande. Halaster et ses apprentis prolongèrent encore les boyaux et multiplièrent les antres souterrains pour des raisons désormais oubliées. Avec le temps, ce développement engendra l'immense labyrinthe désormais connu sous le terme d'Undermountain, le plus vaste donjon des Forgotten Realms. Halaster finit par disparaître ainsi que tous ses apprentis, mais l'énorme complexe qu'il construisit leur survit encore aujourd'hui.

Des siècles durant, les secrets d'Undermountain se dérobèrent au monde de la surface. Personne ne revenait de l'exploration de ces galeries. Leur réputation de dédale meurtrier finit par en faire la sentence idéale pour les criminels et condamnés à mort, que l'on escortait de force jusqu'aux portes du donjon.

La situation changea à l'arrivée de deux hommes ; un combattant du nom de Durnan et un bon à rien appelé Mirt. Les aventuriers de ce fier duo furent les premiers à revenir vivant d'Undermountain, croulant de plus sous le butin et les objets magiques. Mirt puisa dans sa fortune pour la construction d'un manoir, mais les projets de Durnan étaient tout autres. Il mit un terme à sa carrière d'aventurier pour acheter le terrain cernant le puits profond et large qui servait d'unique accès au donjon, et y faire bâtir une auberge pour les aventuriers et pour les clients intéressés par les services des précédents. Le *Portail béant* est le nom qu'il donna à son établissement.

Parmi les objets magiques que Durnan avait accumulés durant son excursion à Undermountain, certains lui conféraient une longévité supérieure à celle d'un elfe.

L'auberge du Dragon vert

Le *Portail béant* n'est pas la seule taverne célèbre de la culture D&D. Dans la ville franche de Faucongris se niche l'auberge du *Dragon vert*, point de départ d'expéditions parmi les plus réussies vers le château de Faucongris et au-delà. L'établissement bondé étouffe sous la fumée. Les clients discutent sous cape et quiconque tente d'entamer une conversation sans faire tinter sa bourse ne recevra qu'un accueil glacial. La paranoïa et la méfiance sont ici de mise ; rien d'étonnant pour une cité libre sise au carrefour d'un empire sous emprise diabolique, d'un vaste domaine sous le joug d'un demi-dieu du mal et de divers royaumes chamailleurs qui ne servent la justice et le bien que par la parole. Dans l'univers meurtri de Greyhawk, le profit et le pouvoir l'emportent souvent sur l'héroïsme.

Des décennies durant, le vétéran confia donc l'exploration du donjon aux jeunes générations. Un jour, cependant, quelque chose l'attira de nouveau dans les profondeurs. Les jours à attendre son retour triomphal se transformèrent en mois, puis en années. Pendant près d'un siècle, les citoyens de Waterdeep le crurent mort. Mais une nuit, une voix s'éleva du fond du puits. Au début, la plupart des gens doutaient qu'il pût s'agir de Durnan, mais quelques personnes aussi âgées que lui confirmèrent son identité. Le *Portail béant* était entre-temps passé entre les mains de parents, mais Durnan revint avec tant de richesses qu'ils purent prendre une retraite paisible. Ainsi, l'illustre aventurier reprit sa place derrière le comptoir, où il porta un toast à son retour sain et sauf avant de servir les habitués de l'établissement comme si de rien n'était.

Les aventuriers de Faerûn et de bien des contrées du multivers se rendent au *Portail béant* pour échanger des renseignements sur Undermountain et d'autres donjons. La plupart des visiteurs se contentent de partager des récits au coin du feu, mais il arrive qu'un groupe cupide, ambitieux ou aux abois acquitte le droit d'accès au puits. Rares sont ceux qui survivent à l'expédition, mais ils reviennent alors toujours chargés d'or, de merveilles et d'histoires, de quoi attiser l'audace d'autres compagnies de héros en puissance.

Configuration du Portail béant

La salle principale du Portail béant, où l'on sert à boire, occupe le rez-de-chaussée de l'établissement. Le puits de douze mètres de diamètre qui domine l'espace donne accès à Undermountain. Il s'agit en réalité des vestiges de la tour d'Halaster, désormais privée de la cage d'escalier ou des étages qui formaient ses niveaux souterrains. Le conduit plonge béant sur une profondeur de 42 m et il arrive d'ailleurs que des striges, araignées et autres horreurs envahissent la taverne en remontant par le puits.

Du premier et du second étages de la taverne, des balcons dominent le puits. On y accède par un escalier en bois depuis le rez-de-chaussée. Les clients attablés à ces terrasses jouissent d'une vue idéale sur le puits et l'animation de la salle principale.

S'engager dans le puits. Quiconque souhaite s'aventurer en Undermountain (ainsi que le touriste enhardi qui veut juste « prendre la corde ») doit acquitter une pièce d'or pour l'accès au puits. Le trajet de retour coûte également une pièce d'or, qu'on paie d'avance dans un seau hissé depuis le fond du puits. La personne qui règle le forfait de départ peut gravir les quelques marches qui mènent jusqu'à la margelle du puits, haute d'un petit mètre. La corde suspendue au centre du conduit est guidée jusqu'au rebord depuis les poutres de charpente. L'intrépide peut alors la saisir et entamer la longue descente.

Curiosités de l'établissement. Une impressionnante variété de bizarreries orne la salle principale. Traditionnellement, les aventuriers qui rapportent une curieuse relique d'Undermountain l'offrent à Durnan, un trophée attestant de leur réussite. D'autres laissent de tels objets pour marquer leur passage à la taverne, quand ils ne les ont pas tout bonnement perdus à quelque jeu face au maître des lieux. Ce dernier a d'ailleurs l'habitude de parier sur les chances de retour des aventuriers qui s'engagent dans le donjon. Il arrive aussi qu'on puisse payer ses consommations avec une breloque qui attire l'œil de Durnan.

Curiosités du Portail béant

d20	Objet
1	Une clef sculptée dans un os
2	Une petite boîte sans ouverture apparente
3	Une main momifiée de troglodyte
4	La moitié d'un symbole de Baine en argent
5	Une bourse en toile de jute remplie de dents diverses
6	Les restes calcinés d'un parchemin
7	Un luth décordé
8	Une carte maculée de sang
9	Un gantelet de fer au contact brûlant
10	Une pièce d'or frappée d'un écusson figurant un heaume avec un faucon au vol éployé en guise de cimier
11	Un doigt de troll qui frétille encore
12	Une pièce d'argent qui ne fait aucun bruit en tombant
13	Un bocal vide dont l'ouverture produit un hurlement de loup qui ne cesse qu'en le refermant
14	Un hibou mécanique ; lorsqu'on tourne sa clef, sa tête tourne et il émet de petits hululements pendant une minute
15	Un fragment de cristal bleu et luisant
16	Une statuette en bois peinte en noir, représentant une panthère
17	Un morceau de parchemin sur lequel figure une liste de quatorze bassins magiques et des effets produits lorsqu'on les touche
18	Une fiole remplie d'un liquide noirâtre effervescent ; rien ne peut la décacheter
19	Une antenne d'oxydeur
20	Une pipe en bois frappée du symbole d'Elminster

Une soirée ordinaire

Quand l'ambiance est calme, les convives du *Portail béant* se retrouvent autour du grand foyer de la taverne pour partager des récits de contrées lointaines, d'étranges monstres et de trésors fantastiques. Certains soirs, l'établissement s'anime davantage et les balcons sont bondés de marchands et de nobles, tandis que les tables du rez-de-chaussée accueillent des aventuriers et leurs associés dans une atmosphère bruyante. La boisson et les encouragements de la foule ne manquent pas, chaque fois, de pousser certains hurluberlus à régler la pièce d'accès à Undermountain. La plupart acquittent le forfait de corde, mais se rétractent presque aussitôt. Quelques courageux persistent toutefois dans leur expédition improvisée. Rares sont les groupes de cette espèce à revenir du donjon.

Les compagnies qui souhaitent accéder à Undermountain pour des raisons précises se rendent généralement à la taverne aux heures creuses. Quel que soit le moment de la journée, toutefois, il traîne toujours quelques indiscrets dans la salle principale, individus qui rapportent les allées et venues du donjon au Zhentarim, à quelques sectes sinistres, à la pègre et autres factions intéressées.

Le début de l'histoire

Le lancement d'une aventure peut se faire simplement : un mystérieux étranger propose une quête aux aventuriers attablés au *Portail béant* ou dans un autre établissement. Cette entame peut paraître éculée, mais elle a le mérite d'être efficace. Reportez-vous aux tables qui suivent pour

étoffer l'entrevue de détails, puis ajuster la quête et le commanditaire selon les besoins de l'aventure à venir.

Un étranger mystérieux propose une quête

d8	Mission
1	Retrouver un objet précis
2	Ramener un PNJ ou un monstre donné
3	Terrasser un terrible monstre ou PNJ
4	Protéger une personne pendant l'accomplissement d'un rituel
5	Tracer une carte fidèle d'une section du donjon
6	Exhumer des secrets enfouis dans le donjon
7	Détruire un objet
8	Sanctifier une section du donjon au nom d'un dieu du bien

Le secret du mystérieux étranger

d8	Secret
1	Compte trahir le groupe
2	Relaie de fausses informations sans le savoir
3	Ne révèle pas ses intentions cachées (déterminez une autre quête ci-dessus)
4	Est un diable déguisé
5	A mené d'autres groupes à leur perte
6	Est l'esclave charmé d'un flagelleur mental
7	Est possédé par un fantôme
8	Est un solar déguisé

Durnan

Le propriétaire du *Portail béant* demeure une énigme. Jouissant d'une espérance de vie apparemment illimitée, héritée de son expédition quelque deux siècles plus tôt, il est indissociable de l'établissement au même titre que le puits.

Durnan est du genre taiseux. Certes, ses conseils et bruits de couloir sont précieux, mais il ne les livrera pas gratuitement. « À chacun de connaître les risques et les enjeux », répète-t-il, que ce soit pour annoncer la fin d'une partie de cartes qui a mal tourné ou éconduire des aventuriers coincés au fond du puits sans la moindre pièce pour payer leur extraction. Mais ce cœur de pierre ne doit pas faire oublier qu'il reste une excellente source d'information concernant Undermountain et d'autres complexes souterrains.

Trait de personnalité : Isolement. Le monde est cruel. On n'a que sa peau à sauver. L'autonomie reste la seule clef de la réussite.

Idéal : Indépendance. Ceux qui n'ont besoin de personne sont armés contre tout.

Lien : Le Portail béant. Ma demeure est ici. Ma famille et mes amis ont disparu depuis bien longtemps. J'aime cet endroit, mais je m'efforce de ne pas m'attacher aux gens. Je leur survivrai tous. Quelle chance !

Défaut : Sans cœur. Si c'est de la compassion que vous cherchez, le temple d'Ilmater se trouve dans le quartier Maritime. Quels que soient vos petits problèmes, ils disparaîtront en un clin d'œil, et vous avec.

Autres habitués

La clientèle du *Portail béant* s'avère très diverse, mais beaucoup d'habitués proposent leurs services aux aventuriers. Le chapitre 4 du *Dungeon Master's Guide* vous donne toutes



les clefs pour créer des personnages non-joueurs, et la table qui suit vous suggère quelques idées pour justifier leur présence dans l'établissement.

Habitués du Portail béant

d10	Personnage
1	Fidèle de Tymora, encourage les aventuriers à se trouver une mission et peut lancer *bénédiction*
2	Aventurier à la retraite, blasé, prétend avoir exploré un donjon important et peut en décrire les premières salles (20% de chances que sa description soit fidèle)
3	Chahuteur, raille les lâches et parie que les aventuriers ne reviendront pas de leur expédition
4	Escroc, vend de fausses cartes au trésor (10% de chances qu'une carte mène à quelque chose d'intéressant)
5	Apprenti magicien, esquisse consciencieusement les diverses curiosités de la taverne sur son calepin, pour le compte de son maître
6	Époux d'une aventurière défunte, acquitte le forfait de quiconque souhaite sortir d'Undermountain et complote contre Durnan
7	Agent du Zhentarim à l'affût de rumeurs de trésor, file quiconque revient d'Undermountain et consigne son logis dans ses notes en vue de le délester ultérieurement de son butin
8	Agent du Xanathar, ayant pour instruction de « dérober le couvre-chef de la huitième personne de la soirée à entrer dans la taverne »
9	Cadavre préservé par magie dans un cercueil adossé au comptoir ; si on l'interroge à ce sujet, Durnan se contente de répondre : « Il attend quelqu'un »
10	Elminster, incognito ; 10% de chances qu'il soit en mission d'importance cosmique ; sans cela, il assaille Durnan de questions, en quête de ragots



La Citadelle Enténébrée

Tout roule avec des mystères révoltants
De campagnes, d'anciens temps,
De donjons visités, de parcs importants ;
C'est en ces bords que l'on entend
Les passions mortes des chevaliers errants.
Mais que salubre est le vent.

—Arthur Rimbaud

Cette aventure se déroule dans une forteresse jadis glorieuse, tombée dans les entrailles de la Terre en des temps reculés. Les salles de ce site désormais appelé Citadelle Enténébrée ne résonnent désormais que des grognements de créatures malfaisantes. Le mal a pris racine au cœur de la citadelle, où s'étend un jardin souterrain aux feuilles souillées. C'est dans ces ténèbres qu'un arbre effroyable et son sinistre pasteur complotent les pires horreurs.

L'arbre de Gulthias, comme on l'appelle, est sous la protection d'un druide corrompu du nom de Belak le Réprouvé. Celui-ci parvint à la citadelle quelque douze années plus tôt, guidé par des rumeurs entendues au sujet d'étranges fruits enchantés. Il y découvrit une ancienne forteresse engloutie par la terre lors de quelque désastre de cause magique. Les habitants de l'époque ayant abandonné les lieux depuis longtemps, d'autres créatures mauvaises et cupides des profondeurs infestaient alors les ruines. Au cœur de ces souterrains, Belak finit par trouver le Bosquet du crépuscule et en son centre, l'arbre de Gulthias, repousse du bois d'un pal ayant servi à terrasser un vampire très ancien.

Au solstice d'été, une pomme d'un rouge rubis mûrit sur l'arbre, qui produit une autre pomme d'un blanc morbide au solstice d'hiver. Le fruit estival confère vigueur, santé et vitalité, tandis que l'hivernal ne fait que les saper. Au fil des années qui ont suivi l'arrivée de Belak, les fruits enchantés furent distribués dans les terres environnantes, apportant alternativement bien-être et maux divers. Les pépins des deux fruits, lorsqu'on les sème, produisent de petits monstres végétaux appelés buissons malades ou « nielleux ».

Synopsis

Durant leur exploration de la Citadelle Enténébrée, les personnages vont affronter des menaces monstrueuses et des pièges d'un autre âge, ainsi que des tribus ennemies de kobolds et de gobelins. L'aventure est conçue pour quatre personnages de niveau 1, qui devraient atteindre le niveau 2, voire 3, avant le finale de l'histoire. Elle se compose de quatre parties :

1. **La Chênevraie.** Bien que la partie aventure ne se déroule pas au village de la Chênevraie, les personnages pourront y glaner des renseignements cruciaux sur la citadelle. Ils pourront également venir s'y reposer, panser leurs plaies et se réapprovisionner.
2. **La Tanière des kobolds.** L'expédition des héros dans la citadelle débute par l'exploration des zones les plus facilement accessibles, où une tribu kobold a élu résidence. Le conflit est évitable si les héros acceptent de récupérer l'animal de compagnie de la cheffe kobold et ils pourront même convaincre les petits humanoïdes de rejoindre leur camp.
3. **L'Antre des gobelins.** Les gobelins, qui occupent une section plus encaissée de la citadelle, se considèrent comme les maîtres des lieux. Ils défendent bec et ongles leur territoire contre les intrus, si bien que le combat paraît inévitable.
4. **Le Bosquet caché.** Les personnages finiront par découvrir le niveau inférieur de la forteresse, où s'étend le Bosquet du crépuscule. C'est là qu'ils apprendront toute la vérité sur le fruit enchanté et qu'ils devront affronter Belak le Réprouvé et l'arbre de Gulthias.

Mener l'aventure

Voici quelques conseils et renseignements qui vous aideront à bien mener cette aventure, pour le plus grand plaisir de vos joueurs.

Cartographie

Il n'est pas toujours aisé de se souvenir du moindre couloir, de chaque coude, de toutes les zones et de tous les éléments du décor dans un environnement souterrain. Sans carte,

Où situer l'aventure

La Citadelle Enténébrée peut se dérouler dans la plupart des environnements et univers, à la convenance du MD. Voici quelques exemples :

Dragonlance. Sur Krynn, la citadelle faisait jadis partie de Xak Tsaroth où elle accueillait des adeptes de Takhisis. Lorsque le cataclysme détruisit cette fière cité, la forteresse sombra dans une faille. Vous pouvez songer à remplacer les kobolds par des nains des ravins.

Éberron. Située non loin de la lisière occidentale des terres du Deuil, la citadelle n'était déjà plus qu'une ruine à l'époque de la Dernière Guerre. Les espions du Cyre en mission contre les royaumes voisins l'utilisaient comme étape. Le Jour du Deuil, une énorme crevasse apparut dans la terre qui engloutit le site. Les terres du Deuil sont à portée de vue de la faille.

Forgotten Realms. Sur Faerûn, la Citadelle Enténébrée était jadis un bastion secret du Culte du Dragon, niché dans les contreforts au nord-ouest d'Arbrefoudre. Elle sombra sous terre lorsque le mont Hotenow entra en éruption, précipitant Neverwinter dans le chaos.

Greyhawk. La Citadelle Enténébrée est une forteresse bakluni en ruine, plongée dans les entrailles de la Terre par la Dévastation invoquée de l'Empire suellois. Elle se situe dans la partie nord-ouest du Bissel, dans les collines à l'ouest de Contrépine.

les joueurs ne tarderont pas à tourner en rond. Demandez un volontaire pour assumer le rôle de cartographe. Il devra écouter attentivement vos descriptions pour tracer chaque salle, avec ses dimensions et ses issues.

Époque de l'année

Si vous souhaitez que les personnages aient l'occasion de trouver un fruit, faites débuter l'aventure quelques semaines avant le solstice d'hiver ou d'été. Outre qu'un fruit peut ainsi apparaître sur l'arbre de Gulthias, votre palette descriptive ne sera que renforcée par le choix d'une saison.

Si vous optez pour l'été, la végétation luxuriante des collines s'épanouira au gré d'une chaleur parfois oppressante. Si les personnages s'aventurent en hiver, ils tutoieront le gel durant la journée, mais les nuits seront invariablement glaciales.

Accroches

Les aventuriers trouveront la Citadelle Enténébrée au fond d'un ravin isolé. Les prétextes qui suivent sont tous bons pour pousser les héros vers le donjon. Relayez ces renseignements aux joueurs à votre convenance pour leur donner une bonne raison d'aller explorer ce site.

Pour la gloire

Vous avez hâte de vous faire un nom. La légende de la Citadelle Enténébrée est bien connue dans la région, la rumeur présentant l'endroit comme idéal pour qui cherche la gloire, l'aventure et l'or !

Sauvetage

Un autre groupe d'aventuriers de la région est parti explorer la Citadelle Enténébrée il y a un mois, mais n'est jamais revenu. Les deux humains de cette compagnie, Sharwyn Hucrèle (une magicienne) et son frère Talgen Hucrèle (un guerrier) sont issus d'une importante famille de marchands du proche village de la Chênevraie. Kerowyn Hucrèle, matriarche de la maison, vous accorde les droits de propriété des biens récupérés si vous ramenez ses deux héritiers ou, à défaut, leurs deux chevalières en or. Elle vous offre en outre une récompense de 125 po par chevalière et par personnage. Si les héros ramènent les Hucrèle sains et saufs (d'esprit et de corps), la prime sera doublée.

Résoudre un mystère

La tribu gobeline qui infeste les ruines proches (que la population appelle la Citadelle Enténébrée sans savoir pourquoi) se présente à chaque solstice d'été à la Chênevraie pour vendre un unique fruit magique au plus offrant. Cette pratique a cours depuis au moins une douzaine d'années. En général, les enchères montent à 50 po, les villageois ne pouvant se résoudre à donner plus d'or à des gobelins. Cette pomme à la chair immaculée soigne tous les maux. Il arrive qu'on sème les pépins contenus dans ces fruits dans l'espoir de faire pousser un pommier enchanté, mais lorsque la graine finit de germer quelques mois plus tard, elle produit une masse de branches sèches et biscornues. Dès que les jeunes pousses atteignent une soixantaine de centimètres, invariablement quelqu'un vient les voler. Les villageois sont convaincus que les gobelins commettent ce larcin pour préserver leur monopole sur les fruits enchantés. Ce mystère vous intrigue : comment de misérables gobelins ont-ils fait main basse sur une telle merveille et comment parviennent-ils chaque fois à dérober toutes les pousses semées par les gens du cru ? Par ailleurs, vous avez un intérêt personnel à dénicher ce fameux arbre guérisseur, car l'un de vos amis ou parents est actuellement malade.

La Chênevraie

Le village de la Chênevraie, communauté la plus proche de la Citadelle Enténébrée, abrite une population d'environ neuf cents âmes (y compris les fermiers des environs), la plupart humaines. Elle compte toutefois un certain nombre de halfelins, ainsi que quelques représentants d'autres espèces.

Parmi les lieux susceptibles d'abriter des personnages notables de la Chênevraie, on peut citer les suivants :

Maison communale. C'est ici que l'on trouve l'office du bourgmestre Vurnor Leng (noble humain).

Magasin général. Boutique principale du village. Kerowyn Hucrèle (noble humaine) en est la gérante et propriétaire.

Sanctuaire. On prodigue ici divers services : renseignements, conseils et soins, notamment. Une gnomide prêtresse de Pélor du nom de Dem « Corkie » Nackle officie au sanctuaire.

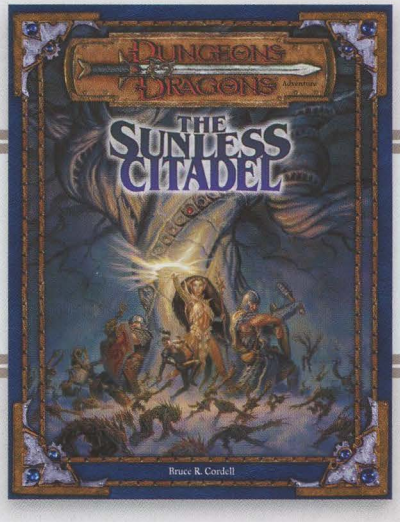
Geôles. C'est dans ce bâtiment robuste jouxtant la maison communale que les malfaiteurs purgent leur peine. La prévôte de la Chênevraie se nomme Felosial. Vétérane demi-elfe, elle assure la protection du village à la tête d'une troupe de seize gardes et quatre éclaireurs.

Forgeron. La réparation des armes et armures, ainsi que leur fabrication, sont confiées à Rurik Lutgehr (roturier nain).

Le scénario d'origine

The Sunless Citadel, aventure de Bruce R. Cordell, fut publiée pour la première fois en 2000 comme scénario d'introduction à la troisième édition de D&D.

Le module est souvent recommandé pour initier de nouveaux joueurs, mais aussi pour former un maître du donjon débutant.



L'auberge du Vieux Sanglier. Garon (roturier humain), propriétaire et gérant de cet établissement, sert à boire et à manger, mais son auberge compte aussi quelques chambres pour les gens de passage.

Rumeurs entendues à la Chênevraie

S'ils passent du temps à l'auberge ou s'entretiennent avec les gens du cru, les personnages-joueurs peuvent obtenir les renseignements suivants :

- Personne ne sait vraiment ce qu'était jadis la Citadelle Enténébrée, mais la légende raconte qu'elle servait de repaire à une secte draconique.
- La Vieille route contourne la plaine de Cendres, région sans vie. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Histoire) DD 15 sait que cette terre désolée fut le théâtre des déprédations d'un dragon appelé Ashardalon. Quelques villageois ont également connaissance de ce fait.
- Les vachers évitent les pâturages trop lointains. Ils ont entendu parler de monstres nocturnes, de bêtes ou de gens qui se sont trop éloignés et qu'on a retrouvés morts le lendemain, perforés de dizaines de petits trous. Personne n'a vu quel genre de créature avait causé ces ravages, et aucune autre trace n'a été relevée.
- En plus du guerrier (Talgen Hucrèle) et de sa magicienne de sœur (Sharwyn Hucrèle), la compagnie disparue comprenait un paladin de Pélor (Sir Braford) et un rôdeur (Karakas). Sir Braford, qui n'était pas de la région, portait une épée magique appelée *Fracasseuse*.
- Il arrive que les gobelins se présentent avec une pomme différente au solstice d'hiver. La chair de ce fruit d'un blanc cadavérique est vénéneuse au simple contact. On ne peut trouver aucun échantillon des pommes, rouges ou blanches.
- Garon, le gérant du Vieux Sanglier, se souvient d'une autre personne intéressée par la Citadelle Enténébrée, bien avant Talgen et Sharwyn. C'était il y a peut-être treize ans ; un humain sinistre du nom de Belak qui fit étape au village, accompagné d'une énorme grenouille de compagnie.

Rencontres en extérieur

Si les personnages évoluent entre la Chênevraie et la Citadelle Enténébrée à la nuit tombée, quatre **buissons malades** les assaillent. Ces nielleux surgissent de la végétation où ils étaient tapis.

La Citadelle

Guettez le vieux dragon sur son trône
Comme il sombre avec sa couronne

— Cantique

Une fois que le groupe est prêt à quitter la Chênevraie, l'aventure peut vraiment commencer. La Vieille route envahie par la végétation serpente au gré de coteaux rocailleux et de futaies de vieux chênes, laissant entrevoir çà et là des fermes abandonnées. Quelque dix kilomètres séparent la Chênevraie de la Citadelle Enténébrée.

Ravin

La Vieille route longe une ravine par l'est. Lorsqu'elle en est le plus proche, vous distinguez plusieurs colonnes en piteux état émergeant du bord de la faille, à l'endroit où celle-ci s'élargit. Deux des piliers sont encore debout, mais les autres se sont affaissés jusqu'aux flancs du gouffre. Certains sont brisés et l'on imagine que plusieurs ont disparu dans les profondeurs. De l'autre côté du ravin, d'autres colonnes du même genre sont visibles.

Une corde à nœuds est solidement attachée à l'un des piliers obliques de ce côté de la faille.

Survol de la Citadelle Enténébrée

Une secte draconique très secrète et méfiante bâtit jadis la Citadelle Enténébrée à la surface. Aucun registre ne fait aujourd'hui mention du nom de cette secte, mais divers érudits estiment qu'elle était associée au dragon Ashardalon. Le cataclysme qui emporta les adeptes engloutit également la forteresse. Grâce à ses enchantements persistants, l'essentiel de la structure survécut à son ensevelissement. L'endroit déserté, des gobelins et autres monstres en profitèrent pour s'y établir et y vivent chichement depuis des centaines d'années.

Autrefois, les gobelins de la tribu Durbuluk (« les Dominateurs » en gobelin) rôdaient alentour pour détrousser les malheureux de passage, mais maintenant que la Vieille route est tombée en désuétude, ils ne s'intéressent guère à cet accès. Par ailleurs, une tribu de kobolds a récemment fait son apparition pour disputer la place aux gobelins. Les deux clans s'affrontent régulièrement pour garder la forteresse ou en prendre le contrôle, si bien qu'ils se soucient peu d'une éventuelle intrusion. Pour les héros, la faille constitue donc le meilleur moyen de se faufiler dans le donjon sans attirer l'attention. La compagnie disparue qui les a précédés fit d'ailleurs de même, comme l'atteste sa robuste corde toujours nouée au pilier.

Les kobolds (zones 13 à 24) comme les gobelins (zones 31 à 41) revendiquent la propriété de la Citadelle Enténébrée, mais aucun des deux camps n'a parcouru l'ensemble de ses galeries. Ils évitent notamment les confins du niveau du bosquet. Les gobelins redoutaient naguère que ce lieu fût hanté et l'arrivée de Belak le Réprouvé n'a fait que renforcer cette crainte. Celui-ci ordonne depuis aux gobelins de se défaire du fruit estival chaque année, instructions auxquelles les petits humanoïdes se soumettent apeurés.

Des monstres aux aguets. Les kobolds et les gobelins réagissent de la même manière si on les agresse. Si les intrus battent en retraite pour prendre un repos long, puis reviennent pour éliminer les chefs de l'une des communautés, les humanoïdes auront eu le temps de se préparer. Une fois alertés, ces monstres disposeront en renfort dans les salles visitées des troupes stationnées ailleurs. Ainsi, trois kobolds de la zone 16 pourraient finir dans la zone 15 avec pour instruction de prendre les envahisseurs en embuscade s'ils devaient revenir. Ou encore, quatre gobelins de la zone 36 pourraient être réaffectés en zone 32 contre une nouvelle intrusion. Notez bien ces modifications, le cas échéant, pour éviter que les personnages n'affrontent deux fois les mêmes kobolds ou gobelins.

Trésor aléatoire. Tout kobold ou gobelin moyen est susceptible de détenir 2d10 pa, sous forme de monnaie ou de bijoux de pacotille.

Configuration du complexe

Sauf mention contraire dans la description d'une zone donnée, considérez que ce qui suit est vrai :

Aération. Toutes les zones numérotées présentent une atmosphère respirable. Les innombrables lézardes et fissures vers le ravin et la surface suffisent à ventiler tout le complexe, mais leur étroitesse interdit de s'y glisser (à moins d'être un rat géant).

Éclairage. Au-delà de la zone 2, la plupart des salles souterraines sont privées de lumière. Les descriptions partent du principe que les aventuriers se munissent de sources de lumière et sont en mesure de percevoir le décor.

Portes. Les portes sont en bois ou en pierre.

La ravine se poursuit sur plusieurs kilomètres d'un côté comme de l'autre, sa profondeur et sa largeur moyennes étant de 9 m. La faille présente une largeur de 12 m à l'endroit où la Vieille route s'en rapproche le plus.

Examen de la zone. Les piliers sont en sale état, mais on distingue sur la plupart diverses inscriptions en alphabet nain. Tout personnage parlant le gobelin pourra traduire ces graffitis qui ne sont que des mises en garde et menaces à l'adresse des intrus.

Réussir un test d'Intelligence (Investigation) ou Sagesse (Survie) DD 10 permet de trouver dans la zone des piliers et des alentours, les traces de nombreux feux de camp qui remontent à un petit mois. Quelqu'un a tenté de masquer superficiellement ces marques.

La descente. La corde nouée à l'une des colonnes penchées plonge dans les ténèbres du ravin. Vu qu'elle est toujours en bon état, elle ne doit pas être en place depuis plus de deux à trois semaines. En se rapprochant du bord de la faille, on peut distinguer en contrebas, dans les ombres de la paroi, des prises et des marches manifestement anciennes et usées (ouvrage gobelin).

Les aventuriers n'auront aucun mal à descendre le long de la corde en s'aidant de la paroi. S'ils décident d'emprunter les prises gobelines, la descente sera plus longue, mais à peine plus ardue. Une quinzaine de mètres sépare le bord du ravin de la corniche (zone 1).

Niveau de la forteresse

Les zones suivantes sont indiquées sur la carte 1.1.

1. Corniche

Une plateforme sablonneuse domine face à l'ouest un abîme de ténèbres. Des décombres et ossements animaux jonchent cette large corniche. Des marches grossières descendent en zigzag sur le côté et se perdent dans l'obscurité.

La paroi opposée du gouffre, à l'ouest, est distante de 75 m, et 24 m séparent cette corniche du fond de la fosse.

Créatures. Attirés par les petits animaux qui chutent parfois dans la ravine, trois **rats géants** se tapissent dans les gravats. Ils se cachent dès qu'ils perçoivent la présence des personnages et sautent sur le premier aventurier non discret qui pose le pied sur la corniche.

Examen de la zone. Un test réussi de Sagesse (Survie) DD 10 révèle des traces de pas humanoïdes, ainsi que des empreintes de très gros rats. Toutes semblent descendre les marches.

Parmi les gravats, on trouve des pierres disposées en cercle, qui entourent et sont parfois recouvertes par les cendres de centaines de feux de camp, même si nulle flamme n'a brûlé ici depuis des années. Le tas de cendres révèle quelques pointes de lance grossières, manifestement de facture gobeline, ainsi que les os de petits animaux.

2. Escalier en épingle à cheveux

Ces marches grossières de 1,50 m de large descendent depuis la zone 1. Elles ne présentent pas de danger particulier sauf en cas de combat. Elles passent par trois paliers, qui dominent le fond de la fosse respectivement de 18 m, de 12 m et de 6 m.

Les personnages pourront distinguer la zone 3 durant la descente.

Une forteresse se dessine dans les ténèbres. Cet imposant bastion souterrain semble émerger d'un autre âge, à en juger par ses fenêtres mornes, ses créneaux abîmés et ses tours affaissées. Le silence est roi malgré la brise froide qui remonte des relents de poussière et de putréfaction.

3. Cour sous les gravats

Les marches étroites aboutissent sur une petite cour, qui devait être jadis une muraille crénelée. La citadelle est à ce point enfouie sous terre que ses remparts apparaissent de plain-pied avec le fond de la faille. Au nord comme au sud, des gravats jonchent le sol accidenté, zébré de crevasses insondables. À l'ouest se dresse la forme intimidante de ce qui fut probablement la Citadelle Enténébrée, à commencer par la tour qui jouxte la cour.

La cour de pierre cernée de ruines donne sur une porte en bois, mais cache un piège.

Gravats. La citadelle entière est entourée de décombres. Quiconque tente de fouler cette zone notera aussitôt l'instabilité générale. Les gravats constituent un terrain difficile et tout personnage qui s'y engage doit effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 par tranche de 3 m. En cas d'échec, il ne parvient pas à progresser. Si le test est raté d'au moins 5 points, les gravats se dérobent sous ses pieds, précipitant le personnage en contrebas. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour s'extraire de la cavité ; en cas d'échec, la victime rechute dans le trou.

Créatures. Chaque fois que quelqu'un tombe dans une telle crevasse, le bruit a 10% de chances d'alerter 1d4 **rats géants** parmi les dizaines qui infestent les décombres. Les bêtes se déplacent prudemment et furtivement avant de sauter sur leur proie.

Fosse cachée. La carte indique la position d'une trappe dissimulée couvrant un carré de 3 m de côté et une fosse de 3 m de profondeur. Sur le côté ouest, une passerelle de 60 cm de large permet d'accéder à la porte menant en zone 4. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour détecter les bords non scellés de la trappe. Ensuite, un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 10 permet de déduire où se trouve la passerelle et de comprendre le fonctionnement du piège.

Dès qu'une créature marche sur la trappe, celle-ci s'ouvre et la projette dans la fosse. Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 15 en utilisant des outils de voleur peut bloquer la trappe en position fermée. Un mécanisme (situé dans le mur de la fosse, sous la passerelle) réarme le piège 1 minute après l'ouverture de la trappe, la refermant du même coup. Il est également possible de bloquer momentanément (le temps de passer sans risque) la trappe en position ouverte en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Si le test est réussi d'au moins 5 points, on peut bloquer le mécanisme de façon permanente.

Créature. La fosse contient deux squelettes de gobelin, un gobelin mort depuis la veille et un **rat géant** bien vivant. Ce dernier, qui s'est faufilé dans le piège pour dévorer le gobelin encore frais, s'est fait surprendre par la fermeture du piège ; il attaque quiconque se trouve dans la fosse ou à proximité et peut grimper hors du trou.

Trésor. On trouve un cimeterre et un bouclier sur le cadavre récent, ainsi que 23 pa et 4 po dans une sacoche de ceinture.

4. Structure de la tour

Cette zone circulaire, pavée de dalles de granit lézardées, est jonchée des cadavres de quatre gobelins manifestement morts au combat. L'une des dépouilles est adossée au mur ouest, embrochée par une lance qui la maintient dans cette position. Trois portes en bois servent d'issues. Les ruines des murs extérieurs de la tour vide atteignent neuf mètres de hauteur, mais les paliers et l'escalier périphérique ont disparu à l'exception de quelques rebords effrités.

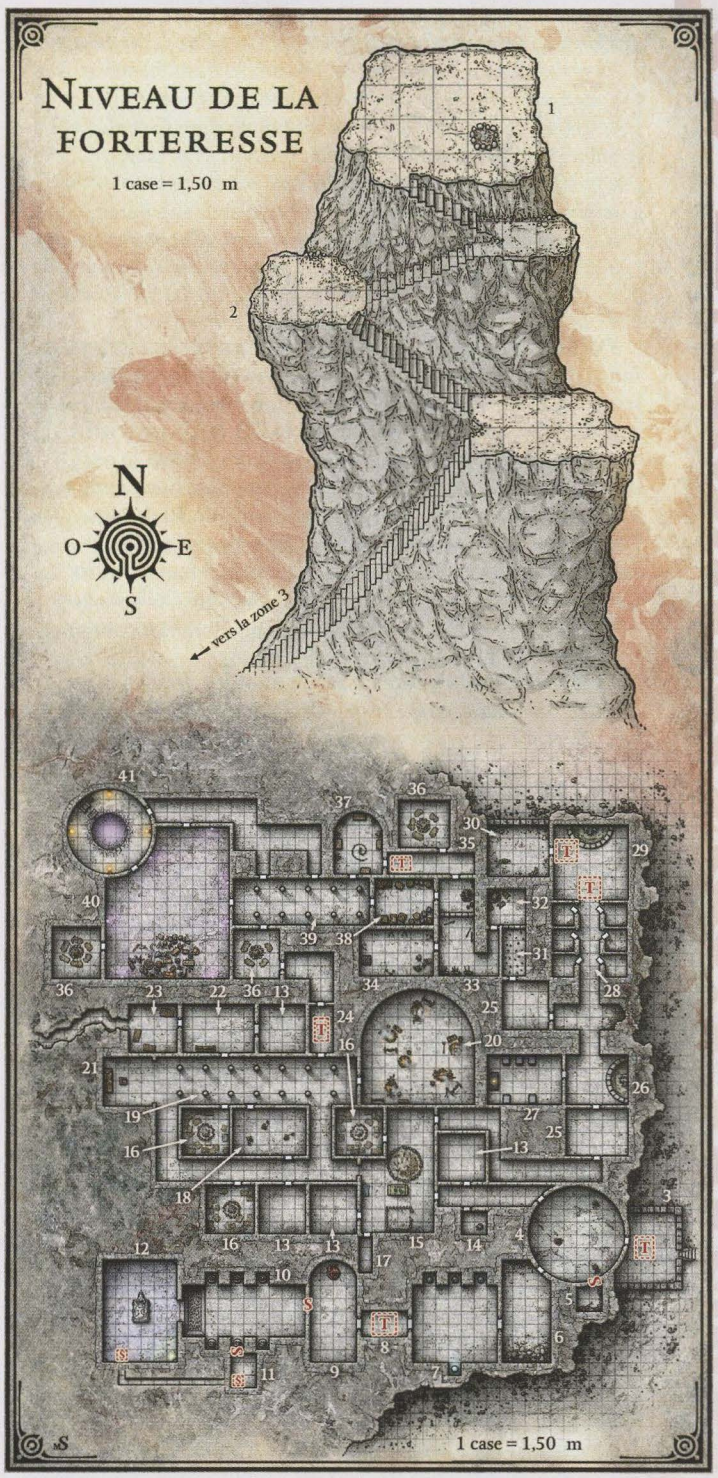
Cadavres. L'examen des corps permet de constater que les quatre gobelins sont morts depuis longtemps et que les rats les ont copieusement rongés. On les a également détroussés. Si l'on extrait la lance du gobelin adossé au mur, son corps s'affaisse en révélant des runes draconiques sur la paroi. Un personnage capable de lire cette langue déchiffrera le mot « Ashardalon ».

Passage secret. Une porte secrète donne sur la zone 5. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour la trouver. Elle s'ouvre par le biais d'un bloc de pierre faisant office de levier (en le poussant par la gauche ou en le tirant par la droite).

Aiguille cachée. Si l'on tire le levier, un piège s'active. Une pointe darde aussitôt de l'ouverture sur 7,5 cm et inflige 1 dégât perforant à la personne qui a tiré la pierre. Si toutefois le personnage prend des précautions pour tirer le levier, il pourra anticiper le piège. Désarmer la pointe demande des outils de voleur et de réussir un test de Dextérité DD 15. En cas d'échec d'au moins 5 points, la pointe frappe le personnage, sauf s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

5. Niche secrète

Cette petite salle froide et humide abrite les vieux squelettes de trois archers affalés contre des meurtrières bouchées de gravats des murs est et sud.



Carte 1.1 : Niveau de la forteresse

Ces squelettes datent de l'époque où la citadelle n'avait pas encore sombré sous terre. La catastrophe tua les trois archers tout en les condamnant à la fausse vie. Quiconque pénètre dans cette salle provoque l'animation de ces trois **squelettes**, qui se redressent avec une lueur rougeâtre au fond des orbites.

Trésor. Chaque squelette dispose de vingt flèches, de 2d10 pa et 1d10 po, et d'une *flèche +1* glissée dans un compartiment à part du carquois. Ces squelettes étant dépourvus d'intelligence, ils n'utilisent pas leur flèche magique.

6. Vestibule désaffecté

Les murs de cette antichambre de 6 m de large sont en piteux état. Les gravats provenant du fond de la salle, effondrée, s'entassent au sud. Le mur ouest, en bien meilleure condition, présente une porte en pierre dotée d'un bas-relief à l'image d'un dragon cabré dans la gueule duquel apparaît le trou d'une serrure.

Porte du dragon. La porte sculptée comme un dragon est dotée d'une serrure mécanique, mais aussi du sort *verrou magique*. Pour surmonter la protection magique, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 30 ou un test de Dextérité DD 25 avec des outils de voleur. Lancer le sort *déblocage* sur la porte réprime le verrou magique pendant 10 minutes, diminuant les DD précédents de 10 durant l'intervalle. La serrure mécanique n'est pas affectée par l'annulation du verrou magique, si bien qu'il faut recourir à un autre *déblocage* ou utiliser la bonne clef. Celle-ci, qui permet de déverrouiller les serrures magique et mécanique, se trouve en zone 21.

Créature. Un **rat géant** se cache dans les gravats. Il attaque quiconque se rapproche dans un rayon de 1,50 m des décombres ou se retrouve seul dans la zone.

7. Galerie mélancolique

Le chuintement à l'ouverture de la porte et la bouffée de poussière qu'elle provoque laissent imaginer que l'endroit est resté clos depuis des lustres. La moindre surface de cette grande galerie est d'ailleurs recouverte d'une pellicule de poussière. L'air paraît vicié.

On distingue trois renfoncements dans le mur nord, un seul dans le mur sud. Chacune de ces niches abrite un piédestal empoussiéré sur lequel repose un globe translucide de la taille du poing. Les sphères des niches nord sont sombres et fissurées, mais celle du sud produit une lueur bleutée et quelques notes tout juste perceptibles.

Si un personnage se déplace dans un rayon de 1,50 m du globe lumineux, une mélodie sombre commence à résonner dans toute la salle, portant jusqu'aux zones 6, 8 et 9 si les portes y menant sont ouvertes. Toute créature qui entend cette musique doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas de réussite, elle est immunisée contre la musique du globe pendant 24 heures. En cas d'échec, la créature est charmée ; tant qu'elle est ainsi charmée, elle ne peut entreprendre que l'action Se précipiter, pour se rendre en zone 3.

L'effet ne prend fin pour une créature donnée que lorsqu'elle atteint le fond du piège à fosse de la zone 3. Si quelque chose empêche une créature affectée de se rendre dans cette zone, elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. L'effet persiste 1 minute une fois que la créature n'entend plus la musique. Pour ne plus entendre la mélodie, il suffit de ne plus être dans une zone concernée, soit en fermant la porte si l'on est dans une zone adjacente à la galerie, soit en s'éloignant encore.

Le globe présente une CA de 10 et 10 points de vie. Si on tente de le briser ou de le manipuler, la mélodie s'intensifie et porte alors jusqu'aux zones 4 et 10 si les portes sont ouvertes. En outre, le DD du jet de sauvegarde de Sagesse passe à 20. Si le globe est réduit à 0 point de vie ou qu'on l'extrait de la salle, il se craquèle, s'assombrit et la mélodie cesse. Il ne fonctionne plus.

8. Dalle de pression

Ce couloir de six mètres de long donne sur une autre porte en pierre, fermée. L'air y est confiné.

Piège à flèches. Chaque fois qu'une pression s'applique sur n'importe quelle partie de la section centrale du couloir (carré de 3 m de côté), la plaque mécanique réagit et déclenche un piège. Une flèche est décochée depuis un orifice situé au-dessus de la porte ouest, ciblant la créature responsable : +5 pour toucher, 5 (1d10) dégâts perforants.

Un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet de déduire la présence de la plaque de pression des variations dans le dallage entre les différentes parties du couloir. Il suffit de ficher des pointes métalliques ou objets similaires sous la dalle pour l'empêcher de déclencher le piège.

9. Énigme du dragon

La poussière recouvre cette grande salle comme une couche de neige grise. Dans la partie arrondie, au nord, une statue en marbre blanc veiné de rouge se dresse sur trois bons mètres. Elle représente un dragon enroulé sur lui-même.

Statue de dragon. Si une créature se déplace dans un rayon de 1,50 m de la statue, le sort *bouche magique* fait parler le dragon en commun (les observateurs ont l'impression que les mâchoires de pierre s'animent vraiment). L'énigme qu'il prononce est la suivante :

La nuit nous appelle mais nul ne vient nous chercher ;
L'aurore nous fait fuir mais nul ne peut nous saisir.
Que sommes-nous ?
(Réponse : les étoiles)

Passage secret. Une porte secrète dans le mur ouest donne sur la zone 10. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour la trouver, mais le sort *détection de la magie* permet également de noter une faible aura d'abjuration émanant de son encadrement. La porte s'ouvre en pivotant, mais uniquement lorsque quelqu'un prononce la bonne réponse à l'énigme.

Une fois la porte ouverte, elle se referme spontanément 1 minute plus tard, mais on peut caler un objet dans l'encadrement pour l'en empêcher. Depuis la zone 10, il suffit de pousser la porte pour qu'elle s'ouvre.



10. Garde d'honneur

Une épaisse poussière recouvre le contenu de cette salle de six mètres de large. Vous distinguez six renfoncements, trois au nord et trois au sud. Chaque niche, à l'exception de celle du sud-ouest, renferme une statue humanoïde en marbre veiné de rouge. Ces silhouettes ressemblent à de grands elfes en harnois. Une arche de pierre tout à l'ouest de la salle ouvre sur une vaste pièce d'où émane une lueur verdâtre. Une fosse sombre précède l'arche.

Niche sud-ouest. La réussite d'un test de Sagesse (Perception) DD 10 révèle des empreintes dans la couche de poussière ; celles-ci partent du renfoncement sud-ouest. Ces traces sont elles-mêmes remplies de poussière, indiquant qu'elles datent de plusieurs dizaines d'années. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10 conclut que ces empreintes ont été laissées par des pattes griffues d'humanoïde de taille TP. Elles partent du centre de la niche, se dirigent vers la fosse à l'ouest, puis disparaissent dans le trou. Un personnage qui descend dans la fosse pour suivre les traces doit réussir un nouveau test de Sagesse (Survie) DD 10 pour les retrouver.

Fosse garnie de pieux. La fosse est profonde de 3 m et sa base est garnie de pointes infligeant 11 (2d10) dégâts perforants à toute créature qui tombe à l'intérieur, en plus des dégâts de chute. Les parois rugueuses offrent suffisamment de prises pour en sortir. La zone 12 débute de l'autre côté de la fosse.

Créature. Un **quasit** du nom de Jot était jadis lié au renfoncement sud-ouest avec la mission de protéger le contenu du sarcophage de la zone 12. Il est resté en animation suspendue jusqu'à quelques décennies en arrière et se tapit désormais de l'autre côté de l'arche, dans les ombres de la zone 12. Toute source lumineuse apportée par les personnages alerte Jot, ce qui lui laisse le temps de se préparer. Si le groupe évolue sans éclairage et se montre discret, Jot peut rater l'arrivée des aventuriers. Le quasit surgit de sa cache pour attaquer la première créature à s'extraire de la fosse en zone 12.

Développement. Jot ne combat pas jusqu'à la mort. S'il subit des dégâts ou s'il est attaqué par plus d'un personnage, il éclate de rire et s'exclame : « Vous avez brisé ma servitude. Ainsi s'achève ma veille du prêtre-dragon ! » Il consacre sa prochaine action à se rendre invisible, puis se transforme en chauve-souris pour survoler la fosse en rasant le plafond (3 m de haut).

Si Jot parvient à s'enfuir, les personnages le recroiseront peut-être. Il sait qu'en mourant sur le Plan Matériel, il sera renvoyé vers les Abysses, c'est pourquoi il préfère harceler les personnages quand ils sont en plein combat, sans négliger de se moquer copieusement d'eux.

Passage secret. Trouver l'accès caché dans le mur sud demande de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. La porte s'ouvre d'une simple poussée.

11. Salle secrète

Les surfaces de cette salle minuscule sont recouvertes d'une épaisseur de poussière qui masque les runes gravées sur le mur sud.

Inscriptions. Si on balaie la poussière recouvrant le mur sud, on découvre des runes en draconique. Une personne capable de lire cette langue déchiffre ce qui suit : « Un prêtre-dragon mis au tombeau vivant pour avoir transgressé la Loi conserve néanmoins les honneurs de sa position. »

Passage secret. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour détecter la trappe cachée dans le sol. Elle s'ouvre vers le haut et donne sur un conduit carré de 90 cm de côté menant vers une trappe du même type en zone 12.

12. Tombe d'un prêtre-dragon déchu

Le sol et les murs sont recouverts de marbre violet, mais les nombreuses lézardes laissent entrevoir la pierre grossièrement taillée en dessous. Des appliques sont fixées à chaque angle. L'une d'entre elles soutient une torche produisant une flamme verdâtre. Un sarcophage en marbre dont la longueur avoisine les trois mètres occupe le centre de la salle. Divers motifs draconiques ornent le cercueil, notamment une extrémité sculptée à l'image d'une tête de dragon. Des attaches en fer rouillé en ferment solidement le couvercle.

Torche. La flamme verte est produite par le sort *flamme éternelle*.

Sarcophage. Six fermoirs rouillés maintiennent le couvercle. Il faut réussir un test de Force DD 15 pour en ouvrir un seul. Une fois les six fermoirs ouverts, on peut retirer le couvercle à condition de réussir un test de Force DD 15 ou simplement si plusieurs personnages s'entraident et que le total de leurs valeurs de Force est d'au moins 30.

Un prêtre-dragon est emprisonné à l'intérieur, mais le sort *séquestration* l'a maintenu vivant. À l'ouverture du sarcophage, le sort se dissipe dans un éclair de lueur verte. Si les personnages regardent à l'intérieur, lisez ceci :

> Le cercueil renferme un troll ! Ses vêtements raffinés ont mal résisté au temps, mais ses bijoux et ses bagues aux motifs argentés de dragons brillent encore. Le corps de la créature paraît flétri et émacié, la chair caoutchouteuse est d'un vert répugnant. La créature présente une crinière noire et épaisse, filandreuse. Soudain, ses yeux noirs de fouine s'ouvrent et le monstre pousse un grognement.

Ce prêtre-dragon s'adonna à des pratiques magiques jugées impies par la secte draconique : il se transforma en troll alors qu'il était elfe. Ce crime lui valut d'être mis en bière vivant, tout en conservant les honneurs de la prêtrise. Ainsi libéré, le malheureux attaque sauvagement ses sauveurs, l'esprit quasiment réduit à celui d'un troll par les siècles d'enfermement. Il portait jadis un nom, mais l'a lui-même oublié. Il parle cependant toujours l'elfe et le draconique.

Créature. Dans son état actuel, le prêtre-dragon s'avère plus lent et faible qu'un véritable troll. Reprenez le profil du **troll**, mais avec seulement 30 points de vie au départ et une régénération limitée à 5 points par round (jusqu'au maximum de pv d'un troll normal). En outre, il ne peut pas recourir à Attaques multiples. Vaincu dans cet état, le prêtre-dragon rapporte 450 PX.

Développement. Le prêtre-dragon ne poursuivra pas les fuyards. Au lieu de cela, il se repose un peu plus dans sa tombe, jusqu'à ce que, cinq jours plus tard, la faim le pousse à chasser ; il recouvre alors le profil d'un troll normal, tout en conservant la maîtrise de ses langues supplémentaires.

Trésor. Le prêtre-dragon détient une dague sacrificielle ouvragée (valeur de 125 po), deux bagues en argent (15 po chacune) et une amulette en argent (15 po). Au fond du sarcophage, on trouve 220 pa, 50 po et quatre *parchemins magiques* avec les sorts suivants : *balisage* (2e niveau), *blessure* (2e niveau), *injonction* et *soin des blessures* (2e niveau).

13. Salle vide

Plusieurs salles vides de la forteresse présentent les mêmes caractéristiques, c'est-à-dire rien de notable.

> Cette salle en ruine paraît vide, à l'exception des gravats qui la jonchent.

14. Réserve d'eau enchantée

> La porte en pierre qui condamne cette salle présente un bas-relief de poisson aux allures de dragon.

La porte est verrouillée, mais on peut l'ouvrir avec des outils de voleur à condition de réussir un test de Dextérité DD 20.

Rencontres aléatoires

À partir de la zone 13, les couloirs de la Citadelle Enténébrée sont parcourus de monstres. Pour chaque tranche de 12 heures que les aventuriers passent dans le donjon, lancez un d20 et consultez la table ci-dessous s'ils se trouvent dans un couloir ou une salle accessible.

d20	Rencontre
1	1d6 **kobolds**
2	1d6 **rats géants**
3	1d4 **gobelins**
4	1d2 **hobgobelins**
5	1d4 **squelettes**
6	1d6 **buissons malades**
7–20	pas de rencontre

Si la porte est ouverte, lisez ce qui suit :

> Cette pièce carrée de trois mètres de côté taillée dans la pierre renferme un grand fût vertical en fer rouillé. Des tuyaux tout aussi rouillés en émergent pour plonger dans le sol.

Si quelqu'un secoue le fût ou le frappe, on entend du liquide balloter à l'intérieur. Les tuyaux maintiennent le fût en place et empêchent qu'on le détache. Un large bouchon métallique ferme le sommet du fût, que l'on peut retirer en réussissant un test de Force DD 15, mais il est tout aussi aisé d'enfoncer le flanc du fût.

Créatures. Dès que le fût est ouvert ou percé, le **méphite de glace** et le **méphite de vapeur** enfermés à l'intérieur sont libérés et attaquent les responsables.

Trésor. On trouve à l'intérieur du fût cinq petits saphirs (10 po chacun) ayant servi au rituel de servitude des méphites.

15. Cage du dragon

> Les parois de cette salle décrépite de forme irrégulière sont peinturlurées de symboles verts. Au centre, une zone noirâtre montre qu'un feu a brûlé ici récemment. Une cage vide métallique adossée au milieu du mur sud présente une large brèche. À côté, divers menus objets reposent sur un petit banc en bois recouvert d'un drap vert. Non loin du banc, on distingue un sac de couchage d'où montent des pleurnichements.

Jusqu'à récemment, les kobolds détenaient un dragonnet blanc qu'ils séquestraient dans la cage, sous haute surveillance. La garde assignée ne put toutefois lutter avec les gobelins envoyés pour mettre la main sur la créature une semaine auparavant.

Créature. Meepo, **kobold** que sa tribu avait désigné comme Gardien des dragons, occupe désormais seul cette salle. Totalement démoralisé par la perte du dragonnet, il passe l'essentiel de ses journées dans sa couche, assailli de cauchemars. Maintenant qu'il a failli dans sa mission, il ne vaut guère plus qu'un paria. Il ne réagira que si on fait beaucoup de bruit ou qu'on le secoue.



Si on le dérange directement, Meepo se montre craintif mais prêt à discuter. Il pleurniche sans cesse. Ses nombreuses cicatrices témoignent de son rôle de Gardien des dragons. Si on lui demande ce qu'est la cage ou qu'on mentionne un dragon, il s'exclamera : « Le dragon du clan... il est perdu ! C'est ces sales gobelins qui ont volé notre dragon Calcryx ! »

À toute autre question, le kobold se contenta de répondre : « Meepo, il sait pas, mais Yusdrayl si. Si vous gentils, Meepo vous apporte à Yusdrayl : ça chef. Vous promettez être gentils et vous avez droit à passer. Peut-être, si vous promettez à sauver dragon, Yusdrayl aussi gentil avec vous et répondre à questions. »

Meepo semble reprendre du poil de la bête s'il a le sentiment qu'on pourra retrouver le dragon. Il guide effectivement les personnages en zone 21, sans oublier de crier régulièrement « Poil à chatouilles ! » en chemin (en draconique) ; il explique que par ce mot de passe, il prévient les autres kobolds que les aventuriers viennent en amis. Si les personnages préfèrent se passer de ses services ou s'ils se montrent hostiles à son égard, ils ne sauront rien de ce sésame : tous les autres kobolds les prendront pour des ennemis.

Développement. Si un combat éclate dans cette salle, les kobolds de la zone 16 sont aussitôt alertés et viennent affronter l'ennemi.

Examen de la zone. Les symboles sur les murs sont en draconique approximatif. On lit : « Ici Sont Les Dragons ». La cage métallique est salement endommagée et ne pourra séquestrer des prisonniers. Si un personnage doté de la maîtrise de Nature ou Survie examine les écailles blanches qu'on trouve à l'intérieur, il pourra confirmer qu'elles appartiennent à une créature naturelle. Réussir un test DD 15 avec l'une ou l'autre de ces compétences permet d'identifier précisément des écailles de dragonnet blanc. Dans l'âtre, si l'on fouille les cendres, on trouve des os carbonisés de kobold ainsi que des morceaux d'armure.

Trésor. Le banc sert d'autel rudimentaire. On y trouve des pots de teinture verte, un pinceau en poils de gobelin et quatre figurines de dragon en jade (15 po chacune). Une fouille complète de l'âtre et un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet de dénicher une autre de ces figurines.

16. Salle de garde des kobolds

Trois des salles de la forteresse servent de poste de garde aux kobolds. Toutes partagent les caractéristiques suivantes.

Porte piégée. Les kobolds tendent un fil en travers de la porte de cette salle lorsqu'ils la referment. Il suffit de heurter le fil, qui joint les deux montants à 5 cm du sol et court le long du cadre, pour déclencher le piège. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 détecte le fil. Après cela, en utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 10, on peut couper le fil sans activer le piège. On peut également réaliser cette opération avec une arme ou tout autre outil tranchant, mais le test se fait alors avec un désavantage.

Si le test de Dextérité est raté, le piège se déclenche, renversant un pot de terre cuite rempli d'ordures, d'abats et d'excréments de dragon sur toute créature située dans l'encadrement de la porte et dans un rayon de 1,50 m. Une créature aspergée par ces déchets doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Une créature ainsi affectée peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Les kobolds détendent le fil quand ils quittent la pièce, si bien qu'une salle vide n'est pas piégée.

> Un petit foyer de braises cerné de quelques fragments de murs et de statues couve au centre de cette salle. Plusieurs couvertures faites de poils tressés et de moisissure séchée sont disposées autour du cercle incandescent.

Créatures. La salle fait office de baraquements et de poste de garde pour les guerriers de la tribu kobold. Trois **kobolds** y montent la garde, sauf s'ils sont déjà intervenus en renfort contre les personnages.

Si les aventuriers tentent de parlementer et que l'interaction porte ses fruits, les kobolds les exhortent à rendre visite à « Yusdrayl sur son trône-dragon » et leur donnent des indications sommaires pour atteindre la zone 21, tout en leur conseillant d'éviter d'agacer la garde d'élite de Yusdrayl.

17. Pâtée du dragon

Un personnage qui s'approche de cette porte est assailli par la puanteur émanant de ce qui se trouve derrière. Lisez ce qui suit à l'ouverture de la porte :

> La pièce est remplie de rats pataugeant dans leurs propres excréments. Une petite barrière les empêche de sortir facilement de la salle quand la porte est ouverte.

Créatures. Ces rats servaient à nourrir le dragonnet tant qu'il était confiné en zone 15. Depuis l'enlèvement du dragon, les kobolds ne s'occupent plus des rongeurs et ces derniers sont parvenus à endommager leur enclos à force de mordiller. Un round après l'ouverture de la porte, les rats renversent la barrière et se ruent vers l'extérieur, agissant comme une **nuée de rats** pendant 1 round, après quoi ils se dispersent dans le complexe.

18. Prison

Toutes les portes donnant sur la prison sont verrouillées, leur ouverture demandant de réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur, sachant qu'une barre métallique bloque également l'accès depuis l'extérieur. Si un personnage tente d'ouvrir l'une des portes en présence de kobolds, ces derniers tenteront de les dissuader. Si le personnage persiste malgré tout, les kobolds deviennent aussitôt hostiles.

> Quatre petits humanoïdes sont entravés par d'épaisses chaînes rouillées attachées à un grand pieu de fer planté dans le sol. Plusieurs armes brisées et boucliers fracassés sont entassés dans un coin.

Créatures. Quatre **gobelins** faits prisonniers lors de diverses escarmouches sont enchaînés ici. De temps à autre, les kobolds extraient l'un des captifs pour le rendre à la tribu gobeline contre rançon (pour une somme de 2d10 pa). Ceux qui n'ont pas cette chance sont voués à rejoindre la marmite des kobolds. Les gobelins gémissent et se tortillent pitoyablement dès qu'un personnage entre dans la pièce. Il est possible de les libérer de leurs entraves en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur, ou un test de Force DD 20 visant à briser les chaînes, voire en attaquant directement le métal (CA 15, 60 points de vie).

Les gobelins sont prêts à promettre n'importe quoi en échange de leur libération, y compris escorter les aventuriers jusqu'à leur chef. Rien ne garantit pourtant qu'ils puissent tenir leurs promesses. En outre, si jamais les aventuriers libèrent les gobelins, tout accord qu'ils pouvaient avoir avec les kobolds est aussitôt rompu. Les gobelins libérés s'enfuient dès que la situation dégénère et trahiront leurs sauveurs s'ils sont menacés par d'autres membres de leur tribu.

19. Salle des dragons

> Une rangée double de colonnes en marbre ciselé parcourt toute la longueur de cette grande salle. Les bas-reliefs abîmés représentent des dragons enroulés sur eux-mêmes.

Créatures. Un bataillon d'élite composé de trois kobolds (dotés chacun de 7 pv) patrouille dans cette zone et prend cet honneur très au sérieux. Les gardes portent une attention particulière à la porte donnant sur la zone 24, régulièrement assaillie par les pillards gobelins. Ils se comportent vis-à-vis des aventuriers de la même manière que les kobolds plus ordinaires de la zone 16. Si les personnages prennent le chemin de la zone 21 sans provoquer l'ire de ces gardes, ceux-ci les accompagnent jusqu'en présence de Yusdrayl.

Développement. Si un combat éclate ici, il risque fort d'être meurtrier pour le groupe. Tout kobold encore présent dans les zones voisines se présente en renfort. Yusdrayl et ses deux gardes du corps arrivent depuis la zone 21 au début du deuxième round de combat. À l'amorce du cinquième round, les kobolds de la zone 16, au sud-ouest de cette salle, entrent en scène. Au début du huitième round, les kobolds de la zone 23 se joignent aux hostilités. Tout kobold qui quitte sa zone d'origine et meurt durant ce combat devra être décompté pour ne pas réintervenir plus tard.

20. Colonie kobold

La robuste porte en bois qui donne sur l'habitation commune des kobolds est barrée de l'intérieur. Si les personnages prononcent le bon sésame (« Poil à chatouilles ! » en draconique ; cf. zone 15) ou qu'ils réussissent un test de Charisme (Supercherie) DD 15, ils parviennent à convaincre les kobolds de les laisser entrer. Sans cela, les kobolds parqués à l'intérieur n'ouvrent la porte que lors de la relève.

> Plusieurs petits foyers illuminent cette vaste salle autant qu'ils l'enfument. Dans cette brume ambiante, on distingue des broches, des trépieds recouverts de peaux et autres instruments primitifs. Quelques silhouettes de petite taille s'activent ou jouent d'un bout à l'autre de la pièce.

La salle est occupée par vingt-quatre kobolds, mais trois seulement sont à considérer comme de véritables **kobolds**, capables d'affronter des étrangers non escortés. Sept autres sont des **roturiers**, dotés de 3 points de vie chacun et subissant un malus de 1 pour toucher et aux dégâts (par rapport au profil du *Monster Manual*). Les autres membres de la tribu sont trop jeunes, trop vieux ou trop lâches pour se défendre ; ils prennent la fuite dès qu'un conflit éclate et ne rapportent aucun PX. Même les kobolds capables de combattre s'enfuient si les choses tournent mal.

Quelle que soit la question posée, les kobolds de cette zone sont prompts à répondre par : « Yusdrayl savoir. »

Toute attaque contre ces kobolds appellera les renforts selon le même mode qu'en zone 19, si ce n'est que chaque groupe se présente 1 round plus tard en raison de la distance supplémentaire à parcourir.

21. Trône-dragon

> Un petit trône fait de gravats divers empilés sur un vieil autel se dresse non loin du mur ouest. Divers petits objets sont posés au sommet de l'autel. La partie servant de dossier représente un bas-relief de dragon cabré, serrant entre ses mâchoires une clef métallique.

Créatures. **Yusdrayl** (cf. annexe B), la cheffe de la tribu kobold, siège normalement sur le trône. Deux **kobolds** d'élite (7 points de vie chacun) assurent sa protection. Les personnes qui se présentent dans cette pièce peuvent s'entretenir avec Yusdrayl, qui ne se montre hostile que si elle sait que les visiteurs ont tué d'autres kobolds. Si les aventuriers se la mettent à dos durant l'entrevue, elle sera prompte à la colère et à lancer l'assaut.

Yusdrayl peut répondre aux questions suivantes :

Que font les kobolds ici ? « Les kobolds sont les héritiers des dragons. Je suis la plus puissante de ma tribu, alors j'ai guidé les plus courageux jusqu'à ce site sacré, où on vénérait les dragons il y a très très longtemps. » Yusdrayl ne connaît rien de l'histoire de la forteresse, en dehors du nom du dragon jadis révéré ici (Ashardalon).

Que savez-vous des gobelins ? Des pommes ? De Belak ? « Le Réprouvé, il vit en bas. Il fait pousser le fruit et il le donne aux gobelins. Ces voleurs de dragon sont ses larbins ! »

Que savez-vous des monstres de brindilles ? « Les nielleux sont les bêtes de compagnie du Réprouvé. Il y en a plein en bas, dans le Bosquet du crépuscule. »

Que savez-vous des aventuriers humains ? « Ils sont partis combattre les gobelins ; on les a jamais revus. »

Qu'est-ce que cette histoire de dragonnet volé ? » Les gobelins ont volé notre dragon ! Si vous nous ramenez Calcryx, je vous donnerai une récompense. Meepo peut vous accompagner si vous le souhaitez. »

Si les personnages décident d'aller chercher le dragon, les kobolds leur indiqueront le passage reliant les zones 15 et 25, sorte de « chemin dérobé » pour atteindre le territoire gobelin. Yusdrayl et sa bande ne connaissent rien d'utile au sujet de l'antre des gobelins. Si les personnages emmènent Meepo avec eux, celui-ci pourra leur servir de guide jusqu'à ce point. S'il meurt durant l'incursion, les kobolds n'y verront qu'une perte mineure dès lors que les héros ramènent le dragon.

La clef apparaissant dans la gueule du dragon sculpté fait partie des récompenses potentielles, mais le groupe peut préférer deux objets choisis sur l'autel. Yusdrayl acceptera également de céder la clef pour 50 po.

Développement. Si un combat éclate, les renforts se présentent de la même manière qu'en zone 19.

Si les personnages ramènent Calcryx, Yusdrayl sera encline à les aider pour attaquer les gobelins restants. À vous de déterminer comment.

Trésor. La clef serrée dans la gueule du dragon sculpté permet d'ouvrir la porte vers la zone 7. Yusdrayl détient les clefs de la zone 18 et des diverses entraves de cette prison, ainsi que la clef des portes de la zone 24 et celle de la cage de la zone 15, dont le verrou est désormais endommagé. Elle possède aussi 35 po.

Parmi les objets réunis sur l'autel, on compte une *plume de Quaal* (arbre), trois *parchemins magiques* (*armure du mage*, *déblocage* et *pattes d'araignée*) et une fiole contenant trois doses d'*élixir de santé*.

22. Garde-manger

> Cette salle empeste la viande avariée. La plupart des crochets en fer rouillé du plafond ne soutiennent rien, mais quelques carcasses de vermine occupent tout de même l'espace, ainsi que d'énormes queues de champignon et quelques imposantes carapaces d'insecte. Sur une table basse miteuse le long du mur sud, on distingue divers couverts hors d'état et quelques couteaux à dépecer rouillés.

Les kobolds rapportent de la nourriture pour leur tribu de leurs excursions en Underdark, avant de la stocker ici. La chair putréfiée est tirée de rats, de chauves-souris, de criquets cavernicoles et de scarabées géants, de gobelins et d'araignées. La pièce renferme également divers champignons.

23. Vers l'Underdark

> Le sol s'est effondré sur la partie est de cette zone, découvrant un tunnel. Ce passage n'a pas été façonné et varie en largeur, en hauteur et en direction, comme tous les boyaux naturels. Du matériel de chasse est disposé sur des chevalets ou contre les murs, et l'on note plusieurs paillasses au sol.

Les kobolds sont arrivés dans la Citadelle Enténébrée par ce tunnel qu'ils continuent d'emprunter pour chasser et se rassembler en Underdark.



L'étendue de ce tunnel sort du cadre de cette aventure, mais il pourrait mener vers un site de votre conception.

Créatures. S'ils ne sont pas intervenus en renfort, trois **kobolds** campent ici, chasseurs et gardiens du tunnel. Ils réagissent comme décrit en zone 16.

24. Accès piégé

Les portes situées aux extrémités de ce couloir sont toutes deux verrouillées. Un personnage qui réussit un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur parvient à les ouvrir.

> À l'autre bout de ce couloir de six mètres de long se dresse une autre porte fermée.

Fosse cachée. La carte indique l'emplacement d'une trappe dissimulée. Une passerelle de 60 cm de large permet de traverser la fosse par le milieu, sans risque. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque les bords de la trappe, non cimentés. Ensuite, il suffit de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 pour déduire où se situe la passerelle et comment fonctionne le piège.

Si quiconque marche sur la trappe, elle se dérobe sous ses pieds et le précipite dans la fosse de 3 m de profondeur. On peut se servir d'outils de voleur et d'un objet de type pointe de fer pour bloquer la trappe en position fermée, à condition de réussir un test de Dextérité DD 15.

Les kobolds vérifient régulièrement l'état du piège et le réarment manuellement, au besoin.

25. Chambre vide

Deux salles vides de la partie est de la forteresse présentent les mêmes caractéristiques.

> Cette pièce vide ne renferme que des excréments de rat, des dalles en miettes et diverses souillures.

Examen de la zone. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque des traces dans la poussière. Certaines ont été laissées par des rats, d'autres par des humanoïdes. Si un aventurier réussit alors un test de Sagesse (Survie) DD 15, il peut ajouter que les traces des rats sont récentes (guère plus d'un jour), alors que celles des humanoïdes ont près d'un mois et témoignent du passage de trois ou quatre personnes de taille humaine en direction du nord.

Piège. La porte qui relie la salle vide la plus au nord à la zone 31 cache un piège (cf. zone 31 pour plus de détails).

26. Fontaine tarie

> Le sol est chargé de poussière, de divers gravats et débris de pierre. À l'est, une fontaine sculptée dans le mur présente des lézardes et des taches, mais le dragon plongeant dont les ailes ciselées dominent le monument n'a rien perdu de sa splendeur. Une porte en pierre sculptée se dresse dans le mur ouest.

Examen de la zone. Les débris et la poussière recouvrant le sol montrent les mêmes traces qu'en zone 25.

Fontaine. La vasque est recouverte d'une fine couche de crasse mais ne contient aucun liquide. Le sort *détection de la magie* permet de noter une aura d'invocation émanant de la fontaine. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 notera une inscription en draconique pratiquement oblitérée sur l'avant de la vasque. On peut y lire : « Que la lumière soit. »

Si quelqu'un prononce cette phrase à voix haute, la magie de la fontaine agit une dernière fois. Un liquide rougeâtre commence alors à se former dans la gueule du dragon, puis s'accumule petit à petit dans la vasque. Si on recueille la substance, on obtient l'équivalent d'une *potion de souffle enflammé*. Une fois la fontaine ainsi utilisée, elle perd toute propriété magique.

Porte ouest. Les bas-reliefs de la porte ouest montrent des dragons squelettiques. Une inscription en draconique énonce : « Rabrouez les morts, ouvrez la voie. » L'atmosphère s'avère sensiblement plus fraîche dans un rayon de 1,50 m de la porte, le contact de celle-ci étant très froid.

Cette porte verrouillée ne s'ouvrira que si quelqu'un la cible avec le sort *déblocage* ou un effet renvoyant les morts-vivants. Si tel est le cas, le battant prend un aspect spectral bleuté puis s'ouvre en silence.

Piège à lame de faux. Si quelqu'un tente d'ouvrir la porte sans avoir au préalable désactivé le verrou, une lame de faux s'abat sur le pas de la porte : +5 pour toucher, 4 (1d8) dégâts tranchants.

La lame est dissimulée dans un compartiment du plafond, à 3 m de haut. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 peut le détecter avant le déclenchement du piège.

On peut alors bloquer l'activation de la faux en insérant une pointe de fer ou objet similaire dans l'ouverture. Il faut pour cela effectuer un test de Dextérité ou de Force DD 15. En cas d'échec, l'obstruction tombe quand le piège s'active. Une autre approche consiste à utiliser des outils de voleur pour extraire le mécanisme du compartiment et le démonter, ce qui demande de réussir un test de Dextérité DD 20. Chacune de ces méthodes requiert une minute.

27. Sanctuaire

> Cinq sarcophages poussiéreux, trois au nord et deux au sud, sont posés debout dans cette salle silencieuse. Le couvercle en pierre de chaque cercueil est ciselé à l'image d'un humanoïde aux traits nobles et elfiques, en habits de cérémonie. Un autel en obsidienne sculpté de dragons est encastré dans le mur ouest. Une unique bougie y émet une vive lumière. Un petit sifflet et une fiole de cristal sont posés à côté.

Créatures. Cinq **squelettes** émergent en même temps des sarcophages pour s'en prendre à quiconque touche à l'autel ou aux sépultures. Ils vont jusqu'à poursuivre les fuyards.

Trésor. Le sort *flamme éternelle* anime la bougie. La fiole contient une *potion de résistance* (feu). Sur le sifflet, également en cristal, apparaît le nom *Sifflenuit*, écrit en nain. La description de l'objet apparaît dans l'annexe A. Un compartiment secret de l'autel, qu'on trouve en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20, renferme un coffret contenant six péridots sculptés à l'image de dragons (10 po chacun).

28. Geôles infestées

> Cette section du couloir présente six portes, toutes entrouvertes. Une forte odeur de musc flotte dans la zone.

Les portes ouvrent sur de petites cellules, chacune étant juste assez ouverte pour laisser se faufiler une créature de taille P ou inférieure.

Créatures. Les deux cellules les plus au sud et celle du nord-est abritent des nids abandonnés de rats géants. Dans chacune des autres cellules vit un **rat géant**. La moindre lueur, le moindre bruit produit dans la zone font rappliquer les trois rongeurs.

Examen de la zone. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque des traces dans la poussière. Si un aventurier réussit alors un test de Sagesse (Survie) DD 15, il peut ajouter que les traces de rat sont très récentes (guère plus de quelques minutes), alors que celles d'humanoïde ont près d'un mois et témoignent du passage de quatre personnes de taille humaine en direction du nord. Seulement trois de ces personnes sont repassées vers le sud.

Trésor. Les nids de rats occupés contiennent des objets brillants récupérés par leurs occupants. Chacun de ces fatras recèle 2d6 – 2 pa, 1d6 – 1 po et 1d4 – 1 gemmes d'une valeur de 5 po chacune.

29. Pièges désarmés

Des pointes de fer bloquent deux trappes béantes dans le sol pavé. Une fontaine tarie est sculptée dans le mur nord, surmontée d'un dragon plongeant. Il flotte dans cette salle une légère odeur de putréfaction.

Examen de la zone. Les deux marques sur la carte correspondent à des pièges que le groupe d'aventuriers disparu avait bloqués en position ouverte. Chaque trappe surplombe une fosse de 6 m de profondeur qui ne contient que des os de rat, des bouts de métal rouillé et des déchets.

Les chances de détecter les traces et de pouvoir les analyser sont les mêmes qu'en zone 28. La piste des aventuriers disparus contourne les fosses et mène à l'ouest vers la porte en bois.

Développement. Si des personnes passent plus de 3 rounds dans la zone à converser sans chuchoter ou à faire du bruit, elles éveillent l'attention des occupants de la zone 30, qui se cachent pour leur tendre une embuscade.

Fontaine piégée. La fontaine tarie du mur nord ressemble à s'y méprendre à celle de la zone 26. Un examen par le biais du sort *détection de la magie* montrera qu'elle émet une légère aura d'évocation. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20 révèle des tubes métalliques suspects dans la gueule du dragon, ainsi qu'une petite bouteille en fer rouillé. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 notera une inscription en draconique pratiquement oblitérée sur l'avant de la vasque. On peut y lire : « Que la mort frappe. »

Quiconque prononce cette phrase à voix haute en draconique déclenche le piège. Une brume toxique est aussitôt pulvérisée depuis la gueule du dragon, remplissant un cube de 6 m d'arête (ce qui dépense la dernière dose contenue dans la bouteille). Toutes les créatures prises dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, la victime subit 5 (1d10) dégâts de poison et se retrouve empoisonnée pendant 10 minutes. En cas de réussite, elle ne subit que la moitié de ces dégâts et n'est empoisonnée que 1 minute.

Porte ouest. Un personnage qui s'approche de la porte ouest ne pourra ignorer les relents de putréfaction qui remontent depuis l'autre côté.

30. Maman rat

Une odeur étouffante charge l'atmosphère ; elle émane de diverses carcasses rongées : rats des cavernes, vermines en tout genre, mais aussi quelques créatures d'aspect humanoïde. Tous ces corps gisent sur un sol crasseux où se mêlent poils, os et fourrure, le tout agencé en une espèce de nid particulièrement grand et répugnant.

Examen de la zone. Les cadavres humanoïdes sont ceux de deux gobelins, un kobold et un humain (le rôdeur Karakas, membre du groupe d'aventuriers disparus).

Créatures. Trois **rats géants** occupent la zone, ainsi qu'une **rate géante malade** monstrueusement bouffie (taille M [1,80 m de long], 16 points de vie, +5 pour toucher, indice de dangerosité 1/4 [50 PX]). Les gobelins l'appellent Guthash (la Boursouflée). Les rongeurs qui hantent la Citadelle Enténébrée descendent tous de cette rate. Ces créatures tentent de dévorer tous les intrus.

Trésor. Fouiller ces déchets pendant 10 minutes permet de dénicher 312 pa, 68 po et 3 gemmes (25 po chacune). Plusieurs objets accompagnent la dépouille du rôdeur : une armure de cuir clouté, cinq dagues, un arc long, un sac à dos (contenant une outre, un jour de rations, un sac de couchage, une boîte à amadou et trois torches), un carquois de six flèches, une *potion de soins* et une sacoche contenant 17 po. L'un de ses doigts porte une bague en or (10 po) gravée de son nom en commun.

31. Couloir des chausse-trappes

La porte qui ouvre sur ce vestibule est fermée et équipée d'une cloche qui sonne dès que quelqu'un l'ouvre, à moins de procéder très lentement.

Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet à une personne qui prend des précautions en ouvrant la porte de noter la cloche accrochée à environ 1 m du sol. Un personnage qui examine les environs de la porte avant de l'ouvrir et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 détectera des marques sur le battant, à l'opposé de l'endroit où les gobelins ont cloué la cloche.

Si la cloche sonne, le bruit alerte les gobelins de la zone 32 qui vont s'accroupir derrière la murette pour prendre les intrus en embuscade quand ils entreront dans le couloir.

Ce couloir de trois mètres de large est jonché de chausse-trappes. Le passage vers le nord est partiellement bloqué par une murette crénelée de moins d'un mètre, érigée à la va-vite avec du mortier.

Chausse-trappes. Le sol est jonché de chausse-trappes, cf. « L'équipement », chapitre 5 du *Player's Handbook*.

Créatures. Deux **gobelins** de la zone 32 tendent le cou au-dessus de la murette s'ils sont prévenus de la présence des personnages. Les créatures effectuent des attaques à distance quand les aventuriers s'engagent dans le couloir.

Trésor. Deux cents chausse-trappes environ sont éparpillées au sol.

32. Porte des gobelins

La crasse au sol, les souillures sur les murs, les fourrures miteuses et la fosse calcinée témoignent d'années d'utilisation de cette salle par des créatures peu soucieuses de leur hygiène. À l'est du mur sud, une murette crénelée, érigée à la hâte, monte à mi-hauteur.

Créatures. Deux **gobelins** sont postés derrière la murette rudimentaire de 90 cm de haut. Ils sont hostiles envers les intrus mais ne se sacrifieront pas s'ils affrontent un ennemi supérieur. Prisonniers, ils pourront livrer les mêmes informations qu'Erky Lapoutre (zone 34).

Développement. Si l'un des gobelins parvient à s'enfuir, il alerte ceux de la zone 33. Ces gobelins préparent alors une embuscade pour les intrus atteignant leur zone.

Examen de la zone. La fouille des lieux permet de trouver de la viande avariée, de la piquette dans des outres en sale état et d'autres objets crasseux sans valeur.



33. Stand de tir

Le bruit de gobelins en plein entraînement de tir est perceptible depuis n'importe quelle porte donnant sur cette zone.

> Des dizaines de flèches brisées et émoussées jonchent les pavés fissurés de cette salle. Quelques-unes sont plantées dans trois mannequins de taille humaine, grossièrement réalisés, suspendus au milieu du mur sud. Le tiers nord de la zone est séparé du sud par une murette à créneaux de facture douteuse. Une sorte de camp permanent s'étend au nord du mur, avec une fosse pour accueillir un feu et quelques petites marmites.

Créatures. Les trois **gobelins** assignés à la surveillance de la zone passent une partie de leur temps à tirer sur les cibles en toile de jute fourrée de poils et de fourrure qu'ils ont piteusement tenté de faire ressembler à des elfes ou des humains. Le reste de leur temps est consacré à engloutir du vin gobelin.

Au combat, les gobelins s'abritent derrière la murette de 90 cm pendant qu'ils canardent leurs adversaires.

Trésor. L'un des gobelins dispose d'une fiole en argent de facture naine (50 po), remplie de cet immonde vin gobelin. Un autre gobelin détient une clef qui déverrouille la porte de la zone 34.

Développement. Si les choses tournent mal pour les gobelins, l'un d'eux tente d'aller prévenir les guerriers de la zone 39.

34. Cachot gobelin

La porte en bois est fermée et verrouillée. Un personnage peut l'ouvrir en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

> Une atmosphère sordide règne dans cette pièce basse. Une grande pointe de fer est plantée au sol non loin de la porte ; une cage est disposée plus en arrière. Plusieurs paires de menottes rouillées sont enchaînées aux murs, certaines toujours aux poignets de squelettes en miettes.

Créatures. Trois **kobolds** sont attachés par une corde grossière à la pointe de fer. Un gnome tuméfié gît dans la cage, si petite qu'elle le contient tout juste. Libérer les kobolds n'est pas compliqué, mais il faut réussir un test de Force DD 15 pour tordre les barres de la cage ou un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour en crocheter la serrure.

Les kobolds savent que les gobelins pourraient tenter de tirer une rançon de leur capture. N'étant pas sûrs du sort que leur réservent les aventuriers, ils ne se montrent d'aucun secours et n'insistent pas pour qu'on les libère. Si on les relâche en leur laissant clairement la voie libre, ils prennent la poudre d'escampette. Ils savent très peu de choses mais se montrent plus conciliants en présence de Meepo ou si les aventuriers leur font part de leur intention de libérer Calcryx.

Erky Lapoutre, le gnome, **acolyte** doté de 17 (5d6) points de vie, parle le commun, le draconique, le gnome et le gobelin. Il dispose de l'aptitude de clerc Canalisation d'énergie divine : Renvoi des morts-vivants, qu'il peut utiliser une fois après un repos court ou long.

Si on le libère, il répondra volontiers aux questions, sachant qu'il dispose des renseignements suivants :

Que faites-vous ici ? « Il y a des mois de cela, alors que je cherchais ma voie, je me suis engagé sur la Vieille route. Et la mauvaise fortune fit que les bandits gobelins m'y trouvèrent ; je suis coincé ici depuis tout ce temps. Les faveurs divines ont préservé ma santé ; sans cela, je serais assurément mort de faim ou de maltraitance. »

Que savez-vous des gobelins et de Belak ? « J'ai entendu les gobelins parler du Bosquet du crépuscule dans les profondeurs. Un vieil humain cruel appelé Belak – un lanceur de sorts m'est avis – prend soin d'un jardin enchanté et d'un végétal que les gobelins appellent l'arbre de Gulthias. Quand ils murmurent ce nom, les gobelins paraissent terrifiés. Le fruit enchanté pousse sur cet arbre. »

Que savez-vous de ce fruit ? « Le fruit qui pousse à l'approche de l'été rend vigueur et moral à ceux qui le mangent, tandis que celui qui apparaît juste avant l'hiver vous prive des mêmes choses. Belak laisse les gobelins vendre le fruit à la surface, mais j'ignore pourquoi. »

Que savez-vous des buissons malades ? « Les nielleux vivent au niveau inférieur, avec l'arbre de Gulthias. »

Que savez-vous des aventuriers disparus ? « Les gobelins en ont capturé trois il y a environ un mois. Ils sont restés prisonniers à mes côtés pendant un temps. Ils disaient s'appeler Talgen, Sharwyn et sir Braford. Les gobelins ne les ont gardés ici qu'une semaine, puis ils sont repartis avec, car Belak s'intéressait à eux. Je n'en ai plus jamais entendu parler.

Développement. Si les personnages ne le lui proposent pas, Erky Lapoutre demande à se joindre à leur groupe en tant que membre provisoire. Le gnome est un allié loyal, mais ne dispose actuellement d'aucun équipement. Ceux qui libèrent Erky gagnent autant de PX que s'ils l'avaient vaincu au combat.

Menottes. Les entraves en fer rouillé permettent d'attacher une créature de taille P ou M. Si les personnages sont faits prisonniers (cf. zone 36), ils finiront ici. S'extraire des menottes demande de réussir un test de Dextérité DD 20. On peut aussi faire céder les entraves en réussissant un test de Force DD 20, tandis qu'un personnage maîtrisant les outils de voleur peut s'en servir pour crocheter le cadenas en réussissant un test de Dextérité DD 15. Les menottes ont une CA de 15 et 15 points de vie.

35. Couloir piégé

Fosse cachée. La carte indique l'emplacement d'une trappe dissimulée. Une passerelle de 60 cm de large permet de traverser la fosse par le milieu, sans risque. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque les bords de la trappe, non cimentés. Ensuite, il suffit de réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 pour déduire où se situe la passerelle et comment fonctionne le piège.

Si quiconque marche sur la trappe, elle se dérobe sous ses pieds et le précipite dans la fosse de 3 m de profondeur. On peut se servir d'outils de voleur et d'un objet de type pointe de fer pour bloquer la trappe en position fermée, à condition de réussir un test de Dextérité DD 15.

Développement. Si des personnages tombent dans la fosse ou font du vacarme, les gobelins de la zone 36 (au nord) sont prévenus de leur présence. Ils rappliquent alors en 2 rounds. Ces mêmes gobelins ont l'habitude de vérifier le piège et de le réarmer manuellement.

Trésor. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 effectué autour de la fosse permet de trouver une bague en or sertie d'un saphir (25 po), perdue depuis très longtemps.

36. Bandits gobelins

Trois salles de la partie nord de la forteresse servent de quartiers pour les bandits gobelins. Toutes partagent les mêmes caractéristiques.

> La puanteur, les ordures et les charognes témoignent des années de présence de propriétaires à l'hygiène très douteuse. Autour d'une fosse calcinée, des peaux en lambeaux tendues sur des cadres font office de hamacs de fortune, au nombre de six. Du matériel de cuisine cabossé se mêle sans distinction aux armes et armures en état plus ou moins lamentable.

Créatures. Trois **gobelins** qui se présentent fièrement comme des bandits se trouvent dans la salle à l'arrivée des personnages. Quand les conditions le permettent, plusieurs bandes maraudent aux abords de la Vieille route et harcèlent les voyageurs. La période n'est pas propice et les gobelins doivent se contenter de chasses épisodiques dans les galeries sauvages d'Underdark (cf. zone 43) ainsi que de quelques traques de kobolds.

Développement. Les gobelins chercheront peut-être à assommer les personnages pour les mettre aux fers en zone 34. Ils apporteront l'équipement des prisonniers au chef de la tribu, en zone 41. Ils chercheront probablement à rançonner les aventuriers à la Chênevraie. Kerowyn Hucrèle sera prête à avancer cette rançon, qu'elle déduira de la récompense promise.

Si les choses tournent mal pour les gobelins, l'un d'entre eux tente d'alerter les guerriers de la zone 39.

Examen de la zone. La fouille des lieux permet de trouver de la viande avariée, de la piquette dans des outres et d'autres objets crasseux sans valeur.

37. Salle des trophées

Les deux portes en bois qui ouvrent sur cette salle sont fermées et verrouillées. On peut les ouvrir par un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

> Des têtes d'animaux empaillés ornent les murs. Cette collection plutôt mal fixée aux parois compte des bovins, des rats et autres spécimens qui n'ont rien d'impressionnant. Quelques trophées plus sinistres apparaissent parmi les bêtes, notamment deux têtes de kobold. La périphérie de la salle est jonchée d'armoires et de petites tables fracassées, victimes muettes de quelque déchaînement de violence. Une pointe en fer rouillé se dresse au centre de la pièce, à laquelle une chaîne brisée est attachée. Une fine couche de givre recouvre les murs, le sol et les débris.

Créature. Calcryx, la **dragonnette blanche**, n'est au départ pas visible car elle se repose derrière une table brisée. Les gobelins l'ont attachée à la chaîne en fer mais elle a fait céder les maillons et s'est vengée sur le mobilier. Les gobelins redoutent de passer la porte car Balsag, le gobelours qui l'a capturée et qui seul pourrait la maîtriser, n'est pas encore revenu.

Calcryx préfère largement sa situation actuelle au statut de bête de compagnie que lui réservaient les kobolds. Elle se montre hostile envers ceux qui pénètrent dans la salle. Si une bataille éclate et que Meepo accompagne le groupe, elle l'attaque en priorité.

Trésor. La dragonnette a récuré la pièce : tous les objets de valeur figurent désormais dans le nid qu'elle s'est constitué derrière la table. On y trouve une figurine de dragon en jade (20 po), une coupe de cristal (5 po) et un service de vingt-quatre couverts en argent (1 po chacun).

Un objet sort du lot : un étui à parchemins scellé, sculpté dans un os et portant une inscription. Des runes en alphabet nain énoncent le terme « Khundrukar ». L'étui renferme un vieux parchemin rendu illisible par le temps et l'humidité, mais on peut y déchiffrer un court message en nain : « ... les quelques survivants. Selon les instructions de Durgeddin le Noir, nous avons fondé une redoute secrète respectant la tradition des nains. Personne ne nous trouvera ; pourtant... ». L'information reste très absconse, y compris pour la plupart des nains, mais l'étui et son parchemin peuvent se vendre jusqu'à 100 po auprès d'une communauté naine.



38. Garde-manger gobelin

Tonneaux, caisses et boîtes de facture douteuse s'empilent le long des murs nord et sud, jusqu'à mi-hauteur. Une voie se dessine dans ce fatras entre les portes est et ouest.

Les gobelins mettent ici en réserve leur vin, leur eau et leur nourriture, dont la qualité est globalement piètre. On trouve dans cet amas cinq flasques d'huile, ainsi que quelques barils étiquetés « paté d'elfe » en gobelin.

39. Brume et dragons

Quelques torches soutenues par des appliques grossières crachotent une fumée qui emplit ce long vestibule étayé de colonnes de marbre autour desquelles s'enroulent des bas-reliefs de dragons.

Tant que les torches brûlent, la salle reste illuminée, mais le nuage de fumée en fait une zone à visibilité réduite. La ventilation naturelle est toutefois telle que l'asphyxie n'est pas à craindre.

Un bruit important produit ici suscitera l'attention des gobelins de la zone 36, au sud, ainsi que ceux de la zone 40. Ces derniers se préparent à affronter la menace mais ne quittent pas leur poste, tandis que ceux de la zone 36 viennent évaluer la situation dans les 2 rounds.

40. Gobelinville

Quiconque arrive dans un rayon de 3 m de la porte qui donne sur les quartiers principaux des gobelins ne manquera pas d'entendre les voix des occupants, sauf si ceux-ci sont prévenus d'une menace.

Ce qui jadis était peut-être une cathédrale n'est plus qu'une tanière de gobelins croulant sous la crasse d'années d'occupation. Une substance violette et luisante remplit des dizaines d'appliques disposées aux murs et au sol, manifestement une sorte de champignon qui suffit à illuminer les lieux. Plusieurs dizaines de gobelins s'activent ici dans une ambiance dominée par la violence et la grossièreté. Des objets hétéroclites s'accumulent le long du mur sud, parmi lesquels vous distinguez roues de charrette, armures cabossées et armes rouillées, coffres, statuettes, meubles anciens et objets d'art.

Créatures. Trente-quatre gobelins occupent les lieux quand les personnages se présentent, mais quatre seulement sont des **gobelins** combattants. Dix autres sont des **roturiers**, dotés chacun de 3 points de vie seulement et affectés d'un malus de 1 pour toucher et aux dégâts par rapport au profil du *Monster Manual*. Les vingt autres créatures ne prendront part à aucun combat : trop faibles ou trop craintives pour se défendre, elles tenteront de prendre la fuite par les issues nord et est. Les premiers instants de la bataille seront dominés par cette débandade et les gobelins aptes à se battre ne feront pas de vieux os s'ils sentent qu'ils risquent leur peau. Les non-combattants ne rapportent aucun PX.

Ces gobelinoïdes en savent autant qu'Erky de la zone 34, mais l'exprimeront plus trivialement.

Développement. Un assaut sur ces gobelins attirera les renforts de la zone 36 et avertira le chef de la zone 41 d'un problème. Grenl, la chamane gobelin de la zone 41, pourrait ainsi se présenter pour protéger la tribu.

Investigation. Les gobelins cueillent les champignons phosphorescents dans le bosquet, en dessous. La lumière produite leur permet d'assurer certains travaux minutieux et de lire, et ces champignons sont comestibles. La zone regorge de matériel rudimentaire de cuisine, de dépeçage, de tannage et autres activités essentielles. Les aliments proviennent généralement d'Underdark, via la zone 43.

Trésor. Parmi l'équipement de la tribu, on trouve une trousse de soins et un matériel d'empoisonneur près de la couche de la chamane.

Le tas qui longe le mur sud contient le butin de la tribu, mélangé à de nombreuses babioles issues des victimes des gobelins. Les personnages pourront y trouver la plupart des pièces d'équipement ordinaire dont la valeur n'excède pas 5 po. Deux objets plus intéressants peuvent être dénichés en réussissant pour chacun un test de Sagesse (Perception) DD 15 : une statuette en agate représentant le dieu elfe Corellon Larethian (30 po) et une chemise de mailles de taille M.

41. Demeure du chef des gobelins

Si les gardes gobelinoïdes de cette salle ont été alertés ou s'ils entendent du grabuge en zone 40, ils protègent la porte pendant 10 minutes, puis leur maître leur ordonne d'aller voir de quoi il retourne.

> Un puits circulaire occupe le centre de cette salle en dôme de douze mètres de diamètre. Une lueur violette en émane, révélant les plantes grises et blanches qui en tapissent les parois. Quatre torches murales équidistantes s'ajoutent à cet éclairage. Un trône en pierre grossièrement taillée est adossé contre le mur courbe, au nord-ouest, précédé d'un grand coffre de fer qui fait office de repose-pied. Un jeune arbre pousse dans un pot de pierre non loin du trône.

Créatures. Durnn, **hobgobelin**, est à la tête de la tribu Durbuluk. Il porte un clibanion (CA 19) et dispose de 18 points de vie, d'une Force de 15 (+2), soit un bonus total de +4 pour toucher et +2 aux dégâts à l'épée longue. Ces modifications portent son indice de dangerosité à 1 (200 PX). Hors combat, Durnn siège sur son trône ; trois autres **hobgobelins** se tiennent à ses côtés quand ils ne sont pas vautrés sur des bancs de pierre.

Grenl, conseillère du chef et chamane, est une **gobeline** dotée de 10 (3d6) points de vie, d'une Sagesse de 13 (+1) et du trait suivant :

Incantation. Grenl est une lanceuse de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts : 11, +3 pour toucher avec ses attaques de sorts). Elle a préparé les sorts de clerc suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, thaumaturgie*
1er niveau (2 emplacements) : *blessure, fléau*

Un **buisson malade** se dresse dans le pot de pierre. Belak le Réprouvé l'a offert à Durnn comme animal de compagnie. Les gobelins de la zone 40 viennent régulièrement s'assurer que l'élite de la tribu qui se prélasse ici ne manque de rien.

Développement. Durnn dispose d'une *potion de soins* et de deux fioles d'antitoxine. Grenl détient un *parchemin magique* de *lueurs féeriques* et un autre de *repli expéditif.*

Les gobelins de la zone 40 ne se joignent pas aux hostilités s'ils entendent du chahut en provenance du nord. Si le combat tourne en sa défaveur, le chef pourra toutefois ouvrir la porte vers cette salle pour demander du renfort ou s'y retrancher pour accroître ses chances.

Durnn ne se rendra pas, ne serait-ce que pour garder la face. Il n'abandonnera surtout pas si l'adversité compte des kobolds. Sans cela, il pourrait engager les pourparlers si sa vie semble en danger. Mais il doit garder la tête haute pendant les négociations, si bien qu'il n'acceptera pas des conditions le faisant passer pour faible.

Durnn et ses hobgobelins ont usurpé le contrôle de la tribu Durbuluk, ce qui leur vaut la haine de Grenl. Elle cherche aussi à protéger sa tribu, c'est pourquoi une trêve avec les kobolds lui paraîtra souhaitable si Durnn devait tomber. Grenl déteste Belak autant qu'elle l'envie : s'il venait à quitter la citadelle, elle deviendrait la maîtresse de l'arbre de Gulthias.

Les gobelinoïdes de cette salle en savent autant qu'Erky de la zone 34 et, s'ils sont faits prisonniers et interrogés, pourront ajouter l'information suivante : Belak voulait les captifs humains vivants, mais Durnn a tué Talgen dans un accès de colère. Ainsi, seuls Sharwyn et sir Braford ont été menés au bosquet du Crépuscule.

Puits. L'embouchure du conduit vertical est surmontée dans la pièce par une margelle de 60 cm de haut, comme un puits de construction. Grâce à cette murette, une créature poussée vers le trou peut éviter de passer par-dessus bord en se jetant à terre et en réussissant un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Les parois du puits sont tapissées de plantes blanchâtres, aussi robustes qu'une corde à nœuds pour ce qui est de grimper.

Une créature qui tombe dans le puits peut tenter un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour se rattraper à ce lierre. En cas d'échec, elle chute de 24 m sur le sol de la zone 42.

Coffre piégé. Le coffre de fer de Durnn, posé devant son trône, est verrouillé (Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour l'ouvrir) et équipé d'une aiguille empoisonnée. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 peut déduire la présence du piège en notant les modifications apportées au verrou. On peut ensuite retirer l'aiguille en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. En cas d'échec à ce test, le piège se déclenche.

L'aiguille darde alors de la serrure sur 7,5 cm. Si une créature est à portée, elle subit 1 dégât perforant et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts de poison.

Trésor. Outre les objets de valeur mentionnés à la section « Développement », Durnn porte la chevalière en or de Talgen (20 po) et un clibanion sur le plastron duquel on reconnaît les armoiries de la famille Hucrèle. Le chef dispose aussi de la clef de son coffre, tandis que Grenl détient celles des zones 34 et 37. L'un des autres hobgobelins porte des boucles d'oreille en argent incrustées de pierres de lune (20 po chacune) et un autre encore arbore un collier assorti (50 po).

Le coffre de fer de Durnn renferme 231 po et deux onyx (30 po chacun).



Carte 1.2 : niveau du Bosquet

Zones du niveau du Bosquet

Les niveaux du Bosquet et de la forteresse se rejoignent via un puits reliant les zones 41 et 42. Les zones qui suivent apparaissent sur la carte 1.2.

42. Jardin central

Les champignons qui tapissent les parois de cette vaste caverne produisent une lueur violette. Des relents de pourriture et de terre chargent l'atmosphère humide et froide. Une couche de terreau recouvre le sol, mélangée à des végétaux en décomposition et aux restes de bêtes cavernicoles. Plusieurs variétés de champignons et de mousses poussent parmi les détritus, ainsi que quelques arbrisseaux.

Créatures. Deux **squelettes** en toge (CA 12) prennent soin de ce jardin sur ordre de Belak. Équipés de pelles et les brouettes rouillées, ils retournent la terre et répartissent l'engrais. Deux **buissons malades** prennent aussi racine ici. Ces nielleux sautent sur tout intrus qui n'a rien d'un gobelinoïde, tandis que les squelettes (leurs pelles infligent 1d6 dégâts contondants) s'en prennent à tout ce que visent les nielleux.

Développement. Les créatures de la zone 43 se présentent au bout de 3 rounds si elles entendent du grabuge ici.

43. Demeure du grand chasseur

Le sol maculé de taches de cette grotte empeste le sang et le musc. La lueur des champignons permet de distinguer deux renfoncements dans le mur est. Dans le premier se trouvent deux gros nids de poils, de champignons séchés et d'ordures, et dans le second, une paillasse de fourrures hirsutes, ainsi qu'une grande planche de bois à laquelle sont fixées diverses armes et une longue cape de peaux noires rapiécées, suspendue à une perche.

Créature. Balsag le **gobelours** et ses deux « molosses » (des **rats géants** qu'il appelle Trap et Crok) résident dans ces quartiers de pierre quand ils ne chassent pas (25% de chances qu'ils soient absents quand les personnages se présentent). Le gobelours porte une couronne d'andouillers sur la tête pour parfaire son aspect menaçant. Pour lui, toutes les créatures qui ne sont pas de la tribu Durbuluk sont des proies potentielles ; il attaque donc tout nouveau venu en rugissant en gobelin : « Je m'en vais te présenter à ma marmite ! »

Accès à l'Underdark. Un tunnel sommaire s'enfonce dans les ténèbres par-delà le nord de la grotte, virant à l'ouest et vers le bas. Il ressemble fort à celui de la zone 23.

Trésor. Deux lances, six javelines, une épée longue et une épée à deux mains sont attachées au râtelier d'armes. On peut trouver une boîte cachée sous l'une des fourrures de la couche de Balsag en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15 ; elle renferme 241 pa et 54 po.

44. Faille

Le sol de cette faille, jonché de débris, est dominé d'une soixantaine de centimètres par celui du couloir. La faille est dénuée de champignons phosphorescents. Le corridor se prolonge de l'autre côté, mais le séisme l'a décalé de trois mètres vers l'ouest. Plusieurs trous de plus de cinquante centimètres criblent le sol de la faille et une odeur de terre brûlée flotte dans l'air.

Les trous se prolongent dans la pierre, aussi loin que l'on peut les explorer.

45. Foyer de la faille

La faille s'élargit aux dimensions d'une grotte, criblée de trous de plus cinquante centimètres de diamètre. Une lueur orangée émane de chacun des orifices.

Créature. Un **serpent de feu** se prélasse dans cette salle luisante. Belak a su attirer la créature avec sa magie et compte la dresser avant sa maturité pour en faire un fidèle serviteur.

Trésor. Belak a déjà exploité la cupidité du serpent par un petit présent. Dans le nid du monstre, les aventuriers trouveront deux saphirs (50 po chacun).

46. Vieil autel

La porte de pierre au fond du couloir est fermée et coincée ; il faut tirer dessus et réussir un test de Force DD 15 pour l'ouvrir.

Les murs sont toujours ornés de quelques tesselles d'une mosaïque fanée, dont la plus grande part git dans la poussière. Un petit piédestal de fer rouillé en forme de dragon dressé se trouve au centre de la salle. Il tient dans sa gueule un plateau vide.

Cette pièce renfermait autrefois des objets chers au culte draconique. Il n'en reste que des fragments sans valeur enfouis dans la poussière.

47. Laboratoire de Belak

Deux rangées de colonnes de marbre sculptées de motifs de dragons étayent cette salle tout en longueur et largement envahie par les champignons luminescents. De petites tables en bois sont disposées sur les pavés souillés et craquelés. On y reconnaît des mortiers et des pilons, divers petits outils, des bols remplis de feuilles broyées, des pieds de champignon tranchés et autres spécimens végétaux. Les nombreuses portes sont toutes entrouvertes.

Belak prépare diverses décoctions expérimentales dans ce laboratoire et ses annexes (voir ci-après), piètrement assisté par les gobelins qui le servent. Un peu d'agitation dans la salle principale suffira à ameuter tous les monstres de cette zone, mais ceux de l'annexe nord-ouest réagiront plus lentement.



Examen de la zone. Les récipients posés sur les tables de la salle principale contiennent diverses matières broyées : feuilles, champignons, écorces et racines. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 10 identifie de nombreuses variétés fongiques et végétales, mais remarque qu'elles sont toutes blafardes, comme si elles manquaient de soleil.

Trésor. Un tas d'herbes et de matériel de la grande pièce recèle les ingrédients d'une trousse de soins. On peut aussi trier le tout pour en tirer un matériel d'herboriste et un matériel d'alchimiste.

Annexe nord-ouest. On entend ronfler dans cette salle, sorte de caserne de fortune. Seize petites paillasses de fourrure sont étalées au sol. L'une d'entre elles est occupée par un **gobelin** endormi et une autre par deux **roturiers** gobelins (comme ceux de la zone 40).

Annexe sud-ouest. Les gobelins produisent du vin par l'intermédiaire d'un système rudimentaire pour presser, tamiser et mettre en fût. Il se trouve que Belak en raffole autant qu'eux. Deux **roturiers** gobelins s'agitent présentement pieds nus dans le pressoir pour réduire des racines et des champignons en bouillie. Une cuve à tamis apparaît non loin, fort malpropre, ainsi que dix tonnelets de huit litres du produit fini.

Annexe centrale du nord. Deux **roturiers** gobelins sont en train de réparer des armures gobelines crasseuses avec de la corde, des aiguilles en fer, des morceaux de cuir et autres instruments de fortune.

Annexe centrale du sud. Un **gobelin** et deux **roturiers** gobelins auscultent un rat géant malade écartelé sur un banc en bois. Le rat souffre d'horribles tumeurs à l'aspect boisé et bourgeonnant. Ces excroissances sont le résultat d'un élixir mis au point par Belak pour instiller des traits de nielleux aux rats géants.

Une jolie fiole en cristal (5 po) est posée dans un coin. Elle contient l'élixir en question. Celui qui la boit s'expose à la même maladie qu'inocule le rat malade par sa morsure, si ce n'est que le DD du jet de sauvegarde initial est de 15.

Annexe nord-est. Stock d'armes supplémentaires, dont cinq cimeterres ébréchés, six arcs courts et quarante flèches.

Annexe sud-est. La salle est vide, mais l'affaissement du mur donne sur une faille naturelle (cf. zone 44).

48. Galeries cultivées

Les deux galeries menant aux pépinières ont les mêmes caractéristiques. Les portes donnant sur d'autres zones sont toutes fermées.

> Des nodules fongiques phosphorescents sont suspendus au plafond et aux murs, mais poussent aussi par grappes au sol. La lumière dévoile certains bas-reliefs épargnés par les champignons. On y devine des dragons en plein assaut crachant le feu sur une population terrorisée. La salle est à moitié recouverte de terreau et d'engrais sur lesquels diverses plantes poussent avec peine. Un banc présentant différents outils de jardinage longe le mur ouest.

Belak se sert de ces vastes salles pour faire pousser ses végétaux souterrains à la lueur des champignons.

Créature. Une jardinière **gobelourse** vagabonde entre ces deux zones, assurant l'entretien des herbes pour Belak. Elle est armée d'une coutille à lame de faucille qui

lui procure une allonge de 3 m et inflige 2d10 + 2 dégâts tranchants.

Trésor. La gobelourse transporte une *potion de soins*.

Développement. Les proches pépinières (zone 49) renferment d'autres monstres. Les portes closes et les murs de pierre étouffent les sons. À vous de juger dans quelle mesure les créatures de ces zones se joindront au combat s'il éclate ici.

49. Pépinières

Une brume phosphorescente brouille la perception dans cette salle octogonale. Des grappes de champignons luminescents poussent sur les murs de pierre et le plafond, ainsi que diverses autres espèces probablement vénéneuses, des petits polypes, des vesses-de-loup et du lichen. L'atmosphère humide empeste la décomposition.

Les pépinières rassemblent des échantillons des écosystèmes de l'Underdark, que Belak n'a donc aucun mal à faire pousser. Les portes en pierre qui y mènent ne sont pas verrouillées.

Pépinière sud. Un **gobelin** et trois **roturiers** gobelins cueillent des champignons pour la zone 47.

Pépinière sud-est. Plusieurs spécimens de la zone ont été carbonisés et détruits. Les champignons cachent partiellement des trous rappelant ceux de la zone 45 ; un **serpent de feu** se tapit dans l'une des ouvertures et en surgit si quelqu'un s'intéresse de près à ces trous. S'il sort de son terrier, les aventuriers pourront ensuite y récupérer deux saphirs (50 po chacun).

Pépinière nord-est. Trois **squelettes** – CA 12, 3 (1d6) dégâts contondants infligés par une pelle ou un râteau – se chargent de déblayer les plantes calcinées, accompagnés d'un **buisson malade** hostile envers les aventuriers. Les squelettes s'en prennent aux mêmes cibles que le nielleux.

Quelques trous proches de ceux de la zone 45 sont à moitié cachés par les champignons.

Pépinière nord. La salle du nord ne renferme que des plantes.

50. Sanctuaire d'Ashardalon

Les murs et le plafond de cette salle sont bordés de blocs de granit sculptés de motifs draconiques, mais beaucoup sont abîmés, parfois réduits à l'état de gravats. Une énorme statue de marbre représentant un dragon rouge cabré se dresse dans la partie renflée de la zone, à l'ouest. Les orbites du dragon sont vides, mais il y couve une lueur rouge suffisante pour illuminer toute la pièce et projeter une ombre d'un noir d'encre derrière ses grandes ailes. Une dalle sombre et circulaire d'un mètre cinquante de diamètre cerne les pieds de la statue. Des runes courent tout le long de son bord interne.

Examen de la zone. Éclairée par des flammes naturelles, la mosaïque paraît rouge. Une *détection de la magie* révèle une aura de transmutation sur la statue et la mosaïque. Les runes disent en draconique : « Que le pouvoir ensorcelé illumine mon esprit. » Si quelqu'un prononce cette phrase à voix haute en se tenant sur la mosaïque, quelques flammes spectrales viennent envelopper le locuteur et lui confèrent l'avantage aux tests de Charisme pour les 24 prochaines heures. Une fois que la mosaïque s'est activée ainsi, elle perd cette propriété pendant 24 heures.

Créature. Une **ombre** se cache dans la pénombre par-delà le dragon. Elle ne s'en prend qu'à ceux qui la remarquent, qui examinent la mosaïque ou qui s'emparent du trésor. Elle ne poursuit pas les fuyards.

Trésor. Derrière le dragon, une pierre du mur est descellée ; un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de la trouver. La cavité renferme 34 po et deux flasques de feu grégeois.

51. Bibliothèque draconique

Des étagères de pierre s'enchevêtrent dans cette salle, renversées ou inclinées, mais une voie dégagée relie les deux portes en bois. Des pages déchirées et brûlées s'amassent dans les coins, mélangées à des reliures et des rouleaux de parchemin.

Trésor. Si les personnages fouillent ce désordre, ils pourront dénicher plusieurs objets, à condition de réussir pour chacun un test de Sagesse (Perception) DD 15 : un *parchemin magique* de *rayon ardent*, un *parchemin magique* de *flèche acide de Melf* et une encyclopédie sur les dragons, reliée d'écailles de dragon et rédigée en draconique (150 po).

52. Passage souterrain

Des marches humides et émiettées descendent abruptement.

L'escalier descend de 4,50 m, puis un couloir de 2,40 m de haut passe environ deux mètres sous la pépinière nord (zone 49) pour rejoindre d'autres marches.

53. Étude de Belak

La porte en bois de l'étude de Belak est fermée et verrouillée. La serrure ne résistera pas à la tentative d'un aventurier réussissant un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur.

Une couche de terreau recouvre le sol. Des étagères rudimentaires en bois chargées de livres et de parchemins s'appuient sur les murs nord et est, tandis qu'un bureau grossièrement taillé occupe le milieu de la pièce. Des champignons illuminent l'endroit depuis le plafond, ce qui suffit manifestement à faire pousser quelques buissons et arbrisseaux blafards.

Examen de la zone. C'est ici que Belak tient les registres de ses cultures, des récoltes, des intempéries et autres données sur les environs, rassemblant douze années d'archives. Un tome au titre intriguant (*Trésors des Seigneurs des flammes*, en draconique) est protégé par un *glyphe de protection* de runes explosives. Le glyphe apparaît sur la deuxième page et se déclenche dès que quelqu'un la consulte. Le tome est par ailleurs vierge.

Si le glyphe s'active, il produit une éruption d'énergies magiques dans une sphère de 6 m de rayon centrée sur le livre. La sphère contourne les angles. Toute créature prise

dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 et subit 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Cette explosion glaciale n'endommagera rien d'autre dans la zone.

Développement. S'il se passe manifestement quelque chose d'anormal ici, les gobelins de la zone 54 se préparent à prendre les intrus en embuscade. Ils attendent au moins 10 minutes puis finissent par venir voir de quoi il retourne.

Trésor. En réussissant des tests de Sagesse (Perception) DD 15 séparés, on peut trouver un *parchemin magique d'enchevêtrement*, un *parchemin magique de protection contre le poison* et un gros livre concernant les théories druidiques sur le cycle de la vie et de la mort (150 po). Des compartiments du bureau renferment 365 po et quatre agates (20 po chacune).

54. Porte du bosquet

Brindilles et racines s'entassent dans cette salle dont le mur sud s'affaisse pour laisser place à une vaste grotte. Les parois tapissées de champignons luminescents s'évasent et l'immense voûte domine un grand bosquet morbide où les ronciers, buissons, arbrisseaux et autres plantes sont baignées d'une lueur blafarde. Parmi les ronces, on devine les vestiges de murs et de tours d'un autre âge.

Créatures. Quatre **gobelins** trient les espèces végétales pour Belak. Ils sont hostiles envers les intrus. Si les choses tournent mal pour eux, ils s'écrient en gobelin : « Aidez-nous, Gardien du Bosquet du crépuscule ! »

Développement. Il arrive que les nielleux de la zone 55 s'en prennent aux gobelins dans un accès de malveillance. Ainsi, l'appel des gobelins ne fera pas rappliquer toutes les forces de la grotte. Quatre **buissons malades** se hâteront tout de même depuis la zone 55 pour venir leur prêter main-forte.

Examen de la zone. Un personnage qui observe la zone 55 et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 détecte au loin la cime noircie de l'arbre de Gulthias. Si le test est réussi d'au moins 3 points, l'aventurier repère aussi des nielleux qui rôdent en zone 55.

55. Bosquet du crépuscule

Les ronciers pâles et filiformes se densifient, projetant des ombres tortueuses sur la terre violacée.

Ronciers. Parmi les plantes de la surface, les ronces sont celles que Belak est le mieux parvenu à transplanter ici, même si elles paraissent bien malingres. D'autres plantes et buissons sont aussi représentés, mais ils sont encore plus pitoyables.

Les ronciers ne gênent pas les créatures de taille P ou inférieure. Les autres, en revanche, doivent dépenser le double de toute distance parcourue lorsqu'ils se déplacent, sans quoi ils sont soumis à un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour chaque tranche de 3 m parcourue. En cas d'échec, la créature subit 1 dégât perforant sous les griffures.

On peut défricher une zone de 1,50 m de côté de ronces en lui infligeant 20 dégâts de tout type autre que psychique.

Créatures. Dix **buissons malades**, moins tous ceux qui ont accouru en zone 54, sont répartis dans le bosquet. Une fois que les personnages ont parcouru 15 m dans la grotte, ils croisent 1d4 de ces créatures hostiles. Tout vacarme (combat ou débroussaillage des ronces, par exemple) suffit à rameuter 1d4 – 1 buissons malades chaque round.

Développement. Si les personnages parviennent en zone 56 avant d'avoir affronté tous les nielleux, les monstres restants s'abstiendront d'attaquer. Tout cri en langue non gobeline, tout recours à des effets magiques voyants et autres manifestations de la sorte ne manqueront pas d'alerter Belak de l'approche d'indésirables.

56. L'Arbre de Gulthias

Une clairière délimitée par des pans de mur se dessine parmi les ronces. Les cloisons atteignent six mètres de haut, soit moins de la moitié de la hauteur de la voûte. Plusieurs variétés de plantes poussent en périphérie de cette zone, notamment quelques arbrisseaux à l'allure suspecte, mais cela paraît bien secondaire à côté de ce qui se dresse au centre de la cour. La lueur morbide des champignons baigne un arbre malfaisant. Ses branches noires et tordues se tendent vers le plafond comme la main d'un squelette émergeant de la terre. Quelques nielleux se tiennent à ses pieds, mais aussi un jeune homme en armure lourde, armé d'une épée et d'un bouclier, ainsi qu'une jeune femme blonde en robe de baronne. À côté d'eux, un humain d'âge mûr porte une toge brune et vous devinez une barbe sous sa capuche. Il tient un bâton et une faucille pend à sa ceinture. Les deux jeunes humains ont les yeux noirs et leur peau grise a la texture de l'écorce.

Créatures. Belak le Réprouvé passe l'essentiel de son temps à étudier l'arbre de Gulthias, mais il sait pertinemment que les aventuriers sont sur ses talons. **Druide** humain, il a préparé les sorts suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, druidisme, gourdin magique*
1er niveau (4 emplacements) : *enchevêtrement, lueurs féeriques, soin des blessures, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *peau d'écorce, sphère de feu*

Il est accompagné de **sir Braford** et **Sharwyn Hucrèle** (tous deux détaillés en annexe B). Kulket, la **grenouille géante** de Belak, se cache dans les branches du grand arbre. Un personnage doté d'une valeur de Perception passive d'au moins 15 ou qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 détectera le batracien. Si un combat éclate, la grenouille se laisse tomber de l'arbre pour se joindre aux hostilités dès le second round. Trois **buissons malades** musardent également par ici.

Interaction. Lorsque les personnages se présentent, Belak s'exprime d'une voix puissante : « Attendez un instant, vous ne savez pas ce que vous faites ! » Si les personnages engagent la conversation, il pourra partager les informations suivantes :

Que faites-vous ici ? « Je suis Belak, dit le Réprouvé. J'ai été chassé de mon cercle... les imbéciles. Pourquoi ? Parce que j'ai osé enrichir la nature d'une manière qu'ils ne pouvaient pas comprendre. J'ai trouvé ce que je cherchais en l'arbre de Gulthias. »

Qu'est-ce que l'arbre de Gulthias ? « Il est magnifique, vous ne trouvez pas ? Il vit, bien qu'il paraisse mort. Il y a bien longtemps, quelqu'un empala un vampire en ce même lieu. Le pieu a pris racine et ainsi naquit l'arbre de Gulthias, source de puissance primitive pour qui sait y puiser. »

L'arbre de Gulthias

Plante de taille Gig, l'arbre de Gulthias est doté d'une CA de 10 et de 35 points de vie. Il est immunisé contre les dégâts nécrotiques, de poison et psychiques, il bénéficie de la résistance aux dégâts perforants et il est vulnérable aux dégâts de feu.

Fruit. Deux fruits magiques (école de l'évocation) mûrissent chaque année sur l'arbre. Ils ressemblent tous deux à une pomme mais se développent très progressivement à l'image d'un kyste.

Un fruit rubis finit de pousser une semaine avant le solstice d'été. Quiconque ingère au moins un quart du fruit récupère 70 points de vie, hormis les créatures artificielles. Par ailleurs, le sujet est également débarrassé de toutes les maladies l'affectant ainsi que d'une éventuelle cécité ou surdité.

Un fruit blanchâtre peu appétissant finit de pousser une semaine avant le solstice d'hiver. Quiconque ingère au moins un quart du fruit subit 70 dégâts nécrotiques. Chaque pomme rouge ou blanche contient 1d4 pépins qui, une fois plantés, se développent en buissons dépourvus de feuilles, puis s'animent sous forme de buissons malades (ou nielleux) un an plus tard.

Esclaves de l'arbre. Quand on lie un humanoïde avec le tronc de l'arbre de Gulthias, il est entièrement assimilé par celui-ci en l'espace de 24 heures. Une fois la victime ainsi « avalée » par l'arbre, elle devient son esclave et sera expulsée du tronc au bout d'une heure. L'arbre de Gulthias peut entretenir ce lien avec un maximum de quatre esclaves à la fois. La peau du sujet est rugueuse, grise, avec la texture de l'écorce. L'esclave est un être irrémédiablement corrompu, neutre mauvais. Une telle créature ne vit que pour servir l'arbre et ceux qui veillent sur lui (comme Belak). Elle dispose des mêmes aptitudes qu'avant, auxquelles elle ajoute les traits suivants :

Peau d'écorce. La CA de l'esclave ne peut être inférieure à 16.

Esclave de l'arbre. Si l'arbre de Gulthias meurt, l'esclave périt 24 heures plus tard.

Que sont ces monstres de brindilles ? « Les nielleux se développent à partir des pépins des fruits de l'arbre. »

Que se passe-t-il avec le fruit ? « Je le remets aux gobelins avec l'ordre d'en disperser les pépins à la surface. Ces petits fourbes ont entrepris de le marchander, mais cela n'empêche pas la graine de germer. Mon projet, coloniser la surface avec les enfants de Gulthias, est en route. »

Qu'avez-vous fait aux autres aventuriers ? » Ils furent les premiers suppliants. L'arbre de Gulthias les a acceptés. Ils sont désormais son mon contrôle, exactement comme les nielleux. Vous ne pouvez plus rien pour eux.

Pourquoi nous parlez-vous ? « Vos dépouilles feraient probablement un très bon engrais, mais vous m'êtes plus utiles comme suppliants. Vous resterez en vie, d'une certaine manière. Soumettez-vous sans résistance ou mourez ! »

Tout au long de cette conversation, sir Braford, les trois nielleux et la grenouille de Belak se positionnent entre le druide et les personnages (Sharwyn se place juste à côté de Belak).

Combat. Si un combat éclate (ce qui est fort probable, à moins que les aventuriers se livrent effectivement à Belak), les nielleux, la grenouille et sir Braford s'en prennent physiquement au groupe. Sir Braford recourt à *Fracasseuse* (cf. annexe A) pour détruire l'arme de ses adversaires à la moindre occasion.

Belak lance *peau d'écorce* sur lui-même, avant le combat si possible. Il ne tarde pas à employer sa *baguette d'enchevêtrement* (cf. annexe A) pour tenter d'immobiliser les intrus. Si Braford semble avoir besoin de soins, Belak usera aussi de magie curative. Sharwyn puise dans son répertoire de sorts du mieux possible et n'utilisera sa dague que si la situation l'impose.

Développement. S'il restait des buissons malades en zone 55, 1d4 1 d'entre eux se présentent chaque round dans la zone.

Cibler l'arbre. Un test réussi de Sagesse (Perspicacité) ou d'Intelligence (Arcanes ou Nature) DD 15 permet de comprendre que la destruction de l'arbre pourrait influer sur les réactions de sir Braford, Sharwyn et les nielleux. Si quelqu'un attaque l'arbre de Gulthias, Belak et les buissons malades tentent de tuer l'agresseur en priorité. Si l'arbre meurt, l'emprise de Belak sur les nielleux, sir Braford et Sharwyn cesse aussitôt. Ces monstres se vengent alors contre le druide, avant de reprendre leurs assauts contre les personnages.

Murs. Les murs de la cour s'élèvent à 6 m, tandis que la voûte de la grotte, dotée de nombreuses stalactites, atteint 15 m.

Trésor. Belak détient une clef (cf. zone 53), trois *potions de soins*, deux doses d'antitoxine et la *baguette d'enchevêtrement*. Sharwyn porte sa chevalière en or (20 po).

Épilogue

Si les aventuriers tuent l'arbre de Gulthias, Sharwyn et Braford mourront 24 heures plus tard (sauf si vous décidez que le salut est encore possible). Si Belak survit, ses anciens serviteurs se retournent contre lui et il tente de prendre la fuite. S'il y parvient, il pourrait fort bien reparaître plus tard, au grand dam des personnages.

Si le groupe révèle la vérité au sujet du fruit et des pépins aux gens de la Chênevraie, ces derniers s'empresseront d'abattre et de brûler tous les arbrisseaux suspects.

> Alors que les villageois embrasent les arbustes malfaisants, le bourgmestre se tourne vers vous plein de candeur : « Et dire que nos actes ont engendré plusieurs de ces abominations ! Qui sait quelles atrocités elles sont en train de commettre de par le monde ? »

Et il a raison. Les nielleux errant dans la campagne peuvent se reproduire dans la terre par leurs rhizomes comme le font certaines essences d'arbre. La mission est probablement vaine, mais les aventuriers chercheront peut-être à partir sur les traces de ces monstres pour les éradiquer. À vous et vos joueurs de décider de la suite des opérations. Quoi qu'il en soit, si les personnages ont pris soin de prévenir le village du problème des nielleux, ils mériteront probablement l'amitié, le respect et peut-être l'admiration des gens du cru.

Enfin, si le groupe rapporte les chevalières Hucrèle à la matriarche de la famille, il recevra la récompense pécuniaire escomptée. Si les aventuriers se présentent en plus avec les dépouilles de Sharwyn et sir Braford, la dame prendra les dispositions nécessaires pour les funérailles et insistera pour qu'ils y assistent. S'ils acceptent, ils pourront entamer une relation étroite avec la famille Hucrèle, ce qui pourrait bien s'avérer précieux lors de futures aventures.



La Forge de Durgeddin

Il y a deux siècles, l'illustre forgeron nain Durgeddin le Noir et son clan furent chassés de leur demeure par une horde d'orcs féroces et de trolls. Ces monstres pillèrent le domaine ancestral des nains, sans oublier de massacrer tout ce qui passait sous leurs griffes. Durgeddin et quelques survivants durent prendre la fuite, en quête d'un nouveau foyer. Après des années d'errance, les nains finirent par découvrir un grand complexe souterrain sous la Dent de pierre, une colline boisée très accidentée, couronnée par un imposant éperon rocheux. C'est là que Durgeddin et sa suite fondèrent la forteresse de Khundrukar.

Un siècle plus tard, un membre du clan Durgeddin fut capturé par une puissante tribu d'orcs lors d'une incursion. Les monstres apprirent alors l'existence de la forteresse cachée de leur ennemi et leurs chefs levèrent une immense armée pour partir à l'assaut de Khundrukar. Le siège impitoyable se prolongea des mois durant, les orcs creusant de nombreux tunnels pour contourner les défenses naines. Quand ils parvinrent enfin à envahir la citadelle, ils passèrent tout le monde au fil de la lame, avant de repartir avec des charretées de butin.

Au fil des décennies qui ont suivi cette grande bataille, diverses créatures ont occupé la forteresse, qui leur servit souvent de base pour d'autres raids. Mais les grottes ont également connu des périodes plus calmes durant lesquelles elles n'étaient hantées que de quelques monstres aussi sanguinaires qu'écervelés. Encore aujourd'hui, certains conteurs des environs de la Dent de pierre évoquent parfois la légende de la Vengeance de Durgeddin (ou de la guerre du Forgeron) et les lames fantastiques que forgèrent les nains dans leur furie rancunière.

Synopsis

La Forge de Durgeddin se déroule dans les ruines de la forteresse de Khundrukar. L'aventure est conçue pour quatre personnages de niveau 3 qui pourront atteindre le niveau 5 s'ils se débrouillent bien.

Les aventuriers se rendent à la Dent de pierre en quête d'une cache censée abriter des lames de Durgeddin ; ils y découvrent une citadelle habitée de créatures redoutables. Le complexe comprend les cinq sections suivantes :

La porte des Cimes. Cette partie comprend le niveau supérieur du complexe souterrain. Une tribu d'orcs féroces l'occupe actuellement, sous le commandement d'une brute ogre appelée le Grand Ulfe.

La Miroite. Il s'agit du niveau le plus vaste de Khundrukar, composé de superbes grottes naturelles désormais infestées de troglodytes et autres monstres cavernicoles.

Le Puits oublié. Divers cours d'eau de la Miroite convergent vers une rivière souterraine s'écoulant en des confins que les résidents des niveaux supérieurs ignorent.

La Forge. Au-delà de la Miroite, s'étendent des galeries et corridors excavés par le peuple de Durgeddin. Une compagnie de duergars (nains gris) occupe désormais le domaine de Durgeddin et tente de mettre au jour les secrets de cette forge ancestrale. Une gigantesque crevasse s'y ouvre vers la nappe Noire.

La nappe Noire. L'hôte le plus dangereux du complexe de la Dent de pierre se niche dans les eaux glaciales et tranquilles de la nappe Noire. Noctécaille, une jeune dragonne noire, a découvert un long siphon menant là depuis un grand lac situé de l'autre côté de la colline. Elle s'est approprié le trésor ancestral de Khundrukar.

Accroches

Vous pouvez situer la Dent de pierre et son complexe dans n'importe quelle région de votre univers de campagne. *La Forge de Durgeddin* s'adapte particulièrement aux collines sauvages et accidentées, ainsi qu'aux hautes terres distantes de plusieurs jours de route de toute communauté.

Le bourg de Blasindelle est ébauché un peu plus loin, si vous avez besoin d'un site pour les derniers préparatifs des aventuriers.

Votre prochaine tâche consiste à décider comment les personnages ont eu vent de Khundrukar. Choisissez l'option la mieux adaptée à votre campagne parmi les suivantes, ou inventez un prétexte.

À la faveur d'une carte

Le groupe a fait l'acquisition d'une carte indiquant l'emplacement d'une forteresse secrète. Les nains l'avaient appelée Khundrukar. Les aventuriers ont pu trouver ce plan et d'autres indices lors de précédentes péripéties, à moins qu'ils soient tombés dessus au détour des étagères poussiéreuses d'une bibliothèque. Les récits relatant une précédente expédition avortée évoquent un trésor d'armes et armures merveilleuses.

Où situer l'aventure

Toute région dotée de montagnes convient à la forteresse naine de *La Forge de Durgeddin*.

Dragonlance. Sur Krynn, Khundrukar peut se situer dans les monts Kharolis. Citadelle autonome non reliée à Thorbardin, elle fut envahie durant l'Ère du Pouvoir. Durant l'Ère de Désespérance, les forces du seigneur draconien Verminaard s'en emparèrent. Vous pouvez substituer des hobgobelins aux orcs de l'aventure, et des nains theiwars aux duergars.

Éberron. Khundrukar était autrefois un avant-poste des Bastions de Mror, avant d'être assiégée et balayée par l'invasion du royaume de Galifar. Les assaillants laissèrent un site désert dans leur sillage. Depuis, la forteresse est tombée successivement aux mains de diverses troupes de monstres.

Forgotten Realms. Située au nord-ouest de Mirabar, dans l'Échine du Monde, Khundrukar était jadis une citadelle des nains d'écu, envahie par des orcs renégats de la tribu des Flèches contrariés que leur royaume ait tourné le dos aux traditions.

Greyhawk. Khundrukar se terre dans le Pomarj, dans la partie occidentale des collines Drachensgrab. La forteresse tomba peu de temps après les guerres de la Haine, lorsqu'une déferlante d'orcs et autres envahisseurs humanoïdes balaya la région.

Sur la piste de la lame brisée

Le baron Althon, noble local, engage le groupe pour retrouver la cache légendaire d'armes forgées par l'illustre Durgeddin. Il montre aux personnages une lame brisée portant le poinçon du forgeron en leur expliquant qu'on l'a découverte à proximité d'une colline rocailleuse appelée la Dent de pierre. Le baron fournit toutes les indications pour s'y rendre et promet une coquette récompense pour chaque lame de Durgeddin rapportée. Il offre 20 po par personnage s'ils reviennent avec de simples renseignements sur le complexe nain, et 100 po supplémentaires s'ils peuvent fournir des plans détaillés.

Défaire les pillards orcs

Dans le bourg minier de Blasindelle, les aventuriers apprennent que des orcs pillent les fermes et campements isolés des collines qui s'étendent au nord. La milice locale a fait prisonnier un guerrier orc laissé pour mort par ses compagnons d'armes et l'a soumis à un interrogatoire. Sous l'influence du sort *charme-personne*, l'orc a divulgué l'emplacement du repaire des monstres, une colline isolée portant le nom de Dent de pierre. Le bourgmestre offre une récompense de 25 po par orc, mort ou vif, et promet la gratitude de tous les villageois à ceux qui mettront un terme à la menace.

Le bourg minier de Blasindelle

Blasindelle se niche à une cinquantaine de kilomètres au sud de la Dent de pierre, ce qui représente trois jours de route à pied ou deux jours à cheval, en raison du terrain accidenté et des nombreuses zones boisées. La communauté n'est pas assez proche de Khundrukar pour qu'on puisse y faire étape entre deux explorations dans la citadelle, mais le groupe peut facilement s'y rendre pour acheter de l'équipement, se réapprovisionner et parfaire ses techniques avant de repartir en excursion.

Les quelque deux mille habitants du bourg sont pour la plupart humains, mais toutes les races de personnage peuvent s'y croiser.

Le bourgmestre se nomme **sir Miles Berrick** (**noble** humain).

Le sergent **Grendar Kuln** (**vétéran** demi-orc) est à la tête du guet, mais la prévôte **Dara Blanbois** (**vétérane** humaine) reste la plus haut gradée. Le guet compte deux escouades complètes en plus de ses officiers. Une milice composée de 100 roturiers peut être mobilisée en cas d'urgence.

Kheldegan Tolm (**roturier** nain) est le propriétaire des *Belles étoffes de Tolm* (vêtements, tissus et mercerie).

Sarel Souberge (**roturière** demi-elfe) est la propriétaire de l'auberge *Le Nid du griffon*.

Sœur Alonsa (**ecclésiastique** humaine) dirige le petit temple du bourg (choisissez quelle divinité on y prie). Deux acolytes l'assistent au quotidien.

L'approche de Khundrukar

Au début du scénario, les personnages parcourent les terres sauvages et approchent de Blasindelle (ou autre communauté). Lisez ceci lorsque vous êtes prêts à commencer :

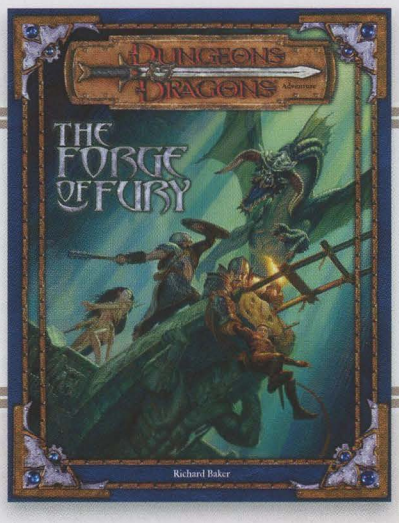
> Durgeddin était un maître forgeron dont les lames sont restées sans égales. Il y a des siècles, sa demeure fut pillée par des orcs. Durgeddin mena les survivants de son clan vers les montagnes inexplorées au nord du bourg de Blasindelle, où il fonda une citadelle secrète.
>
> Depuis ce refuge caché et des décennies durant, il fomenta sa vengeance contre les orcs, jusqu'à ce que ces mêmes ennemis découvrent son bastion et finissent par l'envahir après un long siège. Durgeddin et les siens périrent. Les hordes conquérantes repartirent avec d'immenses fortunes, mais on raconte que les chambres fortes et armureries les plus profondément enfouies et les mieux dissimulées échappèrent au saccage. Quelques lames parmi les plus merveilleuses attendraient encore dans les ténèbres que des vaillants les retrouvent.
>
> Vous voici à Blasindelle, petite communauté minière de ces confins septentrionaux où vous pourrez peut-être en apprendre plus sur ces histoires. Votre carte indique un vieux fort nain à trois jours de marche au nord du bourg. De sombres collines boisées s'élèvent en périphérie de la bourgade.

Les personnages peuvent s'entretenir avec les villageois, s'approvisionner et s'équiper dans les boutiques locales, et procéder aux derniers préparatifs.

Le scénario d'origine

The Forge of Fury, aventure de Richard Baker, fut publiée pour la première fois en 2000 dans le cadre de la troisième édition de D&D.

Sa publication suivit de près celle de *The Sunless Citadel* car les deux modules se succédaient en termes de progression. Les personnages qui avaient accompli cette première aventure, désormais au niveau 3, étaient prêts à relever les défis des vestiges d'une citadelle naine.



La Dent de pierre

Lorsque les personnages prennent la route, lisez ceci :

> Quittant Blasindelle vers le nord, vous traversez des pinèdes sinistres et des vaux obscurs. Vous distinguez au loin une colline escarpée dont le sommet de roche nue tranche l'horizon : la Dent de pierre. Une fine volute de fumée s'élève depuis une pente cachée de la colline. Vous devinez par ailleurs un sentier étroit qui monte en zigzaguant à flanc de montagne.

Consultez la carte 2.1. Plusieurs options s'offrent aux personnages : suivre le chemin, reconnaître la zone ou observer patiemment.

Suivre le chemin

Au pied de la Dent de pierre, un sentier bien dessiné remonte le flanc de la colline vers des hauteurs pour l'instant hors de vue. Le clan de Durgeddin a pris soin de masquer cette piste, mais les années d'intempéries ont érodé ce camouflage, si bien qu'elle est désormais bien visible de la vallée en contrebas.

Le sentier accède à la porte des Cimes au point A de la carte. C'est l'itinéraire que les orcs de la tribu du Grand Ulfe utilisent pour entrer et sortir de leur repaire.

Si quelqu'un cherche des traces sur la piste, un test réussi de Sagesse (Survie) DD 10 révèle que quatre humanoïdes bottés l'ont descendue dans les dernières 24 heures pour se rendre en forêt. Dans les bois, leurs traces se superposent à d'autres, plus anciennes, et il devient impossible de les distinguer au bout de 800 m. Ces empreintes sont celles d'orcs partis fourrager (cf. Observer patiemment, page 36, pour plus de détails).

Reconnaître la zone

Des personnages hardis préfèreront peut-être gravir directement le versant de la Dent de pierre sans passer par le sentier. La progression très malaisée sur cette pente abrupte, envahie par les taillis, ralentit le rythme de voyage des personnages à environ 30 m par minute. L'exploration complète des flancs de la colline pourrait facilement prendre des heures.

La forêt dense bloque la vue vers le sommet, c'est pourquoi il est très difficile de déterminer l'origine de la fumée (cheminée naturelle). Le guide du groupe peut tenter un test de Sagesse (Survie) DD 10 dès le début de l'ascension. En cas de réussite, les aventuriers prennent plus ou moins la direction de la cheminée. Sans cela, ils s'égarent (cf. Se perdre, chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

(A) La porte des Cimes. Il s'agit de l'accès principal vers la Miroite. Le vieux sentier nain mène jusqu'à un épaulement de roche nue, puis vire dans une fissure à flanc de colline. Si les personnages s'engagent de cette manière, l'expédition débute par la zone 1 de la carte 2.2, la porte des Cimes.

(B) Cheminée. Lorsque les personnages atteignent la zone B de carte, ils découvrent l'origine de la fumée. Une cheminée de roche naturelle descend dans les grottes, d'où émane un filet de fumée. Les volutes se dissipent vite, ce qui explique pourquoi on en localise mal la source dans cet environnement accidenté.



Carte 2.1 : la Dent de pierre

Un personnage qui tente de trouver l'origine de la fumée tombe sur la cheminée s'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10. Si les aventuriers passent à proximité sans fouiller, il suffit que l'un d'entre eux ait une valeur de Perception passive de 15 ou plus pour détecter le conduit.

S'ils s'engagent dans la cheminée, l'expédition débute en zone 7 de la carte 2.2, la porte des Cimes.

(C) Tunnel orc. De l'autre côté de la Dent de pierre, à quelques centaines de mètres de la porte des Cimes, l'armée orque avait jadis creusé à flanc de colline pour contourner les défenses des nains. Le tunnel reste praticable mais les taillis et gravats en obstruent l'entrée. Si les personnages passent dans cette zone et que l'un d'entre eux est doté d'une valeur de Perception passive d'au moins 15, ils découvrent ce tunnel. Cette trouvaille est automatique si quelqu'un prend soin de fouiller la zone. Le boyau mène en zone 21 de la carte 2.3, la Miroite.

Rencontres et bivouacs en pleine nature

Si vous souhaitez corser l'excursion entre Blasindelle et la Dent de pierre, vous pouvez créer des rencontres aléatoires à base de pillards orcs (cf. Observer patiemment, page 36) ou de créatures des forêts et des collines. L'annexe B du *Dungeon Master's Guide* trie les monstres selon les environnements.

Les personnages seront peut-être contraints de faire retraite hors de la forteresse pour récupérer à l'issue de batailles acharnées. Le groupe devrait pouvoir bivouaquer en relative sécurité dans les bois des environs de la Dent de pierre.

L'entrée du tunnel, haute de 1,80 m et large de 1,20 m, présente des traces de passage dans les deux sens ; quiconque réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10 détectera ces empreintes reptiliennes (troglodytes de la Miroite) et d'autres, énormes, manifestement laissées par un ours.

(D) Sommet de la colline. Une randonnée sportive d'une heure ou deux amène le groupe au sommet. L'altitude de la Dent de pierre est d'environ 450 m, si bien qu'elle domine les autres collines de plus de 150 m. Les trente derniers mètres de l'ascension se font le long d'un éperon très abrupt et demandent de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. La vue s'avère spectaculaire mais le sommet, pour le reste bien ordinaire, n'offre aucun accès à la citadelle.

(E) Le lac Nère. Les pentes orientales de la Dent de pierre descendent vers une vallée humide où le terrain retient les eaux de ruissellement. Un lac s'est formé au pied de la colline, entouré de nombreux autres, plus petits. Un siphon très profond le relie à la nappe Noire, et donc à l'antre souterrain de Noctécaille.

L'ouverture se cache à 12 m de profondeur, à environ 30 m de la berge ouest du lac. Les aventuriers ne la trouveront pas en examinant les alentours du plan d'eau, à moins qu'ils poussent leur fouille jusqu'à sonder le lac, ce qui demande de réussir des tests de Force (Athlétisme) DD 10. Si des personnages ont assez de souffle pour rester à une telle profondeur et mener une exploration complète du lac, ils trouveront le siphon en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12. S'ils s'y engagent, ils en émergeront en zone 54 de la carte 2.6, la nappe Noire.

Observer patiemment

Les personnages souhaiteront peut-être observer le sentier avant de braver la Dent de pierre. À leur arrivée, deux groupes d'orcs de la tribu du Grand Ulfe fourragent dans les collines des environs. Le premier groupe de quatre **orcs** est de retour deux jours après l'arrivée des aventuriers, le second (même effectif) trois jours plus tard. Les orcs dorment le jour et s'activent de nuit, si bien qu'ils se présenteront dans les parages du groupe juste avant l'aube.

Si le groupe bivouaque à plus de 27 m du sentier et n'entreprend rien qui puisse éveiller l'attention, les orcs passent sans détecter le campement. Dans le cas contraire, ils remarquent quelque chose de suspect dès qu'ils sont à 27 m du groupe (deux fois plus loin si un feu de camp brûle ou si les aventuriers ne font preuve d'aucune discrétion).

Une sentinelle surveillant le sentier détectera l'approche des orcs si sa valeur de Perception passive est de 10 ou plus. Les orcs ont peu de chances de noter la présence d'une sentinelle cachée – comparez leur valeur de Perception passive avec le test de Dextérité (Discrétion) du personnage correspondant.

> Quatre humanoïdes voûtés en armure de peau malpropre remontent le sentier en grognant et en marmonnant dans une langue gutturale. Des défenses jaunâtres saillent de leur face bestiale.

Si les orcs tombent sur le campement sans se faire remarquer, ils tenteront d'éliminer les personnages montant la garde ou de se faufiler pour liquider les dormeurs.

Les orcs que les aventuriers laissent passer (volontairement ou à l'issue d'un combat mal mené) renforceront les défenses du complexe (voir les zones 5 et 14).

Des orcs prisonniers pourront décrire la configuration de la porte des Cimes, mais ils ne connaissent rien du reste du complexe et ignorent qu'il est possible d'y accéder par la cheminée. Si les personnages veulent négocier la libération des prisonniers avec les orcs qui défendent la porte des Cimes, ces derniers refuseront toute discussion.

Les aventuriers pourront se faire passer pour des orcs en se munissant du matériel récupéré. Ainsi déguisés, ils peuvent se faire accepter à l'intérieur du complexe, à condition de remporter des tests de Charisme (Supercherie) opposés aux tests de Sagesse (Perspicacité) des orcs.

Trésor. Chaque orc porte sur lui un sac contenant le fruit de ses larcins dans la campagne environnante (divers objets ordinaires et des pièces pour une valeur totale de 4d6 pa et 1d4 po).

Développement. Parmi les occupants du donjon, personne n'en sortira pendant ces cinq jours, et la prochaine patrouille orque n'est censée intervenir qu'une semaine après le retour du second groupe.

Khundrukar : configuration du complexe

Sauf mention contraire dans la description d'une zone donnée, considérez que ce qui suit est vrai :

Aération. Toutes les zones numérotées présentent une atmosphère respirable. Les conduits vers la surface suffisent à ventiler tout le complexe, mais leur étroitesse interdit de s'y glisser (à moins d'être de taille TP).

Éclairage. Tout est ténèbres au sein de Khundrukar, sauf quand la description d'une pièce mentionne autre chose.

Portes. La plupart des portes sont en bois ou en pierre. Les personnages peuvent entreprendre diverses choses avant de tenter d'ouvrir une porte, comme écouter les bruits et chercher les pièges. Quand un aventurier décide d'écouter à une porte, lisez la description de la zone adjacente pour savoir si des créatures y résident. Si rien n'est précisé, considérez qu'un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 en écoutant à une porte entend ce qui se passe de l'autre côté (le DD passe à 15 pour les bruits les plus discrets).

La Forge de Durgeddin

Une fois que le groupe pénètre dans Khundrukar, débutez à la zone correspondante de la carte 2.2, la porte des Cimes, ou de la carte 2.3, la Miroite.

La porte des Cimes

Le niveau supérieur de Khundrukar, que l'on appelle la porte des Cimes, se compose de galeries naturelles que le peuple de Durgeddin a agrémentées d'extensions et d'aménagements, notamment diverses salles et quartiers pour les gardes veillant sur l'entrée de leur domaine. L'endroit reste à ce jour très bien fortifié.

L'ancien foyer de résistance des nains est désormais occupé par une bande de pillards orcs sous l'autorité d'un ogre féroce qui se fait appeler le Grand Ulfe. Ces orcs sortent par la porte des Cimes pour chasser et piller les environs. Afin de protéger leur repaire, ils ont condamné l'accès aux niveaux inférieurs de la citadelle et ont donc rarement affaire aux autres occupants des galeries.

Les zones qui suivent apparaissent sur la carte 2.2.



Carte 2.2 : la porte des Cimes

1. Au bout de la piste

Le vieux sentier des nains monte jusqu'à une fissure dans le flanc de la colline, puis arrive au seuil de Khundrukar.

Le sentier décrit un dernier zigzag ascendant vers un épaulement de roche nue. La colline grimpe abruptement sur votre droite, tandis qu'elle plonge sur votre gauche. Divers déchets jonchent les dernières centaines de mètres de l'ascension : outres abandonnées, os calcinés et tonneaux brisés. Un peu plus loin, le sentier donne sur une vaste corniche, avant de virer brusquement dans le flanc de la montagne.

Deux humanoïdes bestiaux en armure de peau montent la garde sur la corniche. L'ennui semble avoir eu raison de leur vigilance.

Créatures. Deux **orcs** montent la garde au nord de la corniche, mais ne sont manifestement pas aussi attentifs que l'exige leur fonction. Les personnages (ou leur éclaireur) les détectent dès qu'ils sont dans un rayon de 18 m. Wark et Thark, les sentinelles orcs, discutent dans leur langue gutturale d'un certain Ulfe. Appliquez un malus de –2 à la valeur de Perception passive des deux orcs.

Meurtrières. Quand les personnages passent le dernier coude et débouchent sur la partie est de la corniche, ils peuvent remarquer des archères cachées dans la paroi rocheuse, à 4,50 m au-dessus du sol, à condition d'examiner le mur et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Développement. Wark et Thark, s'ils sont menacés par plus d'un personnage, mettent en garde l'orc de la zone 4 en poussant un cri puis tentent de prendre la fuite vers la zone 3. Consultez l'encadré « Défenses de la porte des Cimes ».

Si les archers sont avertis de l'arrivée du groupe, ils canardent les intrus situés sur la corniche et la zone 2. Reportez-vous à la zone 4 pour plus de détails.

2. Porte des nains

En quittant la corniche vers l'est, la piste vire au sud et grimpe vers un perron grandiose au gré d'une fissure de la roche.

Une brèche offrant d'étroites marches incise le flanc de la montagne, d'abord vers le sud, puis vers l'est. Une vaste entrée se dresse ici, sculptée dans la roche. Une volée de marches en marbre lézardé par l'âge, veinées de mousse verte, mène à deux robustes battants en pierre ciselée, d'une largeur de près de deux mètres cinquante et d'une hauteur avoisinant les trois mètres. Des meurtrières dominent toute la zone depuis les murs nord et sud.

Si les personnages ont passé les orcs de la zone 1 sans encombre, que ce soit en usant de ruse ou de furtivité, la porte est ouverte. Dans le cas contraire, les autres orcs sont avertis de la présence d'intrus et les battants sont fermés, barrés de l'intérieur. Il faut réussir un test de Force DD 20 pour fracturer la barre.

Défenses de la porte des Cimes

Les orcs sont bien préparés contre un éventuel assaut de la porte des Cimes. Ils suivent fidèlement la séquence tactique ci-dessous, sauf si les aventuriers les en empêchent.

Round 1. Après avoir sonné l'alerte, les sentinelles de la zone 1 (Wark et Thark) s'enfuient vers la zone 2.

Round 2. S'ils ont été prévenus, les orcs de la zone 4 tirent sur les personnages exposés en zone 1. Wark et Thark s'engouffrent en zone 3 en passant par la grande porte.

Round 3. Wark et Thark traversent le pont de corde de la zone 3. Les orcs de la zone 4 continuent à décocher leurs flèches sur les aventuriers présents en zones 1 et 2. L'un d'eux emprunte toutefois la porte secrète menant en zone 3, avec l'intention de fermer les deux battants de pierre ouvrant sur la zone 2 et de barrer la porte.

Round 4. Wark et Thark se glissent en zone 5 pour alerter les orcs des zones 11 et 14.

Round 5. L'orc qui a refermé la porte de la zone 3 repart en zone 4 ou 4a tandis que ses compagnons archers continuent d'aligner les aventuriers. Les orcs de la moitié est de la zone 3 tranchent le pont de corde et se préparent à défendre les portes menant en zone 5.

Round 8. Les orcs de la zone 14 arrivent en zone 5.

Round 12. Le Grand Ulfe et les orcs de la zone 11 se présentent en zone 5, prêts à contre-attaquer.



Créatures. Si les orcs sont prévenus, ceux des zones 4 et 4a décochent des flèches sur les personnages jusqu'à ce que ceux-ci battent en retraite ou passent la porte.

Développement. Si les personnages sont repoussés, ils feront face à une adversité renforcée en retentant cette approche. Deux orcs de la zone 11 montent la garde en zone 3, au niveau de la porte, tandis que l'Œil de Gruumsh de la zone 9 est venu prêter main-forte à ceux de la zone 4 ou 4a.

3. Crevasse

Les deux battants ouvrent sur un vaste hall. Une corniche étroite domine une profonde crevasse scindant la salle en deux. Un pont de cordes fines et effilochées enjambe le gouffre. On entend l'eau vive couler dans les profondeurs. De chaque côté de la porte, des flammes dansent dans deux braseros de cuivre, et illuminent la moitié ouest de la zone. On distingue à peine une autre corniche, de l'autre côté de l'abîme.

Cette grande salle et la crevasse qui la traverse servaient jadis de première ligne de défense aux nains de Khundrukar.

Créatures. Deux **orcs** surveillent la partie est de la salle. Ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher les aventuriers de traverser le pont. Si un membre du groupe est doté de la vision dans le noir ou dispose d'un moyen d'illuminer l'autre côté du gouffre, lisez ceci :

Deux humanoïdes aux airs de brutes montent la garde à l'opposé de la crevasse. Ils grognent de défi en dévoilant leurs défenses jaunâtres et s'apprêtent à lancer leurs javelines !

Pont de corde. Malgré son aspect, le pont est bien robuste. Le traverser sous les volées de flèches s'avère toutefois délicat et nécessite des tests de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas de réussite, un personnage peut se déplacer à la moitié de sa vitesse. En cas d'échec, il doit rester sur place, sauf si l'échec est d'au moins 5 points, auquel cas il doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou Dextérité DD 10. S'il ne se sauvegarde pas, le personnage est précipité dans le vide, sa chute de 60 m le plongeant dans la rivière souterraine qui l'emporte dans ses flots. Les aventuriers peuvent éviter une telle chute en s'assurant avant la traversée, avec une corde attachée à un point d'ancrage solide.

Passages secrets. Deux portes secrètes, l'une au sud et l'autre au nord, donnent sur les zones 4 et 4a. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour détecter ces passages particulièrement bien conçus. Leur ouverture se fait en appuyant simultanément sur deux plaques de pierre dissimulées dans le mur, environ 30 cm au-dessus de la porte. Pour trouver ces plaques, il faut également réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Développement. Les orcs s'abritent derrière les éperons rocheux situés de leur côté du gouffre, qui leur confèrent un abri partiel. Ils réservent leurs javelines aux aventuriers qui tentent de traverser le pont ainsi qu'à ceux qui restent en retrait pour lancer des sorts ou attaquer à distance.

Tout personnage touché par une attaque lors de la traversée doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter la chute, comme dans le cas d'une personne ayant raté son test de Dextérité (Acrobaties) d'au moins 5 points lors d'un déplacement sur le pont.

Dès qu'un intrus a parcouru les deux tiers du pont, l'un des orcs quitte son abri vers la porte à double battant de la zone 5 et part chercher du renfort. L'autre tente alors de ralentir la progression des aventuriers en s'attaquant à coups de hache aux courroies qui tendent le pont. Chacune de ces cordes est dotée de 8 points de vie et d'une CA de 11. Dès que l'une cède, les personnages présents sur le pont se soumettent aussitôt à un jet de sauvegarde pour éviter de chuter, et le DD des tests de Dextérité (Acrobaties) permettant de se déplacer sur le pont passe à 12. Si jamais les deux courroies cèdent, l'extrémité orientale du pont plonge dans la crevasse, avant de heurter violemment la paroi ouest. Tout personnage qui se trouve alors sur le pont subit 7 (2d6) dégâts contondants à l'impact et doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou Dextérité DD 12, sans quoi les cordes lui échappent et il tombe au fond de la crevasse si rien d'autre ne le retient.

Développement. Si les orcs détruisent le pont en repoussant les envahisseurs, la tribu du Grand Ulfe le restaure en trois jours. Tout orc tué ici sera remplacé par un autre de la zone 11.

4 et 4a. Postes des archers

Les nains ont taillé des espaces de chaque côté du grand vestibule, de manière à faire pleuvoir les flèches sur les assaillants qui se présentaient devant l'entrée principale. Les meurtrières dominent le sol des zones 1 et 2 d'au moins 4,50 m et sont infranchissables par toute créature de taille P ou supérieure. Elles confèrent un abri supérieur aux orcs postés derrière.

Les passages secrets de la zone 3 permettent d'accéder à ces postes.

> La porte coulisse pour révéler un étroit passage donnant dans une petite salle par une volée de marches descendantes. Des embrasures laissent filtrer la lueur oblique de l'extérieur.
>
> La zone est jonchée d'os rongés, de toiles d'araignée et d'excréments de rat. Des couvertures en peau mal tannée sont jetées çà et là.

Passage secret. À l'extrémité nord de la zone 4, une porte secrète permet d'accéder à la zone 14. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 18 peut détecter ce passage, dont les orcs ignorent l'existence.

Créatures. Quatre **orcs**, trois dans la zone 4 et un dans la zone 4a, gardent l'escalier menant en zone 2. Leur vigilance laisse à désirer mais ils commenceront à tirer dès que les sentinelles de la zone 1 demanderont du renfort. Ils sont armés d'arcs longs au lieu de javelines : +3 pour toucher (portée 45/180 m) ; 5 (1d8 + 1) dégâts perforants en cas de réussite.

Lorsque les aventuriers passent le coin de la zone 2, l'archer de la zone 4a se joint à l'attaque tandis que l'un de ceux de la zone 4 se hâte vers la porte secrète pour tenter de refermer les deux battants donnant en zone 3 (cf. « Défenses de la porte des Cimes », page 37).

Si les héros attaquent en empruntant les portes secrètes ouvrant sur ces deux zones, les archers visent ceux qui descendent les marches une dernière fois, puis saisissent leurs haches à deux mains et foncent vers les escaliers.

Développement. Si les personnages éliminent discrètement les sentinelles de la zone 1, les orcs de la salle ne les remarqueront peut-être pas. Les aventuriers peuvent tenter de passer furtivement sous les meurtrières, auquel cas on compare leurs tests de Dextérité (Discrétion) à la valeur de Perception passive des orcs. Si les personnages parviennent à se glisser à l'insu des sentinelles, ils atteignent la zone 2 sans alerter les archers.

Si le groupe triomphe de ces orcs, mais qu'il quitte le donjon avant d'avoir vaincu toute la tribu, les archers morts seront remplacés par d'autres orcs, issus de la zone 14 et épaulés par l'Œil de Gruumsh de la zone 19.

5. Caverne des orcs

> Les murs et le sol de cette grotte naturelle ont été soigneusement polis. Vous distinguez au moins quatre boyaux dans les ténèbres. Des braises rouges couvent dans le passage sud-est et une grille en bois ferme l'issue du sud. Des paillasses de peau et de fourrure jonchent le sol, ainsi que divers sacs, caisses et déchets.

La deuxième bande de pillards orcs s'est établie dans l'espace à l'est des portes. Ces créatures sont pour l'heure hors du complexe, sauf si le groupe a passé plusieurs jours à observer la colline (cf. « Observer patiemment », page 36).

Porte de la cage. La porte à claire-voie au sud ouvre sur la zone 6, où deux prisonniers croupissent aux mains des orcs. Ils se relèvent d'un bond et se ruent vers cette porte pour demander de l'aide dès qu'ils perçoivent les personnages en zone 5.

Trésor. Les caisses et sacs jonchant la pièce contiennent du matériel ordinaire pillé dans les environs : farine, céréales, clous, etc. Les quelque 250 kg d'équipement représentent une valeur totale de 20 po. Si des personnages sont prisonniers en zone 6, c'est ici que l'on retrouvera leur matériel.

Développement. La deuxième bande de pillards orcs vient se reposer ici à son retour (cinq jours après l'arrivée du groupe à la Dent de pierre). Ajoutez-y alors quatre orcs.

6. Grotte des prisonniers

Les orcs capturent parfois des mineurs, des colons et des marchands sur les routes forestières au nord de Blasindelle. C'est dans cet enclos qu'ils laissent moisir leurs prisonniers en attendant de les mettre à mort ou d'en tirer une rançon.

> Une rangée de rondins étroits et grossièrement taillés bloque l'accès à cette petite caverne, verrouillé par un cadenas métallique. À l'intérieur, vous devinez deux prisonniers crasseux, vêtus de haillons et massés près de la porte.
> « Louée soit Yondalla ! s'écrie l'un, nous sommes sauvés ! »

Créatures. Les prisonniers sont deux **roturiers** humains nommés Geradil et Courana. Ils viennent d'une petite communauté à quelques kilomètres de Blasindelle et sont enfermés ici depuis près d'un mois. Leurs familles n'ayant pas les moyens de payer la rançon exigée par leurs ravisseurs, ils étaient voués à une mort atroce aux mains des orcs.

L'ouverture de la porte de la cage demande de réussir un test de Dextérité DD 12 avec des outils de voleur, à moins de disposer de la clef cachée dans la poche du vieux Yarrack (cf. zone 14) ou d'une hache bien affûtée et d'un peu de temps (le cadenas est doté d'une CA de 19 et de 5 points de vie). Geradil et Courana se montreront très reconnaissants si on leur porte secours, mais ils n'accompagneront pas les aventuriers dans leur quête : ni l'un ni l'autre ne sait se battre et ils n'aspirent qu'à rejoindre les leurs.

Trésor. Les personnages peuvent libérer les prisonniers et les escorter jusque chez eux (à une journée de route). Leurs familles les récompenseront de deux *potions de soins*. Le temps consacré à assurer la protection de Geradil et Courana donnera cependant l'occasion aux orcs de se préparer au prochain assaut.

Développement. Tout personnage fait prisonnier par les orcs terminera dans cette cage, sauf s'il se montre trop pénible pour qu'on le laisse en vie. Son équipement sera stocké parmi le matériel de la zone 5. Si de nouveaux aventuriers sont censés rejoindre la quête, ils peuvent également faire leur première apparition ici.

7. Du feu dans un trou

La salle irrégulière au sud-est de la grotte principale abrite la « cuisine » de la tribu. Une fissure du plafond permet à la fumée de s'évacuer par la cheminée naturelle qui remonte jusqu'au sommet de la colline (cf. « La Dent de pierre », page 35).

> Un grand feu crépite au centre de cette salle. Diverses marmites et casseroles s'entassent dans toute la zone ; il s'agit manifestement d'une sorte de cuisine rudimentaire. Vous percevez un courant d'air qui aspire l'épaisse fumée produite vers une brèche du plafond. »

Les personnages auront peut-être tenté d'atteindre cette zone en descendant par la cheminée. Le conduit est long de 24 m ; ses parois irrégulières et rugueuses sont glissantes, ce qui oblige à réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Si l'on accroche une corde au sommet de la cheminée pour s'assurer, le DD passe à 5. Un grimpeur prudent n'aura aucun mal à éviter les flammes lors de sa descente.

Si le test est raté d'au moins 5 points, le personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine de chuter de la hauteur restante. Outre les dégâts de chute, la victime subit 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires en raison des braises ardentes et le vacarme alerte les orcs de la zone 5.

8. Salle commune

> Caisses empilées, tonneaux, sacs et paquets hétéroclites s'amoncellent d'un bout à l'autre de cette longue caverne. Au nord, deux couloirs en pierre façonnée mènent vers l'est et l'ouest, tandis qu'une ouverture plus étroite donne vers le sud. Un vieux puits d'eau croupie occupe le coin sud-est.

Cette grotte est remplie du butin des pillages orcs dans les environs : aliments, bière, couvertures, outils, bois de coupe, poix, clous, laine et autres.

Grille de fer. Le passage vers l'est est bloqué au bout de 3 m par une pile de caisses et de sacs de farine. Dégager ces obstacles permet de progresser de 6 m de plus, pour terminer devant une grille de fer dans laquelle on a bourré des couvertures et des mottes de paille. C'est pour empêcher les stirges de la zone 10 de sortir que les orcs ont ainsi barricadé le couloir.

Le verrou de la grille est grippé par la rouille, mais on peut le crocheter en réussissant un test de Dextérité DD 12 avec des outils de voleur ou le fracturer par un test de Force DD 15.

Passages secrets. Le passage vers le sud se sépare en « Y ». La branche sud-ouest donne accès à la zone 5 et celle du sud-est mène à une porte secrète ingénieusement camouflée dans la roche naturelle. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 la détecte.

De l'autre côté, un passage façonné se prolonge jusqu'à ce qui semble bien être une impasse griffonnée de jurons et malédictions en orc. Sous ces gribouillis se cache une autre porte secrète, que l'on trouve en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 12.

Trésor. La valeur totale du matériel ordinaire est d'environ 20 po pour un poids de 250 kg.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 trouve une pierre branlante derrière laquelle se cache un coffret verrouillé contenant 180 po et une flasque d'eau bénite. Il s'agit du trésor personnel du vieux Yarrack (cf. zone 11).

9. Antre de la chamane

> La porte secrète pivote, révélant une chambre en pierre façonnée. Un mobilier grossier s'y amoncelle et la fumée d'un petit feu de cuisine charge l'atmosphère. Des dizaines de crânes jaunis et percés sont suspendus au plafond par des cordes effilochées. Une orque en toge noire dépenaillée, interrompue dans son travail, lève vers vous des yeux furieux, les traits déformés par la rage.

Créatures. Burdug la chamane, **orque Œil de Gruumsh**, a réquisitionné cette chambre comme domaine personnel. Elle y réside avec ses deux servantes **orques**, à l'écart du reste de la tribu.

La porte menant en zone 10 est verrouillée mais la clef est insérée dans la serrure, de ce côté. Burdug ne l'ouvre surtout pas, car elle veut confiner les stirges, volatiles qu'elle appelle ses « petites piqueuses » et dont elle prélève parfois un spécimen pour ses potions et mixtures.

Burdug ordonne à ses deux servantes d'affronter les intrus pendant qu'elle tente de neutraliser un combattant à l'air féroce par le sort *injonction*. Elle lance ensuite *bénédiction* sur elle-même et ses alliées, puis *arme spirituelle*, avant de se joindre à la mêlée.

Si le combat tourne en sa défaveur, Burdug lance des feux grégeois (elle en possède trois flasques) et ouvre la porte donnant en zone 10 pour libérer les stirges. Elle profite de la confusion pour partir chercher de l'aide, en lançant d'autres feux grégeois si nécessaire.

Trésor. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 trouve deux sacs de cuir dans le désordre, contenant chacun 160 pa. Si Burdug est vaincue, les personnages peuvent récupérer les flasques de feu grégeois inutilisées.

Issue secrète. Un test de Sagesse (Perception) DD 12 est nécessaire pour détecter la porte secrète dans le mur ouest, qui ouvre sur le passage menant en zone 8 ; l'autre porte secrète, plus loin dans le même passage, n'est pas dissimulée de ce côté-ci.

10. Grand escalier

> Le plafond s'élève à neuf mètres au centre de cette impressionnante salle dont les murs sont ornés de bas-reliefs de nains travaillant à la forge. Deux grandes portes en pierre se dressent, au nord et au sud. Plusieurs squelettes jonchent le sol près de la porte nord. Dans le mur ouest, on distingue une grille en fer forgé.
>
> Au milieu de la salle, une faille naturelle descend abruptement : des dizaines de marches de pierre s'enfoncent dans les ténèbres. Vous distinguez le bruissement lointain de l'eau, mêlé à un bourdonnement étrange.

La salle la plus à l'est du complexe de la porte des Cimes servait jadis d'accès principal à la Miroite, vaste réseau de grottes naturelles dans les profondeurs de la colline.

Créatures. Si les personnages ne font aucun effort de discrétion, quatre **stirges** affamées les attaquent.

> Le bourdonnement se précise et quatre créatures aux allures de chauves-souris insectoïdes émergent des escaliers en volant vers vous !

La fumée a tendance à repousser les stirges, surtout lorsqu'elle est épaisse, et les créatures ne s'approcheront pas à moins de 1,50 m de flammes (ce qui inclut des personnages enflammés par le piège décrit plus loin). Rassasiées, les stirges repartent digérer leur repas en zone 15a de la Miroite.

La grille de fer bloque l'accès en zone 8 (consultez l'entrée correspondante pour plus de détails). Les marches de la crevasse mènent à l'extrémité nord-ouest de la zone 15 de la Miroite.

La porte sud, qui permet d'accéder en zone 9, est verrouillée depuis l'autre côté. On peut la crocheter avec des outils de voleur, à condition de réussir un test de Dextérité DD 10, mais l'opération fait tomber la clef insérée de l'autre côté et avertit Burdug la chamane de l'arrivée d'intrus.

Piège de feu. La porte nord est sculptée selon les traits d'un nain furibond. Ses gonds sont visibles. D'un côté comme de l'autre, huit becs sont soigneusement disposés dans la pierre à environ 3 m du sol.

Les squelettes au pied de la porte sont ceux d'orcs tués par le piège il y a bien longtemps ; leurs os portent des marques évidentes de calcination. Des fers de hache rouillés se mêlent aux os, mais nulle trace de manches.

Si on tire sur la porte avant de désarmer le piège, un contrepoids tombe, provoquant la projection depuis les becs dissimulés d'une substance proche du feu grégeois. Toute créature située dans un rayon de 4,50 m de la porte subit alors 10 (4d4) dégâts de feu, la moitié si elle réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Au début de chacun de ses tours de jeu après cela, une créature affectée subit 5 (2d4) dégâts de feu. Elle peut lutter contre les flammes en consacrant une action à tenter un test de Dextérité DD 10 ; en cas de réussite, elle réduit les dégâts de feu subis au début de chacun de ses tours à 2 (1d4). Si elle réussit ensuite un autre test de Dextérité au prix d'une action, elle éteint complètement les flammes qui l'enveloppaient.

Une fois la porte ouverte, le contrepoids la referme en l'espace de 2 rounds, ce qui réarme aussi le piège. Les aventuriers peuvent l'empêcher en coinçant la porte en position ouverte. Si le piège se réarme, il ne peut fonctionner qu'une fois de plus, après quoi sa réserve de substance inflammable est épuisée.

On peut détecter les becs cachés dans le mur en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. À partir de là, un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 10 permet de déduire qu'ils font partie du mécanisme d'un piège. Un personnage peut alors désactiver le piège en réussissant un test de Dextérité DD 12 avec des outils de voleur ou en obstruant les orifices avec une substance résistante. Si quelqu'un réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 en examinant la porte, il remarque le contrepoids qui déclenche le piège, qu'il sera ensuite possible de désarmer en réussissant un test de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur.

Développement. L'inspection de la petite salle derrière la porte révèle toute l'étendue du mécanisme du piège, ainsi que les tuyaux qui relient les becs à des fûts en cuivre de 80 litres contenant la substance inflammable.

Un personnage doté de la maîtrise du matériel d'alchimiste pourra fabriquer des feux grégeois avec ce qui reste au fond des fûts. Il lui faut pour cela effectuer à la fin d'un repos long un test d'Intelligence DD 15. En cas de réussite, l'aventurier sauve l'équivalent de 1d4 flasques de feu grégeois. En cas d'échec, les réactifs se mélangent mal et la substance récupérée est irrémédiablement gâchée. Si le test échoue d'au moins 5 points, le personnage subit les mêmes effets que si un feu grégeois l'avait touché.

11. Quartiers orcs

> Tonneaux, caisses et sacs sont entassés contre les murs de cette salle. Au milieu de ce butin, quatre grands grabats de paille et d'autres ustensiles laissent penser que l'endroit sert désormais de chambre à coucher. Quatre humanoïdes d'aspect bestial et au regard torve astiquent leurs armes et réparent leur équipement ; ils se redressent soudain en rugissant de défi.

Créatures. Quatre **orcs** occupent cette ancienne salle de garde. Ils combattent par équipes de deux en privilégiant les coups bas : le premier tente de bousculer un aventurier pour le mettre à terre et faciliter les attaques du second.

Trésor. Les réserves empilées ici sont les mêmes qu'en zones 5 et 8 : marchandises diverses et aliments de base pillés dans les communautés voisines et sur les routes.

Les orcs possèdent 210 po cachées dans un vieux chaudron métallique, sous une paillasse infestée par la vermine. Sous la couche d'un autre orc, on trouve un sachet contenant une topaze de 200 po et deux onyx (50 po chacun). Ce butin est mal dissimulé : quiconque fouille la pièce le trouvera.

Développement. Si les personnages quittent le complexe avant d'avoir vaincu le Grand Ulfe, deux de ces orcs seront en renfort en zone 2 au retour des aventuriers (ce qui réduit l'effectif de ces quartiers à 2).



12. Le Grand Ulfe

> Une courte volée de marches mène à une grande porte bardée de fer. Un crâne humain maculé de sang est fixé en plein milieu de la porte par une pointe de fer.

La porte n'est pas fermée, mais son poids et son âge obligent à réussir un test de Force DD 17 pour l'ouvrir.

> Vous découvrez une petite chambre où s'empilent des peaux mal tannées à la lueur de torches fumeuses calées dans des appliques de bronze. La puanteur y est innommable. Une créature monstrueuse avoisinant les trois mètres s'avance vers vous, une énorme hache dans une main. De l'autre, elle retient deux gigantesques loups qui tirent sur leurs chaînes. « Vous croire pouvoir défier Grand Ulfe ? », beugle le géant. « Vak ! Thrag ! Attaquez ! »
>
> Il lâche alors les chaînes et charge dans votre direction en rugissant de rage, tandis que les loups bondissent en avant.

Créatures. Le Grand Ulfe n'est autre que l'**ogre** féroce à la tête des orcs de la porte des Cimes. La chambre qu'il s'est arrogée appartenait jadis au capitaine de la garde naine.

Si les personnages ne parviennent pas à ouvrir la porte à leur première tentative, le Grand Ulfe est averti de leur présence. Il libère alors Vag et Thrag, ses deux **loups sanguinaires**, puis entreprend l'action Se préparer pour attaquer le premier ennemi qui entre dans la salle. Il est armé d'une hache à deux mains au lieu d'une massue : +6 pour toucher ; 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants en cas de réussite.

Le Grand Ulfe ne fait pas de quartier, pas plus qu'il ne demandera pitié, mais les loups se sauveront si jamais l'ogre tombe.

Développement. Si les aventuriers vainquent le Grand Ulfe sans tuer tous les orcs, l'un des survivants s'autoproclamera chef de la tribu. Si au moins la moitié des orcs de la tribu sont tués en plus d'Ulfe, les survivants quitteront le complexe après le départ du groupe pour reprendre une existence de pillards des grands chemins ; les aventuriers pourraient ainsi les recroiser un jour.

Trésor. Le Grand Ulfe conserve son butin dans deux grands coffres en bois le long du mur sud : 440 po, 1600 pa, une *potion d'escalade* et une *rapière +1* (l'ogre ne s'est jamais abaissé à utiliser une telle lame, réservée aux bardes et autres mauviettes).

13. Statue de nain

> Au bout du couloir se dresse la statue d'un nain à l'air farouche, paré d'une lourde armure de mailles. Le guerrier de pierre tient une épée dans une main et un marteau de forgeron dans l'autre. Cette statue de plus de deux mètres de haut se tient sur un large piédestal de pierre.

La sculpture est l'un des éléments d'un nouveau piège conçu pour contrer les envahisseurs. Toutes les créatures occupant actuellement la porte des Cimes connaissent son existence et ont appris à l'éviter.

Dès qu'un personnage s'approche à 1,50 m ou moins de la statue sans avoir désarmé le piège, lisez ceci :

> Vous percevez soudain comme une brève vibration mécanique sous vos pieds. Les mâchoires barbues de la statue s'ouvrent tel un casse-noix géant, laissant échapper un gaz verdâtre.

Gaz empoisonné. Une dalle de pression est dissimulée au sol, environ 1,50 m devant la statue. Dès que 10 kg ou plus pèsent sur la dalle, elle s'enfonce dans le sol et le visage du nain s'ouvre pour révéler un embout, d'où le gaz est vaporisé dans un cône de 4,50 m. Toute créature affectée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce qu'elle termine un repos court ou long.

Il suffit d'examiner la bonne zone et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour détecter la dalle de pression. Un test de Dextérité DD 12 effectué avec des outils de voleur permet de désarmer le piège, mais on peut aussi coincer physiquement la dalle à l'aide de cales pour l'empêcher de s'enfoncer.

Si personne ne désactive le piège, il se réarme automatiquement au bout de 1 minute.

14. Dortoir

Les orcs du Grand Ulfe se sont réapproprié cette vaste chambre qui servait jadis de dortoir pour les gardes nains de cette partie du complexe. Jusqu'à onze de ces humanoïdes s'entassent ici, mais la plupart d'entre eux sont actuellement en maraude dans la campagne environnante, trois autres étant de garde en zone 4.

Cette salle est remplie de tables, chaises et paillasses rudimentaires. Des peaux malpropres jonchent le sol. Il semblerait qu'une douzaine d'humanoïdes loge ici.

Créatures. Seuls le vieux Yarrack, un **orog**, et quatre **orcs** occupent les lieux quand les aventuriers s'y présentent. Les monstres passent à l'attaque dès qu'ils ont conscience de la présence d'intrus.

Si le combat tourne en leur défaveur, le vieux Yarrack ordonne à un orc de partir chercher de l'aide en zone 9. S'ils sont aux abois, l'orog envoie quelqu'un chercher de l'aide en zone 11. Si tous les orcs de la zone tombent, Yarrack tente de rejoindre les forces du Grand Ulfe en zone 12. Il transporte une *potion de soins* qu'il boit dès que ses points de vie descendent au quart de leur maximum.

Passage secret. Les orcs ignorent la présence de la porte secrète du mur ouest, mais un personnage qui examine le secteur la détecte en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Développement. Deux jours après l'arrivée des personnages, le premier groupe de pillards est de retour et vient gonfler de quatre orcs les rangs de la zone. Le groupe pourrait ainsi avoir affaire à neuf créatures dans cette salle.

Tout orc tué en zone 4 est remplacé par un orc de cette pièce, s'il en reste.

Trésor. Un test de Sagesse (Perception) DD 10 révèle une pierre branlante dans le mur sud, contenant un sac qui renferme 250 pa et 40 po. En dehors de sa *potion de soins*, tout le butin du vieux Yarrack est caché en zone 8.

Yarrack porte sur lui la clef ouvrant la cage de la zone 6.

La Miroite

La Miroite, vaste complexe de grottes naturelles au cœur de la Dent de pierre, s'étend sous la porte des Cimes. Ces magnifiques galeries aux murs étincelants de veines semi-précieuses ont été sculptées par des millénaires d'érosion hydrique, multipliant les coulées de calcite cannelées, les stalactites délicates et les stalagmites majestueuses. Des ruisselets parcourent le complexe vers une rivière souterraine bien plus bas.

La Miroite accueille désormais une bande de troglodytes, dangereux sauvages reptiliens qui hantent les entrailles de la Terre. Une paix précaire subsiste entre ces monstres et la tribu d'Ulfe, malgré quelques escarmouches. Les troglodytes ont l'habitude d'emprunter le vieux tunnel des orcs (cf. zone 21) pour aller chasser à l'extérieur sans déranger les orcs. En contrepartie, les fidèles du Grand Ulfe mettent rarement les pieds en territoire troglodyte.

Les zones suivantes apparaissent sur la carte 2.3.

15. Ruisseau glacial

Si les personnages arrivent par l'escalier de la zone 10, ils émergent dans un étroit tunnel traversé par un cours d'eau souterrain.

Les centaines de marches taillées dans la roche descendent en serpentant dans un long colimaçon aux parois naturelles. Une petite vingtaine de mètres plus bas, un ruisseau de moins d'un mètre de large déverse ses eaux vives dans l'escalier par une étroite fissure au sud, puis disparaît dans un tunnel exigu qui sinue vers le nord.



Si les personnages décident de suivre le ruisseau, ils devront évoluer en file indienne et à gué. Le lit du cours d'eau descend abruptement ; chaque aventurier doit réussir un test de Force (Athlétisme) ou Dextérité (Acrobaties) DD 8 pour pouvoir progresser. En cas d'échec d'au moins 5 points, le personnage chute et les flots le précipitent 6 m plus bas en lui infligeant 3 (1d6) dégâts contondants.

15a. Colonie de stirges

Créatures. Des stirges ont fait leur nid dans une cavité surplombant le ruisseau, au milieu du couloir. Des fissures remontent du fond de cette petite grotte vers la surface, 45 m plus haut, mais sont impraticables pour des créatures plus grosses que ces volatiles. Six **stirges** dorment ici. Les moindres bruits ou lueurs en provenance du lit du ruisseau les réveillent. Chaque round suivant l'arrivée des aventuriers dans la grotte, 1d4 stirges passent à l'attaque, jusqu'à ce qu'elles soient toutes actives.

Trésor. Au fond de la cavité des stirges, le corps desséché d'un explorateur nain gît au sol. Il mourut ici des années plus tôt dans le cadre d'une expédition tragique. La bourse en cuir qu'il porte à la ceinture contient 35 po.

16. Gorge souterraine

La première grande salle de la Miroite à proprement parler est coupée en deux par le ruisseau. Plusieurs branches en repartent.

Vision dans la Miroite

La portée de la vision des aventuriers revêt une grande importance dans ce niveau. La plupart des sources lumineuses n'éclairent pas au-delà de 18 m, et nombre des salles et tunnels de la Miroite sont plus vastes que cela. Les ténèbres cachent bien des dangers.



Carte 2.3 : la Miroite

La crevasse descendante s'ouvre soudain dans une caverne dont la voûte dépasse probablement les douze mètres de haut. Les marches continuent à sinuer sur une corniche longeant le mur nord de la zone. Un ruisseau au débit vif traverse la grotte du nord au sud sur une largeur d'un mètre cinquante, avant de disparaître sous une pierre en surplomb. Des issues se dessinent vers de grands tunnels, au sud-est et au nord-est.

Créatures. Quatre **stirges** sont accrochées aux parois de la grotte, près du plafond. Elles voient la moindre source de lumière apportée dans la salle mais sont elles-mêmes très difficiles à distinguer, en raison de la hauteur de la voûte. Elles pourraient bien surprendre le groupe, étant avantagées à leurs tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher, sauf si des personnages spécifient qu'ils surveillent le plafond.

Le ruisseau ressort par le mur sud de la caverne en s'engouffrant dans un passage de seulement 90 cm de haut, à moitié obstrué par l'eau vive. L'ouverture constitue l'un des accès à la tanière des troglodytes (zone 17). Quiconque examine les berges du ruisseau et réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10 trouvera des empreintes de pattes reptiliennes de taille M et des traces laissées par des queues.

Pour atteindre la zone 17 depuis cette caverne, un personnage de taille M ou supérieure devra s'accroupir afin de se glisser dans les flots pour nager ou patauger dans le courant. Garder les torches et lanternes allumées s'avérera compliqué dans ces conditions : en certains points, la voûte du passage ne domine la surface de l'eau que d'une quinzaine de centimètres.

17. Grotte des troglodytes

Les troglodytes qui infestent la Miroite se sont approprié l'une des plus grandes cavernes où ils stockent la nourriture et vivent en communauté. Ils défendent l'endroit contre toute intrusion. Si les personnages arrivent de la zone 16, ils ne verront peut-être pas tout d'emblée.

Vous vous débattez avec les eaux glaciales du ruisseau, lorsque vous émergez dans une énorme caverne. La voûte doit bien atteindre les neuf mètres et les ténèbres vous empêchent de distinguer toute l'ampleur des lieux. Une odeur répugnante vous assaille aussitôt les narines. Les restes de divers types de gibier découpé sont suspendus à des pieux grossièrement taillés, le long des parois, et vous remarquez d'ailleurs des cadavres orcs dans cet assortiment.

Ces trophées macabres représentent deux à trois semaines de nourriture pour la tribu troglodyte. L'espèce apprécie la viande faisandée, si bien que la plupart de ces carcasses sont en état de décomposition avancée.

Créatures. Deux **troglodytes** se cachent dans la partie nord de la zone, un de chaque côté du ruisseau. Leur trait Peau de caméléon leur confère un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher. Ils passent à l'attaque dès que deux personnages pénètrent dans la zone, vraisemblablement en les surprenant.

Porte en clayonnage et torchis. Les troglodytes ont bloqué l'accès du passage sud-ouest menant vers leur terrier principal (zone 18) avec une barrière rudimentaire faite de boue et de branchages. Il faut réussir un test de Force DD 10 pour dégager le clayonnage. Si des bruits les ont alertés, les troglodytes de la zone 18 auront renforcé la porte, portant le DD du test à 15.

Vasque. Le ruisseau coule, par le centre de la grotte où il s'évase et devient plus profond, jusqu'à atteindre le coin sud-est. Le bassin ainsi créé est large de 6 m et profond de 3 en son milieu.

Sur la berge orientale, un court passage menant en zone 23 est bloqué par un amas de boue et de gravats formant un mur de pierre de 3 m de large. On peut faire céder cette barrière (CA 16 et 50 points de vie par section de 1,50 m).

18. Terrier des troglodytes

La plupart des troglodytes vivent dans ces galeries pitoyables, notamment les trois grottes qui partent de la caverne principale vers le nord-ouest, le sud-ouest et le sud-est.

> Le passage débouche sur une longue caverne au plafond bas, d'où bifurquent trois passages sinueux qui se perdent dans l'obscurité. De nombreuses colonnes de roche se dressent jusqu'au plafond de cet espace où empeste l'odeur des troglodytes. Le sol est jonché de déchets ; reliefs des repas des monstres et os rongés d'origine suspecte.
>
> Quelque chose gratte et chuinte dans le noir, puis vous percevez le son de pattes écailleuses sur la roche.

Des personnages particulièrement discrets peuvent espérer surprendre les troglodytes, mais si le groupe se présente avec une source de lumière ou bruyamment, les monstres des salles ouest et sud-ouest seront avertis de leur présence. Dès qu'un combat éclate, l'un des troglodytes tentera de filer vers le nord pour prévenir Kaarghaz, chef de la tribu, en zone 19.

Grotte nord-ouest. Deux **troglodytes** dorment dans cette petite caverne lorsque les personnages arrivent en zone 18.

Grotte sud-ouest. Les femelles veillent sur les œufs de la colonie et élèvent les jeunes dans la grotte sud-ouest. Six **troglodytes** défendent le couvoir, prêts à donner leur vie pour protéger la progéniture.

La grotte abrite également deux douzaines de troglodytes trop jeunes pour se battre, qui se contenteront de déguerpir devant les intrus. Les massacrer ne rapporte aucun PX aux aventuriers.

Grotte sud-est. Trois **troglodytes** récemment rentrés de chasse se détendent dans cette caverne. Si rien ne les prévient de la présence des personnages, ils s'affairent à dévorer ce qui reste d'un faon.

Tactique. Si les personnages s'en prennent aux troglodytes de la zone nord-ouest ou sud-est, ceux de l'autre grotte entendent le fracas du combat et se ruent en renfort. Les troglodytes de la grotte sud-ouest y restent pour protéger les jeunes ; si les aventuriers commencent par attaquer le couvoir, tous les troglodytes accourent depuis les autres grottes pour se joindre aux hostilités.

19. Grotte du chef de tribu

La porte menant au nord depuis la zone 18 n'est qu'une barrière de boue et de treillis calée dans l'ouverture ; il faut réussir un test de Force DD 10 pour la dégager sur le côté.

> Des braises couvent dans un foyer rudimentaire, illuminant cette vaste grotte. Le plafond domine d'environ quatre mètres cinquante le sol jonché de déchets et de peaux diverses. Un lézard de la taille d'un poney se redresse avant de s'avancer vers vous d'un pas ondulant.

Créatures. Kaarghaz, chef des troglodytes, occupe la salle avec son **lézard géant** de compagnie. Kaarghaz est un **troglodyte** dont le profil est modifié comme suit, ce qui fait passer son indice de dangerosité à 2 (450 PX) :

- Sa CA est de 13 (armure naturelle)
- Il est doté de 39 (6d8 + 12) points de vie.
- Sa valeur de Charisme est de 15 (+2).
- Il parle le draconique et le troglodyte.
- Il dispose d'un trait supplémentaire :

Incantation. Kaarghaz est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD de sauvegarde : 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Il connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu*
1er niveau (6 emplacements) : *bouclier, mains brûlantes, sommeil*
2e niveau (3 emplacements) : *invisibilité, rayon ardent*

Si les personnages font du vacarme ou qu'ils trahissent leur présence d'une manière ou d'une autre, Kaarghaz est invisible au début de cette rencontre (voir plus loin). Sinon, lisez ceci :

> Derrière le lézard, une créature recouverte d'écailles, qui dépasse de plus d'une tête toutes celles du même genre que vous avez pu voir, vous observe d'un regard cruel, et gronde.

Si Kaarghaz était prévenu de l'approche des personnages, il a lancé *invisibilité* sur lui-même avant leur entrée. Dès qu'il perd au moins la moitié de ses points de vie, il tente de s'échapper (en recourant si possible à *invisibilité*). Si cette tentative réussit, il ne tarde pas à rassembler une escouade de survivants parmi les autres secteurs pour retrouver la trace du groupe et lui tendre une embuscade.

Négociations. Kaarghaz est au départ hostile et ne se montrera amical avec le groupe sous aucun prétexte, mais un personnage qui s'exprime en draconique peut tenter d'éviter le combat en parlementant avec lui. Par exemple, si les aventuriers ont capturé des rejetons dans le couvoir en vue d'une demande de rançon, ils peuvent espérer récupérer une partie du trésor des troglodytes par ce biais. Mais si Kaarghaz peut

se laisser convaincre de renoncer à une portion de son butin, il n'abandonne pas la partie pour autant ; une fois les personnages repartis, il s'empressera de former une équipe de choc (comme décrit plus haut) pour retrouver les malfaiteurs.

Trésor. La chambre du chef est jonchée de trophées, notamment des crânes, des os, des peaux et des armes d'ennemis vaincus. Dans ce fatras, un petit carré de soie noire cache un rubis d'une valeur de 300 po. Un test de Sagesse (Perception) DD 10 permet de le trouver. Un coffre en bois défoncé muni d'un fermoir en cuir contient 1500 pa.

20. Antre écailleux

Le ruisseau prend soudain une pente très forte, alors que s'ouvre un passage sur la droite. La grotte tout en longueur derrière cette ouverture présente une voûte irrégulière qui ne dépasse pas les trois mètres. Au sud de la caverne, un énorme lézard aux écailles blanches bondit en avant, dévoilant des mâchoires peu amènes. Vous notez la chaîne robuste qui le maintient par l'encolure. La créature se tortille de colère et frappe le sol de sa queue.

Deux coffres métalliques sont posés derrière le lézard.

Créature. Cette grotte renferme l'arme secrète des troglodytes, un **lézard des profondeurs géant** (cf. annexe B) récemment capturé. Bien qu'il soit enchaîné, il peut attaquer quiconque s'approche à portée d'allonge. Il frappe d'abord de la queue, dans l'espoir de mettre une cible à terre, puis tente de refermer ses puissantes mâchoires sur le malheureux pour l'engloutir.

Trésor. Les deux coffres renferment un total de 2200 pa. Une *potion d'escalade* se trouve dans l'un, une *potion de respiration aquatique* dans l'autre.

21. Tunnel des orcs

Plusieurs couloirs bifurquent depuis cette vaste grotte au plafond haut. Au nord, un tunnel creusé de section carrée témoigne du labeur effectué dans ces galeries. Un portail en bois grossièrement taillé bloque le passage étroit vers le nord-est. Trois autres couloirs serpentent vers le sud. Une forte odeur animale charge l'atmosphère.

Il y a une centaine d'années, les orcs qui assiégeaient Khundrukar ont creusé des tunnels vers la forteresse naine. La grotte dans laquelle ils ont émergé sert désormais de poste de garde et de point de ralliement pour les pillards troglodytes.

Le tunnel au nord de la zone se prolonge sur 150 m avant de déboucher sur le flanc de la colline (voir le paragraphe « Tunnel orc » de la section « Reconnaître la zone », page 35). Les troglodytes empruntent ce passage pour aller piller et chasser à la surface.

Créatures. Dans la partie nord de la grotte, près des couloirs partant à l'est et à l'ouest, se cachent deux **troglodytes**. Grâce à leur trait Peau de caméléon, ils sont avantagés aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher. Le troglodyte du côté ouest attend de pouvoir surprendre les intrus. L'autre se déplace vers l'est jusqu'au portail pour l'ouvrir et ainsi libérer un **ours brun**, qui attaquera une créature non-troglodyte dès le prochain round (déterminez l'initiative de l'ours à l'ouverture du portail).

Enclos de l'ours. Le portail en bois robuste se ferme de l'extérieur. Il bloque l'accès à une grotte plus petite, à l'est. L'ours attaque quiconque ouvre la porte s'il ne s'agit pas d'un troglodyte, puis tente de s'échapper par le tunnel.

L'animal n'est pas dressé mais il sait que les troglodytes lui portent à manger. Il est hostile envers les étrangers. On peut cependant l'amadouer par un test de Sagesse (Dressage) DD 15, à condition d'avoir la maîtrise de la compétence. Si le test est réussi et qu'aucun troglodyte n'est à proximité, le personnage peut libérer l'ours pour le laisser repartir, sans risque pour le groupe.

22. Grotte aux champignons

Un filet d'eau issu de la surface filtre jusqu'à cette caverne accidentée pour alimenter une profusion de champignons en tout genre : vesses-de-loup géantes, grands chapeaux et plaques de moisissure duveteuse de diverses couleurs. Un vieux squelette recouvert de moisi mordoré et vêtu de mailles rouillées gît au sud de la grotte, où un étroit passage donne sur une petite salle. Les phalanges du squelette enserrent une épée étonnamment rutilante.

Danger. Le premier squelette perçu par les personnages est celui d'un nain. Une fois sur place, on peut en distinguer un second (humain), à l'extrémité sud de la caverne. Les deux sont recouverts d'une forme particulièrement virulente de moisissure. Il est possible d'identifier la menace, à condition de réussir un test d'Intelligence (Nature) ou Sagesse (Survie) DD 10.

Dès que l'on touche l'un ou l'autre des squelettes, la moisissure projette un nuage de spores remplissant un cube de 3 m d'arête ayant le squelette pour origine. Toute créature prise dans la zone doit aussitôt réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts de poison et de se retrouver empoisonnée pendant 1 minute.



À l'issue de cette minute, la créature doit réitérer le jet de sauvegarde (sauf si elle n'est plus empoisonnée) et subit 17 (5d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Il suffit d'exposer la moisissure au soleil ou de lui infliger des dégâts de feu pour en détruire une plaque entière.

Trésor. Le squelette de nain serre une *épée longue +1* portant la marque de fabrique de Durgeddin. Le squelette humain porte un casque d'acier niellé d'argent, d'une valeur de 110 po.

23. Sépulcres nains

Vous posez les yeux sur une caverne immense baignée d'une phosphorescence naturelle. La voûte s'élève en certains points à une quinzaine de mètres. Des cristaux renvoient la douce et étrange lueur. De somptueuses coulées de roche se mêlent admirablement avec des concrétions d'une finesse inouïe. La section occidentale de cette gigantesque grotte est séparée du reste par une falaise, si bien que la voûte est ici deux fois plus proche du sol.

Deux douzaines d'imposants tombeaux de pierre sont alignés le long des murs, tous ciselés de bas-reliefs et de frises, ainsi que de runes en langue naine.

La section supérieure de cette immense caverne devait servir de lieu d'ultime repos au clan de Durgeddin.

Durgeddin et ses sujets craignaient que le conflit contre les orcs ne finisse par tous les emporter, si bien qu'ils entamèrent la construction de leurs propres tombeaux dès les premières excavations de la forteresse. L'ironie du sort voulut que seule une poignée d'entre eux fût effectivement inhumée ici ; les autres nains gisent encore à l'endroit où ils périrent lors de la déferlante des orcs.

Les troglodytes, très superstitieux, craignent ces tombes et refusent de poser le pied dans cette partie de la Miroite. Ils ne poursuivront donc pas les aventuriers s'ils pénètrent ici.

Si les personnages examinent plus attentivement les sépulcres, lisez ceci :

Vous comptez vingt-trois tombes. Le couvercle de chacune est sculpté à l'image d'un nain austère en armure. Des runes en nain sont ciselées sur les faces avant, indiquant probablement le nom des occupants ou de ceux qui étaient destinés à y reposer. Trois de ces sarcophages présentent plus de runes que les autres.

Si un membre du groupe sait lire le nain, les détails suivants sont révélés :

Les runes supplémentaires indiquent la date de décès de l'occupant et les faits marquants de son existence. D'autres inscriptions présentes sur ces trois cercueils mettent également en garde ceux qui oseraient profaner le repos de ces augustes nains, leur promettant un sort funeste.

Les noms des trois défunts sont les suivants : Borgol l'Ancien, Gharin Fléau-des-orcs et Numik l'Infortuné.

Trésor. Chaque tombe de marbre, longue de 1,80 m pour 1,20 m de profondeur et 90 cm de large, est fermée par un lourd couvercle de pierre. Malgré les mises en garde, nul péril n'attend les profanateurs. Même si les personnages ouvrent le sépulcre de Borgol, Gharin ou Numik, ils ne trouveront que des os et aucune sorte de mort-vivant.

Les trois nains furent mis en bière sans opulence ; le peuple de Durgeddin honorait ses morts par la pierre et non par les richesses. La dépouille de Borgol s'accompagne toutefois d'un anneau d'or en forme de dragon tenant sa queue dans la gueule (120 po). Celle de Gharin dispose d'un beau marteau de guerre incrusté d'un grenat (110 po).

24. La Miroite

Une légère phosphorescence scintille d'un bout à l'autre de cette vaste caverne. La voûte atteint près de quinze mètres et l'on distingue des points lumineux au loin, ainsi que des formations rocheuses étincelantes. Le sol est parsemé d'étranges massifs de champignons, certains paraissant aussi hauts que des humains, d'autres ayant l'aspect de bulbes luisants d'un mètre de large.

Des corniches dominent le sol de près de cinq ou six mètres, le long des murs nord, sud et ouest. D'étroits passages mènent au nord et au sud, tandis qu'une volée de marches taillées dans la pierre descend de la corniche ouest vers un sentier qui traverse la zone en sinuant jusqu'à une petite porte en fer dans le mur est. La zone entière semble parcourue par le souffle d'une brise fraîche qui remonte vers la surface.

Les champignons sont inoffensifs ; ils sont même comestibles, quoique peu goûteux. Le danger vient du nid de gricks qui domine le sentier.

Créatures. Deux **gricks** se tapissent dans l'éboulis de 6 m de haut qui descend de la zone 26, à l'endroit où le sentier menant vers l'est se rapproche le plus de ces pierres. Ils se sont calés entre les rochers, à environ 2 m au-dessus du sol. Le trait Camouflage dans la rocaille leur confère un avantage aux tests de Dextérité (Discrétion) visant à se cacher, si bien qu'ils pourraient surprendre le groupe.

Les gricks attaquent quiconque emprunte le sentier près de l'éboulis ou tente de gravir celui-ci pour atteindre la zone 26. Tout personnage attaqué en pleine ascension de cette pente accidentée doit effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 8 pour pouvoir avancer. Si les aventuriers se rendent en zone 26 par un autre moyen, les gricks s'y précipitent pour les y attaquer.

25. Longue grotte

Le rugissement de l'eau vive résonne dans cette caverne tout en longueur et basse de plafond. Les embruns aspergent toutes les parois. L'eau jaillit par l'ouest d'un barrage rudimentaire fait de pierres et de boue, et traverse la grotte de part en part, entraînée par un débit important. Le cours d'eau disparaît dans un conduit sombre à l'est de la caverne. Un sentier grossièrement taillé semble le suivre dans sa plongée.

La salle s'étend du terrier des troglodytes au conduit naturel qui descend jusqu'au Puits oublié (cf. zone 28). Le cours d'eau se déverse dans le puits, formant une cascade souterraine, non loin de laquelle descend un étroit escalier en colimaçon.

Pente glissante. Le sol lisse de cette grotte converge vers le ruisseau ; l'essentiel de la zone au nord de l'eau est recouvert d'une sorte de vase qui rend le sol très glissant. On peut en discerner la présence en réussissant un test de Sagesse (Perception) ou Sagesse (Survie) DD 15.

Toute créature qui pénètre dans la zone glissante ou y débute son déplacement doit effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) DD 12. Une créature qui rate ce test se retrouve à terre et commence à glisser vers le ruisseau au sud, à la moitié de sa vitesse au sol. Le débit est tel que toute personne qui tombe à l'eau doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être précipitée dans la cascade.

Une créature qui passe ainsi par-dessus bord termine sa chute dans une vasque d'eau située 18 m plus bas (cf. zone 28), et subit 10 (3d6) dégâts contondants et un niveau d'épuisement.

26. Tanière des gricks

Une corniche rocheuse domine un éboulis escarpé d'environ six mètres de hauteur. Cette caverne béante s'enfonce dans les ténèbres.

Créatures. Les deux **gricks** cachés dans l'éboulis (cf. zone 24) ont fait leur tanière au fond de ce passage. Si le groupe ne les a pas rencontrés avant, les gricks se hâteront de rebrousser chemin pour l'attaquer lorsqu'il se présentera ici.

Trésor. C'est au fond de cette grotte que les gricks amassent les restes de leurs victimes. En fouillant dans ces déchets macabres, on peut trouver une armure d'écailles et des pièces éparpillées (au total 200 pc, 180 pa et 60 po).

27. Porte de fer

Une robuste porte verrouillée ferme l'accès à la demeure de Durgeddin et à ses forges.

Une petite porte en plaques métalliques est encastrée dans la paroi de la grotte. D'une hauteur modeste d'un mètre cinquante pour un mètre vingt de large, elle n'en paraît pas moins très robuste. Sa surface est solidement rivetée et une rune en argent patiné représentant la marque du forgeron orne le battant rouillé.

La porte est composée de deux tôles de fer rivetées à un cadre très solide et résistant. Elle est disposée sur un pivot central, si bien qu'elle ne comporte pas de gonds. Pour l'ouvrir, il faut disposer de la clef trouvée sur le squelette nain de la prison (cf. zone 34). Un personnage peut également la crocheter avec des outils de voleur s'il réussit un test de Dextérité DD 18. Il sera en revanche très dur de l'enfoncer (test de Force DD 25).

De l'autre côté de la porte, des marches escarpées montent vers la zone 35 de la Forge.

Le Puits oublié

Le ruisseau qui parcourt la Miroite plonge dans le gouffre de la zone 25 vers des galeries plus profondes encore : le Puits oublié. Il y rejoint une rivière souterraine qui traverse des grottes enténébrées et des salles oubliées, avant de plonger dans les eaux de la nappe Noire.

Aucun monstre du reste du complexe n'a l'habitude de se rendre ici. La dragonne noire Noctécaille vient parfois s'ébrouer dans les parties submergées du puits, la rivière faisant office de porte dérobée vers son antre.

Un escalier étroit descend en colimaçon le long des parois du puits jusqu'au fond du gouffre, où il permet d'accéder à la zone 28.

Les zones qui suivent apparaissent sur la carte 2.4.

28. Cascade

Une cascade tonitruante se déverse dans une profonde vasque, le long du mur nord-ouest de cette caverne. Les parois luisent d'humidité et les étranges teintes de la roche mêlées au curieux lichen de cette zone lui confèrent une beauté surnaturelle. Un cours d'eau très vif coule vers le sud depuis la vasque, parallèlement à un passage naturel. Au nord, des marches étroites taillées dans la roche montent en colimaçon. Deux portes en bois, manifestement anciennes, se dessinent à l'est sur le mur en pierre taillée.

Le ruisseau de la zone 25 de la Miroite se déverse dans cette salle.

La vasque d'eau grouille de poissons aveugles et de crustacés blanchâtres, mais ne présente aucun danger. Le cours d'eau part se jeter dans les eaux de la rivière de la zone 29. Tout personnage qui tombe dans la vasque est porté par le courant au rythme de 6 m par round. Un personnage qui termine dans la rivière risque d'être entraîné par son débit : cf. « Les rapides », page 51.

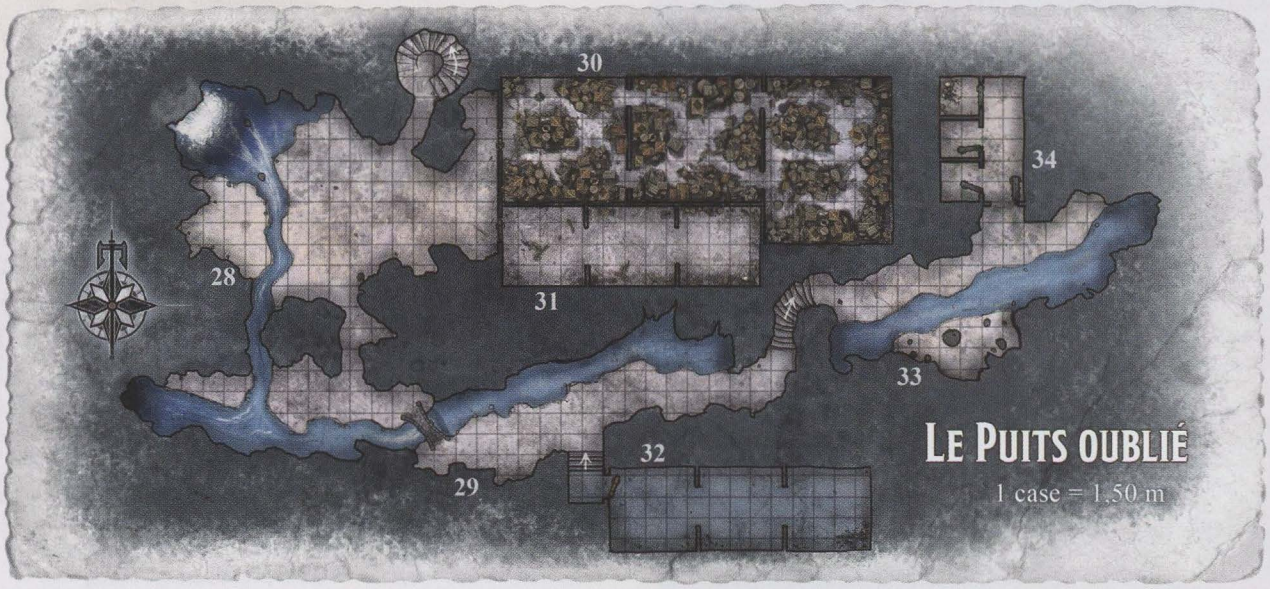
29. Rivière souterraine

Une rivière souterraine au fort débit occupe une bonne moitié de cette longue et étroite caverne. Le long du mur nord, un étroit rebord domine les flots. Un pont de pierre enjambe la rivière et accède au sud à une corniche plus large qui remonte le fil de l'eau vers l'est.

La rivière souterraine coule dru d'est en ouest. Le pont est bien solide et ne présente aucun danger.

Péril aquatique. À l'extrémité ouest de la grotte, la rivière s'engouffre dans un conduit. Toute créature emportée par le courant au-delà de ce point se retrouve dans un long siphon sans possibilité de respirer et risque de se noyer (cf. « Asphixie », chapitre 8 du *Player's Handbook*). De plus, le malheureux doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 chaque round, sous peine de subir 1d6 dégâts contondants en heurtant les parois. Les chances de survie, même pour les créatures capables de respirer sous l'eau, sont bien minces.

La rivière coule dans ces conditions pendant environ 8 km, avant d'émerger du flanc d'une colline à l'ouest de la Dent de pierre.



CARTE 2.4 : LE PUITS OUBLIÉ

30. RÉSERVE EN DÉCOMPOSITION

La porte en bois au nord de la zone 28 a gonflé à cause de l'humidité et s'est bloquée. Il faut réussir un test de Force DD 10 pour l'ouvrir. Cette vaste salle servait autrefois de réserve au peuple de Durgeddin.

La porte finit par s'ouvrir et révèle une salle au plafond bas en pierre taillée. L'endroit est rempli de denrées pourries : tonneaux de viande saumurée désormais avariée, sacs de farine ou de céréales recouverts de moisissure rousse, fûts de cidre aigri depuis des lustres.

Deux arches du mur est ouvrent sur une salle similaire, dans laquelle on en devine deux autres. Le sol au-delà de la première voûte luit d'humidité.

Créature. Aucune de ces denrées n'est récupérable. S'ils fouillent la zone, les personnages risquent de tomber sur une **vase grise** occupant la salle du milieu.

Tant qu'elle ne bouge pas, la vase ressemble à s'y méprendre à une dalle de pierre humide. Elle est prévenue de l'arrivée d'intrus dès que les aventuriers forcent l'ouverture de la porte et attaque par surprise le premier personnage qui pénètre dans la salle du milieu.

Ce qui passait pour de l'humidité au sol s'anime soudain, se tord tel un serpent et se rue vers vous !

31. RÉSERVE VIDE

La porte sud de la zone 28 est bloquée, le bois ayant gonflé par l'humidité, et ne peut être ouverte qu'en réussissant un test de Force DD. La salle qui se trouve de l'autre côté ressemble à la zone 30, si ce n'est qu'elle est vide. Les orcs y avaient fait irruption durant la chute de Khundrukar et avaient emporté tout son contenu.

32. RÉSERVE INONDÉE

Il y a environ un an, une saison de fortes pluies a fait grimper le niveau de la rivière souterraine au point d'engendrer une petite inondation. De l'eau croupie baigne encore le bas des marches.

Une courte volée de marches de pierre descend jusqu'à une porte en bois entrouverte. Une eau sombre et stagnante s'accumule au pied des marches et sur le seuil, ainsi probablement que dans la salle qui suit. Une odeur de putréfaction flotte dans l'air.

Eau contaminée. L'eau, dont la profondeur atteint 1,50 m, est contaminée. Quiconque en boit ou s'y trempe s'expose au mal et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour éviter l'infection. Les symptômes se manifestent un jour après l'exposition : forte fièvre et spasmes musculaires pouvant évoluer en paralysie.

Une créature infectée subit un niveau d'épuisement quand elle finit son premier repos long suivant l'exposition. Chaque fois qu'elle termine un repos long après cela, elle doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle subit un autre niveau d'épuisement. En cas de réussite, son épuisement diminue d'un niveau. Si son niveau d'épuisement est de 5, la créature se retrouve paralysée tant que la maladie n'est pas soignée ou l'effet dissipé par le sort *restauration partielle* ou équivalent. Quand un jet de sauvegarde réussi réduit le niveau d'épuisement de la victime à 0, celle-ci a surmonté la maladie.

Trésor. Le squelette d'un orc tué un siècle plus tôt est immergé dans un coin de la salle est. Il repose sur une sacoche en cuir pourri contenant une *potion de respiration aquatique* et une *potion d'invisibilité*.

33. GROTTE DE L'ENLACEUR

Les marches taillées dans la roche montent abruptement, virent au nord puis descendent vers l'est dans une caverne très similaire à celle que vous venez de quitter, quoique plus petite. La berge de la rivière s'étend vers l'est jusqu'à une porte dans le mur nord. Les flots tumultueux vous séparent de l'autre berge, au sud.

Une grande stalagmite d'aspect singulier se dresse au milieu du rivage du côté sud. Non loin, un poisson cavernicole s'agite, impuissant, sur la berge.



Créature. La plage sud est l'antre d'un **enlaceur** vorace qui se nourrit habituellement des poissons de la rivière. Ce régime ne le satisfait guère et il rêve de proies plus consistantes.

Même si les aventuriers observent l'enlaceur, ils ne pourront le distinguer d'une stalagmite tant qu'il n'aura pas bougé. Il est très difficile de se soustraire à ses sens. Si un personnage parvient à s'approcher à son insu, continuez ainsi :

> Une sorte de lanière pend depuis la stalagmite, son extrémité enroulée autour du poisson qui se débat mollement. Elle le ramène vers la formation rocheuse et, soudain, une gueule garnie de crocs s'ouvre au cœur de la stalagmite et engloutit le poisson d'une bouchée.

L'enlaceur attaque dès qu'un personnage s'avance d'au moins 6 m dans la grotte et il surprend ses ennemis s'ils n'avaient pas détecté sa présence. Il peut cibler jusqu'à quatre personnages avec ses vrilles, et peut attirer ceux qu'il empoigne dans les flots. Les personnages qui tombent à l'eau sont avantagés aux tests visant à s'extraire de cette empoignade en raison de la force du courant. La rivière constitue toutefois un danger à part entière (cf. « Les rapides », page 51).

Développement. L'enlaceur sera rassasié et mettra un terme à ses attaques quand il aura dévoré une créature de taille P ou supérieure. Il ne parle pas et ne comprend aucune langue, mais les aventuriers peuvent profiter de son semblant d'intelligence pour tenter de le convaincre d'accepter un repas de substitution. Tant que la nourriture est vivante, l'enlaceur ne se montrera pas difficile.

Trésor. Dépecer le gésier de l'enlaceur permet de découvrir un *anneau de stockage de sort* et six gemmes : un rubis valant 1000 po, deux émeraudes (400 po chacune) et trois serpentines (60 po pièce).

34. Prison

Si les personnages dépassent la menace de l'enlaceur jusqu'en zone 33, ils peuvent explorer ce qui servait de prison du temps de Durgeddin.

> Une porte de fer robuste est ouverte dans le mur nord de la grotte. Au-delà, vous distinguez un vestibule dans le mur ouest duquel sont encastrées trois petites portes de fer. Les deux premières sont ouvertes, mais pas celle du fond.

La porte de la cellule nord est verrouillée. En fouillant dans la crasse du sol et en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10, on peut trouver une vieille clef de geôlier adaptée à la serrure. Sans cela, on peut l'ouvrir en réussissant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

Les deux premières cellules sont vides. La troisième renferme la dépouille squelettique d'une naine en harnois rouillé. Il s'agissait de l'un des lieutenants de Durgeddin ; les orcs l'avaient capturée durant l'assaut final et l'avaient jetée dans cette cellule en vue d'un interrogatoire ultérieur, mais tout le monde oublia jusqu'à l'existence de cette guerrière, qui mourut de faim.

Trésor. L'armure est bien trop rouillée pour servir, mais une fouille du cadavre permettra de trouver une petite bourse en soie contenant 8 pp et une clef ouvrant la porte en fer de la zone 27.

La Forge

Les sujets de Durgeddin vivaient et travaillaient dans des galeries taillées au-delà de la Miroite. L'essentiel de cette partie du complexe a été pillé de fond en comble lors de la chute de la citadelle.

Contrairement à la porte des Cimes ou la Miroite, dotées d'issues vers la surface, on accède difficilement à la Forge. Mais la zone n'est pas abandonnée. Des horreurs mortes-vivantes sont tapies dans les recoins obscurs et les pièges des nains fonctionnent encore très bien malgré leur grand âge. Du reste, un petit nombre de duergars est arrivé jusqu'ici pour tenter de redonner vie aux vieilles forges de Durgeddin et de déchiffrer les secrets du maître forgeron.

Si les personnages arrivent ici en provenance de la nappe Noire (voir le paragraphe « Le lac Nère » de la section « Reconnaître la zone », page 35), ils commencent par la zone 38.

Les zones suivantes apparaissent sur la carte 2.5.

35. Salle des statues

Dans le couloir qui suit la porte en fer de la zone 27, une volée de marches escarpée monte de 9 m vers le nord.

> Les marches s'arrêtent à l'entrée d'une salle octogonale. Le sol est fait de carreaux lézardés bleu cendré et les murs sont parés de marbre poli. De grands battants en chêne renforcé de métal donnent vers le nord-est et le nord-ouest.
>
> Trois statues en bronze coulé se dressent sur près de trois mètres contre les murs ouest, nord et est. Elles représentent chacune un nain armé. Celles de l'est et de l'ouest portent une hache et un bouclier, tandis que celle du milieu est armée de deux haches. Le plafond en dôme atteint près de neuf mètres de haut.
>
> Il vous semble entendre au loin le tintement d'un marteau sur l'enclume.

Le martèlement provient de l'est, comme peut l'indiquer un test réussi de Sagesse (Perception) DD 13. Quiconque examine le sol notera que la poussière a été déplacée. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 13 montre quelques traces occasionnelles, entre les marches de l'entrée et le mur de pierre derrière la statue de l'est.

Statue piégée. Les grandes portes ostentatoires au nord-est et au nord-ouest ne sont que de fausses issues ouvrant sur le mur. Quiconque tire sur un de ces battants libère un mécanisme qui active les bras armés des deux statues les plus proches. Toute créature située dans un rayon de 1,50 m d'une porte à son ouverture subit deux attaques au corps à corps : +5 pour toucher ; 9 (2d8) dégâts tranchants en cas de réussite.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 discerne des marques sur le seuil d'une porte, des entrailles laissées naguère par des coups de hache. Un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet de déduire que ces portes n'en sont pas, de petits indices laissant penser qu'elles n'ont quasiment jamais servi. Le même test sur une statue révèlera un interstice imperceptible sur le bras armé confirmant que celui-ci est articulé.



Un personnage qui effectue un test de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur peut bloquer le bras de la statue pour empêcher la hache de s'abattre. On peut aussi désactiver les attaques d'une statue en la détruisant (CA 18, 60 points de vie, immunité contre les dégâts nécrotiques, de poison et psychiques).

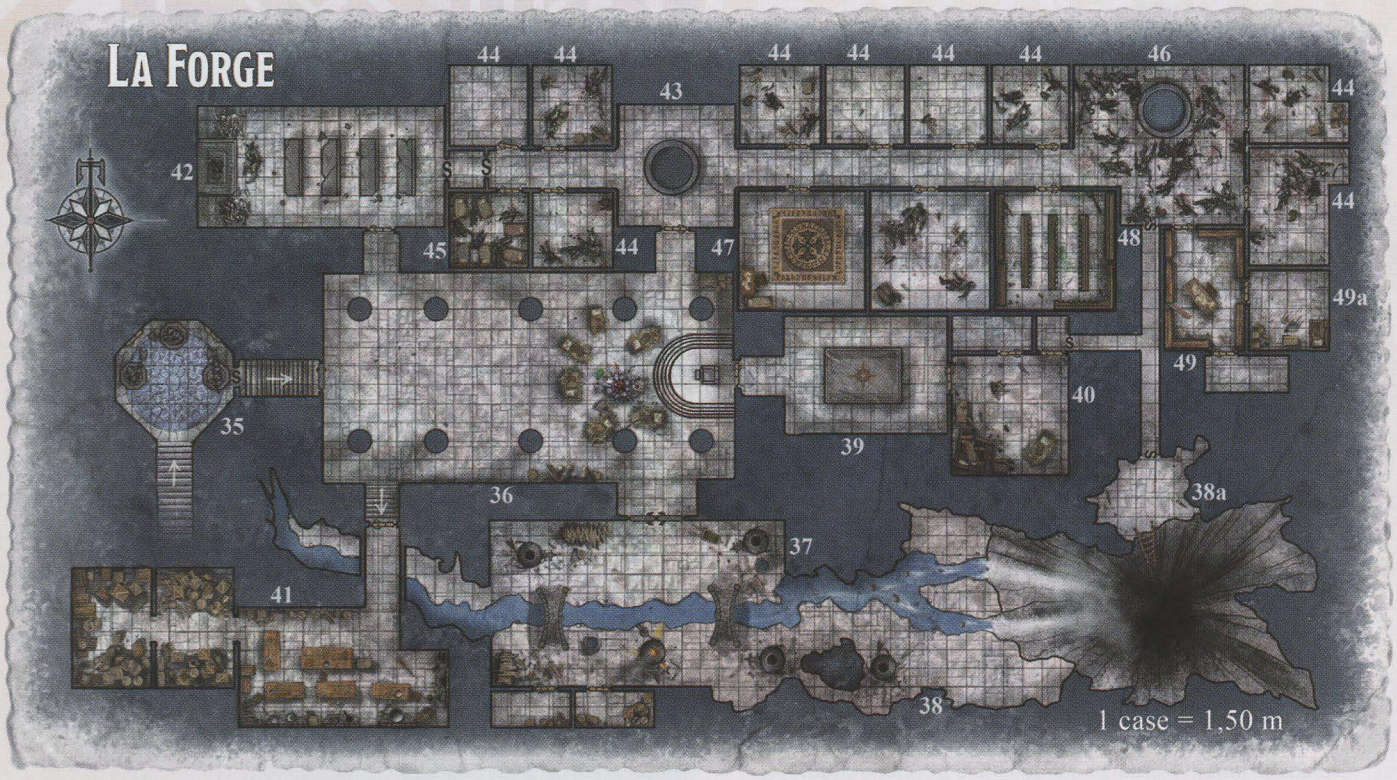
Les rapides

La rivière souterraine qui traverse ce niveau du donjon représente un grand péril. Quiconque tombe dedans risque d'être emporté par le courant.

Une créature qui chute dans la rivière et se trouve à 1,50 m ou moins de la rive doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour parvenir à se rattraper aux rochers de la berge. En cas d'échec (ou si elle est trop loin du bord), elle est emportée par le courant.

Une créature ainsi à la dérive, si elle n'entreprend aucune autre action, est emportée chaque round de 18 m dans le sens du courant (vers le sud ou vers l'ouest, selon l'endroit). Si elle consacre son action à effectuer un test de Force (Athlétisme) DD 10 et qu'elle le réussit, elle peut réduire la distance parcourue de l'équivalent de sa vitesse au sol pour se rapprocher de la berge.

En cas d'échec, la créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir un niveau d'épuisement. Les créatures dotées d'une vitesse de nage peuvent entreprendre l'action Se précipiter et se déplacer au maximum de leur vitesse de nage sans passer par un test de Force. Une créature située à moins de 1,50 m d'une berge peut s'extraire de la rivière dans le cadre de son déplacement.



Carte 2.5 : la Forge

Une fois qu'une statue a porté ses attaques, le piège doit être réarmé manuellement. S'il reste des duergars survivants, ils s'en chargeront dans la journée qui suit l'activation du piège.

Escalier secret. Le passage secret derrière la statue de l'est est particulièrement bien caché et il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 18 pour le détecter. Si les personnages ont remarqué les empreintes qui y mènent, le DD descend à 10. Derrière cette porte s'élève une volée de marches.

Une alarme magique protège l'escalier. Dès qu'une créature a gravi la moitié des marches, une *bouche magique* s'écrie en nain : « Alerte ! Alerte ! Des intrus approchent ! », ce qui avertit aussitôt les gardes duergars de la zone 36.

36. Grand hall

Une porte en pierre sculptée du visage d'un nain rébarbatif se dresse au sommet des marches montant de la zone 35. Elle s'ouvre sans peine.

> Dix grandes colonnes sculptées à l'image de géants et de dragons étayent le plafond en arche de cette salle immense. Des torches crépitantes baignent le hall d'une lueur orangée. À l'autre bout de la galerie, un trône impressionnant domine le tout du haut d'une estrade. Jadis, des mosaïques ornaient les murs, mais les déprédations et les barbouillages ont eu raison d'elles. Le sol est jonché de tesselles. Vous comptez cinq autres issues.
>
> Un petit feu couve au sol devant l'estrade, entouré de six paillasses vides et de provisions diverses. Le martèlement métallique provient de derrière les portes sud.
>
> Soudain, une voix rogue retentit depuis les ombres des colonnes : « Repartez d'où vous venez ! Dernier avertissement ! »

Cet endroit cumulait autrefois les rôles de salle du trône de Durgeddin, de salle de banquet et de foyer du pouvoir. Le plafond s'élève à 9 m et les torches dominent le sol de 3 m. Le trône est plutôt ordinaire : un siège de pierre qui fut probablement jadis plus orné. Les graffitis ne sont que des insultes et autres grossièretés en orc à l'adresse des nains et de leurs ancêtres.

Créatures. Deux gardes **duergars** et Ghared, une **espionne duergar** (cf. annexe B) montent la garde. Ils sont invisibles, sauf si le groupe est parvenu à gravir les marches depuis la zone 35 sans déclencher la *bouche magique*.

Négociations. Les duergars se montrent tout d'abord hostiles, mais attendent de voir si les personnages attaquent. Ghared profère l'avertissement et parle pour tous ; elle est méfiante, cupide et arrogante, mais pas stupide. Elle est prête à renseigner les aventuriers si un personnage réussit un test de Charisme (Persuasion) DD 20. On peut l'amadouer par un pot-de-vin d'au moins 100 po et ainsi faire évoluer son hostilité en indifférence, ce qui fait passer le DD à 10.

Ghared peut divulguer les informations suivantes, si le groupe parvient à lui tirer les vers du nez :

- Les portes du nord mènent vers des salles infestées de morts-vivants et de maléfices.
- La porte du sud-ouest ouvre sur de vieilles cuisines protégées par d'autres malédictions.
- Un dragon réside dans un grand lac dans les entrailles de la colline.
- La rivière souterraine se déverse depuis le lac vers d'autres parties du complexe sous la Miroite. Elle est alimentée par un lac de la surface.

Si ces pourparlers se passent bien, les duergars acceptent de laisser passer le groupe vers le nord. S'ils obtiennent un très bon test de Charisme (Persuasion) et que Ghared est indifférente, les aventuriers pourront même convaincre les duergars de les escorter jusqu'au seuil du domaine du dragon (gouffre de la zone 38). Les nains gris ne laisseront pas le groupe approcher l'arsenal (zone 37) sans escorte et interdisent l'accès à la zone 39.

Si les personnages ne négocient pas ou si la conversation s'envenime, un combat éclate.

Tactique. En cas d'affrontement, les gardes duergars commencent par se servir de leurs javelines. Ils recourent au round suivant à leur aptitude Agrandir et s'abritent derrière deux des colonnes avant de plonger dans la mêlée.

Pendant ce temps, Ghared reste invisible et se positionne pour placer une attaque sournoise, puis s'agrandit une fois visible. Elle détient une *potion de soins*, qu'elle boit dès que ses points de vie tombent à la moitié de son maximum ou plus bas.

Si deux duergars tombent au combat, le survivant tente une retraite vers la zone 37 ou 39.

37. Arsenal

Les duergars mènent actuellement un projet secret dans ce qui fut jadis la forge et l'atelier de Durgeddin : faire ressurgir l'étincelle de magie vengeresse du maître forgeron.

> Deux battants de pierre ouvrent sur cette zone à la voûte en berceau qui abrite plusieurs fourneaux. Vers l'est, la grotte se prolonge dans les ombres d'une grande caverne d'où gémit un vent glacial. Deux ponts de pierre enjambent un cours d'eau qui traverse la zone par le milieu, d'ouest en est. De l'autre côté de ces flots, trois nains gris au crâne lisse s'activent devant une forge rugissante et façonnent une lame chauffée à blanc sur une enclume ancestrale.

Créatures. À la forge située au centre du mur sud, deux forgerons **duergars** martèlent une lame sous la supervision de Snurrevin, un autre **duergar** dont le profil est modifié comme suit, ce qui fait passer son indice de dangerosité à 2 (450 PX) :

- Il est doté de 45 (7d8 + 14) points de vie.
- Son Intelligence est de 14 (+2).
- Il dispose d'un trait supplémentaire :

Incantation. Snurrevin est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, poigne électrique, trait de feu*

1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, couleurs dansantes, image silencieuse*

2e niveau (2 emplacements) : *briser, immobiliser un humanoïde*

Snurrevin est doté d'un familier, un **rat** qu'il appelle Mâchebistre et qui se cache dans les ombres de la forge éteinte à l'est. Les duergars sont affairés au point d'ignorer l'arrivée des personnages, sauf si ces derniers s'annoncent. Ils accueillent agressivement des intrus non accompagnés par les leurs.

S'ils se sentent menacés, les deux forgerons saisissent leurs armes, recourent à Agrandir et viennent défendre l'accès aux deux ponts. Si le combat tourne en leur défaveur, ils se rendent invisibles et tentent de filer en zone 36 avant de rejoindre les autres duergars de la zone 39.

Au combat, Snurrevin peut lancer *poigne électrique* via son familier caché, mais aussi *image silencieuse* pour désorienter l'ennemi par des dangers d'aspect réaliste.

Trésor. Snurrevin a caché 320 po, 1100 pa, un collier en or serti de rubis (900 po) et une *potion de force de géant des collines* dans la forge froide du coin nord-ouest.

38. Gouffre

> Le cours d'eau qui traverse l'antique arsenal nain sinue au gré d'une grotte naturelle avant de plonger dans un abîme. Vous n'y distinguez rien d'autre que les ténèbres, mais percevez, très loin en contrebas, le fracas des flots, couvert par le rugissement de la cascade.
>
> Au nord du gouffre, on devine une corniche derrière un éperon rocheux.

Le gouffre est profond de 36 m. Quiconque y tombe subit 42 (12d6) dégâts contondants et termine sa chute en zone 50 du niveau de la nappe Noire. Pour descendre le long de la pierre glissante vers le pied de la cascade, il faut réussir plusieurs tests de Force (Athlétisme) DD 15 (DD 5 si l'on se sert d'une corde).

38a. Échelle de chaînes

L'éperon rocheux de la corniche nord dissimule partiellement une vieille échelle de chaînes qui donne accès à la zone 51 de la nappe Noire. L'échelle n'est pas forcément visible depuis le bord du côté sud, mais un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 peut la détecter.

39. Salle du conseil

Les duergars ont établi un poste de garde dans ce qui constituait autrefois la salle de conseil de Khundrukar.

> La porte située derrière le trône donne accès à une petite salle d'audience. Une vaste table taillée dans un unique bloc de pierre occupe le centre de cette pièce dont les murs sont ornés de vieilles tapisseries. Une porte de pierre occupe le mur opposé, sculptée selon les traits d'un nain que vous reconnaissez.
>
> Un nain à la peau grise, équipé d'une armure d'écailles et d'un bouclier, monte la garde devant cette porte. Il crie en brandissant une javeline.

Créatures. Si le groupe n'est pas sous la protection de Ghared (cf. zone 36), ce **duergar** isolé donnera sa vie pour protéger sa chef, qui se trouve en zone 40.

Si les personnages affrontent le garde duergar, les bruits de combat alertent Nimira, la chef, une **duergar** dont le profil est modifié comme suit, ce qui fait passer son indice de dangerosité à 3 (700 PX) :

Les objets animés d'Arundil

Il y a un siècle, le mage nain Arundil anima nombre d'objets pour protéger la Forge des intrus d'autres races. Beaucoup de ces créations sont toujours opérationnelles (en zones 41, 47 et 48).

Ces objets animés n'attaqueront ni les nains classiques ni les duergars. En outre, un nain (ou un duergar, donc) peut ordonner à un objet de cesser d'attaquer. Dans ce cas, l'objet s'immobilise pendant 10 minutes, sauf si celui qui lui a donné l'ordre quitte la zone.

- Sa CA est de 17 (clibanion).
- Elle est dotée de 52 (8d8 + 16) points de vie.
- Elle dispose de traits supplémentaires :

Attaques multiples. Nimira effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants, ou 16 (4d6 + 2) dégâts tranchants si Nimira est agrandie.

Nimira recourt à Agrandir, puis se joint aux hostilités au round suivant. Si son garde tombe ou qu'elle se trouve face à trois ennemis ou plus, il n'est plus question de négocier : elle se rend invisible et tente de fuir vers la zone 36 ou par la porte secrète de la zone 40 qui ouvre vers l'est.

Négociations. Nimira, excellente combattante, n'en est pas moins pragmatique et prête à négocier si les conditions s'y prêtent. Elle en sait autant que les duergars de la zone 36 et le groupe peut la convaincre de le guider jusqu'au gouffre qui mène à l'antre du dragon (zone 38).

40. Quartiers de Durgeddin

Durgeddin menait une existence spartiate qui proscrivait le luxe et l'opulence dans ses quartiers. Nimira s'est approprié sa chambre.

La salle a tout d'une chambre à coucher. Dans un coin, au sud, un grand sommier en bois montre de profondes marques de hache et des traces de calcination. Une table, un banc et un bureau présentent le même traitement. Au milieu du mur sud, un espace dégagé accueille une paillasse sommaire et deux grandes sacoches. Le mur nord présente deux portes.

Si le groupe accède à la pièce par la porte secrète du placard (voir plus loin) ou s'il a évité le garde de la zone 39 (ou l'a éliminé discrètement), Nimira se repose sur sa couche. Dans le cas contraire, la salle est vide. Les sacoches renferment des objets usuels : vêtements de rechange, aliments, huile de lampe, etc.

La porte du coin nord-ouest donne sur une salle d'eau équipée de deux vasques en argile. La porte du nord-est ouvre sur un placard renfermant les vestiges moisis de plusieurs capes.

Passage secret. Une porte se cache dans la cloison est du placard. Elle n'est pas bien dissimulée, si bien qu'un test réussi de Sagesse (Perception) DD 10 suffit à la trouver. Nimira connaît ce passage et l'empruntera si besoin.

41. Cuisines

Les marches qui montent vers le sud depuis la salle à colonnades aboutissent au pied d'une porte en bois. Ensuite se présente un couloir ouvrant sur une vaste pièce dotée de plusieurs âtres. Il devait jadis s'agir d'une sorte de cuisine : casseroles, poêles, chaudrons et marmites sont dispersés au sol et sur plusieurs tables. À l'ouest, un passage voûté donne sur un garde-manger garni d'aliments largement périmés. Soudain, vous entendez un grattement, puis une grosse table en bois frémit et commence à se déplacer dans votre direction !

Créature. Une **table animée** (cf. annexe B) s'active dès que quelqu'un pénètre dans la cuisine. Elle combat tant qu'elle n'est pas détruite, mais épargnera les nains (cf. l'encadré « Les objets animés d'Arundil »).

La pièce regorge de vieux couverts, récipients et autres ustensiles de cuisine, dont aucun n'a de valeur.

42. Sanctuaire profané

Durgeddin a mené son baroud d'honneur au sanctuaire de Khundrukar, multipliant les victimes jusqu'à ce que les orcs finissent par le submerger. Les chamans orcs proférèrent de terribles malédictions sur sa dépouille pour s'assurer que leur grand ennemi ne revienne jamais. Puis ils inhumèrent un farouche guerrier orc pour protéger les lieux au-delà de la mort.

Le battant ouvrant depuis la zone 36 porte une inscription en orc : « Derrière cette porte est enchaîné le Façonneur de mort. Qu'il ronge sa propre haine jusqu'au trépas du soleil et la fin de toute chose. »

Cette salle était autrefois un sanctuaire à la gloire des dieux des nains. Les murs sont sculptés de leurs représentations sévères et un autel de pierre trapu occupe l'ouest de la chapelle. On a manifestement fracassé les bancs de pierre avant de les renverser, et profané les icônes divines.

Au sommet de l'autel, les bras croisés sur la poitrine, gît la dépouille d'un guerrier nain en harnois. Le pied du monument est jonché d'os, parmi lesquels est accroupi le corps desséché d'un orc en armure de cuir.

Créatures. Le champion orc est désormais un **nécrophage**, mort-vivant assoiffé de vie. Deux des tas d'os sont en fait des squelettes d'ogre (prenez le profil de l'**ogre**, donnez-lui le type de créature mort-vivant, la vulnérabilité aux dégâts contondants, l'immunité contre les dégâts de poison, contre l'état empoisonné et contre l'épuisement ; et retirez-lui la capacité de parler). Les ogres périrent durant la bataille finale, avant d'être animés pour assister le guerrier orc dans sa longue veille.

Tant que personne ne s'avance dans le sanctuaire, le nécrophage et les squelettes restent immobiles. Ils sont incapables de poursuivre quiconque hors de la pièce.

Parmi les ossements au pied de l'autel, certains frémissent et s'assemblent pour former deux squelettes gigantesques qui saisissent des massues. Le guerrier orc défunt se tourne vers vous et vous lance un sourire mauvais en se redressant, les yeux brûlants d'une lueur verte.



Trésor. Les orcs ont pillé le sanctuaire après la chute de Khundrukar, mais deux membres d'une précédente expédition sont tombés sous les coups des morts-vivants et y ont laissé leurs biens. Un sac se cache parmi les os de l'autel ; il renferme 280 po et un étui en os contenant un *parchemin magique* de *toile d'araignée* et un *parchemin magique* de *pattes d'araignée*.

43. Accès aux demeures des nains

Les nains de Khundrukar résidaient autrefois dans des quartiers privés au nord du grand hall. Quand les orcs envahirent les lieux, ils fauchèrent tous les nains qu'ils trouvèrent et repartirent avec leur trésor.

> La porte s'ouvre sur une vaste salle au centre de laquelle trône un bassin noir. Le sol est jonché de mobilier fracassé et d'autres débris. Des passages repartent vers l'est et l'ouest.
>
> Un étrange gémissement résonne dans la zone. Il se précise progressivement comme des imprécations en nain. Le son se fait plus insistant et furieux, comme s'il se rapprochait. Puis la forme translucide d'un nain en armure se manifeste en traversant une paroi et fond sur vous !

Créature. Les zones 43, 46 et toutes les salles portant le nombre 44 sont désormais le domaine du mage nain Arundil, **fantôme** dément qui erre dans toute cette section.

Le fantôme attaque sans répit quiconque pénètre sur son territoire (probablement en zone 43 ou 46), mais il ne poursuit pas les intrus qui se retirent de son domaine. S'il est renvoyé, Arundil fuit vers l'une des salles vides (zone 44).

Développement. Le fantôme d'Arundil est en proie au chagrin et à la honte d'avoir laissé les siens mourir (cf. zone 47). L'esprit pourra trouver le repos si les personnages parviennent à le convaincre qu'ils ont purifié Khundrukar de la souillure.

44. Salles pillées

Plusieurs salles de la Forge servaient autrefois de quartiers, salles de séjour, baraquements, armureries, réserves et autres. Elles ne contiennent désormais que des meubles en pièces et d'autres décombres témoignant de la bataille finale, des barbouillages en langue orque et des dépouilles poussiéreuses des deux camps.

Trésor. On peut espérer récupérer ici et là quelques objets de valeur dans ce désordre macabre. Lancez un d10 la première fois qu'un personnage fouille une salle donnée ; sur un résultat de 10, l'aventurier trouve une pierre semi-précieuse (consultez la table Pierres précieuses d'une valeur de 10 po, chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*).

45. Salle des squelettes

L'une des salles les plus petites servait de caserne. Une demi-douzaine de nains ont péri ici, avant d'être animés par Arundil (cf. zone 47). Il leur a donné l'ordre de protéger la pièce de toute intrusion.

> Cette salle devait jadis être un baraquement. Les restes de six sommiers en bois sont appuyés contre les murs, brûlés et saccagés par les pillards, tandis qu'une demi-douzaine de squelettes de nains gisent éparpillés au sol. Les formes se redressent dans un lent cliquetis et s'avancent vers vous.

Créatures. Les six **squelettes** attaquent toute créature autre qu'un mort-vivant qui pénètre ici. Ils ne poursuivent pas ceux qui repartent.

Trésor. Le cadavre de la roublarde de l'expédition tragique est à moitié enseveli sous les débris. Sa sacoche de ceinture renferme 670 pa.

46. Zone commune

Cette cour, à l'est de la partie résidentielle, fut le théâtre d'une bataille sanglante entre orcs et nains.

> Le couloir ouvre sur une vaste salle. On y compte trois portes et un bassin d'eau sombre cerclé d'une margelle de pierre. L'endroit est jonché de dépouilles de guerriers. Sept cadavres de nains gisent à l'endroit où ils furent terrassés cent ans plus tôt, entourés par les corps d'au moins une douzaine d'orcs. On a délesté les morts de leurs armes et de leurs armures ; il ne reste plus qu'une poignée de lames brisées et de boucliers fracassés.

Créature. Si les personnages arrivent dans cette zone par la porte secrète au sud sans être passés au préalable par la zone 43, Arundil le **fantôme** les affronte ici (cf. la rencontre de la zone 43). Sinon, la zone ne présente ni danger ni intérêt.

47. Quartiers d'Arundil

Arundil, principal mage de Khundrukar et fidèle conseiller de Durgeddin, résidait dans une chambre spacieuse proche du grand hall. Durant l'assaut final des orcs, il recourut à sa magie pour échapper au massacre. Quand il revint sur les lieux, il ne trouva que des nains morts. Fou de chagrin, il tenta de restaurer les défenses du complexe en animant des guerriers défunts et divers objets, chargés de tuer les envahisseurs. Sa démence le poussa même à invoquer un fiélon (cf. zone 49) qui ne tarda pas à l'occire.

> Cette salle devait jadis constituer les quartiers d'un nain important. Des tapisseries ornent les murs et le mobilier est plus qu'élégant, même si le temps n'a rien épargné. Il semblerait que l'endroit n'ait pas été pillé. Un magnifique tapis s'étend au centre de la pièce et l'angle sud-ouest est occupé par un bureau et un lit sans fioriture.

Créature. Le tapis carré de 6 m de côté est en réalité un **tapis étrangleur** qui s'active dès qu'une créature autre qu'un nain pose le pied dessus. Il combat tant qu'il n'est pas détruit, mais ne s'en prendra à un nain sous aucun prétexte. Voir « Les objets animés d'Arundil », page 54.

Trésor. Un petit coffre en bois se cache sous le lit. Il renferme 1200 pa et 3000 pc, ainsi qu'un carré de soie qui enveloppe un saphir étoilé (500 po) et deux topazes bleues appariées (90 po chacune).

48. Armurerie pillée

L'armurerie de Khundrukar fut jadis saccagée. La porte est en plaques de fer, mais la serrure fut brisée durant le pillage ; il suffit de réussir un test de Force DD 15 pour forcer l'ouverture.

> Des rangées de râteliers d'armes et plus d'une dizaine de présentoirs à armure indiquent que la zone était autrefois une armurerie. Le sol est jonché de débris, mais rien ne semble avoir de valeur.

Créature. L'un des supports d'armure est un objet animé (reprenez le profil de l'**armure animée**) qui s'active dès qu'une créature autre qu'un nain pénètre dans la pièce. Il combat tant qu'on ne l'a pas détruit. Voir « Les objets animés d'Arundil », page 54.

49. Tanière d'Idalla

Le nain dément Arundil puisa dans toutes ses ressources magiques pour protéger le complexe. Non seulement il anima des objets et les ossements des morts, mais il usa d'une magie plus inconsidérée encore dans sa vaine tentative de sécuriser la forteresse. Dans les quartiers d'un ancien érudit nain des confins orientaux de Khundrukar, il trouva un parchemin qu'il tenta d'utiliser pour soumettre un fiélon à son service.

> Cette ancienne bibliothèque ou étude est garnie d'étagères. Des piles de livres encombrent une table au milieu de la pièce. L'odeur du papier moisi flotte dans l'air. On compte trois portes : une au nord, une à l'est et une au sud.
>
> Une femme superbe aux longs cheveux noirs est assise sur une chaise proche de la table. Elle semble accablée de tristesse. Ses vêtements élimés ne gâchent rien à sa beauté.

Créature. Arundil avait convoqué une **succube** à qui il avait donné l'ordre de garder la zone qui constitue désormais le domaine du fantôme d'Arundil (cf. zone 43). La fiélonne n'eut cependant aucun mal à soumettre Arundil à ses caprices et s'adonna à toutes les cruautés, puis finit par boire son essence vitale.

Celle qui se présente sous le nom d'Idalla s'est approprié cette bibliothèque et y passe l'essentiel de son temps, à lire tout le savoir accumulé. Elle a ainsi appris l'histoire de Khundrukar et compris que ces légendes de trésors fabuleux ne manqueraient pas d'attirer quelques âmes cupides. Le magicien de la précédente expédition est mort dans ses bras après s'être réfugié ici lorsque ses compagnons ont péri. Depuis cette époque, elle a fait en sorte de répandre des rumeurs pour attirer d'autres aventuriers.

L'histoire d'Idalla

Idalla tire un malin plaisir à duper les personnages. La fiélonne peut partager les renseignements suivants :

- Le magicien vit en dessous de cette zone. Il veut se servir d'Idalla pour ses expériences sur la vie prolongée. Faux.
- Le magicien a révélé à Idalla quelques bribes de savoir sur Khundrukar et sur le sort de Durgeddin, informations qu'elle est prête à partager. Les renseignements sont justes mais la succube les tient de ses lectures, non du magicien.
- Un doppelganger se cache dans la Miroite. Faux.
- Un nain mort et réduit à l'état d'esprit dément hante les galeries. Vrai : il s'agit du fantôme d'Arundil.
- Un dragon vénérable a fait son antre sous la Forge. Partiellement vrai : Noctécaille est une jeune dragonne.

Idalla adopte l'apparence d'une humaine. Quand les aventuriers se présentent, elle se redresse et les supplie de la libérer. Elle leur explique qu'elle est prisonnière d'un magicien qui réside dans un niveau inférieur. La succube joue son rôle sans retenue, n'hésitant pas à fondre en larmes et à sangloter en racontant ses malheurs. Elle tente de diviser le groupe, en persuadant par exemple l'un des personnages de rester avec elle (éventuellement par son attaque de Charme) pendant que les autres vont s'occuper du magicien. Si quelqu'un reste seul avec Idalla, cette dernière tentera de l'embrasser pour se repaître de son essence vitale. La succube est une menteuse experte qui sait mêler juste assez de vérité à ses propos pour convaincre l'auditoire. Reportez-vous à l'encadré « L'histoire d'Idalla »).

Si les personnages l'attaquent, Idalla tente de charmer celui qui paraît le plus dangereux pour le retourner contre ses alliés pendant qu'elle s'esquive dans le Plan Éthéré.

49a (chambre à coucher). La chambre adjacente était celle du nain érudit. La moisissure est ici étouffante. Quiconque examine la pièce trouvera un compartiment secret dans l'un des murs en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15.

Trésor. Le nain érudit a accumulé une petite fortune qu'il cachait dans cette cavité : 110 po et un œil-de-chat (gemme de 70 po). Dans le reste de la bibliothèque, outre les nombreux ouvrages de savoir nain, les aventuriers peuvent trouver quatre *parchemins magiques* (*agrandir/rétrécir*, *alarme*, *bouclier*, *déguisement*). Les étagères peuvent contenir d'autres parchemins, des documents utiles pour des aventures futures, des objets de collection ou d'autres renseignements précieux, à votre convenance.

La nappe Noire

Les confins les plus sombres et reculés du réseau souterrain de la Miroite correspondent à la nappe Noire, grotte sinueuse submergée par les eaux drainées depuis le lac Nère par un long siphon. La rivière souterraine part ensuite de la nappe vers l'ouest pour traverser le Puits oublié, puis réapparaît au fond de l'abîme de la porte des Cimes (en zone 3), avant de continuer sa course souterraine jusqu'à jaillir en surface par une résurgence, 8 km plus loin.

Les nains de Khundrukar n'ont jamais colonisé ces galeries, bien que Durgeddin et ses sujets eussent commencé à travailler sur une échappatoire par les profondeurs.

La nappe Noire est désormais le domaine de Noctécaille, jeune dragonne noire. C'est ici qu'elle a constitué son trésor, en pillant soigneusement ce qui restait du butin de Khundrukar. La dragonne peut remonter à la nage jusqu'au Puits oublié, grimper ensuite jusqu'à la Miroite ou voler jusqu'à la Forge en passant par le gouffre. Les troglodytes la révèrent autant qu'ils la redoutent. Les duergars ont négocié une paix fragile avec elle et acquittent un tribut pour qu'elle les laisse tranquilles.

Les zones qui suivent apparaissent sur la carte 2.6.

50. Cascade

Le ruisseau de la zone 38 plonge dans le gouffre et se déverse dans une vasque très agitée.

> La zone est chargée des embruns d'une cascade assourdissante dont les eaux s'accumulent ici, avant de rejoindre une rivière au nord. Un large rebord remonte vers ce cours d'eau avant de disparaître à l'est. La berge boueuse semble marquée d'empreintes.

Un personnage qui étudie les traces et réussit un test de Sagesse (Survie) DD 10 identifie une créature reptilienne de taille G dotée de quatre pattes et d'une longue queue. Les empreintes quittent la pierre du rebord pour rejoindre le nord, où elles disparaissent dans l'eau.

51. Ponts nains

Les sujets de Durgeddin construisirent deux ponts de pierre lorsqu'ils entamèrent les travaux de construction d'une échappatoire par ce niveau. L'échelle de chaînes qui descend de la corniche nord en zone 38 se termine juste au-dessus du sol de la zone qui s'étend au sud du pont ouest.

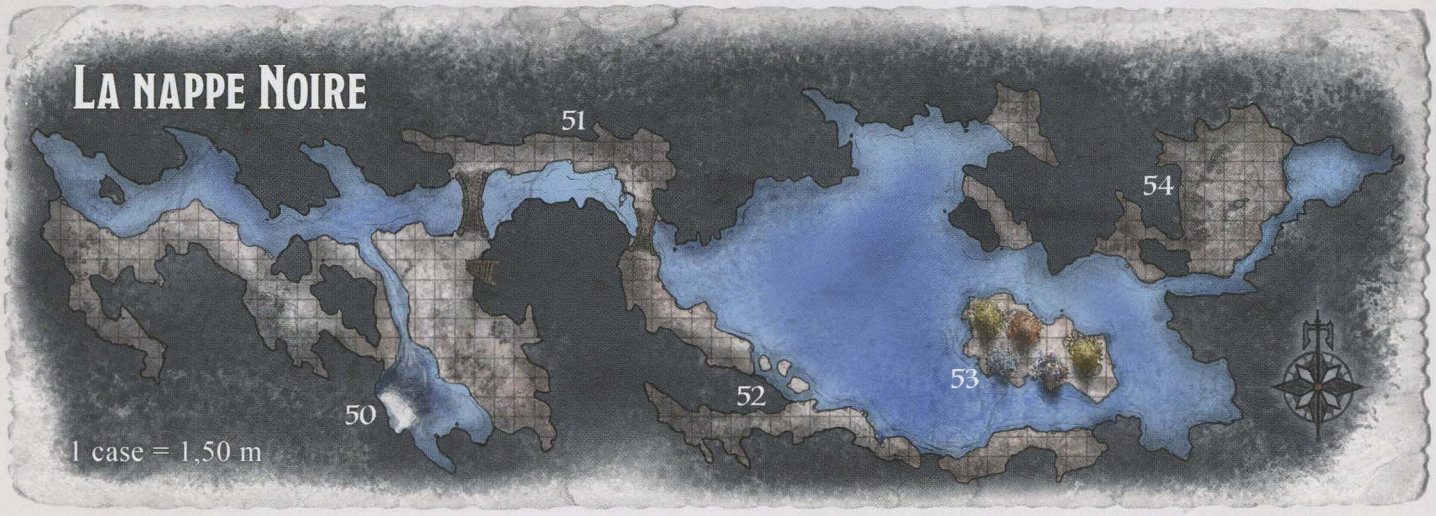
Si les personnages arrivent ici par cette échelle ou s'ils ont descendu tout le gouffre, lisez ou paraphrasez ce qui suit. Ajustez la description s'ils arrivent par un autre itinéraire.

> Une rivière tumultueuse rugit en filant d'est en ouest sous un pont de pierre. Près de la berge sud, les derniers maillons d'une échelle de chaînes se balancent. Au nord du pont, une corniche se prolonge vers l'est.

Si les aventuriers traversent le pont vers le nord, lisez ceci :

> Au bout de quelques mètres, la corniche vire vers le sud, révélant un deuxième pont.

Le pont ouest est solide, contrairement à celui de l'est. Ce dernier s'est considérablement affaissé, si bien que certaines pierres menacent de s'effondrer. Du reste, la pierre présente d'étranges petits trous (causés par le souffle acide de Noctécaille). Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 pourra déduire que ces marques sont dues à de l'acide, mais rien d'autre ne permet d'en deviner la source.



Carte 2.6 : la nappe Noire

Danger. Le pont fragilisé s'effondrera s'il doit supporter plus d'une seule créature de taille P (sans armure lourde) à la fois. Toute créature alors présente sur la structure doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour pouvoir se rattraper à la corniche. En cas d'échec, elle chute et subit 7 (2d6) dégâts contondants infligés par les gravats et la charpente, puis se retrouve emportée par le courant (cf. « Les rapides », page 51).

52. Antre de Noctécaille

Quand les personnages abordent la berge sud-ouest du lac, Noctécaille est assoupie sur son trésor, au milieu de l'île (zone 53). Si le groupe fait du bruit, porte une source de lumière ou provoque l'effondrement du pont, elle est aussitôt alertée de la présence d'intrus. Sans cela, les aventuriers pourront évoluer à son insu jusqu'à la corniche située directement au sud de la zone 53.

> Le pont délabré mène jusqu'à une autre corniche qui longe une immense nappe d'eau par le sud-est. Il s'agit manifestement de la source de la rivière souterraine. La grotte est si vaste que la berge opposée se perd dans les ténèbres. L'écho du clapotis laisse penser que la caverne est effectivement immense.

Créature. Dès que la **jeune dragonne noire** prend conscience de la présence d'intrus, elle se glisse à l'eau et nage discrètement à proximité des trois rochers immergés visibles sur la carte. Tout personnage qui observe le lac peut tenter un test de Sagesse (Perception) opposé au test de Dextérité (Discrétion) de Noctécaille. Un personnage qui l'emporte aperçoit brièvement une forme serpentine qui ondoie dans le noir.

La dragonne tire pleinement profit de son environnement aquatique pour corser la partie sans trop s'exposer. Elle entame les hostilités quand elle se trouve à une distance de 6 à 9 m, en sortant juste la tête de l'eau (ce qui lui confère un abri supérieur) pour pouvoir cracher l'acide. Elle replonge aussitôt, le temps que son souffle se recharge. Noctécaille ne passera au corps à corps que si on l'affronte sous l'eau. Si elle tombe à 40 points de vie ou moins, elle cherchera à s'enfuir par le passage de la zone 54.

Négociations. Noctécaille n'est pas prête à écouter les aventuriers, sauf s'ils se rendent, lui cèdent tous leurs biens et jettent leurs armes et armures dans le lac. S'ils l'ont grièvement blessée, elle pourra accepter une trêve, mais uniquement parce qu'elle compte en profiter pour déménager son trésor. Il faut vraiment qu'elle soit aux portes de la mort pour accepter de céder sa fortune.

53. Trésor de Noctécaille

Lorsque les personnages voient enfin l'île, lisez ceci :

> À une courte distance de la berge s'étend un îlot de dix ou douze mètres de large. Des stalagmites s'y dressent droit vers le plafond et les eaux noires clapotent sur ses berges. Malgré l'absence de lumière, la surface accidentée semble miroiter en plusieurs points, suggérant un trésor étalé.

Le trésor de Noctécaille se cache sur cette île où elle se prélasse la plupart du temps. Si les aventuriers sont parvenus jusqu'ici sans éveiller son attention et qu'ils souhaitent accoster l'île, ils pourront le faire furtivement si le test de Dextérité (Discrétion) de chacun est supérieur ou égal à la valeur de Perception passive de la dragonne.

Trésor. Noctécaille a accumulé une fortune considérable en récurant Khundrukar. Son trésor consiste en 6200 pa, 1430 po, deux grenats (20 po chacun), une perle noire (50 po), une *baguette de projectiles magiques*, une *hache à deux mains +2* portant la marque de fabrique de Durgeddin, un *bouclier +1*, une *potion de soins* et une *potion de vol*.

54. La voie du dragon

Sous la surface d'une mare isolée, un siphon relie la nappe Noire au lac Nère, à l'est de la Dent de pierre. Ce conduit subaquatique est long de 200 m.

Épilogue

Les personnages ont survécu aux redoutables occupants de Khundrukar et récupéré le butin du dragon. Et après ?



Traiter les accroches des personnages

Si les aventuriers retournent à Blasindelle, leur réputation ne fera que grandir. Les villageois les acclament dans la rue, certains leur faisant part de questions susceptibles d'engendrer de nouvelles aventures. Les aventuriers peuvent se servir du bourg comme base. D'autres aspects dépendront de ce qui les a amenés ici et de la manière dont ils auront bouclé leur affaire.

À la faveur d'une carte

Pendant l'exploration de la forteresse, les personnages ont pu trouver une autre carte, sur la dépouille d'un membre de la précédente expédition ou dans la bibliothèque de la zone 49. Le plan pourrait les mener vers un autre donjon, une cité lointaine ou un site jusqu'ici inconnu mais censé cacher un trésor fabuleux.

Sur la piste de la lame brisée

Si les personnages avaient pour mission de retrouver des armes pour le baron Althon, ils peuvent lui rapporter l'*épée longue +1* de la zone 22, la *hache à deux mains +2* de la zone 53, la hachette de la zone 14 et le marteau de guerre de la zone 23. Tous ces objets portent le poinçon de Durgeddin. Le baron en donnera 500 po de plus que le prix du marché (pour les armes non magiques), tandis qu'il offrira 1000 po pour l'*épée longue +1* et 6000 po pour la *hache à deux mains +2*.

Défaire les pillards orcs

Les personnages peuvent se rendre à Blasindelle dès qu'ils le souhaitent pour récupérer la prime des orcs tués ou capturés. S'ils ont éliminé tous les orcs de la citadelle, le bourgmestre organise une fête en leur honneur, à laquelle assistent les notables de la communauté. Les aventuriers auront ainsi des accointances qui pourraient leur être fort précieuses à l'avenir.

Aventures complémentaires

Vous pouvez bâtir toute une campagne autour des duergars qui occupent la Forge. Ils sont peut-être issus d'une cité cachée dans les profondeurs qui s'étendent sous le Puits oublié et la nappe Noire. Les questions suivantes vous aideront à définir les bases des prochaines aventures :

- Comment les duergars ont-ils atteint le complexe ?
- Quel est le mystérieux projet sur lequel ils travaillent ?
- Durgeddin était-il conscient de l'existence des duergars ?
- Les duergars détiennent-ils des objets de Durgeddin ? Le cas échéant, les gardent-ils jalousement ou s'en servent-ils ?

Vous pouvez également profiter de cette aventure pour semer les germes de la prochaine mission des personnages. Le groupe a vent d'une légende selon laquelle une relique de la chute de Khundrukar serait inhumée dans la tombe d'un chevalier du mal ; ou le clan ogre dont est issu le Grand Ulfe terrorise une contrée voisine ; ou encore un chef de guerre orc terrasse ses ennemis au fil d'une lame légendaire forgée par Durgeddin.

Quelle que soit l'option retenue, la légende de la forteresse de Khundrukar a de quoi accompagner la carrière des héros pour de longues années.



Le Temple caché de Tamoachan

L'existence des ruines de la cité antique de Tamoachan n'est connue que de quelques érudits de haut vol et de rares chasseurs de trésors, et encore ne savent-ils généralement pas où elles se cachent. Mais il est un sanctuaire plus méconnu encore, qui se terre parmi les décombres, voire dans les profondeurs de cette ruine. On dit que le site était dédié à Zotzilaha, dieu vampire du royaume des morts. Nul aventurier qui a eu vent de cet endroit ne saurait rester insensible à tout ce qu'il évoque.

Si les personnages parviennent à se rendre dans les environs de la cité en ruine, ils vont probablement devoir bivouaquer. Après quelques heures de prospection, ils trouveront une clairière offrant une position défendable et dotée d'un puits artésien.

La cité, essentiellement en ruine, croule sous la végétation. Les étrangers découvrent ici des rues ancestrales transformées en vallées luxuriantes dominées de chaque côté par les décombres de bâtisses déchues. Les plus grandes de ces gorges mènent toutes vers une vaste trouée centrale où se dresse une ziggourat.

Au sud de cette clairière s'étend une zone récemment effondrée, un trou béant et jonché de gravats. Le conduit irrégulier s'enfonce dans les ténèbres.

Mener l'aventure

Cette aventure, conçue pour un groupe de quatre à cinq personnages de niveau 5, débute véritablement le matin suivant l'arrivée des aventuriers à proximité des ruines où ils ont bivouaqué. Quand tous sont levés et ont terminé leurs préparatifs pour la journée, lisez ce qui suit :

> Vous vous dirigez vers le temple pyramidal en foulant des dalles fissurées envahies par la végétation ; vous enjambez diverses colonnes renversées et vous frayez un chemin pénible à travers les ronces et autres plantes grimpantes.
>
> Alors que vous atteignez quasiment le temple, vous entendez des créatures surgir des taillis dans votre dos. En vous retournant, vous distinguez des gens qui traversent les bois en direction de la clairière entourant la ziggourat.
>
> La terre se met alors soudain à trembler et s'ouvre sous vos pieds, vous engloutissant dans une coulée de gravats assourdissante. L'atmosphère se charge de poussière ; les rayons du soleil cèdent la place aux ténèbres les plus noires.

Cette chute précipite le groupe en zone 1 du donjon, début de l'aventure.

Les ruines du temple

La carte 3.1 montre la configuration du temple, les sections des pages suivantes décrivant ce qu'on peut y trouver.

Les ruines : configuration

Les murs des ruines sont faits de pierres de taille montées sans mortier, mais enduits de stuc. Les plafonds sont du même acabit, étayés par des encorbellements.

Plafonds. Dans la plupart des corridors, les plafonds sont à 6 m. Dans certaines salles, la hauteur sous plafond varie entre 6 et 12 m.

Portes. Les portes sont faites en bronze martelé, quand il ne s'agit pas de simples blocs de pierre. Malgré leur poids, leur ouverture ne demande pas de test.

Maçonnerie instable. Dans certains endroits, la structure des arches qui étayent le plafond laisse à désirer, au point que certains sorts peuvent s'avérer périlleux. *Boule de feu* (détonation) ou *vague tonnante* (dégâts tonitruants) ont par exemple 25% de risques d'entraîner un effondrement dans leur zone d'effet et d'infliger 16 (3d10) dégâts contondants aux créatures prises dans la zone. L'affaissement du plafond peut en outre enfouir des objets ou condamner une issue.

Où situer l'aventure

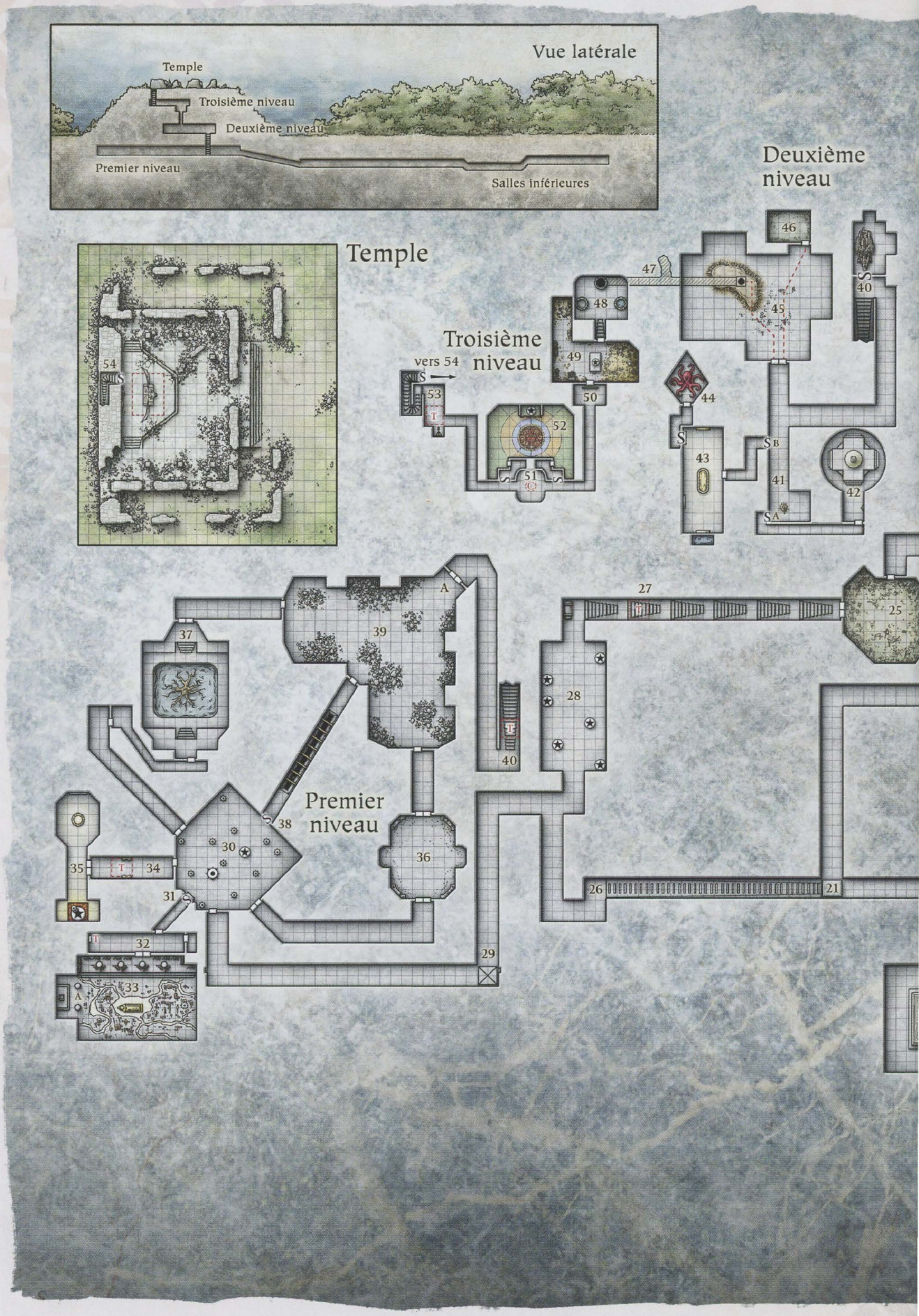
L'aventure d'origine se déroule dans le monde de Greyhawk, où le Temple caché n'est qu'une partie des ruines de la cité ancestrale de Tamoachan, jadis capitale septentrionale de l'empire Olman. La civilisation olmane s'étendait sur l'essentiel du continent méridional, des siècles avant l'histoire contemporaine. Tamoachan se situe dans les terres sauvages au sud des îles Olmanes et au sud-est du fief des Princes des mers. Le climat subtropical, donc très humide, promet des averses quasiment tous les après-midis.

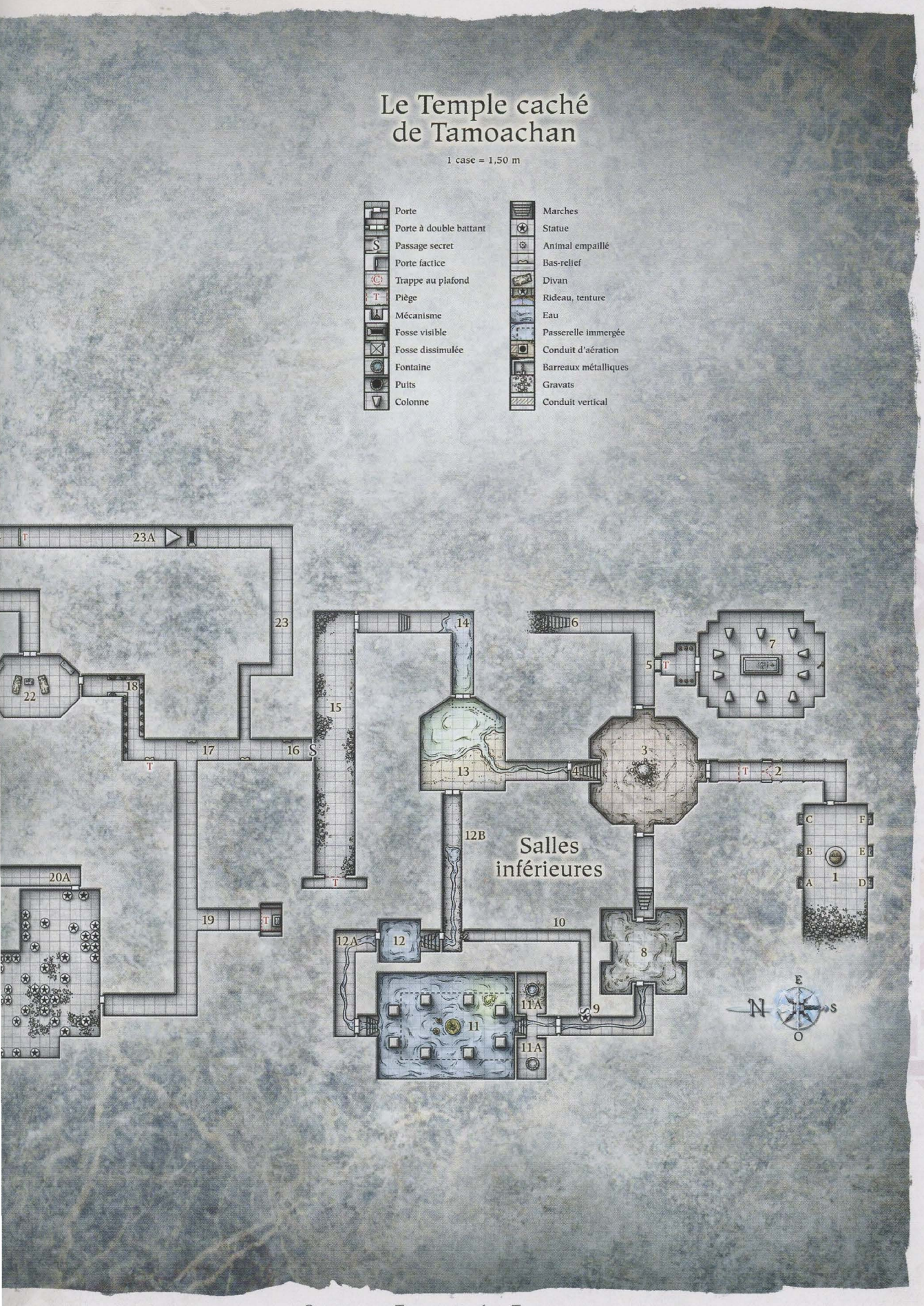
En d'autres mondes, l'aventure peut parfaitement trouver sa place.

Dragonlance. Le temple caché ne se situe pas forcément dans une vieille cité de Krynn, mais peut être un site isolé considéré comme saint par une étrange secte disparue qui honorait le dieu Chemosh. Peut-être remonte-t-il à l'Ère des Rêves et se trouve-t-il sur une île ou dans une contrée reculée, voisine de la mer de Sang d'Istar.

Éberron. Sur Éberron, le site abrite l'ancien siège d'un culte elfique, éventuellement en lien avec la lignée de Vol. Vous pouvez aussi décider que Tamoachan est un lieu primitif du Q'barra et que des fiélons de l'Âge des Démons se cachent derrière les « dieux » olmans.

Forgotten Realms. Étant donné que le peuple de Maztica se rapproche des Olmans, la région est toute désignée pour accueillir la cité en ruines et son temple, mais vous pouvez aussi placer Tamoachan dans les jungles de Chult.


Vue latérale
Temple
Troisième niveau
Deuxième niveau
Premier niveau
Salles inférieures
Temple
Troisième niveau
vers 54
Deuxième niveau
Premier niveau



Carte 3.1 : le Temple caché de Tamoachan

Vapeurs toxiques. Des vapeurs toxiques s'accumulent dans les niveaux inférieurs des ruines, notamment dans les salles et passages des zones de rencontre 1 à 38. En raison de leur couleur ambrée, la visibilité est réduite dans tout le secteur. Tout le monde notera que l'air irrite les narines, mais il faut réussir un test d'Intelligence (Nature) DD 15 pour conclure à son insalubrité. Dans toute la zone, les flammes crachotent et produisent une lueur rouge. Toute tentative d'allumer un feu avec des moyens naturels n'a que 50% de chances d'aboutir et les sources de lumière produites par les flammes voient leur rayon réduit de moitié.

Une créature étrangère subit 3 (1d6) dégâts de poison par heure passée dans ces vapeurs. La légèreté du gaz fait qu'il s'accumule au plafond. Les résidents du donjon sont immunisés contre les effets toxiques des vapeurs.

Les vapeurs commencent à s'échapper des ruines dès l'ouverture des portes donnant sur la zone 39, mais mettront un mois à se dissiper totalement des salles inférieures. Si les portes se referment, le niveau inférieur se retrouve dans les conditions de départ en deux semaines.

Potions déshydratées. Les personnages trouveront en certains endroits les restes d'une potion, sous forme de résidu, en poudre au fond d'un récipient. Ils pourront rendre ses propriétés à la potion en mélangeant cette poudre à de l'eau ou du vin. Le vin restitue toutes les propriétés, mais l'eau réduit la durée des effets de moitié. Si l'on consomme directement la poudre, il y a 1 chance sur 8 pour qu'elle produise les effets d'une *potion de poison* ; dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Dalles de pression. Plusieurs zones présentent des pièges qui se déclenchent lorsqu'on applique une certaine pression sur une dalle précise, qui s'abaisse alors légèrement.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 peut détecter la présence d'une telle dalle. On peut ensuite la condamner et prévenir le déclenchement du piège en la bloquant en position haute avec des pitons ou autres cales robustes. Il faut y consacrer au moins 5 minutes et réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur. Si le test échoue de 4 points ou moins, le personnage sait qu'il a mal ajusté les cales. Sur un échec d'au moins 5 points, l'aventurier ne se rend pas compte que la dalle est toujours fonctionnelle.

Rencontres aléatoires

Pour chaque heure passée dans les ruines par le groupe, lancez un d12. Sur un résultat de 1, une rencontre survient. Lancez alors un d10 et consultez la table suivante pour savoir quels monstres se présentent.

d10	Rencontre
1	1d3 **nuées de rats** (malades, voir **rat géant**)
2	1d3 **nuées de chauves-souris**
3	2d4 **punaises de feu géantes**
4	1d6 **zombis**
5	1 **feu follet**
6	2d4 **babouins**
7	1 **nuée de serpents venimeux**
8	1d4 **grenouilles géantes**
9	1d2 **panthères**
10	1d3 **araignées-loups géantes**

Ces monstres errants ne peuplent aucune zone spécifique et interviennent en plus des créatures des différentes zones. Si le résultat du jet génère un monstre inadapté à la situation, relancez le dé ou optez pour une autre rencontre.

Zones des salles inférieures

Les zones suivantes apparaissent sur la carte 3.1.

1. Chambre de Chicomoztoc

(Tchi-ko-MOZ-tok, le lieu aux sept grottes)

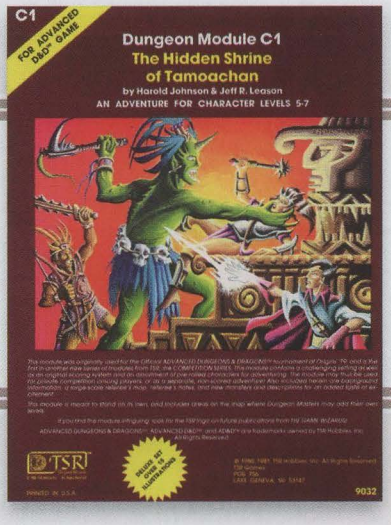
Les vapeurs toxiques présentes en ce lieu affectent les flammes comme la respiration.

Relayez les informations suivantes aux joueurs au fil de leur examen de la zone.

Le scénario d'origine

La publication d'origine de *The Hidden Shrine of Tamoachan*, aventure de Harold Johnson and Jeff R. Leason, date de 1980 et de la première édition de D&D.

Sa conception s'inspire largement des mythologies et cultures mayas, aztèques et toltèques. Le scénario d'origine encourageait d'ailleurs les maîtres du donjon à se documenter sur ces civilisations pour donner plus de profondeur et de réalisme au décor de l'aventure.



Vous vous trouvez dans une étroite et longue chambre s'étirant d'est en ouest. Le sol, au centre, est occupé par une sorte de dôme. Une porte sans poignée perce le mur est. Des décombres condamnent l'extrémité ouest de la salle, probablement à la suite d'un effondrement. Les deux murs latéraux présentent plusieurs niches taillées dans la pierre.

La forme centrale se présente comme une petite niche, protégée par un demi-dôme dont la partie ouverte fait face à la porte du mur est. À y regarder de plus près, on découvre une sorte de puits en mosaïque d'une profondeur de 30 cm et d'un diamètre de 3 m, surmonté d'un dôme d'un mètre vingt. Un genre de collection est abrité à l'intérieur.

Il semble s'agir d'un diorama représentant des guerriers olmans arborant plumes et peaux de daim, dans une scène de chasse en montagne. Certains ont abattu un grand cerf avec l'aide de leurs chiens, d'autres vident une biche, et d'autres encore acculent une panthère de leurs lances. Un éclaireur observe la panthère depuis un éperon rocheux dominant la scène ; il tient une hampe métallique dotée d'une boucle à la manière d'une houlette de berger.

Les trois niches que compte chacun des murs nord et sud sont larges de 1,50 m, leur base dominant le sol de moins de 1 m. Chacune renferme un diorama illustrant un aspect de la vie tribale. Les figurines d'une quinzaine de centimètres qui les garnissent semblent en stuc, mais sont décorées de manière réaliste avec des couleurs vives. Diverses scènes de pêche, de la ferme, de culte, de guerre et d'artisanat sont représentées, ainsi qu'une histoire de la création.

Un affaissement obstrue complètement la partie ouest de la salle. Très régulièrement, de petites quantités de déchets rocheux et de terre s'écoulent dans la pièce. Plusieurs gros blocs semblent s'être imbriqués dans l'effondrement de façon inextricable.

Toutes les figurines d'humains et d'animaux des dioramas sont amovibles. Si on pose n'importe quelle statuette représentant une personne ou certains animaux sur le sol de cette chambre, l'objet grandit aussitôt jusqu'à l'échelle réelle, animé par les esprits des ancêtres, et passe à l'attaque. Ces créatures artificielles se comportent comme les créatures qu'elles représentent et reprennent le profil de celles-ci, selon ce qui est indiqué ci-après.

Diorama central. La collection du dôme central comprend douze **guerriers tribaux**, un **éclaireur**, un **mastiff** et une **panthère**. Les cervidés ne s'animent pas.

Niche A. Scène au bord d'une rivière ; une douzaine de **roturiers** cueillent des joncs, pêchent au filet et façonnent une pirogue.

Niche B. Douze **roturiers** plantent du maïs et récoltent du blé. Cinq **guerriers tribaux** montent la garde et un **fanatique de secte** (prêtre) en costume d'oiseau bénit les champs.

Niche C. Le diorama représente un temple sur une pyramide à gradins. Sept **roturiers** apportent de petites offrandes d'or et de jade. Devant le temple, un **fanatique de secte** dresse un **serpent constricteur**. Trois **guerriers tribaux** l'entourent. Le premier, vêtu en serpent ailé, tient une lance ; le deuxième est habillé en ours aux griffes acérées ; le troisième a l'allure d'un coyote portant une torche.



On compte également plusieurs statues de dieux en pierre. Les fragments d'or et de jade valent chacun 5 po, sachant qu'il y en a quinze.

Niche D. Scène de guerre opposant vingt **guerriers tribaux**. Les dix combattants d'un camp sont tous recouverts de noir, les dix autres de rouge. Les guerriers animés attaqueront en premier lieu les homologues du clan opposé, le cas échéant, mais une fois cet ennemi vaincu, ils s'en prendront aux aventuriers.

Niche E. Scène illustrant la création du monde dans laquelle les statuettes, stylisées, n'ont rien d'humain. On peut manipuler ces figurines, mais elles ne s'animent pas. Un dieu orné de plumes vertes de quetzal mélange des cendres et du sang pour modeler un homme et une femme. Quatre autres grandes statuettes peintes en rouge, en noir, en bleu et en blanc entourent un feu et s'immolent à l'aide de dagues. Deux autres figurines, plus petites, sont cernées par les précédentes : le modeste « Bubonneux » est consumé par les flammes tandis que le vantard « Seigneur des escargots » se recroqueville de terreur.

Niche F. Scène illustrant divers artisanats dans laquelle douze **roturiers** tissent des couvertures, tressent des paniers, sculptent des totems, façonnent la terre cuite, meulent des pierres à aiguiser et fabriquent des vêtements.

Trésor. Le bâton de la figurine d'éclaireur dans le diorama central sert en réalité de clef (on peut aisément le dissocier de la statuette). La clef (valeur 2 po) permet d'ouvrir la porte de cette salle.

Effondrement. Toute tentative de déblayer les gravats à l'ouest de la salle pour remonter à la surface ne fait que déverser davantage de débris dans la zone.

Ces affaissements consécutifs infligent 2 (1d4) dégâts contondants aux personnes qui déblaient. Chacune doit en outre réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de se retrouver ensevelie et de subir 7 (3d4) dégâts contondants supplémentaires. En cas d'échec d'au moins 5 points, la personne, entièrement ensevelie, ne peut plus respirer. Pour s'extraire seule de ces gravats, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 et y consacrer 1 minute d'efforts.

Porte. Lorsque les personnages examinent la porte qui sert d'issue à la salle, lisez ceci :

> La porte, qui présente un bas-relief en forme de soleil, semble s'ouvrir vers l'intérieur de la pièce, car ses gonds se trouvent de ce côté et des traces sont visibles au sol. Vous ne voyez ni serrure ni poignée, mais un interstice étroit apparaît entre la porte et son linteau voûté. Le panneau est percé de huit petits trous d'un diamètre d'environ deux centimètres, mais rien n'est visible à l'intérieur. Une clef de voûte surmonte cette porte qui paraît bien épaisse.

On peut ouvrir cette porte de plusieurs manières.

La clef du diorama central représentant une scène de chasse provoque l'ouverture de la porte si on l'insère dans l'orifice caché sous la clef de voûte. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour localiser ce trou de serrure.

On peut planter des pitons et outils du même genre dans la porte, en guise de poignées. Il faut pour cela y consacrer 1 minute et réussir un test de Force DD 10. Un tel levier permet d'ouvrir la porte en tirant fermement (aucun test requis). Un objet inséré dans un trou déjà présent ne tient pas en place.

On peut aussi briser les deux gonds (chacun doté d'une CA de 12 et de 20 points de vie) et les retirer, mais la porte bascule alors vers l'intérieur. Une personne qui retient la porte doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour l'accompagner délicatement jusqu'au sol. Sans cela, la porte s'effondre violemment et toutes les personnes situées dans un rayon de 1,50 m doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts contondants.

2. Rossée de bambous

> Derrière la porte, dont le linteau stylisé évoque l'entrée d'une grotte, les murs de pierre de ce couloir sont sculptés à l'image de rangées de bambous. Le passage décrit un coude depuis l'ouest pour descendre vers le nord jusqu'à une porte double dont le bronze ouvragé rappelle une forêt d'algues.

Dalle de pression. À mi-chemin de la porte nord, une dalle de pression déclenche un piège dès qu'elle supporte un poids équivalent à trois ou quatre humanoïdes. Consultez la section « Les ruines : configuration », au début de l'aventure, pour plus de détails sur ces dalles.

Quand le piège se déclenche, une bonne partie des faux bambous s'activent de chaque côté du couloir en s'abattant violemment sur le groupe. Toutes les personnes présentes dans la zone de la dalle à ce moment subissent 7 (2d6) dégâts contondants et sont poussées de 1,50 m dans la pente, vers les deux battants de bronze. Une fois que les rondins de pierre ont plongé, ils ne se remettent pas en place, si bien qu'ils bloquent le passage (ils occupent tout l'espace entre le sol et le plafond, ne laissant entre eux que des interstices de 15 cm).

3. Bourbier de la conque

> Les angles de cette salle faite de gros blocs de pierre sont renforcés d'épais piliers. Les murs sont humides, visqueux, et l'essentiel du sol est recouvert d'une fine couche de boue. À l'est et à l'ouest, on distingue des portes de pierre enfoncées dans la paroi, tandis qu'au nord descend une volée de marches.
>
> Un gros rocher poli occupe le centre de la pièce, entouré d'un tas de cailloux ronds plus petits. Haut d'un mètre cinquante, il présente une surface brune tachetée et striée de noir. Un genre de bâton de bambou est posé contre le rocher.
>
> Une forme se déplace dans la boue au pied du bloc, apparemment une écrevisse. Elle vous fait face et semble consciente de votre présence.

Boue. Le sol de la salle, particulièrement glissant, est considéré comme un terrain difficile. Tout mouvement vif, comme les combats en engendrent, expose à une chute. Un personnage qui entreprend l'action Se précipiter ou qui tente de combattre à l'intérieur de la pièce doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de se retrouver à terre, le jet de sauvegarde intervenant avant l'attaque. Les créatures associées à la zone ne sont pas gênées par la boue.

Gardien. La créature située au pied du rocher est une **écrevisse géante** (cf. annexe B). Si l'on s'approche d'elle, elle avance en agitant agressivement ses pinces et prend la parole. Si un membre du groupe comprend l'olman, langue oubliée, il entendra ceci : « Qui va là ? Qui ose pénétrer dans la chambre du gardien ? Partez, ou je devrai honorer mon devoir sacré ! Débarrassez le plancher avant que je perde patience ! »

Si le groupe se retranche, l'écrevisse ne le suivra pas, mais se mettra à faire les cent pas devant le rocher et reprendra ses menaces si les aventuriers reviennent. En cas d'attaque du groupe, elle fera aussitôt appel à son compagnon.

Créature. Le rocher est en fait un énorme coquillage habité par **Kalka-Kylla** (cf. annexe B), un bernard-l'hermite géant. C'est l'une de ses pattes qui passe pour un bâton de bambou ; un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Nature) DD 15 n'est pas dupe et commence à comprendre ce qu'est véritablement Kalka-Kylla avant que le crabe ne bouge.

Lorsque les personnages pénètrent dans la salle, Kalka-Kylla dort profondément ; il ne se réveillera que si on attaque l'écrevisse. Une fois éveillé, il peut attaquer, mais aussi parlementer. Il s'exprime en olman.

S'il s'abstient de l'attaquer, le groupe peut trouver un terrain d'entente et négocier avec le crabe. Il dit ne rien savoir sur cet endroit, affirmant avoir été cantonné dans ce dédale très jeune. Si on lui demande par où passer, il enverra une première fois le groupe vers les marches jonchées de débris, à l'est ; si on fait une seconde fois appel à ses conseils, il recommandera de passer par l'ouest.

4. Porte envasée

Par le sud. Si les personnages arrivent à cette porte par le sud, lisez ce qui suit :

> Le seuil de cette courte volée de marches baigne dans la boue et la vase, ce qui bloque partiellement la porte menant au nord. Celle-ci doit s'ouvrir vers vous, car ses gonds sont visibles, ainsi qu'une grosse poignée.

Toute tentative d'ouvrir la porte est vaine tant que la vase n'a pas été écopée. Il suffit de la sonder pour estimer sa profondeur à 50 ou 60 cm et constater qu'elle est très visqueuse. On peut l'écoper vers le haut des marches, mais elle ne tardera pas à se déverser jusqu'au bas de la porte. Une solution pour débloquer l'ouverture consiste à faire couler de gros volumes d'eau pour fluidifier la vase du seuil, qui s'épanchera vers la salle suivante en passant sous la porte.

Par le nord. Si les personnages arrivent à la porte par le nord, lisez ce qui suit :

> Un filet de boue s'écoule le long du couloir depuis le pas de la porte qui vous fait face.

On peut forcer l'ouverture de la porte sur quelques centimètres, juste assez pour constater qu'une vase épaisse fait obstruction de l'autre côté.

5. Pierre tombale et limon

> Les murs de ce couloir sont visqueux. La couche de stuc s'est désagrégée à force d'humidité. Elle tombe par plaques du mur sud, laissant apparaître les gros blocs de pierre jointoyés de la structure.

Un gros bloc ajusté condamne l'accès d'un tombeau. Fait de calcaire, il est recouvert d'une couche de limon caustique.

Limon. Au contact de cette substance, la chair subit 1 dégât d'acide par round. Tant que le limon reste au contact de la peau, les dégâts s'appliquent : il faut essuyer la zone touchée ou la laver.

Si un personnage se protège d'un bout d'étoffe ou de cuir fin pour éviter le contact, le limon mettra 2 rounds à traverser la garniture. Il n'imbibera pas une armure de cuir non magique, mais chaque heure de contact réduira la CA de l'armure de 1 (elle ne fournira plus aucune protection si sa CA tombe à 10). Il est impossible de débarrasser la pierre du limon, car il ne s'agit pas d'un enduit.

Déplacer le bloc. Après avoir gratté tout le stuc pris dans les joints, on peut pousser le bloc vers l'intérieur à condition que la somme des valeurs de Force cumulées atteigne au moins 48, sachant que quatre personnages au maximum peuvent coopérer. La pierre présente une hauteur de 1,80 m, tandis que sa largeur et son épaisseur sont de 90 cm. Il faut une minute pour enfoncer le bloc de 3 m, après quoi on peut le contourner.

6. Marches sous les gravats

> Cet escalier monte sur quelques marches, puis semble bloqué par un amoncellement de décombres d'argile et de pierre.

Les personnages peuvent tenter de dégager les marches, mais ils ne feront que déverser davantage de débris dans la zone, infligeant 2 (1d4) dégâts contondants aux personnes qui déblaient. Chacune doit en outre réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de se retrouver ensevelie et de subir 7 (3d4) dégâts contondants supplémentaires. En cas d'échec d'au moins 5 points, la personne, entièrement ensevelie, ne peut plus respirer. Pour s'extraire seule de ces gravats, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 et y consacrer une minute d'efforts. Les marches sont donc condamnées et ne mènent nulle part.

7. Sépulcre de Tloques-Popolocas

(Tlo-kès Po-po-LO-kas, maître des étrangers)

Une fois que les personnages ont dégagé la pierre bloquant l'entrée (zone 5), ils peuvent se faufiler dans ce tombeau.

> Derrière le bloc de pierre s'ouvre un vestibule renfermant trois urnes scellées le long du mur est et trois autres le long du mur ouest. Au sud se dresse une porte à double battant en bronze décoré de divers symboles.

Les inscriptions sont en olman. Si un membre du groupe comprend cette langue ou s'il dispose d'un moyen de la déchiffrer, il pourra le traduire comme suit : « Ci-gît Tloques-Popolocas, maître des autres, tels le vent et la nuit ! »

Battants piégés. La porte est verrouillée (test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour crocheter) et piégée. Le crochetage de la serrure désarme également le piège. On peut aussi forcer la porte en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20, mais un globe de verre disposé de l'autre côté des battants se brise alors. Il est attaché à la porte, juste au-dessus de la serrure (le crochetage le décale juste assez pour qu'il ne présente plus de risques).

Une personne qui examine attentivement la porte avec une source de lumière notera le reflet du verre dans l'interstice entre les battants, à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. Si personne ne touche à la serrure, on peut malgré tout décaler le levier sur lequel repose le globe, en réussissant un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur. Cette opération complexe et inconfortable demande 5 minutes ; si le test échoue d'au moins 5 points, le globe se brise à la fin de la tentative.

Gaz somnifère. En se brisant, le globe libère un tourbillon de gaz vert dans toute la zone. Chaque fois qu'une

créature débute son tour dans la salle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 5000 ans. Ainsi empoisonnée, la créature est aussi inconsciente, mais ni le passage du temps ni les autres poisons ne l'affectent. Si on recourt à la magie pour traiter cet état empoisonné, le bénéficiaire est immunisé contre ce poison pendant 1 heure. Le sort *dissipation de la magie* lancé avec un emplacement du 7e niveau ou supérieur peut mettre un terme à l'effet. Les vapeurs s'attardent dans la zone pendant un mois, sauf si un vent fort vient les balayer.

Trésor. Les bouchons des urnes sont scellés par de la cire d'abeille et peuvent être décachetés. Chacune des urnes pèse 12,5 kg et contient l'équivalent de vingt flasques d'huile.

Derrière les battants s'étend une chambre taillée dans la pierre. Un rideau de calcite et des stalactites recouvrent les murs, les coins sont étayés de contre-boutants marron tachetés de noir et de hautes colonnes triangulaires soutiennent le plafond. Un monument colossal occupe le centre de la pièce, comme une table pour géants dont toutes les surfaces sont recouvertes de symboles et motifs complexes. Une dalle gravée d'autres glyphes marque le seuil. Sur le mur opposé, une hache est fichée à près de deux mètres du sol.

Les glyphes du sol, en olman, se traduisent par : « Ah, profanateurs ! Vous allez désormais m'accompagner dans le repos éternel ! »

Le monument comprend plusieurs parties : une grande plaque de pierre de 6 m sur 3 repose sur un monolithe épais de 1,20 m, aux dimensions similaires, lui-même soutenu par six gros blocs de dolomite. Chaque élément est recouvert de symboles élaborés. La surface supérieure de la table illustre un combat entre un homme à la peau sombre et un puissant serpent lové.

Ce tableau est encadré de glyphes identiques à ceux de la porte. Dessous, on distingue une ligne de quatre symboles représentant des visages. Au pied de la dalle, une autre ligne affiche encore onze visages stylisés, tous différents.

Ce bloc de pierre n'est autre que la sépulture de Tloques-Popolocas, serviteur de Zotzilaha, maître des ténèbres. Les glyphes de la table indiquent son nom, et les visages indiquent la date de sa mort (54–3–9). L'un des glyphes est un *glyphe de protection* (DD de sauvegarde 17) qui lance le sort *jeter une malédiction* sur toutes les personnes présentes dans la salle si le tombeau est ouvert par quiconque ne sert pas le dieu Zotzilaha. La malédiction persiste tant qu'elle n'est pas dissipée. En outre, 4d10 jours après l'intrusion dans le tombeau, tous les profanateurs maudits recevront la visite de Tloques ou d'un autre suppôt de Zotzilaha venu exercer sa vengeance.

Les onze idéogrammes au pied du bloc correspondent aux nombres 0 à 10. La tombe s'ouvre en appuyant dans le bon ordre sur les glyphes correspondant aux nombres de la date inscrite sur la table. Quand on pousse le dernier chiffre (9), un raclement se fait entendre tandis que la dalle supérieure se décale légèrement. Un ou deux personnages dont la Force cumulée est d'au moins 20 peuvent alors dégager le couvercle pour ouvrir la tombe.

Le bloc qui soutient la dalle supérieure est creux ; il renferme un squelette décrépit vêtu d'une parure qui a dû voir des jours meilleurs. Il devait s'agir d'un homme de haute stature, manifestement très important. Gemmes et bijoux de valeur tapissent la dépouille et sa couche. Le crâne est caché par un masque de jade portant deux porcelaines enchâssées en guise d'yeux et des pupilles d'obsidienne. Un pendentif, également en jade, orne le cou du squelette ; il représente une chauve-souris humanoïde.

Créature. La dépouille est celle de Tloques-Popolocas, un **vampirien** aux attributs spéciaux (voir plus loin).

Si les personnages examinent le contenu du sarcophage, reportez-vous à la section « Trésor ». Les aventuriers peuvent soupeser les objets et même les retirer de la tombe. S'ils s'emparent à la fois du masque et du pendentif, toutefois, Tloques commence à s'éveiller. La poussière s'élève en nuages et s'accumule sur les os pour les recomposer. Le buste ravagé se redresse ensuite et la tête observe. Cette étape de la régénération s'étale sur 2 rounds au cours desquels le vampirien dispose d'une CA de 12 et de 27 points de vie. S'ils sont toujours sur lui, il bénéficie de ses *bracelets de défense* et de son *anneau de protection* (cf. « Trésor »). Si on remet le masque ou le pendentif sur le défunt avant la fin de ces 2 rounds, il est renvoyé vers le royaume des morts. Dans le cas contraire, il reste assis 2 rounds de plus pour laisser le temps à sa chair de se reconstituer et retrouver un semblant de vie. Il récupère 27 points de vie au premier round, 28 au deuxième et bénéficie de sa CA normale de 17, mais reste considéré à terre. Il peut utiliser Attaques multiples pour effectuer deux attaques de griffes à chacun de ces deux rounds, mais subit un désavantage car il est à terre. Durant cet intervalle, si on lui remet le masque et le pendentif, il peut résister au retour vers la mort en réussissant un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. Une fois pleinement reconstitué, il attaque.

Tloques tire ses pouvoirs de son allégeance envers Zotzilaha ; il n'est donc pas un vampirien classique et ne mord pas. Il bénéficie du trait Métamorphe des véritables vampires, si ce n'est qu'il ne peut pas se changer en brume. Tloques peut également entreprendre l'action des vampires Rejetons des ténèbres, à condition d'appeler des chauves-souris. Il peut lancer le sort *immobiliser un humanoïde* de façon innée, à volonté, sans la moindre composante, mais uniquement sur une cible qui le voit. Dès qu'il est en mesure de le faire, Tloques retire la hache du mur et s'en sert pour ses deux attaques par round.

Buveur de sang, il tente de soumettre ses adversaires s'il n'est pas en posture désespérée, de manière à jouir d'un ravitaillement continu. Il doit soutirer le sang de ses victimes dans un réceptacle, ce qui revient à réduire le maximum de points de vie de ses cibles comme le ferait la morsure d'un vampirien classique.

Tloques ne poursuivra pas sur-le-champ les pilleurs de tombe s'ils prennent la fuite, préférant reprendre contact avec le monde des vivants pendant plusieurs jours. Il pourra toujours traquer plus tard ces maudits voleurs ou invoquer la puissance de Zotzilaha pour localiser les biens dérobés en son tombeau. D'ici là, il prend le temps de recouvrer une partie de sa vigueur d'antan.

Hache d'armes. Cette arme présente une lame en bronze et un manche enveloppé de peau de serpent. Sa magie est visible aux détections appropriées et elle projette une ombre sinistre sur le mur, de la forme d'un bras flétri. Un frisson glacial remontera le long de l'échine de quiconque s'en approchera. Toute tentative d'extraire la hache du mur est vouée à l'échec.

Il s'agit d'une *hache du berserker* avec un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts (au lieu de +1). Il est impossible de la prendre tant que son propriétaire actuel (Tloques) n'est pas détruit. Sous la peau de serpent qui entoure le manche se cache un parchemin contenant les sorts *passe-muraille*, *mains brûlantes* et *bourrasque*. Un porteur harmonisé avec l'arme peut, au prix d'une action, prononcer la bonne formule (inscrite en olman sur la lame de la hache) pour lancer n'importe lequel de ces sorts.

La hache dispose de 12 charges et en récupère 1d6 + 4 tous les jours, à l'aube. Lancer un sort par son intermédiaire dépense un nombre de charges égal au niveau auquel le sort est lancé (5e pour *passe-muraille*, 2e pour *bourrasque* et 1er ou plus pour *mains brûlantes* ; DD de sauvegarde 15). Si le parchemin est retiré de la hache, l'arme perd à tout jamais la capacité de lancer ces sorts.

Trésor. La valeur du masque est de 200 po, celle du pendentif de 50 po. Vous pouvez détailler le contenu du sarcophage si les personnages examinent la dépouille de plus près :

- Des esquilles se trouvent sous le masque, comme si on avait broyé le crâne. Parmi les fragments de mâchoire apparaît un onyx blanc sphérique (15 po).
- Il reste des mèches de cheveux sur le crâne, passées dans des tubes d'obsidienne et de catlinite rouge (l'ensemble vaut 50 po).
- Sur le front, au-dessus du masque, repose un diadème d'opales noires et de disques de jade (200 po).
- De chaque côté du masque, des boucles d'oreille en jade pendent, ciselées à l'image de bourgeons de fleur (la paire vaut 30 po).
- Un plastron en tubes de jade articulés par des agrafes en os recouvre la cage thoracique (protection d'une armure de cuir clouté, valeur de 200 po).
- Disséminées autour du cou et sur les côtes, on compte 156 perles de jade (1 po chacune), en forme de sphères, de cylindres, de billes trilobées, de bourgeons, de fleurs écloses, de citrouilles ou de melons ; une seule représente une tête de serpent.
- De larges bracelets de perles de jade ornent les poignets (*bracelets de défense*).
- Le majeur de chaque main porte une bague en jade sculpté ; le premier à l'image d'un homme saisissant la lune (*anneau de résistance* [feu]), le second représentant une panthère prête à bondir (*anneau d'influence animale*).
- Les doigts de chaque main serrent un objet imposant : un cube de jade (150 po) dans la droite et une agate ronde (50 po) dans la gauche.
- Deux petits réceptacles en argile émaillée sont posés aux pieds du squelette. Le premier présente un bouchon en forme de fleur à chaque extrémité (il renferme un résidu de poudre de *potion d'invisibilité*), le deuxième contient une perle de nacre de 2,5 cm de diamètre (5 po).
- Parmi les os des hanches se cache une statuette de 15 cm de long, représentant un homme sans visage aux grandes oreilles pointues. Une fiole contenant un *élixir de santé* est accrochée à l'arrière de l'objet.



8. Assises des dieux

Les murs de cette pièce humide sont recouverts d'un dépôt blanc et visqueux. Un mélange d'eau et de boue de 3 ou 4 cm d'épaisseur tapisse le sol. De nombreux piédestaux et des fragments de statues baignent dans cette fange. Une autre porte se dresse de l'autre côté de la salle.

Un seul piédestal est resté en place, dans le coin nord-ouest, sur lequel repose une petite pyramide métallique à trois faces. Une mosaïque colorée représentant un ciel étoilé orne le plafond ; à l'aplomb des piédestaux, les motifs paraissent très singuliers.

Une masse humide et très sombre adhère au plafond au-dessus de la porte ouest. À y regarder de plus près, on s'aperçoit qu'elle est plutôt verte. Il s'agit d'une colonie d'algues aux allures de limon vert ; il faut réussir un test d'Intelligence (Nature) DD 15 pour faire la différence. Les flammes ne l'affecteront guère, en raison de l'humidité qui suinte des algues et de la vigueur atténuée du feu dans tout le niveau (cf. vapeurs toxiques). Si les personnages tentent de déloger l'amas végétal, ils ne feront que provoquer la chute de matière visqueuse sur leur propre personne.

Limon. Un limon caustique enduit les murs de la pièce. Au contact de cette substance, la chair subit 1 dégât d'acide par round. Tant que le limon reste au contact de la peau, les dégâts s'appliquent : il faut essuyer la zone touchée ou la laver.

Trésor. La petite pyramide en argent vaut bien 5 po. Elle représente Apocatequil (A-po-ka-TÉ-kil), dieu de la lune et de la foudre. Les statues de stuc représentaient d'autres dieux olmans, notamment une sorte de coyote, une silhouette à tête de crabe, une autre à tête d'alligator, un guerrier à plumes et un jaguar.



9. Statue de pierre

Les murs et le plafond de ce corridor sont recouverts d'une substance visqueuse et le sol baigne dans la boue. Un filet d'eau coule dru dans cette fange, en direction du nord. Le stuc des parois se désagrège et l'on note des traces argentées qui luisent parmi le limon des parois.

Une statue de pierre de plus de trois mètres cinquante se dresse contre le mur est. Elle représente un homme élégamment vêtu qui tend un plateau de pierre devant lui. Ses yeux semblent faits de gemmes noires ; le droit est sorti de son orbite et pend mollement contre la joue. On distingue la garde d'une arme, probablement une épée, qui dépasse de son épaule gauche. Le plateau paraît ébréché et égratigné, de même que le front et le nez de la statue.

La méthode la plus simple pour atteindre l'épée ou de la gemme consiste à grimper sur la statue pour se poster sur le plateau. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 remarque que l'essentiel du poids de la statue se situe vers le haut (la maîtrise des outils de maçon et le trait Connaissance de la pierre des nains s'appliquent à ce test). Il suffit qu'un poids d'au moins 50 kg soit appliqué sur le plateau pour que la statue bascule en avant vers l'ouest. Même chose si quelqu'un pousse sur la sculpture au-dessus du niveau du plateau en réussissant un test de Force DD 10. Quiconque se trouve alors sur la statue ou en dessous doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts contondants pour n'avoir pu l'esquiver dans sa chute. Une fois la statue renversée, un étroit passage se dégage dans son dos, 1,20 m au-dessus du sol (cf. zone 10).

Trésor. Les yeux de la statue, en obsidienne polie, valent chacun 10 po. L'arme est une *épée longue +1* en bon état, faite de bois laminé serti de dents d'obsidienne tranchantes. Elle inflige 2d6 dégâts supplémentaires contre toute créature de type plante. On peut facilement l'extraire de son logement et l'y remettre.

10. Passage secret

De l'eau perle sur les parois de ce passage étroit au sol froid et moite. Le plafond bas, un mètre cinquante tout au plus, n'améliore pas le sentiment d'exiguïté.

L'entrée nord du passage consiste en un bloc de pierre monté sur un pivot central, bloqué en position entrouverte par l'accumulation de débris.

Vue depuis l'intérieur du passage, l'entrée sud paraît être une impasse, mais on peut l'ouvrir en libérant un gond dissimulé à l'intersection entre le mur et le plafond (test de Sagesse [Perception] DD 15 pour le trouver).

11. Cour de Cemanahuac

(Sé-mane-AH-ouak, « lieu entouré d'eau »)

Décrivez le contenu de cette salle au fur et à mesure que les personnages le découvrent et l'examinent. Le texte suivant considère que les aventuriers arrivent par le sud.

Les portes en bronze de cette salle présentent des traces bleues d'oxydation. L'entrée donne sur deux renfoncements latéraux contenant chacun une vieille fontaine lézardée et croûtée de limon. Un tas de détritus s'étale au pied de la fontaine est, tandis que celle de la niche ouest contient de l'eau verdâtre écumeuse dans laquelle quelque chose s'agite.

Quelques marches descendent ensuite vers une salle entièrement inondée d'une eau sombre et nauséabonde. On y distingue malgré tout une partie centrale bordée d'allées délimitées par deux rangées de colonnes de section carrée. Les parois sont recouvertes d'une substance visqueuse sur laquelle on distingue des traces argentées et luisantes. D'après ce que vous en voyez, les murs sont en pierre grossièrement taillée.

Deux braseros en bronze oxydé se dressent au milieu de cette mare. Vers le centre de la salle émergent deux vases brisés qui devaient jadis atteindre un mètre vingt de haut. Dans les ténèbres du mur est de la chambre, on croit distinguer une énorme masse verdâtre, qui luit du même éclat que les marques argentées des parois.

L'eau de la partie centrale est profonde de 60 cm ; le sol y est très glissant. L'endroit constitue un terrain difficile dans lequel toute distance de déplacement coûte en réalité le triple. Tout mouvement vif, comme les combats en engendrent, expose à une chute. Un personnage qui entreprend l'action Se précipiter ou qui tente de combattre à l'intérieur de la pièce doit d'abord réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de se retrouver à terre.

Douve. La section de 3 m de large qui longe les murs est, ouest et nord de la salle se situe 3 m plus bas que le reste de la zone, créant un fossé de 3,60 m de profondeur. Un personnage qui ne prend pas le soin de sonder ne détectera pas la fosse avant d'y tomber.

Limon. Les murs sont enduits d'une substance visqueuse qui pollue également l'eau. Un personnage qui patauge dans cette vase pendant plus de 30 minutes verra ses vêtements imbibés se désagréger.

Créature. La phosphorescence émanant du mur est n'est autre qu'une limace géante appelée **Tecuziztecatl** (cf. annexe B), le Seigneur des Escargots. Tecuziztecatl (Té-KOU-ziz-té-KAT-el) est aussi intelligent que vantard. Les légendes antiques le considéraient comme cousin de la lune, ce dont il tire une grande fierté. Durant le combat, la limace ne manquera pas de relater en olman tous les supplices implacables qu'elle réserve aux personnages.

Si l'affrontement commence à tourner en sa défaveur, elle se « rendra » et acceptera d'aider le groupe après quelques pourparlers, à moins qu'elle décide simplement d'aller se cacher au fond de la douve. Si les aventuriers acceptent son aide, la limace les guidera vers la partie nord du fossé en prenant la tête, prenant soin de s'étendre pour combler le trou et donner l'illusion de continuité du sol. Quiconque marche alors sur la limace sans autre précaution finit dans la fosse.

Tecuziztecatl mènera le groupe jusqu'au tombeau de Hurakan (zone 12) en assurant qu'il convient d'ouvrir la porte. Si les aventuriers s'exécutent, la limace en profitera pour fuir et se terrer dans le fossé.

Niche est. Cette fontaine présente un résidu de limon concentré en son fond (dégâts infligés équivalents à ceux du limon de la zone 5). L'eau paraît simplement trouble et cache une petite amulette sous la croûte de limon. L'objet d'une valeur de 65 po, fait de laiton et de chrysoprase, est gravé des mots « Seigneur des Escargots ». Ce médaillon peut servir lors des négociations avec la limace géante, qui laissera passer le groupe vers le tombeau de Hurakan en échange de l'objet.

Dans le coin sud-est de cette niche, une **nuée de rats** (composée de rats géants malades) a fait son nid dans les ordures.

Niche ouest. Cette fontaine remplie d'algues accueille des grenouilles-taureaux et leurs têtards.

12. Tombeau de Hurakan

(Ou-RA-kane, dieu des inondations)

Si les personnages arrivent par le nord (par le couloir noté 12a), lisez ce qui suit :

Le sol de ce passage recouvert de limon est parcouru par un filet d'eau qui coule depuis la porte. La condensation s'accumule sur les murs, le battant et le plafond, gouttant parfois sur vous. Un clapotis paisible résonne dans le couloir. La porte hermétique semble gauchie vers l'extérieur ou coincée par une cale. Ses gonds sont visibles de ce côté.

Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 en tirant sur la porte pour parvenir à l'ouvrir. La difficulté se justifie par le fait que la pièce qui suit est entièrement immergée, ce qui a déformé la porte au point de rupture. Quiconque applique son oreille contre le battant entendra un imperceptible gazouillement aqueux.

L'ouverture de la porte libère une véritable déferlante. Les personnes exposées subissent 2 (1d4) dégâts contondants et doivent réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de se retrouver à terre et emportées par la vague le long du passage, dans un premier temps vers le nord, puis vers l'ouest. Une créature qui réussit un test de Force (Athlétisme) DD 15 au passage d'un angle peut s'accrocher à la maçonnerie pour éviter d'être emportée plus loin. Quand la vague atteint la zone 11, l'eau fait céder les battants (s'ils ne sont pas déjà ouverts) et toute personne immergée finit dans la douve.

Tout personnage emporté par la vague doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour ne pas lâcher ce qu'il tient. Les objets lourds coulent jusqu'au sol du couloir, les autres terminent dans la douve.

12b. Tombeau, entrée sud

Si les personnages traversent le couloir coupant d'est en ouest, décrivez la zone au fil de leur progression.

Des débris boueux flottent au milieu de ce couloir, emportés par l'eau qui s'accumule en son centre et coule vers l'ouest. Le ruisselet vire au nord à l'endroit où un pan du mur sud s'est désolidarisé de la paroi. L'eau coule ici sous une porte en bois renforcé de bronze, munie d'une serrure et d'une poignée.

L'ouverture de la porte révèle quelques marches qui descendent dans une petite salle entièrement inondée. Une autre porte est visible en face, mais n'émerge que sur ses 7 ou 8 cm supérieurs.

13. Fille de Zotzilaha

> Une mélodie imperceptible s'égrène un peu plus loin. Difficile de savoir si quelqu'un chante ou s'il s'agit de l'écho de gouttes dans une grande caverne.

Si les personnages déboulent dans la salle, ils entendront aussitôt un cri de surprise suivi d'un bruit d'éclaboussement.

> Une douce lueur baigne la pièce, révélant une plage rocheuse et un étang dont l'eau lumineuse remplit la moitié de cette caverne cristalline. On distingue une végétation verte sous la surface. La lumière semble venir de partout, comme un clair de lune qui émanerait des parois et du bassin. Deux portes gravées d'un symbole solaire se dressent de l'autre côté du plan d'eau.

Si les personnages ont pris soin de s'avancer discrètement, ils pourront apercevoir la chanteuse.

> Une jeune femme mince et très pâle à la longue chevelure dorée est assise sur la plage, face à l'eau cristalline. Elle irradie une douce lueur argentée qui transperce même son voile diaphane et blanc comme l'écume des vagues. Elle fredonne une étrange mélodie dans une langue inconnue. La naïade termine sa chanson, puis plonge dans l'onde en décrivant un arc somptueux.

L'eau occupe plus de la moitié de la grotte. Le sol plonge abruptement, créant un bassin de 3,60 m de profondeur. Un rebord longe le mur sud jusqu'à une porte double menant vers l'est. Sur cette corniche, la profondeur d'eau n'est que de 60 cm, mais il s'agit d'un terrain difficile.

Les battants menant vers l'est sont dotés d'une serrure, mais ne sont pas verrouillés.

Créatures. La jeune femme, en réalité une **néréide** (cf. annexe B), se nomme Dasa Zotz. Qu'elle ait été surprise ou non, elle finit par remonter à la surface en faisant entendre son rire argentin. Elle œuvre pour le compte de Zotzilaha ; contrairement à la plupart des néréides, elle est d'alignement chaotique mauvais. Dasa parle l'olman au lieu du commun, et sa beauté surnaturelle et ingénue cache un esprit acéré et sournois. Elle évite le combat rapproché, préférant se dissimuler dans l'eau.

Son animal de compagnie, une **anguille foudroyante géante** (cf. annexe B) appelée Chac, interviendra quand Dasa l'appellera à son tour de jeu, au moment d'utiliser Onde cinglante. Les flots se mettent alors à bouillonner, laissant émerger la forme aqueuse d'un humain armé d'un trident et doté d'une tête d'éléphant portant une étrange coiffe. L'anguille s'approche de la surface et frappe lorsque le « dieu » aquatique pointe son trident vers un personnage.

Trésor. Si elle se retrouve aux abois, la néréide pourra révéler l'emplacement de son trésor, qui se cache au plus profond du bassin, dans une petite grotte recouverte d'algues. La cache renferme six statuettes en or d'une valeur de 50 po chacune et un masque doré (250 po), ainsi que deux étuis à parchemin en cristal (25 po chacun, l'eau ayant détruit ce qu'ils contenaient), une idole en argent (15 po) qui contient en réalité l'équivalent d'une *potion de clairvoyance* et une paire de *gants piégeurs de projectiles*.

14. Couloir inondé

La moitié de ce couloir en « L » est inondée d'eau très froide sur une profondeur de 90 cm. Le sol est donc très glissant : toute distance parcourue sur ce terrain difficile coûte en réalité le triple. Tout mouvement vif, comme les combats en engendrent, expose à une chute. Un personnage qui entreprend l'action Se précipiter ou qui tente de combattre à l'intérieur de ce passage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de se retrouver à terre, le jet de sauvegarde intervenant avant l'attaque.

L'eau est moins profonde vers l'est. Une fois le coude vers le nord passé, une volée de marches émerge de la nappe, puis le corridor termine devant deux battants de bronze. Deux serrures sont visibles, mais la porte n'est pas verrouillée.

15. Grand hall

> Ce couloir de six mètres de large est jonché de débris et de tas de gravats sur toute sa longueur. Des fresques recouvrent les murs. Au sud, on peut voir des scènes de bataille entre autochtones et envahisseurs.
>
> Le mur nord illustre une peuplade en quête de nouvelles terres ; parmi les aléas de son périple, on compte des montagnes périlleuses et des mers démontées par la tempête, mais ces gens bénéficient aussi de l'assistance et des conseils des dieux lorsqu'il faut contrer des invasions. En plein milieu de cette fresque, est peinte une pyramide surmontée d'un temple et d'un soleil radieux.
>
> Deux battants de bronze se dressent à l'extrémité est du mur sud. À l'ouest, au fond du couloir, une arche est sculptée à l'image de serpents enroulés. Le corridor se prolonge au-delà et disparaît dans les ténèbres.

En réalité, le couloir ne continue que sur 1,50 m au-delà de l'arche. Le mur ouest, astucieusement conçu et décoré, produit l'illusion de profondeur, renforcée par l'occultation des vapeurs toxiques. Si des personnages tentent d'aller dans cette direction, ils heurteront le mur de plein fouet, sauf si quelqu'un réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15. C'est dans l'espace entre l'arche et cette peinture murale qu'arrivent les créatures téléportées depuis l'extrémité sud de la zone 32.

De part et d'autre de l'arche apparaît une niche de 1,50 m de profondeur. Tout personnage qui s'engage dans l'un de ces renfoncements active une dalle de pression (cf. « Les ruines : configuration », au début du chapitre). Des barres horizontales se déploient pour bloquer l'accès à l'arche et enfermer l'intrus.

Pour se libérer, le captif peut alors consacrer 10 minutes à retirer la dalle, ce qui demande de réussir le même genre de test que s'il souhaitait la bloquer. En cas d'échec,

il pourra retenter le test, à condition de consacrer dix nouvelles minutes à essayer de déloger la plaque.

Soleil. La représentation de la pyramide et du soleil dissimule une porte secrète. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 notera une discontinuité entre le soleil et le reste de la fresque, et comprendra qu'il peut pousser sur le cercle, ce qui active l'ouverture d'un passage secret, dont la base se situe 2,40 m au-dessus du sol du grand hall. L'activation de cette issue cachée escamote aussitôt les barres bloquant éventuellement l'arche et réarme les dalles de pression.

16. Porte secrète

Cette description part du principe que le groupe arrive par le nord. Le côté sud de la porte cachée est décrit en zone 15.

> Sur le mur qui termine ce couloir, un bas-relief représente un guerrier armé d'une lance et d'un bouclier. Le bouclier repose au sol et ressemble à un cadran solaire dont le gnomon émerge du mur. Des glyphes olmans sont ciselés sur la surface de la rondache.

Le message est le suivant : « Repartez ! »

Le bouclier n'est pas gravé dans la pierre, comme le montre un sillon que l'on peut détecter en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. De petits éclats périphériques laissent penser que l'on peut faire pivoter la rondache. D'autres manipulations permettront de noter que le gnomon aussi est articulé. Dans sa position actuelle (vers la droite), il ferme la porte. Si on le penche vers la gauche, le bouclier pivote et la porte s'ouvre.

Le sol de cette zone surmonte de 2,40 m celui du grand hall qui se cache derrière la porte.

17. Corridor des grands esprits

> Les murs de ce couloir au haut plafond sont ornés de têtes d'animaux sculptées. Deux autres passages partent de l'axe principal, l'un plutôt étroit vers l'est, l'autre vers l'ouest. Les quatre têtes dominent le sol de près de deux mètres et leur diamètre est compris entre soixante et quatre-vingt-dix centimètres. Face au passage menant à l'est, c'est un coyote stylisé qui guette, tandis qu'un ours montrant les dents veille sur le couloir ouest. Près de l'extrémité sud du hall principal, une tête de bison orne le mur est.
>
> Tout au nord de la zone, sur le mur ouest, on distingue ce qui ressemble à une tête d'aigle au bec béant, dans lequel quelque chose brille.

Un bracelet en or finement ouvragé est coincé dans la gorge de l'aigle. Pour l'en extraire, il faut mettre sa main dans la gueule de l'animal ou tenter de l'en déloger avec un autre objet.

Mâchoire piégée. Dès qu'on tente de manipuler le bracelet, le bec se referme violemment. Ce qui est alors dans sa gueule se retrouve coincé et le mécanisme s'enraye.

On peut huiler l'articulation du bec pour pouvoir le rouvrir facilement. Sans cela, la mâchoire (CA 16, 25 points de vie) se brise si on lui applique des dégâts contondants



jusqu'à la réduire à 0 point de vie. Un personnage dont le bras est coincé dans le bec subit un quart des dégâts ainsi infligés au piège, le reste allant au bec.

Trésor. Le cerceau doré est un *bracelet de Magie de la pierre* (cf. annexe A) : il s'agissait à l'origine d'un anneau, d'une boucle d'oreille ou autre bijou appartenant à un géant des pierres.

18. Couloir des ancêtres

> Des silhouettes humaines semblent flotter au-dessus du sol, de chaque côté de ce corridor enténébré. À votre approche, les formes en suspension se révèlent être des cadavres desséchés qui se tiennent sur une corniche dominant le sol d'une soixantaine de centimètres.

Créatures. Une fois que le personnage de tête du groupe atteint le milieu du passage est-ouest, quinze **zombis** s'animent pour attaquer. Tant qu'ils ne sont pas animés, ces cadavres ne comptent pas comme morts-vivants au regard du sort *détection du mal et du bien*.

Maladie. Une fois le combat terminé, tout personnage ayant subi des dégâts par les zombis doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de contracter la peste des égouts (cf. « Exemples de maladies », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Contrairement à la forme ordinaire de la maladie, les symptômes se manifestent ici au bout d'une heure (au lieu de 1d4 jours).

19. Coffre en argent

Au bout du couloir, un petit renfoncement abrite un piédestal en pierre d'un petit mètre de haut, sur lequel repose un coffret en argent. Un peu plus de quatre mètres devant cette niche, une seule marche accède au sol de pierre, au-dessus duquel le renfoncement s'élève d'une soixantaine de centimètres de plus.

Sol articulé. Un personnage qui examine la base de la marche de 60 cm donnant sur le sol surélevé et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque l'éclat métallique de la charnière sur toute la largeur. Une personne équipée d'outils de voleur peut la démonter, ce qui lui demande 5 minutes de travail et un test de Dextérité DD 15. En cas de réussite, le piège (voir ci-après) est désarmé. En cas d'échec, le personnage peut toujours retenter de démonter la charnière.

Piège à bascule. Si personne ne démonte la charnière, un piège s'active dès que le sol du renfoncement supporte plus de poids que le seuil de la marche. Le sol du renfoncement sombre aussitôt de 3 m, tandis que la section de pierre de 4,50 m au nord de cette niche (voir carte) se redresse en pivotant sur un axe. La dalle bloque désormais le passage : elle descend abruptement vers le sud et son extrémité nord touche le plafond. Toute personne se trouvant sur cette section au moment où elle pivote est jetée à terre et roule sur le sol du renfoncement, 3,90 m en contrebas du coffre sur son piédestal. Toute créature qui chute ainsi subit 3 (1d6) dégâts contondants.

La dalle termine son pivot en se bloquant, si bien que le sol reste en pente raide et condamne le passage. Le mécanisme qui l'immobilise ainsi est caché sous le rebord nord de la section (partie surélevée), dans un espace très étroit. On peut ébrécher la pierre permettant d'y accéder et décoincer le bloc, en y consacrant des heures de labeur. En outre, le mécanisme ne résistera pas au sort *déblocage*.

Trésor. Le coffret en argent n'est pas verrouillé, mais un loquet en ferme le couvercle, si bien qu'il faudra le toucher pour pouvoir l'ouvrir.

Le coffre renferme une étrange figurine en cuivre : fine, dotée de nageoires, elle présente des runes sur le flanc. Son extrémité la plus étroite porte un petit panneau carré et cintré.

Les runes correspondent à une langue proche de l'elfique. On lit *Ilnedraw*. Des doigts habiles pourront ouvrir le panneau pour révéler un compartiment aux parois tapissées de perles colorées et lumineuses.

Tout contact avec ces perles provoque la fermeture du clapet. Quelques secondes plus tard, la statuette s'élève dans les airs et volète dans la niche, parfois sur place, en évitant les personnages et les attaques. Dès qu'une issue apparaît, l'objet file parcourir les ruines de manière arbitraire. Elle prend de courtes pauses devant certaines portes, mais n'a pas de fonction particulière si ce n'est celle de fausse piste.

Le coffre en argent pèse 7,5 kg et vaut à lui seul 150 po en raison de sa facture. La figurine de cuivre vaut 50 po et pèse 2,5 kg.

20. Garde spirituelle de Ayocuan
(A-YO-kouane)

La gigantesque porte en bronze s'ouvre sur cette vaste salle remplie de gravats et de statues grandeur nature, la plupart mutilées. Une véritable armée de sculptures d'argile se dresse ici et l'on imagine qu'elle eut jadis fière allure. La moitié d'entre elles sont désormais renversées ou brisées. Une vingtaine de lanciers de pierre se tiennent près de la porte, mais il ne reste que des lambeaux de leurs habits de cuir. Des têtes de lance d'obsidienne et des manches vermoulus jonchent le sol à leurs pieds. Derrière eux, des archers sont répartis çà et là. Rares sont ceux qui tiennent encore debout et leurs flèches ont disparu, mais ils sont armés d'arcs en bois lamellé que les vers n'ont pas épargnés.

Plus loin dans la salle, des silhouettes de guerriers équipés de massues et de hachettes portent des sandales, des coiffes et des vestiges de cuir laqué. Plus loin au nord se dresse un groupe de statues qui devaient représenter une sorte de garde d'honneur. Vêtus de toges et de coiffes à plumes, ces soldats tiennent des lances en bronze piqué et portent chacun un plastron en coquillages. Ils jouxtent un dôme en stuc sans ouverture apparente.

Sur le mur est de la salle, deux colonnes en pierre sculptée flanquent les restes d'une litière ou d'une chaise à porteurs abritée, à côté de laquelle se tiennent deux statues de serviteur.

Trésor. Le dôme en stuc est une chambre funéraire. On peut créer une brèche en frappant la paroi pendant 1 minute avec un objet contondant. Si les personnages coopèrent, ils peuvent diviser d'autant le temps de travail. À l'intérieur, on trouve six tas d'os et six pectoraux de jade d'une valeur de 50 po chacun. Dans un coin poussiéreux se cache un pendentif d'argent et de turquoise, en réalité une *amulette de protection contre le renvoi* (cf. annexe A). En plein milieu de la tombe, une lampe de bronze et de chrysoprase (15 po) est encastrée dans le sol de stuc.

Créature. Si l'on extrait la lampe, une porte secrète s'ouvre pour libérer un **nécrophage** du nom d'Ayocuan, jusque-là enfermé dans un compartiment. Ayocuan porte une autre *amulette de protection contre le renvoi*.

Litière abritée. Les restes squelettiques d'un humain se cachent derrière les rideaux de cette litière. Ses bras sont liés au brancard et l'on distingue trois pointes de flèche dans sa cage thoracique. Parmi les fragments d'argile qui s'étendent au pied de la litière, on peut ramasser près de cinq mille morceaux de corail et de coquillage d'une valeur de 1 pc chacun.

20a. Derrière les colonnes du mur est se dresse une porte de bronze fermée par une barre en cuivre piqué. Il suffit de soulever la barre depuis l'intérieur de la salle pour ouvrir le battant, opération impossible depuis l'extérieur.

21. Bloc de pierre

Un large bloc de pierre obstrue le passage. Tout laisse penser qu'il ne faisait pas partie de l'architecture de départ, car sa texture est plus sableuse que la pierre des murs du complexe. De plus, on distingue un interstice de plusieurs centimètres entre les bords du bloc et les parois.

Cet obstacle fut placé jadis par des architectes pour bloquer l'accès aux niveaux inférieurs et dissuader les pilleurs de tombes.

Il a fallu faire glisser la pierre le long du passage nord-sud légèrement incliné pour la positionner ici. Le couloir est doté de plusieurs cylindres enchâssés dans le sol pour faciliter le déplacement du bloc. On peut faire remonter celui-ci vers le nord, à condition de cumuler une Force totale d'au moins 45 (un maximum de quatre personnes peuvent coopérer). Faire riper le bloc sur la pierre brute est aussi possible, quoique plus éprouvant (Force cumulée de 50 ou plus). Dans un cas comme dans l'autre, les pousseurs ne pourront déplacer la pierre que d'un nombre de mètres par round égal à la moitié de la vitesse de déplacement du plus lent d'entre eux.

Si l'on pousse le bloc vers le haut (sur les rouleaux), il redescendra automatiquement au round suivant, bloquant de nouveau le couloir, sauf si on le cale avec un objet volumineux.

22. Chambre des Nacehual

(Na-ÇÉ-oual, les accomplis)

Toutes les portes qui bordent cette salle en losange sont en bronze massif. Des glyphes colorés sont visibles sur le mur ouest, tandis que deux buffets meublent les murs est.

Au centre de la salle, deux divans de pierre sont occupés chacun par une silhouette humaine, étendue. Entre ces couches, une carafe et deux verres en cristal sont posés sur une table basse. Une sorte de poudre argentée repose au fond du flacon de cristal.

Les humains, un homme et une femme tous deux d'âge mûr, sont immobiles, recouverts de poussière et apparemment morts quoique parfaitement conservés. Une sorte de peau de serpent recouvre également leur corps. La femme porte un bracelet en argent et tient ce qui ressemble à une baguette en ivoire. Sur le poitrail de l'homme repose une amulette en électrum, sertie d'une pierre rouge très volumineuse.

En olman, il est inscrit sur le mur : « Gare... par le dieu aux mille yeux surgira la mort ardente. »

Poussière empoisonnée. Mélanger la poudre argentée du flacon à un liquide, quel qu'il soit, produira une potion spéciale. Une créature qui la boit doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, sous peine de se retrouver empoisonnée pendant 5000 ans. Ainsi empoisonnée, la créature est aussi inconsciente, mais ni le passage du temps ni les autres poisons ne l'affectent. Si on recourt à la magie pour traiter cet état empoisonné, le bénéficiaire est immunisé contre ce poison pendant 1 heure. Le sort *dissipation de la magie* lancé avec un emplacement du 7e niveau ou supérieur peut mettre un terme à l'effet.



Créatures. Les corps sont ceux **d'experts en arts martiaux** (cf. annexe B) en animation suspendue. L'homme se nomme Cipactonal (Si-PAK-to-nal), la femme Oxomoco (Oks-OH-mo-ko). Ils ont ingéré la potion du flacon pour feindre leur propre mort. Si l'un des deux est dérangé, les deux se réveillent aussitôt en même temps et se redressent. Oxomoco prend la parole, d'abord en olman puis dans un dialecte archaïque de commun. Elle dit : « Vous avez troublé notre sommeil radieux ; vous devez expier votre crime. »

Tous deux adoptent alors une posture de combat ; si jamais on les menace ou si l'on en blesse un, ils passent à l'attaque. Si le groupe négocie, le duo exigera 500 po ou un objet magique rare ou peu courant. À défaut de ce dédommagement, les moines attaquent.

Si on les interroge sur les ruines, ils n'auront rien à raconter si ce n'est qu'ils peuvent traduire le message du mur ouest. Ils ne quitteront leur chambre sous aucun prétexte.

Trésor. La « baguette » d'ivoire que tient Oxomoco est en fait un éventail replié (50 po), tandis que son bracelet de platine vaut 250 po. L'amulette de Cipactonal, en électrum et grenat, vaut 100 po.

23. Lueur au loin

Dans ce couloir, une imperceptible lueur vacillante attire votre regard. La lumière commence à remonter le corridor en s'éloignant de vous, de plus en plus faible et intermittente.

La lueur vacillante est un **feu follet**, qui tente d'attirer le groupe dans un piège avant d'employer Dévorer la vie sur une victime. La créature aiguillera des aventuriers arrivant par l'ouest vers le couloir orienté nord-sud. Si les personnages arrivent du nord (et ont peut-être déjà croisé le feu follet, cf. zone 24), la lueur les guidera au gré des zigzags menant en zone 19.

23A. Pierre triangulaire

Si les personnages arrivent par le sud, lisez ceci :

> Votre progression est arrêtée par une fosse prenant toute la largeur du couloir. Au-delà, un bloc ou pilier de pierre à l'angle saillant obstrue le passage. La lueur que vous suiviez a disparu, comme si elle avait traversé l'obstacle.

La fosse, profonde de 3 m, contient plusieurs squelettes humanoïdes.

La pointe du bloc triangulaire est orientée vers la fosse. On distingue aisément des égratignures au sol et au plafond qui décrivent de petits arcs de chaque côté du bloc. L'examen du bloc permet de comprendre qu'on peut le faire pivoter à droite ou à gauche, de manière à ouvrir un passage vers le nord de 60 cm de large. Si les aventuriers s'engagent dans cette voie, ils distingueront à nouveau la lueur du feu follet, plus loin dans le couloir.

Si les personnages arrivent par le nord, lisez ceci :

> Le couloir se termine brusquement en cul-de-sac.

La paroi ne sonne pas creux si on la martèle. L'examen du sol ou du plafond révèle des égratignures décrivant un arc d'un coin à l'autre. En poussant sur un côté du fond de cette impasse, on fait pivoter le bloc triangulaire comme décrit plus haut. Si les personnages s'engagent dans l'ouverture, ils trouveront la fosse. Passez en zone 23 s'ils continuent vers le sud.

24. Bac à sable

Les deux lignes épaisses figurant sur la carte représentent les limites d'un piège. Un personnage qui examine la section de plafond (6 m de hauteur) correspondante lorsque le groupe passe dessous et qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 détectera une fine bande de cuivre rejoignant les deux murs. L'interstice qui sépare le cuivre de la pierre laisse penser que le métal fait partie d'une porte ou d'une herse. On peut empêcher celle-ci de s'abattre en la bloquant (comme pour une dalle de pression).

Dalle de pression. La section carrée de 3 m de côté indiquée sur la carte correspond à une dalle de pression posée au sol (cf. « Les ruines : configuration », au début du chapitre). Dès qu'un poids équivalent à trois ou quatre humanoïdes repose dessus, le piège suivant s'active.

Piège de la herse. Si les personnages déclenchent le piège par l'intermédiaire de la plaque de pression, ils entendent un cliquetis, suivi du fracas des deux herses de rondins renforcés de cuivre qui s'abattent pour condamner la zone indiquée. Elles constituent des barrières de 30 cm d'épaisseur (CA 15 et 100 points de vie chacune). Pour soulever ces herses, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25, sachant que le test s'effectue avec désavantage en raison du manque de prise. On peut dans un premier temps soulever légèrement le lourd panneau avec un pied-de-biche ou autre levier, à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 ; une autre personne peut alors saisir la herse par en dessous, ce qui annule le désavantage.

Au bout de 5 rounds, les personnages enfermés par le piège entendent le grondement profond de la pierre contre la pierre. De petites cloisons s'ouvrent alors près du plafond pour dévoiler sur chaque mur quatre trous de la taille du poing. Une sorte de poudre commence à s'en écouler lentement, mais au bout de 5 rounds supplémentaires, un sable doré se déverse à gros débit pour s'accumuler au sol, au rythme de 60 cm par minute. Ainsi, en 10 minutes, le couloir sera saturé de sable jusqu'au plafond.

La zone constitue un terrain difficile au bout de 1 minute. Après 3 minutes de sable déversé, toute créature qui se déplace dans le sable doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 10 sous peine de se retrouver entravée. Un personnage qui rampe n'est pas soumis au jet de sauvegarde, et les créatures dotées de plus de deux jambes ou pattes sont avantagées à ce jet de sauvegarde.

Une créature peut mettre un terme à l'état entravé sur elle-même au prix d'une action en réussissant un test de Force ou Dextérité DD 10. Une créature peut consacrer son action et tenter le même test pour en libérer une autre. Au bout de 5 minutes d'accumulation du sable, le DD du jet de sauvegarde passe à 15. Dès que le sable commence à s'amasser, il faut l'écoper au niveau des portes pour pouvoir tenter de les soulever, sachant que le sable s'écoule ensuite par l'ouverture.

Le déversement du sable crée en outre un nuage étouffant de poussière dans toute la zone. Toutes les créatures qui ne peuvent se passer de respirer doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 au début de leur tour de jeu. En cas d'échec, la victime est prise de toux pour son tour, qu'elle ne peut consacrer qu'à se déplacer à la moitié de sa vitesse ou à tenter un test pour se libérer de l'état entravé (avec désavantage).

Créature. Dès que le sable commence à se déverser, le **feu follet** de cette section des ruines (cf. zone 23) pénètre dans la zone close en traversant l'une des herses et harcèle les personnages les moins gênés par le piège.

25. Nid des guerriers

> Une odeur infecte assaille vos narines dès que votre regard se pose sur cette salle. Des lueurs spectrales se déplacent à l'intérieur, parmi un tas d'ordures, d'abats et de fougères.
>
> À y regarder de plus près, vous notez que les lumières sont émises par des insectes géants, une douzaine apparemment. D'une longueur de près d'un mètre, ils ne semblent pas avoir remarqué votre présence. Au beau milieu du tas de déchets, à l'endroit où ces scarabées semblent converger, un reflet attire votre attention.

Créatures. Cette salle bourrée d'ordures est la résidence de treize **punaises de feu géantes**. Elles ne sont pas dotées des deux glandes lumineuses que ces créatures présentent normalement derrière les yeux, mais leur abdomen émet une vague lueur (insuffisante pour éclairer l'environnement). Tant qu'on ne menace pas leur nid, les punaises ne réagissent pas, mais tout bruit inquiétant en intriguera une ou deux. Elles examinent tout objet suspect avec leurs antennes et tentent de le mastiquer s'il paraît comestible. D'autres punaises viendront en renfort si elles entendent leurs congénères se battre.

Trésor. Les objets qui brillent dans le nid des insectes ne sont que divers morceaux de métal, pierres polies et fragments de cristal, mais comprennent aussi trois grosses turquoises (20 po chacune) et une *dague +1* qui ne paie pas de mine. Le manche de l'arme se désagrège, sa lame est ébréchée et rouillée. Dès qu'un personnage obtient un 1 naturel sur un jet d'attaque en l'utilisant, la dague se brise et perd toute propriété magique.

Zones du premier niveau

Les deux issues qui montent des salles inférieures permettent d'accéder au premier niveau du temple à proprement parler. Les zones suivantes apparaissent sur la carte 3.1.

26. Pan incliné

Si les personnages arrivent par le nord, lisez ceci :

> Un plan incliné descend en pente douce du nord vers le sud. Des cylindres de pierre disposés au sol à soixante centimètres d'intervalle font manifestement office de rouleaux.

Si les aventuriers arrivent par le sud, lisez ceci :

> Un plan incliné monte en pente douce du sud vers le nord. Des cylindres de pierre disposés au sol à soixante centimètres d'intervalle font manifestement office de rouleaux.

27. Escalier

Ce couloir monte du sud au nord au gré de courtes volées de marches peu escarpées.

Dalle de pression. La case de 3 m de côté qui apparaît sur la carte représente l'emplacement de la dalle de pression (cf. « Les ruines : configuration », au début du chapitre). Le piège décrit ci-après s'active dès qu'un poids supérieur à 15 kg est appliqué sur la dalle.

Si les personnages détectent la présence de la dalle, ils peuvent consacrer 10 minutes à la retirer, ce qui demande de réussir le même genre de test que pour bloquer une telle dalle. En cas d'échec, on pourra retenter le test, à condition de consacrer 10 nouvelles minutes à essayer de déloger la plaque.

Pierre qui roule. Au sommet des marches, une énorme meule de moulin est dissimulée dans le mur par une épaisseur de stuc. On ne peut en détecter la présence sans magie. Si le piège s'active, un mécanisme pousse la meule en avant, de manière à faire céder le stuc et rouler la grosse pierre vers le bas des marches. Pendant l'opération, toute personne dont la valeur de Perception passive est inférieure à 15 est surprise. Toutes les créatures présentes déterminent l'initiative, ainsi que la meule (qui bénéficie d'un bonus de +10 à ce jet). À son tour de jeu, la meule se déplace de 18 m et quiconque se trouve sur sa route doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 27 (5d10) dégâts contondants et éventuellement de lâcher tout objet tenu (50% de chances). Les objets lâchés subissent des dommages au passage de la meule et terminent sur les marches, un peu plus loin.

La meule finit par défoncer les battants vers la zone 25, ce qui provoque leur ouverture et leur destruction. S'il reste des punaises dans la salle, certaines (voire toutes) se ruent vers les marches, prêtes à en découdre avec les responsables de cette agitation.

28. Arche de Nanahuatcin

(Na-na-OUA-tsine, le Bubonneux)

> Cette salle spacieuse et voûtée a mal résisté aux ravages du temps. Ses murs lézardés présentent des traces de roussi et des égratignures. Des statues renversées de créatures proches de babouins jonchent le sol, la plupart ébréchées. Les cadavres de quelques véritables babouins gisent non loin, à moitié dévorés et recouverts de moisissure.

Alors que le groupe s'avance dans la pièce, il devient évident qu'il s'agissait autrefois d'un lieu de culte. Il reste toutefois peu de choses pour mieux l'identifier, en dehors des ciselures apparaissant au centre de la zone, sur le sol usé : un soleil d'argent doté d'un œil unique. La créature qui a fait son antre ici n'attaquera pas avant que le groupe l'ait détectée.

> Un peu plus loin, une forme sphérique flotte dans les airs à hauteur de poitrine. Elle est dotée d'un œil central et d'une douzaine de tentacules émergeant de son sommet. Chacun de ces appendices se termine par une sphère blanche présentant une sorte de pupille noire.

Créature. Le globe flottant est une **spore gazeuse** représentant Nanahuatcin, le « soleil ».

Trésor. Un sac en écailles de poisson est accroché vers le milieu du mur sud. Il renferme sept boulettes d'argent de la taille de billes de fronde et d'une valeur unitaire de 1 po.

29. Tombeau de la pelota

> Lorsque vous approchez ce coude, vous notez des dessins sur les murs, qui représentent des gens s'adonnant à une sorte de jeu de balle entre des buts disposés de chaque côté d'un terrain.

Au niveau du coude du corridor, une sorte de couvercle de pierre semble recouvrir un trou dans le sol. Une couche de poussière occulte les glyphes qui y sont ciselés. On peut y lire, en olman : « Celui qui ose ouvrir cette fosse relève le défi de la pelota. »



1,50 m au-dessus du couvercle, une dépression hémisphérique de 30 cm de diamètre est creusée dans le mur sud.

Pour soulever le couvercle, il faut un ou deux personnages totalisant une Force de 25 ou plus et disposant d'un levier. Sous la dalle de pierre, une fosse renferme les restes squelettiques des perdants d'une partie de pelota livrée ici. Plusieurs figurines et une plaque, toutes en jade, reposent sur les os, ainsi qu'une boule d'un noir luisant de 30 cm de diamètre.

Trésor maudit. Si l'on retire un objet précieux de la fosse, quel qu'il soit, une malédiction en frappera le porteur 1 heure plus tard. La victime doit alors réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sous peine de subir un désavantage à tous ses jets de sauvegarde et tests de Force et Dextérité tant que la malédiction n'est pas levée.

La plaque de jade représente deux hommes dont les bras et les hanches sont rembourrés de protections. Une grosse boule semble aller de l'un à l'autre. Les figurines sont sculptées à l'image d'un dieu solaire en toge à plumes. On compte en tout sept objets de jade, pesant chacun 500 g pour une valeur de 30 po.

Sous les squelettes se cache un calice en or martelé et incrusté de six améthystes (500 g, 150 po).

Boule. Cette boule en fils de caoutchouc enroulés autour d'un noyau en balsa est l'élément central du jeu de pelota. Ses dimensions coïncident avec celles de la dépression au mur, qui constitue l'un des deux buts de ce terrain de jeu. La boule est fraiche au toucher. Si un personnage la ramasse, elle s'échappe aussitôt de ses mains pour aller frapper le mur sud, puis rebondit de 9 m vers le nord et reste en suspension. Elle s'anime ainsi pour défier les profanateurs du tombeau.

La boule peut se déplacer d'un maximum de 9 m à son tour de jeu, sachant qu'elle dispose du vol stationnaire. Elle effectue des attaques au corps à corps avec un bonus de +5, infligeant 1 (1d4 – 1) dégâts contondants quand elle touche. Sa CA est de 13 et elle dispose de 50 points de vie. Elle est immunisée contre tous les types de dégâts, à l'exception des effets magiques infligeant des dégâts perforants, tranchants, d'acide, de feu ou de force. Elle est aussi immunisée contre la plupart des états, mais les effets qui peuvent empoigner ou entraver les objets sont efficaces contre elle. Les tests de caractéristique qu'elle effectue pour se libérer d'une telle position se font avec un bonus de +5.

Début de la partie. Déterminez l'initiative. La boule consacre ses premières actions à rebondir sur les murs et à frapper les personnages pour les pousser à répliquer. Lorsque l'attaque d'un aventurier touche la boule, celle-ci rebondit sur le mur sud, où la cavité émet alors une brève lueur orangée. La deuxième fois que cela se produit, la boule cesse ses assauts et un retentissement proche de celui d'une trompe annonce le début de la partie. Le but dominant la fosse et celui qui se trouve à l'extrémité nord du couloir (à 42 m de là) s'illuminent d'orange jusqu'à la fin de la partie. Chaque fois qu'un personnage frappe la boule, celle-ci file vers le sud et le but correspondant émet un éclat vif et bref. Quand c'est à la boule de se déplacer, elle vole vers le nord et le but qui s'y trouve clignote alors.

Comment gagner. Les personnages l'emporteront s'ils parviennent à projeter la boule dans le but qui domine la fosse, tout en l'empêchant d'atteindre le but nord. Si aucun personnage ne parvient à toucher la boule avec une attaque pendant 1 round, une percussion sinistre se fait entendre dans le couloir.

Un personnage qui réussit une attaque contre la boule la fait voler de 4,50 m vers le sud. Pour qu'elle termine dans le but sud, il faut déjà qu'elle soit dans un rayon de 4,50 m de la cavité, puis qu'un aventurier annonce son intention de marquer le but. Si son jet d'attaque dépasse alors la CA de la boule d'au moins 4, la boule se loge dans la cavité.

Si la boule se retrouve dans un rayon de 1,50 m du mur nord, elle peut se loger d'elle-même dans ce but. Pour ce faire, elle doit réussir un jet d'attaque contre une CA de 15.

Une fois la boule dans une cavité ou l'autre, elle y reste pendant 1 round (on ne peut l'en extraire sans la détruire). Dès qu'elle se loge dans le but nord, des *projectiles magiques* en jaillissent (autant que de personnages conscients présents dans le couloir). Chaque projectile touche un personnage différent et lui inflige 3 (1d4 + 1) dégâts de force.

Quand la boule s'extrait d'un but, elle repart en flottant jusqu'au milieu du couloir et y reste en suspension en attendant le début du point suivant. La partie se prolonge jusqu'à ce que les personnages meurent ou marquent un but qui leur donne 2 points d'avance sur la boule.

Le butin de la victoire. Si les personnages l'emportent, la boule devient inerte. Des percussions triomphales retentissent brièvement dans le couloir, puis le silence s'installe. La cavité sud perd toute lueur, mais celle du nord continue d'émettre une lumière orangée. L'examen de la zone montrera qu'un panneau s'est ouvert derrière la dépression. Dans l'espace ainsi dévoilé repose un sachet en écailles de poisson renfermant dix perles roses (20 po chacune), un collier de coquillages et de topazes (50 po), ainsi qu'un sifflet sculpté dans un os d'aigle et ciselé de plumes (*sifflet de l'aigle*, cf. annexe A).



30. Bête gardienne

Des motifs félins décorent cette salle de forme étrange. La partie centrale du mur sud-est est sculptée à l'image d'une tête de tigre féroce aux orbites creuses. Près du centre de la pièce se dresse un tigre empaillé en posture d'affût. Son oreille gauche est arrachée, laissant une marque irrégulière sur le côté. Non loin, une statue de pierre représente un homme à tête de tigre, armé d'une lance.

D'autres félins empaillés occupent le sol de cette pièce, dans diverses poses : assis, traquant une proie, en plein bond, l'un d'entre eux présentant même sa patte retournée, comme pour mendier. L'une de ces bêtes est renversée au centre de la pièce, en partie mordillée ; son bourrage est apparent.

Plusieurs peaux de lion et de léopard sont accrochées au mur, ainsi que des têtes de tigre et un chat-à-neuf-queues (sorte de martinet à neuf lanières). Une grande pierre calendaire est montée sur le mur nord-ouest de la salle, au-dessus d'une table en pierre, peut-être un autel.

La statue du grand homme-félin présente deux paires de tétons supplémentaires. Cet homme qui paraît porter une sorte de masque de tigre n'est vêtu que d'un pagne. Une longue balafre marque son flanc gauche, juste au-dessus du cœur, laissant apparaître un poitrail enfoncé et osseux. Le manche de sa lance est en pierre, mais la pointe semble en argent.

Tous les objets accrochés aux murs ne sont que des sculptures en stuc peintes avec réalisme. Si les personnages examinent la pierre calendaire, consultez la zone 31.

Créature. La statue est un jaguar-garou pétrifié (utilisez le profil du **tigre-garou**). Si quiconque maltraite l'autel ou le contenu de la salle, le jaguar-garou prend conscience de la présence d'intrus et attaque par surprise à la première occasion. Il peut sortir de sa pétrification par une action bonus, puis adopter sa forme féline en lâchant sa lance. La magie qui l'affecte le lie intimement à la terre et à la pierre, conformément à la malédiction du *bracelet de la magie de la pierre*, détaillé dans l'annexe A. Il cible en priorité les membres les plus faibles du groupe. S'il tombe à 0 point de vie, il reprend sa forme humaine et se retrouve à nouveau pétrifié.

Une forme de chirurgie magique a permis d'extraire le cœur du jaguar-garou, désormais caché dans la tête du tigre empaillé (ce que trahissent les marques et cicatrices apparaissant sur l'homme et le félin). Dans ces conditions, le lycanthrope peut subir des dégâts et même mourir, mais tant que son cœur n'est pas détruit, il renaît, entièrement reconstitué, au bout de 24 heures. Si son cœur est détruit, en revanche, la créature est réduite en poussière.

Trésor. On trouve 500 po dans l'abdomen du tigre empaillé.

Œil du tigre. Une porte secrète est dissimulée dans la gueule du bas-relief de tigre. La prise d'ouverture se cache dans l'orbite droite. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour détecter la porte, mais aussi le mécanisme d'ouverture.

31. Pierre calendaire

Cette grande roue de pierre calcaire représente un calendrier au centre duquel apparaît un symbole solaire entouré de divers glyphes saisonniers. D'un diamètre de trois mètres, la pierre est montée un mètre cinquante au-dessus du sol. Elle domine un autel sur lequel reposent une dague sacrificielle en silex et une statuette de félin en jade. Un chat empaillé se tient au pied de l'autel dans une posture étrange : il mendie ou tente d'attraper quelque chose devant son museau.

Passage secret. La pierre calendaire dissimule une porte et un passage secret vers un tombeau caché. Un personnage qui examine le calendrier et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque que la pierre est maintenue au mur par une barre qu'elle cache. L'espace entre le calendrier et le mur n'est que de quelques centimètres, si bien que les aventuriers pourront remarquer que la pierre est accrochée bizarrement s'ils l'examinent sous le bon angle (s'affranchissant alors du test ci-dessus). L'ouverture de la porte se fait en pressant sur le symbole solaire. La pierre calendaire et le mur s'escamotent alors vers l'intérieur du passage en pivotant sur des gonds.

Trésor. Le couteau sacrificiel posé sur la table est une *dague +1*. La statue de jade vaut 200 po et pèse 4,5 kg. La queue du chat empaillé renferme un *parchemin de protection* (bêtes félines et lycanthropes de félin).

32. Portail vers la mort

Derrière l'entrée dissimulée, un étroit tunnel descend en pente douce. Sa largeur ne dépasse pas le mètre vingt, les parois étant abondamment ciselées de glyphes aussi étranges qu'anciens. Le sol lisse semble nappé de verre fondu.

Ces symboles non magiques sont de deux types. Certains sont des malédictions olmanes mettant en garde les intrus, d'autres des glyphes occultes d'abjuration, ce que tout personnage maîtrisant la compétence Arcanes notera automatiquement.

Le tunnel débouche une soixantaine de centimètres au-dessus du sol d'un couloir orienté nord-sud. Trois issues sont visibles, une à chaque extrémité du corridor et une porte à double battant au milieu du mur ouest.

La porte nord est barrée mais ne semble pas comporter de loquet. Le battant montre un ours tenant un disque d'obsidienne et le linteau est sculpté à l'image de serpents entremêlés.

La porte sud est plaquée de bronze, sur lequel est gravé le symbole de deux cercles qui s'entrecoupent. Le sol de pierre qui y mène présente une légère dépression centrale, comme s'il était usé par le passage d'innombrables pieds.

Devant la porte du mur ouest, un creux apparaît dans le sol vitreux. Un sceau doré est posé entre les deux battants ; d'un diamètre de 30 cm, il est gravé de symboles anciens. Il semblerait qu'il faille le briser pour ouvrir la porte. De part et d'autre du linteau, on distingue à peine des égratignures, tandis que des taches brunes criblent le sol et les murs.

Porte nord. Les personnages auront beau retirer la barre, ils ne pourront pas ouvrir la fausse porte. L'ouverture semble se faire vers l'extérieur, mais si un personnage pousse sur le battant, trois appendices émergent du linteau pour l'envelopper. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour détecter la présence de ces bras parmi les serpents noués. Considérez-les comme une dalle de pression (cf. « Les ruines : configuration », au début du chapitre) si un aventurier tente d'enrayer leur activation.

Un personnage pris dans le piège ne pourra s'en libérer qu'en réussissant un test de Dextérité (Acrobaties) DD 20. Sans cela, il devra compter sur l'aide de deux compagnons, qui pourront l'en extraire à condition que leur Force cumulée soit au moins de 30, sachant qu'il faut dégager chaque bras individuellement (1 round par bras).

Une fois qu'une victime a passé 5 rounds ainsi coincée, les panneaux qui dissimulaient une fosse de 1,50 m de large commencent à s'ouvrir. Des pieux en garnissent le fond. L'ouverture des panneaux s'étale sur 2 rounds, après quoi les bras se rétractent dans le linteau d'un mouvement brusque, précipitant du même coup tout personnage tenu dans la fosse de 4,50 m de profondeur. La chute inflige 11 (2d10) dégâts contondants. Les pieux, des tiges de balsa enduites de caoutchouc, n'ont qu'une fonction esthétique.

Porte sud. Le symbole gravé sur la porte sud est celui de l'infini et représente le dieu double, entité suprême de la création. La porte n'est pas verrouillée mais bien coincée. Le sort *détection de la magie* lancé sur l'ouverture dévoile une aura d'invocation émanant de l'autre côté. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 20 pour enfoncer ce battant. Si une créature y parvient, la porte cède soudain et la précipite dans l'étroit passage qui suit. Toute créature qui pénètre dans cet espace est téléportée dans la partie ouest de la zone 15, juste après la peinture murale.

Porte à double battant. Le message inscrit sur le sceau est en olman : « Gare ! La mort attend derrière cette porte ! » Une fois le sceau brisé par l'ouverture des portes, il ne pourra servir à les refermer. L'or qui le compose vaut 250 po à lui seul.

La porte est piégée, mais les seuls signes qui pourraient le trahir sont parfaitement dissimulés dans le chambranle et sous le stuc du plafond. Lorsqu'on pousse sur les battants, cinq arbalètes lourdes encastrées au plafond de la salle suivante décochent leurs carreaux. Deux ciblent l'emplacement du battant de droite, deux celui de gauche, et la dernière vise exactement au milieu. Les arbalètes sont dotées d'un bonus de +6 pour toucher et infligent chacune 5 (1d10) dégâts perforants.

33. Tombeau de Tlacaelel

(Tla-ka-ÈL-èl)

Un porche étayé de colonnes domine la salle derrière cette porte, qui se présente comme une sorte de cité miniature. Des statues d'argile représentant des gardes munis de lances à pointe de bronze sont disposées autour du porche, chacune avec un visage unique, comme si différents sujets avaient servi de modèles. Un petit pot en céramique vitrée est posé au pied de chaque statue. Les murs sont ornés de fresques aux couleurs vives représentant une cour royale en habits de cérémonie et un roi encadré de son armée.

De la chambre qui suit souffle un air glacial, comme une brise hivernale. Le centre de la pièce est occupé par un énorme canot en cuivre patiné, façonné comme un dragon, sur lequel repose un cercueil en cuivre. L'embarcation flotte sur une mer de métal liquide d'un blanc argenté, alimentée par plusieurs rivières qui coulent de part et d'autre de la chambre. La substance en question ne paraît pas chaude.

Entre les cours d'eau, des temples pyramidaux se dressent vers le ciel tels des hymnes muets lancés aux dieux de l'antique Olman. Trois de ces ziggourats semblent dotées de couvercles escamotables. Dans le reste de la zone, le paysage miniature évoque un vaste domaine royal qui s'étend au gré de champs verdoyants, de cours et de marchés circulaires. Ce spectacle idyllique est gâché par la présence de plusieurs statuettes fracassées ou en partie fondues.

Piège de feu. Un *glyphe de protection* (DD de sauvegarde 17) est disposé juste après le seuil. Le premier personnage à poser le pied dans la salle (sur le glyphe, donc) provoque le sort *mur de feu* au niveau de la porte, sachant que le côté délétère est orienté dans le dos du personnage en question. Le mur reste en place pendant 1 minute.

Créature. Un **doppelganger** se cache dans le cercueil de cuivre. Il en sort par une ouverture pratiquée du côté opposé à l'entrée dès l'activation du glyphe et adopte aussitôt l'aspect du personnage qui se retrouve seul dans la zone, qu'il tente d'attaquer par surprise. S'il parvient à tuer le malheureux avant la fin du *mur de feu*, il s'empresse de cacher son cadavre dans le cercueil.

Le doppelganger connaît très mal le reste des ruines mais tente de se comporter comme sa victime le plus longtemps possible. S'il est contraint d'affronter le groupe, il endossera l'apparence d'une créature de métal en fusion, enveloppée de flammes illusoires qui ne brûlent pas.

Feu liquide. La première fois d'un tour de jeu qu'une créature (ou un objet) entre en contact avec le métal liquide argenté de la mer ou des rivières ou qu'elle y débute son tour, 3 (1d6) dégâts de feu lui sont infligés. Si l'on tente d'emporter un échantillon de ce liquide hors de la pièce, il s'évapore en l'espace de 1 minute. Les navires et le cercueil flottant sur le liquide infligent les mêmes dégâts de feu lorsqu'on les touche.

Coffres de trésor. Trois des temples pyramidaux renferment des richesses, mais ils sont fixés au sol. Leur sommet est articulé comme le couvercle d'un coffre. Il suffit d'appuyer vers le bas sur l'autel du sommet pour en activer l'ouverture. Chacun de ces coffres contient plusieurs colliers faits de 360 pièces d'argent enfilées sur une lanière de boyau, ainsi que d'autres objets de valeur.

Coffre 1. Le couvercle du premier coffre examiné par les personnages est coincé, son ouverture demandant de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15. Il contient dix colliers de pièces, six paires de boucles d'oreille en jade (15 po par paire), une statuette d'albâtre (50 po) et une bague en agate (5 po).

Coffre 2. Le deuxième coffre est piégé. Dès qu'un pilleur plonge la main dans les richesses qu'il renferme, un étau mécanique dissimulé dans ses cloisons la saisit. Le personnage doit alors réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine d'être empoigné par le piège (évasion DD 15). Une créature ainsi empoignée est aussi entravée. Déterminez l'initiative. Six pointes mécaniques jaillissent des parois intérieures du coffre au rang 0 d'initiative. On peut les attaquer (CA 12 et 5 points de vie) et elles infligent chacune 1 dégât perforant.

Une créature frappée par au moins une aiguille doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 21 (6d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Dans un cas comme dans l'autre, elle est empoisonnée. Ainsi empoisonnée, la créature doit réitérer le jet de sauvegarde toutes les 24 heures et subit 3 (1d6) dégâts de poison en cas d'échec. L'empoisonnement cesse dès que la victime réussit cinq de ces jets de sauvegarde. Tant qu'elle est empoisonnée, les points de vie que la créature perd ne peuvent être récupérés ; elle bredouille et se montre en outre fiévreuse, parfois assaillie de tremblements et de haut-le-cœur.

Le coffre contient neuf colliers de pièces, huit bracelets de perles (5 po chacun), quatre figurines de jade et de corail (25 po chacune) et trois bagues de jade et d'albâtre (10 po chacune).

Coffre 3. L'ouverture de ce couvercle requiert plus de force que les deux autres. Si on appuie vers le bas, le couvercle asperge d'huile fragrante toutes les personnes dans un rayon de 1,50 m. On peut détecter les becs qui pulvérisent ce parfum en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Le seul moyen de désarmer ce « piège » consiste à démonter le couvercle pour pouvoir le retirer sans appuyer sur le mécanisme habituel, ce qui demande dix minutes de manipulation avec des outils de voleur.

Quand on presse sur le sommet du coffre, un levier calé sous le couvercle se redresse subitement, ce qui active la projection de fléchettes. Les tubes qui renferment ces projectiles sont bouchés par une fine couche de stuc, si bien qu'on ne peut pas les détecter sans endommager le coffre. Si quelqu'un prend toutes les précautions pour ouvrir le coffre, il sentira une tension provoquée par le levier et pourra l'apercevoir en examinant l'intérieur par l'interstice. Il est alors possible d'atteindre le levier pour l'empêcher de se redresser, auquel cas le piège est neutralisé. Bloquer le levier pendant l'ouverture du couvercle demande de réussir un test de Force DD 12, qu'il faut répéter chaque round. Si le piège se déclenche, quatre fléchettes jaillissent de l'avant du coffre et quatre autres de l'arrière. Chaque projectile porte à 18 m, attaque avec un bonus de +6 pour toucher et inflige 5 (2d4) dégâts perforants en cas de réussite.

Le troisième coffre renferme onze colliers de pièces, quinze bracelets d'obsidienne, de bronze et de coquillages (10 po chacun) et deux tas de gemmes (tourmalines, spinelles et topazes ; soixante pierres de 5 po chacune) étalés sur deux plateaux d'argent (15 po chacun).

Autre trésor. Les pots en céramique du porche, cachetés de cire, contiennent des huiles aromatiques et du parfum ; il y en a 20, chacun pesant 5 kg et contenant pour 15 po de produit.

Parmi les granges miniatures du décor royal, plusieurs sont des coffrets de pierre renfermant des épices et essences aromatiques (cannelle, muscade, vanille, coing, quinquina, santal et poivre). L'ensemble vaut 250 po pour un poids de 5 kg.

Le cercueil contient les ossements de Tlacaelel, car le doppelganger a dévoré toute la chair. La parure de la dépouille est désormais dispersée au fond du cercueil : une boîte en pierre, deux bracelets de jade (20 po chacun) et une statuette d'albâtre représentant Coatlicue (Ko-OUA-tli-ku) la femme-serpent et mère des dieux (25 po). La boîte de pierre (valeur 75 po) contient cinq figurines en corail (25 po chacune), une grosse bague de pouce en jade (10 po) et huit petites fioles en terre cuite contenant diverses essences et parfums (10 po chacune).

Un bâtonnet de granit se blottit sous le coude droit du squelette. Il s'agit d'un étui à parchemins au bouchon ingénieux qui renferme du vélin aux symboles estompés (glyphes astrologiques en olman équivalant à un *parchemin magique* de *façonnage de la pierre*).

Sur le crâne, repose un masque à plumes représentant une tête de furet qui équivaut à un *chapeau de déguisement*.

33a. Sacrifice au soleil

Lorsque les personnages voient l'extrémité nord de cette salle, lisez ceci :

> Un banc de pierre se niche dans un renfoncement encadré de colonnes. Un cadavre est recroquevillé dessus, diverses babioles à ses pieds.

Cette dépouille préservée est celle d'un adolescent humain dont on a extrait le cœur. Il s'agit d'un *guesa*, un garçon choisi dès la naissance pour être sacrifié au soleil divin à la puberté.

Trésor. Parmi les objets jonchant le sol, on trouve une agate en forme de cœur (15 po), en réalité une *pierre porte-poisse* (cf. annexe A), une figurine en or de lama (50 po), une bague en granit rose poli (10 po) et une plaque en argent marquée du symbole du soleil (15 po).

34. Voie bien gardée

> Ce passage mène à deux battants de bronze ciselés de la face du dieu jaguar. Les deux murs sont sculptés de manière à représenter deux rangées de guerriers de profil, équipés d'armes d'hast à tête de cognée, tous orientés vers les portes nord. Des couleurs très vivantes les recouvrent : rouge, noir, blanc, vert et jaune.

Dalle de pression. Une dalle de pression (cf. « Les ruines : configuration », au début du chapitre) occupe le milieu du couloir. Elle s'active dès qu'elle supporte un poids d'au moins 15 kg.

Lames foudroyantes. Dès que la dalle de pression s'enfonce, deux des guerriers sculptés pivotent en saillant du mur pour faire face au groupe et croisent leurs hallebardes métalliques, bloquant le passage jusqu'aux portes nord. Les lames produisent des étincelles et un bourdonnement sourd lorsqu'elles se touchent. Toute créature qui entre en contact avec l'une des lames subit 5 (2d4) dégâts de foudre et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être paralysée tant que persiste le contact. Une créature ainsi paralysée subit de nouveau les dégâts au début de chacun de ses tours.

Il y a juste assez de place pour qu'un humanoïde puisse ramper sous les hallebardes croisées entre les statues. Il faut réussir un test de Dextérité DD 10 pour ce faire sans toucher les lames.

35. Salle d'audience de Xipe

(Xi-Pè)

> À l'ouverture des portes, vous êtes accueilli par un courant d'air chaud et fétide. Une lueur sanguine baigne la pièce. Plusieurs peaux humaines sont clouées au mur d'en face, non loin d'un martinet suspendu.
>
> À l'ouest, la salle s'élargit pour recevoir une statue qui touche presque le plafond. Elle représente une sorte d'ogre vêtu de peaux écorchées et paré de crânes. Sa gueule béante pourrait engloutir un cheval. La silhouette est assise dans une grande vasque remplie de braises ardentes, d'un diamètre de plus de trois mètres.
>
> Autour de la statue, on distingue un empilement d'os, de crânes au sommet fissuré et d'armes brisées. Une panthère immobile comme la mort se tapit devant ce spectacle auquel elle tourne le dos.
>
> À l'est, les murs impeccablement briqués encadrent un puits sculpté d'où semble émaner une lumière. De l'autre côté du conduit, un miroir noirci au cadre somptueux est accroché au mur. À l'aplomb direct du puits, on devine à la lueur écarlate ambiante une ouverture d'un mètre cinquante de large dans le plafond haut de sept mètres cinquante.

La statue représente Xipe, « notre Seigneur des écorchés ». La salle constitue l'antichambre de sa tanière qui se trouve juste après l'ouverture au plafond.

Gardienne de la statue. Si les personnages s'approchent de la statue, la **panthère** se redressera et avancera d'un pas feutré et menaçant dans leur direction... et continuera sans s'arrêter. Une barrière mentale l'empêche de percevoir les humains, effet qui s'applique au départ aux autres humanoïdes. Elle ne remarque pas davantage les familiers, mais s'en prendra aux compagnons animaux et créatures non humanoïdes du groupe.

Si personne n'attaque le félin et qu'il ne trouve pas de cible, il se contente de faire les cent pas devant la porte. Si le groupe l'agresse, la barrière mentale ne tient plus concernant les non humains et il riposte sur toute créature de ce genre qu'il perçoit. Si personne ne correspond à cette catégorie, la panthère confuse reprend sa ronde comme elle le peut.

Trésor. La grande majorité des armes jonchant les pieds de la statue sont inutilisables, mais la tête d'une *masse d'armes +1* subsiste, malgré son manche brisé.

Puits de lumière. La lueur émanant du puits est produite par de la lumière liquide, substance qui adhère comme l'huile au contact de toute surface, qu'elle finira par recouvrir entièrement si elle est exposée à une autre source d'éclairage.

Si une créature tombe au fond du puits et en remonte, quelques gouttes de liquide auront adhéré à son corps, avant de s'étaler sur toute sa peau, au rythme de 5% du corps par round. La substance finira par lui recouvrir les yeux, le nez et la bouche, ce qui l'empêchera de respirer tant que le liquide n'aura pas été nettoyé par immersion dans l'eau. La substance ne s'étale qu'en présence d'une autre source de lumière et le sort *ténèbres* la neutralise pour une heure.

Si l'on jette quoi que ce soit dans le puits, un vif éclat lumineux semble monter du fond et un beuglement retentit dans la zone. La voix est celle de Xipe, qui demande en géant qui va là et pour quelle raison. Il ne se passe rien d'autre, car Xipe n'a aucune envie de quitter sa tanière pour en savoir davantage.

Tunnel au plafond. Le conduit apparaissant au plafond mène jusqu'à la tanière de Xipe. Si les personnages tentent d'en gravir les parois, ils se rendront compte qu'elles sont trop glissantes pour une ascension ordinaire.

Le meilleur moyen de grimper dans ce tunnel consiste à attacher un grappin à une flèche, avant de la décocher dans le trou. Cette méthode permet à coup sûr d'ancrer le crochet quelque part, car Xipe se saisira de la corde dès qu'elle apparaîtra devant sa porte. Si une créature

décide alors de monter à la corde, Xipe commencera à haler le grimpeur comme un poisson en plein milieu de son ascension.

Une créature ainsi hissée vers l'antre de Xipe peut lâcher la corde pour se laisser tomber dans le puits et ne subit aucun dégât sur le coup (mais se retrouve couverte de lumière liquide) ; elle peut aussi se balancer de manière à retomber sur le sol à côté du puits (elle subit alors les dégâts de chute). Sans cela, Xipe la remonte jusqu'à lui en 1 round.

Créature. Au-delà du trou au plafond, une salle s'étend de 9 m dans toutes les directions. Il s'agit de l'antre de Xipe, un **oni**. Celui-ci n'a pas accès à *cône de froid*, mais il peut lancer *tempête de neige* et *peur*, une fois par jour chacun. Lorsqu'il jette *peur*, il pousse un rugissement qui fait trembler toute la zone.

Trésor. Le butin de Xipe comprend un cylindre en bois renfermant un *parchemin magique* de *détection de la magie*. Son antre contient également de belles fourrures de félin entassées, huit d'entre elles valant 5 po chacune. Deux sacs de cuir s'y cachent, contenant chacun 1000 pa.

Enfin, un cube d'ivoire aux ciselures complexes est posé sur une table décorative. Ce cube de 30 cm d'arête et d'une valeur de 100 po est une boîte à malices. Pour l'ouvrir, il faut appuyer simultanément sur deux pressoirs opposés, après quoi le couvercle se dégage en glissant du cadre formé par les quatre autres faces, révélant une boîte qui s'ouvre comme un coffret et renferme un collier en argent et aigue-marine (125 po) ainsi qu'un sachet en vélin contenant trois doses de *poussière de disparition*.

36. La poussière des siècles

Une couche de poussière et de cendre grises de près de huit centimètres recouvre le sol de cette salle. À l'opposé de l'endroit par lequel vous êtes arrivés se dressent deux autres battants. Deux niches vides apparaissent, au nord et au sud. Des fragments reposent sur de petits rebords en saillie dans chaque coin de la pièce, manifestement de la céramique brisée.

Chacun de vos pas dans la zone fait voleter la poussière et les cendres en volutes qui semblent prendre forme.

Un nuage grisâtre évoque dans un premier temps une femme aux traits mélancoliques et striés de larmes. Elle lève les mains de désespoir en se hâtant vers l'un des renfoncements, puis disparaît.

Aussitôt après, deux autres spectres de poussière émergent : de puissants guerriers armés d'épées dentelées. Ils se déplacent avec une assurance farouche pour bloquer l'autre issue de la pièce.

Si les aventuriers s'approchent des gardes spectraux, ceux-ci lèvent leurs armes d'un air menaçant, mais ils sont incapables de les blesser, n'étant que les reflets d'un passé lointain. Aussi longtemps que les personnages resteront dans la salle, d'autres nuages fantomatiques se formeront brièvement avant de se dissiper : prêtres, érudits ou jeunes veuves. Quiconque traverse l'une de ces formes les disperse aussitôt.



37. Couche de Xilonen

(Xil-O-nèn)

Un arbre desséché ressemblant à un saule sans feuilles est recroquevillé au fond d'une dépression étagée sur plusieurs niveaux, au centre de la pièce, baignant dans une flaque d'eau huileuse de quelques centimètres de profondeur. Une autre porte apparaît au fond de salle, derrière l'arbre. Un rebord d'un mètre cinquante de large fait le tour de la zone en encadrant le végétal. Les murs perlent de condensation.

L'eau accumulée au fond de la dépression fait de cette partie un terrain difficile.

Créature. « L'arbre » est Xilonen, un genre de polype géant à l'intelligence limitée (Int 2), comparable à une anémone de mer. Jadis vénéré comme la déesse mère du maïs, le polype fonctionne comme un **enlaceur** et il est affamé. Sa gueule se cache sous un faisceau de tentacules, protégée par des pointes acérées.

Trésor. Sous les boyaux du polype, on trouve douze fragments de jaspe bleu (10 po chacun) et une badine argentée (alliage de cuivre et de nickel, en réalité) qui équivaut à une *baguette d'éclairs*.

38. Fosse et barres

Une lueur violacée émane de ces parois, baignant le passage d'une teinte morbide. Au bout de quatre mètres cinquante, le sol laisse place à une fosse qui s'étend sur une bonne partie de la longueur. D'une profondeur de sept mètres cinquante et d'une largeur approchant les deux mètres cinquante, elle est envahie par huit buissons épineux aux feuilles blanches et aux énormes fleurs jaunes.

Un mètre cinquante au-delà du rebord le plus proche de la fosse, une barre de bronze est encastrée dans les parois, au niveau du sol du couloir. On en distingue d'autres, sur toute la longueur du trou, espacées d'un mètre cinquante. Des planches vermoulues et brisées sont éparpillées au bord de la fosse.

Pont de barres. On peut traverser la fosse en sautant d'une barre à l'autre. Huit barres permettent ainsi d'enjamber 13,50 m. Ce déplacement s'apparente à fouler un terrain difficile, car couvrir la distance séparant deux barres coûte 3 m de déplacement au lieu de 1,50 m. Une créature qui tente de parcourir plus que la moitié de sa vitesse de base au sol à son tour de jeu doit effectuer un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas de réussite, elle parvient effectivement à couvrir la distance souhaitée. En cas d'échec, elle doit s'arrêter pour ne pas perdre l'équilibre. Si l'échec est d'au moins 5 points, elle tombe dans la fosse.

La troisième et la sixième barre sont rouillées. Chaque fois qu'un personnage pose le pied sur l'une d'entre elles, lancez un d20. Sur un résultat de 5 ou moins (2 ou moins pour une créature de taille P), la barre cède. Si elle ne se brise pas mais que le résultat est de 10 ou moins, un signe trahit la fragilité de la barre (elle se tord un peu ou s'effrite).

Danger. Les buissons qui poussent au fond du trou sont des **ronciers embusqués** carnivores (cf. annexe B). Chaque plante est située à l'aplomb d'une des barres de bronze et lance ses projectiles à la verticale quand un personnage tente la traversée. Une créature en équilibre sur les barres qui est touchée par une de ces attaques doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité (DD égal à 6 + les dégâts subis). En cas d'échec de 4 points ou moins, la créature parvient à se rattraper à la barre mais est considérée à terre. Pour se relever sur la barre, elle doit réussir un test de Dextérité comme si elle tentait de passer d'une barre à l'autre. Si l'échec est d'au moins 5 points, la créature tombe dans la fosse.

Quiconque chute dans la fosse atterrit forcément sur un buisson, ce qui atténue l'impact. La créature ne subit ainsi que 3 (1d6) dégâts contondants, mais se retrouve collée aux fleurs.

39. Chambre du second soleil

Cette salle immense présente une voûte de neuf mètres de haut, soutenue par d'imposantes colonnes. Certains pans de plafond et de mur sont effondrés et l'on distingue un trou béant dans le mur est, par lequel de la terre s'est déversée. Des restes humanoïdes en sale état dépassent de sous un bloc de pierre. Ailleurs sont éparpillés des cadavres de babouins en décomposition, en grande partie rongés. De l'air frais et la lumière du jour filtrent par un trou dans la partie est du plafond. Quatre babouins sont visibles par cette ouverture. Ils sautillent sur place en poussant des cris d'excitation, ce qui fait légèrement trembler les murs et tomber un peu de terre.

Les vapeurs toxiques sont absentes de cette salle et de toutes les zones supérieures (40 et plus), car elles s'évacuent par le trou au plafond. Le sol jonché de gravats constitue un terrain difficile. Les tas plus importants s'élèvent au moins à 30 cm et peuvent atteindre 1,20 m. Tout bruit fort (explosions, cris, combats, etc.) provoquera un petit affaissement : chaque créature subira une attaque par les chutes de pierre et de terre, au début de son tour suivant le vacarme : +5 pour toucher, 3 (1d6) dégâts contondants en cas de réussite.

Créatures. Un amphisbène (serpent bicéphale gigantesque) se cache sous un tas de gravats au centre de la zone. Il attaque comme un **serpent constricteur** géant capable d'effectuer deux attaques de corps à corps à son tour, à condition de ne pas utiliser deux fois Comprimer. Cette aptitude fait passer son indice de dangerosité à 3 (700 PX).

Si le serpent meurt, les quatre **babouins** fondent sur le groupe en sautant par le trou du plafond ; ils restaient jusque-là à l'extérieur, terrorisés par le serpent.

Trésor. Les os broyés sous le bloc de pierre sont humains. Jusqu'à trois personnages peuvent combiner leurs efforts pour dégager le bloc si leurs valeurs cumulées de Force atteignent au moins 30. Une sacoche attachée à la taille de l'un des cadavres contient 40 pe. L'un des humains porte une broche de bronze et de quartz vert en forme de lézard (25 po). Une bague en argent et béryl (50 po) orne un doigt squelettique. Une dague argentée en alliage de cuivre et de nickel (10 po) est coincée sous la botte gauche d'une dépouille. Un étui à parchemins contient une carte des environs de ces ruines. Enfin, un globe translucide de 7,5 cm de diamètre, fissuré lors de l'accident, a roulé dans les ombres de décombres voisins. Fait de quartz poli, il vaut 45 po.

Issue instable. Si les aventuriers tentent d'escalader les amas de terre qui grimpent jusqu'au trou du plafond, ils se rendront compte que cette surface ne peut pas supporter plus de 25 kg. Dès qu'un poids supérieur s'applique sur cette pente, un nouvel affaissement se produit et toute personne en train de gravir la coulée doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être frappée de plein fouet par l'avalanche de terre et de subir 7 (3d4) dégâts contondants. Si le jet échoue d'au moins 5 points, la personne se retrouve entièrement ensevelie et ne peut plus respirer. Pour s'extraire seule de ces gravats, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 et y consacrer une minute d'efforts.

Porte serpentine. Deux battants de bronze au sud-est permettent d'accéder à un court corridor. Ils sont surmontés d'une plaque incrustée de jade (25 po) représentant un serpent à deux têtes, une à chaque extrémité.

Zones du deuxième niveau

L'escalier de la zone 40 permet d'accéder au deuxième niveau du temple. Les zones suivantes apparaissent sur la carte 3.1.

40. Souffle du dragon

Lorsque le groupe atteint le bas des marches, lisez ceci :

> Un escalier monte dans les ténèbres. Il semblerait que vous ayez trouvé l'entrée d'un autre niveau du complexe.

Le deuxième espace de 3 m de côté de ces marches est protégé par une magie équivalente au sort *glyphe de protection* (DD de sauvegarde 17). Si le glyphe se déclenche, il ne se passe rien tant qu'aucune créature n'a atteint le dernier 1,50 m des marches. Lorsque cela se produit, une statue de dragon dissimulée dans la salle secrète du palier (cf. la section « Deuxième niveau » de la carte) se dévoile et roule jusqu'au sommet des marches. La statue recourt au profil (défenses et traits compris) d'un **golem de pierre**, si ce n'est qu'elle n'a pas accès à ses options d'action. Dès qu'elle a terminé son mouvement, elle ouvre sa gueule et crache une ligne de vapeur brûlante de 9 m de long sur 3 m de large. Tout ce qui est pris dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 7 (2d4 + 2) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Après cela, la statue souffle encore les trois prochaines fois que quelqu'un atteint ou traverse la zone protégée. Après avoir soufflé quatre fois, elle se retranche dans sa niche et la porte se referme. Un système l'y relie à un geyser d'eau chaude dans la roche mère, ce qui permet de la réalimenter.

Marches glissantes. Dès que la statue a soufflé une fois, les gouttelettes de vapeur rendent les marches particulièrement glissantes. La zone est un terrain difficile et toute personne qui emprunte l'escalier dans ces conditions doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10, sous peine de tomber à terre.

Porte secrète. Si les personnages parviennent en haut des marches sans activer le glyphe, ils pourront découvrir la porte secrète qui s'y trouve en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Son ouverture est toutefois impossible depuis l'extérieur.

41. De l'or pour tous

> Un tas de pièces d'or jonche le sol, à l'extrémité ouest de ce couloir. Un crâne dépourvu de mâchoire inférieure est posé sur les pièces. Une araignée noire a fait son nid dans son orbite droite. Plusieurs os se mélangent à la monnaie et le pommeau d'une épée brisée émerge de cet amas.



Ce qui apparaît comme un tas d'or est recouvert d'une poussière jaunâtre. Il s'agit en réalité d'une moisissure jaune (cf. « Les dangers des donjons », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) masquée par une *image majeure* permanente (DD de sauvegarde 15). Les os, l'araignée et le pommeau d'épée sont bien réels.

Porte est. L'examen minutieux du couloir montrera que la pierre de sa partie centrale paraît plus lisse que les alentours. Cet indice permet au groupe de trouver la porte secrète en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Pour l'ouvrir, il faut poser vigoureusement le pied sur un pavé dépassant un peu plus que les autres. Les deux panneaux de la porte pivotent alors vers l'intérieur, ouvrant le passage.

Porte ouest. Le sol au pied de cette porte secrète est maculé d'une tache sombre, si bien qu'on la découvre aussi aisément que celle de l'est. La porte pivote sur un axe horizontal situé en son centre. Si l'on pousse sur sa partie supérieure ou inférieure, elle bascule assez pour qu'on puisse s'avancer à quatre pattes dans le passage qui suit.

42. Chapelle de Kukulkan

(Kou-KOUL-kane, le serpent à plumes)

Derrière la porte secrète, le passage tourne vers la gauche. Un miroir ornementé est suspendu au fond d'un étroit corridor, juste à côté d'une porte qui se dessine dans le mur est.

Miroir magique. La première créature qui entre dans un rayon de 3 m du miroir au bout du couloir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, elle est convaincue d'être engagée dans un combat à mort contre un guerrier à plumes qui vient d'émerger du miroir. Cet effet équivaut au sort *force fantasmagorique*, la victime affrontant un guerrier doté d'un bonus de +6 pour toucher et infligeant 3 (1d6) dégâts psychiques, comme indiqué dans la description du sort. L'effet prend fin si la créature affectée inflige un certain total de dégâts au guerrier (autant que son propre maximum de points de vie).

Tant que la créature est sous l'effet de cette magie, elle est paralysée et les autres ont juste l'impression qu'elle est médusée par ce qu'elle voit dans le miroir. Si quelqu'un vient la secouer, la victime peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet en cas de réussite.

La porte. Si quiconque s'approche de la porte, lisez ceci :

Cette porte ciselée de nombreux glyphes paraît très lourde. En son centre, un bas-relief représente un aigle tuant un serpent. Deux guerriers de pierre portant un pagne et un masque de panthère constituent les montants de la porte.

Les glyphes relatent en olman ancien le récit d'une quête de la vérité et de la lumière qui se solda par un échec et une séquestration au royaume des morts.

La porte s'ouvre vers l'extérieur. Quand les personnages s'y engagent, lisez ceci :

Derrière la porte, un large vestibule accède à une pièce circulaire. Un masque mortuaire en jade est accroché au mur sud de cette antichambre, à hauteur de poitrine.

La partie centrale de la pièce qui suit est occupée par une estrade en forme de croix, quelques marches permettant de monter sur chaque branche. Une structure cylindrique se dresse au milieu de la plateforme ; elle paraît faite de cristal et enveloppe une colonne de pierre étrangement sculptée.

Les marches qui font face à l'entrée sont ciselées des têtes de nombreux dieux. Celles du côté nord sont maculées de sang, une statue de guerrier se dressant sur le palier. Les marches est, de l'autre côté de la pièce, sont dans la pénombre. Celles du sud, luminescentes, semblent chatoyer.

Dans chaque recoin au croisement des branches se trouve une étagère basse qui soutient de petites offrandes : bracelets en argent, colliers, boucles d'oreille, bracelets de cheville, perles de corail entassées, statuettes de jade et de cristal.

Masque piégé. Le masque (25 po) déclenche un piège dès qu'on le retire du mur : le levier auquel il est suspendu pivote vers le haut et trois rangées de barreaux métalliques s'abaissent pour enfermer quiconque se trouve dans l'espace face au masque. Il reste possible de tordre ou de soulever ces barres vétustes, en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Trésor piégé. Si l'on touche n'importe quel objet des étagères (valeur totale de 450 po), la porte de sortie se referme avec l'équivalent du sort *verrou magique* et ne pourra être rouverte qu'en recourant à la magie ou en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Créature. Un **couatl** est enroulé autour de la colonne, emprisonné par les parois de cristal magique du cylindre. La puissance de son trait Esprit protégé est telle qu'elle le rend invisible. Si les personnages touchent aux objets des étagères, le couatl s'adresse au groupe, en commun, d'une voix qui semble émaner de toute la pièce.

« Intrus, vous avez profané ma chapelle sacrée. Les représailles ont débuté, car vous respirez un gaz empoisonné qui ne tardera pas à vous terrasser. Vos actes n'étaient peut-être pas guidés par la malice ou la cupidité, mais par la simple curiosité. C'est pourquoi vous trouverez le remède sur la pierre du milieu de l'estrade, à condition de résoudre l'énigme permettant d'y accéder. Choisissez avec sagesse, et agissez avec célérité. »

Aucun gaz toxique ne flotte en réalité dans la pièce, mais n'hésitez pas à décrire aux joueurs comment leurs personnages se sentent faiblir au gré des minutes passées à chercher l'antidote. Ils doivent avoir l'impression que le temps leur est compté.

Aura. Le sort *détection de la magie* révèle une aura d'évocation émanant de l'intérieur du cylindre de cristal.

Le bon chemin. Pour atteindre le « remède », les personnages devront commencer par l'épreuve des marches nord où se tient le guerrier. Cette **horreur casquée** s'anime et attaque dès qu'on l'approche. Une fois la créature vaincue, les aventuriers peuvent se rendre au centre de l'estrade.

Toute tentative de monter sur l'estrade par un autre moyen est vouée à l'échec :

- Un personnage qui tente de grimper sur les étagères subit 2 (1d4) dégâts de force et se retrouve 3 m en arrière.
- Les têtes sculptées dans les marches ouest baragouinent dès qu'on les foule. Les personnages concernés se sentent trop faibles pour continuer et doivent s'asseoir en attendant qu'on les aide à redescendre les marches.
- Les marches de l'est sont dans une zone de lumière faible, et rien ne peut les illuminer davantage. Tout personnage qui les foule tombe à terre et roule jusqu'au sol en subissant 3 (1d6) dégâts contondants.

- Les marches sud changent constamment de couleur. Quiconque tente de les monter échoue (mais peut aisément rebrousser chemin).

Une fois que les personnages ont atteint le cylindre de cristal, le couatl reprend la parole, toujours invisible :

> « Ainsi, vous avez surmonté la première épreuve. Vous n'êtes peut-être pas aussi stupides que vous en aviez l'air. Vous aurez pourtant besoin des meilleurs outils du plus futé d'entre vous pour passer ces parois de cristal. Il vous reste si peu de temps. »

La surface du cylindre de cristal est froide au toucher et immunisée contre les coups. On n'y distingue aucune ouverture.

Si une personne maîtrisant les outils de voleur les met au contact de la surface avec l'intention d'y trouver une serrure ou une ouverture, elle notera un interstice dans la cloison translucide. Les joueurs trouveront peut-être d'autres solutions acceptables, comme un magicien (individu futé) touchant le cristal avec sa baguette (outil). À vous d'arbitrer ce qui constitue une approche recevable.

Remède en vue. Quand les personnages atteindront enfin la colonne centrale, ils devraient se sentir très affaiblis. Une fiole remplie d'une mixture apparaît au sommet du pilier, mais une barrière invisible empêche quiconque de la toucher. Un glyphe est gravé sur la colonne, juste en dessous de la fiole. Le couatl prend une nouvelle fois la parole d'une voix qui semble cette fois émaner de la pierre.

> « Ainsi vous avez atteint mon autel, mais le temps est pratiquement écoulé et le remède vous file entre les doigts. Livrez vos âmes aux dieux, stupides mortels. »

Le sommet de la colonne est protégé par un mur de force qu'il va falloir passer pour atteindre la fiole. On peut le détruire par le sort *désintégration* ou en endommageant le glyphe. Si on verse de l'eau bénite sur le glyphe, qu'on le touche avec un symbole sacré ou qu'on lance un sort divin dessus, le *mur de force* disparaît.

Conclusion. Une fois que les personnages ont mis la main sur la fiole, le couatl se dévoile et volète à travers la salle. Si les personnages l'attaquent aussitôt, le céleste les traite d'ingrats doublés d'imbéciles, puis riposte.

Si les personnages n'attaquent pas, le couatl leur sourit et les remercie de l'avoir libéré de ce long emprisonnement.

Trésor. La fiole contient une *potion de soins*. Le masque pèse 15 kg pour une valeur de 25 po. La valeur totale des divers objets des étagères est de 450 po.

Trésor spécial. Si le couatl et les personnages finissent la rencontre en bons termes, il leur confie quelques objets spéciaux : une *balance de l'harmonie* (cf. annexe A) et les gemmes nécessaires pour l'activer, un *miroir du passé* (cf. annexe A) et une *amulette de cicatrisation*.

Par ailleurs, si les personnages en font la requête, le couatl pourra leur porter assistance par ses sorts. Il y a fort longtemps qu'il était séquestré, si bien qu'il ne sait rien des ruines. Il retourne dans les Plans Célestes après avoir récompensé les aventuriers.

43. Miroirs de fumée

> Une brume ambrée flotte dans cette salle inoccupée. Des miroirs d'étranges teintes et formes sont accrochés aux murs, tandis qu'une grande vasque oblongue s'étend au milieu de la pièce. D'une longueur de trois mètres pour une largeur d'un mètre cinquante, elle n'est haute que de moins d'un mètre et remplie d'un liquide doré et fumant.
>
> Sur le mur est, le miroir rouge semble fait d'un verre embrasé, encadré de bronze. Les rayons de lumière s'y reflètent en myriades de flammes et des formes spectrales semblent vaciller au lointain.
>
> Deux miroirs sont suspendus au mur nord, l'un en obsidienne d'un noir pur encadrée de bois verni, l'autre d'un blanc saisissant, au cadre de fer forgé. Le miroir noir produit une odeur de terre et sa teinte évoque les ténèbres souterraines, mais sa facture paraît grossière et il ne reflète que les objets très proches. Le miroir blanc, aux tréfonds embrumés et glaciaux, dégage une forte odeur de muscade et d'épices.
>
> Le miroir du mur ouest, de couleur bleue, est encadré de pierre. Tout ce qui s'y reflète ondule, comme si l'on regardait une nappe d'eau.

Miroir rouge. Une créature qui regarde dans le miroir rouge perçoit une silhouette blanche spectrale à côté de son propre reflet. Ce miroir donne une prémonition fantaisiste de la mort de l'observateur. L'image prend l'aspect d'un monstre ou d'un piège de l'aventure, puis s'en prend au personnage et le tue. Le miroir ne fonctionne qu'une fois par personne ; un individu qui a déjà eu cette vision ne verra par la suite qu'un reflet tout à fait normal.

Une créature qui touche le miroir rouge pour la première fois d'un tour de jeu subit 2 (1d4) dégâts de force.

Miroir noir. Une créature qui regarde dans le miroir noir voit son reflet perdre en netteté puis la retrouver, mais cette fois vêtu d'habits antiques comme s'il s'agissait d'une vie antérieure. L'image s'exprime alors en olman : « Ordonnez-moi de répondre et je m'exécuterai. »

L'image d'un Olman d'un autre âge se superpose au reflet du personnage. Le sort *injonction* avec le mot de commande « Réponds » oblige l'esprit à répondre à trois questions binaires (auxquelles on peut répondre par oui ou non). L'esprit ne répond qu'aux questions posées en olman et se contente de secouer la tête pour marquer la négation ou de la hocher en signe d'acquiescement.

Toute créature qui touche le miroir noir doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13, sans quoi les objets de valeur en métal et les pierres précieuses qu'elle possède se transforment en plomb et en verre.

Miroir blanc. Une sorte de brume légère brouille les reflets dans le miroir blanc. Toute créature qui se poste devant ce miroir pour le scruter doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. En cas d'échec, elle est étourdie jusqu'à la fin de son tour suivant et le miroir (qui en réalité est une **gelée ocre** de couleur singulière) s'extrait du cadre pour fondre sur la victime. Une porte se cache derrière ce faux miroir ; on peut l'ouvrir une fois la gelée essuyée.

Miroir bleu. Le miroir du mur ouest est en fait une fenêtre de verre magique offrant la vue sur une mare d'eau. Un personnage qui touche le verre doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 sous peine d'être attiré de l'autre côté du miroir et de finir sous l'eau. Les armes peuvent briser le verre (CA 15, 20 points de vie), auquel cas l'eau de la mare et tous ceux qui y étaient submergés se déversent dans la pièce.

Liquide doré. Tout objet non magique immergé dans la vasque réagit au contact du liquide, en se transformant en or pendant une heure. Tout volume de liquide doré extrait de la vasque se transforme en eau teintée.

44. Soleil animé

Une estrade sur laquelle se dresse un étrange autel occupe le centre de cette salle en losange. L'autel ressemble à une pieuvre dotée de nombreux bras et becs, dont le front arbore une grosse pierre cramoisie. Toute la salle est couverte de poussière. Des fresques illustrant les mouvements du soleil et de la lune décorent les murs. D'autres images représentent des personnes pratiquant des sacrifices humains autour d'un temple, tandis que la silhouette d'un prêtre brandit le cœur de sa dernière victime.

Autel piégé. Une aura de transmutation est perceptible sur l'autel si on lance *détection de la magie*. Toute créature qui touche l'idole aux allures de pieuvre restera collée à la pierre et donc empoignée (évasion DD 15). À partir de là, l'autel se met à tourner sur lui-même en entraînant le malheureux dans sa rotation. 1 round suffit pour lui faire perdre l'équilibre, puis les divers chocs lui infligent 3 (1d6) dégâts contondants à la fin de chacun de ses tours. Une créature qui se libère pendant cette rotation est projetée en périphérie et subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires.

La gemme située au centre de l'autel est dotée d'une CA de 17 et de 15 points de vie. Si on la détruit, l'autel cesse de tourner et le personnage est libéré. Il s'agit d'une pierre maudite ressemblant à un joyau de valeur. On peut l'extraire de l'autel. Dès que la gemme entre en contact avec la chair d'une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 sous peine d'être affectée par l'équivalent du sort *danse irrésistible d'Otto* et d'entrer dans une transe virevoltante persistant jusqu'à ce qu'elle lâche la pierre, ce qu'elle ne pourra faire volontairement que si elle est ciblée par une magie qui lève les malédictions ou brise les enchantements.

Une victime qui danse pendant un nombre de minutes égal à sa valeur de Constitution doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir un niveau d'épuisement. Elle réitère ce jet chaque fois que ce même nombre de minutes s'est de nouveau écoulé et subit un niveau d'épuisement supplémentaire en cas d'échec.

45. Mictlan

(Mikt-LAHNE, terre des Morts)

Cette salle est décorée d'un étrange diorama représentant le royaume des morts. De petites statuettes en terre cuite peinte de couleurs vives sont disposées à travers la pièce pour représenter les habitants de cette contrée et les malheureux dont ils ont la charge.

Au centre de la pièce, le sol s'élève en une sorte de colline, sur laquelle un groupe de figurines semble peiner à faire remonter un rocher vers le sommet sous la houlette d'un diable. À l'aplomb de la colline, il émane du plafond une étrange lueur argentée qui illumine toute la pièce.

Un sentier pavé mène de la porte ouest jusqu'au pied de la colline. Un autre, du même type, part en direction de l'est avant de virer vers le sud. Des sections du diorama en périphérie de la salle représentent divers environnements de ce royaume.

À l'extrémité ouest de la chambre se dessine une contrée de sables torrides. Des diables y torturent les pauvres âmes qui ont terminé entre leurs griffes.

Du côté sud, des gens baguenaudent dans une plaine herbeuse ou chassent l'antilope et le cerf.

Au nord de ces prairies et au sud de la colline, le sol s'ouvre pour laisser place à une gorge, dans laquelle coule une rivière de lave dont les flammes lèchent les parois.

À l'est de la colline, dans une zone plus isolée, apparaît le pendant de ce canyon ardent : une désolation glacée.

Au nord de la colline s'étend un marais putride et bouillonnant où des silhouettes s'efforcent de garder la tête au-dessus de la surface.

Une rivière léthargique émerge de ce bourbier, ses eaux noires longeant le nord de la colline pour aller se déverser au nord-ouest de la zone dans un gouffre baigné de vapeur. Dans cet abîme sombre, de grands vers traquent les formes apeurées de gens nus.

Dans le coin sud du mur est de la chambre, on distingue une porte barrée.

La lumière du plafond provient des parois qui brillent dans le noir d'un conduit que l'on peut atteindre en montant sur les épaules d'une autre personne, mais pour y pénétrer, il faut s'arc-bouter dans la cheminée, les pieds poussant sur une paroi et le dos plaqué contre l'autre, car elle ne présente par ailleurs aucune prise. Le passage en pente raide qui suit, rempli de toiles d'araignée, mène au bout du compte en zone 48.

Chaque section du diorama est associée à un effet magique qui touchera toute créature qui y pénètre. Si l'effet n'est pas instantané et n'est pas lié à un sort, *dissipation de la magie* pourra effectivement le dissiper s'il est lancé avec un emplacement du 5e niveau (ou au niveau indiqué). Si l'on dissipe l'effet d'une section du diorama sur une créature, cette dernière est en plus immunisée contre cet effet pendant une minute.

Les deux sentiers sont exempts de magie. Dès que les aventuriers s'en écartent, que ce soit malgré eux ou parce qu'ils souhaitent explorer le diorama, appliquez les effets décrits ci-après selon la région foulée. Sauf mention contraire, on peut quitter une zone dès qu'on le souhaite, en rejoignant un sentier ou en entrant dans une zone adjacente.

Colline. Une force magique pousse quiconque grimpe au sommet de la colline dans une direction aléatoire. Une créature qui termine son tour au sommet doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15, sous peine d'être poussée de 1,50 m et de se retrouver à terre. Lancez 1d4 pour savoir dans quelle direction elle glisse.

Sables torrides. Toute créature qui termine son tour dans cette région doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, sous peine de saigner abondamment du nez. L'hémorragie provoque après cela la perte de 1 pv à la fin de chacun des tours de la créature. Si celle-ci quitte la zone, l'hémorragie s'arrête à la fin de son tour suivant.

Plaine herbeuse. Toute créature qui pénètre dans cette région doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15, sans quoi elle refusera de la quitter. Une telle victime a droit à un nouveau jet de sauvegarde toutes les 24 heures tant que persiste la magie. Elle peut aussi réitérer le jet de sauvegarde chaque fois qu'elle subit des dégâts. Si des compagnons, à l'extérieur de la zone, tentent de la convaincre de sortir, vous pouvez lui octroyer un autre jet de sauvegarde. Quoi qu'il en soit, le DD augmente de 1 chaque fois qu'il est retenté.

Flammes. Les créatures qui entrent dans cette section sont affectées par l'équivalent du sort *chauffer le métal* lancé au 3e niveau (DD de sauvegarde 15).

Glace. Les créatures qui pénètrent dans la zone sont affectées par l'équivalent de *chauffer le métal* au 3e niveau (DD de sauvegarde 15), mais les dégâts sont de froid et non de feu, et la créature n'a pas la possibilité de lâcher un objet givré.

Marais. Toute créature a le souffle court trois rounds après avoir pénétré dans cette zone et commence à suffoquer trois rounds plus tard.

Rivière. Ceux qui pénètrent dans cette zone pour la première fois d'un tour de jeu doivent réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine d'oublier comment ils se sont rendus ici et pour quelles raisons. Les lanceurs de sorts oublient aussi comment lancer un niveau de sorts par point d'échec du jet de sauvegarde, en procédant de manière descendante depuis le plus haut niveau connu par le personnage. Ils pourront préparer à nouveau les sorts oubliés. *Dissipation de la magie* ne peut rien contre cet effet, contrairement à *lever une malédiction* et *restauration supérieure*.

Fosse aux vers. Tout personnage qui pénètre dans cette région doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être affecté par l'équivalent du sort *peur*.

46. Tlazoteotl

(Tla-zo-TÉ-o-tèl, déesse mère de la terre)

> Par-delà cette porte, on trouve une salle de taille modeste dont le milieu est occupé par une motte de terre. Dans le coin sud-est, une fiole vernie est posée sur une petite étagère. Les angles nord-ouest et nord-est présentent aussi une étagère, occupée l'une par un vase, l'autre par un étroit cylindre de pierre.

Créature. Dès qu'un personnage entre dans la pièce, le tas de terre (en réalité un **babélien**) ouvre un œil, puis un autre et encore un autre, jusqu'à ce que de nombreux yeux



de formes et de tailles diverses observent le groupe. La masse terreuse comporte aussi de nombreuses bouches écumantes et garnies de crocs, qui entament une cacophonie de babillages. La créature livre un combat à mort, mais ne quitte pas la pièce.

Trésor. La flasque contient de la poudre de *potion de force de géant des collines*. Le cylindre de pierre est un *sceptre du gardien des pactes +1*.

Le vase contient le cœur séché d'un puissant yuan-ti ; *détection de la magie* y dévoile une aura de transmutation. Un personnage qui en ingère l'intégralité reçoit la capacité permanente de comprendre le langage des serpents et des yuan-tis.

47. Araignée dans sa cache.

Créature. Une **araignée géante** se tapit dans une cavité noyée sous les toiles dans la paroi du conduit oblique, 9 m au-dessus de l'endroit où il s'ouvre au plafond de la zone 45. Ce nid est long de 3 m, large et haut de 1,20 m. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 17 pour remarquer ce passage ou son occupante avant que celle-ci attaque. Si elle paralyse sa proie, elle se retranche dans son antre pour s'en repaître.

Dans le conduit. L'étroitesse de ce boyau impose un désavantage aux attaques portées avec une arme.

Par ailleurs, toute créature qui y est touchée par une attaque de l'araignée doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité (à sa convenance) DD 11. En cas d'échec, la créature glisse vers le bas du conduit de 1,50 m par point de différence. Une créature qui tombe de 9 m bascule dans la salle 45 et subit les dégâts de

chute correspondants, se retrouve à terre et continue en roulant dans une direction déterminée aléatoirement (1d4). L'araignée poursuit sa proie dans le conduit, mais il est peu probable qu'elle s'expose dans une zone dégagée.

Extrémité supérieure. Le sommet de ce passage est couvert par une bassine en étain que l'on peut déplacer en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 10.

Zones du troisième niveau

Le tunnel en provenance de la zone 45 débouche sur le troisième niveau du temple. Les zones suivantes apparaissent sur la carte 3.1.

48. Molosse de la chauve-souris

La description ci-après part du principe que les personnages arrivent dans la pièce par le conduit, après avoir déplacé le couvercle d'étain. Le tunnel émerge par une margelle de pierre qui ressemble à l'ouverture d'un puits pour qui se trouve dans la pièce. Si le groupe arrive de l'ouest, le couvercle d'étain est toujours en place.

> Cette petite salle est chichement décorée. Au nord et au sud, sont installées des fontaines en marbre veiné de bronze. Celle du sud, lézardée, ne montre que des dépôts calcaires. Celle du nord, alimentée par un filet gouttant depuis son sommet, contient une soixantaine de centimètres d'eau noire. La forme blanchâtre d'une écrevisse repose dans la vasque, sur un lit de limon.
>
> À l'ouest, des marches quittent la salle. Le mur présente des saillies horizontales recouvertes de poussière.

Créature. L'eau croupie de la fontaine contient une **sibylle de l'eau** neutre mauvaise. Elle surgit pour s'en prendre à tout personnage qui touche l'eau.

Trésor. L'écrevisse n'est rien d'autre que la carcasse d'une créature ayant autrefois occupé la fontaine. Sous ces restes se cache une clef sur une chaîne, toutes deux en platine (20 po). La clef permet d'ouvrir la herse bloquant la sortie de la zone 53.

49. Chitza-Atlan

(CHIT-za-HAT-lan)

> Au milieu de cette salle se dresse une forme ressemblant à un centaure conservé et desséché, monté sur une dalle de marbre. Teinté de vert et paré de cuir verni, de plumes et de bijoux en fil de cuivre, il fait face à l'entrée ouest de la zone et tient une pique à manche de bronze munie d'une large tête gris-bleu en forme de flamme.
>
> Diverses babioles en cuivre martelé sont dispersées dans la pièce, mélangeant obsidienne taillée et polie, coquillages, quartz et corail. L'essentiel de ce trésor gît aux pieds du centaure qui les foule symboliquement. Deux grands vases imitant des paniers d'osier sont posés contre le mur nord, remplis chacun de galets de rivière.

Créature. Le centaure est la dépouille momifiée d'un rejeton sacré de Chitza-Atlan, gardien du passage vers le royaume des morts. Cette sentinelle remplit deux fonctions : empêcher quiconque n'est pas mort de pénétrer dans les ruines, et confiner les créatures qui s'y trouvent. Dans ces conditions, si un aventurier tente de sortir de la zone en empruntant une issue autre que celle par laquelle il est arrivé, la **momie de centaure** (cf. annexe B) s'anime et attaque les personnages. Elle se défendra aussi si on l'agresse. Une créature qui jouit de la bénédiction de Zotzilaha peut passer librement.

Trésor. Les breloques (on en compte huit cents) atteignent une valeur totale de 80 po. Les seuls objets valables sont cachés au fond des deux vases. Deux masques en argent (25 po chacun) sont écrasés sous les galets, ainsi qu'un bracelet en forme de serpent en électrum (50 po), une statuette de singe en marbre (50 po) et quatre épingles à cheveux en argent incrusté de jade (5 po chacune).

50. Mur de jade

> Un mur de pierre polie verte vous barre le passage.

Ce mur, d'une largeur de 2,10 m pour une hauteur équivalente, cache un piège destiné à ceux qui voudraient entrer par effraction dans les ruines. Quiconque touche la paroi la fait basculer dans l'antichambre qui suit à l'ouest. Si la cloison tombe sur une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. En cas d'échec, elle subit 9 (2d8) dégâts contondants et se retrouve à terre sous la cloison, entravée. Il faut réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour la soulever, afin de dégager une créature ainsi coincée.

51. Tunnel venteux

> Ce passage sec mais poussiéreux d'un mètre cinquante de diamètre ne présente aucune trace de passage, récent ou ancien. Un linteau de pierre longe les murs à moins d'un mètre du plafond. Le couloir s'élargit soudain pour laisser place à un espace cubique de quatre mètres cinquante d'arête, au sol ondulé. Le plafond de ce cube présente une trappe circulaire en bronze dont le loquet est fermé.
>
> Des barreaux métalliques sont encastrés aux quatre coins de ce vestibule, formant quatre échelles qui se rejoignent au niveau de la trappe. Certains barreaux brisés ne laissent saillir que des pointes rouillées. Le couloir se prolonge par-delà cette zone.

Trappe dangereuse. L'ouverture de l'écoutille libère un tourbillon qui projette au sol le personnage monté jusque-là. La chute inflige 3 (1d6) dégâts contondants et le cube est assailli par des vents violents. Il faut ensuite dépenser le triple du déplacement effectif pour toute distance parcourue dans la salle. Il est impossible de refermer la trappe et le tourbillon ne faiblit pas.

Toute créature qui commence son tour dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. Un personnage qui se tient aux barreaux de l'une des échelles est avantagé à ce jet. En cas d'échec, le vent projette la créature à terre, à 3 m dans une direction déterminée au hasard, lui infligeant 3 (1d6) dégâts contondants. Si le jet est raté d'au moins 5 points, la créature heurte l'une des pointes rouillées et subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires.

Si la cible malmenée par le vent heurte un obstacle, comme un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants supplémentaires. Si elle cogne une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 3 (1d6) dégâts contondants et de se retrouver à terre. En cas de réussite, la créature ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas jetée à terre.

Une créature qui se déplace exclusivement en rampant sur la surface ondulée trouve suffisamment de prises pour éviter les désagréments du vent.

52. Chambre cachée de Nahual

(NA-houal, alter ego)

On peut détecter l'une des portes secrètes qui accèdent à cette salle en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 20. Chaque porte s'ouvre en agrippant le linteau qui saille du mur à cet endroit, à près de 2,50 m du sol, puis en tirant dessus. La porte secrète s'ouvre alors vers l'intérieur, mais se referme 30 secondes plus tard. Ces portes sont munies de contrepoids qui empêchent qu'on les bloque en position ouverte. De l'intérieur, on peut ouvrir chacun des passages en appuyant, juste à sa droite, sur un renflement du mur.

Lorsque les personnages quittent l'une des antichambres et pénètrent dans la salle suivante, lisez ceci :

> Les murs de cette salle sont peints en noir, tandis que le sol présente une mosaïque colorée représentant des dieux étranges qui folâtrent autour d'un soleil. Au milieu du mur est, un rideau de coquillages et de perles masque un renfoncement.

Si les personnages ouvrent le rideau, lisez ceci :

> Derrière le rideau, la silhouette crayeuse d'une statue siège sur un trône de pierre. La surface du trône est ciselée à l'image de plumes, et la statue porte une coiffe de plumes et une toge à plumes. Sur ses genoux et ses paumes ouvertes repose un sceptre en or et en argent qui arbore une tête d'aigle d'un côté et des serres saisissant un soleil flamboyant de l'autre. Mais c'est surtout le visage de la statue qui vous frappe.

La statue reproduit le visage de la première personne à entrer dans la salle. La valeur du sceptre est de 200 po. L'objet est soudé aux paumes de la statue ; seul le personnage dont elle imite le visage peut soulever le sceptre.

Quand cet aventurier s'empare du sceptre, il est assailli de visions de grandes batailles d'antan et ne peut s'empêcher de les admirer. Il apparaît le regard vide pour les autres observateurs et commence à transpirer. Au bout de 30 secondes, s'il tient encore le sceptre, il se retrouve pétrifié. Dans le même intervalle, la statue se transforme en être de chair et de sang.

Créature. La silhouette sur le trône est un nahual ou alter ego, équivalent d'un **doppelganger** d'alignement chaotique mauvais, dont le type est fiélon (démon). Il a acquis les souvenirs du personnage pétrifié et s'efforce de convaincre le groupe que c'est bien lui et qu'il a juste fusionné avec l'esprit de l'une de ses précédentes incarnations. Le nahual saisira toutes les occasions de mener le groupe à sa perte, au gré de renseignements qu'il dit tirer des « souvenirs » de son ancienne vie.

Pour sauver le personnage pétrifié, il faut tuer le nahual et toucher son cadavre avec le sceptre. Le sort *restauration supérieure* produira le même effet, que le nahual soit mort ou non.

53. Valve

> Vous vous présentez devant un vestibule de trois mètres de large et six mètres de haut. Un court passage y accède depuis le sud, tandis qu'au nord monte une cage d'escalier d'un mètre cinquante de large.
>
> Une roue encastrée horizontalement dépasse à moitié du mur dans le coin sud-ouest. Elle ressemble à une sorte d'engrenage. Juste au-dessus, un levier en bronze est abaissé.



Ouvert et fermé. Les marches montent jusqu'à un cul-de-sac – en réalité une porte secrète qui s'ouvre en faisant tourner la roue du vestibule. Il faut d'abord pousser le levier en position haute, ce qui permet de faire pivoter la roue dans une seule direction. La manœuvre ouvre certes la porte secrète, mais le sol du vestibule se dérobe en même temps pour laisser place à une fosse carrée de 3 m de côté, au fond de laquelle on peut voir des os refléter faiblement la lumière. Une corniche de 30 cm de large longe la fosse par l'ouest ; on peut s'y tenir pour manœuvrer la roue. Une passerelle de 15 cm en marbre poli traverse aussi la fosse par le milieu, d'ouest en est.

Cette poutre constitue un terrain difficile dont la traversée nécessite un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas d'échec, on ne peut plus avancer pour le tour en cours. Si le test est raté d'au moins 5 points, le personnage perd l'équilibre et tombe au fond de la fosse de 9 m.

Si on lâche l'engrenage une fois que la porte est ouverte, il tourne aussitôt en sens inverse et la porte se referme. Pour éviter ce désagrément, on peut mettre le levier en position basse afin de bloquer la roue, mais cela abaisse une herse au niveau de l'accès à l'escalier. Il reste possible de soulever celle-ci, en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Solution de facilité. Si les personnages fouillent les murs à côté de la herse, ils trouveront un trou de serrure. La clef de la zone 48 s'y insère et permet d'ouvrir la herse comme une grille.

Fausse solution. Dans le plafond, juste à l'aplomb de la fosse, une dalle d'aspect ordinaire cache un conduit oblique qui monte à la surface. On ne peut ni la détecter ni la manipuler depuis le vestibule.

Le temple

Ce qui reste du temple à la surface apparaît en médaillon sur la carte 3.1.

54. Ruines du temple

Il s'agissait manifestement d'un grand temple, un bâtiment important dont il ne reste que le mur du fond et juste assez de toit pour abriter l'autel. Tout le reste est obstrué par les décombres. Plusieurs colonnes brisées jonchent le sol. Le soleil filtre à travers le toit, plus de dix mètres au-dessus, criblé de trous, de fissures et de lézardes. Le mur auquel l'autel est adossé arbore un bas-relief représentant une chauve-souris géante de près de trois mètres de haut et d'une envergure de six bons mètres. L'autel de pierre est sculpté à l'image de rats grouillants qui se mêlent à des fouines et des vers. La tête d'une chauve-souris hurlante s'avance en proue de ce bloc de pierre. Une paire d'ailes membraneuses en métal anguleux d'une longueur de près de deux mètres cinquante encadre ses côtés. Au pied de l'autel, l'usure a poli le sol.

Champ de gravats. La zone est jonchée de décombres qui ne laissent entrevoir aucun passage dans la pyramide. Vers l'entrée sud du temple, un tas de gravats cache une ouverture qui semble s'enfoncer sous les débris. L'ensemble, instable, peut facilement s'effondrer ; il suffit qu'une créature dotée d'une Force d'au moins 15 pousse le tas pour que les pierres tombent. On peut aussi faire basculer les gravats en les frappant avec un objet lourd ou par le biais d'un sort comme *vague tonnante*. Toute créature située dans un rayon de 3 m au moment de l'effondrement doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de subir 5 (2d4) dégâts contondants.

Dès que l'on tente de grimper sur les décombres de la zone, on provoque un petit éboulement et on subit 2 (1d4) dégâts contondants. Chaque grimpeur doit en outre réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de se retrouver enseveli et de subir 7 (3d4) dégâts contondants supplémentaires. En cas d'échec d'au moins 5 points, la personne, entièrement ensevelie, ne peut plus respirer. Pour s'extraire seule de ces gravats, elle doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 et y consacrer une minute d'efforts. Ces éboulements n'ouvrent aucun accès vers l'intérieur.

Toit fragile. Chaque fois qu'une créature termine son tour de jeu sur une partie du toit encore en place, il y a 20% de risques que celui-ci cède sous ses pieds. La créature tombe alors de 10,50 m sur les gravats et subit 14 (4d6) dégâts contondants.

Entrée par la trappe. Si les personnages entament leur exploration de la ziggourat en arrivant par ici, ils devront trouver un accès vers l'intérieur. Il existe notamment une trappe au sol, environ 3 m devant l'autel. Un personnage pourra détecter le contour du panneau en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Toute créature qui marche sur la trappe a 1 chance sur 12 d'en activer l'ouverture, car le mécanisme a perdu en fiabilité avec le temps. Un aventurier un tant soit peu compétent ne devrait avoir aucun mal à la maintenir fermée. Pour la garder ouverte, il faut en revanche réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10. La trappe s'ouvre dans un toboggan qui donne à l'aplomb de la fosse de la zone 53. Quiconque s'y laisse glisser jusqu'à cette trappe dissimulée déboulera dans cette salle.

Entrée secrète. L'autre accès consiste à passer par la porte secrète qui se cache derrière l'aile gauche de l'espèce de chauve-souris géante sculptée sur le mur. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour localiser ce panneau.

La porte s'ouvre si un personnage enfonce un membre dans la gueule du bas-relief. Les mâchoires se referment alors et les dents se plantent dans le bras ou la jambe, infligeant 11 (2d10) dégâts perforants, puis l'aile géante se replie pour dévoiler le passage. Toute créature mordue par le bas-relief se retrouve empoignée (évasion DD 12), mais ne subit pas d'autres dégâts.

L'aspect mécanique de cette ouverture devient évident pour quiconque examine la gueule de la chauve-souris sculptée et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 10. En cas de réussite d'au moins 10 points, la créature comprend en outre que les mâchoires s'activent si l'on y place un objet (et pas forcément un membre). On peut également obtenir cette précision en poursuivant l'examen et en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15.

Quand l'aile révèle la porte secrète, elle cache le bas du visage de la chauve-souris dont les yeux noirs commencent à luire. Tout personnage qui croise ce regard doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 sous peine d'être paralysé. Une victime peut réitérer le jet à la fin de chaque minute et chaque fois qu'elle subit des dégâts, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.



Les effets prennent fin au bout d'une heure, plus tôt si une lumière magique brille sur l'autel.

Développement. Une fois que la porte secrète vers le sanctuaire s'ouvre, une **hyène géante** se présente dans la zone. Elle se poste à l'est, derrière une colonne renversée, et sautera sur la première personne à ressortir par la porte.

Piège articulé de l'autel. L'examen de l'autel montre des poignées sur la partie avant et des gonds à l'arrière, ce qui laisse penser que l'on peut le soulever par l'avant pour le faire basculer sur sa face arrière. Au maximum trois personnages conjuguant leurs efforts y parviennent, s'ils totalisent une Force de 30. Si l'autel est soulevé vigoureusement par des personnes debout, les ailes métalliques décrivent un arc violent vers l'avant, à 1,20 m du sol. Quiconque se trouve sur la trajectoire de ces ailes acérées comme un rasoir, doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 13 (3d8) dégâts tranchants. Si l'aile rate une première cible, elle prolonge son arc et peut tenter d'en frapper une autre à portée.

Si les personnes qui basculent l'autel sont agenouillées, elles n'ont rien à craindre des ailes qui fusent au-dessus de leur tête. On peut aussi éviter le piège en procédant plus précautionneusement.

Le mécanisme du piège se trouve dans l'autel. Si les personnages le soulèvent prudemment et regardent dessous, ils détecteront sans peine les leviers et articulations reliés aux ailes. Pendant que des aventuriers calent l'autel au-dessus du sol, un autre peut se glisser dessous pour désarmer le piège, ce qui demande 10 minutes d'application et un test réussi de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

Trésor. Une fosse de 2,40 m de profondeur se cache sous l'autel. Elle renferme de nombreux objets de valeur et deux corps coupés en deux. Le butin est particulièrement encombrant ; mélangés au tas de 20 000 pièces d'argent, on peut trouver les objets suivants : cinquante coupes en argent ciselé (5 po chacune), vingt statuettes plaquées or (10 po chacune), quarante calices et plats en argent gravé (5 po chacun), huit bijoux (5 po chacun), cinquante perles de nacre (1 po chacune), une plaque de jade représentant Zotzilaha (100 po) et une statue de marbre représentant une silhouette allongée (50 po).

Il est fort probable, si ce trésor est substantiellement pillé, que Zotzilaha l'apprenne et charge un vampire ou une chauve-souris géante de châtier les impudents.


Vers l'antre de
* dragotha *
le dragon mort-vivant,
où attendent des richesses fabuleuses
et une mort atroce
LA HUTTE DE THINGIZZARDE ! GARE À SES POTIONS !!
Le Grand marais
LES RUINES MAUDITES DE CHÂTEAU MUKOS. QUI SAIT CE QUI S'Y TERRE
LES TAILLIS RETORS QUI COURENT QUI RAMPENT
Montagne au Plumet blanc
VERS LE BOURG
ICI EST L'ORBITE DU GNOLL DÉFUNT

La Montagne au Plumet blanc

La montagne au Plumet blanc a toujours engendré un respect mêlé de crainte et de superstition dans les villages voisins. Encore aujourd'hui, les gens parcourent des lieues pour admirer cette merveille naturelle, mais rares sont ceux qui osent s'approcher du Plumet, car on dit qu'il abrite divers démons et diables. Et comme certains de ces audacieux ont parfois disparu, ces croyances ont la vie dure.

Il y a treize siècles, le magicien Keraptis était en quête d'un havre où il pourrait s'adonner à ses excentricités sans craindre d'être dérangé. Il se rendit à la montagne au Plumet blanc, s'en approchant bien plus que la plupart ne l'auraient osé, et découvrit le réseau de conduits de lave qui criblait le cône du volcan et les strates inférieures. Il se dit alors que quelques menues altérations suffiraient à en faire le site idéal pour ses projets. La réputation de l'endroit était déjà funeste, mais il avait bien quelques idées pour l'aggraver encore. Il disparut alors sous la montagne au Plumet blanc et le monde de la surface oublia jusqu'à son existence.

Aujourd'hui, le nom jadis redouté de Keraptis reste peu connu, y compris des plus grands érudits. Du moins *était*-il peu connu il y a encore quelques semaines, lorsque trois armes magiques extrêmement prisées – *Vague*, *Déluge* et *Noir Rasoir* – disparurent des chambres fortes de leurs propriétaires. On offrit des récompenses, on pendit des domestiques, on viola même le sanctuaire de la guilde des voleurs durant la frénésie de recherches de ces objets inestimables, mais on ne trouva pas le moindre indice, jusqu'à ce que les anciens propriétaires des armes reçoivent chacun un exemplaire de la note suivante :

Guettez donc par monts et par vaux
Nulle trace des trois ne trouverez
Car ces instructions rien ne vaut
Les armes portent ma livrée

Par le nord, bois, fermes longez
Et trouvez le tertre à volute
Alors il vous faudra plonger
Dans le silence noir de la butte

Vous devrez pour Vague tuer
La bête du bouillant refuge
Aux maillons vous habituer
Outre la gicle jusqu'à Déluge

Noir Rasoir reste à acquérir
Sous la renversée ziggourat
Ci-fait ne croyez pas trop rire
Car vous êtes tous faits comme des rates

Je me fiche, détenteurs d'antan
Des héros engagés, de leurs lames
Chacun sera serf en son temps
Ou livré par mes soins aux flammes

Toutes les missives étaient signées du symbole de Keraptis.

Le « tertre à volute » pourrait bien correspondre à la montagne au Plumet blanc, d'après les experts. Les anciens propriétaires de *Vague*, *Déluge* et *Noir Rasoir* ont entrepris de rassembler un groupe de héros intrépides dignes de relever le défi. Si des aventuriers peuvent recouvrer les armes détenues par ce faux Keraptis (car qui peut croire que ce soit le magicien de légende, après treize siècles d'absence ?), les riches collectionneurs ont promis de leur accorder ce qu'ils demanderont, dans la mesure de leurs moyens.

Mener l'aventure

Cette version de *La Montagne au Plumet blanc* est conçue pour un groupe de personnages de niveau 8. Vos joueurs devront allier la tête et les jambes pour accomplir cette mission, car certaines situations ne pourront se résoudre par un bête assaut frontal. Si vos joueurs ont l'habitude de résoudre les dilemmes d'un coup de hache bien placé, ils pourraient s'agacer, voire s'ennuyer. Mais s'ils aiment faire marcher leurs méninges, ils découvriront ici un équilibre intéressant entre action et réflexion. À moins que vous soyez prêt à mener une séance particulièrement longue, il faudra vous réunir plusieurs fois avec votre table pour explorer les trois sections de ce donjon. Idéalement, il faudrait que le groupe puisse sortir du complexe entre deux parties et se rendre dans le village le plus proche (situé à plusieurs kilomètres) où il sera en relative sécurité. Il peut aussi bien bivouaquer à proximité du volcan, mais s'exposera alors probablement à des rencontres aléatoires.

Début de l'aventure

Le groupe est arrivé à la montagne au Plumet blanc, qui se dresse solitaire dans une vaste région de landes où ne poussent que quelques taillis noueux. Ils s'arrangeront probablement pour laisser leurs montures et leurs biens au

Où situer l'aventure

La montagne au Plumet blanc se situe déjà dans l'univers de Greyhawk, dans la partie nord-est de la Pavoisie, près des Royaumes brigands et de la Faille.

Voici quelques idées pour placer le volcan en d'autres mondes. Dans tous les cas, le groupe devra probablement s'y rendre en traversant des zones sauvages ; à vous de décider par quel moyen.

Dragonlance. Située près de Neraka dans les monts Khalkist, la montagne est susceptible d'intéresser non seulement les aventuriers, mais aussi les armées de Takhisis.

Éberron. Sur le continent du Xen'Drik, le volcan se trouvera par exemple parmi le massif connu sous le nom des Crocs d'Argarak.

Forgotten Realms. La montagne peut se situer à proximité du mont Hotenow, dans les environs de Neverwinter.

village le plus proche (8 km environ du village) ou pour les cacher dans l'Orbite du gnoll défunt, petite grotte naturelle à flanc de colline sise à 3 km du Plumet, sachant qu'il n'existe tout bonnement pas d'autre abri. Les villageois connaissent la grotte et auront pu l'évoquer. Le groupe, s'il y laisse ses affaires, devra donc compter sur l'honnêteté des gens du cru. (La certitude que les aventuriers n'ont aucune chance de revenir aidera les moins intègres à affronter leur peur du volcan.) Il reste par ailleurs facile de barricader la caverne pour dissuader les monstres errants les moins rusés.

La montagne au Plumet blanc est un cône volcanique presque parfait, résultat d'une très ancienne et lente coulée de lave. Son diamètre à la base est d'environ 300 m et il domine les terres de près de 250 m. Le plumet blanc qui donne son nom à la montagne vient d'un geyser perpétuel qui jaillit du sommet, atteignant jusqu'à 90 m de hauteur et flottant vers l'est sous l'effet des vents dominants, telle une immense plume blanche. Les embruns s'accumulent ensuite dans les rigoles du versant jusqu'à former un petit ruisseau. De la vapeur s'échappe de plusieurs conduits visibles à la surface de la colline, mais aucun n'est assez large pour être emprunté.

La carte 4.1 représente une coupe transversale de la montagne, avec ses bassins de lave et la cheminée du geyser. Les nombres font référence aux endroits clés du volcan et indiquent comment ils sont orientés les uns par rapport aux autres.

Le seul accès réaliste à l'intérieur du cône volcanique consiste à passer par une grotte du versant sud que l'on appelle la Bouche du magicien. L'endroit paraît respirer, car il exhale de gros nuages de vapeur, avant d'inhaler lentement comme le ferait quelqu'un par un matin froid. Chacun de ces cycles s'étale sur trente secondes. À l'approche de la grotte, le groupe entendra un sifflement synchronisé avec le rythme du vent. Sans le rugissement continu du Plumet, ce chuintement s'entendrait probablement de très loin.

La grotte présente un diamètre de 2,40 m pour une longueur de 12 m. Une longue crevasse horizontale d'environ 30 cm de large en fissure le fond, non loin du plafond. L'air est aspiré vivement dans la faille, ce qui crée ce sifflement puissant et éteint les torches. Le flux d'air semble d'abord ralentir, puis s'arrête quelques secondes, avant de s'inverser en produisant un grand jet de vapeur. La chaleur ne suffit pas à ébouillanter les personnes qui s'écartent de l'axe de la crevasse, mais rend l'atmosphère de la grotte très incommodante, comme un sauna suffoquant qui serait régulièrement envahi de rafales glaciales.

La voûte et les parois de la grotte ruissellent de condensation. Une épaisseur de boue recouvre le sol sur plusieurs centimètres. Il faudra sonder cette fange à proximité du fond de la caverne pour trouver la petite trappe sertie d'un anneau rouillé qui s'y trouve. Une fois la zone dégagée, il faut réussir un test de Force DD 20 pour dégripper le panneau. Des sorts comme *déblocage* ou *passe-muraille* permettent aussi de franchir cette porte.

À l'aplomb direct de l'ouverture, un puits de 6 m s'enfonce verticalement. Un escalier en colimaçon y entame sa descente.

Donjon : configuration

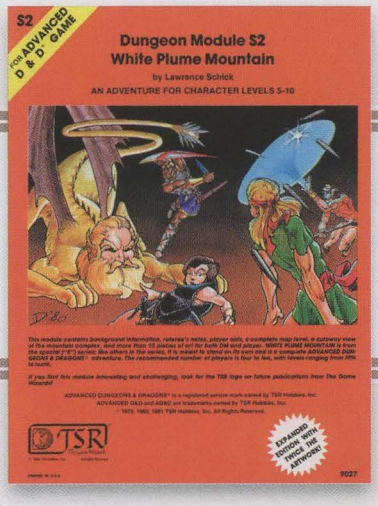
Tous les couloirs du complexe présentent une hauteur de 3 m et sont taillés dans la roche solide (ils semblent en certains points avoir été façonnés par fusion). Sauf indication contraire, les portes sont en bois, renforcées de fer et aussi grandes que larges (2,40 m). Elles ont gonflé en raison de l'humidité, ce qui gêne leur ouverture (tests de Force DD 15 nécessaires), mais le bois n'est jamais pourri.

Une boue très liquide recouvre le sol sur 30 cm d'épaisseur. En dehors des endroits où des marches en émergent, cette fange s'étend dans toutes les salles et tous les couloirs. La vitesse de déplacement au sol est alors réduite (une VD de 9 m passe à 6 m, et une VD de 6 m passe à 4,50 m), sachant que le groupe devra tâter le terrain d'une manière ou l'autre durant sa progression. Il sera très délicat de rester silencieux dans ces conditions, de courir sans chuter ou encore de compter sur l'invisibilité pour se cacher (les vaguelettes et traces produites par les pas trahissent toute présence au sol).

Le scénario d'origine

La première publication de *White Plume Moutain*, aventure de Lawrence Schick, date de 1979 (première édition de D&D).

Dans le recueil *Dungeons of Dread* de 2013, Shick raconte comment il rédigea ce scénario dans l'optique de convaincre Gary Gygax de l'engager comme concepteur de jeux.



Rencontres aléatoires

Une fois par tranche de 10 minutes, lancez un d12 ; sur un résultat de 1, une rencontre intervient. Dans ce cas, lancez un d6 et consultez la table ci-après.

Il s'agit de monstres spécifiquement libérés par Keraptis pour mener la vie dure aux intrus. Tous attaquent à vue. Les ogres et les gobelours sont contrôlés par magie, si bien qu'on ne peut les convaincre de trahir Keraptis.

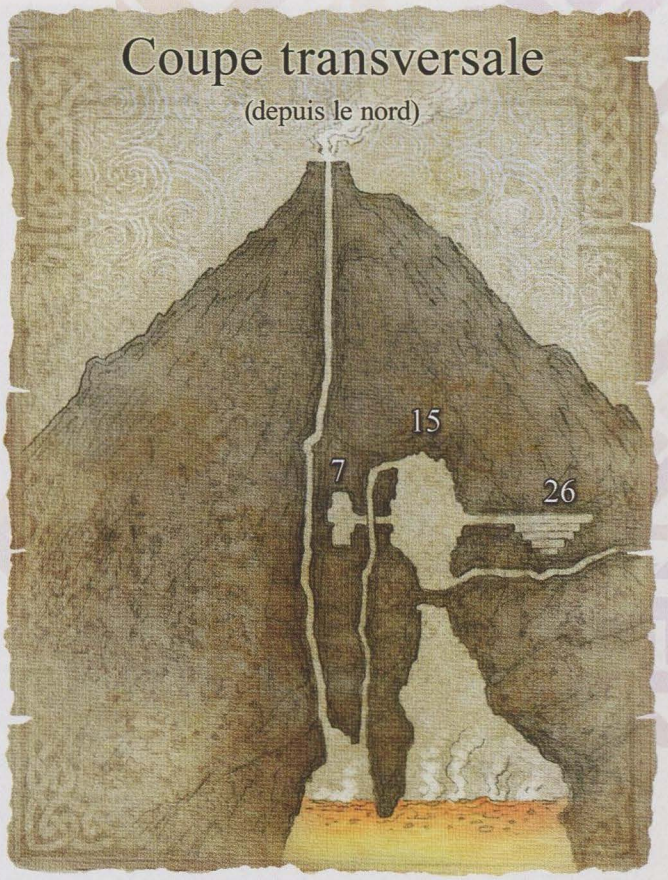
d6	Rencontre
1	1 **pouding noir**
2	1d4 + 1 **gobelours**
3	2 **gargouilles**
4	1 **traqueur invisible**
5	1d3 **ogres**
6	1d2 **nécrophages**

Zones du donjon

Les zones suivantes apparaissent sur la carte 4.2.

1. Escalier en colimaçon

La rouille encrasse cet escalier qui, pour le reste, paraît robuste. L'atmosphère du conduit est chaude et humide, presque viciée. Vous atteignez le bas des marches pour vous rendre compte avec surprise que sol baigne dans trente centimètres d'eau.



Carte 4.1 : Coupe transversale

La légende de Keraptis

Dans la première publication de *White Plume Mountain*, « The Legend of Keraptis » apparaissait en troisième de couverture. Bien que ces détails de l'existence passée du magicien ne jouent pas un rôle direct dans l'aventure, le MD peut partager ce savoir avec ses joueurs pour que leurs personnages appréhendent mieux la situation et qu'ils puissent étayer leurs motivations pour descendre sous la montagne.

***

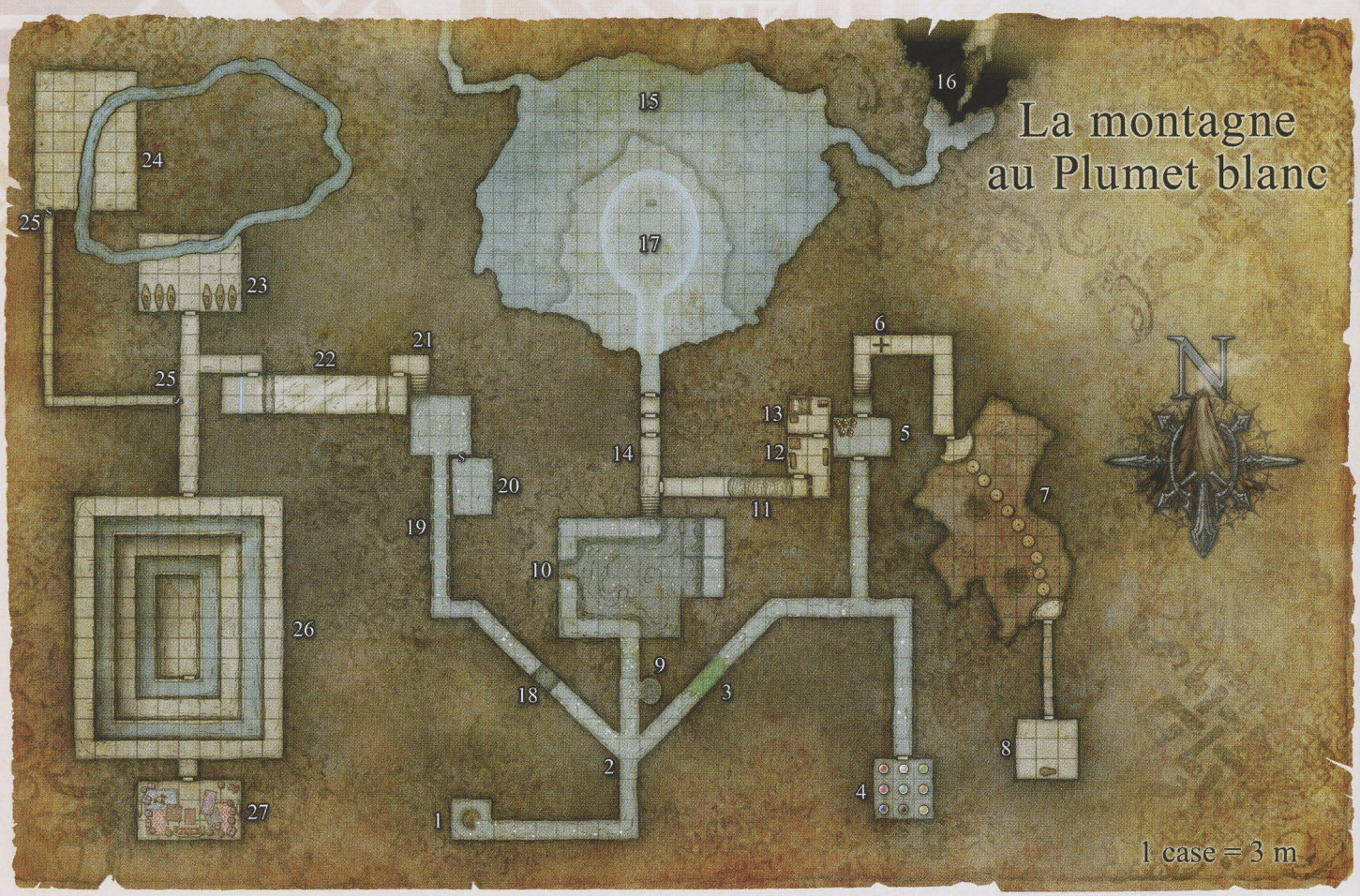
Il y a bien plus d'un millénaire, le magicien Keraptis prit le pouvoir dans les vallées des montagnes septentrionales. Il mit les seigneurs de guerre locaux sous son joug par le biais de menaces innommables, menaces qu'il mit parfois à exécution afin de remettre les plus rétifs dans le rang. Sous son autorité, les incursions monstrueuses et les maraudeurs venus des montagnes sauvages se firent bien moins nombreux, au point qu'il n'y en eut avec le temps pratiquement plus. Cela suffit à dissuader la population de s'insurger contre les lourds impôts imposés par le mage, surtout lorsque circulaient les rumeurs relatant ce qu'il réservait aux réfractaires. Tous les nobles qui protestaient disparaissaient en effet du jour au lendemain, bientôt remplacés par un successeur généralement bien plus docile.

Et plus la dissension s'assoupissait, plus les charges et les dimes s'alourdissaient, jusqu'à ce que le magicien prenne la part du lion de tout ce qu'on faisait pousser sur ces terres, mais aussi ce qu'on y vendait et ce qu'on y fabriquait, y compris le bétail. De nombreux rapports datant de cette époque font état d'une recrudescence locale en matière de maladies mentales, de possession démoniaque, d'apparitions spectrales et de présence de morts-vivants. De plus, les raids de monstres dans les terres colonisées commencèrent à reprendre, notamment des bandes d'humanoïdes assaillant les villages, ainsi que des créatures fantastiques et malfaisantes surgissant de nulle part pour accabler les paysans. Au pic de cet épisode de tourmente, les percepteurs de Keraptis vinrent annoncer un nouvel impôt : un tiers des nouveau-nés revenaient de droit au grand mage.

Cet édit allait tout faire basculer. Comme un seul homme, les gens s'insurgèrent contre les sbires du magicien, puis prirent le chemin de sa forteresse sous le commandement d'un puissant clerc bienfaisant et de ses acolytes rôdeurs. Ils purent vaincre les ultimes protecteurs de Keraptis, mais ce dernier parvint à prendre la fuite, accompagné de sa garde rapprochée : une compagnie de gnomes maléfiques, fanatiques et désaxés.

Keraptis atteignit les cités occidentales et méridionales, mais sa réputation l'avait précédé partout, si bien qu'il ne put rester bien longtemps au même endroit. Contraint de rejoindre le nord, il arriva sur les berges du lac aux Profondeurs inconnues, où il entendit parler de la montagne au Plumet blanc. Après quelques recherches, il finit par trouver le refuge rêvé dans le dédale de ces boyaux volcaniques. Il y disparut avec sa cohorte de gnomes et l'humanité n'entendit plus jamais le nom du mage cruel.

Cette histoire remonte à près de treize siècles. Il semblerait pourtant que l'influence de Keraptis pèse de nouveau sur la civilisation. Si c'est bien l'antique magicien qui sévit ici, pourra-t-on contrecarrer ses plans avant qu'il ne recouvre toute sa puissance ? Que cherche-t-il donc en défiant aussi étrangement les héros de ce monde ? Il n'y a qu'une seule façon de le découvrir.



Carte 4.2 : la montagne au Plumet blanc

L'escalier en colimaçon descend d'une trentaine de mètres, puis débouche en zone 1. Les aventuriers les plus attentifs sentiront comme une vibration sourde (activité du geyser qui se réverbère dans tout le complexe). L'humidité ambiante fait chanceler les flammes des lampes et torches, qui produisent en outre beaucoup de fumée.

Des amas d'algues souterraines verts et blancs flottent parmi cette vase. Cette végétation ou moisissure s'accroche également par paquets aux murs et aux plafonds. Elle ne présente aucun risque, mais on la retrouve dans toutes les zones du donjon où l'eau est présente.

2. L'énigme du gardien

Une sphinge plutôt miteuse se tapit à la convergence de trois corridors. Un mur de force longeant le côté sud sépare ce **gynosphinx** de ceux qui l'approchent depuis cette direction. L'écran est toutefois plutôt faible, car il ne résiste pas à *désintégration*, *dissipation de la magie* ou *passe-muraille*.

La sphinge ne laissera passer les aventuriers (en dissipant le mur de force) que s'ils répondent correctement à l'énigme suivante :

Ronde elle est, mais ne tournoie pas
Autel des seigneurs lupins
Joyau sur velours noir, perle dans la mer
Inchangée mais éternellement changeante

La réponse est « la lune ». Si on détruit le mur de force ou qu'on le contourne, la sphinge passe à l'attaque.

3. Limon caché

Au milieu du couloir qui mène au nord-est, le sol est recouvert d'une plaque de limon vert (cf. « Les dangers des donjons » dans le chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Le limon étant immergé dans l'eau, il peut facilement passer inaperçu, si bien que les personnages risquent de marcher dessus pour ne le comprendre qu'une fois qu'il aura dévoré leurs bottes et commencera à ronger leurs orteils.

4. Globes de verre

La porte de cette salle paraît normale, vue de ce côté : un large battant en chêne renforcé de fer, gonflé par l'humidité et difficile à ouvrir. Une fois que les personnages ont pénétré dans la salle (du moins ceux qui y rentrent ensemble), la porte se referme violemment dans leur dos. Aucun outil, aucune arme ou magie dont les aventuriers disposent ne permettra de la rouvrir ou d'empêcher sa fermeture. Seule la bonne clef pourra s'insérer dans la serrure et déverrouiller la porte.

À l'intérieur, neuf sphères de 60 cm de diamètre en verre argenté sont suspendues au plafond par des filins incassables. Sauf mention contraire, l'examen magique d'un globe (par le biais du sort *clairvoyance* ou d'un *anneau de vision aux rayons x*, par exemple) montrera qu'il semble renfermer un trésor et une clef. Chaque sphère contient effectivement une clef, mais une seule d'entre elles ouvre la porte. Un coup bien placé sur n'importe lequel des globes avec une arme ne manquera pas de le briser (CA 13 et 3 points de vie chacun) et de

déverser son contenu dans la vase (si on ne le rattrape pas dans sa chute).

Associez chaque sphère à un chiffre de 1 à 9 pour mieux les distinguer. Elles contiennent les objets suivants :

Sphère 1. Trois **ombres** repliées, 300 pièces de plomb sans valeur et une fausse clef (les ombres échappent aux inspections magiques).

Sphère 2. Un *parchemin magique* de *peur* et une fausse clef.

Sphère 3. Des bijoux d'une valeur totale de 12 000 po, une fausse clef et un élémentaire de l'air furieux.

Sphère 4. Une *potion de vol* et une fausse clef.

Sphère 5. Onze gemmes (verroterie sans valeur) et une fausse clef.

Sphère 6. Bijoux en verroterie criarde, une fausse clef et une **vase grise** (elle remplit tout le globe et échappe à tout examen magique).

Sphère 7. Un *parchemin magique* (*immobiliser un humanoïde*) et une fausse clef.

Sphère 8. La bonne clef est une bague en argent. Lorsque l'anneau est libéré du globe, il s'adresse aux personnages par télépathie :

> « Avant de me glisser à votre doigt, laissez-moi vous énumérer les pouvoirs que je confère à mon porteur : *invisibilité*, *hâte*, immunité contre les charmes, *vol* une fois par jour, *détection de la magie*, et un *souhait*. J'octroie également les bénéfices de protection et de renvoi des sorts. Le seul inconvénient pour mon porteur est que je consume une fois par an un fragment de sa vie, de manière définitive. Il faut me glisser à votre doigt avant de me faire quitter la pièce ; on ne peut pas m'emporter sans cela. Si jamais on me retire du doigt de mon porteur, en revanche, tous mes pouvoirs seront perdus. Vous devez donc décider sur-le-champ qui me portera pour l'éternité. »

Les aventuriers affrontent une épreuve classique de loyauté et d'intelligence. Vont-ils s'entretuer pour cet anneau ? S'en méfieront-ils au point de le laisser sur place ? S'ils prennent le temps de réfléchir, ils comprendront peut-être que cette bague est probablement une vaste farce.

Si quelqu'un l'enfile, il pourra effectivement profiter de tous les pouvoirs mentionnés, à l'exception du sort *souhait*, à condition de rester dans la pièce. Tant que l'anneau reste ici, il permet en effet à son porteur de reproduire à volonté (sauf pour *vol*) les effets des sorts indiqués et il agit bien comme un *anneau de protection* et un *anneau de renvoi des sorts*.

Une fois que la bague quitte la pièce, cependant, elle n'a plus aucun pouvoir et reste muette.

Sphère 9. Des gemmes d'une valeur totale de 600 po et une fausse clef.

5. Golems numérotés

> Cinq golems de chair sont regroupés contre le mur nord. Chacun porte un numéro sur le poitrail : 5, 7, 9, 11 et 13. Le golem 5 dit : « L'un d'entre nous est un intrus. Si vous savez l'identifier, il vous servira et les autres vous laisseront passer. Si vous vous trompez, nous vous tuerons. Vous avez soixante secondes. »



Carte 4.3 : geysers et chaînes

La bonne réponse est 9, car il ne s'agit pas d'un nombre premier. Donnez 60 secondes aux joueurs pour trouver la solution.

Si les aventuriers donnent une mauvaise réponse, déterminez l'initiative. Les golems s'avancent alors d'un pas lourd pour affronter les intrus et les empêcher de passer la porte du mur nord. Les monstres poursuivront les ennemis fuyant par le sud, mais ne graviront pas les marches menant en zone 6.

Si les personnages donnent la bonne réponse, tout se passe comme promis : le golem numéro 9 devient l'allié des personnages et les accompagne tant qu'ils le souhaitent, tandis que les quatre autres golems redeviennent inertes.

6. Tourniquet

> Une courte volée de marches monte vers un couloir sec. Un tourniquet apparaît juste à l'angle.

Les personnages vont s'apercevoir que le tourniquet ne pivote que dans une direction (sens antihoraire). Ils peuvent facilement passer l'obstacle en passant vers l'est, mais il faudra probablement le détruire au retour. Un golem ou un personnage très fort pourra arracher le tourniquet en réussissant un test de Force (Athlétisme) DD 24.



7. Geysers et chaînes

La porte s'ouvre sur une plateforme de pierre dominant une grotte naturelle. À l'autre bout de la caverne, vous distinguez une autre zone surélevée. Entre ces deux plateformes, des disques de bois sont suspendus au plafond par d'énormes chaînes d'acier. Le fond de la grotte baigne dans une sorte de boue effervescente.

La voûte s'élève 15 m au-dessus du niveau des plateformes. Le sol de la grotte se trouve 15 m plus bas. Deux geysers se cachent sous la boue. Celui du nord entre en éruption une fois toutes les cinq minutes, celui du sud une fois toutes les trois minutes. Les deux plateformes de pierre sont séparées par une distance d'environ 27 m.

Les disques d'un diamètre de 1,20 m sont distants de 90 cm les uns des autres. Chaque disque est accroché à sa chaîne par un grand tenon fixé en son centre et balance librement ; ils basculent dès qu'ils supportent un poids.

Les disques, les chaînes ainsi que les parois de la grotte sont recouverts d'algues glissantes qui émettent une légère phosphorescence. Grimper sur les chaînes ou les murs demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15.

Lorsque les geysers entrent en éruption, leur jet atteint pratiquement la voûte et menace d'éclabousser les créatures qui se tiennent aux disques ou aux chaînes et de les précipiter dans la boue brûlante. Les dégâts subis par les créatures dépendent de la distance qui les sépare du geyser en question (voir table ci-après). Une créature qui réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ne subit que la moitié de ces dégâts.

En outre, une créature qui se trouve sur un disque ou qui tient une chaîne au moment de l'éruption doit réussir un jet de sauvegarde de Force (DD indiqué dans la table ci-après), sans quoi la gerbe la renverse et elle tombe dans la vase bouillante.

Emplacement	Dégâts	DD
Adjacent au geyser	27 (5d10) dégâts de feu	14
Un disque d'écart	22 (4d10) dégâts de feu	13
Deux disques d'écart	16 (3d10) dégâts de feu	12
Trois disques d'écart	11 (2d10) dégâts de feu	11
Quatre disques d'écart	5 (1d10) dégâts de feu	10
Ailleurs dans la zone	3 (1d6) dégâts de feu	—

Toute créature qui chute dans la boue en ébullition subit 44 (8d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu, aussi longtemps qu'elle y reste.

8. Cercueil

La porte s'ouvre sur une zone de ténèbres absolues.

La salle en question est l'antre d'un **vampire** nommé Ctenmiir. Une malédiction le contraint à rester ici en état de transe, sauf lorsqu'il est amené à protéger son trésor, qui se trouve dans une cache du sol, sous son cercueil. Le vampire s'éveille dès que des intrus approchent.

Le sort *ténèbres* affecte la salle, le vampire n'étant aucunement gêné, car il se trouve qu'il est doté de la vision parfaite. S'il lui faut quitter la zone à la poursuite d'intrus, il pourra se glisser sous forme de brume dans les minuscules trous qui criblent la porte. Si les ténèbres magiques sont dissipées, elles se reforment automatiquement à l'aube suivante.

Trésor. Un compartiment sous le cercueil renferme *Déluge*, marteau de guerre intelligent (cf. « Quelques exemples d'objets intelligents », chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*), 10 000 pa et 9000 po réparties dans six sacs de cuir, une *potion de lecture des pensées* et trois *parchemins magiques* (*bouche magique*, *dissipation de la magie* et *invoquer des élémentaires mineurs*).

9. Mare et drain

Les personnages qui progressent dans le couloir inondé notent que l'eau semble plus profonde dans la cavité circulaire qui se dessine à l'est. Il s'agit d'une fosse d'une profondeur de 3 m au fond de laquelle une roue est connectée à une valve. Il faut réussir un test de Force DD 20 pour faire tourner ce volant.

Une fois le mécanisme activé, un conduit s'ouvre et toute l'eau des couloirs inondés se débondera en l'espace d'une heure. Le fond de cette fosse dissimule une porte secrète par magie d'illusion. La simple vision ne permet pas de la détecter, mais certaines formes de magie peuvent la révéler. Un personnage palpant la zone et réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 peut également la découvrir. Le passage donne sur le foyer d'endoctrinement de Keraptis (cf. « Fuir le donjon », à la fin du chapitre).

10. Salle de profondeur trompeuse

La salle qui se présente semble bien inondée ; à l'autre bout, des marches émergent de la vase.

L'essentiel de la zone est en réalité un bassin profond de 4,50 m. Les seuls endroits où la profondeur est moindre (30 cm) sont les rebords qui longent une grande partie des murs.

La fosse qui constitue la plus grosse part de la salle est occupée par deux **kelpies** (cf. annexe B). Quand les aventuriers se déplaceront dans la salle, les créatures monteront à la surface pour tenter chacune de charmer un personnage.

L'aile est du bassin cache deux niches dont l'entrée n'est accessible qu'en plongeant sous l'eau. Leur sommet est en partie recouvert par la corniche qui longe le mur est, où l'eau ne dépasse pas 30 cm de profondeur. La niche du sud, tanière des kelpies, renferme leur trésor. La niche nord est vide.



Trésor. 600 po sont éparpillées dans l'antre des kelpies, ainsi qu'un bijou valant 2000 po et une *cotte de mailles +1*.

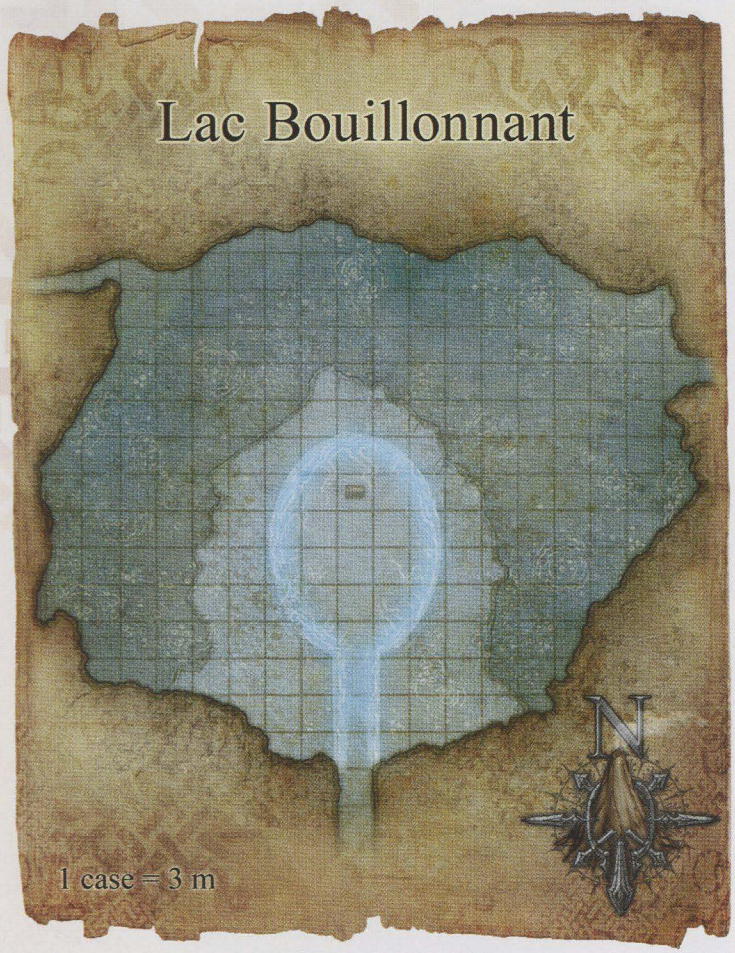
11. Cylindre giratoire

Le couloir de pierre se transforme soudain en cylindre creux fait apparemment d'un métal de couleur pâle et soumis à une rotation rapide. Sa surface intérieure, peinte d'une spirale noir et blanc qui crée un effet visuel vertigineux, luit comme si elle était enduite de quelque substance visqueuse.

Ce cylindre de 9 m de long et 3 m de diamètre tourne rapidement sur lui-même dans le sens antihoraire. Une huile glissante enduit la surface intérieure. On peut facilement se laisser glisser sur le ventre jusqu'à l'autre bout, mais parcourir le cylindre en restant debout demande de réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 20.

12. Poste de garde de Burket

Une sentinelle du nom de Burket (**vétéran** humain, LM) observe attentivement le couloir par la meurtrière qui occupe son mur est. S'il voit des intrus approcher, il attendra qu'ils soient en plein milieu du cylindre giratoire pour embraser l'huile qui l'enduit avec une flèche enflammée.



Carte 4.4 : lac Bouillonnant

L'huile brûle alors pendant 2d4 rounds si rien n'éteint les flammes. Le premier round, elle inflige 9 (2d8) dégâts de feu à toute créature qui pénètre dans le cylindre en rotation ou qui y commence son tour de jeu. Les rounds suivants, ces dégâts tombent à 2 (1d4).

Développement. Une fois que Burket a décoché sa flèche, il prévient sa bien-aimée, la magicienne Snarla, et l'exhorte à fermer le volet de la meurtrière et à le verrouiller, puis part défendre la porte d'accès au couloir. Les deux se tiennent prêts à affronter quiconque pénètre dans la pièce.

Snarla est une **louve-garou** dotée d'une intelligence de 16 (+3) et de l'aptitude supplémentaire suivante, ce qui fait passer son indice de dangerosité à 5 (1800 PX) :

Incantation. Snarla est une lanceuse de sorts de niveau 6. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde des sorts : 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, main du mage, poigne électrique, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, projectile magique, vague tonnante*
2e niveau (3 emplacements) : *image miroir, toile d'araignée*
3e niveau (3 emplacements) : *dissipation de la magie, hâte, nuage puant, peur*

Si Burket meurt ou si Snarla se retrouve en mauvaise posture, elle adopte sa forme hybride et attaque avec une sauvagerie débridée, ce qui lui confère un avantage à tous ses jets d'attaque.

Si on la capture vivante et qu'on la fait parler, elle expliquera au groupe que sa seule fonction est de nourrir les kelpies et d'autres habitants du complexe. Sa mémoire concernant son employeur et toute autre section du donjon que la sienne présente des trous inexplicables. Elle n'a jamais passé les portes de la zone 14. Burket en sait encore moins qu'elle.

Trésor. La salle compte deux bancs et une table sur laquelle reposent un grand cierge (10 po) et le grimoire de Snarla. Le livre contient uniquement les sorts qu'elle a préparés. Il est protégé par un glyphe de protection de *runes explosives* qui inflige 5d6 dégâts de feu.

13. Sanctuaire de Snarla

Contrairement à la salle que vous venez de quitter, celle-ci est magnifiquement décorée. Le sol est recouvert de beaux tapis, les murs de toiles érotiques et de rideaux chatoyants, le plafond d'une mosaïque complexe représentant un ciel d'été aux nuages cotonneux. Un grand lit somptueux où s'entassent des coussins occupe le coin nord-est. Divers mets sont disposés sur une table de chevet : friandises, gâteaux et autres délices. Un coffre en chêne renforcé de laiton garnit le coin nord-ouest.

Quiconque éprouve la qualité du lit s'apercevra qu'il n'a rien de confortable et la déception sera pire encore pour ceux qui goûteront aux aliments, à la fois durs sous la dent et insipides.

La salle est en réalité chargée d'illusions : le sort *vision suprême* ou autre magie capable de percer les illusions montrera que le lit opulent n'est qu'une vieille paillasse et que les petits plats ne contiennent que des rations ordinaires. Les murs, le sol et le plafond sont tout bonnement nus. Le sort *dissipation de la magie* brisera automatiquement l'illusion.

Trésor. Seul le coffre renforcé est aussi réel qu'il en a l'air. Il faut, en l'ouvrant, prononcer un mot de commande connu seulement de Snarla, sans quoi il émettra un *nuage puant* pendant 1 minute. À l'intérieur se trouvent 400 pe, 300 po et sept gemmes d'une valeur totale de 1300 po.

14. Portes anti-inondation

Les trois portes de ce couloir sont en métal épais et leurs bords sont conçus de manière à s'encastrer dans le chambranle du côté nord pour qu'on ne puisse les ouvrir qu'en les faisant pivoter dans cette direction. Chaque porte présente sur sa face nord une poignée permettant de l'ouvrir en tirant simplement dessus.

Ces barrières sont des dispositifs d'urgence dont la fonction est d'éviter que le donjon soit inondé par le lac bouillonnant de la zone 15, en cas « d'accident ».

15. Lac bouillonnant

Ce lac en ébullition d'une profondeur de plusieurs dizaines de mètres plonge jusqu'à la roche ardente au cœur du volcan et atteint presque la voûte de la grotte qu'il occupe,



15 m au-dessus du niveau de la grève immergée décrite en zone 17. Il est alimenté par un ruisseau souterrain qui arrive par le nord-ouest, 30 m plus en profondeur que la grève. Il s'écoule vers l'est par un conduit situé au-dessus de celle-ci, près du plafond de la grotte.

Toute créature qui pénètre dans le lac bouillonnant subit aussitôt 44 (8d10) dégâts de feu, dégâts qui se répètent au début de chacun de ses tours tant qu'elle reste dans le lac.

16. Cheminée du volcan

L'écoulement du lac bouillonnant se fait par une série de tunnels de lave presque verticaux qui plongent jusqu'à la base de la cheminée du volcan, 240 m plus bas que le niveau du donjon. L'eau y heurte la roche en fusion, ce qui la transforme aussitôt en vapeur. Elle est alors propulsée jusqu'au sommet du cône volcanique et forme ainsi le geyser perpétuel de la montagne au Plumet blanc. Les eaux bouillantes de cette zone sont tout aussi dangereuses que celles de la zone 15.

17. Bulle ardente

Une grève de pierre avance en saillie sous les eaux du lac bouillonnant. Le couloir du donjon se prolonge dans le lac, protégé par un champ de force magique qui forme comme une peau élastique et hermétique. Cette partie du couloir n'est pas de section carrée, mais plutôt semi-circulaire, comme si des arceaux soutenaient le plafond.

La peau protectrice est molle mais résistante et d'un contact très chaud. Elle se tend à la moindre pression. Si un personnage a la mauvaise idée de la percer avec une arme perforante, de l'eau brûlante jaillira dans le couloir et ne manquera pas d'asperger l'imbécile en question, lui infligeant 2 (1d4) dégâts de feu. Par la suite, toute créature qui pénètre dans l'espace du jet d'eau brûlante ou qui y commence son tour de jeu subit ces mêmes dégâts. La peau ne se reconstitue pas une fois percée. Si les dommages infligés sont importants (coup de taille à l'épée ou la hache par exemple), le champ magique s'effondrera comme un ballon crevé en l'espace de 1d6 rounds.

Au bout de 9 m, le couloir laisse place à une zone ovale et en dôme toujours protégée par la peau élastique. C'est ici que réside le gardien du trésor, un **crabe géant** de taille G dont le profil est modifié comme suit, ce qui porte son indice de dangerosité à 8 (3900 PX) :

- Il est doté de 161 (14d12 + 70) points de vie.
- Ses valeurs de Force et de Constitution sont de 20 (+5).
- L'une de ses pinces porte une bandelette en cuivre couverte de runes qui l'immunise contre les états charmé, paralysé et terrorisé. La bandelette n'a par ailleurs aucune valeur, car la magie dépend directement du crabe.
- Il dispose d'une attaque de pinces améliorée :

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 27 (4d10 + 5) dégâts contondants, et la cible est empoignée (évasion DD 14). Le crabe est doté de deux pinces qui ne peuvent chacune empoigner qu'une cible.

Le crabe prendra soin lors de ses assauts de ne pas heurter les parois élastiques. Il est habitué à se battre dans ces conditions, comme en témoignent les nombreux os dans la zone, mais tel n'est pas le cas des aventuriers. À vous de surveiller les actions des personnages, notamment lorsqu'ils risquent d'abîmer la peau protectrice et que quelqu'un persiste à se servir d'une arme à deux mains ou d'un sort destructeur tel que *boule de feu* ou *éclair*. Ces génies ont toutes les chances de transformer le groupe en court-bouillon.

Trésor. Un coffre lourd est fermement ancré au sol, tout au nord de la zone en dôme. Il renferme *Vague*, trident intelligent (cf. « Quelques exemples d'objets intelligents », chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*), 1000 po réparties dans de petits sacs, vingt gemmes (deux grosses de 1000 po chacune, une belle autre de 5000 po, et dix-sept autres d'une valeur totale de 3935 po), des *lunettes du nyctalope* et une *pierre porte-bonheur*.

Développement. Un personnage qui saisit *Vague* alors que la peau protectrice est en train de céder peut sauver la vie de ceux qui l'entourent en se servant du trident comme *cube de force*. *Vague* informera aussitôt son porteur de cette propriété et lui permettra de s'harmoniser instantanément avec elle si l'aventurier en question vénère un dieu des mers ou qu'il est prêt à se convertir sur-le-champ.

Les personnages protégés par le cube finiront probablement éjectés par le geyser au sommet de la montagne. Le cube rempli d'air va en effet flotter, emporté par l'écoulement du lac, avant d'être évacué du Plumet dans une puissante gerbe : une promenade des plus mouvementées.

Les personnages peuvent aussi survivre à cet épisode en cumulant immunité contre les dégâts de feu et respiration aquatique.

18. Couloir et fosse

À mi-chemin du corridor qui part vers le nord-ouest s'étend une fosse béante de 3 m de long sur autant de profondeur. L'eau qui baigne tout le couloir et la remplit la soustrait à la vue, si bien que les personnages de tête risquent de tomber dedans s'ils ne tâtent pas le terrain en avançant : jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour éviter ce désagrément.

19. Corridor à induction de chaleur

> Des plaques de métal cuivré longent les murs de la voie qui se présente à vous.

On ne peut ni retirer ni endommager ces plaques de 1,80 m de côté qui produisent un champ électrique invisible tout au long des 21 m du couloir, du sol au plafond. Le champ n'est pas directement dangereux pour les êtres vivants, mais les objets métalliques deviennent très chauds une fois qu'on a parcouru 6 m dans la zone concernée, la chaleur s'avérant douloureuse après 9 m, puis suffisante pour infliger des dégâts de feu à partir de 12 m. Le champ affecte ainsi les armures, les armes, l'équipement et même le butin métallique.

Un personnage en armure métallique qui tente de traverser le couloir subit des dégâts de feu selon le modèle suivant : 4 (1d8) à 12 m, 9 (2d8) de plus à 15 m, 16 (3d10) de plus à 18 m et 22 (4d10) de plus à 21 m.

Les personnages qui ne portent pas d'armure métallique, mais qui sont équipés d'armes ou de matériel en métal n'éprouveront qu'une gêne durant leur passage entre les plaques. Les métaux enveloppés dans de l'étoffe embraseront celle-ci en arrivant à 15 m, et brûleront même le cuir à 18 m. Les personnages en armure n'auront peut-être pas d'autre solution que de la retirer, puis de lui faire traverser le corridor en la traînant ou la poussant, ou par magie, avant de la renfiler une fois parvenus de l'autre côté. Si l'on se sert de cordes pour manipuler une armure dans le couloir, le contact du métal fera brûler la corde et l'armure restera en plan comme un tas de métal fumant dans l'eau.

Les seules parades véritablement efficaces restent les effets de zone qui infligent des dégâts de froid, comme *tempête de grêle* ou *cône de froid* (ils neutraliseront la chaleur assez longtemps pour que le groupe puisse traverser le corridor).

20. Embuscade de goules

Huit **goules** sont tapies derrière la porte, guettant le passage d'intrus par le couloir à induction. Elles portent des amulettes qui les immunisent contre l'aptitude Renvoi des morts-vivants.

21. Escalier

Ces marches qui émergent de l'eau montent jusqu'à un couloir bien au sec.

22. Piège lisse

Lorsque les personnages passent la porte en arrivant de la zone 21, décrivez la salle selon ce qu'ils peuvent voir.

> La salle s'étend vers l'ouest, mais une sorte de fossé la traverse, au fond duquel vous distinguez un éclat métallique. Au-delà de cette tranchée, le sol brille comme l'argent.
>
> Plus loin encore, il vous semble percevoir comme un autre trou, suivi d'une autre parcelle jusqu'au mur ouest.

Les tranchées sont larges de 1,50 m et profondes de 3 m. Le fond est tapissé de lames rouillées mais acérées. Quiconque tombe dedans subit 6 (1d12) dégâts tranchants et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de contracter une maladie appelée tétanos carabiné (voir plus loin).

Les murs, le plafond et le sol de la zone entre les deux tranchées sont recouverts d'une substance parfaitement lisse. Rien n'affecte cette matière inerte et argentée qui ne produit aucun frottement, que ce soit les coups ou la magie. Tout ce qui se pose sur cette surface continuera à se déplacer comme une boule de billard en rebondissant sur les parois, jusqu'à atteindre un fossé tranchant. Il est impossible d'y rester immobile, car la moindre tentative de garder l'équilibre ne fait qu'empirer les choses et vous envoie dans le sens du mouvement imperceptible que vous avez effectué.

La magie qui améliore les déplacements (comme *vol*, *saut* ou *lévitation*) et la téléportation ne fonctionnent pas dans cette zone.

La ligne apparaissant sur la carte, à l'ouest de la salle, n'est qu'un mur illusoire. Le vrai mur se trouve 3 m plus loin. Les objets qui touchent cette fausse paroi la traversent et semblent disparaître. De quoi contrarier toute tentative d'attacher une corde au mur ouest, du moins à première vue.

L'une des solutions pour traverser la zone sans encombre consiste pourtant à tendre une corde entre les deux extrémités. Une fois cette sécurité mise en place, les personnages pourront s'en aider pour contrôler leur vitesse et leur équilibre. Un groupe inventif trouvera probablement d'autres approches recevables. L'ingéniosité est de mise.

Tétanos carabiné. Une créature qui contracte cette maladie est assaillie de douleurs atroces ; son cœur s'emballe et ses muscles sont pris de spasmes susceptibles de lui briser les os. La victime subit 11 (2d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Si la victime n'est pas guérie par un autre biais, elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chaque minute suivant l'exposition au mal, et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

23. Rivière en suspension

> L'eau ne se contente pas de couler dans cette salle, elle y flotte.
>
> Une rivière pénètre dans la zone par une bouche dans le mur ouest, une soixantaine de centimètres au-dessus du sol, puis ressort par le coin nord-est de la pièce après l'avoir traversée en suspension. Vous distinguez quelques poissons cavernicoles aveugles emportés par le courant de ce tube d'eau de moins d'un mètre de profondeur.
>
> Six kayaks sont répartis de part et d'autre de la porte. Ils peuvent chacun accueillir deux personnes, mais vous ne voyez aucune rame ou pagaie.

Ce cours d'eau présente une section hémisphérique à l'endroit où il se jette dans la pièce. Son diamètre est de 1,80 m au niveau des bouches d'entrée et de sortie. Celles-ci constituent les extrémités d'un tunnel reliant cette salle à la zone 24.

L'eau est tiède. On peut enfoncer des objets dans la rivière, mais quelques gouttes tout au plus s'en échapperont. On peut même la traverser en marchant, mais il faut réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être renversé par la manœuvre : le courant, d'ouest en est, est plutôt fort.

Si les personnages décident de s'embarquer vers l'inconnu, ils vont devoir trouver un moyen pour se glisser dans les kayaks une fois que ceux-ci ont été mis à l'eau, la surface de la rivière dominant le sol de 1,50 m. Ces embarcations chavirent facilement. Si les aventuriers parviennent à monter à bord, ils seront emportés dans un tunnel de 1,80 m de section. Ils peuvent toujours réguler leur vitesse en se servant des parois. Ils finiront par émerger en zone 24.

24. Poste de garde du seigneur Bluto

Un chevalier déchu nommé Bluto l'Impitoyable (**champion** NM ; cf. annexe B) et ses huit sbires (**chevaliers** humains NM) attendent ici en embuscade que quelqu'un émerge du tunnel. Ils seront avertis de l'arrivée du groupe par les vaguelettes et l'altération du débit de la rivière, qui débouche dans cette salle en suspension, comme elle l'était en zone 23. Elle poursuit son cours du nord au sud de la zone 24, avant de rejoindre la zone 23 pour fermer la boucle.

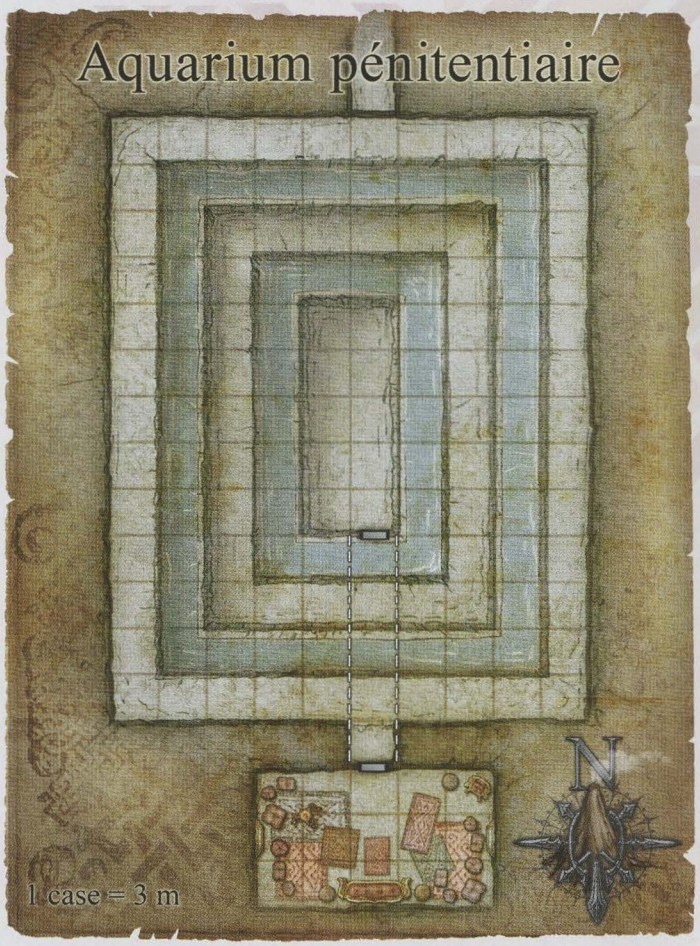
Les chevaliers du seigneur Bluto attaquent par équipes de quatre. Deux membres de chaque équipe sont postés de chaque côté de la rivière. Lorsque débouche un kayak, une équipe commence par lancer sur elle un grand filet, puis tente de traîner l'embarcation et ses occupants hors de l'eau pour les jeter à terre. Les chevaliers se ruent alors sur eux pour les achever à l'épée. Pour extraire une créature d'un filet, il suffit qu'elle-même (ou une autre à portée d'allonge) consacre son action à tenter un test de Force DD 10. La créature est alors libérée en cas de réussite. Infliger 5 dégâts tranchants au filet (CA 10) permet aussi de délivrer une créature sans la blesser ; toute autre créature prise dans le même filet peut ensuite se libérer par le trou au prix d'une action.

Le seigneur Bluto était un noble respecté avant d'être inculpé dans l'affaire du massacre du Fleuve de sang. Sa disparition mystérieuse de prison ne fut jamais élucidée par les mages-enquêteurs royaux, si bien qu'une récompense de 10 000 po est promise pour sa capture. Il y aura forcément quelqu'un dans le groupe pour reconnaître son visage singulier.

Trésor. Outre ses armes et son armure, Bluto porte des *bottes de marche et de saut*. Il détient aussi la clef permettant d'ouvrir les portes secrètes de la zone 25.

25. Portes secrètes magiques

Les portes secrètes aux deux bouts de cet étroit couloir n'apparaîtront qu'aux yeux du porteur de la clef magique de Bluto, qui sera aussi le seul à pouvoir l'ouvrir.



Carte 4.5 : aquarium pénitentiaire

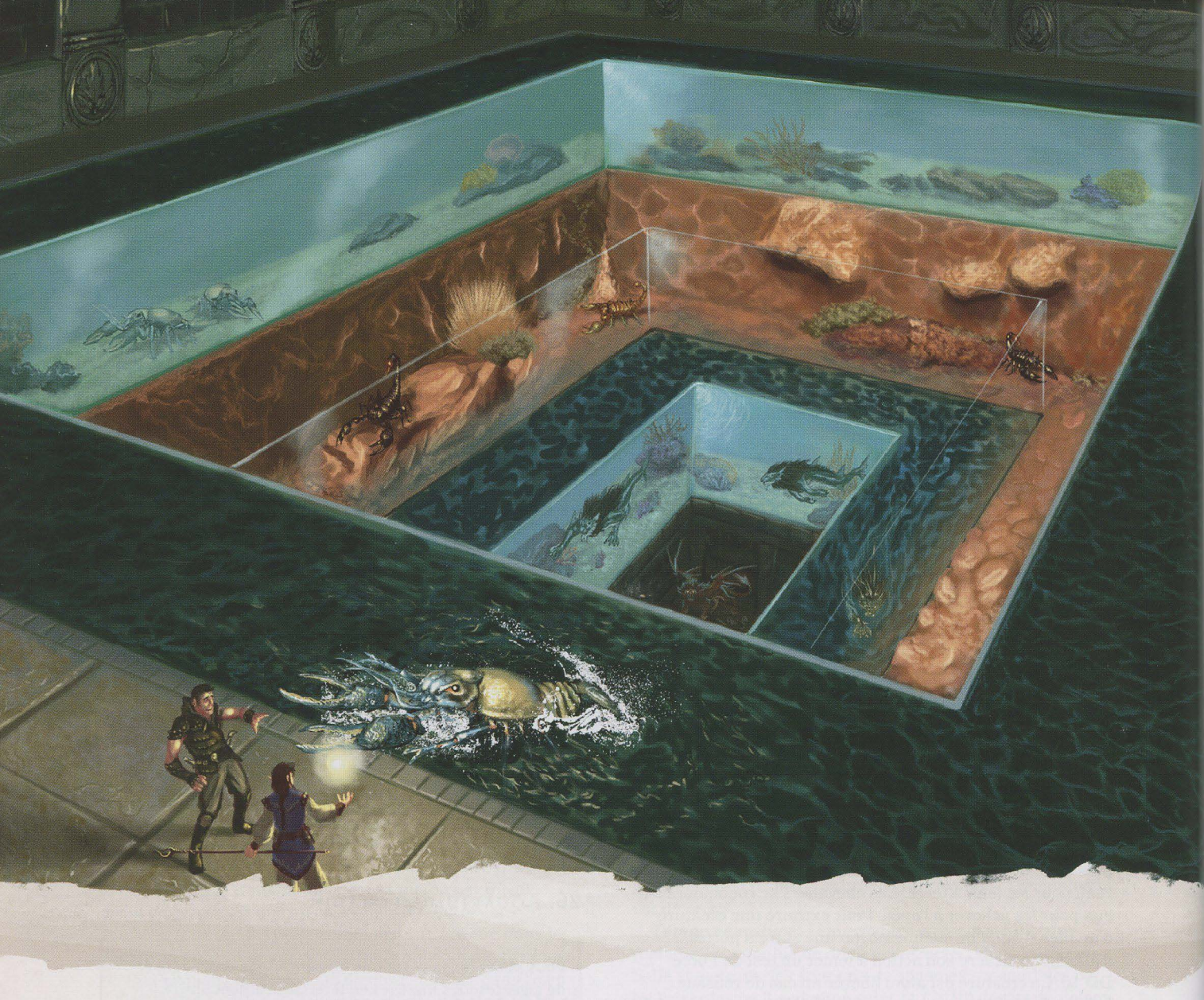
26. Aquarium en gradin

> Vous posez les yeux sur une immense salle dans laquelle de gigantesques marches en terrasses cernent un espace central.
>
> Quelques mètres au sud de la porte, l'eau vient lécher le rebord de pierre. En observant d'un côté, vous remarquez que le premier palier de ces gradins est en réalité un couloir de trois mètres d'eau retenu contre le palier par une paroi presque transparente. Plus bas, vous distinguez un autre palier aquatique, mais entre ces deux aquariums, le gradin ne paraît pas contenir de liquide même s'il est toujours délimité par une cloison à l'aspect du verre.

Chaque palier est profond et large de 3 m. Les trois niveaux centraux sont délimités par des cloisons de verre de 3 m de haut pour confiner leurs occupants. Celui du fond et celui de la surface sont remplis d'eau. Toutes les créatures de la zone sont charmées, avec l'ordre de rester dans leur section tant que leur cloison restera intacte.

Chaque section en verre de 3 m de côté est dotée d'une CA de 15 et de 20 points de vie. On peut aussi briser le verre en réussissant un test de Force DD 15.

La seule autre issue de la salle est la porte située le fond de la fosse. Elle ouvre vers le sud sur un couloir qui court sous les paliers supérieurs.



Briser le verre. Si l'une des cloisons de verre se brise, un mur de force ne résistant pas à dissipation de la magie s'active aussitôt devant la porte tout au fond de la fosse pour que la porte ne s'ouvre pas sous la pression de l'eau, qui inonderait alors le couloir suivant. Si les cloisons des deux aquariums viennent à se briser, le volume d'eau suffira à remplir les deux paliers les plus bas et à inonder le palier du milieu jusqu'à une hauteur de 60 cm. L'eau s'écoulera alors lentement par les quatre petits drains situés dans les coins du niveau inférieur, mais il faudra attendre trois bonnes heures pour que tout soit évacué. Bien entendu, si les personnages choisissent d'attendre, ils s'exposent à d'éventuelles rencontres aléatoires. Une fois toute l'eau siphonnée, le mur de force disparaît.

Si les aventuriers détruisent le mur de force, la pression de l'eau fait aussitôt céder la porte et les flots se déversent dans le couloir en emportant tous les personnages qui étaient à l'eau dans une déferlante où se mélangent divers débris. L'eau se heurte alors à un autre mur de force qui protège la porte vers la zone 27, puis commence à s'écouler par une grille occupant les trois derniers mètres du passage. L'eau s'évacuera en seulement 20 minutes, en passant par un ancien tunnel de lave qui rejoint une grande caverne sans issue. Une fois l'eau siphonnée, le mur de force bloquant l'accès à la zone 27 se dissipe.

Créatures. Les occupants de chaque palier sont répartis arbitrairement à l'arrivée du groupe, mais au fur et à mesure que les intrus s'approchent, les monstres les suivront, car ils ont l'habitude qu'on leur serve de la nourriture vivante. Ils bouderont tout ce qui n'est pas vif, y compris la viande. En revanche, toute créature vivante qui pénètre en leur domaine est considérée comme un repas qu'il faut avaler sans attendre.

Aucune créature n'occupe le gradin supérieur. L'aquarium de ce palier est occupé par six **écrevisses géantes** (cf. annexe B). Le suivant est un vivarium où évoluent six **scorpions géants**. Dessous, un autre aquarium contient quatre **lions des mers** (cf. annexe B).

Le fond de cette prison est occupé par trois **manticores** dont on a rogné les ailes pour les empêcher de voler. Elles

n'hésiteront en revanche pas à projeter leurs dards sur tous ceux qu'elles percevront comme des intrus.

Trésor. Un coffre-fort est encastré dans le mur nord, juste en face de la porte du fond. Un système situé dans le mur peut provoquer d'importantes vibrations qui finiront par fracasser les cloisons de verre en l'espace de 1d6 rounds ; si personne ne l'a désarmé, il se déclenchera à l'ouverture du coffre, qui renferme 6000 pa et un bijou de 3000 po.

27. Prison de luxe

> Cette grande pièce croule sous le beau mobilier et les ornements fastueux. Tapis et coussins s'entassent au sol et les murs sont décorés de tentures. Un narguilé haut comme un homme occupe un angle de la salle, mais le meuble le plus grand reste le divan, somptueux.

Il s'agit de la résidence de Qesnef, un **oni** qui a perdu un pari contre Keraptis et se voit confiné dans cet environnement luxueux avec la mission de garder son trésor pendant mille et une années. Le sort *bouche magique* l'a averti de l'approche d'intrus, ce qui lui laisse le temps de se déguiser par l'intermédiaire de son aptitude Changer de forme et de prendre les traits d'un vaillant combattant halfelin qui prétend être la victime d'un piège tendu par le vil magicien.

Trésor. Qesnef a négligemment jeté ses biens sous le divan. Son trésor compte *Noir Rasoir*, une épée à deux mains intelligente (cf. « Quelques exemples d'objets intelligents », chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*), 1000 pe, 200 pp, quatre bijoux d'une valeur totale de 11 000 po, une *potion de soins supérieurs*, un *parchemin de protection* (fiélons) et une *armure de vulnérabilité* (tranchants).

De plus, Qesnef porte un *anneau de protection* à la main gauche et un *anneau de stockage de sort* (chargé de deux sorts d'*image miroir*) à la droite.

Fuir le donjon

Si les personnages acquièrent au moins deux des trois armes magiques et qu'ils partent pour de bon, ils risquent de se heurter en zone 2 au retour du mur de force. Une voix venue de nulle part s'adresse alors à eux :

> « Vous ne songiez tout de même pas à partir ? Vous m'avez tellement bien diverti que je ne peux me résoudre à vous voir quitter mon domaine, surtout avec ces quelques breloques. Et puis, maintenant que vous avez éliminé tous mes gardiens, il va falloir les remplacer... que *vous* les remplaciez. Je vais donc vous demander de rendre toutes vos armes grotesques et de vous laisser escorter par Nix et Nox jusqu'au foyer d'endoctrinement. Je serais très déçu si vous faisiez des manières au point que Nix et Nox en soient contraints de vous faire taire... définitivement. Ne vous inquiétez pas : vous allez adorer votre nouvelle maison. »



Créatures. Le mur de force disparaît mais Nix et Nox, deux **éfrits**, arrivent par le sud. Si les aventuriers parviennent à passer cet écueil, ils pourront rentrer chez eux librement.

Vous pouvez bien entendu épargner ce dernier épisode au groupe, notamment s'il a subi trop de dégâts. À l'inverse, si les aventuriers se sont presque baladés dans le donjon, vous pouvez corser la dernière épreuve en y ajoutant un ou deux éfrits (Box et Cox, par exemple).

Si, pour quelque raison absurde, le groupe choisit de se soumettre à la requête de Keraptis et de suivre docilement Nix et Nox jusqu'au foyer d'endoctrinement, vous allez devoir improviser. Cela ne devrait pas être trop difficile ; fiez-vous à votre imagination et brodez au fur et à mesure. Assurez-vous simplement que les personnages regrettent amèrement leur décision. Ils finiront très probablement comme gardiens dévoués d'une version révisée par Keraptis du donjon de la montagne au Plumet blanc.



De Thay à trépas

Près du village de Daggerford, sur la Côte des Épées, les Magiciens rouges du Thay s'efforçaient en secret d'accroître l'influence maléfique de leur maître, le seigneur-liche Szass Tam. Ils érigèrent, en un lieu nommé la Porte de Sang, un portail alimenté par des noyaux élémentaires, si puissant qu'il permettait en théorie de téléporter des armées entières de Thayens au cœur de la Côte des Épées. Forts de ce pouvoir, les Magiciens rouges étaient certains de prendre le contrôle du Nord.

Hélas pour eux, des groupes de héros ont récemment assailli la forteresse de la Porte de Sang et son maître, la liche Tarul Var. Grâce à l'aide d'un Magicien rouge renégat, Mennek Ariz, l'assaut fut couronné de succès. La forteresse est tombée et les plans d'invasion de Szass Tam sont tombés à l'eau.

Contre toute attente, cependant, et en dépit de la chute de la forteresse, des fragments du Nexus de la Porte de Sang (plusieurs cercles de téléportation interconnectés) ont survécu, et la cheffe d'une cellule de la Résurrection thayenne du nom de Syranna a conçu un plan pour l'utiliser contre Szass Tam. Pour avoir fait partie de l'équipe qui a façonné le Nexus de la Porte de Sang, Syranna sait comment utiliser ce qu'il en reste pour accéder au terrain d'entraînement secret des Thayens, le Caveau Funeste.

Cette aventure a pour cadre ledit Caveau. Elle est prévue pour des personnages de niveau 9 qui, au terme du scénario, pourraient se retrouver niveau 11, voire davantage... à condition qu'ils ne passent pas de Thay à trépas.

Synopsis

Kazit Gul, un archimage thayen, conçut naguère le Caveau Funeste pour siphonner les âmes de ceux qui y trépassaient, afin d'alimenter ses sombres expériences. L'une de ces dernières consistait en la création d'une forteresse extradimensionnelle dans laquelle il remisa son phylactère. Mais Szass Tam et ses disciples finirent par vaincre Gul et le réduisirent en esclavage. Sous la férule de son nouveau seigneur et maître, le Caveau s'est mué en ménagerie monstrueuse et en laboratoire magique. Si l'espace extradimensionnel répond toujours à l'appellation « forteresse-phylactère de Kazit Gul », il héberge désormais les phylactères de Szass Tam et des liches de son premier cercle de fidèles.

Syranna sait que si les héros peuvent se frayer un chemin dans le Caveau Funeste et trouvent l'entrée de la forteresse-phylactère, ils pourront porter un coup fatal à Szass Tam. Elle peut leur permettre d'y pénétrer et leur fournir quelques informations précieuses... mais c'est une tâche considérable qui les attend à l'intérieur. L'assaut doit en outre se mener tambour battant : plus la rumeur de leur projet se répandra, plus les sentinelles de la forteresse seront sur leurs gardes.

Les personnages pourraient finir par découvrir que Szass Tam siphonne la puissance de plusieurs Élus, des mortels investis de pouvoirs divins afin d'aider à façonner les Royaumes selon le désir de leurs bienfaiteurs immortels. La liche pioche dans ce pouvoir pour maintenir le secret sur sa forteresse, plier la magie du Caveau Funeste à sa volonté et alimenter sa quête d'ascension divine.

Objectifs des Héros

Au fil de l'aventure, les personnages vont tenter d'accomplir les buts suivants :

- Explorer le Caveau Funeste et faire le plus de tort possible aux Thayens ;
- Trouver le moyen d'accéder à la forteresse-phylactère et détruire les phylactères qu'elle abrite.

L'ennemi, pour sa part, a un objectif simple : défendre le Caveau et anéantir les intrus. Mais comme tous les adversaires potentiels du groupe ne partagent pas les mêmes buts, il est envisageable de se faire des alliés de circonstance parmi certains ennemis déclarés.

Où situer l'aventure

Ce scénario a pour cadre les Forgotten Realms mais peut aisément être implanté ailleurs, qu'il s'agisse du site proprement dit ou de la trame narrative.

Dragonlance. Sur Krynn, le Caveau Funeste est certainement l'œuvre de mages renégats, possiblement issus de plus d'une couleur, la magie étant leur seul sujet d'alliance et leur unique repère moral. Le donjon peut ainsi se situer sous les fondations d'une Tour de Haute Sorcellerie en ruine, ou avoir servi de repaire à Fistandantilus avant son ascension divine ratée. Situé dans un complexe en ruines, le Caveau peut aussi s'étendre sous les fondations de la tour d'Istar, prise par Nuitard à la fin de la guerre du Chaos. Ou de cette même tour rebâtie par Mina puis investie par les magiciens en robe noire.

Éberron. Niché sous les terres du Deuil, le Caveau Funeste peut être un projet secret du roi Kaius de Karrnath. Kaius Ier s'y serait retranché au temps où la liche Vol avait fait de lui un vampire, jusqu'à ce qu'il en ressorte pour reprendre le trône à son petit-fils. Parvenu au faîte de sa puissance, il cherche à s'affranchir de Vol et à devenir le principal souverain du Khorvaire. C'est l'énergie des héritiers à dracogramme que Kaius siphonne, non celle des Élus. Le Caveau peut sinon servir de quartier général en Khorvaire à ce même Vol, dont le but ultime est de devenir un dieu mort-vivant.

Greyhawk. Le Caveau Funeste est peut-être l'œuvre de Rary le Traître. Il est situé sous le sable du Désert étincelant – un vestige de l'antique Sulm. Rary ne recule devant rien pour accroître son pouvoir, quand bien même il affirme tout mettre en œuvre pour anéantir la Couronne du scorpion et restaurer la grandeur de Sulm. Depuis qu'il a trahi le Cercle des Huit et subjugué le peuple du Désert étincelant, Rary s'est attiré d'innombrables ennemis qui œuvrent à son échec... même quand il jette ses forces dans un but louable. S'il parvient à détruire la couronne, ce ne sera pas pour autant la fin de la tyrannie.

Le Caveau Funeste

Suite à la chute de la forteresse de la Porte de Sang, une Magicienne rouge nommée Syranna, une meneuse du mouvement de résistance « Résurrection thayenne », a décelé une occasion en or. Sa science des portails magiques entrelacés à l'origine de la Porte de Sang lui a permis d'ouvrir un accès direct au Caveau Funeste.

Les pages qui suivent renferment des informations propres à l'aspect logistique d'une telle aventure. Ces données assimilées, poursuivez avec la présentation des héros à Syranna et la nature de leur mission au chapitre « Au cœur du Caveau Funeste », page 116.

Caractéristiques du donjon

Les zones du Caveau sont répertoriées sur la carte 5.1. Les caractéristiques qui suivent sont communes à toutes, sauf mention spécifique.

Szass Tam est d'un naturel soupçonneux et la découverte fortuite de la forteresse-phylactère ferait peser sur lui une menace immense. De ce fait, tout mouvement au sein du Caveau Funeste fait l'objet d'un luxe apparent de précautions.

Secteurs, sous-secteurs et zones

Le Caveau se divise en neuf secteurs couvrant chacun un thème distinct. Chaque secteur comprend quatre sous-secteurs dédiés aux diverses facettes du thème général, eux-mêmes divisés en autant de zones qu'il existe d'exemples. Des portes magiques séparent les sous-secteurs les uns des autres.

Les secteurs figurent sur la carte : Prisons Abyssales, Enclos du Sang, Domaine des Maîtres, Enclave du Royaume lointain, Forêts du Massacre, Grottes aux Vases, Bassins des Prédateurs, Laboratoires des Golems et Temples de l'Extraction. Chaque sous-secteur a son nom sur la carte ; les zones sont simplement numérotées.

Barrières dimensionnelles

Le donjon est sécurisé par magie. Aucun sort ou pouvoir ne permet à quiconque d'échapper à ses mesures de sécurité. Un magicien, par exemple, peut lancer *porte dimensionnelle* pour se téléporter d'une partie d'un sous-secteur à une autre, mais aucun sort ne permet de se téléporter en dehors du sous-secteur dans lequel il est lancé. De même, un magicien peut recourir à *passe-muraille* pour fuir d'une zone à l'autre, mais si le sort creuse un tunnel entre deux sous-secteurs, contrevenant à la sécurité, le boyau s'interrompt à mi-chemin. Dans tous les cas, le lanceur comprend la raison du dysfonctionnement magique. Même une créature intangible ou éthérée ne peut pas passer d'un sous-secteur à un autre.

Le sort *détection de la magie* s'avère incapable de pénétrer la structure du Caveau pour déceler l'essence des barrières dimensionnelles.

Portes magiques

Deux types de portes magiques, les blanches et les noires, sécurisent le Caveau Funeste. Des clefs magiques permettent de les déverrouiller.

Configuration. Chaque porte consiste en un cercle runique de 3 m de diamètre tracé au sol. Ce cercle génère un champ d'énergie magique dans l'espace considéré, du sol au plafond. Effleurer la limite d'une porte permet d'en comprendre la nature au moyen d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 réussi. Ce champ de force peut être désactivé à l'aide d'une clef-glyphe (voir ci-après).

Une créature qui pénètre dans le champ actif d'une porte sans tenir à la main une clef-glyphe accordée est repoussée de 3 mètres. La première fois d'un tour qu'une créature est ainsi repoussée, elle subit 5 (2d4) dégâts de force.

Portes blanches. Les portes blanches sont placées de manière à obstruer le passage entre les sous-secteurs du donjon. Quand les héros en découvrent une pour la première fois, lisez-leur ceci :

> Un cercle de runes de trois mètres de diamètre constitué de poussière de quartz est tracé au sol. Dans ce cercle, une brume blanchâtre scintille, occultant ce qui se trouve au-delà.

Par la suite, évitez l'effet de répétition en livrant un descriptif plus succinct.

La brume magique d'une porte blanche, quand elle est active, diffuse une lumière faible qui rend la visibilité nulle à travers. Impénétrable, ce champ de force bloque le passage de la matière (même éthérée), des sons et des odeurs.

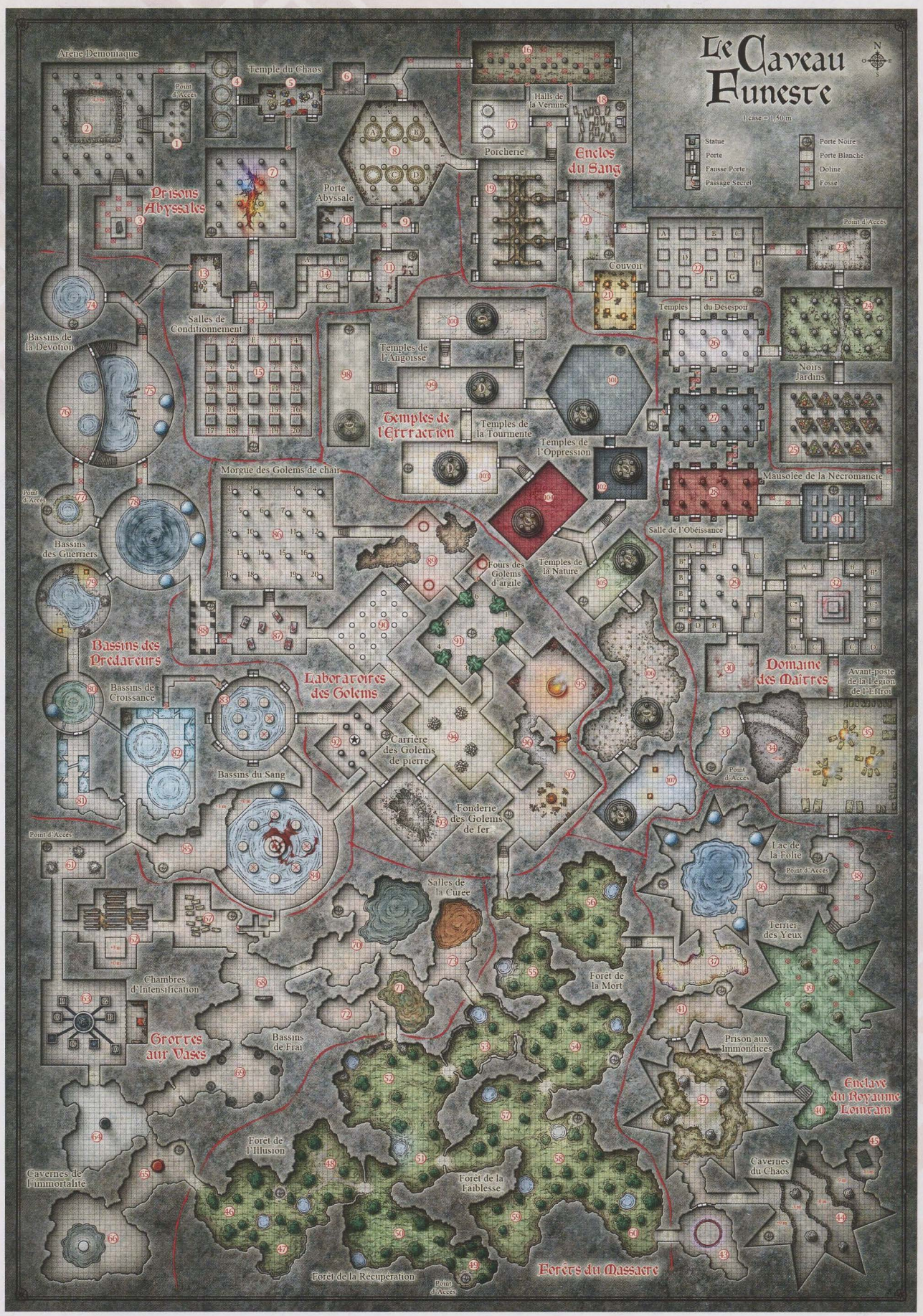
Une clef-glyphe accordée à l'un des sous-secteurs considérés (ceux de part et d'autre de la porte) permet de dissiper la brume et de désactiver le champ de force tant que cette clef reste dans l'espace de la porte. De ce fait, une créature

Le scénario d'origine

Dead in Thay, de Scott Fitzgerald Gray, fut au départ créé en 2014 dans le cadre du programme de jeu organisé *D&D Encounters*. À l'époque, cette aventure servit aussi de test pour le corpus de règles amené à devenir la cinquième édition. La présente version a été modifiée pour pouvoir être jouée « à la maison ».

Donjon immense et mortel, ce scénario est un hommage aux grands classiques du genre que furent en leur temps *Tomb of Horrors*, *The Ruins of Undermountain* et consorts.





Carte 5.1 : le Caveau Funeste

qui la tient peut maintenir une porte ouverte le temps que ses compagnons traversent.

Portes noires. Les portes noires remontent à l'époque de la construction du Caveau. Elles relient diverses zones du complexe. Quand les héros en découvrent une pour la première fois, lisez-leur ceci :

> Un cercle de runes de trois mètres de diamètre constitué de poussière d'onyx est tracé au sol. Dans ce cercle semble s'agiter une fumée noire...

Par la suite, évitez l'effet de répétition en livrant un descriptif plus succinct.

Quand le champ de force d'une porte noire est actif, il diffuse une fumée noirâtre (visibilité réduite à travers).

Se présenter avec n'importe quelle clef-glyphe a pour effet de désactiver ce champ. Si cette clef est accordée à un sous-secteur qui comprend une porte noire différente, la créature qui tient cette clef peut également ouvrir un portail magique qui conduit à la zone de cette autre porte noire. Tant que ce portail reste ouvert, le champ de force de la porte de destination est lui aussi désactivé. Ce champ de force demeure inactif jusqu'à ce qu'aucune clef ne lui soit plus appliquée. Le portail généré au sein d'une porte noire reste ouvert jusqu'à ce que la créature qui l'a créé quitte la zone d'une porte noire ou de l'autre.

Au fil de l'aventure, les personnages vont apprendre qu'il est essentiel de saboter la cohésion des portes noires par certaines modifications s'ils veulent atteindre la forteresse-phylactère pour déjouer les plans de Szass Tam et briser son emprise sur le Thay. Le fait que Szass Tam puise dans la force vitale des Élus a engendré une instabilité au niveau de ces portes noires. Il faut en modifier six pour accéder à la forteresse-phylactère. Une fois ces portes ainsi sabotées, n'importe quelle porte noire peut être contrainte de relier les Temples de l'Extraction à la forteresse-phylactère dont, en temps normal, l'accès est réservé au seul Szass Tam.

Quand les héros auront compris qu'il leur faut saboter ces portes, quiconque comprend leur nature intrinsèque n'aura aucune difficulté à le faire. Au prix d'une action, un personnage doté d'une clef accordée au sous-secteur d'une porte noire doit pour cela toucher la limite du champ de force de la porte et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Lancer le sort *dissipation de la magie* sur la porte considérée moins d'une minute avant permet d'être avantagé à ce test. En cas d'échec, le personnage qui l'a tenté subit 7 (2d6) dégâts de force.

Les créatures qui patrouillent dans le Caveau Funeste ne remarquent pas ce sabotage puisqu'une porte noire ainsi affectée fonctionne pour le reste normalement. Son champ de force, en revanche, inflige 10 (3d6) dégâts de force au lieu de 2d4.

Salle de transfert. Grâce à Syranna, les Magiciens rouges rebelles disposent d'une salle de transfert magique clandestine qui permet aux personnages d'accéder au Caveau Funeste du Thay. Cette salle abrite plusieurs cercles de téléportation permanents. Syranna peut relier ces cercles à n'importe quel point d'accès (voir ci-dessous). En outre, toute créature possédant une clef-glyphe peut se servir d'une porte noire pour se téléporter du Caveau Funeste à un cercle de téléportation permanent de la salle de transfert.

Cette salle est aussi dotée d'un portail immense, ouvrant vers l'est du Thay, près de la rive occidentale du lac Thaylambar. Ce portail à flanc de falaise se situe à une cinquantaine de kilomètres au nord-ouest d'Eltabbar et à même distance au sud de Keluthar. Syranna le maintient généralement fermé et ne l'ouvre qu'en cas d'urgence, notamment pour permettre aux héros d'accéder au Thay (sur décision du MD).

Points d'accès. Choisissez un point de départ pour le groupe parmi les sept points d'accès du Caveau Funeste. Les zones ci-après disposent d'une porte noire indiquée sur la carte : zone 1 (Prisons Abyssales), zone 23 (Enclos du Sang), zone 33 (Domaine des Maîtres), zone 38 (Enclave du Royaume lointain), zone 49 (Forêts du Massacre), zone 61 (Grottes aux Vases) et zone 77 (Bassins des Prédateurs).

Clefs-glyphes. Pendentifs magiques en cristal sertis sur une chaîne en bronze, les clefs-glyphes permettent à leur porteur d'activer certaines portes du Caveau Funeste. Accordées à un ou plusieurs sous-secteurs, les clefs-glyphes permettent de franchir les portes dans les zones considérées. Une clef-glyphe accordée au Temple du Chaos (zones 4 à 7), par exemple, permet à son porteur d'utiliser une porte noire fonctionnelle pour ouvrir un portail vers la porte noire de la zone 7, mais aussi de traverser les portes blanches séparant les zones 4 et 2, 6 et 8 ou 6 et 16, ainsi que 7 et 12.

Par simple contact avec une clef-glyphe, on perçoit par télépathie le nom du ou des sous-secteurs avec lesquels celle-ci est accordée. Ainsi, quand les héros en dénichent une, ils savent à quel(s) sous-secteur(s) elle correspond.

Une clef-glyphe peut posséder plusieurs accords qui, à leur tour, peuvent être transmis d'une clef à une autre dans la limite d'une seule à la fois. Pour ce faire, une créature doit tenir la clef d'origine et une autre créature, celle de destination. Les clefs doivent entrer en contact. Puis, au prix d'une action, la créature qui tient la clef d'origine effectue un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. En cas de réussite, les deux cristaux s'accordent comme espéré. En cas d'échec, l'accord demeure sur la clef d'origine et les deux intervenants subissent chacun 2 (1d4) dégâts de force. Enfin, si le test échoue de 5 ou plus, la clef d'origine est détruite.

Clefs-glyphes des Temples de l'extraction. C'est dans les Temples de L'Extraction que Szass Tam s'est livré à ses sombres expérimentations avec les Élus des dieux ; les mesures de sécurité y sont plus strictes encore que partout ailleurs dans le Caveau Funeste. Les quatre clefs pour ce secteur, une par sous-secteur, se trouvent toutes à l'extérieur des Temples de l'Extraction, respectivement dans les zones 10, 25, 31 et 63. Les héros doivent trouver ces clefs-glyphes pour accéder aux temples.

Configuration

Les paragraphes qui suivent détaillent le Caveau Funeste dans son ensemble. Les descriptifs spécifiques à chaque zone prennent le pas sur ces généralités.

Atmosphère. La magie d'abjuration fait de ce donjon un lieu sec où règne une température agréable. Le sort *détection de la magie* indique une aura faible mais omniprésente sur toutes les surfaces du complexe.

Construction. Les salles aux contours réguliers et leurs parements sont en pierre ouvragée, du marbre le plus souvent. Les cavernes, quant à elles, sont en pierre grossièrement taillée.

Les plafonds s'élèvent à 6 mètres, 9 quand ils sont voûtés. La hauteur des cavernes naturelles oscille pour sa part

autour des 9 mètres. Dans les couloirs, la hauteur sous plafond est de 6 m.

Pierres de contact. Chaque sous-secteur possède un cercle de glyphes magiques tracé sur une paroi ou un objet quelconque. Ces « pierres de contact » permettent aux porteurs d'une clef-glyphe d'entrer en contact avec la salle de transfert. Les personnages peuvent recourir à n'importe quelle pierre de contact pour entrer en relation avec Syranna afin qu'elle accorde leurs clefs-glyphes au sous-secteur dans lequel ils se trouvent.

Quand les héros découvrent une pierre de contact pour la première fois, lisez-leur le descriptif suivant :

> Des glyphes luminescents forment un cercle sur la paroi, à un mètre environ du sol.

Par la suite, essayez de ne pas trop vous répéter chaque fois qu'ils tombent sur une nouvelle pierre de contact.

Portes normales. Les portes du Caveau Funeste sont en bois renforcé d'acier et s'ouvrent aisément. La plupart n'ont ni clenche, ni barre, ni serrure. Celles qui sont verrouillées peuvent être crochetées moyennant un test réussi de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur, ou enfoncées via un test de Force DD 20.

Passages secrets. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 est nécessaire pour repérer les portes secrètes standard.

Fausses portes. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 est nécessaire pour déterminer si une porte est bien réelle ou factice sans l'ouvrir.

Éclairage. Des orbes magiques intangibles fournissent une lumière vive dans les zones où l'éclairage n'est pas spécifié. Les textes encadrés ne doivent être lus aux joueurs que lorsque leurs personnages sont capables de voir la zone décrite.

Fosses. Le piège à fosse classique comporte une plaque de pression de 1,50 m de côté, doublée d'une feuille de plomb et munie de charnières sur sa face interne. Un personnage placé à proximité immédiate du dispositif remarque la plaque si sa Perception passive est au moins de 20. Un aventurier qui fouille les parages remarquera qu'il y a du louche moyennant un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15. L'ouverture peut être bloquée en réussissant un test de Dextérité DD 15, faute de quoi la trappe s'ouvre dès qu'un individu de taille P ou supérieure marche dessus.

Une créature qui déclenche ce piège effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, elle tombe de 6 mètres sur un lit de pointes en pierre, subissant 7 (2d6) dégâts contondants et 13 (2d12) dégâts perforants. Les parois de la fosse sont en pierre lisse. Le piège se referme magiquement 5 minutes après son déclenchement. La feuille de plomb bloque toute détection magique.

Habitants du donjon

Les Magiciens rouges, aidés et soutenus par leurs serviteurs thayens, règnent sans partage sur le Caveau Funeste. En plus de devoir combattre les monstres qui peuplent le donjon, les héros vont devoir affronter ces humanoïdes.

Les Thayens en tant qu'ennemis. Les humanoïdes thayens qui peuplent le donjon, spécialement les Magiciens rouges, n'ont aucune envie de mourir lors d'une rencontre avec les héros. (Aucun Thayen du donjon n'est d'alignement bon, la plupart sont loyaux.) S'ils sont confrontés à forte partie, on peut en convaincre certains de se rendre via des tests de Charisme (Intimidation ou Persuasion). Interrogés, ils abreuvent les héros de fausses informations ayant pour but de les envoyer à la mort. Un Thayen qui réchappe à un combat a le choix entre tenter de fuir le Caveau Funeste via la salle de transfert, et se joindre aux patrouilles envoyées aux trousses des intrus, à moins qu'une autre tâche lui ait été confiée.

Prisonniers. Les prisonniers humanoïdes, pour la plupart, sont terrifiés et ont tout juste la force d'échapper à la bagarre. Ils triment à longueur de temps et finissent le plus souvent comme pitance des monstres du donjon. Aucun ne possédant de clef-glyphe, ils sont coincés dans leur sous-secteur. Un prisonnier libéré suppliera qu'on l'aide à sortir de ce guêpier. Ceux qui reçoivent une clef-glyphe s'en servent pour rejoindre la salle de transfert. Si besoin, utilisez le profil **roturier**.

Monstres à dangerosité réduite

Un monstre à dangerosité réduite s'appuie sur le profil du monstre normal mais dispose de la moitié des points de vie et subit un malus de -2 à tous les jets d'attaque, tests de caractéristique, jets de sauvegarde et DD des jets de sauvegarde.

Une créature à dangerosité réduite qui se fonde sur une créature de taille supérieure à G est de taille G à la place. Certaines voient leurs capacités utilisables modifiées. Vaincre un tel monstre rapporte la moitié des PX de la version normale.

Suivi du donjon

Cette aventure fournit un descriptif de chaque zone dans son état initial, soit à l'arrivée des héros. À mesure qu'ils progressent, ils modifient cet état initial. Prenez note de l'état de chaque zone quand les personnages la quittent. Il s'agit de garder en mémoire quelles salles ils ont explorées, quels monstres ont été vaincus, quels secrets restent à découvrir, quels trésors ont été emportés, etc. Si les héros reviennent, grâce à ces notes, vous saurez aussitôt distinguer les descriptifs de la « réalité ».

Se reposer

L'incursion dans le Caveau Funeste est censée être un assaut à rythme soutenu, au cours duquel les personnages ont peu de temps pour souffler. Quelques zones du donjon proposent une magie spéciale qui leur permet néanmoins de bénéficier des effets d'un repos.

L'aventure présuppose que les aventuriers restent dans le donjon, ou à sa proximité immédiate, pour toute la durée de l'exploration. Si vous souhaitez que le groupe puisse quitter le Caveau et y retourner, Syranna dispose des cercles de téléportation de la salle de transfert : elle peut envoyer les héros à n'importe quel point du donjon, sauf les Temples de l'Extraction et la forteresse-phylactère. Elle peut en outre permettre au groupe d'aller et venir en lui fournissant des *parchemins magiques* de *cercle de téléportation* liés à la salle de transfert. Si vous laissez les personnages quitter le Caveau via cette salle, ils pourront se reposer normalement à l'extérieur, ce qui aura du reste un effet sur le seuil d'alerte.

Prendre un repos dans le Caveau comporte des risques en raison des rencontres aléatoires et de la hausse du seuil d'alerte (ci-dessous).

Seuil d'alerte

La Caveau Funeste est un complexe « vivant ». À mesure que l'assaut des héros est remarqué ou qu'il prend de l'ampleur, le seuil d'alerte y augmente. Ce seuil est initialement à 0 et ne peut pas descendre en dessous. Il augmente de 1 par tranche de quatre heures que le groupe passe à l'intérieur du donjon, repos inclus. Ce seuil influe sur la fréquence et la difficulté des rencontres aléatoires.

Pour chaque tranche de 24 heures que les personnages passent à l'extérieur du Caveau, le seuil d'alerte redescend de 1. Pendant ce temps, le donjon retrouve un état plus stable qu'au départ des aventuriers. Les monstres en maraude ou tués sont capturés ou remplacés, de nouveaux défis pourraient même attendre le groupe lors de l'incursion suivante. Altérez comme vous l'entendez le contenu du donjon en fonction de la réaction que vous estimez logique de la part des ennemis.

Quelques événements spécifiques sont en outre susceptibles de modifier le seuil d'alerte.

Morcenaires

Szass Tam a conçu un rituel qui permet la création de **morcenaires** (fiche complète en annexe B). La liche a depuis lors altéré le processus afin qu'un Magicien rouge puisse prendre le contrôle de ces ***créatures.*** L'effet génère un lien psychique entre le morcenaire et un Magicien rouge qui peut, momentanément, faire l'expérience du monde à travers les sens du monstre, parler par sa bouche et lancer des sorts par son biais. Un mage puissant peut même contrôler plusieurs morcenaires simultanément.

Dans le Caveau, quand un groupe rencontre un morcenaire qui n'est accompagné ni d'un Magicien rouge ni de Tarul Var, cela peut donner lieu à une interaction spéciale. Si le monstre survit jusqu'à la fin du troisième round (ou plus de 20 secondes hors combat), Tarul Var (voir en zone 10) prend conscience de la présence des intrus. Le seuil d'alerte augmente de 1. En outre, Tarul Var prend le contrôle du morcenaire au début de son prochain round et, au lieu de le faire attaquer, il lance les sorts de son propre registre par son entremise.

Quand Var découvre le groupe via un morcenaire, les yeux de ce dernier émettent une lueur blafarde. Si quelqu'un lance avec succès *contresort* ou *dissipation de la magie* sur le mort-vivant (ce qui revient à dissiper ou contrer un sort du 5e niveau), le lien psychique est rompu pendant 1 minute. Lancer préventivement *dissipation de la magie* sur un morcenaire peut avoir le même effet.

Rencontres aléatoires

Les rencontres aléatoires déterminent si les héros croisent d'autres créatures pendant leurs pérégrinations dans le Caveau Funeste. Lancez les dés dans les circonstances suivantes :

- Les héros arrivent dans un sous-secteur où ils ont déjà terrassé la plupart des montres.
- Ils passent d'un sous-secteur à un autre alors que le seuil d'alerte est à 6.
- Le seuil d'alerte augmente.

Le but principal de ces rencontres est d'instaurer une ambiance, non de proposer un réel défi. Toutes doivent être précédées de signes avant-coureurs (bruit ou autre indice). Si le résultat que vous obtenez n'a aucun sens dans la zone considérée, choisissez-en un plus approprié.

Au moins une créature de la patrouille doit posséder une clef-glyphe accordée au sous-secteur considéré ou à un sous-secteur adjacent. Si les adversaires n'ont aucun moyen de pénétrer dans une zone, ils suivent le groupe à la trace.

Type de rencontre

Si une rencontre aléatoire s'impose, lancez les dés de la table Type de rencontre ci-après en ajoutant le seuil d'alerte actuel au résultat obtenu. Puis consultez la table indiquée afin de déterminer la nature précise de cette rencontre. Les statistiques des créatures flanquées d'un (B) figurent dans l'annexe B du présent ouvrage.

Type de rencontre

2d4	Type
2–3	Aucune
4–5	Rencontre mineure
6–7	Patrouille de la Légion de l'Effroi
8	Patrouille thayenne
9–10	Rencontre de secteur
11+	Rencontre spéciale

Rencontre mineure

d4	Rencontre
1	1 **apprenti thayen** (B), 4 **soldats thayens** (B) et 2d4 prisonniers (**roturiers**)
2–3	1 **nécrophage**
4	1 **nécrophage** et 2d4 squelettes ou zombis

Patrouille de la Légion de l'Effroi

d4	Rencontre
1	2d4 **gnolls**
2	1 **morcenaire** (B) et 2d6 zombis
3	2d4 **orcs**
4	1 **troll**

Patrouille thayenne

2d4	Rencontre
2	1 **nécrophage fossoyeur** (B), 2d4 **soldats thayens** (B) et 2d4 prisonniers (**roturiers**)
3–4	1 **nécrophage fossoyeur** (B), 1d3 **apprentis thayens** (B) et 2d4 **soldats thayens** (B)
5–6	1 Magicien rouge évocateur (B), 1 **apprenti thayen** (B) et 1d4 **morcenaires** (B)
7–8	1 **nécrophage** et 1d4 **morcenaires** (B)

Rencontres de secteur

Si une rencontre de secteur est à l'ordre du jour, consultez, parmi les tables ci-après, celle du secteur où se trouvent les héros. Aucune rencontre aléatoire ne peut avoir lieu dans les Temples de l'Extraction.

Sauf lorsque le donjon est en alerte maximale (6 ou plus), un **apprenti thayen** et 2d4 **soldats thayens** (fiches complètes en annexe B) accompagnent un monstre quand l'entrée (ou le secteur entier) est flanquée d'un astérisque.

Prisons abyssales*

d4	Rencontre
1	1 **hezrou** (dangerosité réduite)
2	2d8 **mânes**

d4	Rencontre
3	1d4 **quasits**
4	1 **vrock** (dangerosité réduite)

Enclos du Sang

d4	Rencontre
1	2d6 **mille-pattes géants**
2	1d4 **araignées géantes**
3	Patrouille thayenne (retirez sur la table correspondante)
4	1 **tertre errant***

Domaine des Maîtres

d4	Rencontre
1	1d4 **ombres**
2–4	Patrouille de la Légion de l'Effroi (retirez sur la table correspondante)

Enclave du Royaume lointain*

d4	Rencontre
1	1 **babélien**
2	1 **grell**
3	1d4 **gricks**
4	1 **otyugh**

Forêts du massacre*

d4	Rencontre
1	1d2 **horreurs crochues**
2	1d4 **cockatrices**
3	1 **bête éclipsante**
4	1 **troll**

Grottes aux vases

d4	Rencontre
1	1 **pouding noir***
2	1 **cube gélatineux***
3–4	1d4 **vases grises**

Bassins des prédateurs

d4	Rencontre
1	2d4 **crabes géants***
2	2d4 **kuo-toa**
3	1d2 **merrows*** (dans des globes d'eau)
4	1 **troll***

Laboratoires des Golems*

d4	Rencontre
1	1 **golem de chair** (dangerosité réduite)
2	1 **golem de chair**
3	1 **golem d'argile** (dangerosité réduite)
4	1 **golem d'argile**

Rencontres spéciales

Si des créatures quittent leur zone d'origine et se mettent à rôder dans le donjon, prenez-en note et ajoutez-les à votre propre liste de rencontres spéciales possibles. Syranna, si nécessaire, aidera discrètement ces monstres à passer d'un secteur à l'autre pour ajouter à la confusion et alléger la pression qui pèse sur le groupe. En cas de rencontre spéciale, piochez au hasard dans la liste ainsi constituée, ou choisissez vous-même. Une créature éliminée disparaît de votre liste des rencontres spéciales futures. Si le hasard veut que vous tombiez sur une rencontre spéciale alors que ladite liste est vide, le groupe affronte une rencontre de votre choix.

Trésor

L'aventure propose un butin prédéfini que vous êtes libre de modifier.

Modifier le trésor. N'hésitez pas à modifier le butin du Caveau Funeste ou à en ajouter. Cela vaut particulièrement s'il s'agit d'opter pour un trésor utile au groupe, que vos joueurs auront plaisir à trouver sur un monstre ou un Thayen vaincu. Si, par exemple, vous comptez récompenser un héros avec une arme magique, confiez-la à un monstre qui sait la manier.

Potions des Thayens. Tout groupe de Thayens possède 1d4 – 2 potions (minimum 0), chacune déterminée comme suit :

2d4	Potion
2	*Vol*
3–4	*Escalade*
5–7	*Soins* (1–3), *soins supérieurs* (4–5), *soins majeurs* (6)
8	*Invisibilité*

Magiciens rouges. Tout Magicien rouge rencontré lors de l'aventure possède 4d10 po. Il a aussi sur lui 1d4-2 *parchemins magiques* (minimum 0), chacun contenant un sort de mage aléatoire du 1er ou 2e niveau, le plus souvent *détection de la magie*, *identification*, *invisibilité*, *lumière du jour*, *vague tonnante* ou *vision dans le noir*. 25% des Magiciens rouges (1 sur 1d4) ont à la place un parchemin porteur d'un sort du 3e niveau : *dissipation de la magie* ou *lever une malédiction*.

Morcenaires. Ces morts-vivants n'ont pas d'or sur eux mais certains portent une arme ou une armure magique, déterminée sur la table ci-dessous.

2d4	Objet
2–6	Aucun
7	*Arme +1* (souvent une hache d'armes ou une javeline)
8	*Cotte de mailles +1*

Mort d'un personnage

Quand un personnage meurt, plusieurs possibilités s'offrent au joueur considéré.

Transfert d'âme

Les Magiciens rouges rebelles disposent d'une magie surpuissante qui leur permet de piéger l'âme d'un défunt pour la transférer dans leur propre corps. Si un joueur opte pour cette solution, le personnage mort revient à la vie tel quel.

Syranna prévient cependant les héros que le processus tuera définitivement toute créature revenue à la vie par ce procédé dès qu'il mettra un pied hors du (bien nommé) Caveau Funeste. En outre, au bout de plusieurs semaines, un tel personnage perdra peu à peu son identité pour devenir un nécrophage placé sous le contrôle des Magiciens rouges. S'il veut avoir la moindre chance de quitter le donjon, le personnage doit mettre un terme à cet état.

Syranna ajoute qu'au laboratoire des immortels (zone 31), un personnage ayant subi le transfert d'âme pourrait retrouver sa pleine et entière intégrité... mais qu'elle ignore comment.

Nouveau personnage

Le joueur choisit ou crée un nouveau héros qui se joint au groupe. C'est à Syranna que revient la tâche de fournir des renforts aux héros qu'elle a envoyés dans ce donjon mortel. Un tel personnage pourrait être un membre de la Résurrection thayenne ayant hâte d'en découdre avec les suppôts de Szass Tam. Il peut aussi s'agir d'un ancien prisonnier du Caveau, exfiltré et soutenant la cause rebelle. Quelle que soit son origine, ce personnage débarque avec les ressources et connaissances nécessaires à sa bonne intégration.

À propos du Caveau

Certaines des créatures que les héros vont croiser en savent long sur les secrets du Caveau. Quand vous dévoilez quelque chose, faites en sorte que l'information soit conforme à ce que peut savoir l'interlocuteur selon le lieu et les circonstances. Libre à vous de fournir des données plus précises et utiles ; les grandes lignes sont fournies ci-après.

Secteurs

Certains éléments d'information sont des rumeurs et des menaces colportées par des créatures qui n'ont jamais mis les pieds dans le secteur considéré. Une créature « résidente » a plus de chances de divulguer des faits avérés, surtout en ce qui concerne les sous-secteurs adjacents ; le MD devra tenir compte de la différence chaque fois qu'une créature est censée avoir des informations à fournir.

- Dans les Prisons Abyssales, il est difficile de sortir du dédale de la confusion (zone 15), mais les fiélons capables d'escalader auraient appris à échapper aux pièges de sa magie.
- Dans l'Enclave du Royaume lointain, les créatures du chaos font tout pour éloigner les intrus d'un puissant temple.
- D'implacables chasseurs sont à l'affût des clefs-glyphes dans les Forêts du Massacre.
- Dans les Forêts du Massacre, l'eau de certains bassins enchantés a des vertus curatives.
- Aux Laboratoires des Golems, les Magiciens rouges ne passent jamais sous les arches d'un vert luminescent.
- Les Temples du Désespoir du Domaine des Maîtres servent à la torture et à l'exécution de ceux qui s'opposent à Szass Tam.
- Au Domaine des Maîtres, façonner la nécromancie permet de restaurer l'énergie vitale.
- Dans les Grottes aux Vases, il existe une colonne blanche qui peut guérir... ou blesser.
- La guenaude des Bassins des Prédateurs cherche des alliés contre les nagas.
- Dans les Bassins des Prédateurs, certaines cuves renferment un pouvoir mortel.

Temples de l'Extraction

Les informations concernant les Temples de l'Extraction sont présentées dans l'ordre où il est préférable de les livrer :

- Les Temples de l'Extraction sont en vérité des laboratoires où les disciples de Szass Tam conduisent des recherches magiques interdites. Rares sont ceux qui savent ce qui s'y trame.
- Les portes noires sont l'unique moyen d'accéder aux Temples de l'Extraction. Seuls ses plus fidèles serviteurs possèdent une clef-glyphe accordée à ce secteur.
- Le dernier projet de Szass Tam est aussi le plus ambitieux : rien moins que devenir un dieu. Pour s'y prendre, il siphonne l'âme des Élus dans son phylactère via les Temples de l'Extraction.
- Szass Tam s'assure que son plan va aboutir en siphonnant les âmes des Élus dans les phylactères de ses lieutenants qui sont rangés dans la forteresse-phylactère, sous le Caveau Funeste.
- Interrompre l'afflux d'énergie dans les phylactères devrait détruire ceux-ci, et porter ainsi un coup terrible à la puissance de Szass Tam.

La forteresse-phylactère

Les informations concernant cette forteresse sont présentées dans l'ordre où il est préférable de les livrer :

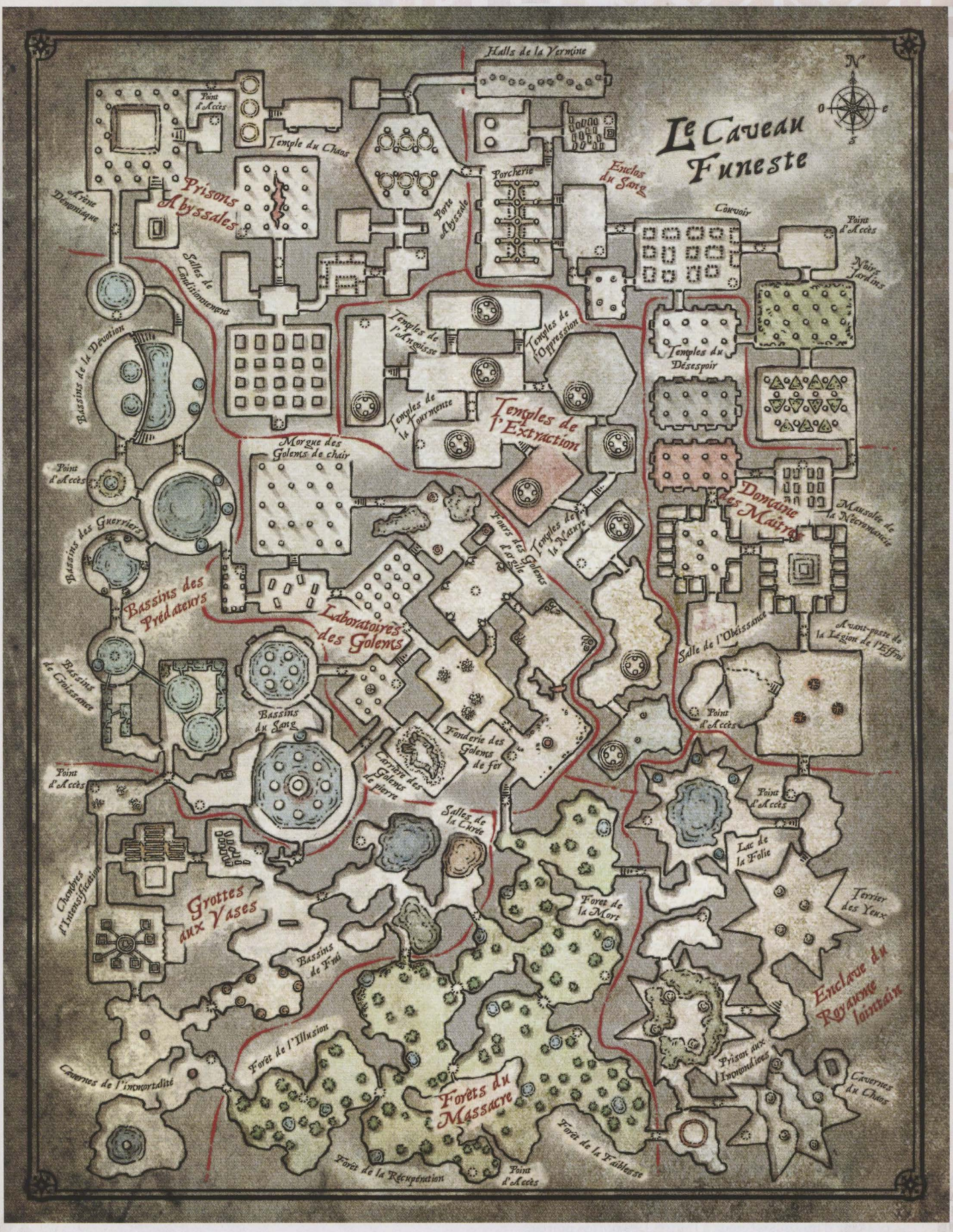
- La demi-liche Kazit Gul sommeille dans sa forteresse-phylactère, sous le Caveau Funeste.
- Szass Tam a repensé la forteresse afin d'y conduire ses propres expériences magiques.
- Les phylactères des liches les plus éminentes au service de Szass Tam reposent dans la forteresse-phylactère, sous la protection d'une magie puissante. Szass Tam y a placé ces phylactères afin garantir la loyauté de ses sbires.
- Saboter suffisamment de portes noires du Caveau Funeste devrait permettre de relier celles des Temples de l'Extraction à la forteresse-phylactère.

Au cœur du Caveau Funeste

Les personnages débarquent au Caveau Funeste via le Nexus de la Porte de Sang ou un portail magique similaire. Comment et pourquoi ? Libre à vous. Les rebelles thayens ont pu lancer un appel à l'aide, alertant les puissances de la Côte des Épées qu'une partie de ceux qui ont donné l'assaut sur la Porte de Sang sont détenus au Caveau Funeste. À moins que Syranna se charge elle-même de « recruter » des héros en les attirant dans un portail magique, quelque part dans leur monde d'origine... Quoi qu'il en soit, les personnages se retrouvent à la salle de transfert du donjon par téléportation.

Pour lancer l'aventure, lisez :

> Vous vous retrouvez dans une salle sombre, seulement éclairée par la lueur que diffusent plusieurs cercles de téléportation gravés à même le sol. Sans préambule apparaît l'image d'une Magicienne rouge, qui s'adresse à vous.
>
> « Mon nom est Syranna. C'est moi qui vous ai fait venir. Soyez les bienvenus au Thay. »



Carte 5.2 : Carte des joueurs

Syranna n'est présente que sous forme d'image mais peut entendre et parler. Elle enchaîne :

> « De nombreux Magiciens rouges sont irrités par le joug que leur impose Szass Tam. Le Thay était autrefois une terre dédiée à l'apprentissage. La mort y règne, désormais, et le seigneur liche n'a qu'une seule idée en tête : devenir un dieu. Si ses plans délirants sont menés à leur terme, il ne restera pourtant plus un être vivant pour le vénérer.
>
> Depuis cette salle de transfert, je peux vous envoyer explorer le Caveau Funeste : le cœur même du seigneur liche, dans les entrailles du Monthay. Ce Caveau est un laboratoire secret doublé d'une prison, sous lequel est tapi un lieu encore mieux gardé : la forteresse où reposent les phylactères des liches les plus éminentes au service du seigneur Szass Tam. C'est là qu'il est envisageable de mettre son pouvoir à bas... avec votre concours.
>
> Je vous offre la chance de porter un coup fatal au seigneur liche. De m'aider à briser son joug. La forteresse-phylactère. C'est là que l'impossible est à portée de main.
>
> Qu'en dites-vous ? »

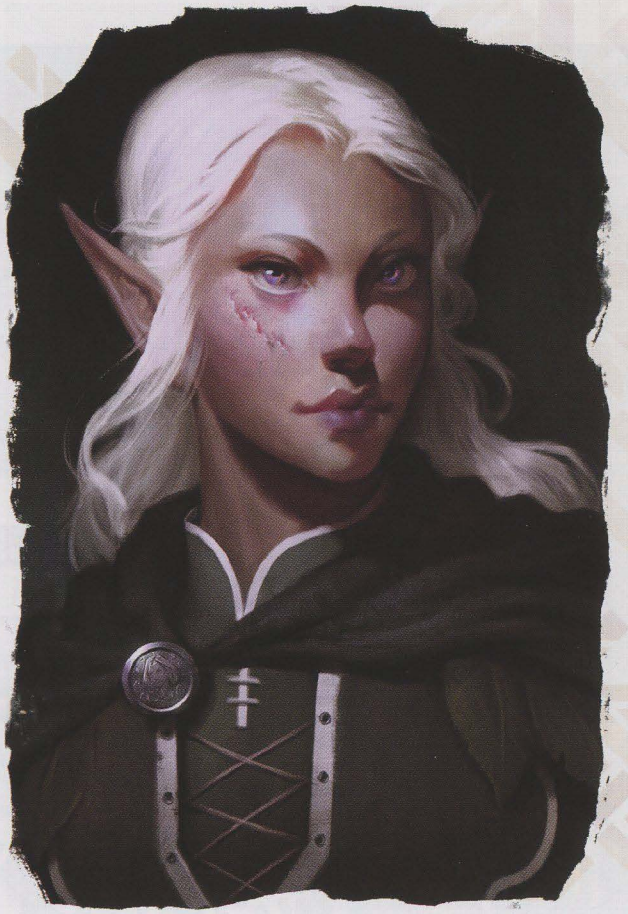
Cheffe rebelle, Syranna a conscience que sa vie peut connaître une fin prématurée à tout moment. Le temps lui est compté. Elle n'aura de repos que lorsque les héros auront mené à bien l'assaut sur le Caveau Funeste.

Syranna est d'alignement loyal neutre. Son sens de l'honneur est teinté de fatalisme. Son crédo : la mort est préférable à devenir un énième serviteur mort-vivant de Szass Tam. Envers les personnages, elle se montre sincère, sans détour et cynique à la fois.

Hélas pour les héros, Syranna connaît mal le Caveau Funeste. Chargée de superviser la salle de transfert, elle n'a pu glaner que des généralités à propos du complexe souterrain. Elle explique que cette ignorance entretenue est un des procédés visant à assurer la sécurité du Caveau. Cela étant, elle pourra confirmer ou infirmer les informations que le groupe recueillera.

Syranna communique les informations suivantes :

- Pendant des siècles, l'existence même du Caveau Funeste ne fut qu'une légende. Kazit Gul, un Magicien rouge qui avait consacré toute sa vie à étudier les pires donjons de nombreux mondes, en fut l'architecte. De son vivant, puis en tant que liche, Gul a façonné ce vaste complexe en se fondant sur ses recherches. L'objectif double de ce donjon ultime : une mort certaine promise aux explorateurs... et la collecte de leurs âmes afin d'alimenter le phylactère de Kazit Gul.
- L'hostilité croissante du Thay envers les étrangers diminua encore l'intérêt des aventuriers pour le Caveau Funeste. Privé d'âmes, Gul devint une demi-liche. Szass Tam découvrit le donjon et vit tout le profit qu'il y avait à en détourner l'usage.
- Le Caveau Funeste est un ensemble immense de laboratoires et de ménageries ayant vocation à bâtir des armées de monstres. À leur tête, les Magiciens rouges comptent envahir le Nord puis, à terme, tout Faerûn. Le donjon est divisé en secteurs dédiés à la création de monstruosités spécifiques.
- Pour des raisons de sécurité, chaque secteur est à son tour divisé en sous-secteurs, à l'abri des attaques venues de l'extérieur comme des trahisons internes et des évasions. Les portes magiques blanches empêchent tout passage d'un sous-secteur à l'autre. Les portes noires, quant à elles, sont des cercles de téléportation reliant différentes parties du donjon. Syranna décrit à quoi ressemblent les deux types de portes afin que les aventuriers soient aptes à les identifier au premier coup d'œil.
- Des cristaux magiques, les clefs-glyphes, sont accordés à un sous-secteur et permettent d'en activer les portes. Syranna en explique le fonctionnement et la marche à suivre pour transférer l'accord d'une clef à une autre. Elle détaille ensuite les pierres de contact, grâce auxquelles le groupe pourra la contacter directement. Les héros pourront en outre utiliser ces pierres pour accorder leurs clefs-glyphes au secteur où elles sont installées. Syranna fournit une clef-glyphe au groupe.
- Les héros poursuivent trois objectifs : (1) Détruire les créations monstrueuses, fruit des expériences impies des Magiciens rouges fidèles à Szass Tam, et mettre un terme à la menace qui pèse sur Faerûn. (2) Accéder à la forteresse-phylactère située sous le donjon. (3) Détruire les phylactères qui s'y trouvent.
- Les quartiers de Tarul Var sont situés dans le Caveau Funeste. La liche, bien que vaincue, a pu retrouver une enveloppe physique grâce au pouvoir de son phylactère. Protégé par ses morcenaires, Var constitue un péril mortel.
- C'est Szass Tam qui contrôle l'accès à la forteresse-phylactère. Syranna sait les deux complexes liés mais n'a pas découvert comment.
- Syrrana informe le groupe sur les morcenaires et la façon dont Tarul Var les utilise.
- Les rebelles vont user de leur pouvoir pour empêcher les communications magiques de sortir et pour contenir les ennemis qui pourraient s'enfuir du Caveau. Ils feront en



Shalendra Floshin

sorte que personne, à l'extérieur, n'ait vent de ce qui s'y passe, jusqu'à ce que les héros réussissent.
- Les Thayens se sont emparés de deux aventuriers, Shalendra Floshin et Kelson Ombrepas. Ils sont soit morts, soit prisonniers du Caveau.

Dès que les personnages n'ont plus rien à dire, Syranna leur fournit par téléportation une carte du donjon (donnez aux joueurs la carte 5.2) et une clef-glyphe accordée avec le sous-secteur que vous avez choisi comme point de départ de l'aventure. Puis elle souhaite bonne chance aux héros.

Les Prisons Abyssales

Le secteur, dédié à l'origine aux pièges à invocation, sert désormais de zone de réclusion pour démons. Les Thayens y brisent la volonté des fiélons captifs puis s'attachent leurs services.

Les sites des Prisons Abyssales figurent sur la carte 5.3.

Éclairage. Une lumière faible émane des murs, du sol et des plafonds de ce secteur, trahissant la présence de barrières dimensionnelles renforcées qui empêchent les fiélons de se téléporter hors du secteur ou d'y invoquer d'autres démons.

Arène démoniaque

Dans ce sous-secteur, un vampire nommé Issem élimine les démons les plus faibles lors de combats d'arène. Quand les démons livrent bataille, le fracas s'entend dans toutes les salles du sous-secteur (« Combat à mort », en zone 2, vous aidera à raconter ce que les héros entendent).

1. Chambre aux lustres

> Des fresques qui ornaient naguère les murs de cette pièce, il ne reste que des enduits carbonisés ou brisés. Six lustres en piteux état tiennent encore au plafond fissuré. Dans l'angle nord-est se devine une porte noire.

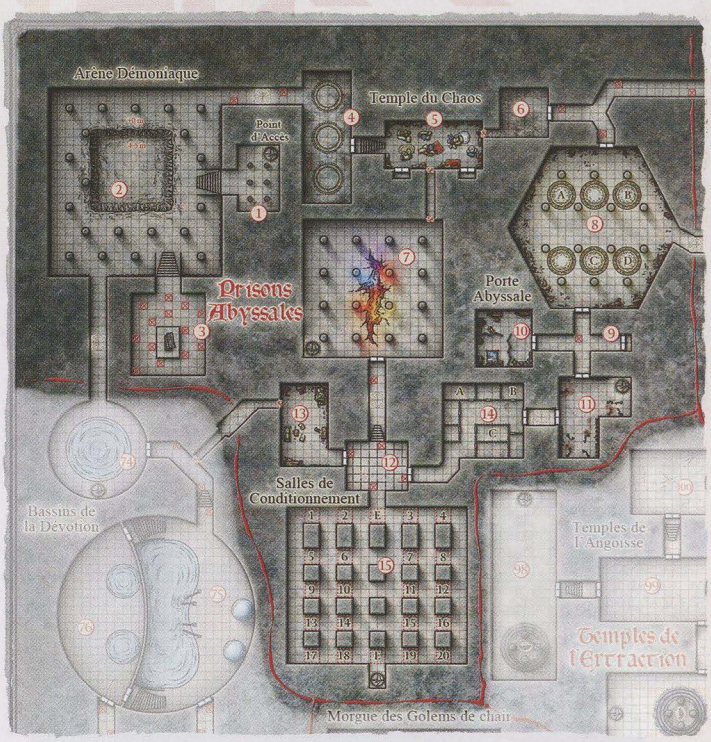
Créatures. Un **vampirien** monte la garde en compagnie d'un **nécrophage** et de quatre **zombis**. Un **quasit**, invisible, est perché sur un lustre.

Négociation. Des prisonniers transitent régulièrement par la porte noire de cette zone. Les personnages peuvent tenter un coup de bluff en parlant à Eldrath, l'humaine vampirienne qui leur demande de justifier leur présence. Si les héros échouent à négocier leur passage ou trahissent leur statut d'intrus, les monstres attaquent.

2. Arène

> Cet endroit a pu être autrefois un temple à colonnades. Des tapisseries moisies font état de créatures immondes torturant des victimes humanoïdes dans des scènes de massacre et de sacrifice. Au centre de cette vaste salle, une dépression dans le sol de pierre forme une fosse, ou une arène, jonchée des vestiges sanguinolents du dernier affrontement.

Créatures. Issem, un vampire humain à la peau pâle, très bien habillé, se tient d'ordinaire ici pour assister aux combats.



Carte 5.3 : Prisons Abyssales

Négociation. Une antique malédiction lie Issem au Caveau Funeste et au service des Thayens, mais comme il déteste les Magiciens rouges, il est disposé à parler. Il détient deux éléments d'information (cf. « À propos du Caveau », page 116) et autorise prisonniers comme héros à quitter la zone. Il se dit prêt à mentir à d'éventuels Thayens lancés à leur poursuite et à les aider à effacer leurs traces.

Issem interdit toutefois à quiconque de pénétrer dans la zone 3. Si quelqu'un le fait, le vampire attaque.

Arène. Cette fosse est profonde de 4,50 m ; tout autour, le sol est fortement teinté de magie. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui approche à 3 m ou moins du rebord doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine de sauter dans l'arène (les créatures immunisées contre l'état charmé ne sont pas affectées). Il lui est alors impossible de quitter l'arène avant que tous les démons aient été vaincus. Les parois de la fosse sont par ailleurs faciles à escalader.

Combat à mort. Dans l'arène, un **vrock** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) combat dix prisonniers, dont neuf **roturiers** humains. La dixième est une **chevalière** elfe d'or nommée Shalendra Floshin. Chaque round, la moitié des humains infligent chacun 1 dégât tranchant au vrock, et Shalendra 10 dégâts. Le démon concentre ses attaques sur une cible au hasard chaque round. Si les personnages se joignent à la bataille, le vrock les attaque.

Clef-glyphe. Issem possède un cristal accordé au sous-secteur. Il est disposé à partager l'accord de sa clef-glyphe en échange d'un peu de sang frais. Tout personnage accédant à sa requête subit les effets d'une attaque de morsure.

Développement. Si les héros amènent Issem à couvrir leur fuite, le seuil d'alerte du Caveau Funeste baisse de 1.

Shalendra. Les Thayens ont capturé Shalendra lors de l'assaut sur la Porte de Sang. L'elfe a réussi à survivre et à venir en aide aux autres prisonniers. Ce faisant, elle a



La succube Pencheska

glané un élément d'information. Shalendra demande une clef-glyphe ; si on lui en donne une, elle part se reposer à la salle de transfert. Dans le cas contraire, elle se met en quête d'un cristal. Dans les deux cas, si les héros (et vous, le MD) le souhaitent, elle peut épauler le groupe un certain temps.

Portes blanches. Le couloir vers l'est est barré par une porte blanche qui mène au Temple du Chaos. Une autre porte blanche interdit l'accès aux Bassins de la Dévotion, au sud.

3. Le repos d'Issem

Des pièges mortels, auxquels le vampire échappe en forme brumeuse, protègent son sarcophage.

> Les parois de cette pièce sont tendues de soie noire. Des prismes luminescents flottent à mi-hauteur en tournant lentement sur eux-mêmes. Au centre de la salle, un somptueux sarcophage entrouvert trône sur un autel de pierre. Le rebord supérieur est couvert de glyphes profanes qui émettent une lueur blafarde.

Prismes maudits. À moins qu'Issem soit présent, tout personnage se trouvant dans la pièce avec les prismes dans sa ligne de mire doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 au début de chacun de ses tours. La première fois que chaque héros rate sa sauvegarde, une âme-en-peine qui a l'air de son double spectral surgit d'un prisme et attaque.

Fosses. Comme indiqué sur la carte, le sol présente de nombreuses fosses.

Pierre de contact. Les glyphes du sarcophage font office de pierre de contact.

Trésor. Le sarcophage contient six *parchemins magiques* (trois de *détection de la magie*, deux de *compréhension des langues* et un de *restauration supérieure*). S'y trouvent aussi une bouteille d'encre, une plume et quinze feuilles de parchemin.

Clef-glyphe. Outre ces trésors, le sarcophage abrite une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

Temple du Chaos

Tarul Var a aménagé cette partie du donjon pour son propre usage.

4. Cercles mystiques

> Les panneaux de bois qui ornent les murs de cette salle sont calcinés. On distingue la pierre brute dans les fissures. Trois cercles mystiques sont tracés au sol, chacun entouré de runes grossières.

Portes verrouillées. Cette porte double en acier est verrouillée. Tarul Var (zone 10) en a la clef.

Orbe en acier. Cet orbe magique est dissimulé dans une niche du plafond, à 6 m de hauteur. Le repérer nécessite de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. Il fait partie du piège magique ci-dessous.

Piège des cercles mystiques. La magie des cercles est trompeuse. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 15 permet d'apprendre qu'au milieu des runes sans queue ni tête, certaines déclenchent une décharge électrique. En cas d'échec au test, le personnage distingue les runes factices, mais pas les glyphes.

Le piège s'active au bout de 3 rounds de présence dans la salle. (La clef en acier de Tarul Var le désamorce pendant une minute lorsqu'elle est utilisée pour ouvrir la porte qui mène à la zone 5.) Au début du round 4 et tous les 2 rounds par la suite, un cercle déterminé aléatoirement émet une vive lueur blanche. En fin de ce même round, la foudre frappe toute la pièce depuis l'orbe au plafond : toutes les créatures présentes ont droit à un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. En cas d'échec, elles subissent 7 (2d6) dégâts de foudre.

Un personnage qui touche l'orbe en acier et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 peut réprimer la magie de l'orbe et désamorcer le piège pendant 1d4 rounds. Le sort *dissipation de la magie* lancé sur l'orbe le réprime pendant une heure. Dans les deux cas, le héros ignore combien de temps cette neutralisation va durer. Les cercles continuent à luire au hasard.

Porte blanche. Le couloir qui sépare ce sous-secteur de l'Arène démoniaque est barré par une porte blanche.

5. Antre de la succube

Il flotte une odeur doucereuse d'encens dans cette pièce richement décorée. Les parois sont tendues de tapisseries en soie dans les tons verts et jaunes, le sol parsemé de coussins. Deux portes doubles coulissantes flanquent le mur sud.

Créatures. La **succube** Pencheska réside ici avec quatre **soldats thayens** (cf. annexe B) placés sous son emprise. Pencheska est contrainte de servir Tarul Var.

Si elle est alertée que les PJ approchent, la succube assume une forme humanoïde et tente de les convaincre qu'elle est prisonnière.

Pencheska n'est pas contente de sa situation et ne s'oppose pas aux personnages tant qu'ils ne l'attaquent pas. Elle consent à dire ce qu'elle sait de la forteresse-phylactère dans l'espoir que les héros parviendront à éliminer Tarul Var pour de bon, ce qui la libérerait du Caveau Funeste.

Placards. Les portes coulissantes cachent des placards emplis de belles toilettes féminines dans un grand choix de styles et de tailles. Une pierre hémisphérique fait saillie dans le mur au fond du placard le plus à l'est. Elle fait office de pierre de contact pour ce sous-secteur.

Chaleur. Il règne une chaleur désagréable, en raison des élémentaires du feu de la zone 6. Elle se fait plus intense encore à l'est et dans le passage secret oriental.

Trésor. Les parures qu'arbore Pencheska comprennent un pectoral en or serti de topazes jaunes (500 po), des boucles d'oreille assorties (250 po), une bague sertie d'un rubis (300 po), un collier de jade au motif complexe (400 po) et deux anneaux en jade assortis (200 po chacun).

Dans le placard le plus à l'ouest sont accrochés d'autres bijoux dont un collier et un bracelet en or tout simples (250 po chacun), un collier en argent avec grenat en sautoir (250 po) et un collier en ivoire (100 po).

Clef-glyphe. Pencheska possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ; elle est accrochée dans le placard au milieu de ses bijoux.

6. Fournaise élémentaire

Un personnage qui tend l'oreille à l'une ou l'autre porte perçoit la chaleur vive et le grondement d'un feu roulant.

Une vague de chaleur s'échappe par la porte ouverte. Une créature de feu hurle au centre d'une salle aux parois de pierre noires de suie où brillent des runes lumineuses.

Créature. L'élémentaire du feu ici présent se rue vers le premier intrus qu'il aperçoit, mais la clarté des runes murales s'intensifie et le monstre est stoppé dans son élan avant de pouvoir atteindre les héros. L'élémentaire ne peut ni attaquer, ni quitter les lieux. Il déblatère en igné, un dialecte issu du primordial, répétant à l'envi le mot « maison ». Même s'il n'attaque pas, toute créature qui termine son tour dans la salle subit 3 (1d6) dégâts de feu tant que l'élémentaire est présent.

Les runes murales forment un ensemble d'entraves magiques qui confinent l'élémentaire ici. Un personnage peut, en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, comprendre le lien entre l'élémentaire et les runes. Un lanceur de sorts doit ensuite réussir trois tests d'Intelligence (Arcanes) DD 15 consécutifs tout en touchant la paroi : l'entrave est rompue assez longtemps pour que l'élémentaire puisse quitter la salle. Le sort *dissipation de la magie*, lancé sur les runes, réprime l'entrave pendant une minute.

L'élémentaire suit son libérateur et combat à ses côtés. S'il voit la faille située en zone 7, il en profite pour quitter le Caveau et retourner sur le Plan Élémentaire du Feu.

Porte blanche. Une porte blanche est située à l'est de cette zone, à la jonction entre les couloirs qui mènent à la Porte Abyssale et aux Halls de la Vermine.

7. Faille du Chaos

Le rugissement de la faille élémentaire s'amplifie à mesure que l'on approche cette salle brillamment éclairée.

Dans cette salle immense se dressent des rangées de colonnes à l'effigie de créatures élémentaires et démoniaques. Depuis une grande faille creusée dans le sol de pierre, un flot d'énergie du chaos s'élève jusqu'à une autre brèche similaire au plafond, douze bons mètres au-dessus. Des fouets de lumière s'étirent du pilier ronflant pour aller frapper les colonnes les plus proches.

Dans l'angle sud-ouest se trouve une porte noire.

Il suffit d'un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 pour comprendre que le phénomène est d'origine élémentaire. En cas de réussite de 5 ou plus, le personnage sait que cette faille est dangereuse, car des énergies d'un autre Plan y circulent.

Une créature autre qu'un élémentaire qui termine son tour dans cette salle subit 5 (2d4) dégâts d'un type aléatoire (lancez 1d10 : 1–2 = acide, 3–4 = froid, 5–6 = feu, 7–8 = foudre, 9–10 = tonnerre).

Toute créature qui pénètre dans la faille choisit de rester ici ou de se rendre sur un Plan Élémentaire. Les personnages qui choisissent la deuxième option doivent utiliser la faille pour revenir sur leur Plan d'origine le tour suivant, sans quoi ils se retrouvent coincés.

Porte Abyssale

Tarul Var surveille ce sous-secteur dans lequel les Thayens puisent dans la puissance des Abysses.

8. Chambre d'invocation

Un personnage qui écoute à la porte perçoit les hurlements des démons qui y sont enfermés.

Autrefois vaste salle de banquet, cette pièce a vu son mobilier pourrir sur pied le long des murs. Entre les rangées de colonnes, six grands cercles magiques brillent de mille feux, éclairant tout l'espace.

Créatures. Un **morcenaire** (cf. annexe B), deux **nécrophages** et six **zombis** sillonnent la zone.

Cercles d'invocation. Deux cercles d'invocation sont vides. Les quatre autres contiennent :

Cercle A. Un **hezrou** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) ;



La liche Tarul Var

Cercle B. Quatre **quasits** ;
Cercle C. Un **vrock** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) ;
Cercle D. Dix **mânes**.

Les démons dans les cercles ne peuvent pas en sortir sans assistance. Hormis leurs tentatives pour communiquer, rien de ce qu'ils font n'a le moindre effet sur l'extérieur. Tous les démons à part les mânes demandent à être libérés et promettent d'attaquer les Thayens si l'on accède à leur requête.

Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 suffit pour comprendre qu'au prix d'une action, un personnage, en éraflant la circonférence d'un cercle, en perturbera la magie pendant une minute, durant laquelle tout démon enfermé peut se libérer en réussissant un test de Sagesse DD 15.

Les démons libérés s'attaquent à la plus proche créature autre qu'un démon.

Développement. Si n'importe quel démon autre que les mânes est laissé libre d'aller et venir dans cette zone, tous les démons finiront à terme par se libérer les uns les autres. Puis ils se répandront alentour et attaqueront toutes les créatures à vue. Un fait qui mérite de figurer dans vos notes de suivi du donjon.

Portes blanches. Une porte blanche est située au nord de cette zone, à la jonction des galeries qui mènent au Temple du Chaos et aux Halls de la Vermine. Une autre obstrue le passage à l'est, vers la Porcherie.

9. Cul-de-sac

La porte à double battant est sertie de filigranes en bronze figurant des silhouettes angéliques.

Préambule. Un personnage observant le sol du couloir oriental et qui réussit un test d'Intelligence (Investigation) ou de Sagesse (Survie) DD 15 acquiert la certitude que personne n'est passé par là depuis fort longtemps.

L'examen via *détection de la magie* conclut qu'une aura de nécromancie imprègne la zone.

Piège à ombre étourdissante. Si la porte est ouverte, lancez l'initiative. Les ténèbres envahissent immédiatement le couloir jusqu'à 6 m de la porte. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui commence son tour de jeu dans la zone effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15 ; en cas d'échec, elle subit 7 (2d6) dégâts nécrotiques et devient paralysée jusqu'au début de son tour suivant. Les ténèbres demeurent tant que la porte reste ouverte.

10. Quartiers de Tarul Var

Des tapisseries ornent les murs de ce quartier d'habitation cossu. Des paravents divisent l'espace en alcôves meublées de divans, de tables et d'un bureau-secrétaire.

Créatures. Ici réside la liche **Tarul Var** et ses gardes, quatre **morcenaires** (fiches détaillées en annexe B). À la suite de sa défaite à la Porte de Sang, Var s'est retranché dans ses quartiers par peur du verdict de Szass Tam.

La liche attaque sur-le-champ. Ses gardes émergent de diverses positions et font barrage. Tarul Var peut prendre l'un ou l'autre de ses morcenaires comme point d'origine de tous ses sorts.

Les morcenaires s'efforcent de traîner tout personnage hors de combat jusqu'à la fosse, à l'intersection des deux couloirs près des quartiers de leur maître, ou jusqu'à la zone 9 dont ils font coulisser les portes.

Sournois et plein de morgue, Tarul Var s'estime infiniment supérieur à toute autre créature. Il nargue les héros à la moindre occasion et incite ses sbires à faire preuve de cruauté.

Réduit à 30 points de vie ou moins, Var change de registre et propose au groupe d'accéder aux accords de sa clef-glyphe, sa clef en acier (voir à l'entrée « Trésor », ci-dessous) et deux éléments d'information en échange de sa liberté et de son silence. Si les personnages acceptent le marché, il s'empresse de quitter le Caveau Funeste : le chaos provoqué par les aventuriers devrait détourner l'attention de Szass Tam de sa précieuse personne. Si la liche est détruite, elle pourra plus tard l'être définitivement si le groupe parvient à faire s'effondrer la forteresse-phylactère.

Pierre de contact. Un cercle de glyphes lumineux, au-dessus du bureau de Var dans la partie ouest de ses quartiers, fait office de pierre de contact.

Trésor. Une fouille du secrétaire permet de découvrir plusieurs brouillons d'une missive adressée à Szass Tam dans laquelle Var mendie une seconde chance de livrer la Côte des Épées au joug thayen. Dans un tiroir se trouvent une *potion de lecture des pensées* et un double de la clef en acier que porte la liche.

Le plus grand tiroir du secrétaire est fermé par un *verrou magique* (test de Force DD 25 pour le briser). À l'intérieur se trouvent un coffret plat en bois noir (voir au paragraphe suivant) ainsi qu'un autre, en or fin, ciselé de manière à figurer un dragon assoupi, avec deux grenats violets pour les yeux (valeur 1000 po). Il contient 200 pp et un galet de rivière poli par les flots (une *pierre de lest*, détaillée dans l'annexe A).

Coffret des noms véritables. Si *détection de la magie* est lancé sur le coffret noir, le sort révèle une aura d'évocation. L'objet contient plusieurs feuilles de parchemin. Les runes inscrites sur la première page du paquet, lues par quiconque hormis Tarul Var, provoquent une explosion.

Lancer *dissipation de la magie* sur le coffret ou la page permet de neutraliser ces runes. Par ailleurs, un personnage qui réussit un test d'Intelligence DD 10 a la présence d'esprit de sortir cette feuille du coffret sans lire les runes par inadvertance. L'échec se solde par le déclenchement de l'explosion.

Si la feuille explose, quiconque se trouve dans un rayon de 3 mètres du coffret effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour lequel le lecteur est désavantagé. Chaque cible subit 21 (6d6) dégâts de force en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite. Le coffret et son contenu sont détruits par l'explosion.

Sur ces parchemins figurent les noms véritables de diables mineurs que la liche comptait « employer » lors de l'attaque sur la Côte des Épées. Des documents historiques attestent en outre que Var a procédé à des recherches concernant le nom véritable d'un diantrefosse nommé Baazka.

Clefs. Tarul Var porte une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur et aux Temples de l'Angoisse (dans le secteur des Temples de l'Extraction). Il possède aussi une clef en acier ouvragé (valeur : 5 po) qui déverrouille les portes du mur est de la zone 4.

11. Chambre de torture

Un personnage qui écoute aux portes perçoit les hurlements du glabrezu si celui-ci est détenu ici.

> Aux parois de cette chambre de torture sont suspendues des chaînes et des lances maculées d'ichor noir. Ici et là, de lourdes chaînes noires sont rivées au sol. Dans l'angle nord-est se trouve une porte noire.

Créatures. Un **nécrophage** et sept **squelettes** sont occupés à torturer un **glabrezu** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) menotté et enchaîné au sol par quatre fers. Les morts-vivants attaquent les intrus avec des piques en guise d'armes (1d10 dégâts perforants). Leurs armes sont magiques (voir à Trésor).

Glabrezu enchaîné. Le démon menotté ne peut ni se libérer seul, ni lancer de sort, ni invoquer un congénère. Il ne peut attaquer qu'une créature s'approchant à 1,50 m, raison pour laquelle les morts-vivants se servent de piques. Quand le combat démarre, il exige d'être libéré et promet de « faire payer le prix du sang aux morts-vivants et à leurs maîtres ». Si les héros refusent, il les attaque dès que possible.

Pour libérer le démon, un personnage doit crocheter ses quatre fers (test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur pour chaque menotte). Sitôt libre, le glabrezu s'en prend au hasard aux cibles à sa portée. Il peut désormais lancer des sorts, mais invoquer d'autres démons lui est toujours impossible.

Menottes. Les dix paires de menottes et leurs chaînes sont en acier couvert de runes. Un démon prisonnier ne peut pas s'en libérer tant que les serrures sont verrouillées. La magie des chaînes rendant celles-ci incassables, il est impossible de les faire sortir de cette chambre.

Suivi du donjon. Si le glabrezu est laissé libre de ses mouvements dans le sous-secteur, il finit par libérer ses congénères des cercles de la zone 8. Ce fait mérite d'être noté.

Trésor. Les piques des squelettes sont sous l'effet d'*arme magique* (+1) pendant encore une heure. Le nécrophage, quant à lui, manie une *pique +1*.

Salles de conditionnement

Après leur assujettissement initial, les démons captifs sont conduits aux Salles de conditionnement où l'on se charge de les rendre dociles.

12. Défi des fosses factices

Lisez le texte ci-dessous avant qu'un personnage franchisse le seuil de cette pièce.

> Les parois de cette vaste salle sont en pierre maçonnée. Du plafond, haut de neuf mètres, pendent cependant des stalactites effilées. Le pavement, au sol, divise l'espace en carrés de 1,50 m de côté. Une fosse d'une case s'ouvre derrière chacun des quatre accès de cette pièce, occupant la moitié de leur largeur.

Aura. Le sort *détection de la magie* révèle que la magie est présente dans toute la salle mais qu'elle se concentre essentiellement sur la béance des quatre fosses.

Fosses factices. Sous leurs dehors ordinaires, ces fosses sont chacune dotées d'un champ de force invisible formant un couvercle. Le champ de force horizontal résiste quel que soit le nombre de personnages qui prennent appui dessus.

Piège à gravité. Toute créature entrant dans la salle et marchant sur le champ de force invisible qui recouvre l'une des fosses désactive le piège à gravité pendant une minute. Sitôt celui-ci inactif, les personnages peuvent se déplacer à leur guise jusqu'à ce que le piège soit réactivé. Quand le piège est actif, toute créature qui entre dans la salle sans prendre appui sur le champ de force invisible est projetée vers le plafond, subissant 10 (3d6) dégâts perforants des stalactites avant de rester collée au plafond pendant une minute. Puis elle chute, subissant alors 10 (3d6) dégâts contondants, et se retrouve à terre dans une case aléatoire, près du centre de la pièce. Se déplacer réactive le piège à gravité, mais la créature ne risque rien si elle reste dans l'espace où elle est tombée jusqu'à ce qu'un autre héros désactive le piège.

La serrure bien en évidence sur chaque porte est factice. Les vraies serrures et leurs trous respectifs sont cachés à la base de chaque porte ; un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de les repérer. Si on tente de crocheter une serrure factice ou de forcer une porte, toute créature dans un rayon de 3 mètres de celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 (avec le désavantage pour celui ou celle qui crochète ou force la porte) sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de force et de se retrouver à terre.

13. Repaire de Sorlan

Aux murs de cette chambre dévastée pendent des lambeaux de tapisseries et des tableaux troués par la moisissure. Mobilier de luxe et coussins sont en tout aussi piteux état ; l'air empeste la pourriture.

Créature. Sorlan, défunt aventurier emprisonné par les Magiciens rouges et soumis à d'horribles expériences, revit sous forme de **fantôme**, cloitré dans cette pièce. Il hait les Magiciens rouges et tente sur-le-champ d'attaquer quiconque entre ici, en hurlant que tous les alliés des Magiciens rouges doivent mourir. Si les personnages convainquent Sorlan qu'ils sont opposés aux Magiciens rouges via un test réussi de Charisme (Persuasion) DD 15, le fantôme cesse d'attaquer et peut fournir deux éléments d'information glanés auprès de ses ennemis jurés.

Sorlan prévient aussi les aventuriers de se tenir à l'écart du dédale de la confusion (zone 15), où il fut capturé tandis qu'il essayait de fuir le donjon. Il ignore comment on échappe au piège de téléportation. S'il est tué, Sorlan réapparaît dans cette même pièce 24 heures plus tard.

Porte blanche. Le passage secret du mur ouest s'ouvre sur un étroit couloir qui débouche sur une porte blanche. Au-delà de cette porte (et d'un autre passage secret) débute un couloir qui débouche sur les Bassins de la Dévotion.

14. Prisons démoniaques

Plusieurs cages allant du sol au plafond garnissent les parois de cette salle. Trois d'entre elles abritent des démons de divers types que cet enfermement fait écumer en vain... et en silence. Sur le mur sud-ouest, on distingue une pierre de contact.

Créatures. Un **invocateur** Magicien rouge supervise un **nécrophage fossoyeur** et un **apprenti thayen** (cf. annexe B pour leurs trois fiches). L'invocateur connaît le mot de passe du dédale de la confusion (zone 15). Conscient que les démons libérés vont s'attaquer à leurs « libérateurs », il est disposé à le fournir aux aventuriers en échange de leur clémence.

Cellules. Les occupants des cellules sont les suivants :

Cellule A. Un **hezrou**
Cellule B. Huit **quasits**
Cellule C. Deux **vrocks**

Chaque cellule est munie de barreaux en fer noir gravés de runes anti-démon. La magie de transmutation qui imprègne ces barreaux les rendant indestructibles, les démons ne peuvent ni s'échapper ni même passer une griffe à travers. Mieux encore, aucun son ne sort des cellules. Pour libérer les démons, un personnage doit en crocheter la serrure (test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur). Sitôt libérés, les démons attaquent à vue.

Clefs. Le Magicien rouge possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur, ainsi qu'un jeu de clefs pour les cellules.

Suivi du donjon. Si un démon est laissé libre dans cette zone, tous seront à terme libérés. Ce fait mérite d'être consigné.

15. Dédale de la confusion

Une coursive d'à peine trois mètres aux parois de granite gris conduit au seuil de cette salle, d'où l'on distingue le départ de six couloirs parallèles à celui de l'entrée et plongés dans les ténèbres. Le plafond de pierre se situe à quelque neuf mètres au-dessus du sol.

Dédale de téléportation. La zone est imprégnée de magie de type invocation, plus fortement aux cases de déclenchement marquées 1 à 20 sur la carte et aux deux cases entrée-sortie marquées E. Outre les cases de téléportation, la magie aligne la gravité sur la surface la plus proche de l'individu concerné. De ce fait, une créature se tenant debout au sol considère que le « bas » est sous ses pieds, tandis qu'une même créature marchant au plafond a exactement la même impression. Toute cette zone a été conçue dans le but de capturer et piéger des démons.

Toute créature pénétrant sur une case de téléportation se retrouve immédiatement téléportée au plafond d'une autre case de déclenchement (1d20 pour déterminer laquelle). Cette créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ; en cas d'échec, elle subit 5 (2d4) dégâts psychiques et chute, subissant 10 (3d6) dégâts contondants et déclenche une autre téléportation. Si elle se sauvegarde, la créature ne subit aucun dégât et peut profiter de la gravité étrange jusqu'à la fin de son tour suivant, marchant au plafond comme s'il s'agissait du sol, sans déclencher les cases de téléportation. Si la créature marche toujours au plafond à la fin de son tour suivant, elle tombe de la hauteur correspondante au risque de déclencher une autre case de téléportation.

Outre la magie d'invocation, les points d'entrée et de sortie irradient l'abjuration. Jusqu'à ce que soit prononcée le mot de passe (cf. zone 14), un démon pris au piège du dédale ne peut pas franchir les points d'entrée et de sortie. Pour un non-démon, quitter le dédale s'accomplit en passant par les murs ou le plafond jusqu'à pénétrer dans une case entrée-sortie.

Créature. À l'arrivée des héros, un **glabrezu** est piégé dans le dédale. Le démon a appris comment y circuler bien qu'il ne puisse pas en sortir. Placez-le au plafond, au-dessus d'une case de téléportation déterminée au hasard (1d20). Dès qu'il repère les personnages, il s'oriente à vue et déchaîne sa rage sur tous ceux qu'il parvient à atteindre.

Porte noire. Une porte noire est nichée dans l'alcôve sud, hors de vue depuis l'entrée.

L'Enclos du Sang

C'est ici que naissent et grandissent les monstres qui peuplent la ménagerie de cauchemar des Magiciens rouges.

Les sites des Enclos du Sang figurent sur la carte 5.4.

Halls de la Vermine

La magie invocatrice de vermine de ce sous-secteur est désormais au service des Thayens.

16. Galerie des nuées

Les Magiciens rouges ont laissé cette salle à l'abandon.

Sons. Un personnage qui écoute à la porte et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 perçoit un vague pépiement.

Éclairage. Aucun.

Le sol effondré de cette salle immense est jonché de cadavres d'insectes dont les carapaces creuses frémissent et murmurent au gré d'une légère brise. Des dizaines de trognes démoniaques sont gravées dans le marbre blanc des parois... et c'est de leurs gueules béantes que le vent souffle. Au centre de la pièce, d'une porte latérale à double battant à l'autre, une série de cylindres trapus en pierre noire forme comme un gué pour pas de géant.

Visages démoniaques. Les bouches de ces bas-reliefs sont la source de la brise magique.

Tapis d'insectes. Le sol, situé 60 cm sous le seuil des portes, est tapissé d'insectes avec, çà et là, un os qui saille, faisant de toute la salle un terrain difficile.

Pièges à fosse. Répartis dans la salle et cachés sous le tapis d'insectes, attendent plusieurs pièges qu'il est impossible de repérer passivement ; en trouver un nécessite un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20. Chaque fosse étant remplie de cadavres d'insectes, les dégâts de chute sont réduits de moitié. Un héros enfoui dans ces carapaces, en revanche, ne peut ni voir ni respirer.

Plateformes piégées. Chaque fois qu'une créature pose le pied sur une plateforme, elle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être assaillie par une nuée d'insectes qui surgissent des visages démoniaques pour la mordre et la piquer. La victime subit 5 (2d4) dégâts perforants et 5 (2d4) dégâts de poison, et doit en outre réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de tomber de la plateforme dans une direction aléatoire. Les insectes meurent et tombent immédiatement après avoir attaqué.

Porte blanche. Une porte blanche se situe à l'ouest de cette salle, à la jonction des couloirs qui mènent au Temple du Chaos et à la Porte Abyssale.

17. Hall des rampants

Deux énormes colonnes, tout au fond de ce hall, émettent une vive lumière blanche qui retient l'attention d'une vermine géante dont les dizaines de spécimens rampent alentour. Les monstres se battent parfois entre eux mais la plupart bougent au ralenti, comme subjugués par la lumière.

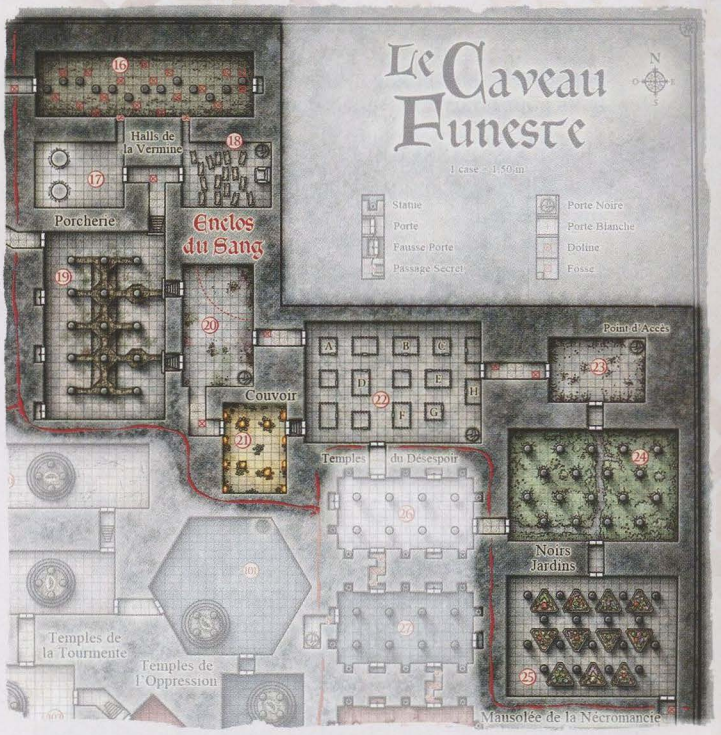
Colonnes lumineuses. Ces gros piliers émettent une lueur magique qui pacifie la vermine et assure la sécurité des gardes.

Créatures. Deux **apprentis thayens** (cf. annexe B) nourrissent la vermine de restes et d'excréments de porc par seaux entiers. Six **soldats thayens** (cf. annexe B) veillent sur les apprentis. Tous les Thayens attaquent dès qu'ils remarquent la présence d'intrus. Chaque round de combat, les Thayens ordonnent à une **araignée géante** ou à un **mille-pattes géant** de venir les épauler.

Développement. Laissée à elle-même dans cette salle, la vermine devient affamée et dévore tous les cadavres. En quelques heures, les monstres commencent à s'entre-dévorer.

Clef-glyphe. Un Thayen possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

Porte blanche. Une porte blanche bloque le couloir sud qui mène à la Porcherie.



Carte 5.4 : Enclos du Sang

18. Baraquement

Des lits de camp rudimentaires, répartis à la diable, contrastent avec le mobilier à l'est de cette salle, à savoir un somptueux trône en marbre blanc. Une partie de l'éclairage magique étant occultée, la lumière est faible de ce côté-là.

Dans l'angle nord-est se trouve une porte noire ; à l'ouest, vous distinguez une pierre de contact.

Créatures. Six **apprentis thayens** et huit **soldats thayens** (fiches en annexe B) se reposent tandis qu'un **nécrophage** monte la garde. La moitié des apprentis et soldats dorment côté est. Dès que les autres remarquent la présence des héros, le combat démarre. Les Thayens endormis mettent deux à trois rounds à se joindre à la bataille.

Piège à nuée du trône. Le trône immaculé de 6 mètres de haut est un piège magique auquel les Thayens recourent s'ils sont aux abois. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui monte sur le trône fait jaillir une énorme nuée d'insectes piqueurs de derrière le dossier. Chaque créature présente dans la salle subit 9 (2d8) dégâts perforants et 9 (2d8) dégâts de poison. Pendant 1 minute après cela, toute créature qui termine son tour dans la salle subit 4 (1d8) dégâts perforants et 4 (1d8) dégâts de poison. Les insectes disparaissent à ce stade et le piège est réactivé.

Clefs-glyphes. Un Thayen possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur et à celui de la Porcherie. Un autre porte une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur et à celui du Couvoir.

Porte blanche. Une porte blanche bloque le couloir sud qui mène à la Porcherie.

Porcherie

Cette partie du complexe a été reconvertie en élevage de cochons pour nourrir les monstres carnivores.

19. Enclos-passerelle

Sons. Les cris et grognements des gorets s'entendent depuis l'extérieur.

Escaliers bloqués. Des dalles de pierre de 1,50 m de haut obstruent les escaliers qui descendent dans l'enclos depuis l'est et le nord. En franchir une coûte 3 m de déplacement. Une fois cet obstacle franchi, un personnage se retrouve sur la passerelle en planches (ci-après).

Faire basculer une dalle nécessite un test de Force DD 20. L'écroulement d'une dalle provoque celui du pont-passerelle situé derrière et la course folle d'une meute de gorets (cf. « Enclos », plus bas).

Ce qui était naguère un hall majestueux est désormais une porcherie immense. Trois rangées de colonnes massives soutiennent le plafond. Chacune est marquée d'une grosse croix à la peinture rouge. Des gorets, probablement des centaines, vivent ici à même le sol, flanc contre flanc. Trois mètres au-dessus d'eux, debout sur un pont de planches rudimentaire, des morts-vivants squelettiques leur jettent à manger.

Créatures. Trois **nécrophages fossoyeurs** (cf. annexe B) surveillent six **squelettes**. Ils attaquent les intrus.

Aura. *Détection de la magie* révèle une aura de transmutation dans toute la salle : un effet magique rudimentaire destiné à endiguer la puanteur des porcs.

Passerelles. Une série de ponts en planches d'aspect frêle court 3 m au-dessus du sol. Les passerelles sont assujetties aux colonnes et aux dalles de pierre qui obstruent les accès est. Toute créature qui perd conscience alors qu'elle se trouve sur l'une d'elles a une chance sur deux de tomber dans l'enclos en contrebas.

Colonnes enchantées. *Détection de la magie* révèle que les colonnes irradient une aura magique de type enchantement. Tout humanoïde qui entre en contact avec l'une d'elles doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine de perdre connaissance pendant 1 minute. (Les Thayens ont marqué les colonnes pour s'en souvenir.) *Dissipation de la magie* réprime la magie des colonnes pendant 1 minute.

Disque flottant. Un disque opaque et légèrement concave d'énergie magique, de 1,50 m de diamètre, flotte au nord de la passerelle nord qui mène à la zone 20. Ce disque peut supporter jusqu'à 500 kg. Stationnaire et à même hauteur que le pont de planches, il peut être contraint via un ordre mental passé par quiconque peut le voir (test d'Intelligence DD 10) de flotter jusqu'à l'escalier obstrué qui mène aux Halls de la Vermine (zones 16 à 18).

Enclos. Les cochons sont maltraités, affamés et furieux. Ils se ruent sur toute créature qui pénètre dans leur enclos. Celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 au début de chacun de ses tours ou subir 3 (1d6) dégâts contondants et 3 (1d6) dégâts perforants. Tout personnage subissant ainsi 12 dégâts se retrouve à terre. Les attaques sur une seule cible contre un cochon ont peu d'effet ; un sort ou effet de zone, en revanche, permet de dégager l'aire d'effet jusqu'au tour suivant de son auteur.

L'aire délimitée par les deux ponts de bois est dévolue aux porcelets et aux truies. Le DD des jets de sauvegarde y est réduit à 8.

Drevin. L'un des gorets, plus petit que ses semblables, paraît plus dénutri que les autres. *Détection de la magie* révèle que cette créature irradie la magie de transmutation. Ce cochon est en vérité un halfelin pied-léger nommé Drevin. Ce troubadour (profil espion) a eu la mauvaise fortune de croiser un Magicien rouge transmutateur. Libéré de sa *métamorphose suprême*, Drevin accompagne les aventuriers jusqu'à ce qu'il soit autorisé à quitter le Caveau Funeste, auquel cas il décampe, non sans avoir promis d'honorer par de formidables ballades les exploits accomplis par ses sauveteurs.

Clefs-glyphes. Chaque nécrophage possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

20. Abattoir

Des niches murales vides devaient autrefois abriter des œuvres d'art. Cette large galerie sert aujourd'hui d'abattoir. Le sol est rendu glissant par les viscères, le sang et la crasse.

Dans l'angle sud-ouest, une porte noire ; au nord de celle-ci, une pierre de contact.

Si les cochons de la zone 19 se ruent dans cette pièce, ils foncent droit sur les squelettes qu'ils mettent pour moitié à terre avant de se replier à leur point de départ.

Aura. *Détection de la magie* révèle qu'une légère aura de transmutation imprègne toute la salle. Là encore, il s'agit d'un effet mineur destiné à atténuer l'odeur de charnier.

Créatures. Douze **squelettes** travaillent ici sous la férule d'un **nécrophage** et d'un **nécrophage fossoyeur** (fiches en annexe B). Huit d'entre eux empilent des carcasses de porc le long du mur est. Les quatre autres guident les abats au gré d'un écoulement d'eau vers la porte noire où ils disparaissent (téléportés en zone 41). De temps à autre, l'un d'eux balance un morceau vers l'**otyugh** enchaîné au sol.

L'otyugh peut se mouvoir dans l'angle nord-est jusqu'à 12 m de celui-ci, dans la limite fixée par le pointillé rouge. Il attaque toute créature passant à sa portée. S'il n'a rien à attaquer, le monstre utilise son tour à s'escrimer sur sa chaîne (test de Force DD 20 pour la briser) tant que ses geôliers sont distraits.

Doté d'un intellect limité et néanmoins télépathe, l'otyugh fait part de son appétit vorace à la cantonade. Les personnages peuvent répondre au monstre et s'ils lui offrent à manger, l'otyugh cesse d'attaquer pendant 1 round. Puis les héros doivent se livrer à des tests de Charisme (Persuasion) DD 10 à intervalles réguliers afin de l'apaiser. Un personnage qui le libère apprend que plusieurs de ses congénères sont prisonniers du donjon et acquiert une impression générale de la zone 42 où vivent les autres otyughs. Tous vouent une haine féroce aux Thayens.

Niches. Ces alcôves peu profondes sont perchées à 90 cm du sol et font 1,50 m de haut. Il en coûte 3 m de déplacement pour se nicher à l'intérieur.

Suivi du donjon. Si l'otyugh est muni d'une clef-glyphe accordée à la Prison des Immondices et se voit expliquer le fonctionnement des portes noires, il se téléporte en zone 41 et atteint la zone 42. Sa présence sur place est amenée à changer la nature de la rencontre entre les personnages et ses congénères (cf. zone 42).

Clef-glyphe. Le nécrophage possède un cristal accordé à ce sous-secteur et à celui de la Prison des Immondices.

Portes blanches. Le couloir qui mène à la zone 22 du Couvoir est barré par une porte blanche. Une autre est située dans le passage sud qui permet d'accéder à la zone 21 de ce même Couvoir.

Couvoir

C'est ici que les Thayens font éclore les œufs des monstres exotiques et qu'ils élèvent les nouveau-nés appelés à servir le Thay.

21. Chambre des œufs

Les deux galeries qui débouchent sur cette zone baignent dans une tiédeur moite.

> Une chaleur humide sort par vagues de cette salle où flotte une vapeur épaisse. Des cheminées intégrées aux parois diffusent une lueur orangée, toute comme des braseros répartis çà et là. Le sol est couvert de sable où reposent des dizaines de très gros œufs de divers gabarits, coloris et textures.

Créatures. Un Magicien rouge **enchanteur**, un **mercenaire** (fiches en annexe B) et six **squelettes** surveillent les œufs. Si le combat éclate, le mage envoie les morts-vivants en première ligne et recourt à des sorts qui ne risquent pas d'abîmer les œufs.

Braseros. Cheminées et braseros magiques sont en pierre et inamovibles. Une créature qui en touche un la première fois d'un tour subit 3 (1d6) dégâts de feu.

Œufs. La quantité d'œufs rend le terrain difficile dans toute la pièce. Aucun n'est près d'éclore. Un seul individu armé peut tous les détruire en cinq minutes environ. Laisser les œufs sans surveillance conduit aussi à leur mort. Ces œufs sont ceux de créatures diverses : horreurs crochues, remorhaz, vouivres, basilics et autres, 1d6+1 de chaque genre. Identifier l'espèce à laquelle appartient un œuf demande de réussir un test d'Intelligence (Nature) DD 20.

Vapeur. La visibilité est réduite par la vapeur qui flotte dans la salle.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé au sous-secteur.

Porte blanche. Dans le couloir qui s'ouvre derrière la porte ouest se trouve une porte blanche formant un sas entre la zone 21 à la Porcherie.

22. Nurserie monstrueuse

Quiconque se trouve près des portes entend les cris perçants des créatures en cage.

> Les bas-reliefs de figures angéliques qui ornent les parois de cette salle immense forment un contraste saisissant avec les cages en fer qui la meublent. Pour moitié, celles-ci hébergent des versions miniatures et hurlantes de monstres redoutables.
>
> Dans l'angle sud-est se trouve une porte noire. Au nord de celle-ci, une pierre de contact.

Aura. *Détection de la magie* révèle qu'une aura de transmutation imprègne toute la salle. Là encore, il s'agit d'un effet mineur destiné à atténuer la puanteur des monstres, de leur pitance et de leurs déjections.

Créatures. Une Magicienne rouge **transmutatrice** supervise deux **apprentis thayens** qui s'occupent des bébés monstres emprisonnés tandis que quatre **soldats thayens** montent la garde (les trois fiches complètes se trouvent en annexe B). Tous s'attaquent aux intrus. Si la situation tourne mal, la Magicienne rouge peut prendre le temps de libérer les jeunes pour tenter de renverser la balance.

En cas de défaite assurée, la Magicienne rouge rend les armes. Elle s'appelle Myrja ; son allégeance envers Szass Tam laisse à désirer. Épargnée par les personnages, elle leur livre le mot de passe qui permet d'éviter le piège et les créatures de la zone 23 (« Les morts doivent rester morts ») ainsi qu'un élément d'information.

Cages. La moitié des cages sont vides. Les autres détiennent les bébés monstres ci-dessous, à savoir des créatures à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) :

Cage A. Un **remorhaz**
Cage B. Deux **basilics**
Cage C. Cinq **mantes obscures**
Cage D. Cinq **ettercaps**
Cage E. Un **béhir** (sans les traits Comprimer et Engloutir)
Cage F. Deux **horreurs crochues**
Cage H. Une **vouivre**

Chaque cage est faite de barreaux d'acier gravés de runes et rendus indestructibles par magie transmutatrice : les créatures qui y sont enfermées ne peuvent pas attaquer au travers, que ce soit par moyens physiques ou magiques. Pour libérer ses occupants, un personnage doit en crocheter la serrure, ce qui nécessite un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

Libérés de leur cage, les jeunes attaquent la créature la plus proche. Si un Thayen et un héros se trouvent à même distance, le monstre attaque le personnage.

Clefs. Myrja possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un trousseau de clefs qu'elle porte à la ceinture, qui permet d'ouvrir toutes les cages.

Portes blanches. Trois portes blanches bordent la zone 22 : l'une bloque l'accès à la Porcherie, la deuxième aux Noirs Jardins, la troisième aux Temples du Désespoir.

Noirs Jardins

Les jardins mortifères d'autrefois ont été transformés afin d'alimenter les Enclos du Sang.

23. Jardin mort

> Des ronciers noirâtres tapissent sol et parois, qui sont ponctués d'une multitude de trous de la taille d'un poing humain.
>
> À l'angle nord-est se devine une porte noire.

Créatures. Sept **zombis** et deux **nécrophages** sont concentrés sur les issues donnant sur les zones 22 et 24. Les héros qui apparaissent par la porte noire peuvent bénéficier de l'effet de surprise à condition d'attaquer immédiatement.

Sauf à être attaquées, les créatures ici présentes laissent circuler toute personne ayant l'air d'être un Thayen et connaissant le mot de passe (cf. zone 22). Les nécrophages défient ceux qui leur paraissent être des intrus, même s'ils connaissent le sésame. Un test de Charisme réussi DD 15 (Intimidation, Persuasion ou Supercherie) suffit à convaincre les nécrophages de les laisser tranquilles.

Aura. *Détection de la magie* fait apparaître une aura de transmutation autour de chaque trou, témoin d'un possible effet magique.

Piège à lianes de sang. Une créature autre qu'un mort-vivant qui se déplace de plus de trois mètres dans cette salle sans prononcer le mot de passe déclenche l'apparition d'un tapis de lianes par tous les trous au sol. Chaque créature doit prononcer la phrase ; il ne suffit pas qu'elle soit dite par le porte-parole du groupe.

Les lianes ignorent les morts-vivants. Quand elles émergent, tout intrus doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être entravé par une liane. Une créature subit 11 (2d10) dégâts perforants chaque fois qu'elle commence son tour ainsi entravée. Au prix d'une action, il lui est possible de se libérer ou de libérer autrui via un test de Force Athlétisme DD 13, ou de se libérer via un test de Dextérité (Acrobaties) DD 13. La liane qui entrave un personnage peut aussi être tuée : sa CA est de 15 et elle a 8 points de vie.

Tant que les lianes sont présentes dans cette salle, la visibilité y est réduite et toute la zone est un terrain difficile. Une créature subit 2 (1d4) dégâts perforants chaque fois qu'elle s'y déplace de 1,50 m. Un déplacement supérieur à 4,50 m impose en outre un nouveau jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ; en cas d'échec, la créature se retrouve entravée comme décrit plus haut.

Si aucune créature n'est entravée à la fin d'un round après le déclenchement du piège, toutes les lianes meurent immédiatement, puis le piège est neutralisé pendant une heure.

Clefs-glyphes. Les nécrophages ont chacun un cristal accordé à ce sous-secteur.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le couloir ouest qui mène au Couvoir.

24. Jardin blême

Ce jardin magique fournit des vivres aux Magiciens rouges.

Éclairage. La salle est faiblement éclairée.

> Une odeur doucereuse de plantes pourries flotte dans ce jardin souterrain. Des lianes albinos, qui bruissent comme sous l'effet d'une brise, s'enroulent autour de colonnes fendillées d'où émane une clarté laiteuse. Entre les piliers poussent fleurs blanchâtres, buissons d'un gris maladif et champignons géants formant d'épais bosquets de part et d'autre d'une allée de graviers.
>
> De nombreux paniers remplis de végétaux s'entassent sur des niches creusées dans la paroi de pierre, près des portes.

Créatures. Douze **squelettes** humanoïdes sans arme sillonnent la zone en remplissant des paniers. Chaque fois que l'un d'eux arrache un plant, un craquement retentit, accompagné d'un surcroît de lumière de la colonne la plus proche ; la plante récoltée repousse à vue d'œil.

Les squelettes font fi des intrus tant qu'ils ne sont pas victimes d'une attaque, auquel cas ils ripostent.

Deux **tertres errants** tapis dans les bosquets ne prêtent pas attention aux squelettes. Ces monstres ont été formés à se désintéresser de quiconque se trouve à moins de 4,50 m d'une porte, là où sont stockés, sur des étagères, les paniers pleins. Ils attendent en embuscade qu'un non mort-vivant s'aventure plus avant dans le jardin.

Jardin touffu. Toute case située à plus de 1,50 m d'une colonne et non indiquée sur la carte comme faisant partie du sentier est considérée comme un terrain difficile.

Colonnes. Les colonnes de cette salle réagissent chaque fois qu'un végétal environnant est endommagé. À la fin de chaque round où un tertre errant a subi des dégâts, une décharge d'énergie jaillit des colonnes, infligeant 5 (1d10) dégâts de foudre à toutes les créatures situées à 1,50 m ou moins d'une colonne.

Porte blanche. Le passage qui mène à l'ouest, vers les Temples du Désespoir, est obstrué par une porte blanche.

25. Jardin onirique

> Cette cour arborée, digne d'un palais, est enclose de murs d'un marbre noir veiné de gris. Le plafond en bronze est soutenu par d'épaisses colonnes de marbre noir. Entre celles-ci, d'énormes bacs en pierre de forme triangulaire débordent de plantes grimpantes et de fleurs de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel. Leur doux parfum embaume.

Créatures. C'est ici que vit Thuria, un **enchanteur** Magicien rouge (cf. annexe B) chargé de superviser les Enclos du Sang. Deux **morcenaires** (cf. annexe B) et huit **zombis** en robe veillent sur lui ; sa mascotte est **un dragonnet noir**. Quand les personnages arrivent, le jeune dragon vient tout juste de tuer un roturier.

Thuria, que cette existence recluse ennuie ferme, est ravi à l'idée de combattre des intrus. Réduit à 20 pv ou moins, il consent néanmoins à se rendre et offre deux éléments d'information en échange de sa vie. Il est en outre disposé à faire don de ses trésors et à partager les accords de sa clef-glyphe, ne cédant l'original qu'en cas de menace mortelle.

Suivi du donjon. Si Thuria réchappe de sa première confrontation avec le groupe, lui et ses alliés survivants partent en patrouille et s'attaquent aux intrus s'ils les recroisent dans le Caveau Funeste.

Bacs en pierre. Ces bacs diffusent une aura d'enchantement. Tout humanoïde vivant qui passe plus de 1 minute à proximité immédiate d'un tel bac doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine de perdre connaissance. La victime peut réitérer ce jet à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite, ce qui la rend immunisée contre cet effet pendant 24 heures. Les créatures qui vivent ici sont déjà immunisées.

Le repos de Thuria. Dans le bac du milieu, parmi les trois les plus au sud, on trouve des plantes en forme de meubles. Un buisson circulaire en guise de méridienne ; un autre, plus anguleux, assez dense pour servir de bureau ; d'autres, juste à côté, faisant office de sièges.

Pierre de contact. Sur le mur sud, près du repos de Thuria, un cercle de glyphes lumineux : la pierre de contact.

Trésor. Thuria arbore un bandeau en or serti de rubis (valeur 1000 po) avec un bracelet du même métal (100 po). Il possède un *parchemin magique* avec *vol* et une *potion de soins supérieurs*.

L'un des morcenaires manie une épée longue +1 et porte un bracelet identique à celui de Thuria.

Sur le « bureau » du Magicien rouge figurent des documents ayant trait aux fonctions principales des Enclos du Sang. Y sont aussi rangées une *huile éthérée* et une *potion de poison* maquillée en *potion de soins*. Un paquet de branches entrelacées, qui s'ouvre comme un coffre, contient 100 pp et un diamant d'une valeur de 1000 po.

Clef-glyphe. Le cristal que possède Thuria est accordé à ce sous-secteur, aux Halls de la Vermine, à la Porcherie, au Couvoir et aux Temples de la Tourmente (dans le secteur des Temples de l'Extraction).

Porte blanche. Derrière l'issue du sud, une porte blanche obstrue le couloir d'accès au Mausolée de la Nécromancie.

Le Domaine des Maîtres

Ce secteur est le sanctuaire central des Magiciens rouges placés à la tête du Caveau Funeste.

Les sites du Domaine des Maîtres figurent sur la carte 5.5.

Temples du désespoir

Les salles de ce sous-secteur, baptisées « temples », sont en réalité des lieux sécurisés conçus pour anéantir les imprudents qui s'y risqueraient.

Portes. Toutes les issues de ce sous-secteur sont verrouillées.

Aura. Sens divin comme *détection du mal et du bien* révèlent que ces parages sont entièrement profanés.

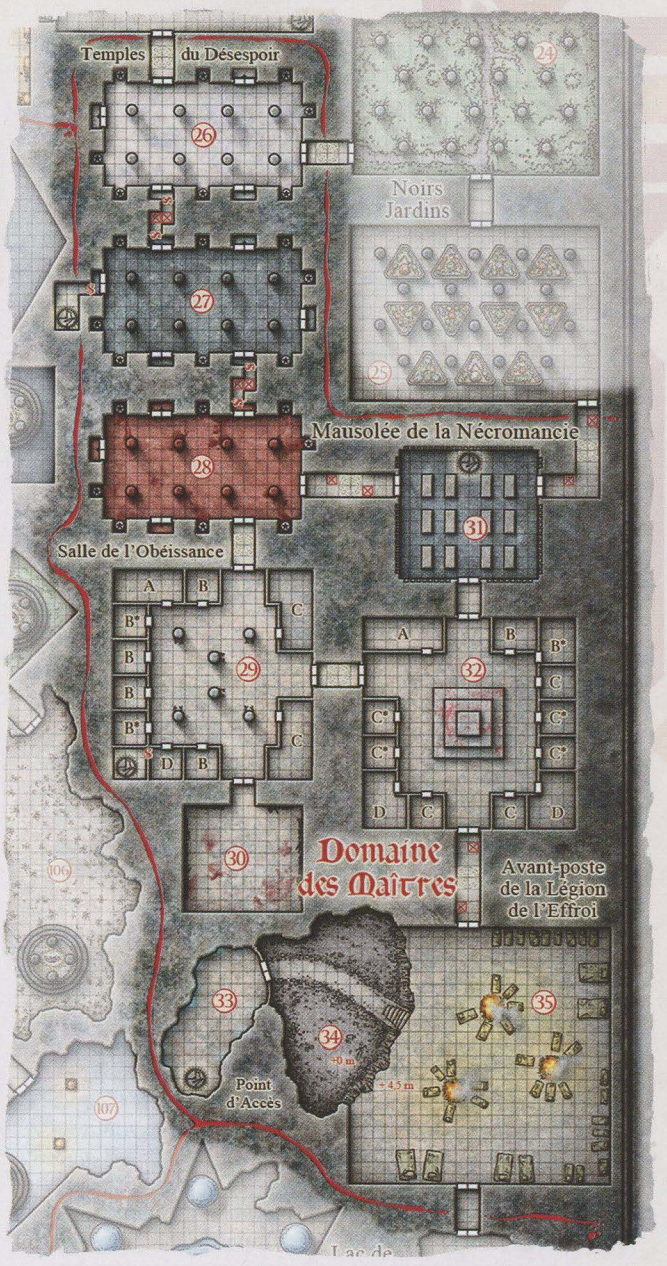
26. Temple de la lumière

> Les colonnes lumineuses de cette salle en marbre blanc jettent un éclairage cru. Chaque pilier a été sculpté à l'image d'un sujet souriant qui tend les bras, comme prêt à accepter une offrande.
>
> Tranchant nettement avec ces représentations béatifiques, les alcôves disposées tout autour abritent chacune une gargouille à quatre bras.

Préambule. Les héros, en entrant, éprouvent un sentiment de quiétude en dépit de la présence des gargouilles. Si un joueur exprime des doutes quant à cette impression, son personnage effectue un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15. En cas de réussite, il réalise que ce sentiment est artificiel et illusoire.

Créatures. Quand les personnages entrent pour la première fois, les huit gargouilles à quatre bras sont de simples statues. Dès qu'une porte autre qu'un passage secret est ouverte dans cette salle, en revanche, quatre d'entre elles (des **gargouilles** normales mais avec 63 points de vie et une attaque de griffes supplémentaire, soit un total de trois attaques dans le cadre d'Attaques multiples) s'animent et attaquent. Une autre s'anime chaque fois qu'une autre porte non secrète est ouverte. Le processus se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de gargouille dans les alcôves. Ces monstres ne quittent pas la salle.

Colonnes de lumière. Alors qu'elles semblent offrir une protection, ces colonnes magiques ont été conçues afin de prolonger les tourments des intrus. Chaque fois qu'une créature touche une colonne, la salle connaît un bref surcroît de clarté et la créature bénéficie de 5 pv temporaires.



Carte 5.5 : Domaine des Maîtres

Toutes les gargouilles tuées disparaissent à cette occasion et de nouvelles statues réapparaissent dans les alcôves vides. Cette lumière pulse spontanément une fois par heure, restaurant toutes les gargouilles même quand personne n'est présent.

Corps. Au pied d'une alcôve, à un endroit où les héros ne peuvent le voir qu'une fois entrés, gît un humain vêtu de rouge. Vorja, Magicien rouge envoyé ici pour y être exécuté, a failli succomber aux gargouilles mais s'est stabilisé après avoir été laissé pour mort. Un soin magique ou un test de Sagesse (Médecine) DD 15 réussi permettent de lui faire reprendre connaissance. Il n'a qu'un seul pv tant qu'il n'est pas soigné par magie. Vorja n'est pas en état de se battre, et sa loyauté envers le Thay est vacillante.

Aidé, Vorja peut livrer un élément d'information ainsi qu'une description de la Salle de l'Obéissance et du Mausolée de la Nécromancie. Il ignore tout du sous-secteur dans lequel il se trouve. Si les joueurs lui confient une clef-glyphe

et le conduisent à la porte noire, il s'échappe du Caveau Funeste et rallie la résistance de Syranna.

Suivi du donjon. Par sa nature même, cette salle empêche les gargouilles d'être tuées définitivement.

Portes blanches. Une porte blanche obstrue le couloir nord qui mène au Couvoir. Une autre se situe dans le passage à l'est, et relie ce sous-secteur à celui des Noirs Jardins.

27. Temple de l'ombre

Un aventurier situé près des portes perçoit une plainte ténue qui s'intensifie à mesure que l'on approche de l'entrée.

> Le hurlement plaintif qui s'élève des ombres de cette salle obscure fait écho contre les parois de marbre noir. Huit colonnes en pierre sombre soutiennent le plafond, chacune nimbée d'une ombre qui lui tourne autour à la manière d'une volute de fumée. Les alcôves disposées sur le pourtour de la pièce abritent dans leurs ténèbres des gargouilles à quatre bras.

Éclairage. Une lumière faible émane des colonnes et remplit toute la zone. Aucune source de lumière, qu'elle vienne du dehors ou soit créée sur place, ne diffuse une lumière plus vive sauf celle générée par un sort du 3e niveau ou supérieur.

Hurlement. Les cris déchirants qui font écho tous azimuts ont un effet perturbant sur les créatures, autres que des morts-vivants, qui les perçoivent : elles sont désavantagées aux jets d'attaque au corps à corps ainsi qu'aux tests de Force et de Dextérité. Un personnage, au prix d'une action, peut effectuer un test de Sagesse ou de Charisme DD 14. S'il réussit, il ignore cet effet pendant 10 minutes.

Créatures. L'ombre fuligineuse autour d'une des colonnes se transforme en **âme-en-peine** dès qu'une porte autre qu'un passage secret est ouverte dans la salle. Une autre âme-en-peine émerge d'une autre colonne au round suivant et chaque round par la suite jusqu'à ce que huit soient apparues. Les morts-vivants ne quittent pas la pièce.

Colonnes d'ombre. Ces piliers sombres sont imprégnés de magie nécromantique. Un mort-vivant qui en touche une, ou passe au travers, acquiert 5 pv temporaires. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui touche une colonne subit 5 (1d10) dégâts nécrotiques et 5 (1d10) dégâts de froid. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par tour.

Porte noire. L'espace situé derrière la porte factice ouest (et le passage secret dissimulé derrière) abrite une porte noire.

Pierre de contact. Une pierre de contact est située sur le mur, près de la porte noire.

28. Temple du sang

> Il flotte un lourd relent de sang dans cette salle toute de marbre rouge sombre. Des mares de sang se devinent autour de quelques-unes des colonnes de soutènement qui diffusent une lumière rougeâtre et des nuages de vapeur. Des statues de gargouilles à quatre bras, crocs et griffes maculés de sang, se dressent dans des alcôves disposées tout autour de la pièce.

Éclairage. Une lumière faible rouge sang irradie des colonnes et éclaire la salle.

Sang. En raison du sang épais qui macule le sol, toute créature qui se déplace à plus de la moitié de sa vitesse doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de se retrouver à terre.

Créatures. Les nuages de vapeur qui tournoient autour de deux des colonnes se transforment en autant de **brumes vampiriques** (cf. annexe B) dès qu'une porte autre qu'un passage secret est ouverte dans la salle. Une autre brume vampirique apparaît dès qu'une autre porte est ouverte. Le processus dure jusqu'à ce que huit brumes vampiriques soient entrées en scène.

Colonnes de sang. Tout humanoïde vivant qui touche une colonne voit la partie de son corps entrée en contact adhérer au pilier et se retrouve entravé. Au début de chacun de ses tours suivants, la créature entravée se fait sucer le sang par le pilier et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5 (1d10) dégâts nécrotiques et de voir son maximum de pv réduits d'autant jusqu'à ce qu'elle termine un repos long. Au prix d'une action et d'un test de Force DD 15 réussi, une créature entravée se libère. L'un de ses alliés peut aussi consacrer son action à la libérer sans test.

Portes blanches. Deux portes blanches sont adjacentes à la zone 28 : l'une dans le couloir sud qui conduit à la Salle de l'Obéissance, l'autre dans la galerie est qui relie cette pièce au Mausolée de la Nécromancie.

Salle de l'Obéissance

Les Magiciens rouges recourent à la magie de cette salle pour former des disciples zélés.

29. Cour de la discipline

> De nombreuses portes ouvrent sur cette cour centrale aux faux airs de sanctuaire monastique. Des chaînes et des menottes pendent aux piliers d'argent étincelant qui soutiennent le plafond. Des Thayens sont enchaînés à quatre de ces colonnes, le regard mort, les yeux écarquillés, comme dans une sorte de transe.

Piliers d'argent. L'enchantement qu'exsudent ces colonnes émousse la volonté et les perceptions, désavantageant toutes les créatures présentes dans la cour aux tests de Sagesse. Se retrouver enchaîné à un pilier provoque des rêves hypnotiques qui, au fil des semaines et des mois, améliorent les capacités martiales et provoquent chez la plupart des sujets un dévouement sans faille envers les Magiciens rouges.

Quatre soldats thayens sont enchaînés et dans un état de transe avancée, à considérer comme inconscients. S'ils meurent, un gong retentit, alertant tous ceux qui résident dans les cellules alentour.

Cellules. Plusieurs de ces cellules servent de quartiers d'habitation aux Thayens qui travaillent et s'entraînent ici. Sauf mention contraire, chacune est meublée de lits de camp et de casiers où sont rangés des effets personnels sans valeur.

Tout remue-ménage, comme le son du gong, alerte les occupants des cellules. Le Magicien rouge émerge au bout d'un round, l'apprentie thayenne au round suivant.

Les résidents des autres cellules mettent 1d4+1 rounds à réagir (un lancer de dé par cellule).

Cellule A. Un Magicien rouge **illusionniste** vit ici, dans sa chambre luxueuse, ainsi qu'une **apprentie thayenne** (fiches en annexe B). Le magicien dort à moitié. Les deux disposent d'une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi que les clefs des cellules C. En combat, l'apprentie utilise une action pour ouvrir la cellule C occupée, à condition que ce soit sans risque significatif.

Cellules B. Deux **soldats thayens** (cf. annexe B) dorment dans chacune des quatre petites chambres identiques. Les cellules B flanquées d'un astérisque sont inoccupées.

Cellules C. Les portes de ces deux cellules sont verrouillées. Quatre **soldats thayens** (cf. annexe B) sont enfermés dans l'une d'elles quand ce n'est pas leur tour d'être enchaînés aux piliers. L'autre cellule C est vide.

Cellule D. Cette cellule compte des lits de camp mais aucun occupant.

Porte noire. L'espace situé derrière le passage secret abrite une porte noire.

Portes blanches. Les couloirs qui partent de cette zone au nord et à l'est sont obstrués par une porte blanche avant de mener respectivement aux Temples du Désespoir et au Mausolée de la Nécromancie.

30. Salle d'entraînement

Tout un arsenal d'armes et d'armures est suspendu aux parois de cette vaste salle dont le sol est taché de sang et d'ichor noir. Sur le mur est, entre deux râteliers, se trouve une pierre de contact.

Créatures. C'est Lahnis, un Magicien rouge **évocateur** (fiche en annexe B), qui dirige l'entraînement rugueux qui se déroule entre ces murs. Six **soldats thayens** affrontent un **morcenaire** (cf. annexe B pour les deux) et sept **squelettes**. Lahnis donne l'ordre à tous de s'attaquer aux intrus. Fatigués par l'entraînement, tous les adversaires excepté Lahnis démarrent l'assaut avec la moitié de leur maximum de points de vie.

Lahnis entame le combat en retrait et n'attaque pas de front : il lance des sorts de bas niveau et s'efforce de savoir ce qui peut motiver les aventuriers. Son allégeance envers Szass Tam est plus qu'hésitante ; il envisage de se rallier à la cause des rebelles mais n'a pas encore rejoint leurs rangs, inquiet que certains de ses pairs, restés loyaux au seigneur-liche, nourrissent des soupçons.

Conscient de la fourberie dont est capable Szass Tam, Lahnis croit d'abord que les inconnus sont là pour mettre sa loyauté à l'épreuve. Après deux rounds de combat, plus tôt s'il est réduit à la moitié ou moins de ses points de vie, Lahnis pose directement la question aux héros : que viennent-ils faire ? Il admet pencher pour la rébellion. Les personnages le convaincront sans peine, surtout s'ils peuvent prouver qu'ils sont venus à bout de certaines parties du donjon. S'ils gagnent sa confiance, Lahnis, tout à fait convaincu que les sombres menées de Szass Tam vont signer la perte du Thay, prend fait et cause contre lui.

Il s'attaque alors aux autres Thayens, conscient qu'ils resteront loyaux au seigneur-liche. Puis il fournit deux éléments d'information aux aventuriers, les accords de sa clef-glyphe et les autres clefs en sa possession. Il rejoint ensuite la salle de transfert via la porte noire de la zone 29.



Lahnis, Magicien rouge

Trésor. Parmi les armes se trouvent une *hache d'armes +1*, une épée à deux mains +1 et un *arc court +1*, ainsi qu'un harnois très cabossé qui n'est autre qu'une *armure de vulnérabilité* (à vous d'en choisir le type). Lahnis, enfin, porte un *anneau de protection*.

Clefs. Lahnis possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur, au Mausolée de la Nécromancie et aux Temples du Désespoir. Il porte en outre un passe-partout qui ouvre sans risque toutes les serrures des Temples du Désespoir et celles des cellules C de la zone 29.

Développement. Si Lahnis rallie la rébellion, les informations qu'il livre font baisser de 1 le seuil d'alerte du Caveau Funeste.

Mausolée la Nécromancie

C'est en ces lieux que les Magiciens rouges pratiquent et raffinent leur art le plus funeste.

31. Laboratoire de la non-mort

Si Phaïa et Kelson sont présents (voir à « Créatures » ci-après), écouter aux portes permet de percevoir des hurlements d'agonie.

Plusieurs centaines de niches percent les parois de marbre noir de ce mausolée, chacune abritant une urne en ivoire sertie d'or, d'argent ou de pierres précieuses. Les douze tables en marbre gris réparties dans la salle sont toutes incrustées de sang séché et d'ichor.

Près du mur nord se dresse une porte noire.



Phaïa, Magicienne rouge nécromante

Créatures. Phaïa, une Magicienne rouge **nécromante** (cf. annexe B), est en train d'extraire l'âme de Kelson Ombrepas, un demi-elfe étendu sur la table de marbre la plus éloignée de l'entrée par laquelle les héros arrivent. Kelson a perdu connaissance, tombé à 0 pv, mais son état est stable. La magie de Phaïa extirpe de son corps une silhouette fuligineuse qui ressemble au demi-elfe, et dont les hurlements résonnent étrangement. Des filaments d'énergie s'écoulent de la silhouette jusque dans la table puis, de là, s'étendent à d'autres formes dans la salle.

Le **nécrophage fossoyeur** (cf. annexe B) étendu sur une autre table non loin de Kelson est un Magicien rouge qui aborde les dernières étapes de sa transformation en mort-vivant. Également à proximité, deux **nécrophages** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) sont en cours d'animation. Partiellement animés, ces nécrophages ne répondent qu'à Phaïa quand elle leur ordonne d'attaquer. L'un d'eux lance chaque round une urne sur un personnage (+4 pour toucher, portée 3/6 m, une créature). L'arme inflige 3 (1d6) dégâts contondants et la cible effectue un jet de sauvegarde comme indiqué au paragraphe « Urnes ». Phaïa reste un round ou deux afin de jauger la puissance du groupe puis file en zone 32 ou emprunte la porte noire de cette salle.

Fidèle à Szass Tam, la nécromante obéit à la philosophie du seigneur-liche selon laquelle nulle magie n'est trop dangereuse et nulle expérience trop impie tant qu'elle est gage de pouvoir. D'alignement loyal mauvais, Phaïa est aussi vicieuse qu'opportuniste.

Elle est prête à tout pour échapper à la mort, y compris à monnayer les secrets de Szass Tam. Détentrice de deux éléments d'information, elle est disposée à les divulguer ainsi qu'à partager les accords de sa clef-glyphe. Phaïa peut en outre enseigner aux héros le rituel permettant de rendre la vie à un mort-vivant qui a subi un transfert d'âme (cf. page 115).

Si personne ne l'en empêche, elle fuit le Caveau Funeste.

Aura. *Détection de la magie* révèle une aura de nécromancie dans toute la salle : une magie noire qui, de toute évidence, aide à la création des morts-vivants. Sens divin et *détection du mal et du bien* indiquent que la zone est profanée.

Tables de pierre. Ces dalles sculptées, placées à 90 cm de haut, canalisent l'énergie vitale et nécrotique. Elles sont utiles aux rituels de création de morts-vivants.

Forte du savoir requis, une créature peut recourir à ces tables pour rendre son intégrité à un personnage dont on a volé l'âme. L'exploit nécessite l'assistance d'un Magicien rouge ou, à défaut, des instructions écrites, comme le parchemin de Lahnis, en zone 32. Le rituel dure vingt minutes et demande au lanceur de réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Le lanceur du rituel doit en outre dépenser un emplacement de sort du 3e niveau. En cas de réussite, la créature à l'âme volée retourne à l'état normal avec tous ses dés de vie dépensés. En cas d'échec, l'emplacement de sort est dépensé mais la créature ne récupère pas son âme.

Urnes. Les urnes sont magiques et sans valeur mais paraissent précieuses : un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 est nécessaire pour détecter la supercherie. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui touche une urne doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou Sagesse (à sa convenance) DD 17 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts nécrotiques et l'état paralysé pendant 1 minute. La créature peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si ces dégâts réduisent une cible à 0 pv, elle meurt et tombe en poussière.

Kelson. Malgré son triste état, Kelson Ombrepas peut retrouver la santé via les moyens ordinaires même si, pour l'heure, il n'est pas en mesure d'agir. Il remercie chaudement ses sauveurs et leur offre deux éléments d'information. Puis il leur demande une clef-glyphe et part récupérer en salle de transfert.

Trésor. Phaïa possède une *dague +1*, un *parchemin magique* de *vision dans le noir* et une *potion de respiration aquatique*.

Clef-glyphe. Le cristal de la nécromante est accordé à ce sous-secteur et aux Temples de l'Oppression (dans le secteur des Temples de l'Extraction).

Portes blanches. Le couloir qui mène à l'ouest est obstrué par une porte blanche donnant sur les Temples du Désespoir. Dans la partie nord du couloir vers l'est se trouve une autre porte blanche barrant l'accès aux Noirs Jardins.

32. Cour des magiciens

Cette cour entourée de portes closes est dominée par la présence, en son centre, d'un socle à degrés monumental en marbre gris veiné de rouge. Une lumière bleutée émane de son sommet. L'air ambiant vibre d'énergie – des vibrations qui engourdissent toute sensation physique. Magiciens rouges et simples Thayens se tiennent à genoux sur les deux premiers degrés, le regard rivé sur le monument.

Monument à degrés. Il amplifie la magie dans la cour : ceux qui se trouvent dans la zone éprouvent des difficultés de coordination qui se traduisent par un désavantage lors des tests et jets de sauvegarde de Force et de Dextérité. Méditer au pied du monument suscite des rêves hypnotiques qui, après plusieurs semaines ou mois, améliorent les capacités des lanceurs de sorts et provoquent chez la plupart des sujets un dévouement sans faille envers les Magiciens rouges.

Chaque degré est haut de 1,50 m. En gravir un coûte 1,50 m supplémentaire de déplacement.

Créatures. Trois **apprentis thayens** (cf. annexe B) sont agenouillés sur la première marche. Ils attaquent les intrus.

Cellules. Plusieurs de ces cellules (marquées A à D) servent de quartiers d'habitation aux Thayens qui travaillent et s'entraînent ici. Sauf mention contraire, chacune est meublée de lits de camp et de casiers où sont rangés des effets personnels sans valeur. Les cellules marquées d'un astérisque sont inoccupées.

Le bruit des combats alerte les occupants des cellules qui mettent 1d4+1 rounds à réagir (un lancer de dé par cellule).

Cellule A. C'est ici que réside Lahnis (voir en zone 30) : un bon lit, un casier, un bureau. Fouiller ses affaires permet de découvrir un document où figure un élément d'information, un *tome de la langue nouée* et six *parchemins magiques* (deux de chaque : *détection de la magie*, *identification* et *lever une malédiction*). Lahnis possède en outre un parchemin décrivant le rituel qui permet de rendre véritablement la vie à un mort-vivant dont l'âme a été volée en zone 31.

Cellule B. Un Magicien rouge **évocateur** (cf. annexe B) vit ici.

Cellule B. Un **apprenti thayen** (cf. annexe B) vit ici.

Cellule D. Ces deux pièces sont des bibliothèques. Une heure de recherches permet d'y découvrir jusqu'à deux éléments d'information.

Pierre de contact. Au sommet du monument, un cercle de glyphes fait office de pierre de contact.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge de la cellule B possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

Portes blanches. Deux portes blanches isolent la zone 32 d'autres sous-secteurs. Celle qui obstrue le couloir à l'ouest permet d'accéder à la Salle de l'Obéissance. Au-delà des portes sud, une porte blanche fait le lien avec l'Avant-poste de la Légion de l'Effroi.

Avant-poste de la Légion de l'Effroi

La Légion de l'Effroi, l'armée du Thay, dispose d'un plein bataillon au Caveau Funeste.

33. Caverne du poste de garde

Des cristaux lumineux incrustés dans les murs et le sol éclairent cette caverne. Au sud se dresse une porte noire.

Cristaux bleus. Ces cristaux sont une source de lumière vive.

Créatures. Un **soldat thayen** (cf. annexe B), cinq **gnolls** et cinq **orcs** attaquent à vue.

Clef-glyphe. Le soldat thayen dispose d'une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.



Kelson Ombrepas

34. Caverne aux éclats

Cette caverne n'est pas éclairée.

Les parois et le plafond de cette caverne sont hérissés de pointes rocheuses ; le sol est jonché de poussière et d'éclats. Un chemin oblique permet d'aller de la double porte, à l'ouest, à une volée de marches grossièrement taillées qui débouche sur une aire dégagée et bien éclairée, à l'est.

Sentier. Hormis le sentier, toute la zone constitue un terrain difficile.

Piège à tempête d'éclats. Une aura de transmutation est présente dans cette grotte. Toute créature qui y passe plus d'un round déclenche le piège. À cet instant, toute personne présente dans la grotte et qui ne porte pas un uniforme thayen effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 14 (4d6) dégâts perforants en raison des éclats qui volent en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'effet se répète chaque round jusqu'à ce que la grotte soit déserte, auquel cas le piège se réinitialise.

Le sentier devient un terrain difficile. Toute créature présente en zone 33 ou 35, si elle entend le piège se déclencher, est prévenue que des intrus sont à proximité.

Mur de pierre. Un mur irrégulier sépare la caverne de la zone 34, en bas, de la pièce maçonnée plus haute en zone 35. Sa hauteur est de 4,50 m.

35. Baraquement de la Légion de l'Effroi

La lumière de cette pièce se voit depuis la zone 34. À moins que ses occupants aient une raison de se taire, ils parlent fort.

> La fumée des trois grands feux de camp qui éclairent cette vaste salle s'échappe par des fissures dans le plafond. Les couchages épars et l'odeur prégnante d'humanoïdes mal lavés suggèrent une occupation nombreuse.
>
> Côté est, sur le mur, entre deux paillasses surdimensionnées, se trouve une pierre de contact.

Feux de joie. Ces grands brasiers fournissent un éclairage vif. Toute créature qui pénètre dans un feu de joie pour la première fois d'un tour ou qui y commence son tour subit 3 (1d6) dégâts de feu.

Créatures. Au repos dans cette chambre, un **soldat thayen** (cf. annexe B) et son escouade de la Légion de l'Effroi : cinq **orcs** et cinq **gnolls**. Un **troll** est chargé de faire régner le calme.

Mur de pierre. Cf. zone 34.

Suivi du donjon. La Légion de l'Effroi patrouille dans le Caveau Funeste. Si une escouade au repos est tuée ici, une escouade identique la remplace dans l'heure.

Clefs-glyphes. Le cristal du soldat thayen est accordé à tous les sous-secteurs de ce secteur. Celui du troll n'est accordé qu'à ce sous-secteur.

Portes blanches. Une porte blanche obstrue le couloir sud qui mène au Terrier des Yeux. Une autre se trouve dans le passage nord qui permet d'accéder au Mausolée de la Nécromancie.

L'Enclave du Royaume Lointain

L'influence du Royaume lointain a déformé une partie du Caveau Funeste : plusieurs salles en étoile constituent désormais un mélange bizarre de maçonnerie et de parois chatoyantes. Sauf mention contraire, ces cavernes sont plongées dans l'obscurité.

Les sites de l'Enclave du Royaume lointain figurent sur la carte 5.6.

Lac de la Folie

Prisonnier d'une crevasse immergée, un aboleth rendu furieux par sa captivité rêve de réduire les vivants en esclavage.

36. Eau noire

Les personnages entendent l'eau couler avant même d'arriver.

> Les parois de cette caverne ont la même teinte bleutée que l'eau du bassin qui occupe le centre de la zone. Sa surface est ridée comme si quelque chose venait de la déranger. Sur le pourtour de la grotte, d'étroites alcôves abritent d'énormes sphères de liquide bleu en suspension.
>
> Côté ouest, une porte noire ; sur le mur voisin, une pierre de contact.

Créatures. Un **aboleth** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) réside au fond du bassin. Dans cette salle, le monstre peut utiliser les globes d'eau (cf. « Globes d'eau », ci-dessous) pour se déplacer.

Les sévices qu'a subis l'aboleth au Caveau Funeste l'ont amoindri, ce qui explique la menace diminuée. Sa haine tenace envers les Magiciens rouges en fait de plus un allié potentiel. Au prix d'un test de Charisme (Persuasion) DD 20 réussi, ou d'un autre test jugé pertinent, un personnage peut convaincre le monstre de cesser les hostilités et de négocier. L'aboleth consent à épargner les héros s'ils le libèrent et lui fournissent une clef-glyphe.

Bassin. Les parois de cette fosse profonde d'environ cent mètres descendent à pic. La visibilité, réduite sur les trois premiers mètres, devient nulle par la suite.

Globes d'eau. Flottant par magie à 1,50 m au-dessus du sol, ces sphères liquides ont un diamètre de 4,50 m. Les Magiciens rouges s'en servent pour le transport des créatures aquatiques via une porte noire.

Au prix d'une action, toute créature située à 1,50 m ou moins d'un globe d'eau et dotée d'une Intelligence de 10 ou plus peut en prendre le contrôle si elle réussit un test d'Intelligence DD 10. Dans le cadre de son déplacement et s'il réussit un autre test d'Intelligence DD 10, le contrôleur peut ensuite ordonner au globe de le suivre en restant dans un rayon de 1,50 m. Il peut entrer et sortir du globe à volonté, et en garder le contrôle jusqu'à une distance de 30 mètres. Une autre créature apte à le contrôler peut le faire dans le cadre d'un test d'Intelligence opposé à celui du contrôleur.

Toute créature qui touche un globe sans en être le contrôleur doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être happée et coincée à l'intérieur. Au prix d'une action, une créature ainsi prisonnière peut se libérer si elle réussit un test d'Intelligence DD 15. Également dans le cadre d'une action, le contrôleur d'un globe peut libérer une créature qui y est piégée en réussissant un test d'Intelligence DD 10. Les créatures, dans un globe, bénéficient d'un abri partiel contre les effets dont le point d'origine est extérieur à celui-ci. Une créature piégée dans un globe ne peut pas contester le contrôle de ce globe.

Suivi du donjon. Si les personnages libèrent l'aboleth, celui-ci maraude dans le donjon et attaque tous ceux qu'il y croise.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le couloir est-ouest qui mène au Terrier des Yeux.

37. Lumière hypnotique

Éclairage. La lumière faible qui émane dans cette salle se voit depuis l'extérieur.

> Une clarté dansante, qui chatoie dans toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, éclaire faiblement les parois de cette caverne. Quelques piles d'ossements et des fragments de matériel parsèment le sol.

Créatures. La lumière changeante a affecté deux **nécrophages**, deux **morcenaires** (cf. annexe B) et six **zombis**. Ils attaquent si l'effet du piège sur eux prend fin.

Piège de lumière hypnotique. Toute créature qui a la lumière magique dans sa ligne de mire effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 et, en cas d'échec, entre dans la caverne et ignore tous les autres stimuli. Quand une

créature affectée subit des dégâts, elle a droit à un nouveau jet de sauvegarde qui met fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui termine son tour dans la grotte éclairée subit 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Lancer le sort *dissipation de la magie* met fin à l'effet de la lumière pendant 10 minutes. Tout sort qui a pour effet d'étouffer ou de bloquer la lumière en supprime également l'effet dans sa zone pour la durée du sort.

Clef-glyphe. L'un des morcenaires possède une clef-glyphe accordée à la Forêt de la Mort.

Porte blanche. Une porte blanche se situe au pied de l'escalier qui part à l'ouest en direction de la Forêt de la Mort.

Terrier des Yeux

Thaxalia, un tyrannœil, a été invoqué et emprisonné ici.

Éclairage. Ce sous-secteur est baigné d'une étrange clarté verte qui fournit une lumière faible.

38. Caverne aux dolines

> Le sol de cette grotte aux contours irréguliers est inégal et parsemé de grands trous. À l'est, sur un affleurement rocheux, vous distinguez une pierre de contact.

Si les personnages arrivent par le nord, ajoutez :

> Au sud-ouest des portes, une alcôve qui contient une porte noire.

Créatures. Huit **zombis** et deux **zombis ogres** attaquent à vue. Tout combat prévient Thaxalia (zone 39) de la présence d'intrus.

Dolines. Ces fosses visibles sont larges de 1,50 m et profondes de 3. Toute créature qui y tombe se retrouve entravée dans l'étroit fond rocheux. Un test de Force ou de Dextérité DD 13 est nécessaire pour se libérer ; les créatures de taille P sont avantagées. Il est ensuite facile de grimper hors du trou.

Porte blanche. Le passage qui part à l'ouest est obstrué par une porte blanche avant de déboucher sur le Lac de la Folie.

39. Antre du tyrannœil

> Des centaines d'yeux qui ne cillent pas scrutent cette pièce depuis les parois de pierre verte scintillante. Le sol de la salle est couvert d'un mucus visqueux qui suinte de quatre stalagmites.

Tyrannœil. Thaxalia, un **tyrannœil** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) handicapé par la magie thayenne, flotte près du plafond et s'efforce de passer inaperçu tant que des intrus perturbent son domaine. Les Magiciens rouges ont mutilé l'œil central et deux des pédoncules oculaires du monstre, rendant deux de ses rayons inopérants (désintégration et mort). S'il a été prévenu par le bruit des combats ou s'il se trouve réduit à 50 pv ou moins, Thaxalia se replie en zone 40, laissant sa progéniture occuper les intrus.



Carte 5.6 : L'Enclave du Royaume Lointain

Après deux petits rounds, la haine de Thaxalia envers les Magiciens rouges le pousse à questionner les personnages quant aux motifs de leur présence dans ce donjon. Si les héros sont sincères, le tyrannœil propose une alliance en exposant la façon dont il compte faire rendre gorge aux Thayens.

Craignant de voir Thaxalia semer le chaos s'il parvenait à s'échapper, les Magiciens rouges l'ont maudit en le privant de la capacité de se servir d'une clef-glyphe. Le monstre ignore la solution alors qu'il suffit de lancer *lever une malédiction* pour éliminer cet interdit. Le tyrannœil peut alors s'emparer du cristal du nécrophage de la zone 40 et demander au groupe de lui fournir d'autres accords. Si cela lui est refusé, il redevient hostile et utilise ses pouvoirs pour contraindre les personnages à se montrer partageurs.

Progéniture du tyrannœil. Accrochés par centaines aux parois de la grotte, à mi-chemin entre ce monde et le Royaume lointain, les yeux qui ne cillent jamais sont la manifestation de la progéniture du tyrannœil. Il ne s'agit pas

de créatures indépendantes mais ils projettent des rayons qui fonctionnent comme un danger de zone. Au début de chacun de ses tours, toute créature autre que Thaxalia qui se trouve dans la caverne effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine de subir l'un des effets ci-après, déterminé aléatoirement.

2d4	Rayon oculaire
2–3	*Charme.* La créature consacre son tour à se déplacer vers l'allié le plus proche et à l'attaquer avec ses armes ou un tour de magie. La créature charmée ne tient pas compte du danger lors de ce déplacement.
4–5	*Télékinésie.* La cible est poussée sur 1,50 m dans une direction aléatoire et se retrouve à terre.
6–7	*Lenteur.* Jusqu'au début de son tour suivant, la cible voit sa vitesse réduite de 4,50 m et les autres créatures sont avantagées lorsqu'elles l'attaquent.
8	*Sommeil.* La cible se retrouve inconsciente jusqu'au début de son tour suivant.

Mucus. Le sol irrégulier est couvert de mucus sur 30 cm d'épaisseur, ce qui rend le terrain difficile et dissimule plusieurs dolines. Toute créature qui commence son tour submergée ou à terre dans ce mucus subit 4 (1d8) dégâts de poison.

Dolines. Ces trous dans le sol sont larges de 1,50 m, profonds de 3, et remplis de mucus. Une créature qui se déplace près d'une doline doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour repérer le danger à l'écoulement du mucus et éviter d'y tomber. Toute créature qui y tombe se retrouve entravée dans l'étroitesse du fond rocheux et engloutie dans le mucus, ce qui l'empêche de respirer. Un test de Force ou de Dextérité DD 15 est nécessaire pour se libérer ; les créatures de taille P sont avantagées. Réussir un test de Force DD 10 permet ensuite de grimper hors du trou.

Stalagmites. Ces concrétions de 3 m de diamètre se dressent à 6 m au-dessus du sol et sécrètent un mucus d'un autre monde. Leurs flancs, poisseux et lisses, sont difficiles à escalader.

Suivi du donjon. Libéré et muni d'une clef-glyphe, Thaxalia autorise les personnages à traverser son domaine. S'il erre à sa guise dans le Caveau Funeste, le tyrannœil s'attaque de préférence aux Thayens et s'il venait à recroiser le groupe, il pourrait même aider les héros pour peu qu'il ait une bonne raison.

Sa progéniture ne constitue plus une menace pour ceux qui ont libéré Thaxalia. Si ce dernier est tué, sa progéniture disparaît de la zone.

40. Esclaves du mucus

> Un mucus visqueux recouvre toute cette salle. Une volée de marches grossièrement taillée dans la pierre permet d'en sortir.

Si Thaxalia a quitté la zone 39, c'est ici qu'il a trouvé refuge. Il y a déjà « cueilli » des patrouilles thayennes. Dans le mucus gisent cinq cadavres : deux de nécrophages et trois de soldats thayens.

Mucus. Le sol irrégulier est couvert de mucus sur 30 cm d'épaisseur, ce qui rend le terrain difficile. Toute créature qui commence son tour à terre subit 4 (1d8) dégâts de poison.

Clef-glyphe. Un cristal accordé à ce sous-secteur se trouve sur le cadavre d'un nécrophage.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le couloir, à l'ouest, qui mène à la Prison aux Immondices.

Prison aux Immondices

Une meute d'otyughs est détenue ici afin de se reproduire au milieu des immondices.

Éclairage. Aucun.

Essence nécrotique. Une aura de nécromancie est repérable via *détection de la magie*. Quand une créature autre qu'un mort-vivant doit récupérer des points de vie dans ce sous-secteur, il n'en regagne que la moitié.

41. Transfert d'ordures

> Cette caverne aux parois irrégulières ne contient rien de visible qui soit susceptible de dégager la puanteur qui y règne.
>
> Les ombres, sur les parois, rampent comme des volutes de fumée. Au nord-est, des ombres similaires se tordent autour d'une porte noire. À l'est de celle-ci, vous repérez une pierre de contact.

Créatures. Vingt **squelettes** non armés attendent ici les ordures qui arrivent des autres zones par la porte noire. Ils n'attaquent que s'ils sont agressés.

Si un personnage lâche un objet volumineux devant les squelettes, ils s'y mettent à plusieurs si nécessaire et l'emportent illico vers la zone 42. Le passage des squelettes en zone 42 distrait les otyughs.

Portes. La magie d'abjuration de ces portes verrouillées les fait s'ouvrir dès qu'un squelette animé les touche.

Suivi du donjon. À moins d'avoir été détruit par des dégâts radiants, tout squelette se réassemble dans la minute qui suit sa destruction. Un squelette ainsi rétabli ne garde aucun souvenir des événements antérieurs. De ce fait, il n'attaque que s'il est agressé ou assiste à l'agression d'un congénère.

42. Repaire des otyughs

> Des monceaux d'ordures en putréfaction couvrent le sol de cette caverne aux parois irrégulières où règne une puanteur insoutenable. Quatre stalagmites se dressent au milieu des détritus.

Créatures. Deux **otyughs** et deux jeunes **otyughs** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) sont tapis dans ces immondices. Les jeunes ne peuvent ni empoigner avec leurs tentacules ni utiliser l'action Coup de tentacule. Les monstres attaquent immédiatement sauf si l'otyugh de la zone 20 est présent et les convainc de temporiser, voire de négocier avec les personnages (selon la façon dont s'est déroulée la rencontre en zone 20).

Les otyughs usent alors de leurs facultés télépathiques pour mendier de la nourriture à la manière d'enfants geignards. Si les héros acceptent, ils cessent de se battre le temps de vérifier si les intrus sont sincères, sauf si le groupe a tué l'un des jeunes, auquel cas un test de Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 20 est nécessaire pour les dissuader de venger sa mort.

Puanteur. Au début de chacun de ses tours passés dans cette zone, toute créature autre qu'un mort-vivant ou un otyugh doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de suffoquer, ce qui se traduit par l'état empoisonné jusqu'au début du tour suivant. Une sauvegarde réussie immunise la créature contre cette puanteur pendant une heure.

Immondices. Les ordures qui tapissent la zone rendent le terrain difficile.

Stalagmites. Ces concrétions forment des colonnes de 3 m de diamètre qui s'élèvent à 6 m au-dessus du sol.

Suivi du donjon. Les otyughs, pour peu qu'on les libère et qu'on leur fournisse une clef-glyphe, s'en vont dévorer tout ce qu'ils croisent dans le donjon, Magiciens rouges compris.

Portes blanches. Les deux galeries qui partent de la zone 42 sont obstruées par une porte blanche. Celle du nord conduit au Terrier des Yeux, celle du sud aux Cavernes du Chaos.

43. Salle d'invocation

> Un cercle rouge sang est tracé au sol de cette caverne. Les runes difformes inscrites à sa périphérie émettent une lueur d'un mauve maladif.

S'il réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, un personnage identifie ces runes comme les symboles d'une magie dangereuse qui permet d'invoquer des créatures du Royaume lointain. Il sait en outre qu'utiliser ce cercle d'invocation nécessite d'accomplir certains rituels, qu'il est possible de le saboter en dégradant plusieurs runes précises mais que cela risque de libérer des énergies potentiellement néfastes. Dégrader une rune s'accomplit au moyen d'une arme ou d'un outil, comme ceux de voleur, et nécessite un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20.

Chaque fois qu'un personnage tente de saboter le cercle et échoue, ce dernier libère une décharge d'énergie magique qui contraint les créatures présentes dans la zone à effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15 sous peine de subir une rupture brutale avec la réalité : les créatures qui échouent sont désavantagées lors des tests d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme ainsi que lors des jets d'initiative, et sont incapables de maintenir leur concentration. *Lever une malédiction*, *restauration supérieure* ou toute magie équivalente fait revenir une créature à la normale, de même que finir un repos long.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le passage qui débouche sur la Forêt de la Faiblesse.

Cavernes du Chaos

Des créatures et énergies du Royaume lointain sont détenues dans ces cavernes obscures.

44. Antre du Chaos

> Cette salle se divise en plateformes de plus en plus basses au gré de lignes de crête irrégulières. Le sol est parsemé de stalagmites.

Préambule. Avant même d'entrer dans cette salle, on perçoit le charabia des babéliens qui y vivent. Un test d'Intelligence DD 10 réussi confirme que ce baragouin est un amalgame sans queue ni tête de plusieurs langues.

Plafond. Si le sol est plus bas à mesure qu'on se dirige vers l'est, le plafond reste horizontal.

Créatures. Quatre **gricks** déambulent sur les deux premières plateformes tandis que deux **babéliens** sont à l'affût tout en bas. Un **grell** décolle de la zone 45. Six prisonniers se cachent au gré des plateformes en s'efforçant d'échapper aux aberrations.

Champ de force magique aberrant. Une étrange magie de type transmutation est perceptible dans toute la caverne. Chaque fois qu'un personnage rate un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de caractéristique dans cette zone, ses sorts et objets magiques à effet continu cessent de fonctionner jusqu'à la fin du son tour suivant. Dans l'intervalle, les sorts sont sans effet et les objets ne confèrent pas leurs propriétés et pouvoirs.

Dénivelés. Les « marches » entre deux plateformes sont de 3 m et faciles à escalader.

Stalagmites. Ces concrétions forment des colonnes de 3 m de diamètre qui s'élèvent à 6 m au-dessus du sol.

Porte noire. Une porte noire se trouve dans l'alcôve ouest, hors de vue depuis l'entrée.

Porte blanche. La sortie depuis cette zone est obstruée par une porte blanche qui interdit l'accès à la Prison aux Immondices.

45. Autel occulte

> Une énorme dalle de pierre noire trône au beau milieu de cette caverne. Sur ses flancs, gravés en relief, des visages humanoïdes familiers : les vôtres.
>
> Une pierre de contact se trouve sur la paroi à l'est de l'autel.

Autel. Cet ancien autel du chaos est imprégné d'une magie de transmutation qui façonne ses flancs afin que s'y impriment les visages des derniers humanoïdes doués de raison à avoir pénétré dans la zone 44.

Le sommet de la dalle s'orne du contour d'une dizaine d'objets divers : armes, pendentifs, etc. Le sort *identification* révèle que l'autel confère des pouvoirs supplémentaires aux objets que l'on pose dessus. Le lanceur du sort doit réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 pour découvrir que l'autel améliore ces objets en siphonnant la force vitale des créatures avoisinantes.

Quand un objet magique est placé sur l'autel pendant une minute, il acquiert les propriétés suivantes :

- L'objet diffuse une faible lueur violette sur un rayon de 1,50 m.
- L'apparence de l'objet évolue légèrement de façon périodique et aléatoire. Son porteur n'exerce aucun contrôle sur la nature de ces modifications qui n'altèrent en rien son fonctionnement.
- Son propriétaire peut communiquer par télépathie avec la créature dont l'âme a été absorbée (voir ci-après).

Quand un objet magique est transformé, désignez aléatoirement l'un des personnages situés dans un rayon de 15 m de l'autel. L'âme de cette personne est aspirée par l'objet et la victime s'effondre, victime d'un coma qui s'apparente à

la mort, à tel point qu'il faut un test de Sagesse (Médecine) DD 15 pour se rendre compte qu'elle vit encore. Le sort *identification* permet de comprendre où s'est rendue cette âme et de connaître le moyen de guérir cet état, de façon temporaire ou définitive.

Placer l'objet magique transformé dans la main de la victime met temporairement fin au coma. Par la suite, le personnage doit continuer à tenir cet objet sous peine de retomber dans le coma. S'il rompt le contact avec l'objet pendant une heure, ou si l'objet est détruit, le personnage meurt. *Lever une malédiction*, *restauration supérieure* ou toute magie équivalente brise le lien ; l'âme siphonnée retourne à son propriétaire légitime.

Les Forêts du Massacre

Ces cavernes abritent une ménagerie thayenne.

Les sites des Forêts du Massacre figurent sur la carte 5.7.

Éclairage. Les plafonds émettent une lumière magique qui fluctue de douze heures en douze heures pour simuler le jour et la nuit. Les personnages arrivent au début d'un cycle nocturne : toutes les zones du secteur sont faiblement éclairées.

Arbres magiques. Des bosquets isolés d'arbres tordus et étranglés par les lianes s'élèvent jusqu'à six mètres au-dessus du sol de ces cavernes. Ces arbres magiques ont des pouvoirs distincts selon le sous-secteur et ciblent les intrus, soit toute créature qui ne réside pas ici d'ordinaire. Le terrain est difficile au niveau des bouquets d'arbres.

Pelouse magique. Le sol rocailleux de ces cavernes est couvert d'un gazon magique qui recourt à la transmutation pour absorber les déjections des créatures qui vivent ici.

Bassins. Tous les bassins que l'on trouve au gré des cavernes sont profonds de 30 cm et remplis magiquement d'une eau fraîche et propre. Les bassins sont autant de terrains difficiles.

Forêt de l'Illusion

Une illusion puissante imprègne les arbres de ce sous-secteur. Chaque fois qu'un intrus termine son tour près d'un arbre, il effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, il est incapable, pendant 1 minute, de distinguer quelles créatures lui sont hostiles. La victime réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

46. Nid des horreurs crochues

> Le sol de cette zone est moucheté d'énormes creux.

Préambule. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Survie) DD 15 identifie les traces et les creux de cette zone comme étant ceux de prédateurs bipèdes de taille G qui se servent de leurs membres antérieurs surdimensionnés pour avancer par bonds successifs à la manière d'un gorille sur ses poings. Un test d'Intelligence (Nature) DD 15 permet de déterminer qu'il s'agit d'horreurs crochues.

Créatures. Quatre **horreurs crochues** sont suspendues aux parois de cette grotte. Comme elles sont devenues distraites et fainéantes au fil de leur longue captivité, les personnages, tant qu'aucun n'a été repéré, sont avantagés lors des tests de Dextérité (Discrétion) destinés à les tromper. Les monstres hésitent à s'attaquer à des intrus habillés en Thayens mais ne se retiennent pas longtemps si elles ne sont pas rapidement nourries.

Les horreurs crochues se battent essentiellement pour défendre un tertre, au nord-ouest de la caverne, où sont enterrés leurs œufs. Un personnage parlant le commun des profondeurs et apte à dialoguer avec ces monstres frustes peut les calmer s'il leur garantit que leurs œufs ne risquent rien, en réussissant un test de Charisme (Intimidation, Persuasion ou Supercherie) DD 20. S'il échoue, les horreurs crochues tentent de tuer et dévorer les intrus, mais la négociation peut reprendre dès qu'un ou deux monstres ont été occis.

Porte noire. Une porte noire se trouve en limite nord-est de la zone, pas immédiatement visible depuis l'entrée.

Pierre de contact. Une pierre de contact se trouve sur la paroi avoisinante, au nord de la porte noire.

Suivi du donjon. Les horreurs crochues ne sauront observer une trêve que 10 minutes. Passé ce délai, les intrus devront la renégocier.

Porte blanche. Le passage au nord-est est obstrué par une porte blanche avant de déboucher sur les Cavernes de l'immortalité.

47. Nichoir des cockatrices

> Dans cette section sans arbre de la caverne, les parois présentent des corniches en surplomb à 3 mètres au-dessus du sol.

Créatures. Huit **cockatrices** nichent sur les surplombs. Les monstres ne font rien pour se cacher et attaquent dès qu'ils prennent conscience que les personnages ne viennent pas les nourrir.

Surplombs. Des prises permettent d'escalader sans peine les parois de cette zone. Un examen des corniches permet d'y dénicher seize œufs de cockatrice.

48. Antre des gorgones

> Au bord du bassin se dresse une statue d'horreur crochue saisissante de réalisme.

Créatures. Deux **gorgones** adultes attaquent à vue et poursuivent ceux qui fuiraient en zone 46. Les éventuelles horreurs masquées qui s'y trouvent n'attaquent le groupe que lorsque les gorgones sont mortes ou en fuite.

Porte blanche. Une porte blanche est située dans l'ouverture de la paroi rocheuse qui mène à la Forêt de la récupération.

Forêt de la récupération

Une puissante magie de type invocation imprègne les arbres de ce sous-secteur. Chaque fois qu'un intrus termine son tour près d'un arbre, il effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec et pendant une minute, les dégâts qu'il est censé infliger font à la place gagner à la cible 5 (1d10) points de vie temporaires par attaque réussie. Le sujet réitère son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, en cas de réussite, met fin à cet effet sur lui-même.



Carte 5.7 : Forêts du Massacre

49. Caverne de la porte

> Les arbres se pressent contre les parois de cette grotte. Au sud-ouest, le gazon cède la place à un sol de pierre où des ombres s'enroulent autour d'une porte noire. À l'ouest de celle-ci, une pierre de contact.

Créatures. Une **horreur casquée** et un **nécrophage** veillent sur cette zone. Ce dernier a pour ordre d'arrêter quiconque émerge de la porte sans carcasse de porc ou autre nourriture à donner aux monstres du sous-secteur. En l'absence de motif valable de la part des intrus, le nécrophage ordonne à l'horreur casquée d'attaquer.

Clef-glyphe. Le nécrophage possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

50. Terrain de chasse des barghests

> L'herbe est haute dans cette vaste caverne.

Créatures. Deux **barghests** (cf. annexe B) sont à l'affût dans l'herbe haute. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 est requis pour en repérer au moins un. Ces créatures n'hésitent à attaquer que si les personnages ressemblent à des Thayens.

Les barghests veulent se venger des Magiciens rouges, puis s'évader du Caveau Funeste. Si les héros proposent de les libérer et que l'un d'eux réussit un test de Charisme DD 20 (n'importe quelle compétence associée au Charisme peut s'appliquer), les monstres acquiescent à condition qu'on leur fournisse une clef-glyphe. Ils repartent à l'assaut au premier signe de coup fourré.

Développement. Si les barghests sont libérés et ont reçu une clef-glyphe, ils sillonnent le donjon en quête de proies faciles.

Porte blanche. Une porte blanche sépare cette zone de la Forêt de l'illusion.

51. Bassin de restauration

> Le plan d'eau situé au centre de cette caverne émet une clarté bleu pâle.

La magie qui imprègne ce bassin permet aux créatures qui s'y abreuvent (sauf aux morts-vivants) de bénéficier des effets d'un repos court. Gare cependant : boire cette eau n'est sans risque pour une même créature qu'une fois tous les dix jours. Si elle n'attend pas ce délai, la créature voit son maximum de points de vie réduit de moitié pendant dix jours (*lever une malédiction* annule cet effet néfaste). Et si elle boit une troisième fois avant que dix jours soient passés, la créature subit les effets du sort *contamination* (DD de la sauvegarde 15).

Cette eau est néfaste aux morts-vivants. Si l'un d'eux en boit, il n'en retire aucun bienfait et subit 22 (4d10) dégâts radiants.

Porte blanche. Une porte blanche sépare cette zone de la Forêt de la faiblesse.

52. Tanières des bêtes éclipsantes

> Les ossements empilés le long de la paroi ouest de cette caverne forment des tertres bas.

Créatures. Deux **bêtes éclipsantes** adultes vivent ici en compagnie de trois **bêtes éclipsantes** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113). Chacune est assise sur un tertre d'os distinct. Toutes attaquent de concert quand il devient manifeste que les personnages ne leur apportent pas à manger.

Tertres d'os. Ces piles de 30 cm constituent un terrain difficile.

Portes blanches. La porte blanche nord sépare cette zone des Salles de la curée. Celle située à l'est conduit à la Forêt de la mort.

Forêt de la Mort

Une puissante nécromancie imprègne les arbres de ce sous-secteur. Chaque fois qu'un intrus termine son tour près d'un arbre, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, pendant dix minutes, il ne peut pas regagner de points de vie.

53. Perchoirs des pérytons

> De vastes surplombs bordent les parois de cette longue caverne, à 6 mètres au-dessus du sol.

Créatures. Les huit **pérytons** qui nichent ici, quatre adultes et quatre jeunes à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113), en ont plus qu'assez de manger du porc. Si les personnages n'ont pas l'air de Thayens ou ne leur apportent rien à manger, les monstres attaquent.

Surplombs. Des prises permettent d'escalader sans peine les parois de cette zone. Un examen des surplombs permet d'y dénicher cinq œufs de péryton.

Portes blanches. La porte blanche au sud sépare cette zone de la Forêt de la récupération. Celle au nord-ouest conduit aux Salles de la curée.

54. Caverne aux trolls

Créatures. Trois **trolls** vivent ici : deux mâles qui se chamaillent constamment et une immense femelle dominante qui paresse près de la porte noire. Ils attendent leur pitance, qu'elle soit froide ou sous forme de prisonniers, ce qui donne aux personnages quelques instants pour décider de la suite à donner. S'ils tergiversent, les trolls ne tardent pas à voir dans les intrus un repas potentiel.

Clef-glyphe. La femelle dispose d'un cristal accordé à ce sous-secteur, ce qui permet aux trolls de donner la chasse au groupe.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue l'accès au sous-secteur voisin, la Forêt de la faiblesse.

55. Bassin de corruption

> Le plan d'eau situé au centre de cette caverne émet une clarté gris pâle.

La magie noire qui imprègne ce bassin permet aux morts-vivants qui s'y abreuvent de bénéficier des effets d'un repos court. Gare cependant : boire cette eau n'est sans risque pour une même créature qu'une fois tous les dix jours. Si elle n'attend pas ce délai, la créature voit son maximum de points de vie réduit de moitié pendant dix jours (*lever une malédiction* annule cet effet néfaste). Et si elle boit une troisième fois avant que dix jours soient passés, la créature subit les effets du sort *contamination* (DD de la sauvegarde 15).

Cette eau est néfaste aux créatures autres que les morts-vivants. Si un vivant en boit, il n'en retire aucun bienfait et subit 22 (4d10) dégâts nécrotiques.

56. Antre du béhir

> Les arbres de cette caverne boisée sont calcinés et meurtris. L'herbe est brûlée, le sol comme labouré, révélant par places le substrat rocheux.

Créature. Le béhir qui vit ici passe ses journées à dormir et à manger dans son antre. La créature est assoupie et repue à l'arrivée des personnages et n'attaque que si on la provoque.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le passage au nord qui débouche sur la Fonderie des golems de fer.

Forêt de la Faiblesse

Une puissante magie de type transmutation imprègne les arbres de ce sous-secteur. Chaque fois qu'un intrus termine son tour près d'un arbre, il effectue un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, il est paralysé pendant 1 minute. Le sujet réitère le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et, en cas de réussite, met fin à cet effet sur lui-même.

57. Tanière des leucrottas

> La zone a tout l'air d'une prairie paisible parsemée de quelques arbres.

Traces. Au sol se devinent des empreintes de ce qui apparaît d'emblée comme un cerf ou un élan, mais un test réussi d'Intelligence (Nature) DD 25 permet de conclure qu'il s'agit de traces laissées par des leucrottas.

Créatures. Quatre **leucrottas** (cf. annexe B) rôdent parmi les arbres. Elles émettent des sons qui s'apparentent à l'appel de détresse d'un être humain et que, d'ordinaire, ceux qui viennent les nourrir ignorent. Les créatures attaquent avec enthousiasme ceux qui tombent dans le panneau.

Portes blanches. Une porte blanche obstrue la galerie nord qui débouche sur la Forêt de la mort. Une autre, au sud, empêche l'accès à la Forêt de la récupération.

58. Bassin du renouveau

Le plan d'eau de cette caverne émet une pâle lueur jaune. Au nord-est du bassin, l'herbe cède la place à un sol de pierre où se trouve une porte noire. À l'est de celle-ci, une pierre de contact.

Bassin. La magie qui imprègne ce bassin permet aux créatures qui s'y abreuvent de bénéficier des effets de *restauration supérieure* ou *restauration partielle* (au choix du buveur). Gare cependant : boire cette eau n'est sans risque pour une même créature qu'une fois tous les dix jours. Si elle n'attend pas ce délai, la créature voit son maximum de points de vie réduit de moitié pendant dix jours (*lever une malédiction* annule cet effet néfaste). Et si elle boit une troisième fois avant que dix jours soient passés, la créature subit les effets du sort *contamination* (DD de la sauvegarde 15).

59. Grotte aux étrangleurs

Cette vaste salle annexe abrite plusieurs bouquets d'arbres et quelques piles d'ossements.

Ossements. Ici reposent les os rongés de six êtres humains. Tous ont eu les cervicales brisées, ce qui se remarque grâce à un test de Sagesse (Médecine) DD 15.

Créatures. Six **étrangleurs** (cf. annexe B) peuplent cette zone : deux dans chacun des bouquets d'arbres situés près du plan d'eau, les deux derniers accrochés à la paroi près de ce même bassin. Ils sont à l'affût et attaquent quand les personnages arrivent à portée, ce que ceux qui les nourrissent font rarement. Les étrangleurs perchés dans les arbres essaient d'y attirer leurs victimes.

60. Bosquet des hibours

Les arbres sont plus rapprochés dans cette caverne aux faux airs de forêt silencieuse. Un monstrueux hibours est tapi près d'un plan d'eau, son bec acéré et ses yeux brillants braqués vers vous.

Créatures. Deux **hibours** adultes et trois jeunes à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) rôdent parmi les troncs. Ils attendent de voir si on va les nourrir, puis attaquent quand rien ne vient. Les jeunes sont cachés et se joignent à la bataille par les flancs, après l'assaut initial des parents.

Porte blanche. Le passage qui part vers l'est est barré par une porte blanche avant de déboucher sur la Prison aux immondices.

Les Grottes aux Vases

Les Magiciens rouges recourent à la magie de ce secteur pour engendrer et contrôler des vases.

Les sites des Grottes aux vases figurent sur la carte 5.8.

Canne à vase. Une *canne à vase* est un bâton qui inflige 1d4 dégâts de force au lieu des dégâts d'arme normaux. La canne ne subit aucun dégât au contact d'une vase. En outre, toute vase touchée par une telle canne voit sa vitesse réduite à 0 jusqu'à la fin de son tour suivant et ne peut bénéficier d'aucun bonus en vitesse de déplacement pendant ce temps. Une *canne à vase* utilisée comme arme conventionnelle se brise la première fois qu'un 1 naturel est obtenu dans le cadre d'un jet d'attaque.

Interactions. Les Thayens qui ont été assignés à ce secteur considèrent presque tous cela comme une punition. Ceux qui se rendent haïssent tellement ce secteur qu'ils sont enclins à livrer des informations fiables.

Vases intelligentes. Parmi les nombreuses expériences menées au Caveau, l'une d'elles consiste à rendre les vases intelligentes. Les Magiciens rouges y sont parvenus bien que le processus nécessite d'y sacrifier maintes victimes. Les vases intelligentes obtenues sont identiques aux autres, hormis une valeur de 5 en Intelligence qui les rend sensibles aux charmes et aptes à obéir à des ordres simples exprimés en commun.

Chambres d'Intensification

La magie de ces salles permet aux Thayens de doter les vases d'un certain degré d'intelligence, faisant d'elles des combattants plus dociles et efficaces.

61. Salle aux ossements

Les os brisés et décrépits s'entassent dans cette pièce. Dans l'angle nord-ouest, vous apercevez une porte noire.

Créatures. Trois **gelées ocres** intelligentes et un **nécrophage** surveillent la zone. Le mort-vivant interpelle quiconque entre ici mais ne combat pas si les personnages sont habillés en Thayens ou fournissent un motif crédible à leur présence. Dans le cas contraire, les créatures attaquent.

Piles d'ossements. Ci-gisent les squelettes concassés des victimes des expériences visant à doter les vases d'intelligence. Les piles font près d'un mètre de haut, il en coûte 4,50 m de déplacement pour franchir 1,50 m sur une pile. Toute créature qui y pénètre ou démarre son tour sur une pile subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Une créature ne peut subir ces dégâts qu'une seule fois par tour.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le couloir au nord-est qui débouche sur les Bassins de croissance et les Bassin du sang.

62. Temple aux gelées

Cette salle comporte des bancs en pierre, des colonnes et un autel, ce qui suggère qu'il s'agit d'un ancien temple ou forum. Des squelettes sont alignés sur les bancs.

Créatures. Deux **nécrophages fossoyeurs** (cf. annexe B) dotés chacun d'un seau et de bottes en pierre déambulent au milieu de dizaines de squelettes sur lesquels ils versent une vase bouillante. Deux **gelées ocres** intelligentes et deux **vases grises** intelligentes sont étalées près des bancs.

Vase répandue. La vase répandue au sol rend le terrain difficile dans cette zone. Toute créature qui finit son tour dans la zone de cette bouillie corrosive subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Les nécrophages ne sont pas affectés grâce à leurs bottes.



CARTE 5.8 : GROTTES AUX VASES

Autel surélevé. Cet autel se dresse 3 m au-dessus du sol. Ses flancs sont en pierre lisse.

Porte blanche. Le couloir à l'est est obstrué par une porte blanche et débouche sur les Bassins de croissance.

63. CUVES D'INCUBATION

L'écoulement et le bouillonnement liquide s'entendent depuis le couloir nord.

> Cette salle énorme en pierre grise abrite des cuves carrées faites du même matériau. Au centre de la pièce, une fontaine monumentale éructe un liquide noir qui dégouline dans un large bassin de pierre. Des sillons creusés dans le sol permettent l'écoulement du liquide jusque dans les cuves. La paroi à l'est est partiellement occultée par un long rideau noir.

Créatures. Deux **nécrophages fossoyeurs** (cf. annexe B) et quatre **squelettes** vont et viennent entre les cuves, se servant de *cannes à vase* sur la mixture qu'elles contiennent. Les morts-vivants s'opposent à toute intrusion. Les vases pourraient profiter de leur moment d'inattention pour attaquer (voir « Cuves », ci-après).

Sarkalla, une Magicienne rouge **transmutatrice** (cf. annexe B), travaille derrière le rideau noir mais risque un œil dès que les nécrophages réagissent à une intrusion. D'un murmure, elle ordonne au nécrophage en chef d'attaquer. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer le petit manège de Sarkalla.

Folle à lier, cette dernière ne s'intéresse qu'à ses expériences et à ses « chères petites », les vases qu'elle s'efforce de rendre intelligentes afin d'en faire les « assassins parfaits ». Si elle et ses nécrophages ont le dessus, ou si tous ses nécrophages sont tués, elle en appelle à une suspension des hostilités qu'elle met à profit pour disserter fièrement sur les vases intelligentes qui vont semer la mort au nom du Thay. Puis elle promet aux personnages qu'ils seront engagés en tant qu'assistants et gardes du corps du Maître des vases (en zone 65). Si les héros acceptent, ils sont autorisés à se rendre en zone 64. Dans le cas contraire, Sarkalla reprend le combat et lutte jusqu'à la mort.

Cuves. Une fontaine magique circulaire de 3 m de haut occupe le centre du dispositif. Tout autour sont disposées des cuves carrées de 90 cm de côté. Des sillons, larges de 60 cm et profonds de 30, relient la fontaine aux cuves. Tout ce système est rempli d'essence nécrotique qui prépare les vases à accueillir l'âme d'un défunt.

Toute créature qui pénètre dans l'essence nécrotique pour la première fois d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 5 (2d4) dégâts nécrotiques et doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être paralysée jusqu'au début de son tour suivant.

Six des huit cuves carrées contiennent une vase, toutes des versions à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) des créatures considérées. Deux contiennent un pouding noir (marqué N sur la carte), celle marquée G abrite une vase grise, et trois contiennent des gelées ocres (O). D'ordinaire, les nécrophages se servent de leur *canne à vase* pour les empêcher de sortir des cuves. Si ces morts-vivants combattent, lancez 1d6 à la fin de chaque round. Si la vase indiquée est encore dans sa cuve, elle s'en échappe et attaque les créatures les plus proches.

d6	Vase
1–2	Pouding noir
3	Vase grise
4–6	Gelée ocre

Rideau noir. C'est derrière ce lourd rideau noir que Sarkalla a ses quartiers : un lit, une table qui croule sous les documents et les livres, des rayonnages entiers de codex et de parchemins.

Pierre de contact. Le cercle de runes lumineuses, au-dessus de la table de Sarkalla (mur sud), n'est autre qu'une pierre de contact.

Trésor. La table et les rayonnages de Sarkalla renferment deux éléments d'information, quatre *parchemins magiques* (deux de *dissipation de la magie* et deux de *restauration supérieure*), une *potion de soins supérieurs*, une *potion d'héroïsme* et six ouvrages précieux ayant trait à l'exploration souterraine et à l'histoire naturelle (120 po chacun).

Clef-glyphe. Sarkalla possède un cristal accordé à ce sous-secteur et à ceux des Cavernes de l'immortalité, des Bassins de frai et des Temples de la nature (dans le secteur des Temples de l'Extraction).

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le passage au sud qui conduit aux Cavernes de l'immortalité.

CAVERNES DE L'IMMORTALITÉ

Dans ces grottes rôdent d'épouvantables sous-produits des expériences impies menées sur les vases par les Magiciens rouges.

64. Gueule blanche

Cette zone est non éclairée.

> Les parois comme le sol de cette caverne sont en pierre blanche, sèche et propre. Au centre, un énorme pilier noir et craquelé se dresse jusqu'au plafond, sombre lui aussi.

Créature. La grotte est occupée par **Gueule blanche** (cf. annexe B), une vase grise douée de raison si énorme qu'elle couvre tout le sol et une bonne partie des parois. Celle-ci est beaucoup plus intelligente que ses semblables modifiées (Intelligence 12) et peut même communiquer par télépathie dans un rayon de 15 mètres.

Sitôt le dernier personnage entré, une « pierre » blanche et dure scelle toutes les issues de la caverne : Gueule blanche les tient sous sa coupe. Cette vase démente souffre de personnalités multiples, héritage des créatures sacrifiées pour la rendre intelligente. Après quelques messages télépathiques sans queue ni tête, le monstre perd la raison et commence à frapper les héros à grands coups de pseudopodes surgis du sol et des parois. Les personnages peuvent riposter en attaquant le sol et les murs de la grotte.

Quand les points de vie de Gueule blanche tombent à zéro, la pierre blanche se lézarde et tombe en poussière, révélant les issues occultées et faisant retomber les héros 30 cm plus bas, sur le vrai sol de la caverne en pierre sombre.

Pilier noir. Ce monolithe est imprégné d'énergie psionique. Toute créature qui le touche pour la première fois d'un tour subit 9 (2d8) dégâts psychiques et se retrouve à terre.

Portes blanches. L'issue au nord est barrée par une porte blanche avant de déboucher sur les Chambres d'intensification. Celle au nord-est, qui mène aux Bassins de frai, est pareillement obstruée.

65. Le Maître rouge

> Une colonne massive faite d'un épais liquide rouge s'étire du sol au plafond de la caverne. Dans ce liquide murmure une silhouette humanoïde vêtue d'une robe écarlate.
>
> Au nord-est, une porte noire. À l'est de celle-ci, une pierre de contact.

Créature. Le Magicien rouge connu uniquement sous le titre de **Maître des vases** (cf. annexe B) a fusionné avec la colonne de vase rouge. Il mobilise ses pouvoirs afin de s'assurer que la colonne rouge dévore tous ceux qui s'aventurent dans son domaine.

Le Maître des vases est le résultat d'une fusion ratée entre un Magicien rouge et une vase. Quand les héros se présentent, il croit d'abord avoir affaire à des apprentis thayens venus le rejoindre « dans l'immortalité ». Il leur fait bon accueil et loue leur « sens du sacrifice ». Le Maître des vases sait si Gueule blanche a été tuée ou non, mais pas par qui, et fait vœu d'utiliser le pouvoir des personnages, sitôt ceux-ci absorbés, afin de retrouver et châtier les responsables. Il disserte ensuite sur la « transformation ultime », quand tous les Magiciens rouges auront fusionné avec une vase.

Colonne rouge. Ce pilier est constitué d'un liquide visqueux. Dès qu'une créature se retrouve à trois mètres ou moins de la colonne, son corps commence à ramollir. Chaque fois qu'une créature vivante commence son tour dans un rayon de trois mètres de la colonne rouge, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts d'acide. Une créature que cet effet fait tomber à 0 pv meurt et s'effondre, réduite à l'état de gelée rougeâtre. Puis le fluide est absorbé par la colonne.

Suivi du donjon. Le Maître des vases est une sorte de liche. Détruit, il reste au sein de la colonne rouge mais ne reprend pas conscience. Dans cet état comateux, il murmure comme dans quelque rêve éveillé. Le Maître des vases ne meurt que si la forteresse-phylactère est détruite au terme de l'aventure.

Porte blanche. Le passage, au sud-est, est obstrué par une porte blanche avant de déboucher sur la Forêt de l'illusion.

66. Le béhémoth noir

> Dans la lumière éclatante que dispense la colonne blanche située au centre de cette caverne, un amas visqueux de matière noire brille de mille feux.

Éclairage. La colonne blanche emplit toute la zone d'une lumière vive.

Bassin. L'eau calme de ce bassin, profonde de 30 cm, forme une surface hautement réfléchissante. À moins qu'un personnage s'y mire, remarquer cette propriété de miroir demande de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Créature. Un **pouding noir** massif (taille TG ; 130 points de vie) est tapi au plafond de la grotte et se reflète dans le bassin. Si aucun héros n'a l'idée de regarder en l'air, le monstre fond sur le groupe en se laissant glisser le long de la colonne et bénéficie de l'effet de surprise.

Colonne blanche. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 6 m de la colonne regagne 1d6 points de vie. Si cet effet rend assez de pv à un blessé pour qu'il retrouve son maximum de points de vie, cette créature effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et, en cas d'échec, est aveuglée jusqu'à ce qu'elle termine un repos court.

Bassins de Frai

Ces salles adjacentes servent aux Magiciens rouges à produire les vases nécessaires à leurs expériences.

Bruit. Quiconque se trouve à proximité de la zone 68 entend le vacarme, produit par le frottement du métal contre la chair et l'os, qui enfle et décroît à intervalles réguliers. Les Thayens qui s'y trouvent, de ce fait, sont sourds au bruit des combats dans les zones voisines.

Clefs-glyphes. Tous les Magiciens rouges de ce sous-secteur possèdent une clef-glyphe accordée à celui-ci.

67. Baraquement des laboratoires

Des miroirs à cadres dorés s'alignent par dizaines sur les murs décorés de tentures en soie dans ce grand salon à la splendeur fanée. Dix ou douze lits de camp occupent le centre de la salle. Des lumières magiques voilées, disposées au sol entre les lits, fournissent un éclairage faible.

Près d'une niche située dans le mur est se trouve une porte noire.

Préambule. Tout personnage qui prend le temps d'examiner la pièce et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10 remarque qu'aucun lit de camp ou lumignon ne se tient à moins de 3 m des parois.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** et trois **apprentis thayens** (cf. annexe B) dorment ici. Sitôt réveillés, ils renversent les lits et lancent leurs sorts à l'abri de ce couvert. Leur but : attirer les intrus près des murs et des miroirs magiques, dans l'espoir d'invoquer les redoutables défenseurs des lieux.

Miroirs maudits. Ces miroirs sont disposés sur les murs partout sauf à 1,50 m des issues, porte noire et passage secret compris. La magie d'invocation qui les habite fonctionne de telle manière que tout humanoïde vivant qui se déplace dans un rayon d'1,50 m d'un miroir doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, un **spectre** jaillit en hurlant du miroir et attaque. Sitôt cinq morts-vivants invoqués par ce biais, tous les miroirs sont désactivés pendant une heure.

Portes blanches. Le couloir qui part à l'ouest est obstrué par une porte blanche avant de déboucher sur les Chambres d'intensification. Derrière le passage secret à l'est, une autre porte barre l'accès aux Bassins du sang.

68. Voûte-hachoir

Un porche voûté monumental en pierre de taille occupe le centre de cette caverne aux parois incurvées. Des carcasses de porc sont empilées à la diable le long du mur est. Des seaux s'alignent au nord de l'arche ainsi que le long du mur sud.

Sur la paroi, à l'ouest du porche voûté, on distingue la forme d'une pierre de contact.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** supervise le travail de deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) et de six **squelettes**. Quatre de ces derniers charrient des carcasses de porc vers l'arche et les balancent sous la voûte arrondie. Des lames de faux hachent les quartiers de viande en un monceau de chair, de sang et d'os qui retombe de l'autre côté. Les deux derniers squelettes s'affairent à ranger les morceaux dans des seaux, ce qui facilite le transport de la viande.

Si les personnages assistent à la scène assez longtemps, ils voient les apprentis porter les seaux pleins vers l'ouverture au sud puis revenir avec des seaux vides.

Voûte-hachoir. Épaisse d'un mètre et haute de 4,50 m, cette arche est un ancien piège autrefois enchanté. Les Magiciens rouges l'ont dépouillée de sa magie... mais pas complètement. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m de l'arche doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine d'être contrainte de courir sous la voûte (les créatures immunisées contre le charme ignorent cet effet).

Les lames magiques entrent en action dès qu'une créature se trouve à 1,50 m ou moins. Toute créature qui franchit le seuil effectue un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 33 (6d10) dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Une créature contrainte de courir sous la voûte effectue un autre jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 après l'avoir fait. En cas d'échec, elle cesse son mouvement dans un rayon de 1,50 m de l'arche. La créature ne peut s'éloigner volontairement qu'après le début de son tour suivant.

Toute créature ayant réussi deux sauvegardes de Sagesse contre l'effet de l'arche devient immunisée contre ses effets pendant 24 heures.

Porte blanche. Le passage au nord-est, qui mène aux Salles de la curée, est obstrué par une porte blanche.

69. Caverne aux progénitures

Des bassins circulaires de fort diamètre, tous remplis de mucus noir, parsèment cette caverne. Il flotte une odeur de sang.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** supervise deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) qui arpentent la caverne de bassin en bassin, prenant soin à chaque fois d'y plonger leur *canne à vase*.

Bassins à progéniture. Ces bassins profonds de 1,50 m sont remplis de jeunes vases affamées qu'on nourrit de viande de porc jusqu'à leur maturité. Chaque bassin contient vases grises, gelées ocres ou poudings noirs. Une magie spécifique empêche les créatures d'escalader les parois internes des bassins – mais pas de frapper quiconque passe à portée avec leurs pseudopodes. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 1,50 m d'un bassin doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine de subir 7 (2d6) dégâts d'acide. Si une créature frappe un bassin avec une *canne à vase*, les attaques de pseudopode cessent jusqu'à la fin du tour suivant de cette ***créature.***

Toute créature qui commence son tour dans un bassin ou y plonge pour la première fois du tour subit 9 (2d8) dégâts d'acide.

Porte blanche. L'issue sud-ouest, qui mène aux Cavernes de l'immortalité, est barrée par une porte blanche.

Salles de la curée

Les jeunes vases s'entredévorent dans les vastes bassins de ces cavernes.

70. Bassin de la bataille

Si des créatures occupent cette zone à l'approche du groupe, le fracas de gros remous s'entend de loin.

La moitié de la caverne est occupée par un bassin d'un noir de jais, aussi agité qu'une mer démontée.

Créatures. Le Magicien rouge **transmutateur** et ses deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) s'affairent au bord du bassin avec leurs *cannes à vase*. Quand les Thayens s'en désintéressent en raison des intrus, un **pouding noir** de taille M à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) émerge du magma noir au début du deuxième round de combat. Puis un autre, semblable, en sort au début du round 4, et un troisième au début du round 6. Les Thayens, qui savent que pour une vase, une proie en vaut une autre, s'efforcent de garder les personnages entre eux-mêmes et le bassin.

Bassin aux vases. Rempli de poudings noirs à dangerosité réduite, ce bassin profond de 60 cm constitue un terrain difficile. La magie de transmutation qui l'imprègne plonge la plupart des monstres dans un état de torpeur qui les empêche de réagir à tout stimulus distant. Une créature qui entre dans le bassin pour la première fois d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 13 (3d8) dégâts d'acide. En outre, chaque fois qu'une créature se déplace de 1,50 m dans le bassin, elle subit une attaque d'opportunité de la part d'un jeune pouding noir.

Porte noire. Une porte noire, non visible depuis l'entrée, est située dans l'alcôve ouest.

Porte blanche. Au sud-ouest, une porte blanche sépare cette zone des Bassins de frai.

71. Bassin aux cadavres

Un mucus épais, qui dégage une puanteur acide, occupe presque toute cette grotte, ne laissant qu'un étroit passage pour le contourner d'un côté ou de l'autre.

À l'est du bassin, une pierre de contact.

Bruit. À moins que les zones 72 et 73 aient été nettoyées, le bruit des combats qui y font rage s'entend d'ici.

Vapeurs acides. L'air est chargé de vapeurs acides. Toute créature qui commence son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 2 (1d4) dégâts d'acide. Retenir sa respiration, ou ne pas avoir besoin de respirer, confère l'avantage lors de ce jet.

Bassin de vases. Rempli de vases mortes en décomposition, ce bassin profond de 60 cm constitue un terrain difficile. La première fois d'un tour qu'une créature y pénètre, ou si elle y démarre son tour, elle subit 9 (2d8) dégâts d'acide et 9 (2d8) dégâts de poison.

Développement. Tout bruit dans cette zone alerte les créatures des zones 72 et 73.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue l'issue située au sud, qui mène à la Forêt de la récupération.

72. Combat gélatineux

Cette grotte porte les stigmates de maints combats.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** et deux **morceneaires** surveillent, depuis la paroi est, quatre **soldats thayens** (ces trois fiches sont en annexe B) qui combattent un **cube gélatineux**. Deux des quatre soldats sont déjà enveloppés et tous sont à la moitié de leurs points de vie (tout comme le cube). Si le magicien repère des non thayens, il ordonne à ses sbires d'attaquer les intrus à la place. Le cube gélatineux, pour sa part, considère Thayens et non Thayens comme des proies.

73. Fosse aux gelées

Une fosse occupe la moitié de cette caverne.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** et ses deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) se servent de leurs *cannes à vase* sur trois **gelées ocres** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) pour maintenir celles-ci dans la fosse et les inciter à se battre entre elles. Quand les Thayens commencent à affronter les personnages, chacune des trois gelées émerge de la fosse 1d4 rounds plus tard (lancez le dé pour chacune). Tout le monde est une proie pour ces monstres.

Fosse aux gelées. Remplie de jeunes gelées ocres à dangerosité réduite, mortes ou vives, la fosse est profonde de 90 cm et constitue un terrain difficile. La magie de transmutation plonge la plupart des gelées dans un état de torpeur qui les empêche de réagir à tout stimulus distant. Toute créature qui entre dans la fosse pour la première fois lors d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 9 (2d8) dégâts d'acide. En outre, chaque fois que cette créature se déplace de 1,50 m dans la fosse, elle subit une attaque d'opportunité de la part d'une gelée ocre.

Porte blanche. Le couloir qui part au sud-est et permet d'accéder à la Forêt de la mort est obstrué par une porte blanche.

Les Bassins des Prédateurs

Les plans des Magiciens rouges incluent la mainmise sur le commerce maritime de la Côte des Épées. À cette fin, les Thayens bâtissent une armée aquatique.

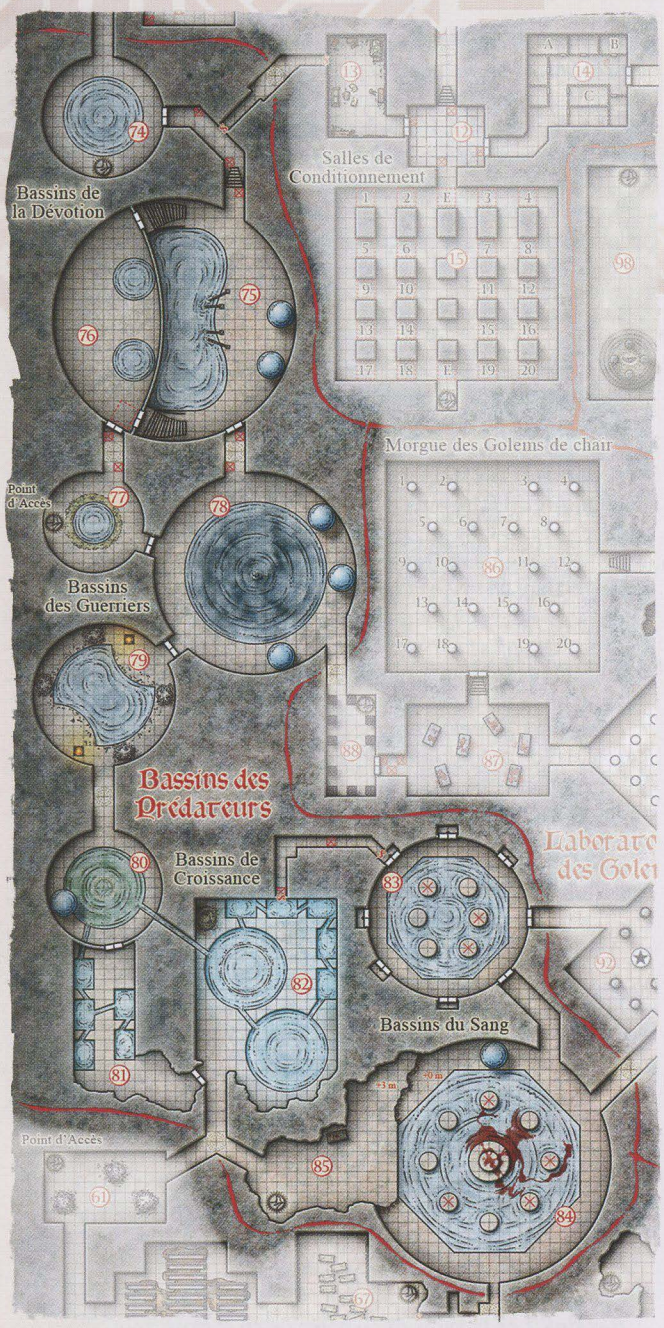
Les sites de ce secteur figurent sur la carte 5.9.

Bassins. Les bassins d'eau salée de ce secteur sont profonds de 15 m ; leur surface se trouve 30 cm au-dessous du bord. Il en coûte 1,50 m de déplacement supplémentaire pour sortir d'un bassin. Sauf mention contraire, tous sont purifiés par l'action de la magie transmutatrice.

Ces bassins sont également enchantés. Vivre dans leur eau provoque des rêves hypnotiques qui, au fil des semaines et des mois, améliorent les capacités martiales et rendent les créatures très dévouées aux Magiciens rouges.

Réactions. Les créatures de ce secteur hésitent en général à s'attaquer à tous ceux qui ressemblent à un Thayen, mais elles surmontent vite cette réticence si les personnages tergiversent ou se comportent bizarrement. Les monstres aquatiques, pour la plupart, préfèrent attirer leurs proies dans l'eau.

Globes d'eau. Flottant par magie 1,50 m au-dessus du sol, ces sphères liquides ont un diamètre de 4,50 m. Les Magiciens rouges s'en servent pour le transport des créatures aquatiques via une porte noire.



Carte 5.9 : Bassins des Prédateurs

Au prix d'une action, toute créature située à 1,50 m ou moins d'un globe d'eau et dotée d'une Intelligence de 10 ou plus peut en prendre le contrôle si elle réussit un test d'Intelligence DD 10. Dans le cadre de son déplacement et en réussissant un autre test d'Intelligence DD 10, le contrôleur peut ensuite ordonner au globe de le suivre en restant dans un rayon de 1,50 m. Il peut entrer et sortir du globe à volonté, et en garder le contrôle jusqu'à une distance de 30 mètres. Une autre créature apte à le contrôler peut le faire dans le cadre d'un test d'Intelligence opposé à celui du contrôleur actuel.

Toute créature qui touche un globe sans en être le contrôleur doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être happée et coincée à l'intérieur. Au prix d'une action, une créature ainsi prisonnière peut se libérer si elle réussit un test d'Intelligence DD 15. Également dans le cadre d'une action, le contrôleur d'un globe peut libérer une créature qui y est piégée en réussissant un test d'Intelligence DD 10. Les créatures, dans un globe, bénéficient d'un abri partiel contre les effets dont le point d'origine est extérieur à celui-ci. Une créature piégée dans un globe ne peut pas contester le contrôle de ce globe.

Bassins de la dévotion

Ce sous-secteur et ses créatures sont sous la responsabilité d'une naga corruptrice.

74. Bassin du kraken

> Une porte noire se devine derrière un grand bassin qui occupe le centre de cette salle circulaire.

Créature. Un **kraken difforme** (cf. annexe B) est détenu dans ce bassin d'eau salée. Bien qu'il obéisse à certains ordres précis des Magiciens rouges, il attaque quiconque se penche au-dessus de l'eau pour contempler le bassin.

Portes blanches. Une porte blanche obstrue le couloir d'accès à l'Arène fiélonne. Une autre se trouve à l'est, derrière une double porte et un passage secret, et barre le passage qui mène aux Salles de conditionnement.

75. Prison du dragon-tortue

Si le dragon-tortue occupe cette zone, les personnages entendent de loin s'entrechoquer des chaînes immenses.

> De gigantesques anneaux, scellés dans le roc de cette zone immense, retiennent des chaînes colossales qui plongent dans un grand bassin incurvé. Il est encadré au nord et au sud par deux volées de marches qui montent chacune jusqu'à une porte à double battant. Deux globes liquides bleus de fort diamètre flottent au-dessus du sol à l'est, près de la paroi.

Créature. Un **dragon-tortue** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) et dénué d'attaque de queue, récemment capturé dans les eaux du lac Thaylambar, est enchaîné ici le temps que la magie insidieuse du bassin fasse effet et le rende docile. Non encore sous le joug du Thay, le monstre s'agite dès qu'on pénètre dans son antre et risque fort d'attaquer.

Le dragon-tortue ne veut qu'une chose, être libéré, et son gabarit l'autorise à être téléporté via une porte noire. Toute proposition de liberté, surtout si elle s'accompagne du don d'une clef-glyphe, engendre une trêve qui dure le temps que le monstre écoute. S'il est libéré et à moins que les personnages aient déjà eu vent du cercle en zone 82, le dragon-tortue se rend en zone 76 et prend le large via la salle de transfert.

Le dragon-tortue sait qu'Ihanvas, la naga qui dirige le sous-secteur, réside en zone 76. En l'attirant jusque dans les appartements d'Ihanvas puis en réussissant un test de Charisme (Persuasion) DD 17, les personnages peuvent convaincre le dragon-tortue de les aider à combattre la naga.

Chaînes. Ces chaînes magiques sont assez longues pour autoriser le dragon-tortue à aller et venir à sa guise autour du bassin. Chaque fois qu'il se déplace, les créatures à 3 m

ou moins de son sillage doivent réussir un jet de sauvegarde DD 12 ou se retrouver à terre.

Le dragon-tortue ne peut ni endommager ni briser ses chaînes. Les héros, en revanche, peuvent crocheter les deux serrures au moyen de tests distincts de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur.

Porte blanche. Par-delà les portes sud, une porte blanche barre l'accès aux Bassins des guerriers.

76. Repaire de la naga

Si la naga corruptrice occupe cette zone, quiconque se tient sur le seuil de son repaire entend des hurlements de douleur.

> Une lumière magique scintille depuis les deux bassins circulaires de cette salle. Un glyphe étincelant couvre une large section de sol au sud. Sur la paroi est, vous distinguez une pierre de contact.

Créatures. Ihanvas, la **naga corruptrice** qui dirige ce sous-secteur, est en train de dévorer un prisonnier. Elle attaque les intrus à vue. Dix **roturiers** paressent dans les bassins : le charisme d'Ihanvas, combiné à la magie de l'eau, a fait des malheureux des fanatiques prêts à défendre leur maîtresse dans n'importe quelle bataille.

Porte intérieure sud. La porte sud donnant sur la zone 77 est verrouillée.

Glyphe maudit. Ihanvas a tenu à interdire l'accès à son domaine depuis la zone 77 : un glyphe magique, qui figure sur la carte, a été posé dans ce sens. Toute créature qui pénètre sur la section pointillée effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, elle est désavantagée lors des jets d'attaque contre Ihanvas qui, de son côté, a l'avantage lors des jets de sauvegarde contre les capacités de cette ***créature.*** L'effet de cette malédiction dure jusqu'à la mort d'Ihanvas.

Bassins. La partie près du bord, dans chaque bassin, ne fait que 90 cm de profondeur sur 1,50 m de large. En outre, un tunnel subaquatique en « U » permet à Ihanvas de nager de l'un à l'autre à sa guise.

Trésor. La naga porte un collier en platine serti de saphirs (1000 po) et des boucles d'oreille assorties (500 po).

Caché au fond du tunnel reliant les deux bassins, le magot d'Ihanvas comprend 200 pp, cinq bijoux en tourmaline valant 100 po pièce, un *harnois +1* et un étui en ivoire étanche dans lequel sont roulés sept *parchemins magiques* (deux exemplaires de chaque pour *détection de la magie*, *identification* et *restauration partielle*, et un de *lever une malédiction*).

Clef-glyphe. Ihanvas possède un cristal accordé à ce sous-secteur ainsi qu'aux Bassins des guerriers, aux Bassins de croissance et aux Bassins du sang.

Porte blanche. Derrière les portes sud, le couloir qui mène aux Bassins des guerriers est bloqué par une porte blanche.

Bassins des Guerriers

Ce sous-secteur est consacré aux soldats aquatiques les plus implacables.

Éclairage. Sauf mention contraire, les zones sont non éclairées.

77. Bassin des trolls aquatiques

> Le bassin circulaire de cette salle est bordé d'immondices parsemées d'esquilles d'os. Côté ouest, vous remarquez une porte noire.

Créatures. Deux **trolls**, un mâle et une femelle plus massive, sont tapis dans le bassin. Ce sont des scrags, la variété aquatique. Outre les statistiques d'un troll lambda, le scrag possède une vitesse de nage de 9 m et respire sous l'eau.

Bassin. Le bord du bassin est incrusté d'une couche immonde, constituée de reliefs de repas des trolls, sur 1,50 m de rayon. Toute créature qui rate un jet de sauvegarde de Dextérité alors qu'elle se trouve au bord du bassin se retrouve à terre. Si le jet échoue de 5 ou plus, la créature glisse jusque dans l'eau.

Porte blanche. Le couloir qui part au nord et rejoint les Bassins de la dévotion est barré par une porte blanche.

78. Bassins des morts-vivants

> L'odeur de mort qui règne ici prend à la gorge. Le grand bassin central est rempli d'une eau noire où flottent des corps. Trois énormes globes de liquide bleu flottent en suspension du côté est.
>
> À l'ouest du bassin, au sud d'une porte à double battant, vous distinguez une pierre de contact.

Créatures. Les huit **goules** qui rôdent dans ces parages flottent au milieu des cadavres, à l'affût d'une odeur de vivant. Elles appartiennent à la variété aquatique des lacédons. Outre les statistiques d'une goule lambda, celles-ci possèdent une vitesse de nage de 9 m.

Bassin. La magie noire qui imprègne ce bassin n'a pas pour but de garder l'eau propre mais de tuer les intrus. Toute créature qui effectue une attaque infligeant des dégâts radiants dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de devoir s'approcher du bassin et d'y plonger dès qu'elle le pourra. Une créature qui entre dans l'eau pour la première fois d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 9 (2d8) dégâts nécrotiques.

Développement. Tout combat qui dure plus de trois rounds attire les scrags de la zone 77. Les trolls prennent part au combat au début du cinquième round.

Portes blanches. Le couloir qui part au nord et débouche sur les Bassins de la dévotion est obstrué par une porte blanche. Au sud, une autre barre le passage qui mène à la Morgue des golems de chair.

79. Bassin aux ossements

> Le sol et l'eau du bassin de cette salle étouffante sont couverts d'une fine couche de poussière d'os. La faible clarté diffusée par deux braseros poussifs permet d'apercevoir des piles de crânes d'animaux disposées au bord de l'eau.

Créatures. Les quatre **merrows** confinés ici s'occupent à décorer leur antre et à mâchonner des os.

Bassin. La magie du bassin s'est dissipée d'elle-même ; l'eau est immonde. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui y commence son tour doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir l'état empoisonné jusqu'au début de son tour suivant.

Ossements. Le sol est parsemé d'os de porc et de créatures humanoïdes, mais quelques piles ont été constituées : hautes de 30 cm, elles constituent un terrain difficile.

Braseros. Ces braseros magiques sont en pierre, scellés dans le sol et inamovibles. Toute créature qui touche un brasero subit 3 (1d6) dégâts de feu. Une créature ne peut pas subir ces dégâts plus d'une fois par tour.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue le couloir qui mène aux Bassins de croissance.

Bassins de Croissance

Les Magiciens rouges ont réorienté la magie autrefois mortelle de ces bassins afin d'y faire croître des créatures marines sous la supervision d'une guenaude aquatique.

Essence de croissance. L'eau bleue lumineuse des bassins de ce sous-secteur est chargée d'essence de croissance, un procédé magique de transmutation qui accélère la croissance des alevins et aiguise leur caractère de prédateur. Toute créature qui s'y abreuve bénéficie des effets d'un repos court. Gare cependant : boire cette eau n'est sans risque pour un même humanoïde qu'une fois tous les dix jours. S'il n'attend pas ce délai, il n'en retire aucun bénéfice et doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou subir les effets du sort confusion pendant 1 minute. Cet humanoïde réitère le jet à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur lui-même en cas de réussite.

Bassins de croissance. Les bassins ronds de ce sous-secteur sont taillés dans le sol rocheux sur 3 m de profondeur et remplis d'essence de croissance.

Fosses de croissance. Ces fosses rectangulaires de 1,50 m de profondeur sont remplies d'essence de croissance. Chacune héberge des poissons carnivores juvéniles. Toute créature qui y plonge pour la première fois d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 2 (1d4) dégâts perforants consécutifs aux morsures de poisson.

80. Bassin de la porte noire

> Au pied d'une paroi ornée de bas-reliefs où figurent des couples humanoïdes tendrement enlacés, le fond de ce bassin vaguement luminescent, rempli d'un liquide huileux, forme un puits de noirceur. Deux tranchées, au sud et au sud-est, s'écoulent dans des canalisations de trente centimètres qui s'enfoncent dans le mur. Un énorme globe de liquide bleu flotte en suspension côté ouest.

Créatures. Cinq **kuo-toas** montent la garde. Quatre autres dorment au fond du bassin. Tous sont loyaux envers le Thay et chargés d'escorter ceux qui doivent transiter par ici. Ils attaquent quiconque n'en fait pas la demande.

Porte noire. La porte noire de ce sous-secteur est sous l'eau, au fond du bassin.

Développement. Si le combat dure plus de trois rounds, l'activité attire l'attention des créatures de la zone 81, qui ouvrent les portes au sud au round 4, puis se replient afin d'attirer les personnages vers les fosses de la zone 81.

Porte blanche. Une porte blanche barre le couloir qui mène aux Bassins des guerriers.

81. Salle des fosses de croissance

> Les bas-reliefs qui ornent les murs de cette salle oblongue au plafond voûté montrent des scènes d'orgie entre démons et créatures humanoïdes. Cinq fosses, creusées dans le sol rocheux, sont remplies de liquide luminescent. Au sud de ces fosses, sur une paroi taillée dans la roche, vous distinguez une pierre de contact.

Créatures. Un **morcenaire** (cf. annexe B), deux **nécrophages** et quatre **zombis** veillent sur cette zone. Ils attaquent quiconque n'est pas escorté par les kuo-toas ou la guenaude aquatique et poursuivent de tels intrus dans tout le sous-secteur.

Clef-glyphe. Le morcenaire possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

82. Repaire de la guenaude aquatique

> Deux grands bassins s'ouvrent dans cette salle aux murs ornés de bas-reliefs montrant des humanoïdes batifolant avec des chérubins. L'eau des bassins s'écoule dans des fosses ménagées dans un angle de la pièce. Un amas d'immondices et d'ossements trône dans l'angle opposé.

Créatures. Deux **merrows** mâles occupent le bassin le plus au sud. La **guenaude aquatique**, une certaine Tanjus, s'ébat sous la surface du bassin nord avec ses animaux de compagnie, six **crabes géants**. Elle dirige les bassins de croissance du sous-secteur et rêve de déboulonner Ihanvas (zone 76) afin d'étendre son emprise sur les Bassins des prédateurs et leurs monstres.

En cours de combat, Tanjus propose une trêve aux personnages. Elle leur demande d'aller tuer Ihanvas afin d'asseoir sa position dominante sur cette partie du donjon. La guenaude offre en échange deux éléments d'information et promet qu'aucune de ses créatures ne quittera son sous-secteur. Elle assure en outre aux héros qu'ils pourront traverser ces parages en toute sécurité, dès qu'ils auront disposé de la naga.

Développement. Si le combat dure plus de trois rounds, le fracas attire l'attention des créatures de la zone 81, qui ouvrent les portes sud au cours du round 4, puis passent à l'attaque, sauf si Tanjus leur ordonne de n'en rien faire.

Bassin nord. Un cercle magique est inscrit au fond de ce bassin : combinaison de cercles d'invocation et de téléportation, il est pour l'instant inactif. En réussissant trois tests d'Intelligence (Arcanes) DD 20, un lanceur de sorts réactive ce cercle d'invocation. Le personnage prend alors conscience que ce cercle permet de se téléporter tout au fond de la mer des Étoiles déchues, au large de Bezantur.

Pile d'immondices. Toute créature qui commence son tour dans cette pile dégoûtante, qui constitue un terrain difficile, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir l'état empoisonné jusqu'au début de son tour suivant. Les créatures qui vivent dans ce sous-secteur sont immunisées contre cet effet.

Passage secret. La porte dissimulée dans le mur nord se situe juste au-dessus de la surface d'une fosse de croissance.

Trésor. Tanjus possède une perle noire (500 po), un pectoral en or serti d'aigues-marines (1000 po) et un *bâton d'envoûtement*.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 alors qu'il fouille la pile d'immondices y déniche cinq *potions de respiration aquatique* et deux *parchemins magiques* de *marche sur l'eau*.

Clef-glyphe. Le cristal de Tanjus est accordé à ce sous-secteur et aux Bassins de la dévotion.

Suivi du donjon. Si les héros épargnent Tanjus et tuent Ihanvas, la guenaude et ses alliés merrows déménagent en zone 76. Quoi qu'il puisse arriver, Tanjus et ses monstres attaquent tout personnage qui retourne dans ce secteur.

Portes blanches. Une porte blanche obstrue la jonction dans le couloir sud, qui mène aux Chambres d'intensification et aux Bassins du sang. Une autre porte blanche est située dans le passage nord, derrière le passage secret, qui permet d'accéder directement aux Bassins du sang.

Bassins du Sang

Les Magiciens rouges ont sous leur coupe les sahuagins exilés d'Aleaxtis, dans la mer des Étoiles déchues.

Éclairage. Sauf mention contraire, ce sous-secteur est non éclairé.

83. Cour du Baron

Le bassin qui occupe une grande partie de cette salle ronde est rempli d'eau limpide. Des piliers de pierre partent du fond et affleurent en surface. Huit portes à double battant sont réparties sur le pourtour.

Créatures. Six **sahuagins** nagent en surface au bord du bassin tandis qu'un **baron sahuagin** et deux **requins chasseurs** évoluent entre deux eaux.

En raison de l'animosité entre le baron et la prêtresse (zone 84), ceux d'ici n'appellent pas leurs rivaux à la rescousse.

Les sahuagins connaissent les dangers des piliers mais ignorent tout du passage secret.

Piliers paralysants. Le sommet des piliers est plat et au même niveau que le bord des bassins, à savoir 30 cm au-dessus de l'eau. Les vestiges d'un piège magique demeurent dans les trois piliers marqués d'un X. Toute créature qui termine son tour au sommet de l'un des trois piliers doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Les créatures paralysées glissent dans l'eau et finissent au fond du bassin. Elles réitèrent le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours et mettent fin à l'effet sur elles-mêmes en cas de réussite.

Trésor. Le baron porte une *armure de cuir +1* (peau de requin et chitine) et un heaume-couronne en ivoire, corail, cuir et or valant 500 po.

Au fond du bassin, un coffre en pierre contient 100 pp et huit grosses perles de 100 po chacune, ainsi qu'une fiole en cristal renfermant une *potion de diminution*.

Clef-glyphe. Le cristal du baron sahuagin est accordé à ce sous-secteur.

Portes blanches. Le couloir situé derrière le passage secret, qui mène aux Bassins de croissance, est barré par une porte blanche. Une autre obstrue le couloir qui part vers l'est et la Carrière des golems de pierre.

84. Bassin de l'autel

Si des sahuagins occupent cette zone, on les entend psalmodier en approchant.

Un énorme bassin octogonal occupe cette salle. Un sang épais assombrit l'eau autour de l'autel de pierre qui trône sur le sommet émergé d'un large pilier central. Des piliers plus modestes entourent celui-ci. Un énorme globe de liquide bleuté flotte en suspension, près du mur nord.

Créatures. Quatre **sahuagins** chantent, debout sur l'autel de pierre, autour d'une **prêtresse sahuagine**. Cinq autres sahuagins et deux **requins chasseurs** sont dans l'eau. Un **roturier** entravé est couché sur l'autel.

Le chant qui prélude au sacrifice dure 3 rounds. Si les personnages infligent au moins 20 dégâts à la prêtresse dans l'intervalle, elle interrompt le rituel et lance la riposte. Dans le cas contraire, le prisonnier est tué et jeté en pâture aux requins. Tous les sahuagins présents sur l'autel bénéficient alors des sorts *aide* et *bénédiction*.

En raison de l'animosité entre la prêtresse et le baron (zone 83), ceux d'ici n'appellent pas leurs rivaux à la rescousse.

Pilier de l'autel. Le pilier lui-même culmine 30 cm au-dessus de l'eau, l'autel 90 cm au-dessus du pilier. Il en coûte 1,50 m supplémentaire de déplacement pour monter sur l'autel depuis le pilier.

Piliers paralysants. Cf. zone 83.

Prisonnier. S'il est sauvé in extremis, ce roturier est dans le même état mental que ceux de la zone 85 : incapable d'aider les héros comme de répondre à leurs questions.

Saillie. 3 m de dénivelé sont à gravir pour accéder à la zone 85.

Trésor. La prêtresse possède une *dague venimeuse* et arbore une couronne en ivoire, corail, cuir et or valant 500 po.

Clef-glyphe. La prêtresse sahuagin possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur.

Portes blanches. L'issue étroite, au sud, débouche sur une porte blanche qui bloque l'accès aux Bassins de frai. Le couloir nord-est, lui aussi barré par une porte blanche, permet d'accéder à la Carrière des golems de pierre.

85. Caverne des prisonniers

Contre le mur nord de cette grotte, un autel de pierre noire est orné de bas-reliefs figurant des roses. Trente centimètres au-dessus se devinent les contours d'une pierre de contact. Au sud, vous apercevez une porte noire.

Créatures. Un **morcenaire** (cf. annexe B) et sept **squelettes** montent la garde. Ils se contentent d'attaquer les créatures qui s'approchent d'eux ou arrivent de l'une ou l'autre porte magique. Les personnages sont libres d'aller et venir depuis l'est sans combat, y compris s'ils remorquent des prisonniers.

Une partie de l'accord passé entre les Magiciens rouges et les sahuagins consiste à leur fournir des prisonniers pour leurs rituels de magie noire et les macabres festins qui s'ensuivent. La magie de l'autel noir maintient dix **roturiers** en état catatonique.

Autel noir. Toute créature autre qu'un mort-vivant qui se déplace dans un rayon de 6 m de l'autel noir ou y finit son tour effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, la magie nécromantique de l'autel diminue les valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme de la créature de 1d6 (procédez à trois tirages distincts). Une créature ne peut subir cet effet qu'une fois par round. Si l'une des valeurs affectées est réduite à 2 ou moins, le personnage subit l'effet paralysé. S'éloigner de l'autel noir pendant 1 minute suffit à récupérer.

Saillie. 3 m de dénivelé sont à descendre pour accéder à la zone 84.

Clef-glyphe. Le morcenaire possède un cristal accordé au sous-secteur.

Les Laboratoires des Golems

Dans ces anciens temples et ateliers maudits, les Magiciens rouges créent des golems.

Les sites des Laboratoires des golems figurent sur la carte 5.10.

Golems. Les golems inactifs sont inconscients. Ceux qui sont indiqués comme à dangerosité réduite sont inachevés.

Suivi du donjon. Quand les héros en ont terminé dans une zone, tout golem laissé inactif devient inerte et ne peut plus être activé par la suite.

Trésor. Les trésors de ce secteur sont des matériaux et outils destinés à la fabrication de golems. De ce fait, leur valeur intrinsèque est moins importante que ce que l'on pourrait espérer.

Porte blanche. Une porte blanche obstrue la jonction dans le couloir ouest, qui dessert les Chambres d'intensification et les Bassins de croissance.

Morgue des golems de chair

Dans ces salles, les Magiciens rouges rafistolent des cadavres pour animer des monstres.

86. Salle de téléportation

Les murs de cette salle immense sont parés de bas-reliefs à l'effigie de monarques humanoïdes somptueusement vêtus dont les couronnes sont serties de joyaux ; à leurs pieds se prosternent des serviteurs. Des colonnes blanches massives soutiennent le plafond.

Créatures. Deux **horreurs casquées** à dangerosité réduite et un **golem de chair** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) se tiennent debout, apparemment inactifs, chacun près d'une colonne. Le golem espère bénéficier de l'effet de foudre des colonnes pour acquérir sa pleine puissance. Les monstres s'activent dès qu'ils sont attaqués ou dès que la magie de téléportation des colonnes est déclenchée.

Colonnes de téléportation. La première fois qu'une créature se retrouve dans un rayon de 1,50 m d'une colonne pendant son tour, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ; en cas d'échec, elle est téléportée dans un espace aléatoire près d'une autre colonne (lancez 1d20 pour déterminer laquelle). La créature subit en outre 5 (2d4) dégâts de foudre. Si la colonne de destination est celle d'origine, ces dégâts sont doublés.

Porte blanche. Le passage qui part à l'est et conduit aux Fours des golems d'argile est obstrué par une porte blanche.

87. Salle d'assemblage

Les bas-reliefs muraux, montrant des nobles attablés lors d'un grand festin, forment un contraste saisissant avec la puanteur du formol qui masque mal les relents de chair putréfiée. Des golems de chair, au premier stade de leur effroyable assemblage, gisent sur quelques-uns des établis. Sur d'autres tables, des ossements et des quartiers de chairs sont disposés.

Une pierre de contact occupe le milieu du mur sud.

Créatures. Un Magicien rouge **nécromant** et ses deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) travaillent ici et vont de table en table, sélectionnant les abattis. Quatre **squelettes** montent la garde, un à chaque angle, tandis qu'une **goule** éponge le sang répandu au sol. Les golems de la zone ne peuvent s'activer ; ils ne représentent aucune menace.

Trésor. Sur l'une des tables reposent les onguents spéciaux et fils à suturer nécessaires à la création des golems. Un personnage, s'il réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, comprend que ces composantes – qui pèsent au total 5 kg – représentent 1500 po.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

Porte blanche. Le couloir à l'est, et qui permet d'accéder au Four des golems d'argile, est barré par une porte blanche.

88. Prison noire

Le gros bloc de pierre au sol, entre les deux portes de cette salle aux murs sombres, empêche leur fermeture complète. À l'intérieur, des cages en fer noir rouillé pendent du plafond par de lourdes chaînes. Une porte noire est située dans l'angle nord-est.

Créatures. Un **nécrophage** commande aux huit **zombis** qui gardent cette salle tandis que plusieurs membres de l'escouade récupèrent dans les cages : un **nécrophage fossoyeur** (cf. annexe B) et deux nécrophages.

Cages. Le fond de ces cages non verrouillées pend à 90 cm au-dessus du sol. La magie nécromantique des cages permet aux morts-vivants qui s'y trouvent de récupérer 20 points de vie par heure. Une créature autre qu'un mort-vivant, s'il séjourne dans une cage, y subit la même quantité de dégâts nécrotiques à la fin de chaque minute.

Portes. Si le bloc de pierre de 400 kg qui retient les deux battants est retiré, ceux-ci se referment magiquement avec violence. Un test de Force (Athlétisme) DD 25 est nécessaire pour rouvrir. Le sort *déblocage* perturbe brièvement cette magie, abaissant à 15 le DD du test pendant une minute.

Clefs-glyphes. Le nécrophage gardien et le nécrophage fossoyeur possèdent chacun une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur. Le cristal du nécrophage fossoyeur est en outre accordé à tous les sous-secteurs des Grottes aux vases.

Porte blanche. La sortie nord qui mène aux Bassins des guerriers est bloquée par une porte blanche.

Fours des Golems d'argile

La magie de ces salles a été modifiée par les Magiciens rouges afin d'y créer des golems d'argile.

89. Fosses de transmutation

Deux côtés de cette salle se sont effondrés pour former des fosses peu profondes aux parois inégales, remplies d'argile. Deux cercles de signes cabalistes, près des angles nord et sud, émettent une lueur rouge.

Dans l'angle oriental s'alignent plusieurs urnes et autres jarres. Sur le mur au-dessus est dessinée une pierre de contact.

Créatures. Un Magicien rouge **transmutateur** (cf. annexe B) travaille ici avec un prêtre nain de Grumbar, divinité des cavernes et de la terre. Le nain participe à la création des golems d'argile, qui requiert des sorts de magie divine. Nommé Gorvan Cœur-de-fer, ce nain **ecclésiastique** a été recruté à prix d'or par les Magiciens rouges pour aider à la fabrication de golems d'argile. Questionné, il ment, affirmant qu'il est prisonnier des Thayens. Si les personnages l'épargnent, Gorvan accompagne le groupe jusqu'à ce qu'une occasion de filer se présente.

Un **golem d'argile** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113) est également présent. Le Magicien ou le nain peuvent l'activer au prix d'une action et en réussissant un test d'Intelligence DD 15.

Gisements d'argile. Ces fosses profondes de 90 cm sont imprégnées d'une puissante magie transmutatrice qui mue les parois de pierre et le sol en argile destinée à la création des golems. L'argile souple constitue un terrain difficile.

Toute créature qui commence son tour dans un de ces gisements doit réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 13 (au choix du joueur) sous peine de subir 5 (2d4) dégâts contondants et d'être entravée dans l'argile jusqu'au début de son tour suivant. Les créatures entravées peuvent se libérer en réussissant un jet de sauvegarde ou au prix d'une action et d'un test de Force ou de Dextérité DD 15 réussi. Une autre créature peut extirper un allié entravé à condition, dans le cadre d'une action, de réussir un test de Force DD 15. Une créature qui meurt piégée dans l'argile se transforme en ébauche de statue d'argile.

Cercles de téléportation. Tracés à même le sol, ces cercles magiques sont partiellement désactivés. Toute créature qui tente d'entrer dans un cercle est repoussée de trois mètres et se retrouve à terre. La première fois d'un tour qu'une créature est repoussée ainsi, elle subit 5 (2d4) dégâts de force.



Carte 5.10 : Laboratoires des Golems

Trésor. Parmi les urnes et jarres disposées dans l'angle oriental, certaines contiennent les huiles et poudres précieuses utilisées dans le cadre de la création des golems, d'autres sont vides. Un personnage, s'il réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, comprend que ces composantes – qui pèsent 7,5 kg – représentent 3000 po.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

Porte blanche. Le couloir à l'ouest, et qui permet d'accéder à la Morgue des golems de chair, est barré par une porte blanche.

90. Enclos des golems

Les colonnes de marbre blanc émettent une lumière intense qui illumine toute cette salle. L'éclairage est si cru que c'est à peine si l'on distingue les glyphes arcaniques qui ornent le seuil voûté.

Piliers de lumière. L'intense luminosité due à la magie évocatrice qui imprègne ces colonnes impose dans toute la salle un désavantage lors des jets d'attaque à distance et aux tests de caractéristique basés sur la vue. En outre, chaque fois qu'une créature commence son tour dans la salle elle-même (et non dans les couloirs d'accès), elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de subir l'état aveuglé jusqu'au début de son tour suivant.

Glyphes profanes. Les signes cabalistiques qui ornent la voûte des deux seuils peuvent être utilisés pour prendre le contrôle des colonnes. Toucher ces glyphes fait clignoter les piliers de lumière. Un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 réussi suffit alors pour comprendre la fonction de ces glyphes. *Détection de la magie* révèle que l'aura d'abjuration

des glyphes est en lien avec la magie d'évocation des colonnes, ce qui dispense d'effectuer un test de caractéristique pour en déduire le fonctionnement.

Un personnage qui a compris la nature des glyphes peut consacrer une action à toucher les glyphes et tenter de les soumettre à sa volonté via un test d'Intelligence (Arcanes) DD 10 ou de les désactiver via un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Les piliers soumis émettent une lumière atténuée pendant une minute, ce qui réduit à 8 le DD des jets de sauvegarde contre l'aveuglement. Tant que les piliers sont soumis, tout golem présent dans la zone regagne 5 (2d4) points de vie au début de chacun de ses tours. Désactiver les colonnes coupe l'éclairage pendant une minute, qui reprend en mode atténué la minute suivante avant de retrouver son éclat initial.

Créatures. Un **golem d'argile** présent dans la zone s'active la première fois qu'un personnage rate son jet de sauvegarde contre la lumière des piliers, les désactive ou les soumet.

Portes blanches. Le couloir à l'ouest, qui permet d'accéder à la Morgue des golems de chair, est barré par une porte blanche. Une autre obstrue le passage sud-est qui débouche sur la Carrière des golems de pierre.

91. Grande salle des crânes

Trois crânes obstruent les couloirs de cette salle que les Thayens évitent. Les personnages voient ce qui suit en s'approchant :

> Le large passage voûté, devant vous, est barré par une paroi de roche verte luminescente. Devant l'obstacle flotte un nuage de poussière grisâtre.

Toute créature qui s'approche à 1,50 m ou moins du nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être aspirée puis violemment propulsée dans la zone 91 où elle se retrouve à terre. Cette chute lui inflige 3 (1d6) dégâts contondants.

Sitôt dans la salle, les héros découvrent la scène qui suit.

> Six énormes crânes de fiélon trônent le long des parois de cette vaste salle rectangulaire : deux sur chaque longueur, un sur chaque largeur. Chaque crâne de six mètres de haut est sculpté dans une pierre verte qui lui faiblement ; des six gueules béantes hérissées de crocs émane un nuage de poussière grisâtre.
>
> Au centre de la pièce trône une porte noire.

Crânes de fiélon. Une magie puissante imprègne ces statues. Chaque fois qu'un personnage s'engage dans la gueule d'un des crânes, qui sont numérotés sur la carte, un rire macabre retentit depuis l'angle nord-ouest de la salle. Le personnage est téléporté dans la gueule d'un autre crâne (lancez 1d6 pour déterminer lequel) puis recraché, se retrouvant à terre et subissant 3 (1d6) dégâts contondants.

Le personnage doit alors réussir un jet de sauvegarde DD 15 (la caractéristique est liée au numéro du crâne ; voir la table ci-après) sous peine de subir la malédiction dudit crâne. Ces malédictions, qui se cumulent, imposent un malus de −1d4 aux tests et jets de sauvegarde de la caractéristique concernée. Un personnage qui se retrouve avec un malus cumulé de −5 à une caractéristique subit en outre l'effet secondaire de la malédiction.

Crâne	Caractéristique	Effet secondaire
1	Force	À terre chaque fois que touché par une attaque
2	Constitution	Maximum de pv réduit aux trois quarts de la normale
3	Dextérité	Déplacement à moitié de la vitesse, sans quoi à terre en fin de déplacement
4	Intelligence	Incapable de parler comme de comprendre les langues
5	Sagesse	Incapable de percevoir quoi que ce soit au-delà de 9 m
6	Charisme	Acquiert l'aptitude Puanteur des **troglodytes**

Passage secret. Dans l'angle nord-ouest, à six mètres du sol, est dissimulé un passage secret. Il est presque impossible à détecter depuis le sol : un test de Sagesse (Perception) DD 30 est requis. La paroi lisse est difficile à escalader sans aide mais le plafond voûté fournit des prises possibles à un grappin.

Dans la petite pièce située derrière ce passage secret, le cercle de téléportation gravé au sol émet une lumière rouge sang. Toute créature qui pose le pied dans ce cercle est téléportée dans l'un des deux cercles de la zone 89 (déterminé aléatoirement).

Porte noire. Parce qu'elle doit être activée avant de pouvoir être utilisée, cette porte noire n'est pas nimbée des volutes de fumée habituelles : il saute aux yeux qu'elle n'est pas en fonctionnement. Pour l'activer, un personnage doit brandir une clef-glyphe (pas nécessairement accordée à ce sous-secteur) et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20. Le DD du test diminue de 2 chaque fois qu'un personnage situé dans la salle est avalé par un crâne de fiélon. Sitôt la porte noire réactivée, elle accorde la clef-glyphe brandie à ce sous-secteur.

Portes blanches. Les deux couloirs percés dans le mur sud-est sont obstrués par une porte blanche. L'un débouche sur la Carrière des golems de pierre, l'autre sur la Fonderie des golems de fer.

Carrière des Golems de pierre

La magie de ces salles a été modifiée par les Magiciens rouges afin d'y créer des golems de pierre.

92. Prison hors du temps

> Une statue féminine angélique se dresse sur un socle au centre de cette salle dont les murs émettent une douce lumière dorée. Six colonnes fendillées soutiennent un plafond qui menace de s'écrouler, chacune sculptée dans sa section inférieure à l'effigie d'une gargouille à quatre bras qui hurle de rage.
>
> Une porte noire est placée dans l'angle nord-est.

Éclairage. À l'arrivée des héros, les parois diffusent une lumière faible.

Créatures. Dès qu'une créature autre qu'un mort-vivant pénètre dans cette salle que les Thayens évitent, une gargouille à quatre bras (profil de **gargouille** avec 63 pv et une attaque de griffe supplémentaire, soit un total de trois attaques dans le cadre d'Attaques multiples) émerge de l'une des colonnes au hasard et attaque. Au début de chacun des rounds suivants, une autre colonne se transforme, jusqu'à ce que les six gargouilles aient émergé.

Les Magiciens rouges puisant dans la magie de cette pièce pour la création des golems de pierre, le plafond est à deux doigts de céder. Chaque fois qu'une gargouille émerge d'une colonne, des moellons tombent du plafond près du pilier, faisant de son pourtour un terrain difficile. Toute créature proche de cette colonne doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir 10 (3d6) dégâts contondants.

Statue de déva. Réussir un test d'Intelligence (Religion) DD 15 permet d'identifier cette statue comme celle d'un **déva**.

La dernière gargouille à émerger utilise son action initiale pour toucher la statue, ce qui met fin à la malédiction qui maintenait la créature en stase. Ce déva femelle s'appelle Lumalia. Dès qu'elle est libérée, les murs émettent une lumière vive et non plus faible. Lumalia hurle, incapable d'agir jusqu'à son tour, stade auquel l'ange attaque les créatures les plus proches (les gargouilles s'en éloignent).

Un personnage qui réussit de Sagesse (Perspicacité) DD 13 comprend que sa captivité l'a rendue folle de rage. Les personnages peuvent tenter de l'inciter à diriger ses attaques contre les gargouilles par un test de Charisme (Persuasion) DD 15 réussi, qui l'apaise et lui fait retrouver ses sens. Sitôt redevenue lucide et capable de parler aux héros, Lumalia fait vœu de les aider en allant semer le chaos dans le Caveau Funeste.

L'ange décide que sa première mission sera de faire rendre gorge aux Thayens. Éternelle, Lumalia n'en éprouve pas moins un courroux très humain pour tout ce temps perdu en stase. Au plus fort du combat, sa soif de vengeance envers les tyrans actuels du Caveau Funeste peut lui faire reperdre pied. Lumalia, qui était d'alignement loyal bon avant son emprisonnement, a viré chaotique bon.

Suivi du donjon. La magie du Caveau imprègne Lumalia qui n'a pas besoin de clef-glyphe pour utiliser les portes magiques du donjon, bien qu'elle ne puisse en faire profiter autrui. Dès qu'elle est libre, la perturbation engendrée au niveau des portes complique les recherches d'intrus, abaissant d'un point le seuil d'alerte du Caveau Funeste.

Portes blanches. Le couloir ouest, qui relie cette zone aux Bassins du sang, est barré par une porte blanche. L'autre passage, qui part au sud puis à l'ouest, mène au même sous-secteur ; il est lui aussi obstrué par une porte blanche.

93. Carrière

Si les géants occupent cette zone, le bruit de leur dur labeur s'entend depuis les couloirs adjacents, même quand les portes sont fermées.

Une fosse profonde, entourée de blocs de pierre et de gravats, creuse le sol de marbre lisse de cette salle. L'épais cordage qui descend dans la fosse est raccordé à un système de poulies.



Lumalia, déva

Créatures. Un **géant des pierres** actionne le palan pour remonter des blocs qu'un second géant se charge de découper des parois de la fosse. L'un et l'autre sont accaparés par ces tâches bruyantes.

Ces géants ont rallié la Légion de l'Effroi de leur plein gré mais détestent leur travail. D'abord ravis de se passer les nefs sur le groupe, ils ne sont pas sourds à l'idée de fuir le Caveau et cessent les hostilités pour peu qu'on leur offre une clef-glyphe.

Fosse. Jonchée de déblais, elle constitue un terrain difficile. Le dénivelé en pente douce est de 9 m. Le palan permet de hâler un seau gigantesque dans lequel sont posés les blocs. Un test de Force DD 15 est nécessaire pour actionner le mécanisme quand le seau est chargé.

Gravats. Le terrain est rendu difficile par la présence de gravats 3 m autour des parois de la fosse.

94. Assemblage des golems

Si les Thayens sont présents, le raffut occasionné par leur ouvrage est perceptible depuis la galerie qui mène à cette salle.

Les quatre entrées de cette pièce sont encadrées chacune par une voûte en croisée d'ogives en pierre blanche. À la base des quatre nervures de chaque voûte, une pierre de taille émet une lueur blanchâtre. Les parois de la vaste salle s'ornent de panneaux de cuivre qui réfléchissent la lumière, révélant plusieurs piles de blocs de pierre çà et là.

Vous apercevez une pierre de contact dans l'angle oriental.

Porches lumineux. Toute créature qui franchit le seuil de l'un des quatre porches donnant sur cette salle est projetée trois mètres en avant. La première fois d'un tour qu'elle est projetée ainsi, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de force et de se retrouver à terre.

Toucher l'un des quatre moellons lumineux le fait changer de couleur pendant un round. Numérotez les moellons de 1 à 4 et demandez aux joueurs de préciser lesquels ils touchent. Décidez des couleurs qui s'allument en faisant mine de consulter vos notes à chaque fois. (Le changement de couleur n'a aucune incidence.)

Créatures. Le Magicien rouge **transmutateur** et ses deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B), accaparés par le travail de façonnage d'un **golem d'argile** à dangerosité réduite (cf. règles afférentes, page 113), remarquent néanmoins si quelqu'un est projeté dans la salle. Les apprentis sont armés d'un marteau léger et non d'une dague. Le Magicien rouge active le golem au prix d'un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 15 dans le cadre d'une action.

Blocs de pierre. Ces piles de 90 cm de haut constituent un terrain difficile.

Panneaux de cuivre. Toute créature qui touche un panneau de cuivre subit 2 (1d4) dégâts de foudre, et les moellons des porches clignotent. Jusqu'à la fin du tour de jeu suivant de cette créature, il est possible de franchir les seuils sans être propulsé ni subir de dégâts. Les Thayens savent qu'il suffit de toucher un panneau à l'aide d'un bâton ou de tout autre objet non conducteur pour bénéficier de cet effet sans subir de dégâts de foudre.

Trésor. Chaque Thayen est doté d'un ciseau à pierre de premier choix valant 50 po. Au pied du golem se trouvent des jarres et des caisses d'huiles et de poudres précieuses. Un personnage, s'il réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15, comprend que ces composantes – qui pèsent 5 kg – valent 2500 po.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

Portes blanches. Les couloirs nord-ouest et nord-est, qui permettent d'accéder aux zones 90 et 91 des Fours des golems d'argile, sont barrés par une porte blanche. Le passage au sud-est est lui aussi obstrué par une porte blanche avant de déboucher sur les Fonderies des golems de fer.

Fonderies des golems de fer

Un feu élémentaire redoutable alimente la création des golems de fer voués à servir les Magiciens rouges. Le vrombissement des flammes est perceptible dans tout ce sous-secteur et le feu éclaire la plupart des salles.

95. Prison de l'éfrit

Les personnages entendent le feu ronfler en approchant de cette salle.

> Un creuset bas et rond, rempli de métal en fusion, trône au centre de la salle. La fumée qui s'en échappe forme des volutes étranges. Plusieurs urnes rouges sont posées dans trois des angles, la plupart brisées et vides, quelques-unes encore fermées et couvertes de runes lumineuses.

Barrage de flammes. Un barrage de flammes bloque le passage vers la zone 97. Il est aisé de sauter par-dessus mais en subissant 2 (1d4) dégâts de feu. Une créature qui entre dans les flammes à son tour, ou qui y commence son tour, subit 21 (6d6) dégâts de feu.

Créature. L'éfrit prisonnier de la fumée au centre de la salle ne peut pas sortir de la zone ni recourir à ses pouvoirs sur quiconque se trouve en dehors de celle-ci.

Chaînes de fumée. Les volutes de fumée forment des chaînes intangibles, mais la magie d'abjuration dont elles sont imprégnées emprisonne l'éfrit dans cette zone. Tant qu'il est enchaîné, l'éfrit est susceptible au sort *charme-personne* avec désavantage lors du jet de sauvegarde. S'il n'est pas charmé, il ordonne qu'on le libère et attaque toute personne qui n'accède pas à sa requête.

L'éfrit est incapable de briser ses chaînes de fumée. Il sait en revanche qu'un sort comme *dissipation de la magie* (DD 17), *bourrasque*, *déblocage* ou tout sort apte à l'éloigner du creuset, suffira à le libérer. La fumée se dissipe à la mort de l'éfrit.

Creuset en fusion. Le bassin est haut de 90 cm. Toute créature qui y entre pour la première fois d'un tour, ou qui y commence son tour, subit 35 (10d6) dégâts de feu.

Urnes. Deux urnes intactes sont posées dans trois angles de la pièce. Les glyphes en primordial qui y sont inscrits suggèrent qu'il s'agit de sortes de prisons à éfrit et *détection de la magie* révèle la présence de magie de type abjuration. Le bouchon en cire est facile à faire sauter ; les urnes elles-mêmes cassent aussi aisément que tout objet en terre cuite. Quand une urne est ouverte ou brisée, le gaz qui s'en échappe confère à toutes les créatures présentes dans un rayon de 3 m la résistance contre le feu pendant une heure. Chaque urne fait 30 cm de long et pèse 2,5 kg.

Suivi du donjon. La magie du Caveau Funeste résonne chez l'éfrit, emprisonné ici même avant que les Thayens s'emparent du donjon. La créature n'a pas besoin de clef-glyphe pour se mouvoir à sa guise mais ne peut voyager ainsi que seule. Libéré, l'éfrit se déchaîne dans tout le donjon en concentrant sa rage sur les Thayens.

Porte blanche. L'ouverture au nord-ouest permet d'accéder aux Fours des golems d'argile et est obstruée par une porte blanche.

96. Vortex de feu

> Cette galerie aux parois irrégulières tranche avec les murs lisses de la salle adjacente. Le sol est couvert de cendre.

Cendre. 15 cm de poussière élémentaire recouvrent le sol de cette caverne, en masquant les irrégularités. Toute la zone est un terrain difficile.

Parois. Très irrégulières, les parois de la caverne permettent de circuler d'un bout à l'autre sans toucher le sol.

Vortex élémentaire. Dès qu'une créature se déplace au sol et au centre de la caverne, des murs surgit sans crier gare un maelström de feu élémentaire qui dure 5 rounds. Toute créature qui commence son tour dans cette grotte doit alors effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subit 21 (6d6) dégâts de feu en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

97. Forge des golems

Au centre de cette salle ardente trône un creuset immense d'où s'élève une colonne de vapeur. Tout autour, vous distinguez des moules par dizaines et des tas de plaques d'armure à même le sol. Le long des murs, six béhémoths en armure sont sagement alignés.

Au sud-ouest se dessine le contour d'une porte noire et, juste au nord de celle-ci, le cercle de runes d'une pierre de contact.

Créatures. Un Magicien rouge **invocateur** et ses deux **apprentis thayens** (fiches en annexe B) travaillent de concert sur un golem de fer inerte.

Un éfrit charmé (voir en zone 95) s'affaire à fondre le métal dans le creuset. Il combat au côté de ses amis thayens. Libéré de son état charmé, il s'empare d'un glaive pour golem et attaque les Thayens. S'il vit toujours quand les autres ennemis de la zone sont vaincus, il part semer le chaos comme son homologue de la zone 95.

Creuset. Haut de 1,50 m, le creuset est rempli de métal en fusion. Au prix d'une action, toute créature peut tenter d'en renverser le contenu en le faisant basculer, subissant au passage 21 (6d6) dégâts de feu. Un test de Force DD 15 est nécessaire. Ce même test, à DD 20, permet de pousser le creuset sur 1,50 m avant qu'il bascule. Le métal en fusion qui s'écoule couvre une zone de 9 m sur 9 m, plus le creuset lui-même et un rayon de 1,50 m alentour.

Quiconque pris dans cette zone subit 21 (6d6) dégâts de feu et effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, la victime se retrouve à terre. Le périmètre est couvert de métal en fusion. Pendant 5 rounds, toute créature qui y pénètre pour la première fois d'un tour ou y commence son tour subit 10 (3d6) dégâts de feu. Les 5 rounds suivants, ces dégâts tombent à 3 (1d6), puis à zéro.

Barrage de flammes. Voir en zone 95.

Trésor. Un examen des moules disséminés permet de découvrir des fioles de teintures précieuses et autres mixtures utilisées lors de la fabrication des golems de fer. Un personnage, au prix d'un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 15, comprend que ces composantes – qui pèsent 15 kg – valent 5000 po.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

Portes blanches. Au sommet de l'escalier sud, une porte blanche obstrue le passage menant aux Forêts de la mort. Le couloir qui part au nord-ouest, vers la Carrière des golems de pierre, est lui aussi barré par une porte blanche.

Les Temples de l'Extraction

En fait de temples, ces salles renferment des laboratoires qui servent à Szass Tam à poursuivre ses rêves d'ascension divine. Le seigneur-liche et ses plus proches assistants ont façonné la magie de ce secteur dans le but de siphonner l'essence divine des Élus de plusieurs divinités. Le chef suprême des Thayens est convaincu que cette essence est l'élément clef pour devenir un dieu.

Les sites des Temples de l'Extraction figurent sur la carte 5.11.

Créatures. Les Thayens qui travaillent ici sont des fanatiques dévoués à Szass Tam. Tous savent qu'aucun intrus n'est autorisé à profaner ce secteur : les personnages auront grand-peine à les rouler dans la farine. Hormis le pleutre qu'est le Magicien rouge Shalok (zone 103), les Thayens du secteur sont peu susceptibles de se rendre ou d'aider les aventuriers, dussent-ils le payer de leur vie.

Un Magicien rouge du secteur ne fera mine de se rendre que dans l'espoir de tromper la vigilance des héros, par exemple en tombant à genoux et en suppliant à mains jointes. Puis, quand les personnages approchent, il lancera un sort de zone englobant tout le groupe – sans même chercher à s'épargner.

Quand d'un sanctuaire d'extraction (voir ci-dessous) émane un effet magique susceptible d'affecter les créatures présentes, celles qui en ont la garde sont déjà immunisées contre cet effet.

Portes. Toutes les portes du secteur sont verrouillées.

Rencontres aléatoires. Aucune rencontre aléatoire n'a lieu dans ce secteur.

Portes noires. Seules quatre clefs-glyphes extérieures (une par sous-secteur adjacent dans les zones 10, 25, 31 et 63) permettent d'accéder aux portes de ce secteur. Les rares Magiciens rouges des Temples de l'extraction à posséder un cristal accordé à leur sous-secteur veillent jalousement dessus.

Pierres de contact. Le secteur en est dépourvu.

Sanctuaires d'extraction

Chaque chambre possède un sanctuaire identique, circulaire et juché sur une base de 90 cm. Ces puissants dispositifs arcaniques sont conçus pour siphonner l'énergie des Élus qui en sont captifs. Cette énergie alimente le Caveau Funeste et, plus important encore, permet à la forteresse-phylactère d'exister et de rester inaccessible. Les personnages vont devoir examiner ces sanctuaires pour en comprendre le fonctionnement.

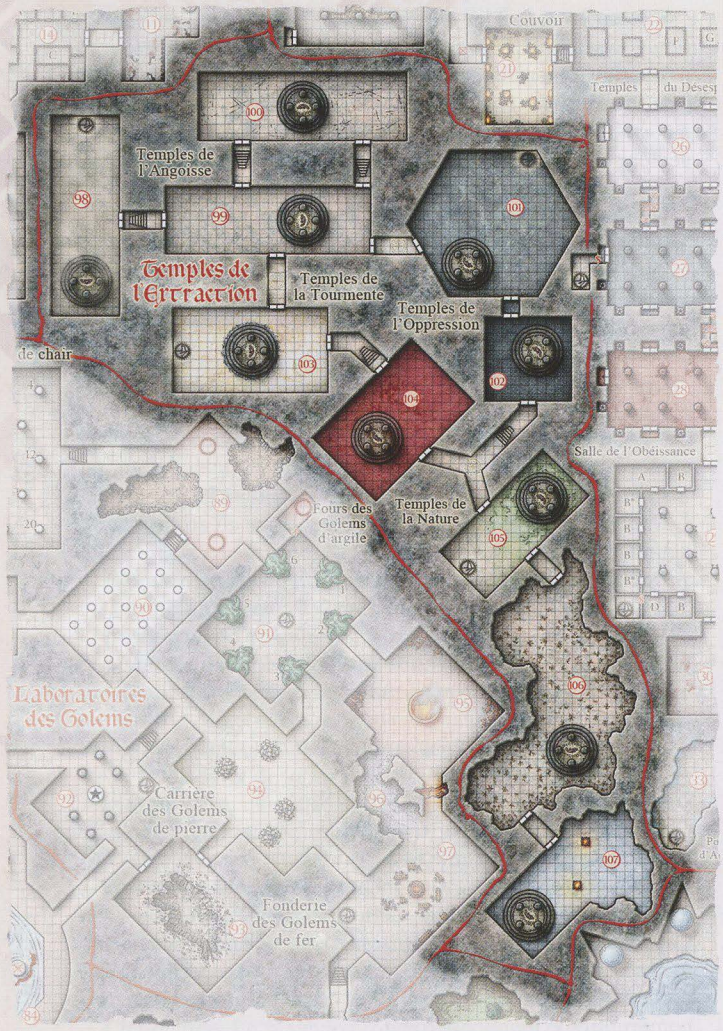
Quand les héros découvrent un tel sanctuaire pour la première fois, lisez-leur :

Un autel à trois degrés de pierre est surmonté de quatre colonnes taillées dans le jais. Des runes lumineuses ceignent le dernier degré. Entre les colonnes, flottant dans un vortex de lumière dorée, se dresse un humanoïde inconscient.

Si, par la suite, vous pouvez abréger ce descriptif, n'oublier pas d'indiquer à quoi ressemble l'Élu associé.

Entrer dans un sanctuaire. Tant qu'un Élu est prisonnier du sanctuaire, tout l'édifice est entouré d'un champ d'énergie palpable. Faire un pas à l'intérieur nécessite un test de Charisme DD 10 et à moins de réussir avec une marge de 5 ou plus, le sanctuaire est considéré comme un terrain difficile. En cas d'échec, la créature subit 5 (2d4) dégâts de force et se retrouve à terre près du sanctuaire.

Effets des sanctuaires. En siphonnant l'énergie de l'Élu piégé, chaque sanctuaire génère des effets magiques et de la lumière dans sa zone (les détails sont spécifiés pour chaque zone) et à travers tout le complexe, qui contribuent notamment à masquer où se trouve la forteresse-phylactère. Un test réussi de Sagesse DD 10 permet à un personnage de deviner les effets d'un sanctuaire actif, y compris la



Carte 5.11 : Temples de l'Extraction

façon dont il aspire l'énergie vitale de l'Élu inconscient, et le moyen de le désactiver. Quand un sanctuaire est désactivé, ses effets magiques sur la zone cessent et l'Élu est libéré.

Désactiver un sanctuaire. Le processus est le même partout. Les personnages qui ont pris pied sur le sanctuaire peuvent neutraliser sa magie à condition de réussir trois tests de caractéristique DD 15 : Force pour fracasser les colonnes, Dextérité pour brouiller les runes adéquates et Intelligence pour perturber le flux arcanique. Un même héros peut effectuer plusieurs tests identiques ou différents selon n'importe quelle combinaison. Tout échec propulse le personnage qui subit 5 (2d4) dégâts de force et se retrouve à terre près du sanctuaire.

Atteindre la forteresse-phylactère. Sitôt un sanctuaire d'extraction neutralisé, examiner celui-ci de près et réussir un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 permet de comprendre comment ces autels et les portes noires du secteur contribuent de concert à brouiller la position de la forteresse-phylactère. Ce héros prend conscience qu'une surcharge des portes noires des Temples de l'extraction pourrait conduire à ce que ces portes s'accordent à la position vers laquelle l'énergie des Élus est canalisée : la forteresse-phylactère !

Pour générer cette surcharge, il est nécessaire de saboter simultanément six portes noires d'autres secteurs comme indiqué au début du scénario. Cette prouesse accomplie, n'importe quelle clef-glyphe, utilisée sur l'une ou l'autre porte noire des Temples de l'extraction, permettra de se téléporter jusqu'à la forteresse-phylactère.

Les Élus

Dans chaque zone des Temples de l'extraction, l'Élu (ou l'Élue) d'un dieu est siphonné de son énergie vitale au profit de Szass Tam. Certains, à la condition d'être en pleine forme, pourraient aisément tuer tout le groupe... mais le calvaire dont ils sortent à peine les a tellement diminués, au physique comme au mental, qu'ils n'opposent aucun danger sérieux. Les Élus ne gardent aucun souvenir de la façon dont ils sont arrivés jusqu'ici et n'ont, de ce fait, aucune information utile à livrer.

Un certain nombre d'entre eux sont les champions d'un dieu maléfique, si bien que l'idée de les libérer risque de faire regimber des personnages d'alignement bon. Profitez-en pour créer des échanges intéressants !

Au cas où un combat survienne, les Élus tout juste libérés ont une CA 10, 5 pv et effectuent tous leurs tests et jets de sauvegarde à +0. Si cette aventure a pour cadre une campagne au long cours, tuer un Élu sans défense pourrait valoir aux « héros » d'entrer en conflit avec d'autres agents de la divinité concernée.

Les Élus, imprégnés par la magie du Caveau, n'ont pas besoin de clef-glyphe pour activer les portes magiques du donjon, mais ne peuvent emmener personne.

Temples de l'Angoisse

Les Élus prisonniers de ce sous-secteur sont associés à une divinité du tourment.

98. Temple du poison

> Une brume noire et épaisse qui pique les yeux sature l'atmosphère qui règne dans cette salle de marbre blanc. Une porte noire se devine au nord.

Créatures. Un Magicien rouge **nécromant** (cf. annexe B) travaille ici sous la protection d'une **horreur casquée**. L'un et l'autre ignorent les effets de la Brume noire et le Magicien rouge possède le trait Contact venimeux (cf. ci-après).

Brume noire. Le sanctuaire exsude une brume empoisonnée qui réduit la visibilité. Toute créature qui commence son tour dans cette salle effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et, en cas d'échec, est étourdie jusqu'au début de son tour suivant. En cas de réussite, la créature est immunisée contre cet effet pendant 24 heures et acquiert le trait ci-après. Les créatures artificielles et les morts-vivants ne peuvent pas acquérir ce trait.

Contact venimeux. Quand cette créature touche avec une attaque d'arme, l'attaque inflige 5 (2d4) dégâts de poison supplémentaires.

Élu de Zéhir. L'Élu de Zéhir est un **malison yuan-ti** (type 3) nommé Oussa. Dieu-serpent du poison, des ténèbres et du meurtre, Zéhir est essentiellement vénéré par les yuan-tis. Si Oussa est libéré puis réalise que ses sauveteurs ne sont pas de fidèles serviteurs du dieu-serpent,

il recourt à son pouvoir impie pour se transformer instantanément en serpent et attaque le groupe.

Clef-glyphe. Le Magicien rouge possède un cristal accordé à ce sous-secteur.

99. Temple de la Souffrance

Des écharpes de brume rouge flottent dans cette salle de marbre blanc, comme si quelqu'un fouettait l'air et que celui-ci saignait.

Créatures. Le magicien rouge **enchanteur** et son **apprenti thayen** travaillent sous la protection de deux **morcenaires** (voir en annexe B pour les statistiques de ces trois entités).

L'enchanteur en question n'est autre que Mennek Ariz, le magicien rebelle qui contribua à l'assaut sur la Porte de Sang. Capturé pendant l'attaque, il a subi un lavage de cerveau en règle. Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 permet de se rendre compte que Mennek n'agit pas de son plein gré : seule la magie, comme *dissipation de la magie* ou *charme-personne*, peut le faire revenir à lui. Libéré du lavage de cerveau, il livrera deux éléments d'information.

Aura de souffrance. Chaque fois qu'une créature présente dans cette pièce inflige des dégâts à une ou plusieurs autres créatures, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 et, en cas d'échec, subit des dégâts radiants à hauteur du quart des plus gros dégâts qu'il a lui-même infligés à une même cible. En cas de réussite, l'attaquant récupère à la place un nombre de points de vie égal au quart des plus gros dégâts qu'il a infligés à une même cible.

Élu d'Ilmater. L'Élu d'Ilmater est un humain loyal bon nommé Kieren. Ilmater, le Dieu qui Pleure, est la divinité de la souffrance, du martyre et de la persévérance. Il offre guérison et paroles apaisantes à ceux qui souffrent, aux opprimés et aux déshérités.

Trésor. Mennek possède une *baguette d'entraves*.

Clefs. Mennek possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un passe-partout qui ouvre toutes les portes normales de ce sous-secteur.

Portes blanches. Derrière la porte au sud, le couloir menant aux Temples de la tourmente est barré par une porte blanche. Le passage à l'est, lui aussi situé derrière une porte à double battant et barré par une porte blanche, fait le lien avec les Temples de l'oppression.

100. Temple de la douleur

Un malaise palpable règne dans cette salle au marbre craquelé.

Créatures. Un **nécrophage fossoyeur** (cf. annexe B) monte la garde. Une **âme-en-peine** et quatre **ombres** volent en cercle autour du sanctuaire, laissant dans leur sillage spectral des traînées écarlates.

Toile de douleur. Chaque fois qu'un non mort-vivant subit des dégâts dans cette salle, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et, en cas d'échec, est désavantagé à tous ses jets d'attaque, jets de sauvegarde et tests de Force et de Dextérité jusqu'à la fin de son tour suivant. En outre, les jets d'attaque suivants contre cette créature sont avantagés jusqu'à la fin de son tour suivant.



Mennek, Magicien rouge enchanteur

Élue de Loviatar. L'Élue de Loviatar est Irisoth, une demi-elfe d'alignement loyal mauvais. Demoiselle de la Douleur, Loviatar est la déesse de la souffrance ultime et la patronne des tortionnaires de métier. Elle professe que le monde est une vallée de larmes, que le mieux est encore d'encaisser les coups qu'on ne peut esquiver... puis d'infliger la plus grande souffrance possible à ceux qui nous ont offensés.

Temples de l'Oppression

Les sanctuaires impies des Temples de l'oppression sont alimentés par la face la plus sombre de la nuit et des pires abominations.

101. Temple des vases

Les parois de cette vaste pièce hexagonale en marbre gris étincelant sont secouées de frissons. Une porte noire se dresse au nord-est.

Créatures. Une Magicienne rouge **transmutatrice** (cf. annexe B) opère sous la protection d'un **nécrophage**, de deux **vases grises** intelligentes et de deux **gelées ocres** intelligentes. Ces créatures sont identiques aux versions normales hormis une valeur de 5 en Intelligence qui les rend sensibles aux charmes et aptes à obéir à des ordres

simples exprimés en commun. La Magicienne rouge Myrra est d'une cruauté totale et s'amuse autant que possible des tourments infligés aux héros, y compris quand elle commence à perdre la partie.

Murs de vase. La première fois qu'une créature se déplace à 4,50 m ou moins d'une paroi durant un tour, ce déplacement provoque une attaque d'opportunité de la part de l'équivalent d'une vase grise dotée d'une allonge de 4,50 m. Le jet d'attaque est avantagé.

Élu de Ghaunadaur. L'Élu de Ghaunadaur, un certain Therzt, est un drow psychopathe chaotique mauvais. Ghaunadaur est un dieu étrange, vénéré pour l'essentiel par les elfes noirs mâles en quête de pouvoir au sein de leur société matriarcale. Ce dieu maléfique et insondable exige sacrifices et massacres perpétrés par des monstruosités, avec une prédilection pour les vases.

Sitôt libéré, Therzt radote à propos de la faiblesse dont il a fait preuve en étant capturé et déclare qu'il doit mourir. Au prix d'une action, le drow lance *flèche acide de Melf* sur lui-même tout en hurlant sa dévotion envers Ghaunadaur. L'acide le consume entièrement, une énergie impie jaillit en direction des parois qui produisent deux **vases grises** au centre de chaque pan de mur. Les vases considèrent toutes les autres créatures présentes comme des proies potentielles.

Clefs. La Magicienne rouge possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un passe-partout qui ouvre toutes les portes normales de ce sous-secteur.

Portes blanches. Derrière la porte à l'ouest, le couloir menant au Temple de l'angoisse est barré par une porte blanche.

102. Temple des ombres

Éclairage. Cette salle est non éclairée. Toute lumière vive émanant d'une source autre qu'un sort du 3e niveau ou supérieur devient une lumière faible si elle est produite ou apportée dans cette pièce.

> Le sanctuaire d'extraction occupe plus de la moitié de l'espace dans cette salle en marbre noir.

Créatures. Six **ombres** rôdent.

Ombres empoisonnées. Chaque fois qu'une créature autre qu'un mort-vivant subit des dégâts dans cette zone, elle effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, elle subit 5 (2d4) dégâts de poison et, durant 1 minute, l'état aveuglé. Elle réitère ce jet à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Élue d'Ibrandul. L'Élue d'Ibrandul, Ashdra, est une drow d'alignement chaotique mauvais. Ibrandul est un dieu des ténèbres et des lieux souterrains, autrefois vénéré par les humains sur les terres du sud comme le Calimshan, qui voyaient en lui le protecteur de ceux qui doivent voyager et travailler dans le noir.

Porte blanche. Le couloir situé derrière la porte à double battant, au sud, forme une fourche avec deux autres passages. Une porte blanche obstrue la jonction qui permet d'atteindre les Temples du tourment et les Temples de la nature.

Temples du Tourment

La magie que Szass Tam exerce sur ces salles exploite diverses facettes du chaos et du mal absolu.

103. Temple du hasard

> Une forme ombreuse tournoie autour du sanctuaire d'extraction puis danse au-dessus du sol de marbre blanc et or qui orne cette salle. Côté ouest, vous apercevez une porte noire.

Créatures. Un Magicien rouge **nécromant** (cf. annexe B) opère ici sous la protection d'un **golem de chair**. Shalok est un lâche : dès que le combat tourne mal, il se rend, offre son passe-partout et propose de divulguer un élément d'information à condition qu'on le laisse fuir par la salle de transfert.

Malédiction du hasard. Les résultats extrêmes des d20 lancés dans cette salle importent plus qu'ailleurs :

- Une créature qui obtient un 1 naturel lors d'un jet d'attaque subit les dégâts de cette attaque.
- Une créature qui obtient un coup critique lance deux fois les dés de dégâts supplémentaires au lieu d'une.
- Une créature qui obtient un 1 naturel lors d'un jet de sauvegarde subit le pire effet possible, comme par exemple les dégâts maximaux d'un sort.
- Si une créature obtient un 20 naturel lors d'un jet de sauvegarde, c'est le créateur de l'effet à l'origine du jet de sauvegarde qui en subit l'effet à la place.
- Si une créature obtient un 1 naturel lors d'un test de caractéristique, elle subit le pire résultat possible de l'action concernée.
- Si une créature obtient un 20 naturel lors d'un test de caractéristique, l'action se solde par un résultat particulièrement spectaculaire et favorable.

Élu de Tymora. L'Élu de Tymora, Curran Corvalin, est un halfelin chaotique bon. Tymora est la déesse de la bonne fortune, de la compétence et de la victoire. Elle veille sur ceux qui prennent des risques. Considérée comme une divinité bienveillante qui accorde ses faveurs aux audacieux, Tymora sait aussi se montrer capricieuse.

Curran a été capturé par les Magiciens rouges quelques semaines auparavant. N'ayant jamais possédé de pouvoirs spéciaux, il ne s'était jamais figuré être un Élu, s'estimant simplement né sous une étoile exceptionnellement bonne.

Curran, trop faible pour aider le groupe, a hâte de rentrer chez lui. Conduit à la salle de transfert, il y patiente le temps que les héros triomphent.

Clefs. Shalok possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un passe-partout qui ouvre toutes les portes normales de ce sous-secteur.

104. Temple de la sauvagerie

> Cette salle en marbre rouge résonne des cris d'agonie de maints humanoïdes dont l'écho suscite une soif de violence.

Créatures. Un Magicien rouge évocateur (cf. annexe B) commande à deux **morcenaires** (idem). Une **ombre** rôde autour de chaque colonne du sanctuaire d'extraction, soit quatre ombres en tout.

Malédiction de la soif de sang. En cas de combat dans cette zone, toutes les créatures qui n'ont infligé aucun dégât à une autre créature subissent 5 (2d4) dégâts psychiques à la fin de leur tour.

Malédiction de la trahison. Toute créature qui termine son tour dans cette zone effectue un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas d'échec, cette créature considère toutes les autres comme des ennemis du point de vue des attaques d'opportunité et doit attaquer dès que l'occasion se présente avant la fin de son tour suivant, avec l'avantage. Il lui est interdit d'utiliser un autre type de réaction dans cet intervalle.

Élu de Bhaal. Ce sanctuaire détient l'Élu de Bhaal nommé Torlin Écu-d'argent, un ancien duc de la porte de Baldur devenu **nécrophage**. Sitôt libérée, la créature éructe un serment d'allégeance à Bhaal et se jette sur les personnages.

Bhaal est le dieu du meurtre et le patron des assassins.

Porte blanche. La porte à l'est s'ouvre sur un couloir qui forme une fourche avec deux autres passages. L'embranchement est obstrué par une porte blanche. Au-delà se trouvent les Temples de l'oppression et les Temples de la nature.

Temples de la Nature

Dans ce sous-secteur, le pouvoir de la nature est réduit à sa dimension destructrice.

105. Temple de la peste

> Une brume verdâtre et lumineuse flotte autour du sanctuaire d'extraction dans cette salle de marbre blanc. Au sud-ouest, vous apercevez une porte noire.

Créatures. Un Magicien rouge **nécromant** et un **nécrophage fossoyeur** (fiches en annexe B) travaillent ici sous la protection d'un **morcenaire** (idem) et de quatre **zombis**. Thutaï, le Magicien rouge, supervise le secteur. Peu soucieux d'épargner ses sbires, il n'hésite pas à les englober dans l'aire d'effet de ses sorts si cela permet de nuire à un maximum d'intrus. Si le combat tourne mal, il fuit par la porte noire.

Malédiction de mort. Les personnages présents dans cette zone sont désavantagés lors des jets de sauvegarde contre la mort.

Brume pestilentielle. Le sanctuaire exsude une brume empoisonnée qui réduit la visibilité sur toute la zone. Les créatures qui y commencent leur tour effectuent un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, elles subissent 5 (2d4) dégâts de poison et passent le reste de leur tour neutralisées, à vomir. Une créature qui cumule trois échecs pour se sauvegarder de la brume voit son maximum de points de vie réduit du total des dégâts de poison que la brume lui a infligés. Une créature qui, au contraire, cumule trois réussites est immunisée contre les effets de cette brume pendant quatre heures.

Élu de Yurtrus. L'Élu de Yurtrus est un orc d'alignement neutre mauvais nommé Bandagh. Yurtrus est le dieu orc des maladies, de la décomposition et de la mort. Les orcs le craignent et ses prêtres jouissent d'un statut enviable au sein de la tribu, quand bien même ils sont souvent faibles et infirmes. Bandagh porte les stigmates d'années de maladie et, libéré, n'est nullement en état de se battre.

Trésor. Thutaï porte des *bracelets de défense* et possède deux *parchemins magiques* : *lever une malédiction* et *communication avec les morts*.

Clefs. Thutaï possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un passe-partout qui ouvre toutes les portes normales de ce sous-secteur.

Porte blanche. La porte à l'ouest s'ouvre sur un couloir qui forme une fourche avec deux autres passages. L'embranchement est obstrué par une porte blanche. Au-delà se trouvent les Temples de l'oppression et les Temples du tourment.

106. Temple de la forêt

> Des buissons noueux sortent du sol fissuré de cette caverne verte ; des racines pendent du plafond. Les branches ondulent, comme sous l'effet d'une brise, alors que de toute évidence, il n'y a pas un souffle de vent.

Créature. Une **âme-en-peine** et trois **feux-follets** veillent sur cette salle. Ces derniers sont invisibles à l'arrivée des héros.

Buissons étrangleurs. Tant qu'elle est au sol, toute créature qui se déplace à plus de la moitié de sa vitesse ou qui rate une attaque de corps à corps provoque l'allongement des branches qui viennent étreindre tout ce qui passe à leur portée. Toutes les créatures au sol effectuent alors un jet de sauvegarde de Force DD 13. Celles qui échouent sont entravées par les buissons. La zone entière constitue un terrain difficile. Une créature entravée peut se libérer au prix d'une action et d'un test de Force DD 13 réussi.

Élue de Rillifane Rallathil. Une **druidesse** elfe des bois d'alignent neutre bon, nommée Eira, est l'Élue de Rillifane Rallathil, dieu elfe des forêts et de l'harmonie de la nature. Un dieu considéré comme placide et d'humeur égale, contrairement à la plupart de ses homologues.

Dans le cadre des expériences impies menées dans ce secteur, Eira a reçu l'essence de l'Élu de Talona, sacrifié pour la cause. Le processus a laissé Eira avec la moitié seulement de ses points de vie, mais en relative bonne forme. Elle supplie les héros de la laisser les accompagner dans cette juste guerre contre les Magiciens rouges.

Si Eira rejoint le groupe, dès qu'elle entre en combat, sa part sombre – l'Élu de Talona – refait surface et cherche à prendre le contrôle. La druidesse parle toute seule, semblant se quereller avec elle-même et la moitié du temps, elle se comporte méchamment sans le plus petit égard pour ses libérateurs. Les propos qu'elle tient révèlent ce qui lui est arrivé ainsi qu'un élément d'information. Si Eira se retrouve à zéro point de vie, son corps se désintègre et tombe en poussière.

107. Le Temple de l'hiver

Une rafale de vent glacé vous gifle dès l'ouverture des portes. Les murs de cette salle sont couverts de givre.

Créatures. Une Magicienne rouge évocatrice et son **apprenti thayen** (fiches en annexe B) travaillent ici sous la protection de trois **yétis** dociles. L'apprenti comme la Magicienne, Aduna, se tiennent près des braseros.

Braseros. Magiques, en pierre et inamovibles, ils infligent 3 (1d6) dégâts de feu à toute créature qui en touche un pour la première fois d'un tour.

Aura de métal gelé. Tout personnage qui commence son tour dans un rayon de 3 m d'un brasero ignore cet effet. Pour les autres, brandir une arme en métal ou porter une armure en métal contraint à réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 en début de tour sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de froid. Si la sauvegarde échoue de 5 ou plus, la créature est désavantagée lors de ses jets d'attaque, tests de caractéristique et jets de sauvegarde basés sur la Force et la Dextérité jusqu'au début de son tout suivant.

Élue d'Aurile. L'Élue d'Aurile est une humaine d'alignement chaotique mauvais nommée Hedrun Arnsfirth. Aurile, la Fille du Gel, est la messagère de l'hiver dans son acception la plus cruelle. De nombreux humains lui font des offrandes lors des premiers frimas... et la maudissent quand souffle le blizzard.

Hedrun est désormais un **nécrophage fossoyeur** (cf. annexe B). Sitôt libérée, elle hurle sa foi en Aurile et se jette à la gorge de ses libérateurs.

Trésor. Aduna porte une *robe de l'été* (cf. annexe A).

Clefs. Aduna possède une clef-glyphe accordée à ce sous-secteur ainsi qu'un passe-partout qui ouvre toutes les portes normales de ce sous-secteur.

La forteresse-phylactère

Dès que les personnages auront saboté six portes noires dans tout le donjon, recourir à l'une ou l'autre des portes magiques des Temples de l'extraction leur permet d'être téléportés dans la forteresse-phylactère. Avant cela Syranna, via *envoi de message*, demande aux héros de la rejoindre en salle de transfert afin de leur exposer la nature de cette dernière mission. Syranna s'adresse à eux en ces termes :

L'image de Syranna vous apparaît. Elle vous parle.

« Toutes mes félicitations. J'avoue ma surprise, vous volez de succès en succès. Vos exploits ont grandement perturbé l'activité du Caveau Funeste... mais il reste une tâche à accomplir, et non des moindres.

L'occasion est belle de porter un coup fatal à Szass Tam et à toutes les liches qui règnent sur le Thay. Les portes noires désormais sabotées, vous pouvez atteindre la forteresse située en dessous. Accessible uniquement par magie, cette salle est appelée la forteresse-phylactère pour une raison évidente : c'est là que sont entreposés les phylactères de Szass Tam et de ses principaux adjoints.

Allez-y, venez à bout des gardiens qui vous barreront la route et sabotez la magie qui fait tenir l'ensemble. Pour vous y rendre, quand vous serez prêts, utilisez n'importe quelle porte noire des Temples de l'extraction. »

Les personnages peuvent poser des questions mais Syranna n'en sait guère plus. Servez-vous néanmoins de cette occasion pour livrer à vos joueurs les informations que vous estimez nécessaires.

L'accès au saint des saints

La forteresse-phylactère est un espace en forme de tétraèdre, sorte de pyramide à trois côtés, dans lequel les personnages arrivent directement. Chaque « face » possède sa propre gravité. De ce fait, chacune est une salle à explorer. Référez-vous à la section « La gravité », plus bas, pour de plus amples détails.

Les cartes 5.12 et 5.13 représentent l'intérieur de la forteresse-phylactère et indiquent la façon dont chaque face est reliée aux autres. Les héros débarquent sur la face n°1.

Commencez par décrire ce qu'ils en voient :

Le sol de ce vaste espace pyramidal à quatre faces est en marbre blanc non poli. Des colonnes tronquées, faites du même matériau, saillent çà et là. Aux trois angles se dressent des sépulcres, eux aussi en marbre blanc, eux aussi en forme de pyramide à quatre faces. Chaque sépulcre comporte sur un de ses flancs une porte à double battant où figurent des gargouilles à quatre bras en posture d'attaque. Une mare de liquide noir bouillonne au centre de l'espace.

Les autres surfaces planes de la forteresse sont quasiment identiques. Des cailloux s'amassent près de chaque arête du tétraèdre et les bassins de liquide noir ne coulent pas vers vous : chaque face, visiblement, possède sa propre gravité.

Assurez-vous que les joueurs ont bien assimilé le concept de gravité propre à chaque face.

Faces adjacentes. Les directions à suivre pour rejoindre une autre face de la forteresse figurent sur les cartes.

Configuration

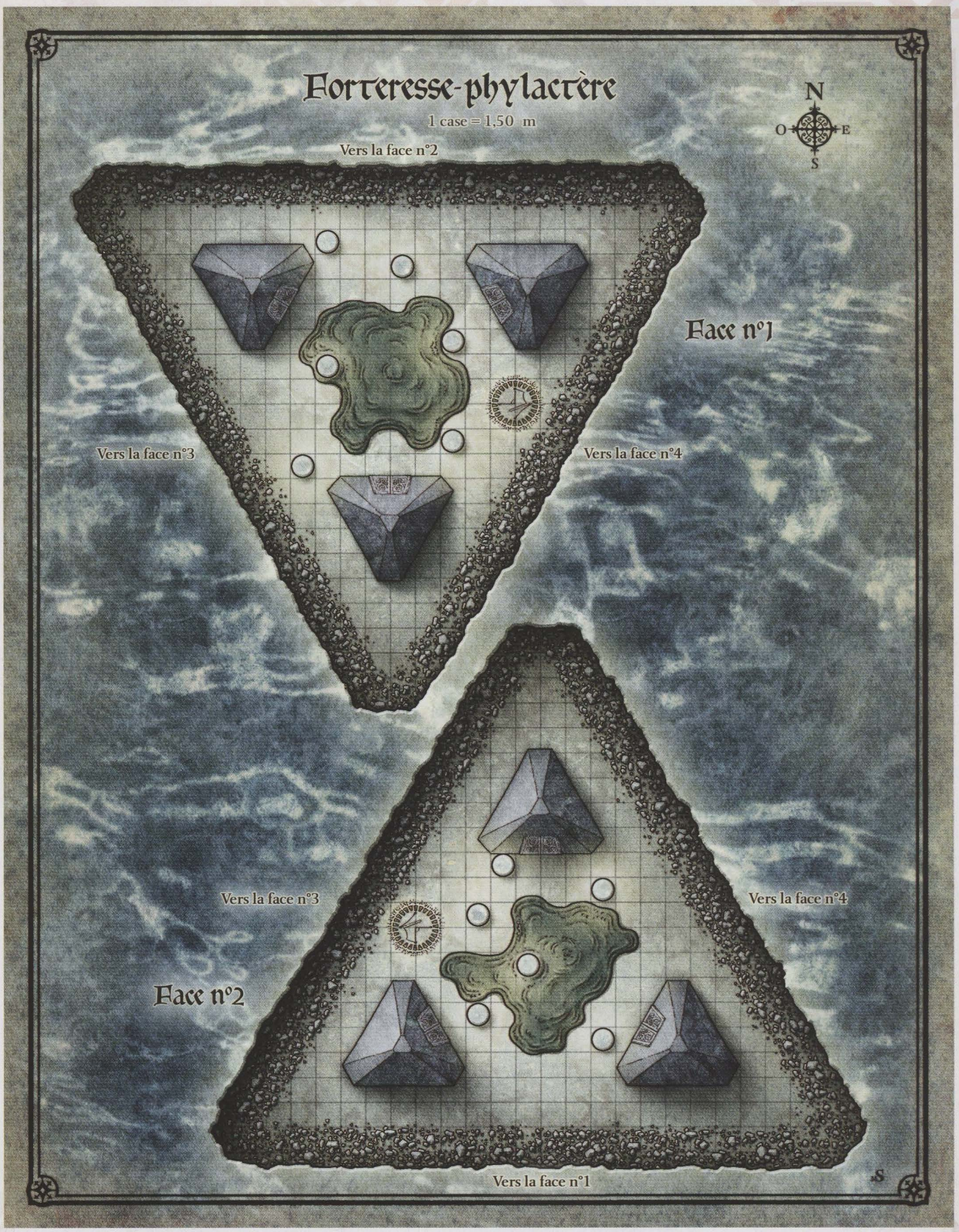
Sur chaque face de la forteresse-phylactère se retrouvent les éléments de décor suivants.

Bassins noirs. Profonds de 30 cm, ils offrent un terrain difficile. Toute créature qui y commence son tour subit 9 (2d8) dégâts nécrotiques. Une créature qui a les pieds dans un bassin noir ne peut pas regagner de points de vie.

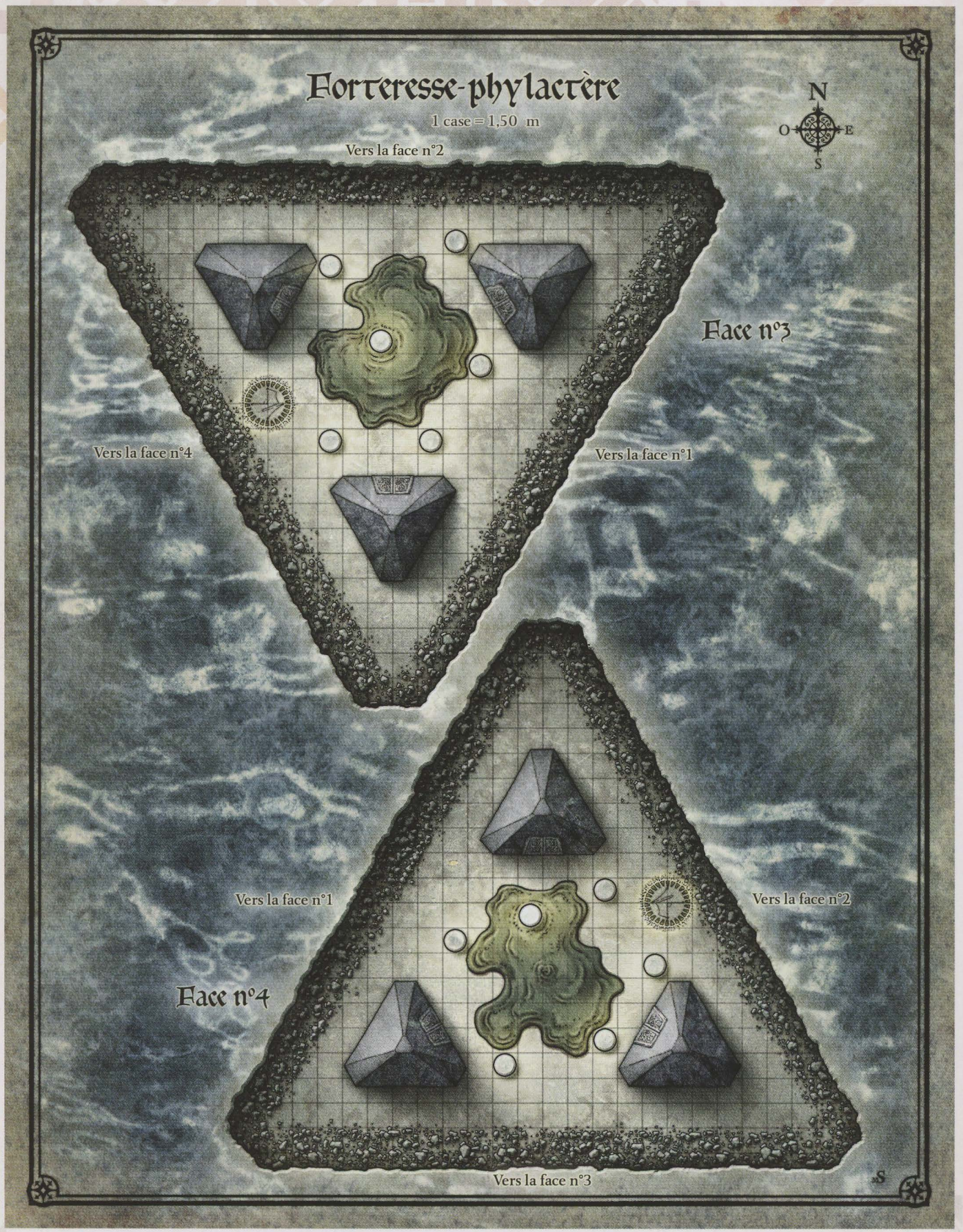
Colonnes tronquées. Ces colonnes de 90 cm de haut constituent un réservoir d'énergie radiante, qui se libère en présence d'un intrus mort-vivant. Chaque fois qu'un mort-vivant autre de Kazit Gul termine son tour dans un rayon de 1,50 m d'une telle colonne, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine de subir 11 (2d10) dégâts radiants.

Éboulis. En lisière de chaque face, les débris de marbre noir s'accumulent sur 90 cm de haut de part et d'autre de l'arête, sur les deux faces adjacentes. Ces éboulis constituent un terrain difficile.

Sépulcres. Les portes à double battant de ces pyramides en forme de tétraèdre sont verrouillées (test de Dextérité DD 17 avec des outils de voleur pour les crocheter, ou de Force DD 20 pour les défoncer). Si l'un ou l'autre battant d'un sépulcre est ouvert, les deux se transforment



Carte 5.12 : la forteresse-phylactère



Carte 5.13 : la forteresse-phylactère

en **gargouille** à quatre bras qui attaquent (profil de gargouille avec 63 pv et une attaque de griffe supplémentaire, soit un total de trois attaques dans le cadre d'Attaques multiples).

Dans chaque sépulcre reposent plusieurs phylactères. Voir à la section « Les phylactères ».

La gravité

Chaque face du tétraèdre qu'est la forteresse possède sa gravité. Le phénomène produit les effets suivants.

Vol. Une créature qui souhaite passer en volant d'une face à une autre doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 sous peine de se retrouver au sol et à terre.

Attaques à distance. La gravité biscornue impose le désavantage lors des attaques à distance effectuées d'une face vers une autre.

Se déplacer d'une face à une autre. Les arêtes du tétraèdre sont bordées d'éboulis. Franchir cet obstacle instable en passant d'une gravité à l'autre nécessite de réussir un test de Force (Athlétisme) ou de Dextérité (Acrobaties) DD 13. En cas d'échec, la créature se retrouve à terre dans les éboulis.

Les phylactères

Dans chaque sépulcre a lieu la scène suivante :

> Les parois du sépulcre vibrent sous l'effet du pouvoir arcanique accumulé dans ces murs. Sur des rayonnages en bois s'alignent étuis en cuir, amulettes, dagues, tubes à parchemin, symboles impies et autres objets ornementés : les phylactères des liches au service de Szass Tam.

Il est impossible d'endommager ces phylactères tant qu'ils sont protégés par la magie du sépulcre. Un test réussi d'Intelligence (Arcanes) DD 10 réalisé tout en examinant un sépulcre permet en revanche de comprendre qu'il suffit de perturber le flux d'énergie occulte qui y circule pour que la structure se désagrège.

Perturber le flux d'énergie nécessite une intense concentration. Il en coûte trois réussites à des tests d'Intelligence (Arcanes ou Religion) DD 15 effectués par un personnage qui maîtrise la compétence choisie tout en touchant le sépulcre ciblé. À chaque échec, le personnage subit autant de dégâts de force qu'il lui a manqué de points pour réussir ce test. Sitôt le premier test effectué, le personnage prend conscience que chaque clef-glyphe qu'il brandit lui conférera un bonus de +1 au test suivant.

Quand le groupe est parvenu à saboter le premier sépulcre, lisez :

> Des flots d'énergie noire convergent depuis les bassins pour former un vortex qui tourbillonne au centre exact de la forteresse.
>
> Un crâne humanoïde noir et étincelant jaillit de ce vortex. Il présente un gros rubis dans chaque orbite et huit diamants énormes à la place des dents.

Kazit Gul

La **demi-liche** Kazit Gul vient de rejoindre la forteresse et attaque immédiatement les intrus. Si le monstre est détruit, lisez aux héros :

> Le crâne noir se pulvérise. Huit gemmes étincelantes tombent à vos pieds.

Ces diamants renferment chacun une âme dont l'éclat diffuse une faible clarté. Broyer ces gemmes libère les âmes emprisonnées qui s'en vont dans l'au-delà, à moins que le corps soit disponible, intact et dans un rayon de 3 m de la gemme quand celle-ci se brise.

Finale

Pour détruire la forteresse-phylactère, Kazit Gul doit d'abord être vaincu, puis trois sépulcres sabotés. Ces deux conditions remplies, la magie dont était faite la forteresse hors du temps et de l'espace s'effiloche :

> Les colonnes tronquées blanches se disloquent, les bassins noirs se dispersent aux quatre vents dans un nuage de poussière couleur de nuit. Le vortex se dissipe à son tour, faisant pleuvoir une cendre noire et des diamants. Vos clefs-glyphes émettent une vive lumière bleue et de légères vibrations. Les portes noires se mettent à clignoter au diapason des clefs.

Un personnage qui réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 13 confirme que la forteresse-phylactère est bien en cours d'anéantissement.

Si les huit gemmes de la demi-liche ont été broyées au moment où la forteresse s'écroule, Kazit Gul disparaît à jamais. Les héros perçoivent l'écho lointain d'un cri d'agonie et pressentent jusque dans leur moelle que la demi-liche n'est plus.

À cet instant crucial, les clefs-glyphes des personnages leur permettent d'utiliser les portes noires afin d'échapper à l'anéantissement de cet espace extradimensionnel. L'unique destination possible est la salle de transfert.

Épilogue

La forteresse-phylactère détruite, Syranna, fidèle à sa parole, utilise *téléportation* pour emmener les personnages (ainsi que tous les éventuels PNJ rescapés du Caveau Funeste) à la destination de leur choix. Elle invite les héros qui se sont avérés précieux, notamment dans le domaine de la magie arcanique, à séjourner au Thay dont elle compte reprendre les rênes. Elle leur promet des postes éminents pour peu qu'ils soutiennent sa cause.

Les personnages morts et ressuscités via transfert d'âme en tant que morts-vivants ne peuvent quitter le Caveau Funeste sans mourir définitivement. Syranna promet à ceux qui sont ainsi condamnés qu'elle mettra tout en œuvre pour qu'ils puissent un jour revivre normalement, dès qu'elle disposera des pouvoirs nécessaires.



Haro sur les Géants

Pillards dans l'âme, les géants sèment la terreur sur les contrées civilisées, en bandes qui regroupent parfois plusieurs sous-espèces. La mort et la destruction s'abattent lourdement chaque fois que frappent ces monstres bipèdes. Les plus puissants seigneurs en prennent ombrage, pertes humaines et déprédations allant à l'encontre des vœux passés par tout noble qui a juré de protéger ses sujets... de tels ravages annonçant souvent des temps difficiles pour les régnants comme pour les gouvernés. De ce fait, un groupe d'aventuriers intrépides et chevronnés a été sommé de punir ces gigantesques mécréants. Si les héros ont des attaches en terre dévastée, ils n'auront probablement guère besoin qu'on les y incite pour se mesurer à ces cruels oppresseurs.

La première mission consiste à prendre d'assaut la Maison forte du chef des géants des collines. S'ils y parviennent, les aventuriers mesureront ensuite leur valeur face à des ennemis plus féroces encore – les géants du givre et du feu – mais pour l'heure, la Maison forte et ses nombreux périls les attendent.

Les aventures

Cette série comporte trois aventures successives. Elle est conçue pour un groupe de quatre ou cinq personnages joueurs de niveau 11. Si les héros persévèrent, ils devraient progresser d'un niveau à la fin de chaque section du récit. Ils doivent s'attendre à un défi redoutable, surtout s'ils ne sont pas plus de quatre vétérans à s'aventurer sur les terres des géants. Un arsenal magique décent s'avèrera nécessaire. Pour un groupe restreint, les qualités principales seront l'expérience et la prudence. Quatre héros, à la condition d'être incarnés avec grand soin, ont des chances raisonnables de survie pour peu qu'ils exploitent à fond ce qu'ils savent et qu'ils privilégient la ruse.

Conçus dans une optique stratégique, ces scénarios se déroulent sur le territoire des géants : certaines zones sont de ce fait très dangereuses, même pour des personnages de niveau 11. Quant à trop attirer l'attention, c'est aller au-devant d'une mort certaine ; un ou deux géants en renfort, dans une rencontre, suffisent à rendre un combat très, très difficile.

Informez abondamment vos joueurs afin qu'ils prennent des décisions éclairées. Un aventurier chevronné, par exemple, verra au premier coup d'œil que le défi présenté par les monstres réunis dans le grand hall est impossible à relever. D'où cette question simple : comment châtier les géants et découvrir qui les influence sans en affronter autant à la fois ? Plusieurs pistes sont proposées au fil de l'aventure.

Consignez ce qu'il advient des géants importants, de leurs alliés et de leurs prisonniers. Les adversaires qui en réchappent fuiront en général vers la forteresse de l'épisode suivant (de la Maison forte au Gouffre, et de ce dernier à la Fournaise de Snurre) ; les captifs libérés, quant à eux, peuvent épauler leurs sauveteurs, ce qui permet par exemple de mettre en scène un PJ remplaçant. Tout cela suppose que les individus concernés survivent puis qu'ils aient l'occasion d'agir. Des pistes concernant les faits et gestes des géants survivants sont fournies dans les scénarios suivants ; il vous incombera de modifier celles-ci en fonction de ce qu'aura accompli le groupe.

Individualiser les géants

Si vous souhaitez ajouter un peu de variété aux rencontres de ces scénarios, une solution simple consiste à modifier l'armure et les armes des géants. Serviteurs et jeunes, en particulier, n'ont pas vocation à posséder un matériel de combattant. Un serviteur emploiera pour se défendre une arme improvisée, un outil ou un ustensile à sa taille. Si vous dotez un géant d'une autre arme de corps à corps, ajustez les dégâts qu'elle occasionne selon la taille du porteur : un géant de taille TG inflige trois fois les dés de dégâts, un géant de taille G, tel un ogre, deux fois les dés de l'arme.

Les géants qui utilisent le profil de l'ogre peuvent lancer des rochers dans le cadre de l'attaque à distance, s'ils disposent de tels projectiles. Auquel cas ils privilégieront cette attaque qui est toujours leur plus redoutable, plutôt que les armes de base de l'ogre.

Où situer les aventures

L'habitat naturel des géants des collines, du givre et du feu existant dans tous les cadres de campagne de D&D, il est aisé de définir les zones où situer les forteresses de la campagne *Haro sur les Géants*.

Dragonlance. Sur Krynn, l'alliance entre géants peut se situer dans les monts Kharolis et le conflit concerner l'Abanasinie, le Qualinesti, Thorbardin, le Kharolis et Tarsis. Les adversaires ultimes du cadre de campagne Dragonlance seront alors des exilés déchus d'un type encore plus déroutant que ceux décrits dans la présente aventure.

Éberron. La conspiration des géants peut avoir pour terreau le continent du Xen'drik, la Maison forte des géants des collines formant un avant-poste en Brélande. À moins que les géants, originaires du Droâm, agissent contre l'avis des Filles de Sora Kell, aiguillonnés par une autre faction tout aussi maléfique.

Forgotten Realms. En Faerûn, les géants peuvent piller la Côte des Épées depuis les monts de l'Épée, les monts du Crépuscule ou l'Échine du Monde. Leur objectif à terme : fondre sur la Damarie depuis les montagnes des galènes, ou sur les Vaux et le Cormyr depuis la Corne des Tempêtes ou les Pics du Tonnerre.

Greyhawk. Les géants peuvent menacer le Geoff, le Stérich et d'autres royaumes voisins depuis les Brumes cristallines, les Jotens ou les sinistres Hautes-Cimes.

Sacs de géant

Il arrivera souvent, au cours de ces aventures, qu'un aventurier soit amené à fouiller des sacs et autres coffres de géant. Leur contenu peut être déterminé de façon aléatoire à l'aide de la table ci-dessous. Lancez 3d4 pour déterminer le nombre d'objets, puis 1d100 pour chaque élément afin d'en connaître la nature exacte. Libre à vous d'appliquer le résultat tel quel ou de broder à partir de son idée générale.

Contenu d'un sac de géant

d100	Objet dans le Sac
01–03	Vieux fer de hache utilisé comme coupeur de mains
04–17	1d4 petits rochers
18–19	Bol cabossé et cuiller en fer-blanc ou en étain
20–21	Divers objets en cuivre tout tordus
22–23	1d6 grandes chausse-trappes
24–25	Fromage dur, un peu moisi et puant
26–30	Cape crasseuse en laine ou en peau
31–32	Peigne en os et épingles à cheveux
33–40	Casserole en fer
41–43	Corne à boire
44–47	Couteau à dépecer
48–53	Linge déchiré et immonde
54–60	Cuissot de viande
61–64	Pièces de cuivre (100 à 400)
65–67	Pièces d'argent (20 à 80)
68–69	Pièces d'or (10 à 40)
70–76	Fourrure mitée sans valeur
77–83	Corde très solide (3 à 36 mètres)
84–85	Gros sel (petit sac ou boîte)
86–90	Vieilles sandales
91–98	Outre remplie de vin ou d'eau
99–00	1d8 dents, crocs ou défenses d'animal (sans valeur)

La Maison Forte du Chef des Géants des Collines

Soucieux de voir les héros partir avec le meilleur matériel possible, les commanditaires leur fournissent tout l'équipement d'aventurier standard utile à la survie en pleine nature comme en donjon ; chacun se voit également offrir une excellente monture. Des guides leur sont fournis, ainsi qu'une carte splendide où figure l'emplacement exact de l'impressionnante forteresse en rondins du chef des géants des collines.

Ledit chef, Nosnra, est un spécimen incroyablement ventru. Méprisable, rusé et féroce, il affectionne les embuscades et autres coups fourrés. Le groupe a en outre pour mission de débusquer l'ennemi mystère parvenu à coaliser plusieurs sous-espèces de géants. Les héros, enfin, pourront garder tout le butin qu'ils trouveront sur place, récompense classique des risques encourus. À charge pour eux de suivre tout indice susceptible de les mener aux forces obscures à l'origine du soulèvement des géants... et de revenir dès qu'ils en sauront plus sur cette alliance impie. Gare aux éventuelles reliques maléfiques qu'ils risquent de dénicher !

Mener l'aventure

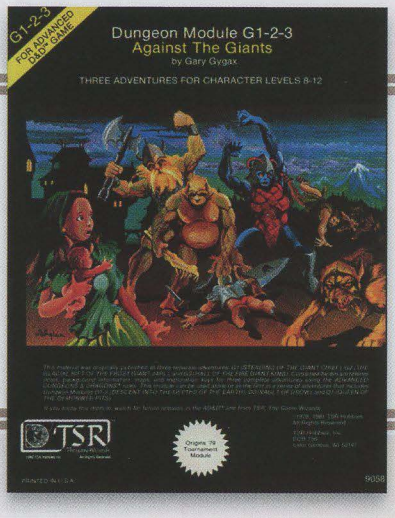
Ce scénario fourmille d'informations sur ce que les joueurs vont découvrir à mesure qu'ils explorent la maison forte, et la réaction des résidents lorsqu'ils tombent nez à nez avec des intrus. Pour autant, en votre qualité de maître du donjon, ne vous cantonnez pas au rôle de lecteur de script en mettant de côté votre créativité : il vous faudra souvent improviser au gré des fouilles, examens et explorations de vos joueurs. Sans compter qu'ils prendront certainement des décisions imprévues que vous devrez arbitrer à la volée. Libre à vous, enfin, de modifier monstres et trésors à votre guise en gardant un œil sur votre propre campagne et de les adapter aux goûts spécifiques de vos joueurs. Si le temps les y autorise, les géants tendront pièges et embûches à des aventuriers qui multiplient les incursions dans leur forteresse.

Début de l'aventure

On admettra que le groupe est arrivé sans encombre à proximité de la forteresse des géants et a trouvé un lieu sûr : une petite caverne bien cachée, où les héros peuvent remiser montures et équipement. Ils arrivent en vue de la maison forte au crépuscule. Ils ne voient ni fenêtre, ni géant, ni créature quelconque, mais perçoivent des cris et éclats de rire qui semblent émaner de l'intérieur. Les personnages, prévenus que des gardes seraient postés à la porte principale, ne voient pas la moindre sentinelle. (Après leur

Le scénario d'origine

Signé de Gary Gygax lui-même, ce scénario fut publié en 1981 sous forme d'une compilation des trois aventures écrites aux premiers temps du jeu. Elles avaient vu le jour en 1978, à l'époque où Gary Gygax terminait le *Player's Handbook* d'AD&D première édition. Plus ancien (en un sens) que le jeu lui-même, ce triptyque conserve une place à part dans le cœur et la mémoire des joueurs de D&D de tout âge.



première incursion, en revanche, les héros tomberont sur des gardes à chaque nouvelle visite de la forteresse.) L'heure est venue d'en savoir plus !

Si les aventuriers décident de se replier entre deux incursions, ils trouvent un abri sûr dans la caverne cachée qui leur permet de se ressourcer... à la condition d'avoir pris la précaution élémentaire d'effacer leurs traces. Sans cela, la sanction risque d'être rude ! Les héros disposent de provisions pour quelques semaines de bivouac.

Configuration de l'étage supérieur

La carte 6.1 détaille la topographie de l'immense forteresse en rondins où réside le clan local de géants des collines. Tous les murs extérieurs sont en troncs d'arbres d'un bon mètre de diamètre. Les parois intérieures, pour leur part, font environ 60 cm d'épaisseur. Tout le sol du complexe est en pierre.

La maison forte est sise dans une région inhospitalière, humide à souhait, où il pleut des cordes presque tous les jours et où se lève un brouillard collant dès que la nuit tombe. Résultat : une forteresse gorgée d'eau, très difficile à incendier.

Plafonds. La hauteur des pièces varie entre 5 et 10 mètres selon qu'on se trouve près d'un mur ou en leur centre, les plafonds étant soutenus par d'énormes chevrons noircis par la fumée. La cour (zone 22) n'a pas de toit.

Portes. Construites en rondins de 30 cm d'épaisseur et bardées de fer, les portes sont larges de 2,10 m et hautes de 5 à 6 m. Une créature de taille M ou inférieure doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 pour ouvrir chaque porte de l'étage supérieur tant celles-ci sont lourdes. Elles ne se referment pas toutes seules.

Éclairage. Les cheminées figurent sur la carte, mais il existe d'autres sources de lumière (braseros, torchères) qui n'y figurent pas.

Passages secrets. Les portes secrètes de l'étage supérieur sont assez faciles à repérer en raison du caractère grossier de la bâtisse. Un test de Sagesse (Perception) DD 12 suffit.

Rencontres aléatoires

À l'étage supérieur de la forteresse, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. En fin d'heure, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu selon les indications qui figurent ci-après, en fonction de la zone où se trouvent les héros.

Entrée et long couloir. Si les personnages se trouvent en zone 1 ou dans la galerie qui mène à la zone 11, choisissez l'une des options suivantes :

- Deux **géants des collines** écumants se dirigent vers la salle d'armes (zone 13) depuis le grand hall (zone 11) pour se battre en duel
- Le **géant des nuages** va du grand hall (zone 11) vers la porte principale (zone 1)
- Le **géant des pierres** va du grand hall (zone 11) vers la porte principale (zone 1).

Section est. Si les héros se trouvent dans les zones 2 à 10, choisissez l'une des options suivantes :

- Grutha, la femme du chef, vient du grand hall (zone 11) en quête de son ours des cavernes qui attend sagement dans sa chambre (cf. zone 7)
- Un **géant des collines** flanqué de quatre **loups sanguinaires** va de la cour (zone 22) aux baraquements (zone 4)
- Le chef Nosnra (voir en zone 11) et deux **ogres** s'en vont quérir quelques trophées rangés dans ses appartements (zone 6) afin de les exhiber dans le grand hall
- 1d4+1 jeunes géants des collines (utilisez le profil de l'**orc**) vont du dortoir (zone 3) vers la cour (zone 22) dans l'intention de piller le garde-manger (zone 18a).

Section ouest. Si les personnages se trouvent dans les zones 12 à 21, choisissez l'une des options suivantes :

- 2d6 esclaves orcs (**roturiers**) s'empressent d'aller chercher des boucliers (des zones 12 ou 13) pour s'en servir de plateaux
- Deux **géants des collines** du grand hall (zone 11) s'en vont cuver leur vin en zone 15 ou 16
- Trois **ogres** du grand hall (zone 11) s'en vont chercher l'un des gardes de l'entrée (zone 1)
- Un **géant des collines** du grand hall (zone 11) va marcher un peu pour s'éclaircir les idées.

Cour et baraquements. Si les héros se trouvent en zone 22 à 25, ils risquent de tomber sur un **géant des collines** qui a quitté le grand hall (zone 11) pour aller dormir.

Zones de l'étage supérieur

Les zones ci-après sont indiquées sur la carte 6.1.

1. Porte principale et vestibule

Le vestibule est dégagé pour l'essentiel ; seuls quelques effets de géant (capes, pèlerines, sacs, etc.) sont pendus à des patères le long des murs. Utilisez la table « Contenu d'un sac de géant » pour déterminer ce que contient un sac fouillé par les héros. Si ces derniers font du bruit, ils risquent de réveiller les gardes qui dorment à proximité.

Gardes de la porte. Les deux **géants des collines** censés monter la garde ronflent comme des bienheureux à même le sol, de part et d'autre d'un fût de bière vide. Si on attaque ces gardes sans les tuer en un round, ils donnent l'alerte au troisième larron posté dans la tour de guet (zone 1b).

1b. Tour de guet

L'escalier situé en limite ouest du vestibule conduit au sommet de la tour de guet où somnole un **géant des collines** qui tient une chope d'où émane un fort relent d'hydromel. Une plaque de fer et une barre droite pendent à des cordes attachées aux poutres ; frapper ce gong de fortune donne l'alerte à tout l'étage.

Trésor. Le garde porte un baudrier à boucle en or incrustée d'une gemme (valeur 400 po).

2. Appartement de la sous-cheffe

La salle est encombrée du mobilier suivant : des peaux de bête au sol, une peau d'ours accrochée au mur, une chaise, un tabouret, un coffre énorme et un lit massif couvert de fourrures.

Sous ces fourrures dort une **géante des collines**. Un test de Dextérité (Discrétion) DD 8 est nécessaire pour entrer dans cette pièce sans la réveiller et chaque fois qu'un héros entreprend une action susceptible de faire un peu de bruit. Un bruit fort la réveille automatiquement.



Carte 6.1 : Forteresse des Géants des Collines, Étage Supérieur

Trésor. Sur un rayonnage fixé à 2,70 m du sol sont posés un peigne en argent fatigué incrusté de quatre pierres précieuses (valeur 100 po), un miroir en cuivre (20 po) et une grande épingle à cheveux en or sertie d'une perle (valeur 200 po). Le coffre contient 980 pc, 320 pa et 400 po.

3. Dortoir

Ici chahutent douze jeunes géants des collines (utilisez le profil de l'**orc**) ; beignes appuyées, cris et rires résonnent jusque dans la galerie attenante. Tous ces jeunots sont armés et attaquent à vue d'éventuels intrus. Le raffut qui pourrait émaner de cette salle, y compris les hurlements et le fracas d'épées qui s'entrechoquent, n'affolera pas les adultes habitués au grabuge de ces gosses turbulents.

4. Baraquement

Deux **géants des collines** ronflent comme des sonneurs dans deux des dix lits du baraquement. Des frusques de géant pendent à des patères ; deux torchères murales brasillent. Un coffre en bois trône près du mur ouest.

Trésor. Une petite bourse, dans le coffre, contient 40 pp.

5. Chambrée des domestiques

Trois servantes géantes des collines (utilisez le profil de l'**ogre**) occupent cette pièce au mobilier classique. Seule la vieille gouvernante, une **géante des collines** acariâtre, est encline à se battre, mais elle effraie tellement les autres qu'elle les pousse à attaquer si nécessaire. Dès que la matrone est tuée, les trois servantes se rendent et coopèrent avec les aventuriers en décrivant l'antre du chef Nosnra (zones 8, 9 et 10) et en leur indiquant comment s'y rendre sans risque... à condition de pouvoir faire main basse sur le magot de la vieille.

Trésor. Les possessions de la matrone sont rangées dans un coffret en fer, glissé sous son lit. La mégère a la clef sur elle ; il est aussi possible d'en crocheter la serrure avec des outils de voleur au prix d'un test de Dextérité DD 15. Le coffre contient 800 po, trois bracelets en platine (d'une valeur de 1000 po chacun) et quatre potions : *soins*, *soins supérieurs*, *poison* et *contrôle mental* (géant des collines) (voir en annexe A). Il est possible de convaincre les servantes de céder les potions.

6. Appartements du chef

De nombreux éléments dignes d'intérêt s'y trouvent, à commencer par une cheminée colossale. Sur son manteau sont posés plusieurs objets dont une jarre en cuivre étincelante et un crâne d'humanoïde. Le mobilier comprend deux tables, des chaises et deux tabourets ainsi que des tapis, des peaux et fourrures au sol et sur les parois.

Des pichets et divers plateaux sont posés sur les tables ; pots et tonnelets traînent çà et là. Les parois s'ornent de trophées variés : têtes d'humanoïdes et d'autres créatures, crânes, fourrures, armes et pièces d'armure. Sur le mur opposé à la cheminée, huit boucliers sont alignés.

Trésor. L'un des boucliers accrochés au mur est un *bouclier +1*. La jarre en cuivre, sur le manteau de la cheminée, a fière allure mais elle est dénuée de valeur. Idem pour le crâne... si ce n'est qu'il renferme une grosse pierre précieuse valant 500 po. L'un des gamins a dû jouer avec cette babiole et la glisser dedans, où elle prend la poussière depuis lors.

7. Chambre de la femme du chef

Grutha, la femme du chef, participe à la fête dans le grand hall (zone 11) tandis que son ours des cavernes (utilisez la variante ours des cavernes du profil **ours polaire**) reste dans sa chambre. L'animal monte la garde et attaque immédiatement tout intrus dont il perçoit l'odeur à travers la porte. L'ours ne fait aucun bruit avant d'attaquer.

Le mobilier de la chambre comprend un lit, une petite table, un tabouret, deux coffres, un coffret et l'assortiment habituel de tapis, peaux de bête, etc. Les coffres ne contiennent que des vêtements puisque Grutha est parée de tous ses bijoux lors du banquet.

Trésor. La paille du matelas dissimule une bourse qui contient vingt-neuf gemmes : une valant 1000 po, trois de 500 po chacune, quatre de 250 po, huit de 50 po et treize de 10 po.

8. Chambre du chef

La salle où dort le chef est tendue de tapisseries et autres peaux, le sol est couvert de fourrures. Son mobilier comprend un lit, deux chaises, une petite table sur laquelle sont posés un tonnelet de mauvais vin, un coffre à vêtements et d'autres frusques pendues à des crochets. Une lourde chaîne (destinée à l'ours du chef) est fixée à une paroi. Un vieux bouclier et plusieurs armes usagées du chef traînent dans tous les coins de la chambre.

9. Salle d'armes

Le meilleur arsenal du chef (armes, armures, boucliers) est rangé dans cette pièce à laquelle on n'accède que par la salle à manger (zone 10). S'y trouvent également, au milieu de dizaines d'autres objets, quatre immenses capes en fourrure.

Trésor. Une *javeline de foudre*, enroulée dans un vieux chiffon et rangée sous une pèlerine tout au fond de la salle, disparaît sous trois lances et un maillet. L'une des capes, en fourrure de loutre géante, vaut 400 po.

10. Petite salle à manger

La salle située derrière la double porte sert pour les repas de tous les jours. C'est aussi le lieu où le chef tient conseil. Elle est meublée d'une longue table, d'un fauteuil immense, d'un plus modeste et de six tabourets. Une carte approximative de la région, tracée sur une grande peau tannée et où figure l'emplacement des raids passés et futurs du clan, est tendue sur le mur opposé à la cheminée. Quelques étagères, une autre table, plus petite, et sa chaise, ainsi que divers objets (une tasse, des bouts de parchemin, un vieux couteau, un presse-papier en pierre) complètent l'ensemble. Sol et murs sont tendus de fourrures.

Passage secret. Près de l'angle sud-ouest se trouve une porte dissimulée derrière une fourrure de manticore. Tout héros inspectant la salle remarquera la silhouette de la porte moyennant un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20. Quiconque manipule ou écarte la peau de manticore, en revanche, trouve cette porte automatiquement.

10a. Escalier dérobé

Plusieurs tubes à parchemin sont cachés dans cette petite pièce, sous le tas de bûches situé dans l'alcôve du nord-ouest. Inspecter les bûches permet de repérer les tubes, à condition de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 ; une fouille les révèle automatiquement.



L'un des tubes, scellé et marqué d'un Y dans un triangle, contient les instructions pour le prochain raid, écrites dans la langue des géants et signées *Eclavdra*. S'y trouve en outre une carte de l'étage supérieur de la maison forte. Tous les autres étuis sont vides.

L'escalier descend dans la zone secrète de la maison forte : son donjon (zones 29 à 33).

11. Grand hall

Le long et large couloir qui part au nord depuis la zone 1 est mal éclairé et généralement désert : les festivités se tiennent au bout, dans le grand hall. Quelques torches charbonnent de loin en loin sur les murs.

La vaste salle, au bout de la galerie, contient des tables sur tréteaux, des bancs, tabourets et fauteuils. Ici et là se dressent des tonneaux de bière ou d'hydromel. Toutes les tables croulent sous un festin composé de viandes diverses, fromages entiers, miches de pain, et bouteilles en tout genre. On y chante, danse, bavarde, rit, gueule, échange plaisanteries et coups de poing dans un brouhaha indescriptible. Au nord du feu central où rôtissent à la broche un bœuf, deux moutons et quatre cochons, la table la plus haute est réservée au chef, sa femme et ses invités.

Créatures. Les créatures suivantes sont présentes dans le hall :

- Le chef Nosnra combat comme un **géant du givre** sans les immunités. Son clibanion lui confère une CA 17. Le chef est assis à la partie haute de la table.
- La femme de Nosnra, Grutha, est une **géante des collines**. Elle est assise à côté de lui.
- L'ours des cavernes du chef (utilisez la variante ours des cavernes du profil **ours polaire**) se repaît de restes sous la table, aux pieds du chef.
- Le sous-chef, lui aussi à la table du chef, est un géant des collines qui combat comme un **géant des pierres** sans Camouflage dans la rocaille. Lui aussi porte un clibanion.
- Un ambassadeur **géant des nuages** se tient près du feu.
- Un visiteur **géant des pierres** est assis à la table du chef.
- Sept **géants des collines**, dont la sergente de la zone 25 (en cotte de mailles, CA 16 et 115 points de vie), ainsi que six serviteurs géants des collines (utilisez le profil de l'**ogre**) et huit **ogres** sont répartis dans toute la salle.

La salle est dépourvue de rochers hormis quelques-uns portés par les géants, notamment le géant des pierres. Au mur, immédiatement derrière le chef, est accrochée une baliste que celui-ci utilise comme une arbalète lourde (pour 2d10 dégâts perforants). L'arme tire des lances en fait de carreaux. Six de ces projectiles sont à portée de main.

Trésor. Chaque géant porte un à quatre bijoux d'une valeur individuelle de 250 po. Les ogres en arborent un ou deux d'une valeur de 100 po chacun. Le sous-chef, qui a sorti la joncaille pour l'occasion, en arbore quatre. Nosnra et Grutha portent eux aussi quatre bijoux d'une valeur de 1000 po chacun. Le collier incrusté de six rubis de l'ours vaut au total 250 po.

L'ogre le plus massif possède la clef du coffre de la zone 21.

12. Arsenal

Trente heaumes, vingt-six boucliers, vingt-deux lances, neuf gourdins et trois haches à deux mains sont « rangés en désordre » dans cette salle. Tout ce matériel est taillé pour des géants.

13. Salle d'armes

Lances, boucliers, gourdins et haches abondent ici aussi : pas moins de dix ou douze de chaque, tous taillés pour des géants. On trouve aussi quatre grandes épées (à deux mains pour un porteur de taille M), deux immenses masses d'armes en fer (Force 17 requise pour en soulever une) et un faisceau de lances de 1,80 m qui servent de javelines aux géants. Tous les boucliers sont alignés contre les murs.

Trésor. Derrière le septième bouclier qu'inspectent les personnages est dissimulé un *marteau de guerre +1*. On peut en trouver un second, dissimulé hors de vue dans un coin sombre, si l'on passe la salle au peigne fin. Sous l'effet du sort *détection de la magie*, l'aura d'illusion de l'objet apparaît : une *bouche magique* y a été placée. Saisi par un nain, le marteau beugle « Un bisou pour toi, avorton ! ».

14. Chambre d'amis principale

L'ambassadeur géant des nuages et le visiteur géant des pierres (zone 11) sont logés dans cette chambre comprenant sept lits et du mobilier divers : chaises, tables de nuit et coffres. Une torchère brûle à l'extrémité ouest ; sur le mur opposé, une autre, similaire, est éteinte. Le sol est recouvert de peaux et autres fourrures. D'autres ornent les parois, à des crochets pendent des frusques de géant. Rien dans cette salle n'a de valeur, pas plus les coffres que les sacs glissés sous quatre des lits. Cela étant, une belle récompense attend ceux qui sauront la dénicher.

Trésor. La torche éteinte est une illusion qui ne résiste pas au contact physique. Examiner l'image sans y toucher autorise un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour déterminer qu'on a affaire à une illusion. L'applique murale est en réalité le fourreau d'une arme appartenant au géant des nuages : *Waythe*, une épée à deux mains intelligente (Appendice A).

15. Salle commune

Lits de camp, caisses et tabourets, une table, deux bancs, diverses bricoles.

16. Salle commune

Presque identique à la salle située en vis-à-vis, celle-ci contient en outre quelques pèlerines ainsi que des peaux et fourrures au sol ou sur les murs.

Trésor. Un petit coffre, sur un tabouret dans l'angle nord-est, contient des oreilles de nain et d'elfe. L'une d'elles s'orne encore d'une boucle d'oreille sertie d'une gemme (valeur 50 po).

17. Cuisine

Cuisine classique sauf dans ses dimensions, celle-ci comprend plusieurs plans de travail le long des murs, des tables et bancs, quelques tabourets et une batterie d'ustensiles (casseroles, marmites, vaisselle, couverts, louches, tourne-broches, etc.).

Vingt-neuf esclaves orcs (**roturiers**) travaillent ici et détalent au premier signe de bagarre. Cinq serviteurs géants des collines (profil : **ogre**) et six jeunes serviteurs ogres (profil : **orc**) s'enfuient eux aussi... en hurlant à l'aide.

18. Réfectoire

La réserve au nord de la cuisine fait aussi office de réfectoire pour les serviteurs. On y trouve trois tables, un long plan de travail, des tabourets, des bancs et du matériel de cuisine. Sacs, caisses et tonneaux contiennent farine, viande séchée, fruits secs, miel et vivres divers. Fromages, jambons et saucisses pendent aux solives. Barriques et tonneaux, tous au gabarit des géants, renferment la boisson : bière, hydromel et vin. Des miches de pain encore chaud s'entassent sur une table.

18a. Garde-manger

La pièce au sud contient d'autres provisions similaires à ce que l'on trouve au réfectoire (zone 18), ainsi qu'une volée de marches qui descend au donjon.

19. Quartier des servantes

La grande salle commune tout au nord de la maison forte comprend lits de camp, tables, sièges, etc. Elle est encombrée de vieux habits et de détritus. Six servantes géantes des collines (profil : **ogre**) s'y trouvent, dont plusieurs font les yeux doux à un beau **géant des collines**. Celui-ci combat afin d'impressionner les donzelles ; il n'appellera à l'aide qu'une fois son capital de points de vie amputé de plus de la moitié. Au round où cela se produit, il commence à vociférer. Quelques servantes lui prêtent alors main-forte, d'autres jugent plus sûr d'éviter la confrontation et se contentent tout au plus de coups bas ou de postures qui peuvent désavantager un héros.

Ce géant est celui qui veille sur les loups de la zone 22. Son fouet est accroché à la porte de l'angle sud-est ; s'ils voient ce fouet, les loups, au lieu d'attaquer, geignent et n'en mènent pas large.

20. Quartier des esclaves orcs

Cette salle en désordre et malodorante est jonchée de grabats immondes et d'un mobilier en très piteux état. Les deux esclaves orcs (**roturiers**) qui s'y trouvent sont trop amochés pour travailler (un coup de pied de géant suffit à briser les os d'un orc). Tous les esclaves valides sont occupés ailleurs.

Les deux esclaves aideront volontiers les personnages si on leur en donne l'occasion. Ces orcs ont vent de la rébellion dans le donjon et indiquent aux héros qu'ils peuvent considérer tout orc vu en bas comme un allié. Hormis cela, ils ne connaissent de la forteresse que le quartier des servantes (zone 19), la cuisine (zone 17) et le grand hall (zone 11).

21. Quartier des ogres

Les géants des collines emploient les ogres en qualité d'éclaireurs, messagers et factotums, ces derniers faisant des larbins fiables, travailleurs et bons combattants.

Outre ceux qui se trouvent dans le grand hall (zone 11) et les jeunes qui travaillent en cuisine (zone 17), cinq **ogres** passent ici le temps en jouant aux osselets et en buvant de la bière. Les ogres étant bagarreurs par nature, un combat bruyant dans cette pièce n'attirera pas l'attention. Le sol est jonché de dix piles de peaux de bête sur lesquelles dorment ces brutes. Un coffre fermé à clef est rangé dans un coin.

Trésor. Caché dans l'une des piles de peaux de bête, un sac en cuir contient une *potion de force de géant des tempêtes* et une *potion d'invisibilité*. Il existe dix piles, le sac se cache dans la septième que fouillent les aventuriers.

Un ogre arbore une pierre précieuse (valeur 250 po) qu'il porte en sautoir. Les créatures possèdent en tout 381 pc, leurs mises pour la partie d'osselets.

La serrure du coffre se crochète moyennant un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur, ou s'ouvre, plus simplement, si l'un des héros possède la clef de l'un des ogres du grand hall (zone 11). Il contient 955 pa, 202 po et 19 pp.

22. Cour

Quatorze **loups sanguinaires** sont lâchés dans la cour et s'attaquent immédiatement à tout humanoïde qui s'y risque. S'ils aperçoivent le fouet de la zone 19, en revanche, les monstres gémissent et laissent passer les intrus.

23. Salle de garde

Un cor énorme trône sur une table basse, au centre de la pièce ; souffler dedans fait accourir les loups sanguinaires. Huit tabourets et deux bancs sont rangés le long des murs, et un faisceau de dix-huit lances est posé contre la paroi, près de la porte. Contre le mur sud, sept boucliers pour géant et quatre gourdins sont alignés. Les gardes qui sont cantonnés ici en temps normal participent à la fête qui se tient dans le grand hall.

24. Baraquement

Le baraquement des géants des collines est inoccupé. On y dénombre dix lits, autant de coffres et de tabourets, deux tables, un banc, diverses bricoles. Quelques peaux font office de décor aux murs et au sol. Çà et là, une arme brisée ou un heaume fendu gisent par terre.

25. Baraquement

L'ameublement de cette salle est similaire à celui de la zone 24, hormis la cloison de séparation, dans l'angle nord-ouest. L'alcôve est celle où loge la sergente de la garde, partie festoyer elle aussi. Les trois coffres du baraquement contiennent des frusques et de l'équipement pour la troupe et elle-même. Des bottes « pointure géant » sont entassées dans un sac pendu au mur.

Trésor. L'une des bottes, au fond du sac, contient 300 po et deux gemmes valant 100 po chacune. Un autre sac, sous le lit de la sergente, ne contient que des vieux casques à taille humaine, souvenirs de quelques anciennes victimes.

Configuration de l'étage donjon

La carte 6.2 précise la topographie du sous-sol de la maison forte. Taillé dans le roc, il est ancien mais robuste, a été colmaté par endroits avec du mortier et creusé davantage pour certaines sections. Toutes les grottes naturelles contiennent des stalagmites mais, par commodité, les géants ont brisé les stalactites des cavernes centrales (zones 19 à 21).

Plafonds. Le plafond voûté des galeries, étayé tous les 3 m, culmine à 5,40 m. La hauteur sous plafond dans les sections plus exiguës du donjon, elles aussi présentant voûtes et étais, est d'environ 6 m. Les salles plus vastes font 9 m sous plafond. Le « toit » des cavernes naturelles au sud-est (zones 19 à 21) est à hauteur variable : 4,50 m dans les couloirs et 6 m ou plus dans les chambres. Dans l'antre des charognards rampants (zone 23), le plafond culmine à 12 mètres.

Portes. Sauf mention contraire, les portes du sous-sol sont identiques à celles de l'étage supérieur : des rondins cerclés de fer, chaque panneau large de 2,10 mètres et haut de 5 à 6 mètres.

Éclairage. Torches et braseros sont source de lumière dans plusieurs zones, d'autres étant éclairées par divers moyens comme indiqué dans chaque descriptif. Les cavernes et autres zones naturelles (19, 20, 21 et 23) sont obscures.

Passages secrets. Les portes secrètes du donjon sont bien cachées. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20 est nécessaire pour en trouver une.

Rencontres aléatoires

À l'étage inférieur, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. En fin d'heure, lancez 1d6. Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu selon les indications qui figurent ci-après, en fonction de la zone où se trouvent les héros.

Salles et passages creusés dans la roche. Si les personnages se trouvent dans les zones 1 à 18, 22 ou 24 à 33, lancez 1d12. Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu parmi les suivantes :

- Quatre **ogres** en quête d'orcs ;
- Le Gardien (voir zone 2) parti faire sa ronde, accompagné d'un **grand singe** (l'un de ses animaux de compagnie) ;
- Douze **orcs** rebelles en quête de nourriture, dont deux sont armés d'une arbalète lourde avec carreaux empoisonnés.

Cavernes. Si les personnages se trouvent dans les zones 19 à 21 ou 23, lancez 1d20. Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu parmi les suivantes :

- 1d4 jeunes lézards **géants** de la zone 21 ;
- 1d3 **charognards rampants** sortis de la zone 22 par les dolines.

Zones de l'étage donjon

Les zones ci-après sont indiquées sur la carte 6.2.

1. Zone de rassemblement

Au pied de l'escalier qui descend depuis la zone 18A de l'étage supérieur se trouve une salle dans laquelle les esclaves sont rassemblés avant d'être dirigés sous bonne escorte vers leur corvée du jour. La salle accueille aussi les beuveries des gardes du donjon, quand ceux-ci ne sont pas de service. Quelques torches charbonnent le long des parois. On a poussé le mobilier (bancs et tables) près des murs, dégageant un sol en pierre noire très usé par le piétinement d'innombrables malheureux.

2. Appartement du gardien

Cette salle en désordre, voisine de la zone de rassemblement, présente un sol couvert de peaux de bêtes, un lit, une table et une chaise, deux caisses en bois, tout un fourbi de cageots et tonneaux, un coffre et diverses pièces éparses d'armure, d'armes, de vaisselle, etc.

Ici réside le Gardien, un géant des collines particulièrement hideux (profil **géant des pierres,** sans Camouflage dans la rocaille), bossu, difforme et borgne. D'une force peu commune, il est sadique et sans merci. Dans son antre, il est toujours flanqué de ses deux **grands singes** (30 points de vie chacun), l'un de garde au nord de la porte, l'autre se reposant sur une plate-forme à l'aplomb de cette même porte.

Le gardien porte une épaisse chemise de mailles (comprise dans sa CA) et combat avec une *hache d'armes +1* taillée pour géant qui lui confère un bonus pour toucher total de +10. Il jouit d'une allonge de 4,50 m avec cette arme qui inflige 20 (3d8+7) dégâts tranchants.

Trésor. Sous une dalle mal ajustée du sol se trouve une cache renfermant 1250 po, trois gemmes de 250 po chacune, deux gemmes de 100 po et un grand pot en terre cuite qui contient quatre *potions de respiration aquatique*.

3. Cellules

Dans la coursive sont postés deux gardes **gobelours**, initialement placés à l'extrémité est de la zone. S'ils ne sont pas attaqués immédiatement, ils donnent l'alerte en frappant un gros gong en cuivre situé près de la porte. Empêchés de le faire et menacés par un ennemi trop fort pour eux, les gobelours font mine de se rendre et suggèrent aux héros de s'intéresser à la quatrième cellule (ci-après) où, selon eux, un trésor les attend. Dès que les personnages sont occupés à combattre les monstres à l'affût dans cette geôle, les gobelours en profitent pour donner l'alarme et s'enfuir. Outre le gong, la coursive abrite une table, deux tabourets, des torches et un anneau de clefs permettant d'ouvrir quatre des cinq cellules.

Les cellules, de gauche à droite, sont occupées par :

Première cellule. Un marchand humain (**noble**), prisonnier depuis trop longtemps pour que sa santé mentale ait résisté aux mauvais traitements, occupe la geôle la plus proche de la sortie.

Deuxième cellule. Un autre prisonnier humain, ingénieur (profil **roturier**), est maintenu en vie afin de diriger les opérations d'excavation des nouvelles sections du donjon. Il ne peut pas aider ses bienfaiteurs mais promet de les payer en retour en se mettant à leur service.

Troisième cellule. Un **chevalier** elfe est enchaîné au mur. Mal en point à force de torture, il ne lui reste que 14 points de vie mais, éperdu de gratitude, il met gratuitement son épée au service de ses libérateurs pour un an.

Quatrième cellule. Les gardes gobelours prétendent qu'ils ont pour instructions de veiller sur trois « squelettes magiques » dans une cellule à l'abri des voleurs. Pour appuyer leur propos, ils font valoir – sans mentir – qu'ils n'ont pas la clef de cette geôle. Trois créatures squelettiques gisent bel et bien au sol de ce cachot, chacune portant un anneau brillant serti d'une grosse pierre précieuse.

La serrure peut être crochetée par un personnage réussissant un test de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur ; pour forcer la porte, un test de Force (Athlétisme) DD 15 est nécessaire.



Les trois créatures sont des **nécrophages,** qui bondissent et attaquent quiconque entre dans la cellule. Les anneaux qu'elles portent sont en cuivre et les gemmes, de simples cabochons en verre taillé.

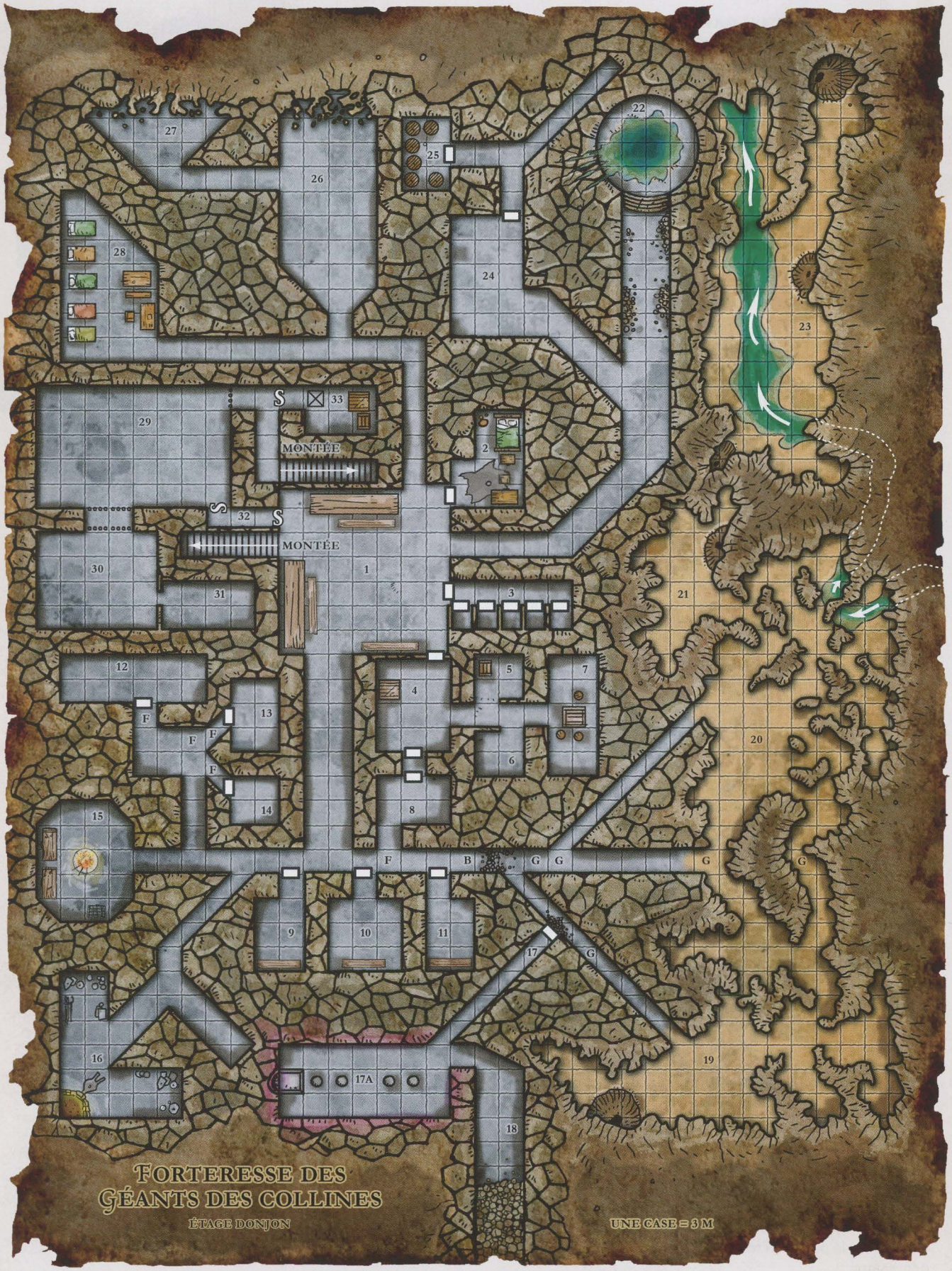
Cinquième cellule. Cinq **orcs** rebelles sont entassés dans le cachot le plus à l'est. Trois de leurs camarades ayant été torturés à mort puis dévorés, ils sont disposés à aider toute créature promettant de les soustraire aux griffes des géants. Ces orcs peuvent conduire les héros au sud et à l'est jusqu'au repaire des rebelles (zone 19), et leur feront franchir sans encombre la barricade sud (marquée d'un B) à condition que les aventuriers disposent auparavant du gobelours de faction au poste de garde (F) situé à l'ouest du repaire.

Complexe des gobelours (zones 4 à 8)

Chacune de cinq zones du complexe des gobelours est éclairée par des torches et des braseros. Murs et plancher sont tendus de peaux de bête tandis que des bottes de paille et quelques litières de fortune font office de couchage. Le mobilier consiste en quelques tabourets et caisses, des effets personnels traînent un peu partout et les tables sont couvertes de reliefs de repas et de divers ustensiles.

4. Avant-poste. Cette pièce est occupée par huit **gobelours**, aux aguets et prêts à en découdre. Les poches de chacun contiennent 2d4 po.

5. Baraquement. Dans ce petit dortoir dorment neuf **gobelours**.



Carte 6.2 : Forteresse des Géants des Collines, Étage Donjon

6. Baraquement. Similaire au précédent, celui-ci abrite huit **gobelours** endormis.

7. Chambre du capitaine gobelours. Pour l'heure, cinq gobelours (le capitaine, un **chef gobelours** et ses quatre lieutenants, des **gobelours**) sont assis autour d'une table rudimentaire et boivent de la bière en discutant du plan d'attaque destiné à anéantir les orcs rebelles de la zone 19. Tous se battent à l'épée longue et infligent 11 (2d8 + 2) dégâts tranchants par attaque réussie. Chacun a 50 po sur lui. Le capitaine cache en outre 31 gemmes de 10 po dans une bourse sous son armure.

8. Avant-poste. Six **gobelours** surveillent cet endroit, prêts à lancer une attaque sur les orcs rebelles. L'un d'eux est de faction dans le couloir, au-delà de la sortie sud (à l'emplacement marqué F), l'œil rivé sur la barricade (B) à l'est en quête de signes d'activité.

Quartier des esclaves dociles (zones 9 à 11)

Les trois salles au sud du complexe des gobelours sont occupées par des esclaves orcs considérés comme dociles par leurs maîtres qui, de ce fait, ne les surveillent pas de près. Chaque porte est barrée de l'extérieur à l'aide d'une lourde tige en fer.

L'aménagement consiste en quelques torches qui charbonnent au mur et de couchettes de paille moisie. Des bancs grossiers sont collés à la paroi sud.

Les occupants sont fourbus et désemparés. Ils se défendent en cas d'agression mais ne font preuve d'aucune animosité.

9. Baraquement. Vingt-quatre orcs non armés résident ici (six **orcs**, dix-huit **roturiers** orcs).

10. Baraquement. Trente orcs non armés résident ici (sept **orcs**, vingt-trois **roturiers** orcs).

11. Baraquement. Vingt-cinq orcs non armés résident ici (cinq **orcs**, vingt **roturiers** orcs).

Barricade. À l'est de ces trois salles, près de l'emplacement B sur la carte, la galerie est obstruée par un amoncellement de rochers et de gravats.

Quartier des esclaves rebelles (zones 12 à 14)

Trois salles fermées, à l'ouest du complexe des gobelours, servent à parquer les esclaves récalcitrants qui sont surveillés de près. Un factionnaire **gobelours** aux aguets est posté à chaque case marquée d'un F.

Chaque salle est fermée par une porte à barreaux qui permet au factionnaire de garder un œil sur les esclaves rebelles. Ces portes sont munies d'une serrure qu'il est possible de crocheter moyennant un test de Dextérité DD 15 avec outils de voleur, ou de forcer à condition de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25.

Les quartiers sont plongés dans le noir, la paille y est infecte, les lieux sont sonores et empestent l'orc crasseux. Les esclaves « logés » ici sont moins dociles que ceux des salles plus au sud. Si leurs gardes sont liquidés et les portes ouvertes, certains pourraient se porter volontaires pour combattre les géants.

12. Baraquement. Quarante-huit orcs non armés résident ici (treize **orcs**, trente-cinq **roturiers** orcs).

13. Baraquement. Vingt-quatre orcs non armés résident ici (cinq **orcs**, dix-neuf **roturiers** orcs).

14. Baraquement. Seize orcs non armés résident ici (cinq **orcs**, onze **roturiers** orcs). Libérés, ceux-ci sont particulièrement avides d'en découdre avec leurs ravisseurs. Ils ont eu vent d'un refuge pour réfugiés orcs, quelque part au sud, mais ignorent la position exacte du sanctuaire de la rébellion.

15. Salle de torture

Cette vaste pièce est munie d'un assortiment complet d'accessoires pour prisonniers de tout gabarit : une vierge de fer, deux chevalets de torture, des vis à ailettes brise-pouce, brodequins, chaînes, fouets, tisonniers, estrapades, etc. Les flammes du brasier, au centre de la salle, promettent un cauchemar ardent.

Deux **géants des collines** sont assoupis le long des murs nord-ouest et sud-ouest.

Trésor. L'un d'eux porte une chaîne en or sertie d'une opale de feu en manière de montre à gousset (valeur : 500 po).

16. Armurerie et forge

Des piles d'armes et d'armures, soit neuves soit en attente d'une réparation, encombrent cet endroit. L'alcôve au nord de l'entrée abrite plusieurs lances de la longueur d'une pique, haches d'armes, épées à deux mains et autres pièces d'équipement pour géant. Des casques sont posés sur des boucliers, eux-mêmes en équilibre sur les manches de masse d'armes ou de marteau de guerre.

L'armurier et le forgeron, deux **géants du feu**, s'affairent dans la section est de la salle à l'arrivée des personnages. Si une arme ou une armure de la section nord est touchée, l'ensemble s'écroule à grand fracas, alertant les deux géants qui se mettent aussitôt à brailler et passent à l'attaque.

Également présents près de la forge et des soufflets, dans l'angle sud, se trouvent cinq nains enchaînés, contraints de fabriquer des armes à longueur de journée. Quatre d'entre eux sont des **roturiers** qui n'ont qu'une idée : fuir ; mais le cinquième, un **vétéran**, se propose d'épauler le groupe tant qu'il reçoit une part égale du butin et qu'on lui donne l'occasion de combattre ces fieffés géants.

Trésor. L'armurier et le forgeron possèdent chacun un sac de 1000 po.

17. Passage obstrué

Les orcs rebelles ont entassé pierres taillées et gravats contre la porte nord du couloir afin de condamner celle-ci. Le panneau de bois est renforcé par des plaques en bronze et barré par une lourde tige du même métal. Derrière cette porte, le couloir qui mène au sud-ouest est désaffecté, poussiéreux et puant.

17a. Temple étrange à l'abandon

Le sol et les parois de cette salle sont en pierre d'où émane une lueur violacée, et sur laquelle sont gravés d'étranges inscriptions aux motifs dérangeants. Murs et colonnes paraissent observer les intrus et changer de position dès qu'on détourne les yeux. Toucher une paroi produit un frisson dans l'échine de l'importun, et tout contact avec une colonne provoque la nausée : la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. En cas d'échec, elle subit l'état empoisonné pendant une heure.

À l'extrémité ouest du temple se trouve un autel en pierre translucide d'un gris-jaune pâle. Huileuse au toucher, elle ne provoque pas d'effet notable. Derrière l'autel, une volée de marches basses et inégales mène à

une alcôve en demi-lune dont le mur du fond, noir aux reflets pourpres, a l'apparence du verre. Quiconque se tient devant ce mur et le contemple pendant 1 round distingue une silhouette amorphe et sinueuse qui tend ses membres pour étreindre le spectateur. Cette vue contraint le personnage à effectuer un test d'Intelligence DD 15 sous peine de se voir infliger la malédiction de démence (comme l'effet homonyme du sort *symbole*, si ce n'est que l'effet est permanent jusqu'à ce que la victime bénéficie de *lever une malédiction*, *restauration supérieure*, *guérison* ou effet magique similaire).

Trésor. Le premier personnage qui observe le mur sans devenir fou découvre qu'un *anneau de protection mentale* est apparu sur l'autel. Les héros suivants qui subissent l'épreuve et se sauvegardent sont récompensés par l'apparition d'une gemme de 1000 po sur l'autel.

18. Sacristie ensevelie

Les parois visibles du couloir menant au sud laissent apparaître des vestiges de fresques et bas-reliefs ignobles. Au bout d'environ 12 m, le passage est obstrué par des tonnes d'éboulis.

19. Caverne naturelle

Au cours de leurs travaux d'excavation, les bâtisseurs de la forteresse tombèrent sur un vaste complexe de cavités naturelles. La partie sud-est de ce réseau est aujourd'hui occupée par soixante-dix-huit esclaves orcs fugitifs (deux **orogs**, vingt-six **orcs** et cinquante **roturiers** orcs) qui en ont fait leur sanctuaire.

Ces orcs, qui se préparent à la rébellion armée contre les géants, ont pour tout arsenal des gourdins, haches, dagues et diverses armes récupérées, ainsi que sept arbalètes autrement plus prisées. Ils se nourrissent lors de raids qui les changent de leur ordinaire, à savoir des champignons cueillis dans des galeries profondes auxquelles ils accèdent par la partie effondrée, en lisière sud-ouest de leur caverne.

Les orcs rebelles ont conclu une trêve fragile avec les troglodytes voisins (zone 20) qui troquent de l'eau contre de la nourriture. Ces orcs, abordés sans hostilité, font même bon accueil à des héros qui se posent en ennemis déclarés des gobelours et des géants.

Postes de garde. Les orcs ont des gardes à plusieurs endroits (marqués G sur la carte) qui donnent l'alerte en cas d'incursion depuis les zones adjacentes. Ces orcs se replient en zone 19 au premier signe de bagarre.

Trésor. Le butin des orcs se monte à 119 pc, 23 pa et 45 po.

20. Caverne des troglodytes

Une tribu de troglodytes réside dans la portion centrale du complexe de cavités naturelles. Elle comprend vingt-trois **troglodytes** adultes et quatorze jeunes (profil : **kobold**). Pris en étau entre les orcs de la zone 19 et les lézards de la zone 21, les troglodytes sont à l'affût d'une occasion de déguerpir.

Trésor. Le chef de la tribu possède quatre gemmes valant chacune 100 po. Neuf de ses congénères ont chacun une gemme, sept de 50 po et deux de 10 po. Les troglodytes considèrent ces pierres comme sacrées : toute autre créature qui y touche est sauvagement attaquée.



21. Antre des lézards

Un couple de lézards des cavernes d'âge et de taille exceptionnels a choisi ce lieu pour élever ses rejetons. Les deux adultes utilisent le profil du **crocodile géant** avec vitesse d'escalade de 9 m, sans vitesse de nage et vision dans le noir à 18 m. Leurs quatre petits utilisent le profil du **lézard géant**.

Si ces reptiles partent de temps à autre chasser le troglodyte ou l'orc, leur terrain de chasse d'élection reste le complexe de cavernes profondes qui part d'une section effondrée en lisière orientale de leur antre. Ces cavernes non cartographiées sont exemptes de trésor comme d'intérêt, hormis diverses variétés de champignons. Les lézards s'en contentent quand la nourriture plus consistante vient à manquer.

22. Passage en partie dégagé vers la citerne

La salle en forme de puits, au bout d'une large galerie, est remplie d'une eau profonde, potable, sombre et fraîche, où seuls vivent quelques têtards albinos. Cette eau provient d'une source souterraine qui affleure depuis des trous dans les parois occidentales des grottes.

Le bassin est profond de 4,20 m. Au fond se trouve un boyau assez large pour laisser passer un individu de

taille M. Maçonné, il est de toute évidence artificiel et remonte en pente jusqu'à la source qui s'écoule à l'air libre dans la zone 23. Se laisser porter vers l'aval – sans air libre d'un bout à l'autre – permet de déboucher à quelque 5 km de la forteresse, dans une mare.

23. Caverne des charognards rampants

Dans la partie nord du complexe de cavernes, deux dolines débouchent sur une grotte immense où vivent de nombreux charognards rampants.

Les monstres viennent parfois dans cette caverne pour s'accoupler ou dévorer en paix des proies qu'ils ont traînées jusqu'ici. Toutes sortes d'ossements, humains et autres, parsèment le sol inégal. Il est rare qu'un être vivant se risque dans ces parages... sauf à vouloir ajouter son squelette à celui des précédentes victimes.

À l'arrivée des héros, deux **charognards rampants** rôdent dans la galerie nord-est, entre les deux dolines. Toutes les 10 minutes, il y a 30 % de chances qu'1d3 monstres supplémentaires débouchent de l'un des boyaux, nord ou sud.

Trésor. Un butin significatif s'est entassé dans cette caverne au fil des siècles, mais il est difficile à dénicher au milieu des ossements et débris divers. Trois personnes mettront 30 minutes à fouiller toute la grotte. Si de telles fouilles sont menées à bien, référez-vous à la table des trésors multiples ID 5-10 du chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*. Lancez une fois pour chaque type de pièce, puis 1d100 afin de déterminer si les héros trouvent aussi des gemmes, objets d'art et/ou objets magiques.

24. Réserve

La salle située à l'extrémité nord-ouest du couloir renferme divers outils d'excavation et de maçonnerie (pelles, pioches, maillets, forets, ciseaux, paniers, etc.), la plupart taillés pour un géant, certains pour des créatures de taille inférieure.

La porte au nord est fermée au moyen d'un énorme cadenas. Le crocheter demande de réussir un test de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur ; le fracturer, un test de Force (Athlétisme) DD 25.

25. Cave à vin

Une porte au cadenas identique à celui de la zone 24 interdit l'entrée à la cave de vin. À l'intérieur, outre plusieurs gros tonneaux et barriques divers, treize fûts d'un cru exceptionnel, d'une contenance de 20 litres chacun, sont alignés. Sur chacun figure un cachet en cire noire au motif macabre de tête de mort.

Le vin est noir, dégage une odeur un peu terreuse et ravit tellement les papilles qu'il est très difficile de s'arrêter d'en boire. Un personnage qui goûte ce vin doit réussir un test de Constitution ou Sagesse DD 15 (au choix du joueur), faute de quoi il se soûle. Cinq litres suffisent à faire rouler un géant sous la table, un demi-litre à rendre ivre mort un humain. En cas d'échec, le buveur est soûl (empoisonné) pendant une heure et réitère le jet de sauvegarde à la fin de cette heure.

Si elle réussit son deuxième jet de sauvegarde, la victime cesse de boire et n'est plus ivre. En cas d'échec, elle continue à s'enivrer jusqu'à tomber inconsciente pendant plusieurs heures, puis reste soûle pendant une heure après un réveil difficile.

Quand cesse l'ivresse, que ce soit au bout d'une heure ou de plusieurs, le buveur subit un niveau d'épuisement.

Trésor. Ce vin est un cadeau fait au chef Nosnra, pour services rendus, par les créatures qui fomentent les attaques des géants – un détail qui a peu de chances d'être découvert par nos héros. La qualité de ce breuvage est telle que chaque fût vaut 500 po. À condition, bien sûr, que les personnages puissent le rapporter intact jusqu'à la civilisation.

26. Galerie inachevée

La section nord est en travaux ; quelques outils traînent çà et là. Cette zone est par ailleurs déserte.

27. Salle inachevée

Autre zone non éclairée et sans réel intérêt, jonchée d'outils de terrassement.

28. Quartier des mineurs géants des pierres

Cette chambre située au bout d'un couloir contient des piles de peaux de bête, cinq lits de camp, quelques tabourets, deux tables, plusieurs coffres et sacs où se trouvent des effets personnels (dont plusieurs volumes relatifs au travail de la mine, immenses mais peu épais, rédigés en géant et abondamment illustrés).

Deux **géants des pierres**, subordonnés de celui qui participe aux festivités du grand hall, résident ici. Ils dirigent les opérations d'extraction minière et d'ingénierie du donjon. Peu disposés à en découdre pour le compte des géants des collines, ils déclinent poliment le combat mais combattront des intrus belliqueux ou menaçants.

Trésor. Si les héros fouillent leurs affaires, le troisième coffre ouvert contient la paie cumulée des géants, soit 4800 po.

29. Faux trésor

Si les personnages descendent depuis la zone 10a et suivent le couloir sans se méfier, ils tombent sur une vaste salle où quelque chose luit faiblement près du mur ouest. Divers coffres s'y trouvent dont un, ouvert, déborde littéralement de pierres précieuses. (Les gemmes sont sans valeur et les autres coffres ont le même contenu.)

Au sud, d'épais barreaux séparent cette pièce d'une autre, plongée dans l'obscurité.

Dès qu'un personnage touche à un coffre ou à une gemme, y compris celles par terre, d'épais barreaux tombent au niveau de l'entrée. Soulever cette herse demande de réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25. Simultanément, celle qui bloque l'accès à la salle adjacente (zone 30) se lève, permettant aux créatures qui y rôdent de se lancer à l'attaque.

30. Gardes emprisonnés

Quatre **manticores** ont été enfermées ici par Nosnra afin de veiller sur son trésor. Nourris avec les restes des cuisines qui tombent d'un puits vertical, ces monstres sont fous de rage et attaquent à vue. Les manticores peuvent tirer leurs piquants caudaux à travers des barreaux, mais ni mordre ni griffer.

Les herses abaissées se relèvent par section de 3 mètres de large, en réussissant pour chacune un test de Force (Athlétisme) DD 25.



31. Petite salle au trésor

L'endroit censé être gardé par les manticores est celui où le chef conserve le numéraire en excès.

Trésor. La salle contient sept coffres et quelques caisses vides. Le contenu des coffres suit :

- Le premier recèle des sacs de pièces pour un montant total de 13 000 pc.
- Le deuxième recèle un piège à lame qui se déclenche à l'ouverture, cible le héros responsable (+7 pour toucher) et lui inflige 10 (3d6) dégâts tranchants en cas de réussite. Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 20 permet de remarquer les charnières modifiées qui font partie du piège. Des outils de voleur sont nécessaires pour le désamorcer au moyen d'un test de Dextérité DD 20. Le coffre contient plusieurs sacs de pièces (total de 9100 pa).
- Le troisième coffre contient un assortiment de monnaies diverses (total de 2400 pe) et une potion sans étiquette (une *potion de poison*).
- Dans le quatrième coffre se trouvent vingt-sept lingots de cuivre valant 400 pc chacun.
- Le cinquième coffre est vide.
- Le sixième contient onze défenses d'ivoire d'une valeur de 250 po chacune.
- Le septième est verrouillé. La serrure est munie d'un piège à aiguille (voir à « Pièges simples » du *Dungeon Master's Guide*, chapitre 5). L'aiguille inflige 1 dégât perforant assorti d'une dose de poison drow (« Les poisons », chapitre 8 du même ouvrage). À l'intérieur : des pierres semi-précieuses, 325 en tout, d'une valeur de 1 po chacune.

32. Couloir secret

Cette cachette est dotée d'œilletons permettant au chef d'épier les zones 1 et 29. (Il existe aussi des œilletons à environ 1,50 m du sol, qu'il n'a jamais remarqués.)

Deux leviers sortent du mur ouest. L'un commande la herse qui condamne l'entrée de la zone 29, l'autre permet de lâcher les manticores de la zone 30.

33. Salle au trésor secrète du chef

Derrière le passage secret qui permet d'accéder à cette salle attend un piège profond de 9 m dont la trappe se referme sitôt après la chute d'une victime. Un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet d'en distinguer le contour. En outre, un test de Force DD 10 suffit à bloquer la trappe en position ouverte à l'aide d'une cale. Un piton ou un objet similaire est nécessaire pour tenter de bloquer la trappe en position fermée au moyen d'un test de Force DD 15. En cas d'échec, la cale tombe au fond du piège. Une créature qui tombe dans la fosse subit les dégâts de chute afférents auxquels il convient d'ajouter 11 (2d10) perforants dus aux pieux qui la garnissent. Ces derniers sont enduits de poison : le blessé doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 22 (4d10) dégâts de poison supplémentaires en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Trésor. La salle renferme de nombreux articles précieux, dont :

- 8000 po en numéraire varié dans un grand coffre
- 1000 pp dans un coffre en fer verrouillé (outils de voleur et test de Dextérité DD 15 pour le crocheter)
- Onze gemmes de 100 po chacune, quatre de 500 po et deux de 1000 po dans un coffret
- Sept bijoux valant 500 po chacun dans un autre coffret.

Une vaste étendue de moisissure jaune, enfin, couvre l'angle sud-ouest de la salle. Entrer en contact avec cette image suffit à en révéler le caractère illusoire. Un examen visuel sans contact et un test réussi d'Intelligence (Investigation) DD 15 percent aussi l'illusion. En cas de réussite, celle-ci se dissipe pour l'observateur, qui voit alors au travers.

L'illusion dissimule les objets suivants, pendus au mur : un carquois avec onze *flèches +1*, une *lance +2* et une épée courte ardente. Un personnage harmonisé à l'épée peut, au prix d'une action, lui ordonner mentalement de détecter les gemmes et joyaux à proximité. Cette procédure permet de connaître le nombre et le type de ces objets dans un rayon de 18 m de l'épée.

Dans l'angle sud-est, enfin, trône ce qui apparaît comme un tonneau brisé. Il s'agit d'une autre illusion dissimulant un fût métallique de bonne facture, étanche, dans lequel les héros découvrent une carte où figure la position du gouffre de glace des géants du givre ainsi qu'une boîte en obsidienne.

Dans cette dernière repose une longue et fine chaîne faite d'un étrange métal noir, accompagnée d'instructions rédigées en géant (écriture naine) sur une peau humaine. Il y est indiqué que la chaîne est un objet magique destiné à être placé sur une surface plane en formant un huit. (Il en émane une aura de conjuration si elle est soumise à *détection de la magie*). Dans cette configuration, la chaîne peut transporter jusqu'au gouffre de glace un géant ou maximum six individus de taille M se tenant dans l'une des deux boucles du huit, à la condition que l'un des voyageurs brandisse la carte. (Nosnra se sert de cette méthode pour fuir si la situation lui apparaît désespérée.)

Le Gouffre de glace du jarl des géants du givre

Plusieurs dizaines de lieues au nord et à l'ouest de la Maison forte du chef des géants des collines, au milieu des plus hauts sommets montagneux, se trouve la forteresse de Grugnur, seigneur des géants du givre. Ses troupes ont pris part aux raids meurtriers : les héros vont devoir leur faire subir le même sort qu'aux séides de Nosnra, à savoir les anéantir. Ces monstres l'ont amplement mérité en semant la mort et la destruction chez les peuples des plaines. Les membres du groupe ayant pris part à l'assaut sur la maison forte savent désormais que le plus important consiste à découvrir qui – s'il s'agit d'une personne – a réussi à former cette alliance impie entre géants des collines, des pierres, du givre et possiblement d'autres sous-espèces. Toute information concernant les commanditaires est à livrer dans les meilleurs délais aux nobles à l'origine de l'expédition punitive. Charge aux héros de suivre toute piste susceptible d'identifier les coupables. Le butin éventuel échoit au groupe ; telle est la récompense des périls attendus, qui ne devraient pas manquer dans ces étranges cavernes de glace du puissant jarl. Le mal qui y rôde est plus pernicieux. Bien pire, en tout cas, que chez les géants des collines.

Mener l'aventure

Comme dans le premier volet, ne vous privez pas de modifier le scénario à votre guise. Gardez à l'esprit que les géants d'ici, s'ils ont appris ce qui est arrivé à ceux des collines, notamment si des survivants de la maison forte ont trouvé refuge chez le jarl, seront sur leurs gardes. Les géants du givre vont en outre tendre pièges et embuscades, et ériger des défenses supplémentaires en cas d'incursions répétées sur leur forteresse, en tirant tout le parti du terrain (sol glissant, galeries prêtes à s'effondrer sur les intrus, etc.). Ils s'efforceront en outre de localiser la base opérationnelle du groupe en s'aidant du flair des loups arctiques et, s'ils y parviennent, frapperont au pire moment. Enfin, n'oubliez pas de consigner ce qui arrive aux géants importants, à leurs alliés et captifs ; ceux qui survivront pourraient jouer un rôle par la suite.

Début de l'aventure

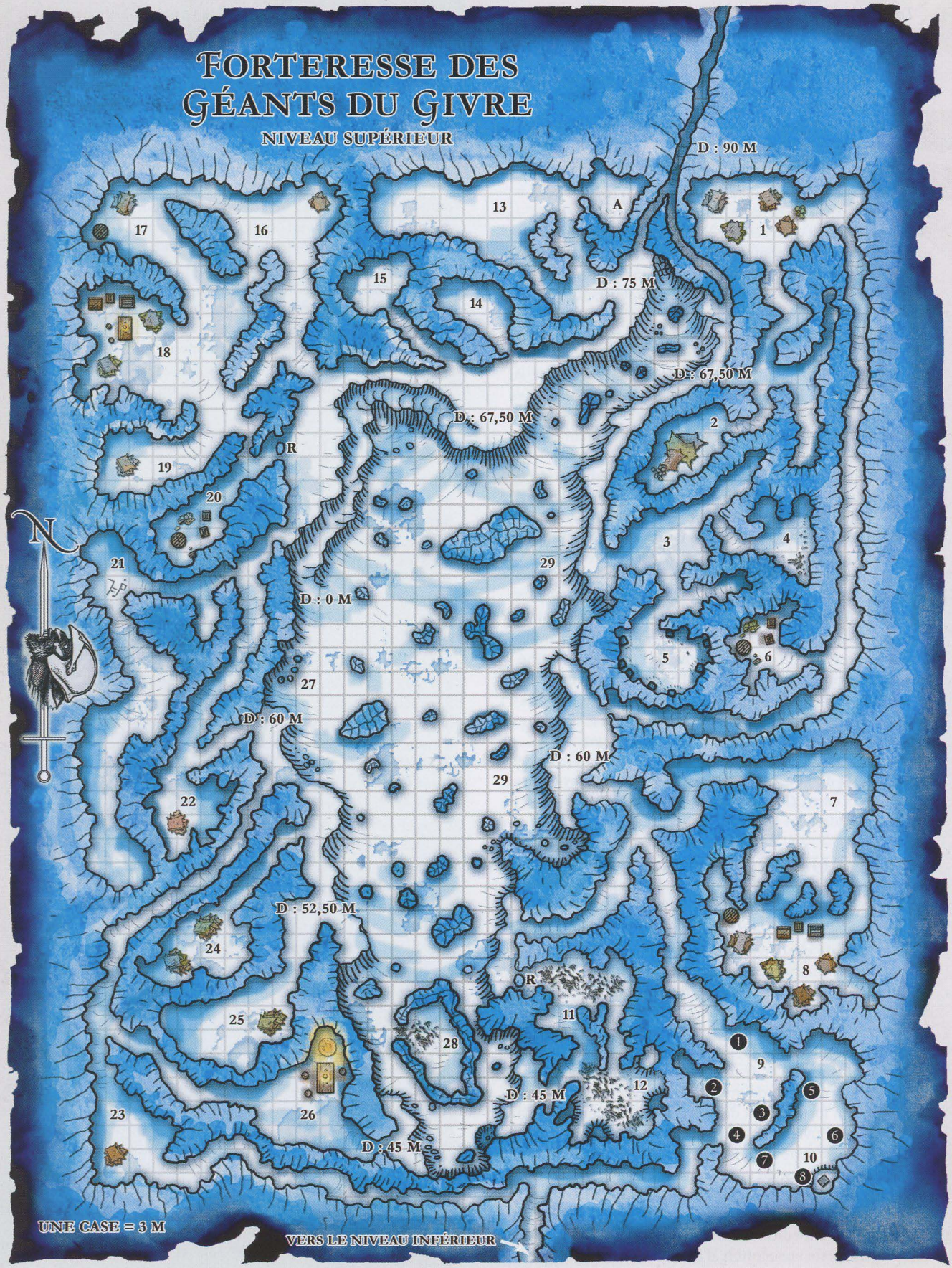
Selon toute probabilité, le groupe aura suivi la carte obtenue à la maison forte ou utilisé la chaîne magique pour se téléporter à proximité du gouffre de glace. Au prix de quelques heures de recherches, les héros découvrent une caverne discrète où se replier, remiser montures, équipement et trésors à la condition de prendre les précautions d'usage (éviter de se faire suivre jusqu'à l'entrée, éclairage et bruit réduits au strict minimum, etc.). Le gouffre lui-même est sensiblement plus facile à repérer.

Les héros peuvent circuler en surface de la montagne-glacier (soit au-dessus des cavernes du plan général) et faire le tour complet du gouffre s'ils le souhaitent. Ils accéderont aux saillies supérieures du complexe au moyen d'une corde de longueur variable selon la position : entre 15 et 45 mètres. Chaque heure de déplacement sur terrain verglacé, un membre du groupe au hasard effectue un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas d'échec, ce personnage glisse et se retrouve à terre, ou tombe de la falaise si l'échec est de 5 ou plus.

Toute la zone est glaciale et très ventée. La visibilité au sommet du gouffre est de 45 mètres. Le vent qui souffle au fond du gouffre est pire encore, et l'on n'y voit qu'à 9 m. Le sol est un dédale de neige et de blocs de glace avec, çà et là, des séracs qui forment comme des crocs gigantesques. La zone entière constitue un terrain difficile. En raison des rafales irrégulières de vent fort, la lévitation et le vol s'accompagnent de mouvements erratiques en direction aléatoire, de la moitié de la distance parcourue lors du déplacement (lancez un d8 pour l'azimut : 1 nord, 2 nord-est, 3 est, etc.).

Si le groupe se trouve au fond du gouffre et fuit des monstres, le blizzard qui y souffle camoufle les personnages. Les héros sont avantagés aux tests de Dextérité (Discrétion) destinés à semer des poursuivants. Parallèlement, la Perception passive des loups arctiques augmente de 4 dans de telles conditions.

La carte que possèdent les héros n'indique que l'emplacement du gouffre et son entrée ; ils n'ont aucune idée de l'itinéraire à suivre une fois à l'intérieur. Hormis quelques traces de pas des géants, la glace et les congères



Carte 6.3 : Forteresse des Géants du Givre, Niveau Supérieur

interdisent de savoir qui emprunte les corniches d'accès à la forteresse. Les personnages vont devoir le découvrir par eux-mêmes.

Si les aventuriers décident de se replier entre deux incursions, leur caverne leur servira de havre à condition qu'elle soit approvisionnée en conséquence.

Configuration du niveau supérieur

La carte 6.3 détaille la structure du niveau supérieur du gouffre de glace. Le passage depuis le nord-est, au sommet de la carte, est celui qu'empruntent les géants pour entrer dans leur domaine. Après une fourche, les deux chemins mènent chacun à une corniche en bordure du gouffre. L'habitat troglodyte se compose de cavernes creusées dans la paroi de glace avec, de temps à autre, un affleurement rocheux.

Les deux corniches sont en pente douce, comme indiqué par les mentions d'altitude relative par rapport au fond du gouffre : du nord au sud, on passe de 75 mètres de dénivelé au nord à environ 45 mètres au sud. La partie centrale occupe le fond du gouffre, et tout autour de cette partie s'ouvrent des entrées de cavernes ou de galerie.

Gros rochers. Plusieurs entrées sont bloquées par d'énormes blocs (marqués B sur la carte). Pour une créature de taille M ou inférieure, déplacer un tel « bouchon » nécessite un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Plafonds. Les cavernes culminent entre 9 m et 13,50 m, les tunnels et galeries, entre 7,50 m et 9 m.

Éclairage. L'ensemble de ce niveau est baigné d'une clarté verdâtre qui, le jour, permet de se passer d'éclairage portatif.

Passages secrets. Les portes secrètes du gouffre, couvertes de neige et de glace, sont difficiles à repérer. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 est nécessaire.

Glace glissante. Les sorts et effets de type *boule de feu*, lancés dans cet environnement glacé, rendent le terrain extrêmement glissant. Une créature touchée par une telle attaque ou qui se déplace à plus de la moitié de sa vitesse sur une glace devenue glissante doit réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 sous peine de se retrouver à terre. Pendant 5 minutes après l'utilisation de feu magique, la zone concernée est en outre envahie par une brume qui rend la visibilité nulle.

Sauf-conduits

Dans certaines zones du gouffre, les personnages peuvent trouver ou obtenir des objets spéciaux leur permettant de circuler dans la forteresse sans provoquer le branle-bas de combat. Si l'un des aventuriers brandit un tel sauf-conduit, il vaut pour tout le groupe. Ces individus ne seront pas embêtés par les géants et leurs alliés tant qu'ils n'entreprennent aucune action offensive.

Rencontres aléatoires

Au niveau supérieur de la forteresse, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. À la fin de chaque heure, lancez 1d12. Sur un résultat de 1, qui indique qu'une rencontre a lieu, choisissez parmi les possibilités suivantes :

- 1d4+1 **yétis**
- Un **géant du givre**
- 1d4+1 **ogres**
- 1d6+1 **loups arctiques**

Zones du niveau supérieur

Les zones ci-après figurent sur la carte 6.3.

1. Poste de garde

Un **géant du givre** monte la garde dans cette caverne de glace à toute heure afin d'empêcher les intrus d'accéder au long boyau vers le sud. S'il se devine battu, il file à toutes jambes afin d'alerter ses semblables des zones 9 et 10.

La salle contient des tas de fourrures, un sac de géant et abondance de rochers à lancer. Le garde en balance tant qu'il n'est pas contraint au corps à corps. Son trésor se trouve en zone 6. Notez que le géant de la zone 2, dès qu'il entend combattre, se hâte d'aller prêter main-forte à son camarade (et inversement).

2. Poste de garde

Un **géant du givre** monte la garde ici. Au sol de la caverne de glace, des peaux et fourrures en guise de couchage et deux sacs de géant. Lui aussi dispose d'une ample provision de projectiles.

S'il entend qu'on se bagarre en zone 1, il se précipite ; inversement, s'il est attaqué, il crie à l'aide pour rameuter son collègue de la zone 1.

Trésor. Sous une pile de peaux est caché un ceinturon en argent valant 250 po. Le géant porte aussi une « gourmette » au poignet (un collier d'une valeur de 500 po) et l'un des sacs contient 950 po.

3. Caverne de glace déserte

En cas de fort bruit dans la caverne située au sud du poste de garde, le plafond de glace s'effondre partiellement. Les créatures qui s'y trouvent effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subissent 16 (3d10) dégâts en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite. Des bruits plus ténus ou des indices visuels peuvent prévenir de ce danger potentiel.

4. Petite caverne de glace

Cette grotte jonchée d'ossements est la tanière de deux **loups arctiques** adultes et de leurs trois rejetons adolescents (profil : **loup sanguinaire**). Si les jeunes sont blessés, les parents se battent à tout crin, prenant le risque de subir une attaque d'opportunité et attaquant en meute pour tuer plus rapidement.

5. Cavernes de glace

Dans la chambre au sud-est de la tanière des loups, les géants ont préservé huit cadavres de victimes mutilées en posture verticale, dans autant de gangues de glace transparente. Des trophées macabres, censés effaroucher d'éventuels intrus. Les malheureux, hachés menus, sont tout ce qu'il y a de morts. Et pas de froid.

Trésor. Chaque macchabée a un objet précieux avec lui. Depuis le cadavre le plus au nord et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, les blocs renferment :

- Un nain armé d'une *hache d'armes* +1 ;
- Une elfe avec un étui oblong à ses pieds (contenant un *bâton de givre*) ;
- Un humain portant une ceinture ornementée (valeur : 1000 po) ;
- Une humaine avec un étui à la main, lequel abrite un *parchemin de protection* (élémentaires) ;



- Un nain avec, à ses pieds, une bourse de gemmes renversée (37 au total, valant chacune 10 po) ;
- Un humain porteur d'un *anneau de résistance* (feu) ;
- Un demi-elfe brandissant à bout de bras un sac à demi éventré empli de pièces d'argent (471) ;
- Un humain arborant une armure rutilante ; en vérité une *armure de vulnérabilité* (au choix du MD).

De fortes vibrations ou un vacarme provoquent ici un effondrement identique à celui de la zone 3.

6. Réserve

Divers quartiers de viande gelée, des balles de vêtements, des piles de peaux de bête et quelques caisses ou tonneaux de vivres sont rangés dans cette caverne à l'écart.

Trésor. Si les personnages s'intéressent aux caisses et tonneaux, le troisième conteneur qu'ils inspectent est muni d'un double fond où attendent 600 po, quatre gemmes de 250 po et un étui tubulaire en argent (valeur 50 po). Ce dernier contient un *parchemin de sort* sur lequel figure *soins* lancé au 3e niveau.

7. Caverne

Cette cavité naturelle étant tapissée de glace, si les héros ne prennent pas garde au déficit de lumière, ils risquent de ne pas voir qu'ils ne sont plus entourés de glace épaisse. Au sol, près de la paroi sud-est, s'entassent quatre grosses piles de fourrures (davantage si des ogres de la maison forte ont trouvé refuge ici).

Les peaux recouvrent quatre **ogres** qui dorment dans l'attente d'une audience auprès du jarl. Ils s'éveillent au moindre bruit et partent discrètement alerter leurs congénères de la zone 8 tout en s'efforçant de prévenir les géants du même coup.

Trésor. Chaque ogre possède 200 po et une gemme valant 100 po.

8. Caverne sud

C'est ici que résident les mercenaires **ogres** au service du jarl Grugnur. Pour l'instant, six sont présents. Tous combattent sans merci pour peu qu'on leur en donne l'ordre ou s'ils voient débouler des intrus. La grotte abrite en outre cinq coffres, douze sacs et trois tonneaux, ainsi que l'habituel tas de fourrures de chaque brute.

Trésor. Certains conteneurs recèlent des objets de valeur ou d'un possible intérêt.

Le deuxième coffre ouvert contient une collection d'oreilles, le quatrième 1300 pc, 1000 pa, 150 pe et 1000 po.

Le neuvième sac examiné contient six bijoux en argent (50 po chacun) et huit en or (100 po pièce).

Le premier tonneau ouvert renferme une collection de crânes.

Cachées sous la dixième pile de peaux de bête se trouvent deux *potions de soins* et un brassard en fils d'or tissés muni d'un fermoir en ivoire. Sa valeur est de 500 po ; il sert en outre de sauf-conduit.

Poste de garde (zones 9 et 10)

Les géants d'ici sont toujours sur leurs gardes (éveillés, donc). Pour déterminer la position de chacun quand débarquent les aventuriers, lancez deux fois 1d4. Le premier résultat indique la position du garde de la zone 9 ; ajoutez-y celui du second dé pour obtenir celle de l'autre géant en zone 10. Ils coopèrent et tentent de monter une embuscade.

9. Salle nord-ouest. Un géant du givre ouvre l'œil. Il tient sa hache à deux mains et un rocher ; d'autres projectiles sont à portée de main près des entrées (positions 1 et 4).

10. Salle sud-est. Un géant du givre est posté dans cette grotte. En cas d'alerte, il rallie la zone 9 et prend part au combat.

Trésor. Ce garde porte un brassard faisant office de sauf-conduit, comme celui décrit en zone 8. Huit sacs sont empilés le long du mur sud (près de la position 8), chacun contenant 200 po.

Sur un surplomb rocheux de la paroi sud-est, repose un coffre de pierre. À 2,70 m du sol, il se trouve hors de vue d'un observateur de taille humaine se tenant debout. À l'intérieur sont rangés deux autres brassards sauf-conduits et cinq gemmes dans une bourse (100 po chacune).

Passage vers le niveau inférieur. Le boyau menant vers l'ouest depuis cette zone croise une galerie en pente qui descend sur 30 mètres puis débouche sur la zone 1 du niveau inférieur (carte 6.4).

11. Grotte aux ossements

Cette zone sert de décharge où échouent les carcasses et autres détritus des géants du niveau supérieur. Si les personnages décident de fouiller le dépotoir, 10 minutes sont nécessaires par zone de 3 m de côté et les crapauds géants de la zone 12 risquent d'être alléchés par le raffut. Même en se montrant discrets, les héros prennent un risque cumulatif de 15 % par tranche de 10 minutes d'attirer les crapauds.

Trésor. Le butin du monceau d'ossements est décevant : quelques pièces, 1d6 par métal (cuivre, argent et or) et des armes brisées, tessons de poterie, etc.

12. Grotte aux ossements inférieure

Jonchée d'ossements divers, cette caverne abrite cinq **crapauds des glaces géants** (cf. annexe B). Ces créatures se nourrissent des déchets de la zone 11. Juchés sur de petits surplombs entre 2,40 m et 3,60 m du sol, les crapauds bondissent et attaquent sauvagement quiconque profane leur sanctuaire.

Trésor. Les créatures ne possèdent qu'un objet de valeur, une améthyste d'une valeur de 1000 po, d'un violet rougeâtre et dont la forme rappelle vaguement celle d'un crapaud. Trônant sur une protubérance, au centre de la salle, elle est vénérée comme un dieu.

13. Caverne de glace

Ici vivent six **yétis** qui servent d'éclaireurs aux géants du givre. Leur chef, indiqué par un A sur la carte, manie une épée à deux mains en fer gelé. Il combat avec cette arme au lieu de ses griffes, infligeant quand il touche 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants et 3 (1d6) dégâts de froid, et taillant en rondelles les victimes subjuguées par son Regard glaçant.

Trésor. Outre l'épée, le chef yéti possède onze défenses d'ivoire, chacune pesant 1 kg et valant 200 po pièce, qu'il garde enterrées sous un monticule de neige.

14. Caverne des brumes

L'air chaud qui remonte des nombreuses fissures du sol gelé de cette grotte emplit celle-ci d'un brouillard froid et collant. Les crevasses, larges d'environ 30 cm, ne gênent pas le mouvement. Le brouillard rend la visibilité nulle et le sol est très glissant.

Une créature touchée par une attaque alors qu'elle se trouve sur cette glace glissante ou qui s'y déplace à plus de la moitié de sa vitesse doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour éviter de se retrouver à terre. Sur un échec de 5 ou plus, cette créature lâche un objet qu'elle tient, qui tombe dans une crevasse. L'objet finit dans les entrailles de la Terre, perdu à jamais.

15. Caverne de glace

Celle-ci sert de tanière à un couple de gros léopards des neiges (profil : **tigre**), animaux de compagnie des yétis de la zone 13. Les fauves sont tapis sur des saillies au-dessus du sol et tentent de fondre sur les intrus par surprise.

Baraquement (zones 16 à 19)

Cette section de la forteresse héberge une troupe de géants du givre qui se préparent à partir en raid. Chaque zone possède plusieurs tas de peaux de bête en guise de couchage, une table, des tabourets et quelques armes de géant, en réserve ici ou là. Chaque géant possède 2d4 rochers à lancer.

16. Dortoir extérieur. Un **géant du givre** réside dans la caverne nord-est.

17. Dortoir supérieur. La caverne nord-ouest abrite un **géant du givre**.

18. Dortoir central. Deux **géants du givre** occupent la plus grande des quatre grottes. Au fond se trouve une source d'eau claire profonde d'environ 60 cm, dont le lit consiste en 278 cristaux de roche valant 10 po pièce.

19. Dortoir inférieur. Un **géant du givre** habite dans la caverne la plus au sud.

20. Caverne de glace garde-manger

Le lieu regorge de carcasses gelées, petites et grandes. Certains morceaux ressemblent à des parties de corps d'humain ou d'humanoïde.

21. Caverne de glace

La mise en garde gravée sur le sol gelé, en langue des géants mais écrite en runes naines, fait état d'un danger dans cette grotte. Trois mètres plus loin, là où une galerie oblique vers le sud-ouest, la paroi semble incrustée de vieil ivoire : il s'agit d'une colonie de moisissure brune (« Les dangers des donjons », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Au sol, des tas de vieille neige d'où dépassent des esquilles d'os... les carcasses rongées des diverses victimes du phénomène.

22. Poste de garde

Cette caverne de glace abrite deux **géants du givre** ; le premier surveille l'entrée tandis que son compère roupille sur une pile de fourrures. Huit rochers de jet sont à portée de main.

Trésor. Chaque géant possède un sac. Aucun autre objet de valeur n'est présent.

23. Caverne de garde

Deux **géants du givre** sont en poste dans cette grotte. L'un épie tour à tour les deux galeries tandis que l'autre dort sur un amas de peaux tannées. Chacun possède une arme et quatre rochers de jet.

Trésor. Il y a quatre sacs de géant dans cette caverne en tout et pour tout.

Passage vers le niveau inférieur. Le tunnel qui part vers l'est depuis cette zone croise une galerie en pente qui descend sur 30 mètres puis débouche sur la zone 1 du niveau inférieur (carte 6.4).

24. Grotte des visiteurs

Deux **géants des collines** campent ici, en compagnie de trois serviteurs (profil : **ogre**), dans l'attente d'une audience auprès de jarl. On y trouve cinq tas de fourrures et autant de sacs de géant.

Trésor. Le quatrième sac fouillé recèle un crâne incrusté d'or ainsi qu'un rapport du chef Nosnra adressé au jarl Grugnur, rédigé sur un parchemin roulé. Ce document fait office de sauf-conduit pour accéder au hall des géants du feu. Le plus grand des géants des collines connaît la suite du voyage de ces deux émissaires : ils doivent partir plein sud, pour délivrer une missive du jarl au roi Snurre des géants du feu.

Enfin, les deux géants portent chacun un manteau en fourrure d'une valeur de 1000 po.

25. Grotte des visiteurs

Deux **géants des pierres** sont ici pour adresser leurs respects au jarl et savoir comment se déroule la guerre entre géants du givre et humanoïdes. Ils comptent faire leur rapport à leur tribu s'ils en ont l'occasion et ne combattent que si on les agresse. Chacun porte une massue en pierre et trois rochers.

Trésor. Cachée dans les piles de fourrures se trouve une couronne en platine sertie de pierres précieuses (valeur 3000 po) que les géants des pierres envisagent d'offrir au jarl si sa guerre se passe bien.



Carte 6.4 : Forteresse des Géants du Givre, Niveau Inférieur

26. Caverne des visiteurs de marque

Cette zone est chauffée par quelque activité volcanique qui produit une clarté rougeâtre. Ici se trouvent un messager **géant du feu** et son serviteur (profil du **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de feu) qui ont livré leur message et s'apprêtent à regagner leur territoire. L'ameublement comprend deux piles de fourrures, une table rudimentaire, un banc, trois tabourets, un gros brasero et deux sacs de géant.

Trésor. Outre le contenu habituel, un sac contient 1500 po et l'autre 500. Dans une sacoche matelassée qu'il porte à la ceinture, le messager possède un symbole de l'allégeance du jarl envers le roi Snurre : une statue d'ours dressé sur ses pattes arrière, en argent massif dont les yeux sont deux topazes (valeur 1500 po).

27. Meute de loups arctiques

Une meute de cinq **loups arctiques** a fait sa tanière au pied de la falaise ouest. Les loups sont incités à rôder alentour par les géants du givre.

28. Dôme de glace couvert de neige

Cette cavité artificielle est l'œuvre de la créature qui vit là depuis peu : un **remorhaz**. Plusieurs squelettes calcinés gisent dans son antre de glace.

29. Poudings blancs

Au pied de la falaise ouest, les deux chiffres 29 marquent sur la carte la position de deux poudings blancs de taille TG. Les monstres utilisent le profil du **pouding noir** mais la couleur blanche leur confère un camouflage parfait. Tant qu'un pouding blanc reste immobile, il est impossible de le distinguer d'une congère.

Configuration du niveau inférieur

La carte 6.4 détaille la structure du niveau inférieur du gouffre de glace. Il consiste pour l'essentiel en grottes naturelles, hormis certaines galeries creusées et autres agrandissements ici ou là.

Gros rochers. Plusieurs entrées sont bloquées par d'énormes blocs (marqués par un B sur la carte). Pour une créature de taille M ou inférieure, déplacer un tel « bouchon » nécessite un test de Force (Athlétisme) DD 20.

Plafonds. Les tunnels culminent à 7,50 m, les cavernes les plus petites entre 9 m et 12 m, les plus vastes entre 13,50 m et 18 m.

Éclairage. L'ensemble de ce niveau est éclairé par des torchères et des plafonniers qui sont en fait des cages à punaises de feu géantes (en particulier dans la partie où loge le jarl).

Rencontres aléatoires

Au niveau inférieur de la forteresse des géants du givre, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. À la fin de chaque heure, lancez 1d10. Sur un résultat de 1, qui indique qu'une rencontre a lieu, choisissez parmi les possibilités suivantes :

- Un garde **géant du givre** qui fait sa ronde
- 1d4+1 **ogres** en mission pour le jarl
- Un **géant du givre** et deux serviteurs **ogres** sortant faire une balade



- Si les géants sont conscients qu'une bande d'intrus menace, un géant du givre et 3 **loups arctiques** sont aux trousses des gêneurs.

Zones du niveau inférieur

Les zones ci-après figurent sur la carte 6.4.

1. Grande caverne d'accès

L'entrée du niveau inférieur est d'évidence conçue pour frapper les esprits, avec ses parois ornées de bas-reliefs de bataille et de chasse. Les géants y sont montrés tuant des ennemis, chassant des dragons et autres monstres effrayants... Des torches brûlent tout du long à intervalles réguliers.

Les survivants des assauts menés sur le niveau supérieur, à condition d'être en état de se battre, y font certainement barrage.

Issues secrètes. Les gros rochers (R) qui bloquent les passages à l'est et à l'ouest se fondent dans la paroi : pour que les héros les découvrent, ils doivent procéder comme pour un passage secret.

2. Caverne voûtée

Le fracas provoqué par le déplacement du rocher qui isole cette zone du reste du complexe éveille le couple de **jeunes dragons blancs** enfermés ici avec un beau trésor à garder. S'ils sont avertis, les deux dragons se cachent et guettent l'arrivée des intrus.

Les seuls autorisés à entrer sont les géants du givre chargés de les nourrir ou d'apporter des trésors pour compléter leur précieux butin. Quand le mâle n'est pas à l'affût, il est assis fièrement sur son trésor, tout au nord de la caverne. La femelle, pour sa part, se repose à proximité : au sommet de la falaise donnant sur la paroi ouest (zone 2a).

Trésor. Le butin des dragons comprend :

- 15 000 pa et 12 400 po en monnaies diverses
- Huit coffrets en argent remplis d'ivoire (pesant 9 kg pièce, valant chacun 300 po + 100 po d'ivoire)
- Une statue d'albâtre à l'effigie d'une femme ailée (un déva), valant 800 po
- Sept statues de marbre blanc sans grande valeur
- Un amas de 350 gemmes semi-précieuses (valeur unitaire 1 po)
- Onze couverts en étain sans grande valeur
- Vingt-quatre armes de tout type (parmi lesquelles une *dague +2*)
- Neuf boucliers
- Huit armures (dont un ensemble argenté : *cotte de mailles +2*)
- Vingt-sept urnes de peu de valeur
- Soixante-et-une bouteilles et flasques, sans valeur hormis quatre potions : *poison*, *résistance au feu*, *diminution* et *agrandissement*.

2a. Surplomb de la dragonne

Ce surplomb, à 9 m environ au-dessus du plancher de la caverne, se resserre pour former une grotte secondaire. La dragonne est tapie là, à l'affût. Poussée à agir, elle prend part au combat aussi discrètement que possible.

Trésor. La dragonne a caché derrière elle douze gemmes de 250 po chacune (huit opales et quatre diamants).

3. Réserve à l'abandon

Des vestiges de carcasses, quelques caisses brisées contenant des vivres avariés, plusieurs sacs éventrés de céréales gâtées, des tonneaux de vin devenu vinaigre et de bière éventée moisissent dans cette resserre.

C'est ici que se cachent les résidents blessés ou poursuivis avec ardeur du niveau supérieur.

4. Grotte déserte

Ici s'entasse du mobilier brisé : tables, bancs, tabourets, sièges... Aux murs, des torchères noires de suie où plus aucune torche ne brûle. Trois squelettes de géant du givre gisent en évidence au centre de la caverne.

Trésor. 500 po en monnaie diverse, ayant fui d'un sac éventré, sont dispersées au milieu des ossements. Notez que les monstres de la zone 4b attaquent toute créature qui se met à fouiller au milieu des squelettes.

4a. Éboulis

Un squelette de géant du givre gît à l'extrémité sud de cette salle, à demi enterré sous des éboulis. Il semble avoir été tué par l'effondrement d'une galerie.

Trésor. Une des mains du squelette étreint un étui en fer contenant une carte des zones 1 à 4 du niveau inférieur. La zone 1 est désignée (en commun) comme la « grande entrée », la zone 2 comme « entrepôt », la 3 « provisions » et la 4 comme « grand hall du jarl ». La carte indique en outre une galerie allant vers le sud depuis cette grotte (désormais effondrée) qui, au bout d'une vingtaine de mètres, débouche sur un ensemble de cavernes dont plusieurs baraquements, les quartiers privés du jarl et une salle au trésor.

Cette carte est un faux : une ruse tendue par le jarl pour déjouer d'éventuels voleurs. Si les héros s'escriment à déblayer le passage effondré afin de dénicher la prétendue salle du trésor, ils n'arrivent qu'à faire un raffut considérable. Aucun vrai passage n'existe.

4b. Affamés et sauteurs

Six **crapauds des glaces géants** (cf. annexe B) nichent dans l'extrémité nord de cette grotte. Très affamés, ils cherchent à tuer et dévorer quiconque pénètre en zone 4, mais veillent à rester tapis jusqu'à ce que les intrus soient attirés par le leurre de l'or qui brille au milieu des ossements, dans la caverne principale.

5. Entrée

À l'abri des regards derrière un rocher camouflé, cette caverne constitue le véritable point d'entrée du complexe du jarl. Il est toujours gardé par un **géant du givre** en armes qui porte des rochers rangés dans son sac. Si la bagarre éclate, le géant tente de souffler dans un énorme cor en fer suspendu au plafond par des chaînes, au centre de la grotte. Il lui suffit pour cela d'y consacrer une action.

6. Caverne des émissaires

Un **oni** et quatre serviteurs **ogres** demeurent ici. Ils ont obtenu audience auprès du jarl ; après un toast en son honneur, le lendemain matin, l'ogre-mage a prévu de repartir avec un traité en poche : signé par le jarl (avec sa marque spéciale), le parchemin propose au seigneur des oni 25 000 po en gemmes, plus tout le butin qu'ils trouveront, si ses troupes prennent part à la guerre contre les humains.

Trésor. L'oni porte un *collier de boules de feu* avec cinq perles restantes qu'il n'hésitera pas à utiliser, et une bourse contenant six gemmes de 500 po, cadeau du jarl.

Une cassette, dans ses affaires, contient un présent à destination du seigneur des oni : une boîte à secret composée de dix-huit plaques de platine, dix-huit d'électrum et dix-huit d'argent. Pour l'ouvrir, il faut faire coulisser certaines plaques sur la gauche, le haut puis la droite dans une séquence précise, à savoir platine-électrum-argent de chaque côté et argent-électrum-platine sur le dessus.

La boîte a des propriétés similaires à celles d'un *sac sans fond* malgré ses dimensions (25 cm de long sur 15 cm de large et 10 de haut) et elle ne peut contenir plus de 0.085 m^3 (85 litres) ni plus que 30 kg. Elle contient pour l'heure 500 po, une *potion de contrôle mental (géant du givre)* (annexe A) et une *potion de force de géant des nuages*.

7. Caverne pour invités

Éclairée par des torchères et tendue de tapisseries, cette chambre confortable est munie de peaux et fourrures au sol et d'une couche immense en peaux de bête agréables au toucher. Le mobilier comprend un coffre, un sac, une table, deux sièges et une armoire. Le **géant des nuages** qui y réside vient d'accepter d'entrer au service du jarl en tant qu'aide de camp.

Trésor. Le coffre contient 2200 po et le géant porte une ceinture en argent sertie d'ivoire et de gemmes (valeur 600 po).

8. Grotte-cellule

Les torches diffusent ici une lumière faible. Une **géante des tempêtes** est enchaînée au mur nord par d'énormes menottes aux poignets et aux chevilles. Le tapis de fourrure, au centre de la grotte, supporte une table et deux chaises. Sur la table, dans six plats en or et trois bols en argent, un monceau de nourriture attend. Deux grosses cornes en ivoire serti de gemmes sont remplies de vin fin ; le fumet qui se dégage du festin flotte dans la caverne.

Le banquet est là pour titiller la géante dont le jarl compte faire sa maîtresse. Seul hic : l'intéressée ne flanche pas, c'est même tout le contraire. Elle sait gré aux héros s'ils la délivrent mais tolère très mal les individus maléfiques. De ce fait, si certains membres du groupe sont d'alignement mauvais, la géante s'empressera de s'acquitter de sa dette auprès des aventuriers pour pouvoir les quitter au plus tôt. Un groupe de personnages d'alignement bon, en revanche, pourrait s'attirer une amie fidèle et une alliée durable.

Trésor. Les plats en or valent 500 po pièce, les bols 50 et les cornes 100.

9. Caverne d'habitation des serviteurs

Huit **ogres** résident ici. Chacun a sa couche de fourrures et de haillons, une caisse en bois où ranger ses affaires, un crochet où pendre ses frusques et un sac. Les ogres sont fidèles au jarl et combattent sans merci.

Trésor. Chaque ogre possède 1d100 pa, 1d100 pe et 1d100 po rangés dans sa caisse ou son sac.

10. Caverne-vestibule

Un **géant du givre** monte la garde à toute heure dans cette grotte oblongue, armé d'une hache à deux mains et d'un rocher de jet. Il alerte les gardes postés au sud dès qu'arrivent les intrus.

11. Grande caverne du jarl

C'est dans cette grotte que se tiennent les cérémonies et festins présidés par le jarl. Plusieurs tables munies de bancs sont poussées le long des parois est et ouest, attendant l'occasion de resservir. Les punaises de feu en cage éclairent faiblement la caverne immense, qui paraît déserte.

Postes de vigie. Les corniches A et B surplombent le sol de la caverne de 9 m et sont plongées dans l'obscurité. Sur chacune veille un **géant du givre** vigilant muni de six rochers de jet.

12. Salle du trône et des audiences

Un affleurement rocheux clôt partiellement cette alcôve naturelle située au sud de la grande caverne du jarl. Un trône massif en os et en ivoire rehaussé de crânes, d'argent et de gemmes, se dresse près de la paroi sud, sur laquelle est tendue une peau de dragon blanc. Devant le trône est étendue la fourrure d'un ours polaire gigantesque. Les trois tabourets en ivoire, à côté du trône, sont réservés aux lieutenants du jarl.

Trésor. Des gemmes incrustées dans le trône, soixante valent 50 po, quinze 100 po, trois 500 po et la dernière 1000 po.

13. Poste de garde

Un **géant du givre**, stationné à l'extrémité sud de ce passage, scrute tour à tour vers l'est et l'ouest. Il possède deux rochers de jet. Au premier signe d'intrusion, il frappe un énorme gong situé sur le mur nord, si nécessaire à l'aide d'un rocher.

14. Cuisines

Deux servantes géantes du feu (profil : **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de feu) travaillent ici avec quatre **ogres** : un cheval rôtit à la broche sur un grand feu qui s'élève d'une cheminée naturelle à même le sol tandis qu'on s'active à préparer le repas du jarl. Les ustensiles et autres condiments sont répartis dans les trois niches. Au milieu des vivres qui encombrent la niche nord, une cage où sont emprisonnés quatre humains (**roturiers**) que l'on garde en réserve en vue d'un festin. Ils peuvent alerter les héros de ce qui les attend dans les zones 15, 16 et 17.

15. Caverne-arsenal

Dans cette grotte sont gardés soixante-deux rochers de jet, huit boucliers, quinze lances, cinq gourdins et cinq casques, tous au gabarit géant du givre. La caverne abrite en outre six haches d'armes (qu'un géant peut lancer) et une chemise de mailles pour géant, de bonne facture.

16. Caverne d'habitation

Un **géant du givre**, deux serviteurs géants du givre (profil : **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de froid) et trois jeunes (profil : **ogre** avec même immunité) habitent cette caverne. Si le combattant est tué, les autres implorent qu'on les épargne et cessent de se battre sauf s'ils sont attaqués.

Outre les géants, la grotte comprend les habituelles piles de fourrure pour le couchage, quelques tabourets, onze caisses massives, cinq coffres et de nombreux crochets où pendent quatorze capes et neuf sacs de géant.

Trésor. Sous la neuvième caisse déplacée par les personnages, un trou dans le sol cache 3500 po.

17. Tanière aux ours

Dans cette caverne se nichent quatre **ours polaires** massifs (65 pv chacun), la meute de chasse du jarl.

Trésor. Chaque ours porte un collier de cuir serti de gemmes valant 200 po.

Cavernes des carls (zone 18 et 19)

Ces deux grottes spacieuses servent de logement à l'aristocratie des géants du givre. Chaque résident a droit à un lit de camp, un coffre, une chaise ou un tabouret et plusieurs peaux tannées ou fourrures pour le couchage. Toute la zone est éclairée par des torchères et quelques cages à punaises de feu ; capes, pèlerines et sacs de géant pendent aux parois sur des crochets. Le mobilier comprend enfin trois énormes casiers, trois paniers et six armoires. Les géants, certains combattants, d'autres serviteurs, sont prêts à négocier pour épargner les jeunes qu'ils tenteront de défendre – ou de venger – en luttant jusqu'à la mort.

Trésor. Chaque combattant géant du givre possède 1000 po et un brassard faisant office de sauf-conduit (identique à celui décrit en zone 8 du niveau supérieur). Chaque autre adulte possède 500 po. Les jeunes n'ont pas de trésor.



18. Caverne ouest. Cette grotte spacieuse abrite deux **géants du givre**, trois serviteurs géants du givre (profil : **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de froid) et trois jeunes (profil : **ogre** avec la même immunité).

19. Caverne est. Un peu plus petite, cette grotte abrite un **géant du givre**, un serviteur et deux jeunes.

20. Antichambre du jarl et salle aux trophées

Le jarl Grugnur reçoit ses hôtes dans une grotte située en limite sud du niveau inférieur. La moitié est de la caverne sert de salle d'audience privée avec peaux et fourrures au sol et aux murs, une table et quatre chaises. Des parchemins sans intérêt traînent sur la table, aux murs sont accrochés deux boucliers normaux, une arbalète lourde, deux épées à deux mains non magiques et une paire d'énormes défenses en ivoire sans valeur. Quelques fourrures et tapisseries, elles aussi sans valeur, ornent le mur nord. Les deux moitiés sont éclairées par des punaises de feu en cage. Vers l'est, plusieurs degrés usés, chacun de 90 cm de haut, conduisent à une issue barrée par un épais rideau de peaux tannées.

La partie ouest de la grotte est la salle aux trophées du jarl. Le chef s'y assoit souvent dans un fauteuil confortable, à ruminer les glorieuses batailles passées et à échafauder ses plans ; le sol y est tendu de vrais tapis. Aux parois de l'alcôve s'affichent de nombreux trophées : la peau d'un ours des cavernes de gabarit extraordinaire, une autre de vouivre, les bois d'un cerf géant, les mandibules et griffes d'un mastodonte des ombres, des pinces de scorpion géant, une corne de rhinocéros laineux, deux défenses de mammouth et deux de mastodonte, une tête de sanglier géant, une peau de griffon, les ailes d'un aigle géant, une fourrure de lynx géant et les mâchoires d'un lézard des grottes.

Trésor. Outre les trophées déjà cités, la salle contient quelques objets de valeur ou potentiellement utiles, dont beaucoup d'armes et armures non magiques :

- Un arc avec carquois et seize flèches
- Trois boucliers
- Une arbalète légère et quatorze carreaux
- Une hache à deux mains, deux lances et un fléau
- Une masse d'armes en fer de géant
- Un clibanion au gabarit nain
- Un harnois au gabarit humain

D'autres objets sont dignes d'intérêt, que ce soit pour leur nature magique ou leur apparence inhabituelle :

- Un *bouclier +1* piégé (voir ci-après)
- Un crâne de nain avec couronne de fer (sans valeur)
- Onze *carreaux +1*

- Deux défenses de morse piégées (voir ci-après), l'une étant un *cor du Valhalla* en bronze recouvert d'ivoire
- Un crâne de dragon blanc nimbé d'une aura de magie d'abjuration
- Un *harnois +1* au gabarit elfe
- Trois tapisseries élaborées (une valant 400 po, une autre 100 po, la troisième rien).

Bouclier piégé. Décrocher le bouclier magique du mur déclenche un piège à épieu. Le projectile part à l'horizontale avec une portée de 18 m. La lance jouit d'un bonus de +10 pour toucher et inflige 10 (3d6) dégâts perforants. Le mécanisme peut être repéré à condition d'examiner le bouclier et de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. En une minute environ, un personnage utilisant des outils de voleur désamorce ce piège s'il réussit un test de Dextérité DD 15. Si le test échoue de 5 ou plus, le projectile part sans qu'il soit besoin de décrocher le bouclier.

Défenses piégées. Au moindre contact avec l'une ou l'autre défense de morse, le crâne de dragon blanc hurle en géant « Alerte ! Au voleur ! », et ce jusqu'à ce qu'on le brise, après quoi il continue à couiner quelque temps.

21. Appartements privés du jarl Grugnur

Le chef des géants du givre et sa dame résident dans cette caverne isolée, en lisière sud-est du complexe souterrain.

Salon. Le mobilier de la partie ouest de la caverne comprend une table immense, quatre sièges, trois armoires, cinq coffres, cinq malles et sept caisses. Les parois sont tendues de lourdes tapisseries, peaux et fourrures diverses sans valeur particulière.

Le jarl Grugnur (profil : **géant des nuages** avec l'immunité contre les dégâts de froid, mais sans Odorat aiguisé et Incantation innée) est assis à la table, sanglé dans sa cotte de mailles, son *bouclier antiprojectiles* à portée de main (CA 18, ou CA 20 contre les attaques à distance avec le bouclier ; CA 16 sans). À son côté pend une *épée longue +2*. Le jarl jouit d'un bonus de +14 pour toucher avec cette arme et inflige 23 (3d8 + 10) dégâts tranchants chaque fois qu'il touche. Il tient dans une de ses mains une corne à boire en platine sertie de huit gemmes.

En face de lui est assise Estia, sa femme (profil : **géante des nuages**, modifié comme pour Grugnur), beauté fatale drapée dans une cape en fourrure de tigre à dents de sabre et armée d'un *morgenstern +2* en fer. Sur la table, devant elle, une chope en or sertie de huit pierres précieuses.

Deux **loups arctiques** sont couchés sous la table.

Trésor. La corne à boire du jarl vaut 2000 po, la chope d'Estia 1200 po.

Le mobilier de cette pièce contient des vêtements et accessoires sans grand intérêt hormis ce qui suit :

- Le deuxième coffre fouillé cache 700 pp.
- Le cinquième, 3200 po.
- La quatrième malle, sous une épaisse couche de vieilles chaussettes, abrite sept potions, huiles et philtres (*huile d'insaisissabilité, philtre d'amour, potions de force de géant des tempêtes, de poison, de soins, de soins supérieurs* et *de vitesse*).
- La deuxième caisse contient neuf bijoux (1000 po pièce).
- La sixième caisse recèle 198 pierres précieuses (104 de 10 po pièce, 51 de 50 po, 36 de 100 po, six de 250 po et une de 1000).

Chambre à coucher. La section est de la caverne est partiellement occultée par des rideaux. Dans ce nid douillet : un lit défait, une petite table, une chaise, deux tabourets, un coffre, une malle et tout un bric-à-brac de vêtements, armes et armures. Aux parois et au sol, des peaux, tapis et fourrures sans valeur particulière.

Trésor. Le couvercle de la malle est muni d'un compartiment secret où sont glissés six tubes à parchemin. Le jarl les prend s'il est contraint de fuir et qu'il dispose du temps nécessaire. Le contenu des tubes est le suivant :

- Le premier est vide.
- Le deuxième contient la clef du coffre invisible, situé dans la galerie de secours (ci-après).
- Le troisième, une carte où figure l'emplacement de la Fournaise du roi des géants du feu.
- Le quatrième, un *parchemin de protection contre les fiélons.*
- Le cinquième, un parchemin en charabia avec un glyphe de *runes explosives* (DD de sauvegarde : 15).
- Le sixième contient deux *parchemins magiques* : *boule de feu à explosion retardée* sur le premier, *doigt de mort* sur le second.

Tunnel de secours caché

Derrière la tapisserie murale au nord-est de la caverne débute une galerie naturelle d'un kilomètre et demi de long qui file au sud et débouche au pied du glacier, hors de vue du gouffre. Un tour d'inspection de la chambre permet de repérer l'ouverture grâce à des trous dans la tapisserie au prix d'un test de Sagesse (Perception) DD 15 réussi. Regarder derrière les rideaux permet de repérer l'issue secrète automatiquement.

Dans la paroi de l'alcôve au nord-ouest, au tout début du tunnel, une tige en fer de forte section dépasse de la paroi à quelque 3 m du sol. La tige irradie une forte aura de conjuration si on la soumet à *détection de la magie*. Pour la remarquer sans lever spécifiquement les yeux, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15. Pousser cette barre vers le bas téléporte tous ceux qui se trouvent au sol, dans cette alcôve, à environ 15 m de l'entrée du hall de Snurre (la Fournaise du roi des géants du feu, scénario suivant).

Un surplomb qui paraît dénué de tout intérêt, dans la paroi sud-ouest, sert de cachette à un coffret en fer invisible qui ne dégage aucune aura magique. Il est verrouillé (réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur permet de le crocheter). Ceux qui examinent le surplomb ne le trouvent qu'à la condition de buter dessus ou de voir les objets invisibles. Le coffret devient visible quand il est ouvert. Un *glyphe de protection* (DD de sauvegarde : 17) est posé sur le couvercle. Le glyphe se déclenche si le coffret n'est pas ouvert avec la clef (trésor de la chambre à coucher). Activé, le glyphe lance *nuage mortel* (DD de sauvegarde : 17) centré sur le coffret. Il contient un cadeau qui doit être acheminé à la forteresse des géants du feu et offert aux puissances à l'origine du soulèvement.

Trésor. Dans le coffret de fer se trouvent une *perle de puissance*, un ensemble de *pigments merveilleux de Nolzur* et une *baguette de paralysie*.



Carte 6.5 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Supérieur

La Fournaise du roi des géants du feu

Tout comme la piste menant de la maison forte des géants des collines aux désolations glacées du gouffre du jarl des géants du givre, l'aventure qui vient de se dérouler dans le froid conduit (ou téléporte) nos intrépides aventuriers à ce qu'ils espèrent être leur ultime défi. Les voici sur le point de se risquer dans la fournaise fumante de Muspelheim, demeure des géants du feu. En explorant ces salles immenses taillées dans le roc où règne le vaillant chef de guerre des géants du feu, le très redouté roi Snurre Ventre-de-fer, ils espèrent trouver, outre de fabuleux trésors, la réponse à la question qui les taraude : qui tire les ficelles de cette étrange alliance entre géants de nature si diverse ? Dans cette forteresse, nos héros ont bon espoir d'identifier les âmes noires qui ont ourdi ce soulèvement et conçu des raids aussi bien préparés, car le roi Snurre est réputé beaucoup plus fort qu'intelligent.

Il est à craindre, cependant, que les personnages aillent au-devant d'une adversité plus redoutable que celles qu'ils ont connues jusqu'alors : les géants du feu sont féroces et leurs soutiens, quels qu'ils puissent être, doivent l'être bien davantage que les alliés des géants des collines ou du givre. Voilà qui n'est guère rassurant ! Le butin, néanmoins, devrait être à la hauteur... On n'ose imaginer les trésors qu'il faudra arracher de haute lutte aux géants du feu et à leurs maîtres !

Si le groupe (ou au moins l'un de ses membres) a investi les deux autres places fortes, les héros savent qu'outre châtier ces maudits pillards, ils ont pour mission de remettre aux suzerains commanditaires toute information relative au soulèvement des géants. L'objectif est simple : tuer tous les géants du feu et leurs complices. L'échec est synonyme de mort. Pas de la main des suzerains, bien sûr, mais de celle des monstres qu'ils vont devoir affronter. Tout le butin qu'ils trouveront leur appartient de plein droit, sans compter ce que les nobles humains dont les terres ont été ravagées sont susceptibles d'offrir.

Pour l'heure, nos héros sont au pied de la colline noire et fumante qui abrite la fournaise du roi des géants du feu. Les voici au cœur du territoire ennemi, là où les braves eux-mêmes doivent avancer pas à pas !

Mener l'aventure

Comme dans les précédents épisodes de la série, il vous appartient à vous, Maître ou Maîtresse du Donjon, d'apporter une touche personnelle à la somme d'informations qui suit, de faire vivre une aventure haute en couleurs. Improvisez, créez sans relâche ! Vos joueurs exigeront certainement plus de détails, tenteront des approches inédites, déjoueront vos attentes. Les pages qui suivent forment un fil conducteur qu'il va vous falloir mettre en scène et réécrire au gré des actions entreprises par les protagonistes.

Si vous avez déjà conduit vos joueurs durant les deux premiers opus, prenez garde à la façon dont vous mettez en scène ce troisième scénario. Servez-vous du matériau fourni pour bâtir une épopée à votre mesure. Faites preuve d'équité et d'impartialité. Cette aventure est particulièrement difficile. Si vos joueurs regrettent une action intrépide qu'ils paient au prix fort, ne laissez pas cette réaction gâcher le plaisir accumulé jusqu'ici. De la même manière, ne prenez pas le parti d'entraîner les personnages dans un piège mortel : c'est à leurs actes et à eux seuls qu'ils doivent de connaître un destin heureux ou funeste.

Rappelez-vous en outre que ces géants, non contents d'être plus coriaces que les précédents, ont aussi à leur côté d'habiles tacticiens. Dès que le groupe frappe puis se replie, l'assaut initial est étudié avec soin et des contremesures sont prises. Même au cours de la première incursion, soupesez au plus juste la réaction des géants quand ils apprennent qu'une intrusion est en cours. Que décident-ils ? Qui appellent-ils à la rescousse ? Snurre en personne se déplace-t-il ? Ce roi bagarreur ne va pas rester assis sur son trône alors que sa place forte est assaillie ! Recourir à un scénario pré-écrit ne doit pas vous dépouiller de vos attributs de MD ; au contraire, disposer d'une trame déjà construite vous libère l'esprit. C'est à *vous* que reviennent les décisions majeures.

Quand le groupe part se reposer au terme de l'assaut initial, les géants du feu préparent pièges et embuscades dans la pleine mesure des possibilités. L'éclairage est réduit, des sentinelles postées, etc. Lors du *playtest* original, les géants, ayant survécu à la première incursion d'un groupe exceptionnellement costaud et aguerri, préparèrent plusieurs embuscades, chacune conçue de manière à permettre un rapide repli à couvert, au détour d'un couloir ou derrière une porte, et reculèrent peu à peu jusqu'à la galerie d'accès au niveau inférieur. Les héros se montrèrent impitoyables, massacrant tout ce qui leur tombait sous la main, géant ou autre, tandis que leurs adversaires répliquaient avec une férocité quasi suicidaire.

La façon dont vous gérez ce conflit avec vos joueurs repose en définitive sur ce que vous seul savez : le triptyque *Haro sur les géants* est tout entier tourné vers l'affrontement final. Seuls les chefs suprêmes et quelques-uns de leurs adjoints chercheront à fuir ; tous les autres combattront pied à pied. Jusqu'à la mort.

Début de l'aventure

Le groupe a pu arriver devant les immenses dalles d'obsidienne qui forment l'entrée du hall via le dispositif de téléportation découvert dans l'antre du jarl des géants du givre. Auquel cas il leur faut commencer par trouver une zone de repli où se reposer entre deux incursions.

Si les héros ont voyagé jusqu'ici par une méthode plus conventionnelle, ils auront remarqué qu'un tel endroit existe à environ trois kilomètres de la forteresse de Snurre. Ce site discret le restera tant que les personnages ne laissent pas de traces trop visibles et ne sont pas suivis jusqu'à leur repaire. Cette bonne fortune a cependant une limite : chaque fois que les héros sortent du refuge pour s'aventurer dans la forteresse des géants du feu, il existe un risque, de 10% cumulatifs, que les géants repèrent cette cachette (10% après la première incursion, 20% après la deuxième, etc.).

Une ravine voisine conduit directement de la caverne secrète au monceau de scories indiqué, sur la carte des héros, comme étant l'entrée de la fournaise. Un sentier bien visible serpente sur cette terre désolée jusqu'à deux immenses dalles de pierre noire : le portail d'obsidienne, qui permet de pénétrer dans l'antre de Snurre. Chaque battant mesure 8,70 m de haut, 3 de large et presque un mètre d'épaisseur. Pour un humain de force moyenne,

ils sont impossibles à bouger ; une créature de taille M ou inférieure doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 25. À partir de la deuxième incursion, il y a 50% de chances que les portes soient entrouvertes et que des gardes soient chargés de donner l'alerte générale en cas d'intrusion.

La plaine autour de la forteresse a toutes les apparences de l'enfer. Le ciel est plombé de nuages noirs, on distingue la silhouette d'un volcan et, au sud, une rivière de lave paresse en rougeoyant jusqu'à perte de vue. L'air chaud et sec charrie des relents de pierre chaude et de métal fondu. Le sol est couvert de cendre et d'esquilles pointues qui rendent la marche hors du sentier difficile – et bruyante. Le rougeoiement persiste de nuit, à la fois dû au flot de lave en fusion et aux projections de gaz enflammé qui sortent çà et là des entrailles de la Terre.

L'empilement de lave refroidie, de caillasse et de roche noire d'origine volcanique dans laquelle est creusée la Fournaise de Snurre forme une colline escarpée d'une centaine de mètres de haut, d'ascension difficile. Les fumerolles émanant de conduits dans la roche sont innombrables et certaines prennent feu de temps à autre. Les héros échoueront à trouver une autre issue que celle qui crève les yeux ; tout personnage qui examine un conduit fumant a 33% de chances de subir 7 (2d6) dégâts de feu par un jet de gaz enflammé.

Configuration du niveau supérieur

La carte 6.5 détaille la topographie du niveau supérieur de la forteresse des géants du feu. Sols, parois et plafonds du complexe sont en roche noire, noire striée de rouge, gris foncé ou marron terne. La pierre a été taillée par endroits ; à d'autres, elle semble avoir été travaillée par un processus de fusion.

Plafonds. Les galeries voûtées culminent à 9 m. La hauteur sous plafond des cavernes, chambres et salles varie entre 12 et 18 m.

Portes. Toutes les portes sont en plaques d'acier. Une créature de taille M ou inférieure doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour actionner un battant en raison de ses dimensions et de son poids. Une porte ouverte ainsi ne se referme pas toute seule.

Éclairage. Le niveau supérieur de la fournaise de Snurre est éclairé par des torchères, des braseros et des jets de gaz enflammé.

Serrures. Les serrures du complexe sont de bonne facture. En utilisant des outils de voleur, on peut en crocheter une en réussissant un test de Dextérité DD 20.

Passages secrets. Les portes secrètes ont elles aussi fait l'objet d'un soin particulier. Sauf mention expresse, en détecter une requiert un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Rencontres aléatoires

Au niveau supérieur de la forteresse des géants du feu, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. À la fin de chaque heure, lancez 1d12. Sur un résultat de 1, qui indique qu'une rencontre a lieu, choisissez parmi les possibilités suivantes :

- Un garde **géant du feu**
- Un **géant du feu** avec 12 ouvriers **gnolls**
- Quatre jeunes géants du feu (profil : **ogre** avec immunité contre les dégâts de feu) et deux **molosses infernaux**
- Un visiteur **géant des nuages**, **géant du givre** ou **géant des pierres** en maraude.

Zones du niveau supérieur

Les zones ci-après figurent sur la carte 6.5.

1. Grande entrée

Le sol de cette galerie est en obsidienne polie, et les personnages remarquent dès qu'ils entrent d'immenses tapisseries tendues ici et là. Disposées entre les torchères, elles représentent des scènes de victoire des géants du feu dans les tons rouge sang. Le poste de garde est dissimulé derrière la première tenture (1a).

1a. Alcôve

La tapisserie qui dissimule ce poste de garde est en tissu assez lâche pour que le **géant du feu** qui se tient dans le renfoncement non éclairé voie passer les arrivants dans le couloir. S'il remarque un intrus, il frappe dans son immense gong en bronze pour alerter le grand hall (zone 2). Le géant dispose de quatre rochers de jet.

Si les personnages sont de retour après avoir infligé un sérieux revers aux géants, une baliste (piochée dans l'arsenal en zone 10a) a été mise en batterie au bout du couloir en prévision d'un deuxième raid. L'arme est déclenchée par un fil presque invisible tendu 9 m après l'entrée qui requiert un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour être remarqué. Une fois repéré, le fil peut être évité, mais le couper déclenche la baliste. L'arme tire une volée de carreaux sur toute la largeur du couloir : les créatures qui s'y trouvent subissent une attaque à +6 pour toucher qui, en cas de réussite, inflige 11 (2d10) dégâts perforants.

2. Grand hall

Le couloir débouche sur un hall courant d'ouest en est, où patrouillent en permanence deux **ettins** qui se servent de leurs quatre têtes pour épier tous les azimuts à la fois. Si le garde près de la porte sonne du gong, ces créatures se postent au bout du couloir et tiennent la position jusqu'à l'arrivée des renforts depuis les zones 3, 18 ou 21-25. Le sol du grand hall est en pierre polie noire veinée de rouge. Les colonnes sont des statues de nains juchés les uns sur les autres et qui semblent peiner à soutenir le toit. L'éclairage fluctue bizarrement en raison du gaz enflammé qui sort des parois en crachotant. L'une des tapisseries, sur la paroi sud, dissimule l'entrée des appartements royaux (zones 4 à 7).

3. Salle du trône et salle d'audience

Deux marches en marbre noir veiné de blanc conduisent à un espace au plancher en pierre polie rouge sombre. Entre deux colonnes d'obsidienne s'élève un trône massif en jais et onyx noir zébré de blanc, incrusté de pierres précieuses de belle taille. Aux murs, une mosaïque multicolore retrace les victoires du roi Snurre sur ses ennemis. Derrière le trône figure l'emblème du souverain, un crâne enflammé, flanqué de deux géants du feu, gourdin sur l'épaule. La plus au nord des deux silhouettes de géant dissimule un passage secret ; la torchère située à sa gauche, quand elle est abaissée, provoque son ouverture.

Le roi Snurre est assis sur son trône noir. Ce colosse tout en muscles de plus de cinq mètres soixante-dix est aussi extraordinairement laid : jambes torses et arquées, crocs saillants comme des défenses, favoris et barbe d'un orange vif. Snurre, sanglé dans son harnois de fer noir, manie une immense épée à deux mains enflammée. Au cou du souverain, un collier des crânes en corail ; à sa taille, un épais baudrier serti de petites pierres précieuses ; autour de ses larges épaules, une cape en peau de dragon blanc.

Le roi, quand il siège, arbore sa couronne de fer sertie de joyaux. Faute de quoi elle est rangée dans son sac et son crâne dégarni disparaît sous un heaume de fer noir.

Le roi Snurre est un **géant du feu** avec les modifications ci-après, qui font passer sa dangerosité à 11 (7200 PX) :

- Il a 187 (15d12 + 90) points de vie.
- Il est résistant aux dégâts de froid.
- Il parle le commun et le géant.
- Son épée à deux mains inflige 7 (2d6) dégâts de feu supplémentaires.

Deux **géants du feu** gardent leur roi à tout moment ; leurs positions sont les 1 et 2 cerclés sur la carte. Chacun dispose d'un rocher de jet. Couchés aux positions 3 et 4, deux **molosses infernaux**, les compagnons constants du roi.

Trésor. La couronne de Snurre est sertie de six rubis (500 po pièce), six diamants (idem) et une énorme hyacinthe de 1000 po. Son collier vaut 1000 po et les soixante-six grenats de son baudrier, 10 po chacun. Sa cape magique lui confère la résistance aux dégâts de froid.

Le gemmes incrustées dans son trône sont douze sardoines (valeur unitaire 100 po), douze opales de feu (250 po pièce) et douze rubis (500 po chacun).

4. Logis des servantes de la reine

Parmi les nombreuses tentures qui couvrent les parois du grand hall, il en est une qui dissimule l'accès aux appartements privés de la reine.

Le vestibule est éclairé par des torchères ; on y dénombre six chaises et trois petites tables. Tout au bout, côté ouest, se trouve une chambre meublée de quatre lits, autant de coffres, deux armoires et quatre tabourets.

Les trois servantes géantes du feu (profil : **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de feu) ici présentes – deux du côté des lits, la troisième près de l'entrée de la chambre de la reine (zone 5) – combattent à mort pour protéger leur reine, celles dans leur quartier se ruant à la rescousse de leur consœur. Les servantes sont armées d'épées longues qui infligent 18 (3d8 + 5) dégâts tranchants.

Trésor. Chaque servante arbore trois bijoux valant 250 po pièce. Parmi les 81 fourrures, peaux tannées et traitées qui s'entassent au fond du logis, cinq ont de la valeur : les dix-septième, vingt-quatrième, cinquantième, cinquante-neuvième et soixante-dix-septième qu'examinent les personnages valent chacune 200 po.

5. Chambre de la reine

Le sol et les murs de la salle située au nord du logis des servantes sont tendus de belles étoffes sans réelle valeur. L'endroit est bien éclairé par des torchères et un grand brasero ; il y règne une chaleur de four, ce qui convient tout à fait à des géants du feu.



La reine Frupy qui loge ici est une mégère consommée. L'archétype de la **géante du feu** fourbe et rusée... et plus laide encore que son royal époux. Surmonté par une masse énorme de cheveux blonds-roux qui fait penser à quelque perruque de carnaval, le faciès de la reine Frupy, tout en bajoues et en rides, est plus large que haut et directement vissé sur ses épaules, sans la moindre trace de cou. Sa physionomie générale est à l'avenant, son épiderme grumeleux parsemé de touffes de poils assortis à la tignasse. Ses petits yeux porcins, en revanche, témoignent d'une vivacité d'esprit peu commune chez les géants.

Le mobilier de sa chambre comprend un lit immense couvert de fourrures, une table et deux chaises, un tabouret et une coiffeuse où trône un énorme *miroir de vision* (pesant 45 kg) qui fonctionne comme une *gemme de vision* : créatures et objets invisibles s'y reflètent. (Frupy s'en sert si elle soupçonne la présence d'intrus invisibles.) Figurent au catalogue une armoire en ébène et nacre qui contient sa garde-robe, un coffre cerclé de fer, un meuble à douze tiroirs, quatre coffrets de cuivre posés sur la table et deux boîtes en bronze. Ces dernières abritent chacune un **serpent venimeux** qui doit être neutralisé avant qu'on puisse accéder à leur contenu (voir au paragraphe « Trésor »).

La reine arbore une cuirasse en peau de dragon noir cloutée (CA identique à un harnois) et brandit un sceptre de fer : équivalente à un maillet, l'arme inflige autant de dégâts qu'une épée à deux mains de géant du feu, mais de type contondant. Hors de vue, sous le lit, sont tapis les deux chéris de Frupy, un couple de **belettes géantes** qui lui obéissent au doigt et à l'œil.

La reine Frupy ordonne aux intrus de s'agenouiller en son auguste présence et de se présenter, afin qu'elle puisse répondre à leur humble requête. Ceux qui ont la bêtise de s'y plier le regrettent aussitôt : Frupy ordonne à ses bêtes d'attaquer et frappe l'intrus qui paraît le plus puissant. (Un héros à genoux est considéré comme à terre, dans cette situation.) Elle hurle ensuite à ses servantes d'accourir.

Trésor. Une boîte en bronze contient 400 pc, l'autre 300 pp cachés sous une couche de 100 pc.

Si le couvercle du coffre cerclé de fer est soulevé par quiconque hormis Frupy, un *glyphe de protection* se déclenche, produisant une *boule de feu* centrée sur le coffre (DD de sauvegarde : 15). Le coffre en lui-même ne contient aucun objet de valeur mais un compartiment secret latéral nécessite un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour être découvert.

Ce panneau recèle une boîte en jade (valeur 500 po) munie d'un double fond (test de Perception identique) qui dissimule deux *parchemins magiques* où figurent deux sorts du 7e niveau au hasard d'une classe de personnage au choix du MD.

Tous les coffrets de cuivre sauf un contiennent des onguents divers ; dans le troisième examiné, les héros trouvent quatre bijoux d'une valeur unitaire de 750 po.

Les douze tiroirs contiennent des possessions sans valeur hormis le cinquième en partant du bas où, sous une pile de dessous, Frupy a dissimulé trois potions : une de *résistance* (feu), une de *contrôle mental* (mammifères) et une de *contrôle mental* (géants du feu) qu'elle compte utiliser sur son royal époux (les deux dernières potions sont détaillées en annexe A).

La reine, enfin, porte six bijoux sertis de gemmes valant chacun 500 po.

6. Chambre des gardes du roi

Derrière les portes nord du vestibule, le long des murs est et ouest de la courte entrée, douze rochers de jet sont prêts à l'usage. Deux **géants du feu** qui ne sont pas en service se détendent dans leurs quartiers. Chacun a un rocher et son épée à deux mains à proximité.

Une table et deux bancs sont disposés au centre de la pièce. Sur la table, plusieurs assiettes et chopes, un tonnelet de vin et une meule de fromage moisi. Deux casiers en bois sont rangés sous la table.

Trésor. Au centre de la meule de fromage sont dissimulées cinq gemmes de 100 po, les économies des gardes de service.

Chacun des casiers contient des affaires et 150 po. Les deux gardes ont chacun trois gemmes de 100 po dans leur sacoche de ceinture.

7. Appartements privés du roi Snurre

Les portes de fer massives de cette salle s'ornent du crâne enflammé que l'on retrouve dans la salle du trône. Elles donnent sur un couloir où rôdent six **molosses infernaux**.

Les murs du couloir sont munis de torchères et décorés de tapisseries quelconques. Six chaises et deux bancs sont disposés le long des parois, ainsi que trois tables portant chacune un tonneau de bière ou d'hydromel et plusieurs cornes à boire. Une courte volée de marches, de part et d'autre d'un épais pilier naturel en pierre rougeâtre, sépare le couloir des appartements du roi.

La chambre à coucher royale est éclairée par des jets de gaz enflammé et un énorme brasero de fer où rougeoient des charbons ardents. L'ameublement consiste en un lit massif tendu de fourrures, une table, un trône d'ébène et trois sièges ordinaires, une grande armoire, quatre malles, un coffre cerclé de fer au pied du lit et un plan de travail près de l'entrée. Le sol est couvert de fourrures, les murs ornés de tapisseries et de trophées : deux boucliers, une hache, quatre épées, un fléau d'armes, un marteau. Tous ces objets sont taillés pour un géant. Sur un surplomb du mur sud, 2,70 m au-dessus du sol, reposent trente-neuf crânes (d'humain, de nain, d'elfe, de géant et de créatures diverses), huit casques et heaumes et cinq armures (cotte de mailles, clibanion ou harnois, libre à vous).

Le mobilier de la chambre contient les effets personnels du roi Snurre : vêtements, chaussures, éléments d'armure. Sur la table, diverses babioles en ivoire, en dents d'animal, en bois ou en pierre sont disposées. Des objets divinatoires, dans l'esprit du souverain.

Trésor. Hormis l'arsenal non magique, le seul objet de valeur est l'une des pierres posées sur la table, une cornaline non taillée de 100 po.

Passage secret. Une pierre fait saillie dans le mur, à gauche de la porte dérobée, 3,60 m au-dessus du sol. Pousser cette pierre fait pivoter le battant, révélant une ouverture de trois mètres sur trois.

8. Caverne de l'hydre

L'**hydre** tapie dans l'une des alcôves, nord ou sud, entend les pas de toute créature empruntant l'escalier qui monte vers son antre. La créature, rendue particulièrement retorse par le roi Snurre qui la bat comme plâtre pour se distraire, attend le moment de se venger sur tout autre être vivant passant à sa portée.

9. Grotte au trésor du roi Snurre

La salle située à l'ouest de l'antre de l'hydre est un vrai bric-à-brac, sans valeur ou presque pour l'essentiel : un amas de 2800 pc, trois tas de 4d4 tapisseries et fourrures quelconques, des ballots de vieux vêtements par dizaines et des conteneurs variés plus nombreux encore – urnes, vases en étain, cuivre ou bronze, dix urnes en argent (50 po pièce) et deux en or (500 po chacune).

Le conduit de cheminée, dans la partie sud-est de la caverne, remonte jusqu'à l'air libre.

Trésor. Le vrai butin de cette salle repose dans une petite vingtaine de conteneurs : huit malles en fer, six coffres plus petits et cinq coffrets. À mesure que les personnages tentent de les ouvrir, ils découvrent ce qui suit. Crocheter une serrure demande de réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur.

La **malle n°1** est verrouillée. Elle contient 7200 pa.

La **malle n°2** est verrouillée et vide.

La **malle n°3** n'est ni verrouillée ni piégée. Au fond se trouve un sac contenant dix bijoux de 500 po chacun, enterré sous un monceau de 6000 pc.

La **malle n°4** est verrouillée et piégée. Elle contient des rouleaux de soie (volume de 0,085 m^3) pour une valeur totale de 900 po. Si la malle est ouverte sans sa clef, une lame jaillit du couvercle et frappe une cible avec un bonus de +11 pour toucher et inflige 13 (3d8) dégâts tranchants. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi permet de repérer le piège aux modifications de la serrure et des charnières. Réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur désamorce ce piège. S'il se déclenche sans toucher personne, la lame détruit pour 600 po de soie.

La **malle n°5** est verrouillée. Elle contient huit articles en bois précieux sertis de nacre, chacun de la taille d'une masse d'armes et valant 100 po.

La **malle n°6** n'est ni verrouillée ni piégée. Elle contient 1300 pe.

La **malle n°7** est verrouillée. Elle contient dix belles défenses d'ivoire pesant chacune 2,5 kg et valant 150 po.

La **malle n°8** n'est pas verrouillée. Elle paraît vide au premier abord car son contenu est invisible, mais renferme six bijoux de 250 po pièce ainsi que neuf **serpents venimeux**.

Le **coffre n°1** n'est pas verrouillé mais piégé. Soulever le couvercle provoque l'expulsion d'un gaz toxique qui se répand à 3 m alentour. Tous ceux qui se retrouvent dans le nuage doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état empoisonné jusqu'à la fin du prochain repos court ou long. Le coffre est vide.

Le **coffre n°2** est verrouillé. Il contient des rochers sans valeur.

Le **coffre n°3** n'est pas verrouillé mais piégé. Si le couvercle est soulevé avant que le piège soit désamorcé, de l'acide jaillit de petits trous sur les flancs du coffre, aspergeant toute créature dans un rayon de 3 m. Les personnages affectés effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 et subissent 7 (3d4) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer que les charnières sont reliées à un vérin : maquillé en décoration, il commande la libération de l'acide. Désamorcer le piège demande de réussir un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur.

Pour déterminer le contenu de ce coffre, consultez le chapitre 7 du *Dungeon Master's Guide*. Procédez à quatre jets sur la table A des objets magiques, deux sur la table B, deux sur la table C, un sur la table D et un sur la table E. Tout résultat qui n'est pas une potion ou un parchemin est considéré comme nul et non retiré.

Le **coffre n°4** n'est pas verrouillé mais piégé. Il contient 1600 po. Si le couvercle est soulevé avant que le piège soit désamorcé, de nombreux projectiles fusent dans toutes les directions. Chacun a une portée de 4,50 m, un bonus de +11 pour toucher et inflige 7 (2d6) dégâts perforants s'il touche. Quiconque se trouve dans un rayon de 4,50 m du coffre subit une telle attaque. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 remarque que les charnières sont reliées à quatre vérins maquillés en décorations qui déclenchent la volée de projectiles. Un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur permet de désamorcer ce piège.

Le **coffre n°5** est verrouillé. Il ne contient rien.

Le **coffre n°6** est verrouillé et piégé. Il contient une *cape elfique* et des *bottes elfiques*. La serrure et les poignées sont enduites d'huile de taggit (« Exemples de poisons », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*) qu'un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer. Un personnage qui réussit un test d'Intelligence DD 15, ou qui maîtrise le matériel d'empoisonneur, sait qu'on peut ôter l'huile en frottant les objets avec de l'alcool mais que sans protection, l'opération comporte des risques, puisqu'elle demande de réussir un test de Dextérité DD 15. En cas d'échec, le personnage est exposé au poison.

Le **coffret n°1** n'est pas verrouillé mais piégé. Il contient trente anneaux en or dont un *anneau de protection*. Les autres sont de simples bagues valant 50 po pièce. Si le trésor est touché avant que le piège soit désamorcé, une aiguille empoisonnée fuse vers la main tendue. L'aiguille inflige 1 dégât perforant et diffuse une dose de poison de ver pourpre (« Exemples de poisons », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer le logement de l'aiguille dans la paroi interne du coffret. Il est possible d'ôter celle-ci, ce qui désamorce le piège, au prix d'un test réussi de Dextérité DD 15 avec des outils de voleur.

Le **coffret n°2** est verrouillé. Il contient 200 pp dissimulées sous une couche de 500 pc.

Le **coffret n°3** est verrouillé. Il contient de petits paquets de feuilles séchées, de graines et d'écorces, soit pour 100 po d'épices.

Le **coffret n°4** n'est pas verrouillé. Il contient six statuettes sculptées avec grand soin dans un minerai inconnu et d'origine tout aussi mystérieuse. Sens divin comme *détection du mal et du bien* cataloguent les six statuettes comme des objets profanés. Chaque idole est associée à l'une des six caractéristiques. Tant qu'un héros en porte une, tous les d20 qu'il lance associés à ladite caractéristique sont désavantagés.

Le **coffret n°5** est verrouillé. Il contient seize gemmes de 250 po chacune, dissimulées sous deux cents gemmes de 10 po, elles-mêmes cachées sous 500 gemmes de beau gabarit et belle apparence mais ne valant qu'une pièce d'or chacune.

10. Arsenal

Un **géant du feu** se tient prêt en permanence à l'entrée de cette réserve. Appelé ou attaqué, il part libérer la chimère de la zone 11. Le garde a trois rochers de jet à portée de main. L'éclairage est fourni par des torches ; un banc permet de s'asseoir.

10a. Arsenal ouest. L'aile ouest contient quinze épées gigantesques, une baliste, vingt lances, trois masses d'armes, cinq grandes haches et quantité de rochers de géant.

Trésor. Caché sous les lances à l'angle sud-ouest se trouvent un *arc long +1* et un carquois de 20 *flèches +1*.

10b. Arsenal est. L'aile abrite un autre lot de rochers de jet, cinq gourdins massifs, neuf casques, deux cottes de mailles, huit boucliers et huit pourpoints de cuir clouté, tout ce matériel à taille de géant. Huit gros barils d'huile sont rangés le long du mur est.

Trésor. L'un des écus géants est en réalité un *bouclier d'attraction des projectiles*.

11. Antre de la chimère

Les géants du feu gardent ici une **chimère** qui attaque les intrus à vue : elle hait tout le monde, à part les géants de feu.

12. Quartiers du Conseiller

Un couloir bifurque plein ouest depuis la galerie à colonnade. Ce couloir et la chambre où il débouche sont pourvus de mobilier pour gabarits différents. Les plus petits sont une table, un fauteuil matelassé avec repose-pied et un divan. D'autres meubles sont davantage à taille humaine dont une table longue, deux bancs, deux chaises et douze coffres. On trouve enfin quatre sièges, une table et un repose-pied pour géant. Tapis au sol, tapisseries murales et torchères en bronze complètent le décor.

Huit **gnolls,** à la fois serviteurs et gardes du corps, se détendent dans cette zone en attendant les ordres. Ils obéissent au roi Snurre, à la reine Frupy et au Conseiller, un nain des montagnes renégat obèse mais très fort et étrangement rapide dénommé Obmi (cf. zone 12a).

Trésor. Les coffres contiennent le pécule des gnolls (50 po chacun) et leurs effets personnels. Les troisième, huitième, dixième et douzième coffres examinés par les héros sont verrouillés ; à l'intérieur, des bouteilles de vin et d'alcool fort.

12a. Bureau d'Obmi

La porte de cette étude paraît fermée de l'extérieur, ce qui laisse à penser qu'elle est inoccupée (Obmi est un gros malin). Il voit à travers grâce à un œilleton et s'il aperçoit des aventuriers qui croisent le fer avec les gnolls et prennent le dessus, il beugle qu'on vienne le délivrer en affirmant être prisonnier des géants.

La pièce, à première vue, donne l'effet d'une cellule plus que d'un bureau confortable. Obmi y travaille, compulsant divers parchemins sur un bureau de bois brut, en quête de solutions aux problèmes de son roi. Cela fait vingt-cinq ans que le nain est le conseiller privé de Snurre, après avoir passé cinq ans comme esclave. Un casier fixé au mur nord



recèle des cartes, parchemins et documents, tous rédigés en géant ou en nain.

S'il se trouve en mauvaise posture, Obmi (profil : **assassin** avec 16 en Force et en Charisme et pouvant effectuer trois attaques de corps à corps avec Attaques multiples) fait valoir que les géants le retiennent prisonnier – lui, un prince de son peuple – depuis dix ans et qu'ils ont vainement essayé de lui soutirer des informations ou de lui faire renier sa loyauté envers le peuple nain. Il explique ensuite que plusieurs humains en robe noire assistent les géants lors des interrogatoires. Puis il demande qu'on lui restitue son fourbi (armes et armure) pour qu'il puisse faire rendre gorge à sa façon au roi Snurre, qu'il prétend savoir localiser avec précision.

À son étude, Obmi n'a qu'un pourpoint en cuir clouté et un long poignard (équivalent d'une épée courte, enduite d'une dose du poison de la fiche de l'assassin). Acculé, il file vers la zone 12b et en verrouille la porte dès qu'il est à l'intérieur.

Trésor. La bête caisse en bois dont Obmi se sert comme repose-pied semble ne contenir que de vieilles frusques... mais sous un double fond, qu'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de découvrir, il cache plusieurs gemmes : deux de 500 po, huit de 100 po, vingt-trois de 50 po, quarante-et-une de 10 po et dix-huit de 5 po.

12b. Chambre à coucher d'Obmi

Dans la chambre, plus grande et attenante à son bureau, le nain renégat dispose d'un lit douillet avec table de nuit, d'une table et d'une chaise, d'une armoire, de deux coffres cerclés de fer et d'un râtelier d'armes. Un *Harnois nain* et un *bouclier +1* (CA 20, 23 avec le bouclier) pendent au râtelier, près de la porte, sous une *hache d'armes +1* et un *marteau de guerre +1* (ces deux armes infligeant 1d8 + 4 dans les mains du nain). Sous l'armure sont rangés ses *gantelets de puissance d'ogre* (qui lui confèrent un bonus supplémentaire de +1 à l'attaque et aux dégâts avec les armes de corps à corps). Son *anneau d'invisibilité* trône sur la table de nuit.

Sitôt dans sa chambre, Obmi fait main basse sur l'anneau, enfile l'armure, cale la hache à sa ceinture puis empoigne marteau et bouclier. Dès qu'une bonne occasion se présente, il attaque le groupe et crie à l'aide – mais uniquement s'il pense qu'une telle aide va arriver dare-dare. Le peu qu'il sait à propos des drows présents pourrait suffire à ce qu'on l'épargne si les choses tournent mal pour lui. Poussé dans ses derniers retranchements, il combat jusqu'à la mort.

Trésor. Outre le matériel magique du nain, ses deux coffres contiennent des objets de valeur. L'un recèle 900 po, l'autre 100 pp, une aiguière et un bol en argent serti de pierres précieuses (valant chacun 500 po).

13. Salle du conseil

Le roi tient conseil dans cette vaste salle inoccupée à cette heure. La longue table, près du centre de la pièce, est complétée par cinq sièges immenses. Des peaux recouvrent une partie du sol de pierre noire polie. Des tapisseries obscènes ornent les murs et occultent certaines alcôves. Aucune des torchères n'est allumée.

13a. Alcôve ouest

Cette niche abrite une table sur laquelle repose un coffre plat, fermé à clef et rempli de pierres (poids total 100 kg). Soulever ou déplacer ce coffre déclenche la plaque de pression située en dessous, ce qui libère six flèches empoisonnées depuis le mur nord. La portée est de 30 m, le bonus pour toucher de +11 ; une flèche inflige 5 (1d10) dégâts perforants et toute créature touchée doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, la moitié en cas de réussite. Les flèches qui n'ont touché personne s'écrasent contre le mur sud.

Les cavités des flèches sont camouflées sous une fine couche de mortier. Examiner le mur et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de les repérer. Un examen attentif de la base du coffre, soumis au même test, permet de repérer la plaque de pression. Pour bloquer les flèches, il suffit d'enfoncer un piton ou un objet similaire dans chaque cavité. La plaque de pression, quant à elle, peut être coincée en recourant à deux objets de ce type au minimum. Dans les deux cas, désarmer le piège requiert un test de Force DD 10. L'échec est synonyme de déclenchement du piège.

Trésor. Une carte des environs de la forteresse est accrochée au mur ouest. Deux coffres verrouillés reposent au pied des parois sud et nord : celui au nord contient 850 pa, celui au sud 500 po et six badines en os gravées de runes naines.

Ces badines sont autant de sauf-conduits. Les runes, en géant, se lisent « En mission officielle pour le roi Snurre le Terrible ». Tout individu ou groupe qui présente une de ces badines sera laissé en paix par les géants et leurs alliés tant que l'individu ou groupe n'attaque pas.

13b. Alcôve sud

Quatre sièges supplémentaires pour la table du conseil sont rangés ici. Une armoire colossale contient 83 étuis à parchemin et 367 documents divers, papiers ou vélins.

Les documents sont sans valeur ni intérêt à l'exception du soixante-huitième étui. Sur ce parchemin figurent des instructions adressées au roi Snurre, lui enjoignant de rameuter les géants des collines, des pierres, du givre et de feu ainsi que tous les ogres, onis, géants des nuages et autres dans le but de lancer un assaut massif sur les peuplades humanoïdes. Le message promet un soutien de poids des elfes noirs. Il est signé « Eclavdra ».

Les documents sont des copies de messages entre les différentes peuplades de géants et leurs associés. Sur l'un d'eux, il est écrit en nain : « Le géant de feu en pierre de gauche et le coude gauche. »

14. Garde

Un **géant du feu** monte la garde en permanence devant les portes de la salle du conseil.

15. Cuisines

Bancs, plans de travail, table, tabourets, trois placards, paniers et tonneaux, ustensiles de cuisine divers et variés : en bref, une cuisine en désordre. Contre le mur ouest, un tournebroche géant alimenté par gaz enflammé permet de cuire des animaux entiers.

Le lieu fourmille d'activité : il y a là une matrone **géante du feu**, deux serviteurs géants du feu (profil : **géant des collines** avec immunité contre les dégâts de feu) et sept domestiques **gnolls**. Les serviteurs et les gnolls ne combattent qu'aiguillonnés par la matrone. Sitôt celle-ci vaincue, ils fuient ou se rendent.

Issue glissante. Le plan incliné, au nord-ouest, est un vide-ordures qui descend directement dans la fosse de lave du niveau intermédiaire (zone 6 de la carte 6.6). Ce conduit de 1,80 m de diamètre est rendu glissant par la graisse accumulée et débouche 60 cm au-dessus de la lave en fusion.

16. Garde-manger

La salle attenante aux cuisines et pleine à craquer : fûts de bière et d'hydromel, caisses, sacs, paniers, meules de fromage, quartiers de viande boucanée suspendus, poisson fumé, colliers de saucisses, tonneaux de sel, une jarre à bouchon de cuivre contenant des piments ultra-forts, tonnelets de bière et de vin à portée de main, près de la porte. En plus grande quantité encore, le pain rassis s'entasse partout.

17. Chambre d'hôte

Les portes de cette pièce sont bouclées de l'extérieur par une barre massive : le roi Snurre se méfie de son hôte du moment, un **rakshasa**. Maints aventuriers, bien entendu, s'imagineront qu'un prisonnier, ennemi de leur ennemi, peut devenir un associé de circonstance, ce que le rakshasa encourage en adoptant une apparence plus ordinaire (celle d'un aventurier, presque un ami en somme, dépouillé de son équipement) afin de gagner la confiance des héros avant d'attaquer.

Le mobilier comprend quatre lits, une table et deux chaises, deux tabourets et diverses babioles dont trois coffres et un repose-pied (le vrai coffre au trésor). Tapis et tentures ornent le sol et les parois, l'éclairage est assuré par des torchères.

Trésor. Le rakshasa possède 50 po et deux gemmes de 100 po chacune. Le coffre dissimulé, quant à lui, contient un sceptre orné de joyaux d'une valeur de 1000 po, trois potions (*soins supérieurs*, *lecture des pensées* et *invulnérabilité*) et cinq *parchemins magiques* (*zone de vérité*, *vision suprême*, *ténèbres*, *soin des blessures* lancé au 4e niveau et *symbole*).

18. Baraquement

La pièce est occupée par deux **géants du feu** et deux serviteurs géants du feu (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu), occupés à affûter leurs armes et à forcer le trait sur leurs exploits respectifs.

L'ameublement comprend huit lits de camp, quatre tabourets et quatre paniers. Chaque lit est tendu de fourrures. Les paniers contiennent les effets personnels des géants. Aux crochets muraux sont pendus leurs sacs et capes. Cinq gourdins, trois haches, six lances et huit boucliers sont posés çà et là, pour l'essentiel contre le mur nord. L'éclairage est dispensé par du gaz enflammé.

Trésor. L'un des gourdins, sensiblement plus léger que les autres, a été évidé pour servir de cache au trésor. Il contient 15 pp, 30 po, 15 pe, 25 pa, 184 pc et trois gemmes de 100 po.

19. Dortoir des serviteurs

Ce dortoir héberge quatre serviteurs géants du feu (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu). Les autres résidents sont occupés aux cuisines (zone 15). Éclairée à la torche, cette chambre propose sept lits de camp, du petit mobilier et des crochets où pendent des frusques.

Trésor. Chaque serviteur possède un bijou en argent d'une valeur de 100 po.

20. Pièce commune

Dans cette vaste salle, trois serviteurs géants du feu (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu) s'occupent de six jeunes géants du feu (profil : **ogre** avec l'immunité contre les dégâts de feu). Tous sont armés – les jeunes de leurs propres jouets – et combattent avec ardeur.

Trois lits et six lits de camp sont installés le long des parois. Dans chaque aile on trouve un banc, trois sièges, six tabourets, une table longue et plusieurs paniers, caisses et placards.

Trésor. Chaque serviteur possède un bijou en argent d'une valeur de 100 po.

21. Entrée du chenil

Quatre **molosses infernaux** chahutent derrière les portes. Ils appartiennent à la meute de la zone 22 et détalent vers leurs congénères par la voie la plus sûre s'ils sont attaqués.

22. Chenil

Quatre **molosses infernaux** se trouvent ici. Si ceux de la zone 21 se manifestent parce qu'on les attaque, ceux du chenil forment deux tandems et prennent position au nord et au sud de l'aire dégagée, d'où ils bondissent au secours de leurs congénères. Les molosses aiment beaucoup leur maître de la zone 23 et lui portent secours s'il les siffle.

Le chenil ne renferme aucun trésor outre les os préférés des mâtins (qui n'intéresseront que d'autres molosses infernaux).

23. Quartiers du gardien du chenil

C'est ici que vivent le gardien et sa femme, deux **géants du feu** qui se ruent à l'attaque dès qu'ils entendent que leurs « bébés » ont des ennuis. Le mobilier de la chambre comprend un grand lit, une table, deux chaises, un banc, un coffre, une armoire et trois tonneaux (bière, hydromel et ale), deux énormes chopes (chacun la sienne) et une caisse de viande séchée pour les molosses. Des torchères fournissent l'éclairage. Aux crochets pendent des frusques et sacs de géant. Un bouclier, une hache et une javeline reposent contre le mur nord. Des fourrures et des peaux de bêtes habillent les murs et le sol. Les bancs et le grand lit en sont aussi amplement pourvus.

Trésor. L'une des chopes est dotée d'un double fond qu'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de découvrir. Dedans reposent 20 pp et huit gemmes de 100 po chacune.

La javeline posée contre le mur nord est une *javeline de foudre*.

L'une des six capes posées sur le banc est une *cape de molosse infernal* (cf. annexe A), objet maudit roulé autour d'une épée vengeresse. Trois autres peaux plus ordinaires de molosse infernal sont rangées dans cette chambre : souvenir de chers disparus.

24. Poste de garde

Un **géant du feu** est en faction ici à tout moment avec, près de lui, quatre rochers de jet. Le cylindre en fer qui pend près du mur nord fait office de gong à actionner en cas d'intrusion.

25. Baraquement

Deux **géants du feu** et deux serviteurs (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu) paressent dans cette pièce où l'on trouve lits de camp, coffres et mobilier divers. À plusieurs crochets pendent ici et là pèlerines, capes, boucliers et quatre sacs de géant. Les coffres et autres conteneurs ne contiennent que des effets personnels sans valeur.

L'un des géants combat à l'épée à deux mains, l'autre manie une *hache à deux mains +2* aux proportions humaines avec laquelle il bénéficie d'un bonus de +13 pour toucher et inflige 22 (3d8 + 9) dégâts tranchants. Les géants disposent dans cette salle de vingt-et-un rochers de jet, qu'ils utilisent dans la mesure du possible.

Trésor. Le plus à l'est des trois piliers est muni d'un compartiment secret (équivalent à un passage) dans lequel se trouvent 800 po et trois bijoux sertis de gemmes (valeur : 500 po chacun).

Configuration du niveau intermédiaire

La carte 6.6 détaille la topographie du niveau intermédiaire de la forteresse des géants du feu. Sols, parois et plafonds du complexe sont en roche noire, noire striée de rouge, gris foncé ou marron terne. La pierre a été taillée par endroits ; à d'autres, elle semble avoir été travaillée par un processus de fusion.

Plafonds. Les galeries voûtées culminent à 9 m. La hauteur sous plafond des cavernes, chambres et salles varie entre 12 et 18 m.

Portes. Toutes les portes sont en plaques d'acier. Une créature de taille M ou inférieure doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour actionner un battant en raison de ses dimensions et de son poids. Une porte ouverte ainsi ne se referme pas toute seule.

Éclairage. L'éclairage est assuré par des torchères, des braseros, des jets de gaz enflammé et des bassins de lave.

Serrures. Les serrures du complexe sont de bonne facture. En utilisant des outils de voleur et en réussissant un test de Dextérité DD 20, on peut en crocheter une.

Passages secrets. Les portes secrètes ont elles aussi fait l'objet d'un soin particulier. Sauf mention expresse, en détecter une demande de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20.

Rencontres aléatoires

Au niveau 2 de la forteresse des géants du feu, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. À la fin de chaque heure, lancez 1d12. Sur un résultat de 1, qui indique qu'une rencontre a lieu, choisissez parmi les possibilités suivantes :

- Un **géant du feu** accompagné d'un serviteur géant du feu (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu) ;
- Un **troll** escortant un **géant des collines**, un **géant des pierres** ou un **géant du givre** ;
- Un **troll** accompagné de dix **gnolls** ;
- Un **mage drow** et cinq **rats-garous**.

Zones du niveau intermédiaire

Les zones ci-après figurent sur la carte 6.6.

1. Chambre mortuaire

Cette salle obscure contient vingt sarcophages massifs posés debout contre les parois et quatre autres, de gabarit encore plus imposant, posés à plat au centre de la chambre mortuaire. Ces quatre-là sont en pierre ; les deux au nord supportent un gisant de géant du feu sculpté sur leur couvercle, tandis que les deux au sud sont non marqués.

Parmi ceux qui se dressent le long des murs, la moitié est en pierre, six sont en bronze, deux en cuivre et deux en fer. Tous sont sculptés à l'effigie d'un roi ou d'une reine des géants du feu.

Un examen du contenu révèle qu'ils contiennent en effet la dépouille d'un roi ou d'une reine, des habits moisis et quelques armes rouillées, le tout sans valeur aucune (les pilleurs de tombe rats-garous ont fait main basse sur les trésors depuis belle lurette).

Issue secrète. Le boyau situé derrière le passage secret, dans l'angle sud-est, présente un diamètre d'à peine 1,50 m. Il sinue de telle manière que toute personne qui l'emprunte perd le sens de l'orientation avant de déboucher en zone 2 de la carte 6.7.

2. Appartements des gardes ettins

Quatre **ettins** résident ici quand ils ne sont pas de garde près de l'entrée principale, dans le grand hall (carte 6.5, zone 2). Deux dorment, les armes à portée de main, tandis que les deux autres sont pleinement éveillés. Le mobilier comprend une table rustique, un banc, deux tabourets et quatre lits de camp. L'éclairage est assuré par des torchères. Aux neuf crochets muraux pendent des vêtements et six sacs de géant.

Trésor. Dans l'angle nord-ouest, un panier abrite six petits sacs contenant chacun 600 pc, la paie accumulée des brutes bicéphales.

3. Chambre des visiteurs

Les portes au nord ouvrent sur une chambre où logent deux **géants des pierres**, des ingénieurs au service du roi Snurre. La pièce, éclairée à la torche, contient quatre grabats, une grande table, du petit mobilier et des crochets auxquels pendent des habits et deux sacs de géant. Onze rochers de jet sont dispersés par terre. Une miche de pain trône sur la table avec des chopes et des assiettes en étain.

Trésor. Chaque géant possède 250 po et une gemme valant 100 po.

4. Réserve

Cette salle éclairée par quatre torchères murales a été dégagée afin d'héberger quatre **géants des collines**. S'ils ont survécu à l'assaut sur la maison forte, le chef Nosnra et sa femme font partie des occupants.

Si la pièce n'accueille que des géants lambda, elle ne contient rien hormis quatre tas de fourrures pour le couchage, une table et deux chaises.

Si Nosnra et Grutha sont présents, le mobilier comprend deux lits de camp, deux tas de fourrures, une malle, une chaîne, une table et deux coffres.



Carte 6.6 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Intermédiaire

Trésor. Les géants des collines lambda possèdent chacun 100 po et rien d'autre. Le chef, s'il est présent, détient tout le butin qu'il a pu emporter dans sa fuite.

5. Salle commune

Dans cette vaste salle sont logés un **géant du feu**, trois serviteurs (profil : **géant des collines** avec l'immunité contre les dégâts de feu) et quatre jeunes (profil : **ogre** avec l'immunité contre les dégâts de feu). Tous sont armés, même les jeunes, et disposent dans cette salle de vingt rochers de jet.

Il y a là plusieurs lits, deux grandes armoires, deux tables, du petit mobilier, une caisse trois petites boîtes. Des torches illuminent la pièce ; aux crochets muraux pendent des vêtements et quatre sacs de géant. Matériel divers, ustensiles et babioles traînent çà et là.

Trésor. Le sac du combattant géant du feu renferme 200 po. Les trois autres adultes cachent chacun 100 po dans leurs effets personnels.

6. Forge

Alors que les personnages approchent de la caverne naturelle du côté ouest de la forteresse, un fracas régulier de métal contre métal leur parvient de l'intérieur. Jusque dans le couloir, le bassin de lave en fusion et les jets de gaz enflammé émettent une lueur rouge sang.

C'est ici que travaille le forgeron personnel du roi Snurre, un **géant du feu** aux jambes torses et au ventre rebondi. Il se sert de la chaleur de la lave pour chauffer les pièces qu'il martèle. Avec lui se tiennent ses assistants, deux **trolls**. Il travaille pour l'heure sur trois épées à deux mains à différents stades de finition, quelques pièces d'armure, fers de hache et pointes de lance.

Trésor. Le forgeron est en possession d'une *masse d'armes +2* spéciale, forgée dans un étrange métal noir, sur laquelle il procède à de menues réparations. Dès que les choses tournent mal, il y a 33% de chances chaque round qu'il décide de consacrer son action à jeter cette arme dans la lave, résolu à la détruire plutôt que de la voir tomber aux mains de l'ennemi.

7. Salle de torture

À mi-chemin du couloir est-ouest, des marches descendent vers le sud et débouchent sur une salle encombrée avec un plafond à 15 mètres (ce qui permet de suspendre à une chaîne d'immenses suppliciés sans qu'ils touchent le sol). L'escalier et la salle sont éclairés à la torche, mais la visibilité est réduite par l'épaisse vapeur.

Le mobilier lugubre comprend un chevalet de torture pour géant, un plus petit à taille humaine, une vierge de fer (emplacement A) et un puits à margelle de pierre (B). Chaînes, fers, fouets, cordes, fil de fer traînent ici et là. Une table, deux chaises, un tabouret et un énorme tonneau de bière complètent le tableau.

Deux **géants du feu**, l'un tortionnaire et l'autre bourreau du roi, sont accroupis au centre de la pièce et jouent aux osselets en misant des pierres précieuses. Le bourreau tient sa gigantesque *hache à deux mains +2*, une arme qui ne peut être maniée que par un sujet aussi fort et immense que lui. Il bénéficie d'un bonus de +13 pour toucher et inflige 28 (3d12 + 9) dégâts tranchants quand il touche. Son ami le tortionnaire a son épée à deux mains à côté de lui.

Quand le tortionnaire combat au corps à corps, il tente d'empoigner l'adversaire afin de le porter ou de le balancer dans la vierge de fer qu'il referme ensuite, infligeant 55 (10d10) dégâts perforants à l'infortuné héros. La victime enfermée ne peut pas l'ouvrir de l'intérieur.

Si le bourreau est acculé, il empoigne son adversaire et balance celui-ci dans le puits tête la première. Quiconque tombe ainsi fait une chute de 27 mètres et se retrouve dans l'eau.

Sitôt la vierge de fer occupée, le tortionnaire entreprend de jeter les adversaires dans le puits jusqu'à épuisement du stock d'ennemis. Le bourreau, quant à lui, préfère utiliser sa hache après avoir balancé un premier intrus.

Trésor. Les mises comprennent six bijoux (250 po pièce) et dix gemmes de 50 po.

Prison

Plusieurs petites salles sont concentrées autour du centre de ce niveau de la forteresse. Ces salles, numérotées 1c à 14c, sont des cellules de prison. La salle de garde du complexe est marquée « G ». Chaque cellule est munie d'une épaisse porte en bois avec lucarne à barreaux (à 4,50 m du sol, soit trop haut pour un humain sans talent d'escalade). Des anneaux de fer sont fixés à la paroi, des chaînes assujetties aux anneaux. Le pauvre mobilier se résume à un seau et une paillasse.

Les occupants des cellules et de la salle de garde sont détaillés ci-après.

Cellule 1c. Cette prisonnière elfe est destinée à être sacrifiée dans le Temple. Elle est **noble** et promet, pour peu qu'on la libère, que ses sauveteurs toucheront 1000 po, vingt *flèches +1*, une *flèche tueuse de géants*, une *cape elfique* et des *bottes elfiques*. La récompense parviendra aux personnages un mois ou deux après que l'elfe aura pu fuir la forteresse et rentrer chez elle.

Cellule 2c. Huit **roturiers** elfes de sexe masculin sont en instance de sacrifice au Temple. Ils n'ont rien à offrir mais promettent de chanter les louanges de leurs bienfaiteurs.

Cellule 3c. Un marchand est retenu ici en attente d'une rançon. Ce **roturier** humain a vu tous ses biens confisqués par les géants et n'a que sa reconnaissance éternelle à offrir.

Cellule 4c. Cette geôle est vide. Le passage secret dans le mur ouest ne s'ouvre qu'au moyen d'une clef que détient la grande prêtresse drow de la zone 12.

Cellule 5c. Ces deux **centaures** nobles sont en instance de torture et d'exécution. Ils se proposent d'aider leurs libérateurs.

Cellule 6c. Cette geôle est vide.

Cellule 7c. Trois **gnolls**, punis pour insubordination, ont été enfermés ici. L'un a déjà succombé à la torture ; les deux autres se mettront au service de tout libérateur tolérant leurs manières.

Cellule 8c. Cette geôle est vide.

Cellule 9c. Ici est enfermé un **troll** qu'on « utilise » de temps à autre pour s'entraîner à la torture. Fou de rage, il attaque à vue dès qu'il en a l'occasion. Faute de quoi il reste prostré.

Cellule 10c. Ces sept gnolls ont été surpris à chaparder. Ils s'enfuient aussi vite que possible.

Cellule 11c. Deux squelettes humains gisent ici, dans les bras l'un de l'autre.

Cellule 12c. Une humaine (profil : **assassin**) est enchaînée ici. Elle admet en riant être une voleuse prise sur le fait alors qu'elle tentait d'accéder à la salle au trésor du roi (« Sauriez pas où elle est, des fois ? ») et se propose d'épauler le groupe sans faire d'histoire. Par la suite, à la première occasion, elle fera main basse sur autant de gemmes et d'objets magiques que possible avant de s'éclipser, mais dans l'intervalle, elle aidera les héros au mieux de ses capacités (autant pour augmenter ses chances de survie que pour s'attirer la confiance du groupe), sans cesser de poser des questions ayant pour but d'apprendre ce que chacun possède.

Cellule 13c. Le premier lieutenant du roi, un **géant du feu** nommé Boldo, est aux fers pour manque de respect envers Snurre. Prêt à tout pour retrouver les faveurs du roi, il ment effrontément, prétendant qu'il est emprisonné parce qu'il a voulu empêcher Snurre de mener cette « guerre idiote ». Libéré, il se fait fort, promet-il, de rallier plusieurs autres géants afin de renverser Snurre et de rétablir la paix. En vérité, Boldo trahira les aventuriers à la première occasion. Plus futé que la moyenne, il ne prendra pas de risques inutiles.

Cellule 14c. Un **empyréen** (d'alignement chaotique bon) est enchaîné au mur de cette cellule, près de la salle de garde. Il a été drogué et a perdu conscience. Au prix d'un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 15, un personnage identifie la toxine : une forme virulente d'huile de taggit (« Exemples de poisons », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). La magie – *protection contre le poison* ou *restauration mineure* – permet de supprimer le poison de l'organisme de l'empyréen. Sans cela, il lui faut 12 heures pour récupérer. Réveillé, il aide volontiers le groupe à éliminer les résidents de la forteresse... et voit d'un bon œil la mort éventuelle de tout aventurier d'alignement mauvais.

Salle de garde (G). Un **géant du feu** et trois **rats-garous** sous forme humaine (des femmes en guenilles) discutent à la lueur des torches. Le géant a deux rochers à portée de main. La salle est meublée d'une table, d'une chaise, d'un banc et d'un tabouret. Trois tonnelets sont posés par terre, une petite jarre munie d'un bouchon trône sur la table. Le premier tonnelet contient de la petite bière, le deuxième de l'eau, le troisième de l'hydromel. La jarre contient de l'huile de taggit ; quiconque en soulève le bouchon se trouve exposé au poison et désavantagé au jet de sauvegarde. Aux murs sont pendus un sac de géant, une cape, un bouclier, les clefs des cellules et une tunique.

Si le garde est maîtrisé et interrogé, ignorant tout du tunnel secret vers la zone 8, il ne peut divulguer cette information. Les rats-garous déguisés, pour leur part, prétendent être des captives forcées à travailler aux cuisines. Attaqués, ils se transforment en rats géants et filent par la conduite d'évacuation, dans l'angle nord-ouest de la salle, avant d'aller alerter les drows de l'arrivée d'intrus.

Le passage secret à l'est débouche sur un boyau d'environ 60 cm de large pour 45 cm de haut. Les parois sont irrégulières : un humain en armure ne peut espérer s'y faufiler, c'est tout juste assez large pour un halfelin.

Trésor. Une pierre descellée, au sol, à l'est de la porte, dissimule une cache contenant 30 pe, 60 po et 21 pp. Le garde arbore une broche sertie de joyaux (valeur 100 po) sur sa cape.

8. Pièce secrète

Il fait nuit noire dans ce repaire où vivent sept **rats-garous**. Si la confrontation tourne mal pour eux, les survivants fuient par la galerie nord-est qui débouche plus bas, en zone 15 du niveau inférieur (carte 6.7), et avertissent les drows.

Hormis des piles de capes qui leur servent de nids, trois lourds coffres cerclés de fer forment l'attrait principal de cette pièce. Tous sont verrouillés, des rats-garous distincts en ont les clefs. Les trois coffres sont munis d'un piège à aiguille (« Exemples de pièges », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Le poison des aiguilles est de l'huile de taggit (« Exemples de poisons », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*).

Le troisième coffre examiné est doté d'un piège supplémentaire : deux fléchettes empoisonnées fusent de l'intérieur quand le couvercle est soulevé. Chacune a une portée de 9 mètres, un bonus de +8 pour toucher et inflige 2 (1d4) dégâts perforants. La victime est exposée à une dose de poison drow (« Exemples de poisons », chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*). Le mécanisme de ce piège se trouvant dans le coffre, il est indétectable depuis l'extérieur. Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 alors qu'il commence à soulever le couvercle note que celui-ci offre une légère résistance. Les personnes proches ont un court instant pour s'écarter avant que les fléchettes fusent ; quiconque plonge à couvert ou s'écarte échappe aux projectiles.

Trésor. Le premier coffre contient six bijoux de 250 po chacun, huit autres (500 po chacun) et trois bourses de 100 po.

Le deuxième renferme une *potion de poison*, 800 po en monnaies diverses et un *parchemin de protection* (lycanthropes) maudit. Celui ou celle qui le lit doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de souffrir de lycanthropie de type rat-garou.

Le troisième coffre est vide et un sort d'*invisibilité* permanent occulte ce qui est écrit dans le couvercle. L'invisibilité dissipée, il devient possible d'apprendre qu'un certain moellon, dans l'escalier qui descend, dissimule un *anneau de feu d'étoiles*, un *parchemin magique* où figurent sept sorts de clerc (au choix du MD) et un étui en métal dans lequel sont rangées six potions (*soins*, *diminution* et quatre au choix du MD).

Un compartiment secret, dans le couvercle de l'étui à potions, contient une *flûte des égouts*. Examiner l'étui et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de le découvrir.

Temple de l'Œil (zones 9 à 11)

Les murs illusoires qui figurent en pointillé sur la carte occultent les accès au temple. Un contact physique avec ces images révèle leur nature de trompe-l'œil. Un simple examen visuel, sans contact, permet de percer l'illusion en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 15. En cas de réussite, l'image s'estompe pour le personnage considéré, qui voit alors à travers.

Par-delà les illusions, l'endroit est éclairé par d'étranges lueurs tournoyantes et impalpables. La luminosité changeante rend tout cet espace difficile à visualiser avec précision : les distances et les perspectives fluctuent sous l'effet perturbateur de ces étranges phalènes de couleur violette et lavande. Le plafond du temple, qui culmine à

15 m en son point le plus bas et à presque 20 m au sommet de la voûte centrale, est hors de vue.

9. Salle de prière des géants. Les piliers diffusent tous un sentiment de trouble et d'insécurité à 1,50 m à la ronde (simulez ceci en créant le malaise chez vos joueurs du mieux que vous pouvez). Sur le mur ouest, une fresque montre des géants agenouillés devant un tertre noir, pratiquant des sacrifices et des offrandes. Le sol de la moitié ouest de la zone est en porphyre ; les piliers, en serpentine jaune. Ces surfaces lustrées reflètent bien l'étrange clarté qui baigne le lieu. Les scènes du mur ouest sont plus sanglantes à mesure que le spectateur avance vers le nord, et culminent près de l'autel (zone 11) par des représentations de sacrifices d'humains et de géants.

10. Salle de prière des serviteurs et des esclaves. Le sol de silicate rouge et noir paraît onduler entre les fines colonnes d'obsidienne qui bordent cette zone. Les colonnes irradient une aura de peur sur 60 cm de rayon. En cas de contact, la créature effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de subir les effets du sort *peur*, la colonne étant l'objet de cette terreur. Une créature qui passe entre deux colonnes subit 5 (2d4) dégâts de foudre. Ces dégâts sont doublés si elle porte une armure métallique.

Le mur à l'est porte une fresque représentant diverses créatures qui se soumettent à un trio de monstres immenses, ressemblant vaguement à des poulpes, chacun nanti de dix tentacules velus et tachetés dans les tons mauve et violet. Au premier plan figure une foule de bipèdes s'offrant en sacrifice : elfes, humains, nains, gnolls, orcs, trolls, halfelins, ogres, gobelins et autres. Ceux du premier rang sont taillés en pièces et dévorés vifs.

11. Zone des officiants. L'extrémité nord du temple se situe au sommet de trois marches monumentales qui convergent vers la partie centrale du mur nord. Sur cette paroi de pierre d'un violet nébuleux s'affiche en creux un immense triangle inversé dans lequel s'inscrit un Y qui touche les côtés de la figure géométrique. Suspendus à des chaînes fixées au plafond de façon à pendre sous ce symbole, un triangle et un cylindre de métal noir.

La première marche est en pierre noire striée de veines violettes. Un grand tambour dont la peau noircie est tendue sur un fût chitineux trône côté ouest de ce premier degré. Côté est, un support duquel pendent neuf cylindres en argent, probablement un carillon. (Ces tubes sont creux et valent chacun 100 po).

Le pilier massif, toujours côté est sur la première marche, est en malachite et couvert de signes gravés. *Détection de la magie* révèle qu'il s'agit de glyphes apparentés à l'école de conjuration. Si deux de ces glyphes sont touchés simultanément, la créature se voit transportée en zone 18 du niveau inférieur (voir la carte 6.7). Libre à vous de dessiner les 24 glyphes considérés et de décider lesquels déclenchent la téléportation.

La deuxième marche est en pierre gris foncé mouchetée de taches lilas, orange et pourpre. Dessus repose un monumental autel de pierre d'aspect poreux et terne, noirâtre et comme imprégné de rouille. De part et d'autre, les deux grands braseros en bronze ont verdi avec le temps, prenant une coloration qui jure atrocement dans pareil décor. Posés à côté des braseros et prenant la forme de deux triangles inversés, deux candélabres à trois branches, eux aussi en bronze verdi, supportent des bougies noires dont la flamme lavande, parfois pourpre, ne consomme pas la cire.

La troisième marche est en pierre noire mate avec des volutes prune ou lavande et des taches rouges. Le grand triangle de métal noir repose sur ce dernier degré. Si la pierre de l'autel est touchée par de la chair ou frappée par une arme (ou tout objet), elle perd ses couleurs et, en l'espace de trois rounds, prend la forme d'une améthyste translucide avec un cœur noir aux contours incertains. Toute créature qui touche ou frappe l'autel quand il est sous cette forme doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 sous peine de se trouver paralysé pendant une heure.

Si le tambour du premier degré est frappé, le carillon actionné ou le triangle frappé alors que l'autel est translucide, un œil d'or lumineux se matérialise dans le cœur noir de la pierre. Pour chaque créature qui voit cet œil, lancez 1d12 et consultez la table ci-dessous. Cette créature subit l'effet du sort *symbole* indiqué (DD de sauvegarde : 15) :

d12	Résultat
1	Mort
2	Discorde
3	Frayeur
4	Désespoir
5	Démence
6–12	Aucun effet (s'est détourné à temps)

Hormis l'effet de mort, les autres sont des malédictions susceptibles d'être levées.

Si les personnages sont en possession des trois *sceptres-tentacules* de la zone 12 quand l'œil apparaît et que les braseros sont restés allumés, l'autel devient le moyen d'invoquer un Ancien dieu élémentaire : l'œil, toujours translucide, vire au jaune orangé tandis que l'amas noir, au centre, grossit et se veine de pourpre. Puis un tentacule émerge de l'autel et tente d'empoigner la créature vivante la plus proche. Son allonge est de 6 m et son bonus pour toucher de +11. Une créature touchée par le tentacule se retrouve aspirée dans la pierre et anéantie.

Quand une créature est aspirée par l'autel, celui-ci retourne à son état dormant. Au-dessus apparaît alors l'objet le plus désiré par le groupe ou, à tout le moins, un objet qui permette aux personnages d'accéder à un but ou à un état ardemment souhaité.

Si une deuxième invocation de l'Ancien dieu élémentaire est tentée le même jour, lancez 1d12 et appliquez le résultat de la table ci-dessous :

d12	Résultat
1	Des tentacules essaient d'empoigner et dévorer 1d4 créatures supplémentaires pendant une minute, et l'entité n'exauce aucun autre désir.
2	L'entité rend toutes les créatures aveugles de façon permanente et n'exauce aucun désir supplémentaire.
3	L'entité augmente de 1 point une caractéristique de chaque personnage présent et n'exige aucun sacrifice en retour.
4–12	L'entité fait la sourde oreille.

Trésor. Les seuls objets de valeur présents dans le temple et récupérables sont les cylindres en argent du carillon, qui valent 100 po chacun.



Carte 6.7 : Fournaise du Roi des Géants du Feu, Niveau Inférieur

12. Quartiers des prêtresses drows

L'accès à cette salle est protégé par un mur de tentacules qui ne figure pas sur le plan. La paroi semble en pierre brute dans les tons brun-pourpre. Ce mur magique fonctionne comme la fusion de deux **enlaceurs**, conférant à cet hybride deux attaques de morsure et huit attaques de filament dont l'allonge est limitée à 6 mètres. Le mur est résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants des armes non magiques. Lancer *dissipation de la magie* lui inflige 50 dégâts, *désintégration* 100 dégâts.

Les drows peuvent traverser ce mur à leur guise. Si toute autre créature le touche, le mur attaque et émet un bruit de mastication sifflante afin d'alerter les occupants de la zone située derrière lui. Quand ses points de vie descendent sous la moitié de leur maximum, le mur lance *ténèbres* sur lui-même. Le sort n'affecte que l'extérieur, pas la paroi interne.

La salle au sud de la paroi est éclairée au moyen des mêmes bougies noires éternelles que celles du temple (zone 11), ce qui réduit la visibilité et produit une lueur étrange. Les parois sont tendues d'étoffe pourpre ; le sol, d'un épais tapis noir. La seconde pièce, à l'est, est masquée par une tenture ouvragée dans les tons orangés, or, lilas et mauve.

Chambre extérieure. L'antichambre ouest est occupée par un **guerrier d'élite drow** et un **mage drow** au service de la prêtresse Eclavdra. Chacun est muni d'un *sceptre-tentacule* en plus de la dotation standard.

La fumée qui monte du brûle-encens en cuivre, près de la porte, est tout à la fois doucereuse, écœurante, répugnante par ses relents de charogne et euphorisante. Cette salle éclairée à la bougie est meublée de deux canapés noirs et bas rehaussés d'argent massif et d'une table ronde avec deux fauteuils à accoudoirs. Au pied de chaque canapé, une table basse porte une bassine et une aiguière en jaspe. De petits tabourets et des coffrets laqués fournissent une touche de décoration.

Trésor. Les deux services bassine et aiguière en jaspe valent chacun 300 po. Le premier coffret examiné contient un *parchemin magique* de *mot de retour* et trois lingots d'adamantium de 2,5 kg pièce et valant 500 po. Le second renferme 100 pc, 100 pa, 10 pe, 20 po et 10 pp, chaque type de pièce rangé individuellement dans une bourse de cuir noir, et enfin une bourse avec dix gemmes de 50 po.

Chambre intérieure. Décorée et meublée avec le plus grand soin, cette pièce est le sanctuaire d'Eclavdra, la **drow prêtresse de Lolth** à l'origine du soulèvement des géants. Comme ses assistants mâles, elle possède un *sceptre-tentacule* en plus de la dotation standard.

À la lueur des bougies s'ajoute ici celle de deux braseros noirs et argent. Des tapisseries aux sujets suggestifs ornent les murs. Le mobilier comprend un grand lit, deux petites tables, trois malles, un buffet, un placard, une grande armoire, deux divans avec un coffre bas entre les deux, une coiffeuse et son siège, un grand miroir, deux paniers et deux coffres. Tout est en ébène ou en pierre noire et souvent rehaussé d'argent. L'armoire abrite la garde-robe de la prêtresse : des tenues mauves, noires et prune cousues de fils d'or.

Un petit paravent en ébène serti d'ambre (pesant 5 kg et valant 150 po) délimite un coin où se changer, près de l'armoire, dans l'angle sud-est ; une robe est y posée sur un



siège à dossier bas. Le paravent sert surtout à occulter le passage secret qui permet à la prêtresse d'entrer et sortir sans être vue.

Trésor. Beaucoup de choses ont une valeur certaine dans la chambre d'Eclavdra.

L'habit de cérémonie de la prêtresse est serti de dix grenats et dix topazes (50 po chacun), dix opales noires et dix améthystes (100 po chacune) ; il est tenu à l'abri de la poussière dans une housse noire.

Le coffret posé sur le coffre bas, entre les divans, est muni d'un *glyphe de protection* sur la face intérieure du couvercle. S'il est ouvert par quiconque hormis Eclavdra, le glyphe lance *fléau d'insectes* (DD de sauvegarde : 14). Il contient trois *parchemins magiques* (*portail*, *parole divine* et *restauration supérieure*). Le coffret près du lit contient six potions : *poison*, *contrôle mental* (géant du feu) (annexe A), *agrandissement*, *héroïsme* et deux *philtres d'amour*.

Sur la coiffeuse sont rangés deux peignes, une brosse et quatre épingles à cheveux, dix pots d'onguents et de maquillage. Tous ces objets, en onyx et en argent, sont décorés de petites gemmes. Chacun vaut 50 po.

À côté du lit, sur une table basse, on trouve une bassine et une aiguière, ainsi qu'un gobelet en lapis-lazuli (chacun valant 500 po). Le paravent en ébène et ambre pèse quant à lui 5 kg et vaut 150 po. Le grand miroir en argent, 50 po.



13. Chambre d'amis

Si le jarl Grugnur et sa moitié, Estia, ont survécu à l'assaut sur le gouffre de glace, ils sont assignés à résidence dans cette chambre en compagnie d'un garde **géant du givre**. Si le jarl et sa femme ne sont pas présents, la chambre abrite deux messagers **géants du givre** arrivés récemment.

L'endroit est mal éclairé par quelques torches. On y trouve huit lits de camp, une table longue, deux bancs, deux chaises, trois tabourets, deux seaux, six coffres, une grande caisse et une armoire. Les peaux déroulées au sol et les fourrures étendues sur les lits rendent le lieu plus agréable pour des géants du givre. Aux murs pendent des habits et trois sacs de géant.

Trésor. Chaque géant possède 100 po. En outre, le jarl et son épouse ont emporté tout le butin du gouffre qu'ils ont pu prendre en partant.

14. Chambre d'amis

Deux **géants des nuages**, un noble et son compagnon de voyage, sont venus ici pour savoir en quoi la guerre menée par le roi Snurre peut servir leurs propres intérêts. Ces géants ont deux **lions** avec eux pour surveiller la porte. Le noble est sanglé dans une cotte de mailles (CA 16) ; l'un et l'autre ont leur morgenstern immense et quelques rochers à portée de main.

Le mobilier comprend deux très grands lits, deux armoires, deux tables de chevet, une grande table, deux chaises, deux tabourets, deux seaux, une commode, un banc et quatre coffres. La chambre est éclairée à la torche, les murs sont habillés de tapisseries, le sol de peaux de bêtes et les lits de fourrure.

Trésor. Sur la table de chevet du lit sud repose un coffret en platine serti de pierres de lune et de pierres de soleil (1000 po) ; il contient dix gemmes de 100 po chacune, cadeau du roi aux visiteurs.

15. Chambre des trolls

Six gardes **trolls** logent dans cette pièce. Deux d'entre eux montent la garde dans le couloir nord (dans la zone marquée par des X) tandis que deux autres font de même au sud. Les deux derniers monstres sont dans la chambre elle-même. Des dizaines d'armes d'hast, morgensterns et épées sont entassés au milieu de la pièce : l'armement des gnolls parqués dans les zones 16 et 17.

Trésor. Dans la couchette répugnante de chaque troll (un ensemble de branches, d'os, de peaux et de boyaux) sont cachées 50 po.

16. Enclos des esclaves

Seize **gnolls** non armés vivent ici, avec pour tout viatique un peu de paille et une couverture en peau. Esclaves des géants, ces créatures n'en sont pas moins fidèles à leurs maîtres et refusent d'aider des humains pour quelque raison que ce soit : ils sont même prêts à combattre les intrus pour peu qu'ils aient l'occasion de récupérer leurs armes.

17. Enclos des esclaves

Dix **gnolls** non armés vivent ici et adoptent la même attitude que ceux de la zone 16.

Configuration du Niveau Inférieur

La carte 6.7 détaille la topographie du niveau inférieur de la forteresse des géants du feu. Cet étage est entièrement naturel : galeries et cavernes ne portent aucune marque d'outil hormis au niveau de l'accès depuis l'étage intermédiaire et autour de la sortie, par-delà la rivière de lave.

Comme le veut l'usage sur ce type de terrain, contentez-vous d'une description sommaire, sans détailler les parois ni les dimensions exactes. Sous le coup du stress, des aventuriers ne se donneraient pas la peine de cartographier précisément à mesure qu'ils progressent. Si vos joueurs ont survécu jusqu'ici, ils n'ont pas besoin que le MD leur mâche le travail !

Plafonds. Les passages culminent à 6 mètres au minimum, les petites cavernes à 7,50 m et les plus vastes à plus de 20 m (les zones 7, 19 et 20 notamment).

Éclairage. L'éclairage fait défaut presque partout, sauf en présence de lave (zones 19 et 20) et dans le dernier refuge des géants en cas de situation critique (zone 5). Libre à vous d'ajouter quelques taches de lichen phosphorescent çà et là : juste assez de lumière pour repérer du mouvement, mais pas assez pour éclairer la zone en entier.

Sons. Si les héros restent immobiles, ils entendent l'écoulement de l'eau et, peut-être, une fois seulement, l'écho lointain de rocs qui s'entrechoquent.

Rencontres aléatoires

Au niveau 3 de la forteresse des géants du feu, les rencontres aléatoires se décident toutes les heures. À la fin de chaque heure, lancez 1d12. Sur un résultat de 1, qui indique qu'une rencontre a lieu, choisissez parmi les possibilités suivantes :

- Deux **trolls** en maraude
- Un **géant du feu** accompagné de deux **molosses infernaux**
- Un **guerrier d'élite drow** et trois **drows** qui s'efforcent de ne pas se faire repérer et évitent la confrontation.

Zones du niveau inférieur

Les zones ci-après figurent sur la carte 6.7.

1. Caverne

Cette grotte est très colorée de par ses concrétions rocheuses dans les tons rougeâtres, jaune pâle et gris-bleu qui scintillent à la lueur des torches. Trois **enlaceurs** vivent ici, cachés au milieu des nombreuses stalagmites. Ils attendent que les proies soient au centre la zone avant d'attaquer.

Trésor. Chaque enlaceur a une gemme de 100 po dans son estomac.

2. Grotte phosphorescente

Ce petit renfoncement dans le flanc d'une grande caverne qui s'étend du nord au sud regorge de plantes luminescentes et abrite douze **punaises de feu géantes** très affamées. Certaines sont posées au plafond et se laissent tomber sur la première créature qui pénètre dans leur antre. Ces insectes étaient autrefois offerts aux géants du givre. Ils n'ont pas de trésor.

3. Cul-de-sac

Cette longue grotte oblique vers l'est puis se termine. Près de la paroi du fond se trouve un nid de lézards des cavernes à l'abandon dont le lit est constitué de dizaines de cailloux brillants, mais sans aucune valeur.

4. Grotte

Les quatre **molosses infernaux** qui sont de garde donnent de la voix dès qu'ils repèrent un intrus.

5. Caverne

Deux **géants du feu** se tiennent ici en réserve sur ordre de Snurre (conformément aux instructions des drows, bien sûr). L'un se repose à l'extrémité nord-est pendant que l'autre, aux aguets, patrouille entre les cases marquées G. Chacun a plusieurs rochers de jet à portée de main. Ils possèdent tous deux un sac de géant standard. On retrouve ici les habituelles piles de fourrures pour le couchage, un panier ou deux et quelques effets personnels.

En situation de crise, c'est ici que le roi Snurre, la reine Frupy, Obmi et tous les géants du feu et invités de marque se replient avec tous les objets de valeur qu'ils peuvent sauver.

6. Grande caverne voûtée

Au milieu trône l'illusion permanente d'un énorme dragon rouge assoupi sur un monceau de trésors (similaire à celui de la zone 7 ci-après). En réalité, à cet endroit est postée une **gorgone** qui obéit aux drows et a pour consigne d'ignorer les molosses infernaux, géants du feu et autres trolls. Si toute autre créature s'adresse à elle en commun ou en draconien, elle est sommée de ne pas réagir et de ne souffler sur les intrus que lorsqu'ils sont à portée. L'illusion se dissipe dès que la gorgone attaque.

7. Caverne au trésor

Cette salle est en vérité un espace extradimensionnel, dix fois plus vaste qu'il apparaît sur la carte. Quiconque y pénètre remarque d'emblée l'énorme tas de richesses qui trône au milieu puis, tout de suite après, le **dragon rouge adulte** qui dort au sommet.

Ce dragon s'appelle Brazzemal. Déplacer le rocher qui obstrue l'entrée de sa caverne, ce qui nécessite la force d'un géant du feu, le réveille à coup sûr. Il ne révèle pas tout de suite qu'il a repéré les intrus, préférant attendre qu'ils soient à portée de souffle avant de parler.

Brazzemal est fourbe et persuasif. Il n'aspire qu'à tuer et dévorer les héros afin d'ajouter leur trésor au sien. Rares sont les aventuriers aptes à survivre à un tel affrontement ; assurez-vous que vos joueurs en prennent conscience. Des personnages qui sauront flatter le monstre et lui céder une bonne partie de leurs possessions, or comme objets magiques, seront autorisés à repartir.

Si, au contraire, le dragon se trouve acculé, il se dira prêt à tout pour sauver sa peau mais livrera des informations aussi tronquées que possible, tout en se gardant de mentir pour échapper à d'éventuelles détections magiques.

Trésor. Le trésor de Brazzemal est monumental et consiste pour l'essentiel en un énorme tas de pièces. Tous les meilleurs articles sont enterrés dessous ;

la fouille méthodique prend un temps considérable. L'inventaire est le suivant :

- 69 830 pc
- 34 600 pa
- 1 870 pe
- 9 240 po
- 200 pp dans une boîte en malachite valant elle-même 100 po
- 23 gemmes en vrac de 10 po chacune
- Cinq gemmes de 100 po dans un œuf en or et argent (dont les deux moitiés se vissent) qui vaut 100 po
- Douze bijoux assortis de 100 po chacun
- Cinq armes serties de joyaux, à taille humaine, valant 200 po chacune
- Deux miroirs en argent de 50 po
- Un service en or massif de dix pièces, valeur unitaire 150 po
- Dix statues en ivoire serti de gemmes et de métaux précieux, 200 po chacune
- Quatre figurines en jade de 500 po chacune dans un coffret
- Une idole en héliotrope valant 200 po
- Sept *parchemins magiques* avec sorts de magicien (au choix du MD) dans un étui en cristal valant 500 po
- Une épée *tueuse de dragons* (type au choix du MD) dans un fourreau serti de joyaux valant 500 po
- Un *brasero de contrôle des élémentaires de feu*
- Quatre *potions de résistance* (feu) dans un coffret
- Huit bocaux d'onguents et parfums précieux de 100 po chacun
- Une *armure +2*, taille humaine (type au choix du MD)

Enfin, Brazzemal a tapissé son ventre avec 666 gemmes de 1 po en guise de protection. Toute attaque magique destructrice contre le dragon risque d'en détruire 60 à 90% en plus de saccager une partie de son trésor.

8. Caverne

Cette salle de garde drow héberge trois **guerriers d'élite drows** et six **drows**. Tous arborent une cape noire, des bottes noires en cuir souple et une capuche qui couvre le casque. Deux sentinelles veillent à tout moment près de l'entrée. La pièce ne contient que leurs matelas roulés et un peu d'équipement.

Trésor. Les guerriers d'élite ont 40 pp chacun, les autres 5 pp.

9. Large passage

Douze **perforateurs** ont élu domicile dans ce cul-de-sac où ils attendent patiemment leur proie. Le sol est jonché d'ossements.

Trésor. Au milieu des os luit un collier en or massif serti de cinq gemmes (valeur totale 250 po).

10. Chambre chantante

Cette petite salle jouit d'une acoustique remarquable. Les gouttes d'eau qui s'écoulent dans le bassin, dans sa partie sud, font un bruit agréable perceptible à 36 m dans le silence ou 18 m en conditions normales. Sur le rebord du bassin s'étale une **vase grise** de taille TG ; une autre est tapie sur une saillie à trois mètres au-dessus du sol, au sud-est de la caverne.

Les grottes nauséabondes (zones 11 à 13)

Les grandes cavités au sud du complexe sont habitées par les serviteurs trolls du roi Snurre. La puanteur qui émane de ces monstres, de leurs couches et des reliefs de viande qu'ils laissent pourrir un peu partout se remarque depuis le début du couloir qui part de la zone 9.

Ces grottes sont très dangereuses. Si les trolls perçoivent un bruit suspect ou si l'un des leurs est attaqué, ils se répartissent dans les nombreux passages afin de surprendre et d'encercler l'ennemi, jaillissant des ténèbres pour en faire de la charpie. Un assaut mené par neuf trolls n'est jamais à prendre à la légère, fût-ce pour un groupe de haut niveau.

Trésor. Chaque litière de troll recèle environ 1000 po en monnaies diverses. Celle du dominant, en zone 13, contient en outre quinze gemmes de 100 po et une masse d'armes ornementée valant 500 po.

11. Annexe. Trois **trolls** vivent ici, chacun vautré sur une litière informe faite de bois, d'os et de divers détritus répugnants.

12. Grotte centrale. Deux **trolls**. La zone et ses habitants sont identiques à la zone 11.

13. Le havre aux trolls. Quatre **trolls** vivent ici, le dominant étant plus grand que ses semblables (120 points de vie). Dans les mêmes conditions infâmes que les autres – en plus méphitique encore.

14. Caverne étroite

Les parois du couloir qui part au nord depuis les grottes aux trolls sont striées de veines bleues, vertes et parsemées de dépôts verdâtres. Des taches de limon vert (« Les dangers des donjons », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*) poussent sur le plafond de la galerie et dans le bassin, tout au fond. Le limon au plafond couvre une surface d'environ 12 m de large en limite sud du bassin. Celui-ci contient 36 agates (10 po chacune) qui scintillent en présence d'une source de lumière. Toute créature qui tend la main pour s'en saisir a 50% de chances d'entrer en contact avec le limon qui se confond avec la roche verdâtre.

15. Caverne grise

Cette grotte aux parois sombres est le repaire des drows. Un **drow** surveille à tout moment chacun des six accès. Quatre autres se reposent dans la caverne elle-même, pour un effectif total de dix.

En outre, l'alcôve à l'est sert de quartier général à deux **soldats d'élite drows** (dont une elfe noire, qui commande) et à un **mage drow**. Près de cette alcôve, un étroit passage oblique vers l'est puis le sud avant de déboucher sur un escalier taillé dans la roche qui monte jusqu'au niveau intermédiaire, émergeant près de la zone 8 sur la carte 6.6.

Trésor. Les soldats et le mage ont chacun 40 pp sur eux, les drows, 5 pp chacun.

16. Petite grotte

Les flèches blanches qui figurent sur la carte, au nord du couloir d'accès, marquent l'emplacement d'un piège. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 permet de repérer le fil en soie d'araignée tendu en travers de l'entrée. Si un intrus trébuche sur ce fil, un torrent de billes d'acier de 6 mm de diamètre s'abat depuis des niches dissimulées dans la paroi est. Ces billes tapissent le sol sur les douze derniers mètres du couloir et les six premiers de la caverne.

Leur chute, outre le fracas, oblige toute créature se déplaçant dans la zone d'effet à réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de tomber à terre. Se déplacer à la moitié de sa vitesse dispense de ladite sauvegarde.

Neuf elfes noires occupent cette caverne. Cinq sont des **drows** lambda, trois des **soldats d'élite drows**. Ces huit-là protègent Nedylene, une **drow prêtresse de Lolth** qui s'oppose à tout ce qu'entreprend sa rivale Eclavdra. Venue espionner cette dernière, la prêtresse se méfie de tous ceux qui osent entrer dans son domaine du moment... mais comme elle voit d'un bon œil la perspective de faire échouer les plans de son ennemie jurée, une négociation reste envisageable.

Nedylene possède un *fouet +2* et un *bâton du grand essaim* en plus de la dotation standard.

17. Caverne étincelante

Si la lumière frappe les parois de cette grotte, les dépôts minéraux qui la tapissent brillent de mille feux comme autant de joyaux. Cette retraite d'une beauté sidérante est celle de deux **flagelleurs mentaux** venus voir ce que manigancent leurs chers ennemis les drows. Simples observateurs, ils sont ignorés par les elfes noirs.

Trésor. Chaque illithid possède 250 po (pour graisser les pattes) et l'un d'eux détient un *traité de perspicacité* dans un étui de métal noir que seules peuvent ouvrir les créatures possédant une Intelligence supérieure ou égale à 18.

18. Petite grotte

La caverne au bout du passage vers le nord-est est une autre salle de garde drow occupée par le même effectif que la zone 8 : trois **soldats d'élite drows** et six **drows**, dont deux montent la garde à l'entrée à tout moment.

Trésor. Les soldats d'élite ont chacun 40 pp sur eux, les drows, 5 pp chacun.

19. Caverne aux salamandres

L'immense caverne dans l'angle nord-ouest de ce niveau est éclairée par le rougeoiement d'une rivière de lave en fusion qui traverse la zone. La grotte empeste le soufre et la roche surchauffée, il y règne une température extrême malgré le fort courant d'air frais. Le toit culmine à 18 mètres.

Le pont de corde tendu à 4,50 m au-dessus du flot de lave offre un moyen sûr d'accéder à la rive nord (zone 20). Le cordage a subi un traitement spécial qui l'empêche de s'enflammer. Toute créature qui se retrouve à 3 m ou moins de la lave pour la première fois d'un tour de jeu, ou qui commence son tour dans ce rayon, subit 11 (2d10) dégâts de feu. Entrer dans la lave ou toucher celle-ci la première fois d'un tour de jeu, ou commencer son tour dans la lave, provoque 33 (6d10) dégâts de feu.

Au milieu des vapeurs méphitiques, au sud-est, deux **salamandres** profitent de cette « douce tiédeur ». La visibilité est réduite en raison des flammes et de la fumée. Les salamandres attaquent sans égard pour la nature de leurs proies, sauf s'il s'agit des drows, qu'elles respectent.

20. Salle du conseil et QG des drows

La section confinée de la caverne, au nord du flot de lave, sert de lieu de réunion et de salle du conseil à Eclavdra et à sa troupe. Si les choses ont mal tourné et que la prêtresse a réussi à fuir, c'est ici qu'elle se retranche avec ses alliés survivants.

L'accès est constamment sous bonne garde : si des intrus approchent, les drows sont prévenus. Sous la menace de héros puissants, les elfes noirs coupent le pont de corde puis s'enfuient dans le passage nord-nord-ouest (marqué A) qui conduit à l'Underdark.

La grotte est occupée par (au minimum) six **drows** et quatre **soldats d'élite drows**, dont la commandante qui dispose de 110 points de vie. Elle possède une *épée courte +2*, une *arbalète de poing +1* et trois carreaux magiques :

- Un *carreau d'immobilisation*, qui lance *immobiliser un humanoïde* sur la cible touchée et sur jusqu'à deux autres cibles dans un rayon de 9 m de la cible principale ;
- Un *carreau d'aveuglement*, qui lance *cécité/surdité* afin d'aveugler la cible touchée et jusqu'à deux autres cibles dans un rayon de 9 m de la cible principale ;
- Un *carreau puant*, qui lance *nuage puant* centré sur son point d'impact.

Le DD de sauvegarde pour chacun de ces effets est 15 et la durée d'une minute.

Trésor. Outre les effets personnels des elfes noirs, un coffre contenant 200 pp et dix gemmes de 100 po est caché derrière un rocher, à l'angle nord-est de la caverne. Quiconque fait le tour des lieux le découvre.

La commandante détient un coffret renfermant deux *potions de vitesse* et deux *potions de soins supérieurs*. Elle les consommera au besoin si elle en a le loisir.

Poursuivre les drows

Deux palans assez robustes pour soulever à peu près n'importe quoi (même un géant !) sont remisés dans des niches, de part et d'autre de la rivière de lave. Si des elfes noirs ont réussi à fuir et si les aventuriers souhaitent leur donner la chasse, ces palans peuvent leur servir à faire franchir le torrent de lave à leurs possessions. La mise en œuvre du dispositif prend plusieurs heures, mais après cela, le groupe pourra déménager des fournitures, voire des bêtes de somme, afin de poursuivre les drows dans de bonnes conditions.

Si les personnages décident de ne pas donner la chasse aux elfes noirs, ceux-ci ont le temps d'effondrer le tunnel dans leur sillage, scellant l'accès à l'Underdark et mettant un terme définitif à la menace d'assauts coordonnés des géants. Quoi qu'il en soit, ce succès éclatant vaut aux héros survivants d'être chaudement félicités par les commanditaires de l'expédition.



La Tombe des Horreurs

Aux confins du monde connu, sous une colline perdue, attend la Tombe des horreurs. Cette crypte labyrinthique regorge de pièges mortels, de monstres étranges et féroces, de trésors fastueux et magiques... et quelque part y rôde une terrifiante demi-liche.

La légende de ce tombeau est ancienne et multiple ; certains de ses aspects ont sombré dans l'oubli. Les héros en quête d'information auprès des plus grands érudits ou via de puissants sortilèges comme *légende* éprouvent les pires difficultés à obtenir des renseignements précis : les pauvres miettes qu'ils glanent sont le plus souvent aussi absconses que parcellaires.

La section qui suit brosse à grands traits ce que les joueurs savent à propos de cette légende.

La légende de la Tombe

Il existe, quelque part sous une colline solitaire d'aspect sinistre, une crypte labyrinthique. Truffée de pièges redoutables, peuplée de monstres aussi bizarres que sanguinaires et prêts à dévorer les intrus. Elle regorge de richesses fabuleuses, tant terrestres que magiques, mais outre les gardiens susnommés, il se murmure qu'une demi-liche y aurait élu son dernier domicile. Prenez garde ! Cette créature, qui répond au nom d'Acérérak, est douée de pouvoirs qui la rendent quasiment invincible !

Il parait très improbable que des explorateurs trouvent un jour la salle où rôde la demi-liche tant les galeries et les salles de la tombe sont tapissées de pièges, gaz empoisonnés et autres protections magiques. Qui plus est, Acérérak a si bien caché son antre que même ceux qui échapperaient aux chausse-trappes n'ont que très peu de chances de localiser leur but ultime. Seul un groupe nombreux, bien préparé, intrépide et aguerri peut se permettre de tenter l'aventure... et si jamais de tels héros dénichent la dernière salle, ils doivent s'attendre à essuyer un échec cuisant. La survie d'une expédition de ce type reposera avant tout sur ses protections et armes magiques.

La vérité derrière la légende

Au temps jadis, un clerc/magicien humain suprêmement maléfique prit les mesures nécessaires pour que sa psyché perdure au-delà des siècles qu'il avait déjà vécus ; cette créature devint la liche baptisée Acérérak. Maintes années durant, le mort-vivant occupa entouré d'une horde de serviteurs spectraux les sinistres halls de pierre sous la colline qui forment maintenant sa tombe.

Quand, au bout du compte, Acérérak sentit s'effilocher ce qui lui restait de force vitale, ses larbins œuvrèrent à créer la Tombe des horreurs pendant huit longues décennies. Puis la liche détruisit tous ses esclaves et serviteurs, cacha par magie l'accès à sa dernière demeure et trouva refuge dans le saint des saints tandis que son âme sillonnait des Plans d'existence étranges, inconnus des sages les plus avisés. Si les personnages accèdent au cœur du tombeau, à savoir la crypte où repose la liche, ils auront, par leurs agissements, fait revenir au bercail un Acérérak – désormais demi-liche – rendu fou de rage par l'irruption de ces vils intrus.

Mener l'aventure

Aux bribes d'information de la « légende de la Tombe », vos joueurs auront certainement compris que ce donjon contient davantage d'énigmes et de pièges que de monstres à combattre. Le scénario s'adresse à ceux que la réflexion n'effraie pas : si c'est avant tout le carnage qui passionne vos joueurs, qu'ils passent leur chemin ! Seuls les personnages de haut niveau ont une chance de survivre à la Tombe des horreurs ; les joueurs qui oseront relever le défi vont vivre une expérience inoubliable.

De longues heures sont à prévoir pour tordre le cou aux difficultés du donjon qui va, de ce fait, se dérouler sur plusieurs sessions. Au terme d'une rude journée, les explorateurs seront avisés de prendre tout le repos possible. En l'absence de monstres errants, le groupe devrait pouvoir bivouaquer près de l'entrée sans avoir à redouter d'ennuis... même si les joueurs ne sont pas censés se sentir en sécurité.

Où situer l'aventure

Dans le *Tomb of Horrors* original, Gary Gygax suggérait six endroits reculés du cadre de campagne Greyhawk où situer l'aventure – preuve que la tombe était susceptible d'apparaître n'importe où. Les sites retenus étaient les suivants :

- Sous la plus haute colline des plaines de Iuz ;
- Sur une île non cartographiée du Nyr Dyv ;
- Dans le Désert étincelant ;
- En lisière occidentale du duché de Geoff ;
- Dans le Grand marécage, au sud de la Solandie ;
- Sur une île au-delà du domaine des Barons des mers.

D'autres cadres de campagne offrent des sites possibles tout aussi variés.

Dragonlance. Sur Krynn, la Tombe peut se trouver dans les contreforts des monts du Levant, sur les terres maudites de la Nouvelle-Mer ou dans les Clairières de l'ombre où aurait vécu un mage renégat à la solde de Takhisis.

Éberron. Parmi les sites potentiels de la Tombe sur Éberron, citons les pics Cendrés du Karrnath, le marécage Infâme entre le Droâm et les Marches de l'Ombre ou les Crocs de Shargon. L'Ossuaire d'Éberron peut lui aussi dissimuler la Tombe des horreurs, ce qui expliquerait l'hostilité d'Acérérak envers les dragons d'Éberron.

Forgotten Realms. Sur Faerûn, la Tombe peut se cacher dans les collines du Serpent ou les collines de Trielta, tout comme sur la Haute lande ou sur l'archipel de Korinn, au nord des Moonshae. Ou alors quelque part au beau milieu du désert de l'Anauroch, liant le destin d'Acérérak à celui du Néthéril.

À mesure que les héros découvrent telle ou telle zone, lisez à voix haute le paragraphe encadré qui y a trait en prenant garde de ne jamais livrer d'information que vos joueurs n'ont pas à connaître et en évitant toute mimique ou intonation susceptible de leur fournir un indice... ou de les induire en erreur. Le vrai plaisir que procure ce scénario se limite à faire face, à tenir bon : les joueurs qui y parviennent, fût-ce sans briller, apprécieront que votre neutralité leur permette de « vivre ou mourir » à leur façon.

Les informations initiales fournies ci-après partent d'un postulat simple : l'expédition est arrivée sur le site de la Tombe des horreurs. Après leur avoir relaté les faits saillants de la « légende de la Tombe », déterminez avec vos joueurs ce qui a pu motiver le groupe à tenter l'aventure.

Début de l'aventure

Les personnages sont à proximité de la dernière demeure de la demi-liche. Devant eux se dresse un tertre bas et aplati d'environ 200 m de large pour 300 de long et presque 20 de haut. Seuls d'affreux ronciers poussent sur ses pentes abruptes et son sommet pelé. Des pierres noires s'y entassent et, pour peu que l'on prenne de la hauteur ou du recul, on découvre que ces mornes cailloux dessinent un crâne ricanant : cavités orbitales, fosse nasale et denture acérée.

L'inspection des lieux révèle qu'une falaise sablonneuse à demi effondrée de quelque six mètres de haut occupe le milieu du flanc nord du tertre. (Cette falaise est figurée sur la carte 7.1 par la bordure nord.) Une corniche rocheuse surplombe cet éboulis ; dissimulée derrière une végétation chétive, elle est invisible de loin.

Dix minutes de labeur sont nécessaires aux héros pour sonder trois mètres de cet escarpement. Cet examen doit se faire à distance, à l'aide d'une perche ou d'une pique, en sondant l'épaisseur de sable et de gravats en quête d'une ouverture. Il est nécessaire de procéder depuis un point surélevé pour que l'effondrement progressif permette de localiser une galerie. Une fois celle-ci découverte, une heure de labeur sera nécessaire pour dégager un passage net, ou dix minutes pour un boyau dans lequel il faut ramper.

Le sondage de la falaise de sable et de gravier peut s'attaquer de n'importe quel côté : depuis l'est, depuis l'ouest, le milieu, ou les trois à la fois. Laissez vos joueurs décider seuls. La meilleure méthode consiste à leur demander comment ils comptent procéder dès qu'ils ont décidé de s'y attaquer. Gardez en mémoire que sonder depuis le sol et/ou à l'aide d'outils courts, comme une dague ou une épée, ne révèle rien.

Dès qu'une entrée est dégagée, passez à la section considérée sur la carte 7.1 : zone 1, 2 ou 3.

Curiosité démoniaque

Un personnage qui devient astral ou éthéré dans la tombe court le risque d'attirer un démon. Lancez 1d20 chaque fois que cela survient. Sur un résultat de 1 à 16, rien ne se passe. Au-delà, l'un des démons suivants entre dans la danse : 17 un **vrock**, 18 un **hezrou**, 19 un **glabrezu** et 20 un **nalfeshnie**.

Zones de la Tombe

Les zones qui suivent figurent sur la carte 7.1.

1. Fausse entrée

Si les héros dégagent la galerie située à l'ouest de la façade, lisez :

> La galerie devant vous est sommairement taillée dans la pierre brute. Des blocs noircis, couverts de toiles d'araignée si denses qu'on distingue à peine la voûte.

Une simple observation ne révèle pas que ce plafond, haut d'environ six mètres, est constitué de blocs disjoints. Il faut brûler les toiles d'araignées pour pouvoir procéder à un réel examen. Quiconque l'observe avec soin effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 10. En cas de réussite, il prend conscience que ce plafond, instable, risque de s'effondrer.

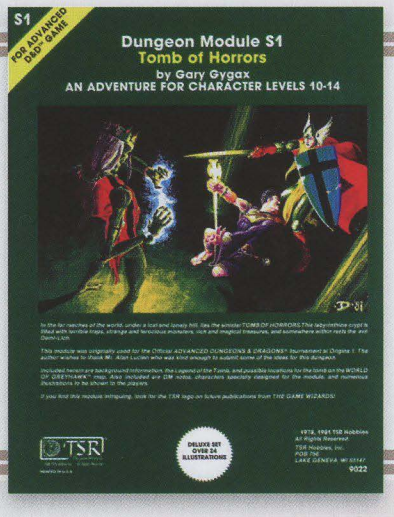
La clarté du jour permet d'apercevoir une porte en chêne à double battant au fond du couloir. Ceux-ci se tirent à l'aide de gros anneaux en fer. Dès qu'une porte est actionnée, on s'aperçoit qu'elle n'ouvre sur rien et le piège est déclenché.

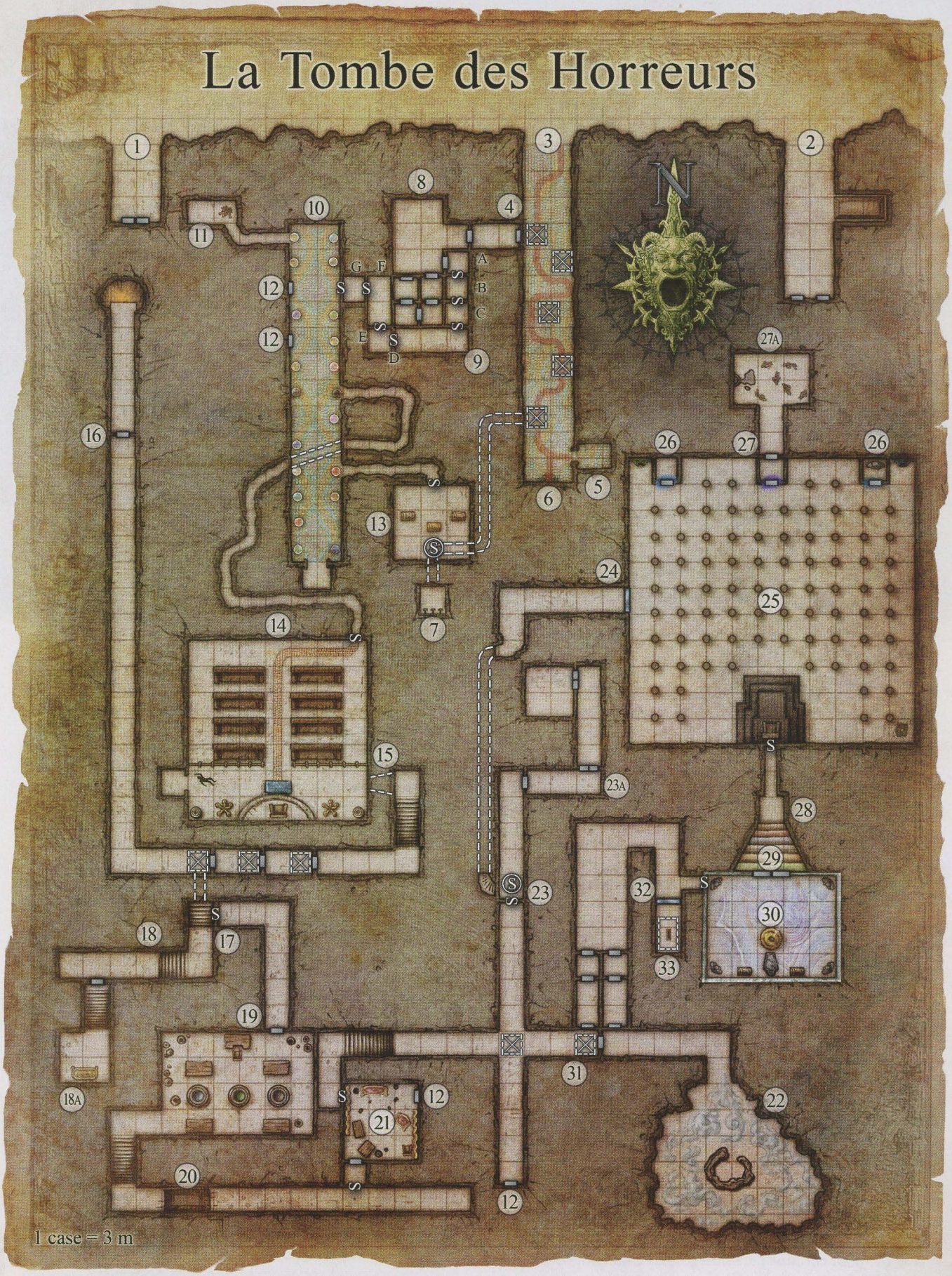
Plafond piégé. Sonder le plafond ou ouvrir les portes provoque l'effondrement de tout le plafond du tunnel. Les créatures situées en dessous effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 27 (5d10) dégâts contondants en cas d'échec ou la moitié en cas de réussite. Le mécanisme du piège, situé au-delà des portes et au-dessus du plafond, est impossible à désamorcer depuis la galerie.

Le monument d'origine

Tomb of Horrors a vu le jour dans la campagne personnelle de Gary Gygax et fut présenté au monde lors de la toute première convention ludique *Origins*, en 1975. Depuis sa première publication, en 1978, *Tomb of Horrors* a acquis le statut de légende auprès des joueurs de D&D, beaucoup considérant ce scénario comme l'un des plus mythiques de tous les temps.

De l'aveu de son créateur, l'aventure s'adresse aux « joueurs qui réfléchissent ». Elle n'a pas été conçue en termes de niveau d'expérience, bien qu'il faille des personnages étoffés pour la mener à bien, mais plutôt pour mettre au défi l'intellect des participants et pour les MD qui apprécient d'apporter leur touche personnelle à cette expérience unique en son genre.





Carte 7.1 : la Tombe des Horreurs



2. Fausse entrée

Si les héros dégagent la galerie située à l'est de la façade, lisez :

> La galerie devant vous est faite de blocs de pierre brute maçonnés. La hauteur sous plafond est de trois mètres.

À la clarté du jour, on aperçoit deux portes distinctes au bout du couloir.

Le pavement au sol, à quinze mètres au sud de l'entrée, est non maçonné et bouge très légèrement quand un personnage y pose le pied. Quiconque inspecte le sol de cette section et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 remarque cette différence. Un personnage sachant manier les outils de voleur doit ensuite consacrer une minute à empêcher le pavement de bouger et effectuer un test de Dextérité DD 20. S'il échoue, les cales sont en place mais cèdent à la première pression, déclenchant le piège.

Bloc de pierre coulissant. Si le pavement bouge au passage d'un héros, un bloc de pierre de trois mètres d'épaisseur émerge de la paroi orientale à mi-longueur du boyau et commence à bloquer le passage. Déterminez les initiatives. Le bloc avance de 15 cm vers l'ouest à chaque décompte d'initiative jusqu'à 1, stade auquel il bouche entièrement la galerie. Le mouvement du bloc peut être empêché au moyen d'une barre de fer ou autre objet non magique suffisamment résistant, à la condition expresse qu'il soit posé au sol de façon à ne pas se tordre. Si le bloc a bougé trop vite pour certains personnages, les confinant côté sud, le groupe va devoir trouver le moyen de les libérer. Le bloc est inamovible.

Les portes, au fond du couloir, sont bien entendu factices.

3. Entrée de la Tombe des horreurs

Le plus faible rai de lumière, qu'il passe par un étroit boyau dans lequel les héros doivent ramper ou émane d'une simple torche, suffit à révéler ce que cette galerie a de singulier. Si les personnages dégagent le passage situé au centre de la falaise, lisez :

> Tout n'est que coloris éclatants : les outrages du temps n'ont pas eu raison du foisonnement chromatique des pierres et autres pigments. Le sol du couloir est pavé d'une mosaïque aux couleurs vives avec, en contrepoint visible, des carreaux de faïence écarlate qui forment un tracé sinueux vers le fond de la galerie. Aucune maçonnerie n'est apparente sur les murs ou le plafond, à quelque six mètres au-dessus du sol : l'enduit ou le plâtre qui recouvre tout a servi de support à des fresques.
>
> Une scène bucolique figure du bétail broutant paisiblement avec, en arrière-plan, un bosquet où rôdent quelques loups ; sur une autre, des travailleurs de plusieurs espèces humanoïdes ; ailleurs, d'étranges créatures hybrides – homme-cochon, homme-singe, homme-chien – occupées à des tâches diverses. Sur certaines fresques, des pièces thématiques : une bibliothèque dont les rayons croulent sous les ouvrages et les parchemins, le seuil d'une salle de torture et l'atelier d'un magicien. Sièges, fenêtres, caisses, ballots, portes, coffres, oiseaux, chauve-souris, araignées, toutes sortes de motifs ornent les parois.

Ce couloir est doté de cinq fosses camouflées (voir encadré ci-contre). Sur le mur ouest, adjacente à la fosse la plus au nord, se trouve la fresque où figure le seuil de la salle de torture. Le mur derrière lequel se cache un passage vers l'ouest s'orne d'une porte métallique fermée sur quelque créature atroce (ses mains griffues, couvertes d'écailles, étreignent les barreaux du soupirail). Casser le plâtre et le châssis en bois qui se trouve derrière cette image permet de découvrir une porte normale, qui se pousse. Si personne ne touche au plâtre, seule la magie permet de détecter cette porte.

Message d'Acérérak. Un examen approfondi du chemin de carreaux de faïence écarlate qui sinue depuis l'entrée jusqu'aux zones 5 et 6 permet à l'observateur persévérant d'avoir une brusque révélation : un message y est inscrit en caractères runiques minuscules. Sa teneur :

Acérérak te félicite pour tes facultés d'observation mais ne te réjouis pas trop vite, quoi que tu fasses, au bout du compte, tu seras à moi !
Retourne au tourmenteur ou passe sous l'arche, et le second grand hall tu découvriras.
Du vert tu devras te méfier, mais la vraie couleur de la nuit est réservée aux plus valeureux.
Si les nuances de rouge sont synonymes de sang, le sage n'a nul besoin de sacrifice mais d'une boucle de métal magique – tu es sur la bonne voie.
Deux fosses sur ta route cachent une chute favorable : prends soin d'examiner le mur.
Ces clefs-ci comme ces clefs-là sont cruciales, méfie-toi des mains qui tremblent et des choses qui font mal.
Si tu vois le faux, tu trouveras le vrai et déboucheras dans la salle aux colonnes, où le trône est à la fois clef et serrure.
Les hommes de fer à la mine sévère en font plus qu'il n'y paraît.
Tu es gauche, si gauche, mais tu as trouvé ma tombe, et ton âme y périra.

4. La fresque de l'atelier du magicien

Le détail le plus saillant de ce couloir saille pour de bon ! Deux silhouettes humaines à tête de chacal peintes sur la paroi semblent tenir le véritable coffret en bronze qui dépasse à demi d'une niche creusée dans celle-ci.

Piège à aiguille. Un examen attentif du coffre permet d'observer que le fond, monté sur charnières, permet au couvercle de basculer vers le bas pour peu qu'on appuie sur un loquet situé au sommet. Le loquet est muni d'un piège à aiguille assez visible – l'aiguille dépasse du mur de sept bons centimètres – auquel il est facile d'échapper en actionnant le loquet à l'aide d'un pommeau de dague. Désamorcer ce piège en retirant l'aiguille nécessite l'emploi d'outils de voleur et la réussite d'un test de Dextérité DD 10.

L'aiguille inflige 1 dégât perforant et 11 (2d10) dégâts de poison si elle touche quelqu'un. Quiconque subit des dégâts de poison doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état empoisonné pendant 1 heure.

Fosse profonde. Le coffre, une fois ouvert, paraît vide. Un personnage qui en tâte l'intérieur découvre sans peine qu'une tige verticale dépasse du fond du coffre. Il s'agit d'un levier facile à actionner... qui ouvre une trappe camouflée (voir l'encadré ci-dessus), mais profonde de 9 m. Quiconque y tombe subit les dégâts de chute, d'épieux et de poison.

La trappe située ici, épaisse de 90 cm, ne peut pas être détectée en tâtonnant (elle ne sonne pas creux) et comme il ne s'agit pas d'un piège à proprement parler, le sort *trouver les pièges* est inopérant. Le sort *vision suprême*, quant à lui, révèle la présence d'un minuscule espace rectangulaire à la jonction du sol et de la trappe. Celle-ci actionnée, la fosse demeure par la suite en position ouverte.

Les fosses camouflées

Les pièges à fosse qui parsèment le tombeau, sauf mention contraire, sont tous conçus sur le même modèle : un trou profond de trois mètres, dissimulé par une trappe à contrepoids qui ressemble au sol alentour et s'ouvre dès qu'on pose le pied dessus.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 distingue les contours de la fosse. En outre, sonder le sol factice suffit à en provoquer l'ouverture pour peu que l'on réussisse un test de Force DD 10. La trappe peut être maintenue en position fermée à l'aide d'un piton ou objet similaire. Le héros qui s'y essaie doit réussir un test de Force DD 15. En cas d'échec, la cale, mal fixée, ne résiste pas à la pression exercée par un corps appuyant sur la trappe.

Le sol de chaque fosse est tapissé d'épieux. Outre les dégâts de chute, l'infortuné s'y empale, subissant 11 (2d10) dégâts perforants. Les épieux étant en outre enduits de poison, la victime effectue ensuite un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 et subit 22 (4d10) dégâts de poison ou la moitié en cas de réussite.

5. L'arche de brume

Une section du chemin écarlate tracé au sol pointe directement vers une arche de pierre. Si un personnage s'approche à moins de 60 cm du porche, lisez :

Un voile de vapeur épaisse remplit l'arche de pierre devant vous. La base du porche et la clef de voûte font saillie par rapport au reste de l'ouvrage. Quand vous êtes assez près pour toucher celui-ci, le moellon à la base de la voûte à gauche émet une lueur jaune, celui à la base de droite une lueur orangée et la clef de voûte, à deux bons mètres du sol, une lueur bleutée.

Rien n'arrive à dissiper l'épaisse vapeur et aucune magie ne permet d'y voir clair au-delà de l'arche jusqu'à ce que l'on appuie sur les moellons lumineux dans l'ordre suivant : jaune, bleu, orange. Les vapeurs disparaissent alors aussitôt et le chemin écarlate se poursuit vers l'est.

Quiconque franchit l'arche alors que la vapeur est présente est instantanément téléporté en zone 7. Après avoir appuyé sur les moellons dans le bon ordre, ceux qui franchissent le seuil en suivant la piste écarlate sont téléportés en zone 11, et ceux qui le font en dehors du chemin sont renvoyés en zone 3.

6. La tête du grand diable vert

Le chemin en faïence écarlate continue plein sud après la fourche devant l'arche. Si un personnage s'approche à moins de 60 cm du mur sud, lisez :

Sur la paroi devant vous, un bas-relief en carreaux de mosaïque représente une tête de diable. La bouche béante forme un immense O dont l'intérieur est d'un noir de jais.

Aura. Soumise à *détection de la magie*, la tête de diable émet une aura de transmutation ; *détection du mal et du bien*, ou le Sens divin d'un paladin indique qu'il s'agit d'un lieu profané.

Bouche piégée. La bouche béante fonctionne comme une *sphère d'annihilation* de 90 cm de diamètre – soit largement la place pour plonger dans un anéantissement définitif. Tout héros qui examine la bouche et réussit un test d'Intelligence (Arcanes) DD 20 identifie ce piège pour ce qu'il est.

7. L'Oubliette

Cet effroyable réduit se résume à un cube aux parois pleines de trois mètres d'arête, sans la moindre issue visible. Trois tiges de fer, longues chacune de 30 cm, saillent du mur sud.

Aucune détection magique ne permet d'apprendre comment sortir de ce réduit.

Leviers. Les tiges de fer peuvent être actionnées à l'horizontale comme à la verticale, indépendamment ou dans n'importe quelle combinaison. Seules les actions consistant à les actionner simultanément vers le haut ou le bas produisent un résultat. Vers le haut, une petite trappe s'ouvre au centre du plafond, à 3 m du sol. Vers le bas, le sol se dérobe entièrement sur une fosse sans issue profonde de 30 mètres. Le sol se referme au bout de dix minutes, scellant la victime dans la fosse jusqu'à ce qu'une autre créature déclenche de nouveau le piège.

Étroit boyau. La trappe au plafond ouvre sur un boyau de 90 cm de côté dans lequel on peut ramper. À l'endroit où le boyau oblique vers l'est, le plafond présente une trappe qui n'est détectable que par magie ou par un personnage ayant la présence d'esprit de chercher les passages secrets. S'il réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20, ce personnage trouve la trappe. En outre, quiconque gratte ou sonde le plafond au niveau de ce passage secret perçoit que la paroi sonne creux, signe qu'il a affaire à une paroi mince. L'étroit boyau finit par déboucher sur une porte magique à sens unique qui ouvre sur le fond de la fosse cachée, comme indiqué sur le plan. Le héros est de retour à la case départ.

8. L'Antre de la gargouille

Quand l'une des portes donnant sur cette pièce est ouverte, son occupant est libéré d'une stase temporelle.

Ce qui semblait être une statue l'instant d'avant prend vie sous vos yeux. La créature bat des ailes et vous contemple.

Créature. Une **gargouille** mutante à quatre bras s'en prend à quiconque pénètre dans son antre. Elle porte trois attaques dans le cadre de ses Attaques multiples : une de morsure et deux de griffes.

Trésor. La créature porte un collier où sont incrustées dix gemmes étincelantes (du quartz bleu, valeur unitaire 100 po).

Caché dans un compartiment secret du collier, un petit parchemin où figure l'inscription suivante rédigée en code magique (qui nécessite *compréhension des langues* pour être décryptée) : « De bas en haut tu chercheras l'or, pour entendre l'histoire non dite. Emprunte l'arche du bout pour aller voir ailleurs. »

Sous les runes se devine l'initiale A.

9. Réseau de passages secrets

Si quelqu'un ouvre la porte du mur est de la zone 8, lisez :

La salle minuscule derrière la porte est vide et n'a apparemment pas d'autre issue.

Le mur sud possède la première d'une série de portes secrètes. Chacune nécessite un test de Sagesse (Perception) DD 20 pour être détectée et s'ouvre à la main selon la méthode particulière indiquée ci-après :

A. Se tire vers le bas et l'intérieur (charnières au pied)
B. Pivote sur un axe central
C. Se tire vers le haut et l'intérieur (charnières au sommet)
D. Coulisse vers le haut
E. Doubles battants qui se tirent (charnières latérales)
F. Coulisse vers la gauche
G. Cette porte est dotée d'une rangée de boutons : il faut appuyer sur tous à la fois pour l'ouvrir, mais appuyer sur les boutons 1 ou 7 la fait tomber vers l'intérieur. Tout personnage en train d'appuyer sur les boutons ou assez proche du battant doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 sous peine de subir 10 (3d6) dégâts contondants.

Pluie de carreaux. Chaque round pendant lequel les héros se trouvent dans une ou plusieurs des pièces du réseau de passages secrets, un certain nombre de carreaux sont tirés par des automates dissimulés dans les murs et les plafonds. Dans chaque pièce, il y a 50% de chances qu'un personnage, déterminé aléatoirement, doive réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 5 (1d10) dégâts perforants. Rien ne peut empêcher les carreaux d'être décochés.

10. Grande galerie des sphères

Cette zone est similaire à la zone 3 : sol en mosaïque et fresques aux murs et au plafond représentant animaux, signes étranges et autres glyphes (qui ne signifient rien), créatures humaines et humanoïdes posant avec des sphères de coloris variés. Ces globes, qui sont bien sûr peints et donc en deux dimensions, ont chacun leurs spécificités comme indiqué ci-dessous. Du nord au sud (le mur ouest étant à main gauche), les sphères se succèdent comme suit :

Mur ouest	Mur est
Couleur or, brandie au-dessus de la tête[1]	Bleu pâle, tenue à hauteur d'épaule
Orange, tenue à hauteur de hanche	Argent, aux pieds
(Fausse porte)	(Passage secret à sens unique[2])
Violette, aux pieds	Verte, brandie au-dessus de la tête
(Fausse porte)	Jaune, tenue à hauteur d'épaule
Couleur bronze, tenue à hauteur de hanche	Rose, brandie au-dessus de la tête

Mur ouest	Mur est
Grise, tenue à hauteur d'épaule	Noire, aux pieds[3]
(Aucune)	Mauve, tenue à hauteur d'épaule
Bleu vif, aux pieds	(Aucune)
Blanche, brandie au-dessus de la tête	Rouge, tenue à hauteur de hanche[4]
Turquoise, tenue à hauteur d'épaule	Couleur chamois, aux pieds
Écarlate, brandie au-dessus de la tête	(Aucune)
Vert pâle, aux pieds	Indigo, brandie au-dessus de la tête

[1] Illusion dissimulant un étroit boyau qui conduit à la zone 11
[2] Cette porte peut être ouverte au moyen du sort *déblocage* ou détruite avec *désintégration*
[3] Illusion dissimulant un étroit boyau qui conduit à la zone 14
[4] Illusion dissimulant un étroit boyau qui conduit à la zone 13

Fausses portes et passages secrets sont détectables au moyen d'un test de Sagesse (Perception) DD 20. Si quelqu'un entre en contact physique avec une illusion de cette zone, la nature de celle-ci devient manifeste. Un personnage qui observe l'illusion sans la toucher effectue un test d'Intelligence (Investigation) DD 20. En cas de réussite, l'illusion devient transparente à ses yeux : il distingue aisément le boyau qu'elle dissimulait.

Arche magique. Au mur sud s'ouvre un passage voûté similaire à celui de la zone 5, lui aussi empli d'un épais nuage qui empêche de voir comme de détecter ce qui se trouve au-delà du seuil. Quand un personnage approche à 90 cm de l'arche, lisez :

> Alors que vous approchez, le moellon à la base de la voûte à gauche émet une lueur olivâtre, celui à la base à droite une lueur d'un jaune acide et la clef de voûte, à deux bons mètres du sol, une lueur fauve.

Quelles que soient les manipulations effectuées sur les moellons, l'arche demeure obscurcie par une brume impénétrable. Toute matière vivante qui passe sous la voûte est téléportée en zone 3, tandis que la matière non vivante est téléportée simultanément en zone 33 : les personnages qui franchissent ce seuil se retrouvent donc entièrement nus à l'entrée cependant que tout ce qu'ils portaient se retrouve dans la crypte de la demi-liche. C'est cruel, certes, mais distrayant pour le MD.

11. La statue à trois bras

> Cette petite pièce abrite ce qui apparaît comme une statue de gargouille à quatre bras, haute de deux mètres quarante. L'un des bras, brisé, gît au pied de la statue.

Aucune manipulation du bras brisé ne permet de le remettre en place. La statue demeure inerte.



Dix gemmes pour une. L'examen rapproché des trois paumes de la statue montre que chacune dispose d'une cavité pouvant accueillir une grosse gemme (un quartz bleu de 100 po fait parfaitement l'affaire). Le bras brisé, quant à lui, en est dépourvu. Si trois pierres précieuses de n'importe quel type sont placées dans les mains, les doigts de pierre se referment et pulvérisent les gemmes, jettent la poudre par terre puis reprennent leur posture initiale.

Si le processus est répété jusqu'à ce que dix gemmes ou davantage aient été pulvérisées, une *bouche magique* est déclenchée et prononce les mots suivants : « Ce sacrifice n'est pas vain. La quatrième contient votre gain. »

Sitôt ces mots prononcés, une *gemme de vision* invisible se matérialise dans la paume du bras brisé. La gemme doit être trouvée et le personnage qui s'en saisit doit la débarrasser d'une substance magique afin qu'elle devienne visible et utilisable. Notez qu'en cas de mouvement inconsidéré du bras, la gemme tombe et roule au hasard. Le sort *voir l'invisible* s'avère infructueux, comme toute autre méthode hormis la palpation minutieuse. Une fois la gemme nettoyée et visible, décrivez-la comme un diamant ovale taillé avec deux faces planes et polies, d'une pureté parfaite, de 2,5 cm de diamètre pour environ 7 mm d'épaisseur. Il opère à douze reprises avant de se désintégrer.

12. Fausses portes piégées

En quatre endroits de la tombe, il existe de fausses portes dissimulant un piège à lance. Quand l'une de ces portes s'ouvre, une lance est projetée vers la personne qui l'a

ouverte ou un voisin immédiat. Déterminez aléatoirement, si besoin, qui est la cible. La portée du piège est de 18 m, son bonus à l'attaque est de +11 pour 9 (2d8) dégâts perforants. Si la porte est refermée puis rouverte, une autre lance est tirée. Le mécanisme peut être neutralisé avec des outils de voleur au moyen d'un test de Dextérité DD 20.

13. La chambre aux trois coffres

Quand les héros rampent dans l'étroit boyau caché par la sphère rouge, ils finissent au fond d'un cul-de-sac apparent ; un test de Sagesse (Perception) DD 10 réussi permet de trouver le passage secret.

Le personnage qui l'ouvre fait une chute de 3 m en raison d'une dalle basculante au bout du boyau et subit les dégâts de chute afférents (une bricole, mais de quoi saper les nerfs du groupe).

Trois gros coffres sont fermement fixés au sol de cette salle ; celui à l'ouest est en or (ou plutôt en fer plaqué or), celui au centre en argent (même procédé) et celui à l'est en chêne renforcé par d'épaisses tiges de bronze. Chacun fait 1,20 m de long pour 60 cm de large et 90 de haut.

Or. L'ouverture du coffre plaqué or lâche une **nuée de serpents venimeux** qui attaquent au round suivant et continuent à mordre jusqu'à la mort de toute la nuée.

Argent. Dans le coffre plaqué argent repose un écrin en cristal transparent (valeur 1000 po) qui contient un *anneau de protection*. Examiner cet écrin et réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de remarquer qu'il est serti dans une cavité au fond du coffre. Le soulever provoque une salve de huit fléchettes à la verticale : le héros, ou les deux héros penchés sur l'ouverture – et se trouvant de ce fait dans la ligne de mire – subissent chacun 1d4 attaques. Les fléchettes ont une portée de 1,80 m, possèdent un bonus à l'attaque de +11 et infligent 3 (1d6) dégâts perforants. Le mécanisme, situé sous l'écrin, ne peut pas être désamorcé tant qu'on n'a pas retiré ce dernier.

Chêne. Soulever le couvercle du coffre en chêne provoque la téléportation instantanée d'un **squelette géant** dans la salle (annexe B). Celui-ci attaque par surprise.

14. La chapelle du Mal

Passés à travers la sphère noire illusoire, les aventuriers ont dû ramper dans l'étroit boyau qui se termine par une paroi rocheuse. Un test de Sagesse (Perception) DD 20 est nécessaire pour trouver le passage secret au bout du boyau : aucune magie ne le détecte, hormis le recours à la *gemme de vision*. Quand les personnages ouvrent la porte et accèdent à la salle, lisez-leur :

> Ce que vous découvrez est sans conteste une sorte de temple. Des scènes de vie quotidienne sont peintes aux murs mais les sujets ont la chair qui pourrit, les mains squelettiques, des asticots qui les rongent, etc. Et pourtant, les divers symboles çà et là sont ceux de divinités du bien. Un chemin en mosaïque part entre les quatre rangées de bancs d'église en bois qui font face à l'autel. Devant le premier rang, une barrière basse divise la salle en deux. Au sud de celle-ci trône un autel, lui-même situé devant une estrade où est posé un siège en bois.

Si les personnages s'avancent dans la pièce de façon à mieux distinguer le sud de celle-ci, lisez-leur :

> Le siège, en bois sculpté et matelassé, n'a rien de remarquable. De part et d'autre de l'estrade se dressent deux gros candélabres en bronze, chacun doté de cinq cierges blancs. Aux angles du mur sud se présentent deux grandes urnes en faïence blanche munies d'un bouchon de bois cerclé de bronze. Au sol, près du mur ouest, gît un squelette d'humain vêtu d'une cotte de mailles noire toute piquée de rouille et très endommagée. Les bras tendus du cadavre semblent désigner une arche de pierre dans cette même paroi. Dans l'ouverture flotte une épaisse brume d'un orange vif.

Aura. Le sort *détection du mal et du bien* comme le recours au Sens divin d'un paladin indiquent que la chapelle est un lieu consacré. (Quelle surprise ! La demi-liche aurait-elle pu être un « suppôt du bien » de son vivant ?)

Bancs d'église. Un examen sommaire révèle que tous les bancs sont munis d'une assise basculante, montée sur charnières. Si un personnage étudie l'un ou l'autre des bancs du premier rang avant d'y toucher, un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 lui permet de relever que les charnières de ce rang-ci sont plus grosses que celles des autres rangées.

Piège à gaz. Si le premier rang a été muni de charnières plus solides, c'est parce qu'elles retiennent des clapets situés dans le siège. Pour peu que l'assise soit relevée, un nuage de gaz se répand dans toute la salle en deux rounds. Tout héros pris dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir l'état empoisonné pendant 48 h.

Remarquer la différence de charnières puis les démonter, ce qui nécessite 1 minute de travail avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 15 réussi, empêche le piège de se déclencher. Un échec à ce test se solde par 1 minute de travail pour rien, sauf s'il est raté de 5 ou plus, auquel cas le piège explose et libère le gaz.

Trésor. 4000 pa sont dissimulées dans chacun des deux bancs du fond, 3000 pe dans chacun des deux précédents, et 2000 po dans chacun des deux bancs les plus proches du rang piégé.

Autel. La pièce maîtresse de la chapelle est un bloc de matériau bizarre qui diffuse une lueur d'un bleu nacré. (Si l'autel est spécifiquement la cible du sort *détection du mal et du bien*, on note une légère aura de profanation.) Si l'autel est touché par un être vivant, le sort éclair (DD de sauvegarde : 15) frappe la travée centrale. Ce coup de semonce lâché, l'autel rougeoie puis, au plus léger contact, fait exploser une *boule de feu* (DD de sauvegarde : 15).

Arche. Ce passage voûté ressemble à ses homologues : la brume qui l'envahit est impénétrable à toute forme de vision comme de magie. Si un personnage s'en approche et pose la question, expliquez-lui qu'aucun moellon n'émet de lueur. Le squelette, bien sûr, est là pour lancer les joueurs sur une fausse piste – tout héros qui franchit le seuil se retrouve dans une petite pièce de 3 m sur 3 où son sexe et son alignement sont inversés par la vertu d'une puissante magie.

Ressortir de cette pièce et franchir de nouveau l'arche rétablit l'alignement d'origine tout en infligeant 3 (1d6) dégâts psychiques. Un troisième passage rétablit le sexe d'origine, mais téléporte le héros de la même manière que le passage voûté de la zone 10 (cf. section correspondante). Seul le sort *souhait* permet de rétablir à la fois le sexe et l'alignement d'origine d'un personnage. Si l'alignement est rétabli en franchissant le portail orange, *lever une malédiction* ou *restauration supérieure* permettent ensuite de rétablir le sexe d'origine.

Fente dans le mur. Un personnage qui examine le mur est, en face du passage voûté, et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 10, remarque la petite encoche au-dessus de laquelle se devine la lettre O. Il s'agit de l'emplacement du bloc mobile décrit au paragraphe suivant. Celui-ci ne peut pas être détecté par magie ni s'ouvrir par quelque moyen que ce soit, physique ou magique, hormis la méthode expliquée en zone 15.

15. Porte de pierre

Comme indiqué sur la carte, le bloc de pierre qui forme une partie du mur est de la chapelle fait 60 cm de large, 1,20 m de haut et 3 m d'épaisseur. Il s'évase dans le sens ouest-est (soit en partant de la chapelle). Imprégné d'une puissante antimagie, il ne peut ni être détecté, ni déplacé ou supprimé, ni voir sa structure changée. La fente murale (cf. paragraphe précédent) est d'une taille suffisante pour qu'on y glisse une pièce de monnaie ou une gemme en forme de disque. Le gabarit est surtout celui d'un anneau magique quelconque. Seule l'introduction d'un tel objet déclenche le mécanisme qui provoque la descente progressive du bloc évasé, ouvrant un passage suffisant pour qu'un héros puisse s'y glisser. L'anneau magique inséré est détruit à jamais par écrasement. La porte de pierre s'ouvre aisément depuis l'autre côté (la galerie à l'est), sans qu'il soit nécessaire de sacrifier un objet magique.

Portes et fosses camouflées. Par-delà la porte de pierre, un couloir de 3 m de large part vers le sud ; une volée de marches assez raide descend jusqu'à un autre couloir qui file plein ouest. Les battants des trois portes successives offrent une résistance qui oblige à pousser fort. La créature qui pousse ainsi tombe dans la fosse située juste au-delà du seuil à moins de réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Outre une poussée énergique, il est possible d'ouvrir ces portes sans risque en les tirant vers soi, auquel cas les héros pourront prendre les mesures habituelles pour éviter les fosses.

Quand vient enfin le moment de franchir la porte la plus à l'ouest, il y a fort à parier que les joueurs s'attendent à un troisième piège à fosse... qu'ils risquent de ce fait d'escamoter sans grande difficulté. Une négligence qui pourrait, paradoxalement, les empêcher de découvrir ce troisième piège à fosse de l'intérieur. Et ce serait dommage, car la paroi sud au fond de la fosse n'est qu'un mince panneau de bois peint en trompe-l'œil. Tout héros tombé dans le piège, ou même un aventurier sondant le fond de la fosse depuis l'extérieur à l'aide d'une pique, peut aisément le remarquer.

Étroit boyau. Derrière le panneau peint se trouve un étroit passage dans lequel il est possible de ramper, et qui émerge au-dessus d'une courte volée de marches en descente.



16. Porte en chêne verrouillée

> L'épais battant en bois massif devant vous est bardé de fer et doté de plusieurs serrures.

Aura. Soumise à *détection de la magie*, cette porte irradie l'abjuration.

Sons au-delà. Un personnage qui colle l'oreille au battant perçoit l'écho diffus d'une musique enlevée et d'un chant joyeux, émanant de toute évidence de derrière la porte.

Le panneau résiste à tous les assauts magiques, au forçage et au crochetage. L'unique moyen de continuer vers le nord consiste à lancer *désintégration* sur la porte ou à la détruire physiquement (elle possède 100 points de vie).

Une fois la porte détruite, lisez :

> Alors que la porte cède, vous percevez des cris de détresse et d'incompréhension venant du nord. Une faible lueur, comme celle d'une flammèche, rougeoie à quelque distance. Les parois du passage qui s'étend devant vous sont en albâtre parfaitement lisse et le sol, poli comme un miroir, est en marbre d'un gris fuligineux.

La destruction de la porte a déclenché une *illusion mineure* à l'origine des cris de détresse, conçus pour pousser les héros à aller de l'avant.

Le sol du tunnel est à bascule et doté d'un contrepoids. Le point de bascule se situe à la troisième case du plan au nord de la porte. Quand un ou plusieurs personnages s'y trouvent, le sol au-delà de la porte commence à pencher vers l'avant, sa partie nord s'enfonçant peu à peu. Si cet événement se produit, énoncez rapidement la situation et déterminez les initiatives. Au décompte 10, tous les héros au nord de la porte se retrouvent à terre et glissent de 3 m vers le nord.

Un personnage peut tenter de remonter la pente au prix d'un test de Force (Athlétisme) DD 10 réussi, ou de deux tests réussis s'il recourt à l'action Se précipiter. Ceux qui réussissent glissent malgré tout de 3 m à chaque décompte d'initiative 10, mais peuvent progresser en sens inverse selon les règles standard de déplacement en escalade. Un personnage dont le test échoue avec une marge de 5 ou plus glisse de 1,50 m supplémentaire vers le nord. Ceux qui se retrouvent sur la quatrième case au nord de la porte subissent 3 (1d6) dégâts de feu, puis 11 (3d6) dégâts de feu sur la cinquième case. Un héros qui glisse au-delà se retrouve plongé dans un bain de lave en fusion, ce qui signe sa perte définitive.

17. Passage secret magique

Cet accès au reste de la tombe est situé dans le mur de l'escalier qui descend. S'il est possible d'en déceler l'existence par les moyens ordinaires, à savoir un test de Sagesse (Perception) DD 20 réussi, on ne peut pas l'ouvrir si la zone n'est pas contemplée via une *gemme de vision* ou en lançant le sort *vision suprême*, ou en utilisant *détection de la magie* pour déterminer l'aura magique de la porte (abjuration).

Ce type de magie identifié, seuls les sorts *dissipation de la magie* ou *lever une malédiction* sont aptes à neutraliser l'effet qui empêche l'ouverture du passage secret. Ceci accompli, le battant coulisse aisément depuis les deux côtés de la cloison.

18. Couloir protégé par un gaz terrorisant

En avançant au sud du passage secret, les héros atteignent une plate-forme entre deux volées de marches.

> Un escalier descend vers l'ouest. Le couloir qui le prolonge est légèrement brumeux.

Le couloir est empli d'un gaz terrorisant. Les personnages qui n'annoncent pas qu'ils retiennent leur respiration avant d'entrer dans ce corridor de 12 m vont respirer ce gaz. Toute créature qui y est exposée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être terrorisée pendant 1 minute.

Une créature terrorisée ainsi doit entreprendre l'action Se précipiter à chacun de ses tours pour revenir sur ses pas, s'éloignant de la tombe par l'itinéraire le plus sûr possible. Elle réitère le jet de sauvegarde à chaque fin de tour, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Une fois l'effet terminé, la créature est immunisée contre le gaz pendant 1 heure.

Après 3 m, le gaz s'épaissit et devient irritant pour les yeux. La visibilité devenant réduite, un test de Sagesse (Perception) DD 10 est nécessaire pour remarquer la porte qui mène à la zone 18a. Une fois cette porte ouverte, le gaz se dissipe.

18a. Fausse crypte

> Derrière cette porte, un escalier descend. La voie est obstruée par une toile épaisse qui remplit l'espace du sol au plafond.

L'escalier qui descend est rempli d'une *toile d'araignée* (comme le sort) qui ne peut être détruite qu'à l'aide de feu magique (le sort *mains brûlantes*, une épée ardente, etc.). Tout héros qui tente de passer en force se retrouve enchevêtré à tel point qu'il ne sera libéré que si la toile est brûlée ou grâce au sort *souhait*.

Si les personnages nettoient l'escalier et descendent, lisez-leur :

> Au pied des marches repose au sol une masse d'armes en fer damasquiné d'argent. Au sud s'ouvre une salle aux dimensions modestes. Ce que vous en voyez se résume à du mobilier vermoulu.

La masse d'armes émet une vive lumière dorée dès qu'un personnage s'en saisit. (Chaque fois que l'arme est brandie contre l'occupant de cette salle, elle touche.)

Les héros qui entrent découvrent un divan en or massif trônant contre le mur du fond. Un individu squelettique ayant l'air d'une liche, coiffé d'une couronne, se lève lentement (et place les mains devant lui comme s'il redoutait la masse d'armes, si celle-ci est brandie). Une voix de stentor résonne dans toute la pièce. « Qui ose déranger Acérérak ? C'est votre mort que vous avez trouvée ! »

Créature. La fausse crypte est occupée par une fausse liche qui, en réalité, est un **zombi supérieur** (cf. annexe B) préparé par magie. Entre les frappes, la créature agite les mains comme si elle préparait un sort. Frappé par la masse d'armes lumineuse, le squelette pousse un cri tonitruant (produit par une *bouche magique*) et l'arme le fait vaciller (faites rouler les dés derrière le paravent en prenant un air abattu). La troisième fois que la masse d'armes lumineuse frappe la « liche », celle-ci s'étiole et disparaît dans un nuage de poussière tandis que l'arme subit le même sort.

Une fouille de la salle permet aux héros de découvrir au premier coup d'œil un coffret de jade, la couronne du monstre défunt et un sac en cuir en parfait état (ce qui devrait mettre la puce à l'oreille). Mobilier et décorations sont sans valeur.

Effondrement. Dès l'instant où la fausse liche disparaît, la salle tremble et des moellons commencent à tomber du plafond. L'effondrement menace, c'est évident, mais prenez votre temps pour en décrire tous les symptômes à vos joueurs : craquements sinistres, sol qui tremble, grincements, débris de plafond qui tombent, etc.

Commencez à compter lentement jusqu'à dix. Les chances sont grandes que le groupe se presse vers la sortie et les escaliers ! Une *illusion programmée* reproduit alors

les effets d'un effondrement sur l'ensemble de la fausse crypte avec image, son et perceptions tactiles. La poussière s'élève dans l'escalier, des pierres tombent dans le tunnel est-ouest puis dans le suivant, nord-sud, et jusque dans l'escalier qui conduit à l'étroit boyau d'accès. Si le groupe parvient à fuir, demandez aux joueurs s'ils ont trouvé le donjon trop dur.

Trésor. Le coffret de jade vaut 5000 po et contient six *potions de soins*. La couronne, sertie de gemmes, a une valeur de 25 000 po. (Le divan en or représente quant à lui 50 000 po de valeur au poids mais on ne peut ni le déplacer ni l'entamer.) Le petit sac contient 278 pp, vingt-neuf gemmes de 10 po chacune, sept *parchemins magiques* (sorts de magicien du 1er et 2e niveaux uniquement) et une carte où figure l'emplacement d'un trésor fabuleux à plusieurs centaines de kilomètres de là (la carte est bidon, évidemment).

Fausse conclusion. Si cet épisode douteux n'éveille pas les soupçons des joueurs au point de tenter une nouvelle incursion dans la fausse crypte, remisez le scénario dans l'attente d'un nouveau groupe (éventuellement composé des mêmes joueurs) qui aura vent d'un fait nouveau au chapitre de la « légende de la Tombe ». Notez qu'une bête précaution, comme le sort *communion*, permet d'apprendre que la demi-liche n'a pas été détruite.

19. Laboratoire et salle de momification

Cette salle encombrée ne recèle qu'un seul objet susceptible d'intéresser les héros mais contient un volume d'accessoires calculé pour faire perdre leur temps aux joueurs. Livrez-leur une description à mesure qu'ils enquêtent.

Tous les murs sont garnis de rayonnages où s'alignent de vieux bocaux remplis de poussière et d'ingrédients périmés. Un grand bureau et son tabouret, deux plans de travail, deux tables destinées à la momification. Sur ces tables trônent des pots et urnes en terre cuite vides mais ayant manifestement contenu onguents, huiles, parfums, etc. Des mètres et des mètres de bandelettes, certaines en rouleau, d'autres dépliées. Les plans de travail sont jonchés d'herbes séchées impossibles à identifier, d'ossements et de crânes.

Cuves. Dans la partie sud du laboratoire se trouvent trois cuves d'un peu plus de 2 m de diamètre pour 1,20 m de profondeur, remplies de liquides troubles. Ces cuves sont fixées au sol et inamovibles. Celle à l'ouest ne contient que de l'eau sale.

Celle du milieu est emplie d'un acide à action lente qui inflige 3 (1d6) dégâts d'acide un round après qu'une peau nue y a été exposée (en y plongeant le bras, en s'en s'aspergeant, etc.). Un contact fugace, comme y tremper le doigt, ne provoque qu'un léger picotement. Au fond de la cuve gît la moitié d'une clef en or.

La cuve à l'est contient une substance grisâtre qui est en fait une **gelée ocre** posée sur l'autre moitié de la clef en or.

Trésor. Les deux moitiés de clef sont magiques et indestructibles. Réunies, elles se soudent pour former ce qui sera par la suite appelé la *Première Clef*. Et comme l'acide endommage même les armes magiques, les joueurs vont devoir inventer le moyen de neutraliser ou drainer le contenu de la deuxième cuve, car toute tentative pour aller l'y pêcher n'aura qu'un pour cent de chance cumulatif par round d'être couronnée de succès.



20. Fosse immense hérissée de pieux

En traversant le laboratoire, les personnages débouchent sur un escalier qui descend jusqu'à un couloir plein est. Sauf s'ils avancent à l'aveuglette, lisez :

> Une fosse profonde de trois mètres occupe toute la largeur du couloir ; elle est si longue que la franchir d'un saut semble quasiment impossible.

Fosse à épieux. Les joueurs peuvent déduire de ce qu'ils voient qu'il suffit de descendre au fond du trou, de marcher puis de remonter de l'autre côté. Simplissime ! Faux : poser le pied sur le dernier mètre cinquante de la fosse, côté est, revient à appuyer sur une plaque de pression qui provoque une salve de pointes acérées. Toute personne se trouvant dans la fosse ou penchée au bord est susceptible d'être touchée de plein fouet ; les projectiles ont un bonus de +11 pour toucher et infligent 11 (2d10) dégâts perforants. Une nouvelle série d'épieux jaillit du sol chaque fois que l'on appuie de nouveau sur la plaque.

Un personnage qui réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 remarque la plaque de pression. Pour la neutraliser, un héros adjacent doit entreprendre un test de Dextérité DD 20 avec des outils de voleur. En cas d'échec, il est visible que le blocage est inopérant... sauf si le test échoue de 5 ou plus, auquel cas le sabotage paraît solide mais lâche dès que quelqu'un pose le pied sur la plaque.

21. La pièce remuante

Découvrir le passage secret menant à cette salle nécessite un test de Sagesse (Perception) DD 15.

> Cette pièce est remplie de mobilier et d'offrandes funéraires. S'y trouvent quatre sofas pourrissants, deux sièges façon trône et un fatras de tables basses, vases et urnes, le tout renversé, ébréché, fendu ou brisé. Seules les tapisseries assez quelconques qui ornent les murs est et ouest paraissent avoir été épargnées par le remue-ménage. Au milieu du fouillis indescriptible, on remarque quelques malles et de nombreux coffres plus petits.

Sol instable. Le poids des personnages sur ce sol en équilibre met un mécanisme en branle. Chaque round passé dans la pièce, lancez un dé au décompte d'initiative 0. Un chiffre impair indique que le sol secoue violemment. Quand tel est le cas, les créatures présentes doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 sous peine de tomber à terre en subissant 1 dégât contondant.

Tapisseries. Les tapisseries murales, qui représentent pour l'une des rochers couverts de végétation et pour l'autre un paysage sous-marin dans les tons bruns et mordorés, sont des créations spéciales, traitées à l'antimagie, à partir de limon vert et de moisissure brune (« Les dangers des donjons », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*).

Si l'on arrache l'une ou l'autre tapisserie, elle se transforme instantanément en un limon vert qui s'étale au sol sur une surface de 6 m de long pour 3 de large. Notez qu'on ne court aucun risque à manipuler normalement ces tapisseries, mais que les choses se gâtent si on tire vigoureusement dessus ou qu'on les déchire (elles sont d'ailleurs solidement fixées) ; si un héros en tient une alors que le sol se met à tanguer, en revanche, il existe 75% de chances que le mouvement brusque déchire la fausse tapisserie.

Si quelqu'un tente d'y mettre le feu, une moisissure brune de mêmes dimensions apparaît à la place.

Découvrir le passage secret situé derrière la tapisserie ouest nécessite qu'on enlève celle-ci. Après cela, elle est aussi facile à voir qu'une porte normale.

Trésor. Les malles sont vides mais les coffrets contiennent divers objets. Lancez 1d6 chaque fois que l'un d'eux est ouvert. Sur un résultat de 1 à 3, il contient 1d3 **serpents venimeux**. Sur 4-5, on y trouve 8d10 pp. Sur 6, le coffret contient 2d4 gemmes valant 10 po chacune.

22. La caverne à la brume d'or et d'argent

> Une épaisse brume argentée, striée de volutes dorées, occulte partiellement la vue que vous avez de cette grotte.

La brume rend la visibilité nulle dans toute la salle. *Détection du mal et du bien*, tout comme le Sens divin d'un paladin, indiquent que la zone est consacrée.

Toute créature qui pénètre dans la brume effectue un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 15. En cas d'échec, l'Intelligence et le Charisme de la victime tombent à 1. La créature ne peut ni lancer de sorts, ni activer d'objet magique et ne comprend plus aucune langue, pas plus qu'elle ne peut s'exprimer. Elle sait en revanche qui sont ses amis, peut les suivre et même les protéger. L'effet perdure jusqu'à ce que le personnage respire un air sain sous un chaud soleil – à l'extérieur, donc.

Créature. Au centre de la caverne se trouve une petite grotte dans laquelle vit la fée baptisée **Sirène** (cf. annexe B). Acérérak, d'humeur espiègle, l'a placée dans cette caverne sous l'effet d'un puissant enchantement. Sirène doit être invitée à sortir de sa prison pour briser l'enchantement mais n'a pas le droit de divulguer le plus petit indice ayant trait à sa réclusion. Si les personnages s'approchent, ils verront que deux sacs, un grand et un petit, reposent à ses pieds.

Sirène discute amicalement, demande comment vont les héros et s'ils éprouvent des difficultés dans cette tombe. À cause de l'enchantement, elle fournit des réponses évasives aux questions directes : « Je ne sais pas trop », « Ce problème m'est inconnu », « Possiblement » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Elle ignore tout de la tombe quoiqu'il arrive.

Si les personnages lui demandent de les accompagner et se montrent gentils, elle s'exécute et reste avec eux jusqu'au terme de l'aventure.

Trésor. Les deux sacs de Sirène contiennent un trésor mais il n'est possible d'en obtenir qu'un seul... et les deux sacs disparaissent s'il lui est demandé d'accompagner le groupe. Si un personnage touche un sac avant que cette demande lui soit faite, ce sont Sirène et l'autre sac qui disparaissent instantanément.

Le grand sac contient 50 pièces de chaque métal : cuivre, agent, électrum, or et platine. Il paraît normal mais dispose d'une aura magique et, en cas de vérification, s'avère être un *sac sans fond*.

Pour déterminer le contenu du petit sac, lancez 1d10 :

d10	Contenu
1–2	Rempli de laine
3–4	Cinq joyaux
5–6	1d6 *potions de soins supérieurs*
7	1d6 *parchemins magiques*, chacun contenant un sort de magicien de niveau 5 ou inférieur (au choix du MD)
8	4d12 gemmes (100 po pièce)
9	*Bracelets de défense*
10	*Anneau de légèreté*

Aucun moyen ne permet d'obtenir le contenu des deux sacs. Si un ou plusieurs personnages tentent de les empoigner simultanément, lancez un dé pour savoir qui a touché lequel en premier. L'autre disparaît – et Sirène avec lui – à jamais.

23. Fausse/vraie porte

Quand le groupe ouvre la porte qui permet d'aller vers le nord, les héros découvrent qu'il s'agit d'une porte factice derrière laquelle se trouve un mur de pierre... qui cache à son tour un passage secret qu'un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de repérer.

Trappe secrète. De l'autre côté de ce passage secret débute un couloir avec, au sol, une trappe secrète qui nécessite de réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20. Cette trappe ouvre sur un escalier à vis très raide qui débouche sur un tunnel de 1,50 m de large par lequel on accède à la zone 24.

23a. Couloir somnifère

Si les personnages ratent le tunnel ou décident de ne pas l'emprunter, ils doivent franchir une porte, puis suivre un couloir à droite pour arriver devant une double porte percée dans le mur nord. Quand celle-ci est ouverte, un gaz somnifère fuse depuis le seuil. Toutes les créatures situées dans le passage est-ouest doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution sous peine de se retrouver inconscientes pendant 2d4 x 10 minutes.

Pierre qui roule. Toutes les 10 minutes après l'envoi de gaz, lancez 1d4. Sur un résultat de 4, un énorme rouleau de pierre déboule de la salle de 6 m sur 6, au nord, et roule sur 1d6 x 3 m, d'abord plein sud puis vers l'ouest. Tout ce qui se fait rouler dessus est réduit en charpie. Sans appel.

24. Porte en adamantium

Le tunnel venant du sud débouche sur une galerie qui part à l'est. La porte, au fond de celle-ci, est un énorme bloc d'adamantium. Bardé d'antimagie, l'obstacle ne peut être forcé par aucun moyen, tant physique que magique.

Trois fentes sont ménagées dans ce bloc, à hauteur de ceinture environ. Si trois lames d'épée y sont enfoncées simultanément, le battant de 30 cm d'épaisseur daigne s'ouvrir. Cinq rounds plus tard, il se referme. Il est strictement impossible de l'ouvrir depuis le côté est.

25. Salle du trône à colonnade

> Vous contemplez une salle immense aux couleurs pastel. Une forêt de colonnes massives, dans divers coloris, soutient le plafond.

Aura. Une détection magique permet de constater que les piliers de 90 cm de diamètre dégagent tous une aura de magie transmutatrice.

Toujours plus haut. Tout personnage qui touche une colonne, intentionnellement ou non, flotte vers le haut de façon incontrôlable (comme sous l'effet du sort *lévitation*) puis rebondit sans heurt contre le plafond, 9 m plus haut, à la manière d'une baudruche. Pour mettre fin à l'effet, *dissipation de la magie* ou *lever une malédiction* doit être lancé sur chaque individu concerné.

Une brise légère flotte dans cette pièce, et tout héros qui flotte ainsi au milieu des colonnes multicolores commence à dériver vers l'angle nord-est ou nord-ouest. Depuis l'entrée, un personnage observateur et doté d'une bonne source de lumière aperçoit l'autel au sud et la porte menant à la zone 27.

Visage diabolique nord-ouest. À quelque 7,20 m au-dessus du sol, sur le mur nord de l'angle nord-ouest, figure une mosaïque représentant le mufle d'un diable vert, copie conforme de celui vu dans l'entrée de la tombe (zone 3). Toute créature qui arrive à moins de 1 m de cette gueule béante est aspirée et téléportée (ou plutôt « recrachée ») nue comme un ver, en zone 6. Toutes ses possessions sont quant à elles téléportées en zone 33.

Visage diabolique nord-est. Identique en taille comme en position à celle de l'autre angle, la sculpture du nord-est tire davantage sur le bleu que le vert. Tout personnage aspiré par sa gueule est téléporté en zone 27a.



Restes calcinés. Près de l'angle sud-est repose un amas d'ossements calcinés avec tenue, matériel, armes et armure noircis – un spectacle d'épouvante. Un héros qui s'approche pour l'examiner repère sans peine une grosse gemme orangée qui brille de mille feux au milieu de ce charnier.

Gemme maudite. La pierre précieuse est facile à récupérer mais *détection du mal et du bien* révèle qu'il s'agit d'un objet profané. Soumise à *détection de la magie*, la pierre révèle une forte aura d'invocation, si puissante que le lanceur a la vague impression que le sort *souhait* est impliqué dans la magie de l'objet.

La gemme est maudite. Tout héros qui la touche et tente de s'en servir pour lancer *souhait* déclenche une version pervertie de ce sort : l'accomplissement du souhait fait s'abattre le malheur sur ce personnage et tous ceux qui ont été nommés dans la formulation du souhait.

Puis, immédiatement après l'accomplissement du *souhait* maudit, la gemme commence à émettre une lueur rouge et chaude de plus en plus intense. Déterminez les initiatives. Au décompte 1, la pierre explose, tuant sans recours possible tout être vivant situé dans un rayon de 4,50 m de la déflagration. De la pierre ne subsiste qu'un amas rougeâtre pestilentiel, dont les bulles éclatent avec un bruit écœurant. La gemme lumineuse et orangée met une semaine à se reformer.

Autel d'ébène et trône d'argent. Quand les personnages arrivent assez près du mur sud pour examiner les détails de l'estrade, lisez :

> Contrastant avec les colonnes et le sol pastel, ce haut perchoir, érigé contre le mur sud, est d'un noir de jais. À son sommet s'élève un trône d'obsidienne incrusté d'argent et de crânes en ivoire sur lequel reposent une couronne d'or et un sceptre d'électrum, avec pommeau en or et têtière en argent.

Aura. La couronne et les deux extrémités du sceptre irradient la magie. En outre, la couronne et le pommeau en or dégagent une aura d'abjuration ; la têtière en argent, une aura nécromantique.

Couronne et sceptre. La couronne permet à son porteur de ne pas subir l'effet de lévitation des colonnes et de bénéficier d'une vision parfaite dans cette salle comme s'il y faisait grand jour – mais à l'extérieur de cette même salle, le porteur est aveugle. Dès qu'il la porte, il sait qu'il ne pourra ôter la couronne qu'une fois que celle-ci touchera le sceptre, mais ignore la procédure exacte à respecter.

Si le pommeau en or entre en contact avec la couronne, son porteur peut ôter cette dernière. Si c'est la têtière en argent qui touche la couronne, le porteur est instantanément transformé en amas de poudre fétide et ne pourra pas être ramené à la vie... y compris à l'aide du sort *souhait*.

Trésor. Les deux objets sont précieux, c'est évident (25 000 po pour la couronne, la moitié pour le sceptre) mais ils sont maudits. Si l'un ou l'autre est retiré de la tombe, son possesseur reçoit la visite d'un **vrock** chargé de récupérer l'objet et de le rapporter à la salle du trône – ou de deux vrocks pour un individu possédant les deux.

Passage sous le trône. Un personnage qui examine le trône et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 15 découvre une gravure minuscule à l'effigie de la couronne en bas du dossier, côté assise, dans le placage en argent. Si la têtière argentée du sceptre entre en contact avec la gravure, le trône s'enfonce dans le sol, révélant un boyau de 1,50 m de large qui part vers le sud.

26. Petite salle avec porte d'un bleu électrique

Les deux portes situées aux angles nord de la salle du trône sont identiques d'aspect. Quand un héros arrive à 3 m ou moins de l'une d'elles, il devient manifeste que le panneau émet un léger scintillement bleuté. Si la porte est touchée, la lueur gagne en intensité. Une poignée en bronze appelle à être utilisée ; le battant s'ouvre aisément. La salle à l'ouest ne contient que de la poussière. Celle à l'est... quelque chose de plus.

À l'ouverture de la porte nord-est, les personnages découvrent une table basse en pierre sur laquelle repose un sarcophage en bois. Plusieurs urnes brisées et autres coffrets pillés gisent çà et là. Le sarcophage contient les vestiges d'une momie (pas encore un mort-vivant : un simple humain momifié) dont les bandelettes sont déchirées et tachées.

Trésor. Une énorme améthyste, d'une valeur de 5000 po, se devine à peine entre les bandelettes qui couvrent la tête de la momie. Un aventurier qui examine le corps et réussit un test de Sagesse (Perception) DD 20 la découvre dans une orbite.

Créature. La gemme est souillée par une magie maléfique. Lorsqu'elle est retirée du cadavre, celui-ci se transforme en véritable **momie auguste** dénuée de sorts et d'actions légendaires (la vaincre rapporte la moitié des PX). La magie qui imprègne ses bandelettes les ignifuge, et la momie auguste porte un *anneau de résistance au feu*.

27. Le portail lilas

La porte située au centre du mur nord de la salle du trône semble elle aussi mener à une petite pièce. Comme celles des angles, elle émet une pâle lueur visible dans un rayon de 3 m, mais cette fois couleur lilas.

Toucher cette porte provoque une vive lumière violette mâtinée de vert bilieux. Quand un personnage ouvre la porte, lisez :

> Vous découvrez une pièce vide, seulement dotée d'une petite porte dans le mur nord et décorée de dix paires d'épées croisées et accrochées au mur derrière un bouclier : trois sur le mur gauche, trois sur le mur droit, deux sur le mur du fond et une de chaque côté de la porte.

Créatures. Dès que le seuil de cette pièce est franchi par une créature, un jeu d'épées accompagné de son bouclier prend son envol et attaque l'intrus. Les deux épées volantes attaquent et le bouclier (statistiques d'une épée volante mais sans attaque) s'interpose pour encaisser les coups portés aux épées. Le trio attaque jusqu'à sa destruction ou la mort de l'intrus. Armes et bouclier non détruits retournent à leur place après avoir taillé l'impudent en pièces.

Pire encore, chaque fois que le seuil est franchi de nouveau, un nouveau trio attaque, chacun bénéficiant d'un bonus de +1 cumulatif aux jets d'attaque et de dégâts, et possédant 1 pv de plus que le trio précédent.

Seuls les sorts suivants affectent ces objets animés : *télékinésie* renvoie les trois objets à leur place initiale ; *chauffer le métal* provoque la destruction d'un élément du trio ; *désintégration* détruit les trois objets ; *arme magique*, enfin, transforme une épée volante en simple arme d'acier.

27a. Chambre de la désolation

Toute créature ayant la malchance d'être téléportée ici depuis la zone 25 est perdue, comme l'atteste l'inscription magique en lettres lumineuses qui orne le mur nord. Quand un héros arrive ici, lisez-lui :

> « Vous qui avez osé profaner ma tombe, préparez-vous à payer. Restez ici et dépérissez à petit feu, ou franchissez la porte sud, où vous attend une mort rapide.
>
> Quel que soit votre choix, sachez que moi, Acérérak l'Éternel, j'éprouve un vif plaisir à contempler vos efforts futiles et votre agonie. »

Fontaine. Un filet d'eau s'écoule du mur dans un bassin à débordement, fournissant en permanence de quoi boire, puis s'écoule par le sol et les parois. (Noyer la salle est impossible : les trous d'évacuation s'y comptent par centaines.)

Trésors. Au milieu des nombreux squelettes qui gisent ici et de l'équipement décrépit des défunts, on trouve disséminées 30d10 de chaque métal : argent, électrum, or et platine. Fouiller les cadavres permet de dénicher 2d10 gemmes valant 10 po chacune, une *potion de diminution* et un *fléau +1*.

Épées et boucliers. Si la porte sud est ouverte depuis cette salle, tous les ensembles d'épées et de boucliers de la zone 27 se ruent à l'attaque mais arrêtent dès que l'intrus se replie en zone 27a.

28. Le vestibule des merveilles

L'étroit passage qui débute sous le trône débouche sur une plateforme de 3 m sur 3 au pied d'une série de degrés qui s'élargissent à mesure que la pièce s'évase vers le sud. Quand un personnage arrive en vue de cet escalier monumental, lisez :

> Les parois de la pièce que vous découvrez sont couvertes de panneaux de cuivre étincelant et de bois précieux serti d'ivoire. Le plafond, en argent massif, reflète et amplifie la lumière. La salle s'évase vers le sud où débute une série de degrés. Les six marches ascendantes, de la plus proche à la dernière, sont en onyx, marbre rose, lapis-lazuli, marbre noir, serpentine jaune et malachite.

Sur le degré en marbre noir repose au vu de tous une grande clef cylindrique en bronze, ci-après baptisée *Deuxième Clef*. L'objet est sous l'effet du sort *répulsion/attirance* (DD de sauvegarde : 17) qui agit comme un repoussoir sur les humanoïdes (effet de répulsion). En haut des marches, une immense porte à double battant.

29. Les panneaux de mithral

Les portes situées en haut de l'escalier sont larges de 4,20 mètres et hautes de 8,40 mètres. Leurs deux panneaux en mithral d'une épaisseur de 90 cm sont imprégnés d'une magie surpuissante qui les rend imperméables à toute forme de sortilège.

Serrure. À la jonction des deux panneaux, à hauteur de ceinture, est creusée une dépression hémisphérique munie d'un trou en son centre. Ce trou semble correspondre à la *Deuxième Clef* mais, si un personnage l'y insère, il subit 5 (1d10) dégâts de foudre. Quiconque est assez téméraire pour insérer la *Première Clef* (de la zone 19) subit le double de ces mêmes dégâts.

Vraie clef. La vraie clef de ces portes monumentales est le sceptre de la zone 25. Insérer le pommeau en or dans la dépression hémisphérique provoque l'ouverture silencieuse des énormes panneaux de mithral. Si c'est la têtière en argent qui est accolée à la concavité, le porteur de l'objet est instantanément téléporté et recraché par la bouche diabolique de la zone 6, nu comme un ver, dépossédé de tous ses biens matériels qui se retrouvent en zone 33, tandis que couronne et sceptre réapparaissant sur le trône de la zone 25.

Piège de sang. Si la porte est attaquée par la force brute, elle ne cède pas, mais toute éraflure ou indentation se colore en rouge, et si elle est frappée à l'aide d'une arme tranchante, il en sort un flot de sang... le sang de tous ceux qui ont péri dans cette tombe ! Le flot écarlate cascade dans l'escalier, met 6 rounds à noyer la première marche puis, chaque round suivant, le niveau monte d'un degré. Faute d'être arrêté, l'écoulement noie tout le vestibule jusqu'au plafond en l'espace de 20 rounds.

Le feu de quelque nature que ce soit, magique ou non, transforme ce sang en gaz hautement toxique qui tue tous les personnages présents dans la zone du vestibule sans jet de sauvegarde, tandis que ceux qui se trouvent dans le passage étroit qui mène à la salle du trône survivent s'ils réussissent un jet de sauvegarde de Constitution DD 17.

Lancer *soin des blessures* sur la porte dans n'importe quelle combinaison qui cumule quatre niveaux de sort (comme quatre emplacements du 1er niveau, deux du 2e, un du 4e, etc.) arrête le flot de sang, tout comme le recours au sort *guérison*. Parmi tout l'arsenal de sorts susceptibles d'être utilisés sur le sang, seuls les sorts suivants ont un effet :

Cône de froid gèle le sang et interrompt l'écoulement pendant 3 rounds.

Création ou destruction d'eau change le sang en eau.

Désintégration détruit tout le sang.

Lévitation coagule le sang et transforme celui-ci en **gelée ocre** de couleur rouge et de taille TG.

Métamorphose transforme le sang en sept **nécrophages** qui attaquent sur-le-champ.

Purification de la nourriture et de l'eau transforme tout le sang en gaz toxique. Un personnage pris dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine d'être empoisonné pendant 48 h.

Relever les morts ou *résurrection* détruit tout le sang et provoque l'apparition d'une sorte d'ombre au sommet des marches. Ce reflet spectral bénit les personnages qui bénéficient instantanément des effets d'un repos long.

30. Fausse salle au trésor

> Cette pièce imposante est dotée d'un plafond en argent poli, comme celui du vestibule, qui amplifie l'éclairage. Les murs sont en ivoire serti d'or. Le sol, en agate polie. Dans chaque angle se dresse une statue de fer noir de presque 3 m de haut. Celle au nord-est brandit une épée à deux mains à dents de scie prête à frapper ; celle au nord-ouest, un énorme maillet clouté ; à l'angle sud-est, la statue agite un morgenstern aux pointes acérées et celle au sud-ouest, une coutille façon couteau de brèche.
>
> Près du centre de la salle trône une grande urne en bronze à filigranes d'or. Un filet de fumée s'échappe d'un minuscule orifice pratiqué dans le bouchon en cuivre. Contre le mur sud est appuyé un sarcophage de granite qui semble avoir souffert, flanqué de deux gros coffres de fer.

Cette salle entièrement gainée de plomb et bardée d'antimagie ne permet à aucun sort ni à aucune propriété magique d'un objet de fonctionner, hormis celles qui détectent les auras magiques ou les sites profanés.

Statues. Ces quatre statues, qui dégagent toutes une aura magique, ne sont que de bêtes monceaux de métal inactifs. *Détection du mal et du bien* indique qu'il s'agit d'objets profanés, et les visages de ces statues de fer noir sont proprement terrifiants.

Déplacer une statue est réalisable à condition que la somme des valeurs de Force des volontaires soit d'au moins 48. Bouger celle de l'angle nord-ouest fait apparaître

un anneau sur le mur ouest. Tirer sur celui-ci provoque le soulèvement d'un moellon : le boyau ainsi dégagé permet d'aller vers l'ouest.

Urne de bronze. Un personnage qui examine cette urne peut, au prix d'une action, déboucher celle-ci. Le débouchage provoque la sortie d'un éfrit. Si l'urne a été préalablement frappée, secouée, retournée ou malmenée, la créature est folle de rage et attaque. Dans le cas contraire, le génie propose au groupe d'exaucer trois souhaits puis s'évapore.

Sarcophage. L'examen du couvercle révèle qu'un glyphe qui se lit « ACÉRÉRAK » est gravé sur une plaque de platine. (Celle-ci, d'une valeur de 100 pp, peut être arrachée.) L'extrémité du sarcophage la plus proche du mur est fracassée. À l'intérieur, on aperçoit le sarcophage intérieur en bois, lui aussi défoncé, quelques ossements, des bijoux détruits dont les gemmes ont été ôtées en force, des fragments d'étoffe, de la poussière et un *bâton du thaumaturge* brisé (identifiable aux runes qui y figurent). Un crâne fracassé roule par terre si le contenu est remué. Ça alors ! La demi-liche est anéantie depuis longtemps mais ses pièges magiques sont restés intacts !

Coffres de fer. Les deux coffres massifs sont rivés au sol, inamovibles, et portent divers stigmates d'effraction. Chacun est fermé par trois serrures qui sont toutes munies d'un piège à aiguille empoisonnée (« Quelques exemples de pièges », chapitre 5 du *Dungeon Master's Guide*). Chaque piège déclenché par un échec au test, inflige 1 dégât perforant et injecte une dose de poison de ver pourpre (chapitre 8 du *Dungeon Master's Guide*, « Exemples de poisons »).

Trésor. Les deux coffres contiennent du butin dont la véritable nature n'est révélée que lorsque le contenu est déplacé à 13 km ou plus de la tombe.

Le coffre à l'est renferme 10 000 gemmes qui, à première vue, ont l'air de valoir chacune au moins 50 po. Il s'agit en vérité de quartz valant 1 po pièce. L'autre coffre contient 10 000 pièces de cuivre qui apparaissent magiquement comme des pièces de platine lors de leur découverte.

31. Portes à sens unique

Les personnages qui empruntent le couloir est-ouest n'ont aucune chance de remarquer le passage nord-sud attenant. La magie des deux portes au nord fait qu'elles n'apparaissent que lorsqu'on se présente à elles et qu'on les ouvre depuis le nord.

Piège à phase. De même, le piège à fosse qui figure sur la carte n'existe qu'à la condition qu'un individu ouvre l'une des deux portes à sens unique depuis le nord ou ouvre la porte du couloir est-ouest en venant de l'est. Quand l'un de ces événements survient, le piège à fosse entre en phase comme indiqué. Cette fosse est par ailleurs identique aux autres du même type.

32. Passage secret

Cette porte sud est indétectable par des moyens magiques, mais un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet à un personnage de remarquer que la paroi est nantie d'une petite cavité bordée de métal : un trou de serrure !

À la suite de cette découverte, toute tentative visant à la forcer par des moyens physiques ou magiques est vouée à l'échec. Mais si la *Première Clef* (de la zone 19) est introduite puis retirée, la porte s'enfonce dans le sol, révélant au passage qu'une fine couche de pierre recouvre une plaque d'adamantium sacrément épaisse. Plus aucun doute, le terme de l'aventure (quel qu'il soit) n'est plus loin.

33. La crypte d'Acérérak la demi-liche

> Derrière le panneau se trouve une petite pièce rectangulaire dont la hauteur sous plafond est de sept mètres cinquante. Une légère dépression est creusée au centre de la salle : dix centimètres à peine, sur un carré d'environ soixante centimètres.

Un test réussi de Sagesse (Perception) DD 15 permet à un personnage de remarquer un petit trou au centre de cette cuvette : un nouveau trou de serrure !

Si la *Première Clef* est réutilisée, celle-ci explose, infligeant 17 (5d6) dégâts contondants à l'opérateur.

La *Deuxième Clef* (zone 28) s'insère dans le trou de serrure sans incident fâcheux. Rien ne se passe, en fait, jusqu'à ce qu'elle soit tournée trois fois de suite vers la droite. Cela fait, lisez :

> Alors que vous donnez le dernier tour de clef, le sol se met à trembler puis, subitement, commence à s'élever vers le plafond.

Déterminez les initiatives. Au décompte 10, quiconque se trouve encore sur les 4,50 m au sud de la salle meurt écrasé contre le plafond. Lisez aux éventuels survivants :

> L'élévation du sol de la partie sud de la salle a révélé une chambre forte en mithral munie d'une porte centrale, elle-même dotée d'un anneau à mi-hauteur.

Tirer fort sur l'anneau permet d'ouvrir la porte.

> Un petit coffre couvert de poussière trône contre le mur du fond. Dessus et alentour, vous distinguez une profusion d'objets. Près du bord repose un crâne humain.

Créature. Le crâne est celui d'Acérérak, la demi-liche qui attend les intrus. L'assemblage des deux moitiés de la *Première Clef* a rappelé son âme sur le Plan matériel et l'utilisation de la *Seconde Clef* a alerté le monstre qu'il doit se préparer à combattre s'il souhaite survivre quelques siècles de plus.

Tout ce qui reste de la liche Acérérak, c'est la poussière de ses os. Ce qui suffit amplement ! Si l'un ou l'autre des trésors qui reposent dans sa crypte est touché, la poussière s'envole et forme une silhouette humaine. Si cette forme est ignorée, elle se dissipe au bout de 3 rounds car elle ne peut qu'avancer et menacer, pas blesser. Toute attaque physique portée sur elle lui rend 1 point d'énergie, en revanche, et le lancement d'un sort provoquant des dégâts lui fait gagner un nombre de points d'énergie égal au niveau de l'emplacement de sort dépensé (1 point pour un tour de magie). Chaque point d'énergie équivaut à un



point de vie, et dès que le total de 50 est atteint, la poussière se mue en **fantôme** contrôlé par Acérérak qui attaque immédiatement. (La silhouette de poussière semblant encaisser les coups et les sortilèges en vacillant, comme si elle souffrait d'une quelconque manière, le passage au stade de fantôme n'est pas trop improbable.)

Si l'un des héros commet l'imprudence de toucher le crâne, les conséquences sont proprement terrifiantes. Acérérak s'élève lentement dans les airs et prend le temps de jauger le groupe avant d'attaquer. La **demi-liche** dispose de l'action Séquestrer une âme et de ses actions d'antre, mais pas des traits d'antre. Elle sait d'instinct qui sont les membres les plus puissants du groupe et les cible prioritairement avec Séquestrer une âme.

Deux pierres précieuses sont incrustées dans ses orbites (des rubis d'une valeur de 50 000 po) et six diamants pointus (taille marquise, valeur unitaire 5000 po) enchâssés dans son maxillaire en guise de crocs. Si toutes ces gemmes contiennent une âme et que le crâne, encore intact, est toujours attaqué, la demi-liche prononce une malédiction sur les héros restants qui les téléporte dans une direction aléatoire à 450 km de là au maximum, chacun sous l'effet possible de *jeter une malédiction* (DD de sauvegarde : 17) qui dure jusqu'à dissipation. Si cette malédiction est levée, le personnage effectue un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17. En cas d'échec, il diminue de façon permanente la caractéristique de son choix de 2 et deux autres caractéristiques de 1. Cet effet secondaire est instantané et irrévocable.

Trésors. Les aventuriers qui survivent au courroux de la demi-liche peuvent prendre possession de tout le butin qu'ils sont capables de porter. La chambre forte contient le butin suivant :

- Tous les objets que possédaient les personnages qui se sont retrouvés téléportés et nus ;
- 97 petites gemmes valant chacune 10 po ;
- Trois énormes pierres précieuses : un péridot de 10 000 po, une émeraude de 50 000 po et une opale noire de 100 000 po ;
- Quatre armes magiques : une *protectrice*, une *épée vengeresse*, une *hache du berserker* et une *lance de représailles* (cf. annexe A).
- Le butin comprend en outre plusieurs objets magiques choisis par vous (dans la mesure où aucun n'est de qualité légendaire), dont :
- Douze potions ;
- Six par*chemins magiques* avec, sur chacun, un sort de magicien du 5e niveau ou inférieur ;
- Un anneau magique, un sceptre magique, un bâton magique et trois objets merveilleux.

Vous voici au terme de l'expédition dans la Tombe des horreurs. Puissiez-vous, vous et vos joueurs, avoir trouvé cette aventure palpitante, exigeante et gratifiante !

Annexe A : Objets Magiques

Les objets magiques présents dans cet ouvrage sont détaillés ci-après par ordre alphabétique. L'aventure dans laquelle ils figurent est indiquée en fin de paragraphe.

Amulette de protection contre le renvoi

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Tant que vous portez cette amulette, vous êtes avantagé aux jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

L'amulette dispose de 3 charges. Lorsque vous ratez un jet de sauvegarde contre un effet qui renvoie les morts-vivants, vous pouvez dépenser une charge pour le réussir à la place. L'amulette récupère les charges dépensées chaque jour à l'aube.

Chaque fois qu'un effet de renvoi des morts-vivants est utilisé contre vous, l'amulette émet une lueur d'un bleu argenté pendant quelques secondes. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Baguette d'enchevêtrement

Baguette, peu courante (harmonisation requise avec un lanceur de sorts)

Cette baguette possède 7 charges. Tant que vous la brandissez, vous pouvez dépenser une de ses charges au prix d'une action pour lancer le sort *enchevêtrement* (DD de sauvegarde : 13).

La baguette récupère 1d6+1 charges chaque jour à l'aube. Si vous dépensez sa dernière charge, lancez 1d20. Sur un 1, elle tombe en poussière, anéantie. (*La Citadelle Enténébrée*)

Balance de l'Harmonie

Objet merveilleux, peu courant

Les deux plateaux de cette balance s'ornent de symboles célestes sur l'un et fiélons sur l'autre. Vous pouvez vous servir de la balance pour lancer le sort *détection du bien et du mal* en tant que rituel. Pour ce faire, placez-la sur une surface plane, puis aspergez-la d'eau bénite ou placez une gemme transparente d'une valeur minimale de 100 po sur chaque plateau. La balance reste à l'équilibre si elle ne détecte rien, mais penche du côté du bien ou du mal si ce qu'elle détecte est consacré ou profané. Elle oscille légèrement quand elle détecte une créature concernée par le sort mais qui n'est ni bonne, ni mauvaise. Un simple contact avec l'objet après le lancement du rituel vous permet d'obtenir toutes les informations fournies normalement par le sort, puis l'effet prend fin. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Bracelet de magie de la pierre

Objet merveilleux, très rare (harmonisation requise)

Porter ce bracelet en or vous immunise contre la pétrification et vous permet de lancer *pétrification* (DD de sauvegarde : 15) au prix d'une action. Sitôt ce sort lancé trois fois, le bracelet ne peut plus le lancer. Par la suite, vous pouvez lancer *façonnage de la pierre* au prix d'une action. Après treize utilisations de ce type, le bracelet perd ses propriétés magiques et se change en plomb.

Malédiction. L'affinité de ce bracelet avec la terre prend la forme d'une malédiction très particulière. Les créatures de chair qui entretiennent un lien étroit avec la terre ou le roc, comme les géants des pierres ou les nains, sont avantagées aux jets de sauvegarde contre la *pétrification* de ce bracelet. Si une telle créature se sauvegarde, le bracelet brise son harmonisation avec vous et lance le sort sur vous. Vous êtes désavantagé au jet de sauvegarde afférent et, en cas d'échec, vous êtes aussitôt pétrifié. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Cape de molosse infernal

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Cette cape noire est en peau tannée de molosse infernal. Au prix d'une action, vous pouvez lui ordonner de vous transformer en molosse infernal pour une durée de 1 heure au maximum. Cette transformation fonctionne par ailleurs comme le sort *métamorphose*, mais vous pouvez retrouver votre forme d'origine par une action bonus.

Malédiction. Cette cape est maudite par l'essence d'un molosse infernal. Sa malédiction vous affecte dès que vous êtes harmonisé avec elle. Jusqu'à ce que cette malédiction soit brisée via *lever une malédiction* ou une magie similaire, vous refusez de vous en séparer et la gardez auprès de vous à tout moment.

La sixième fois que vous utilisez cette cape, et chaque fois par la suite, vous devez effectuer un jet de sauvegarde de Charisme DD 15. En cas d'échec, la transformation dure jusqu'à dissipation ou jusqu'à ce que vous tombiez à 0 point de vie ; il vous est sans cela impossible de retrouver volontairement votre forme initiale. Si vous demeurez sous la forme d'un molosse infernal pendant 6 heures d'affilée, cette métamorphose devient permanente : vous perdez votre identité, votre profil est remplacé par celui d'un molosse infernal. Par la suite, seul *lever une malédiction* (ou une magie similaire) vous permettra de redevenir vous-même. Si vous restez sous cette forme pendant 6 jours, seul le sort *souhait* pourra y mettre un terme. (*Haro sur les géants*)

Fracasseuse

Arme (épée longue), peu courante (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand elle frappe un objet, il s'agit automatiquement d'un coup critique qui inflige à votre guise des dégâts contondants ou tranchants. En outre, les dégâts des sources non magiques ne peuvent pas endommager cette épée. (*La Citadelle Enténébrée*)

Lance de représailles

Arme (lance ou javeline), très rare (harmonisation requise)

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous la lancez, ses portées longue et normale augmentent de 9 m et l'arme inflige un dé de dégâts supplémentaire. Une fois lancée, que l'attaque réussisse ou échoue, l'arme revient aussitôt dans votre main.

Malédiction. La malédiction de cette arme vous affecte dès que vous êtes harmonisé avec elle. Jusqu'à ce que la malédiction soit brisée, à l'aide de *lever une malédiction* ou un effet magique similaire, vous rechignez à vous en séparer et la gardez constamment auprès de vous. En outre, vous êtes désavantagé aux jets d'attaque effectués avec une autre arme que celle-ci.

Chaque fois que vous obtenez un 1 à un jet d'attaque avec cette arme, la hampe se tord ou sa trajectoire s'incurve pour vous frapper dans le dos. Effectuez un nouveau jet d'attaque avec l'avantage contre votre propre CA. En cas de réussite, vous vous infligez les dégâts comme si vous vous étiez attaqué avec cette arme. (*La Tombe des horreurs*)

Miroir du passé

Objet merveilleux, rare

Au prix d'une action consacrée à regarder dans ce miroir à main en platine, vous pouvez apprendre quelque chose à

propos du passé d'un objet (ou d'une créature) spécifique auquel vous pensez. Au lieu de vous refléter, le miroir présente alors des scènes appartenant au passé du sujet. Les informations sont exactes mais aléatoires et, de ce fait, parfois sibyllines et présentées en ordre dispersé. Une fois activé, le miroir délivre ces informations pendant 1 minute au maximum, puis retrouve son aspect normal. Il ne peut plus être activé avant l'aube suivante. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Potion de contrôle mental

Potion, rareté variable

Boire une potion de contrôle mental vous permet de lancer le sort *dominer* sur un type de créature spécifique (DD de sauvegarde : 15) avant la fin de votre tour de jeu suivant, faute de quoi l'effet de la potion est perdu.

Une *potion de contrôle mental* produit l'effet du sort *dominer une bête*, *dominer un humanoïde* ou *dominer un monstre* (voir la table ci-après). Si la cible rate le jet de sauvegarde initial, l'effet persiste 1 heure sans concentration nécessaire de votre part. Pour toute la durée, la créature charmée est désavantagée aux jets de sauvegarde suivants pour se libérer de cet effet. (*Haro sur les géants*)

Potion de...	Rareté
Contrôle mental (bête)	Rare
Contrôle mental (humanoïde)	Rare
Contrôle mental (monstre)	Très rare

Pierre de lest

Objet merveilleux, rare

Cette pierre est une grosse gemme d'une valeur de 150 po.

Malédiction. La pierre est maudite, mais sa nature magique, discrète, échappe à détection de la magie. Le sort *identification*, en revanche, révèle sa vraie nature. Si vous entreprenez l'action Se précipiter ou Se désengager alors que vous portez cette pierre, sa malédiction s'active. Jusqu'à ce qu'elle soit brisée à l'aide de *lever une malédiction* ou une magie similaire, votre vitesse est réduite de 1,50 m et vos charges maximales (transportable et soulevable) sont divisées par deux. Vous rechignez en outre à vous séparer de cette pierre. (*De Thay à trépas*)

Pierre porte-poisse

Objet merveilleux, peu courant (harmonisation requise)

Cette agate polie apparaît comme une *pierre porte-bonheur* à quiconque tente de l'identifier et vous confère les mêmes bénéfices quand vous la portez.

Malédiction. L'objet est maudit. Tant que vous le portez, vous subissez un malus de -2 aux tests de caractéristique et aux jets de sauvegarde. Jusqu'à ce que cette malédiction soit découverte, le MD applique secrètement ce malus alors que vous pensez bénéficier d'un bonus. Vous refusez de vous en séparer tant que la malédiction n'a pas été brisée par le sort *lever une malédiction* ou un effet magique similaire. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Robe de l'été

Objet merveilleux, rare (harmonisation requise)

Ce vêtement élégant est taillé dans une étoffe précieuse dans les tons rouges, orangés et or. Tant que vous portez cette robe, vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de froid. En outre, à l'aise comme si la température ambiante était celle d'une douce soirée d'été, vous ne souffrez aucunement des rigueurs les plus extrêmes du climat, dans un sens ou dans l'autre. (*De Thay à trépas*)

Sifflenuit

Objet merveilleux, peu courant

Ce sifflet façonné dans un cristal transparent figure un dragon minuscule enroulé sur lui-même à la façon d'un escargot. Le nom « Sifflenuit » est gravé sur son flanc en runes naines. Un personnage réussissant un test d'Intelligence (Arcanes ou Histoire) DD 20 se remémore une légende selon laquelle le peuple duergar aurait, au temps jadis, réalisé plusieurs sifflets de ce type à destination de divers groupes.

Si vous soufflez dedans à la faveur de l'obscurité ou sous le couvert de la nuit, il vous permet de lancer le sort *animation des morts*. La cible peut être affectée à travers 3 m de sol meuble ou matière similaire, auquel cas elle met 1 minute à se frayer un chemin jusqu'à la surface avant de se mettre à votre service. Une fois que le sifflet a animé une créature morte, il ne peut plus le faire avant que 7 jours se soient écoulés.

Une fois toutes les 24 h, vous pouvez utiliser ce sifflet pour reprendre le contrôle d'une ou deux créatures qu'il vous a permis d'animer. (*La Citadelle Enténébrée*)

Sifflet de l'aigle

Objet merveilleux, rare

Tant que vous soufflez dans un *sifflet de l'aigle*, vous pouvez voler à une vitesse égale au double de votre vitesse au sol. Vous pouvez souffler pendant un nombre de rounds égal à 5 + cinq fois votre modificateur de Constitution (minimum 1 round) ou jusqu'à ce que vous parliez, reteniez votre respiration ou commenciez à suffoquer. Une utilisation du sifflet prend aussi fin quand vous vous posez. Si vous êtes en l'air au moment où vous cessez de souffler dedans, vous tombez. Le sifflet possède trois charges. Il récupère les charges dépensées chaque jour à l'aube. (*Le Temple caché de Tamoachan*)

Waythe

Arme (épée à deux mains), légendaire (harmonisation requise)

Waythe est une épée à deux mains unique, récemment entrée en possession d'un ambassadeur géant des nuages influent.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Quand vous frappez une créature de type géant, celle-ci subit 2d6 dégâts tranchants supplémentaires et doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine de se retrouver à terre.

L'épée fonctionne en outre comme une *baguette de détection de l'ennemi*. Elle récupère toutes ses charges à l'aube de chaque jour et ne risque pas de tomber en poussière quand sa dernière charge est utilisée.

Intelligence. *Waythe* est une arme intelligente d'alignement neutre bon avec une Intelligence de 12, une Sagesse de 2 et un Charisme de 14. Elle bénéficie de l'ouïe et de la vision dans le noir à 36 mètres.

L'arme parle et comprend le géant et le commun, et peut communiquer par télépathie avec son porteur.

Personnalité. L'épée a foi en la liberté individuelle et considère que chacun doit mener son existence à sa guise. Soucieuse de protéger ses amis, elle cherche à se lier avec un porteur partageant ses valeurs. (Un personnage d'alignement bon ne mettra que 1 minute à s'harmoniser avec cette épée.) Courageuse, voire carrément intrépide, Waythe vocifère cependant chaque fois qu'elle estime que le héros manque de panache. Elle est vouée à entrer en conflit avec un porteur timoré ou d'alignement mauvais. (*Haro sur les géants*)

Annexe B : créatures

Cette annexe détaille les créatures et personnages non-joueurs mentionnés dans le présent ouvrage, mais qui n'apparaissent pas dans le *Monster Manual* (dont l'introduction explique comment interpréter un profil de créature).

Certaines de ces créatures figurent dans le *Bestiaire de Volo*, mais leur profil apparaît ici pour plus de simplicité.

Les créatures sont présentées par ordre alphabétique.

Anguille foudroyante géante

Cette créature (*Tamoachan*) peut électriser l'eau qui l'entoure.

Barghest

Canidés intelligents et malfaisants des Plans Inférieurs, les barghests se croisent aussi dans le Caveau funeste. Dans *De Thay à trépas*, contrairement à certains de leurs congénères, les barghests sont enclins à la négociation, car l'emprisonnement leur pèse ; ils pourraient même devenir en quelque sorte des alliés des personnages-joueurs.

Anguille foudroyante géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 13
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	2 (–4)	12 (+1)	3 (–4)

Résistances (dégâts) foudre
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Respiration aquatique. L'anguille ne peut respirer que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. L'anguille effectue deux attaques de morsure.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts de foudre.

Secousse électrique (recharge 5–6). Une créature touchée par l'anguille et située dans un rayon de 1,50 m d'elle et hors de l'eau, ou chaque créature plongée dans l'eau dans un rayon de 4,50 m de l'anguille, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, la cible subit 13 (3d8) dégâts de foudre et elle est étourdie (si ces dégâts s'appliquent) jusqu'à la fin du tour suivant de l'anguille. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est pas étourdie.



Barghest

Fiélon de taille G (métamorphe), neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 18 m (9 m sous forme gobeline)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +4, Intimidation +4, Perception +5, Supercherie +4
Résistances (dégâts) feu, foudre, froid ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) acide, poison
Immunités (états) empoisonné
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun, gobelin, infernal, télépathie 18 m
Dangerosité 4 (1100 PX)

Métamorphe. Le barghest peut consacrer son action à se métamorphoser en un gobelin de taille P ou à recouvrer sa véritable forme. Son profil est le même sous chaque forme, exception faite de sa catégorie de taille et de sa vitesse. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Enfin, il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Bannissement par les flammes. Lorsque le barghest commence son tour enveloppé de flammes d'une hauteur ou d'une largeur d'au moins 3 m, il doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 15, sous peine d'être aussitôt banni vers la Géhenne. Les déflagrations instantanées (telles que le souffle d'un dragon ou le sort *boule de feu*) ne produisent pas cet effet.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du barghest est le Charisme (DD de sauvegarde : 12). Il peut d'instinct lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

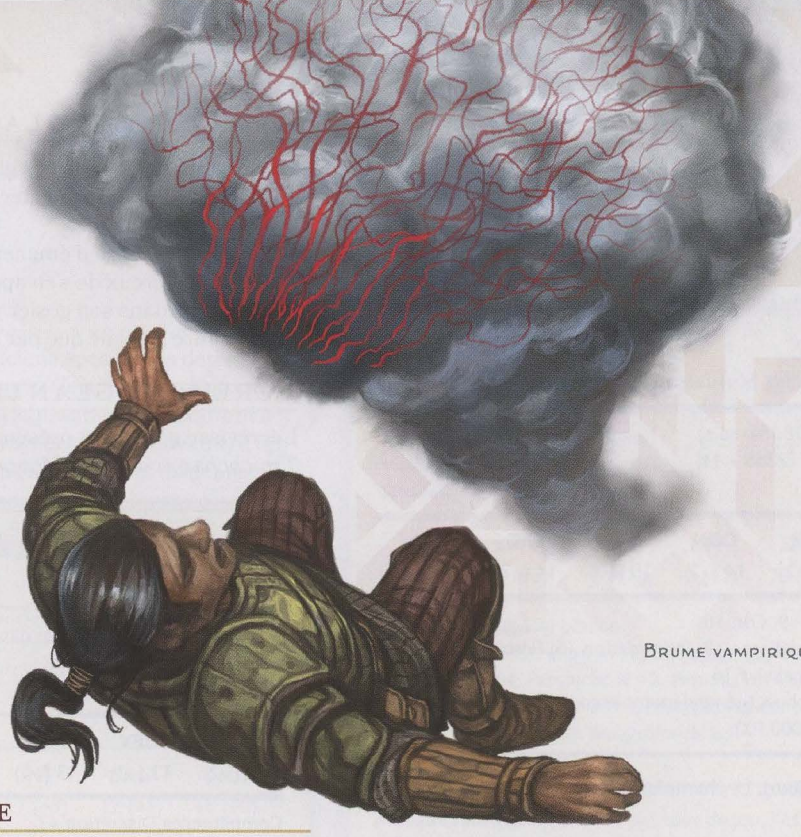
À volonté : *illusion mineure, lévitation, passage sans trace*
1/jour chacun : *charme-personne, porte dimensionnelle, suggestion*

Odorat aiguisé. Le barghest est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps* (forme véritable uniquement) *:* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.



Brume vampirique

Brume vampirique

On pourrait presque dire que la brume vampirique incarne la soif de sang des vampires. Elle n'a pour seule motivation que de trouver des créatures dont elle pourrait se repaître de l'essence vitale, sachant que son intangibilité lui permet de traquer ses proies en se glissant par les ouvertures les plus infimes.

La première fois qu'on la rencontre, la brume se présente comme une masse nuageuse anodine, mais plus elle se nourrit plus elle adopte une teinte cramoisie. Plusieurs de ces créatures hantent le Temple du sang du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*) et viendront harceler tous ceux qui s'attardent sur les lieux.

Mort-vivant. Une brume vampirique peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Champion

L'une des zones les plus reculées de la montagne au Plumet blanc constitue la cachette d'une bande de criminels sous l'autorité du champion déchu Bluto l'Impitoyable, meurtrier sanguinaire en cavale. Le « seigneur » Bluto et ses compagnons feront tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher quiconque découvrirait leur tanière d'en divulguer l'emplacement.

Brume vampirique

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 0 m, vol 9 m (vol stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (–2)	16 (+3)	16 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	7 (–2)

Sauvegardes Sag +3
Résistances (dégâts) acide, foudre, froid, nécrotiques, tonnerre ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 3 (700 PX)

Défense d'entrer. La brume vampirique ne peut entrer dans une résidence sans y avoir été invitée par l'un des occupants.

Forme de brume. La brume vampirique peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement. Tout espace laissant passer l'air peut être traversé par la brume sans qu'elle ait besoin de se faufiler. Chaque distance parcourue dans l'eau lui coûte le triple de déplacement au lieu du double. La brume ne peut manipuler aucun objet nécessitant des mains ; elle est juste capable d'appliquer une force rudimentaire.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. La brume vampirique subit 20 dégâts radiants lorsqu'elle commence son tour à la lumière du soleil. Exposée à une telle lumière, elle est en outre désavantagée aux jets d'attaque et aux tests de caractéristique.

Perception du sang. La brume vampirique perçoit les créatures vivantes dotées de sang ou autre fluide vital dans un rayon de 18 m.

Actions

Absorption de sang. Une créature de l'espace occupé par la brume doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 (les morts-vivants et créatures artificielles le réussissent automatiquement). En cas d'échec, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts nécrotiques, son maximum de points de vie est réduit de l'équivalent des dégâts nécrotiques subis et la brume récupère autant de points de vie que ces dégâts.

Cette réduction persiste jusqu'à ce que la cible termine un repos long. Elle meurt si cet effet réduit son maximum de points de vie à 0.

Champion

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 143 (22d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes For +9, Con +6
Compétences Athlétisme +9, Intimidation +5, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues une au choix (généralement le commun)
Dangerosité 9 (5000 PX)

Indomptable (2/jour). Le champion rejoue un jet de sauvegarde raté.

Second souffle (recharge après un repos court ou long). Par une action bonus, le champion récupère 20 points de vie.

Actions

Attaques multiples. Le champion effectue trois attaques d'épée à deux mains ou d'arc court.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants, plus 7 (2d6) dégâts tranchants si le champion a plus de la moitié de son maximum de points de vie.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, plus 7 (2d6) dégâts perforants si le champion a plus de la moitié de son maximum de points de vie.

Crapaud des glaces géant

Monstruosité de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	6 (−2)

Immunités (dégâts) froid
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues crapaud des glaces
Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. Le crapaud est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Aura glaciale. Toute créature qui commence son tour dans un rayon de 3 m du crapaud subit 5 (1d10) dégâts de froid.

Saut sans élan. Le crapaud peut effectuer des sauts en longueur jusqu'à 6 m et des sauts en hauteur jusqu'à 3 m, avec ou sans élan.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et la cible est empoignée (évasion DD 13). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée et le crapaud ne peut pas en mordre d'autres.

Engloutissement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure que le crapaud empoigne. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, la cible est engloutie et l'empoignade prend fin. Une cible engloutie est aveuglée et entravée. Elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide et 11 (2d10) dégâts de froid au début de chaque tour du crapaud. Les entrailles du monstre ne peuvent contenir qu'une seule créature.

Si le crapaud meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par le monstre et peut s'extraire du cadavre en utilisant 1,50 m de son déplacement. Elle se retrouve alors à terre.

Crapaud des glaces géant

Un groupe de crapauds des glaces défend farouchement son territoire, parmi les galeries du gouffre de glace (*Haro sur les géants*).

Des vagues de froid émanent de cette créature, si bien qu'il est dangereux de s'en approcher et ceux qui ont le malheur de finir dans son gosier y seront autant affectés par la température glaciale que par ses sucs digestifs.

Écrevisse géante

L'écrevisse géante est présente dans *Le Temple caché de Tamoachan* et dans *La Montagne au Plumet blanc*.

Écrevisse géante

Bête de taille G, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d10 + 7)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Compétences Discrétion +3
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 9
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. L'écrevisse géante est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Actions

Attaques multiples. L'écrevisse géante effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d10 + 2) dégâts contondants, et la cible est empoignée (évasion DD 12). L'écrevisse est dotée de deux pinces, chacune ne pouvant empoigner qu'une cible.

Enchanteur

Les enchanteurs sont des magiciens spécialisés dans l'altération et le contrôle de l'esprit. Certains se montrent affables et d'une compagnie enrichissante, ne recourant à la magie que lorsqu'ils ne parviennent pas à convaincre de manière conventionnelle ; d'autres, brutaux et exigeants, s'entourent de laquais dociles envoûtés par leurs soins.

Enchanteur

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 5 (1800 PX)

Incantation. L'enchanteur est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *amis, main du mage, message, réparation*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, charme-personne*, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde*, invisibilité, suggestion**
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, hâte, langues*
4e niveau (3 emplacements) : *dominer une bête*, peau de pierre*
5e niveau (2 emplacements) : *immobiliser un monstre**
*Sort d'enchantement du 1er niveau ou supérieur

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 – 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 – 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Réactions

Charme instinctif (recharge une fois que l'enchanteur a lancé un enchantement du 1er niveau ou supérieur). L'enchanteur tente de détourner une attaque qui le vise, à condition que l'assaillant lui soit visible dans un rayon de 9 m. L'enchanteur doit décider d'utiliser cette aptitude avant de savoir si l'attaque touche ou non.

L'assaillant effectue alors un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14. En cas d'échec, il cible en fait la créature la plus proche de lui (autre que l'enchanteur et lui-même). Si plusieurs créatures se partagent cette distinction, l'assaillant choisit laquelle cibler.

Espion duergar

Ghared est une duergar redoutable, car elle cumule les aptitudes naturelles de sa race avec la formation spécialisée des espions. Ceux qui la croisent aux confins de Khundrukar (*La Forge de Durgeddin*) n'ont qu'à bien se tenir.

Espion duergar

Humanoïde de taille M (nain), loyal mauvais

Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)

Résistances (dégâts) poison
Compétences Discrétion +7, Escamotage +5, Investigation +5, Perception +4, Perspicacité +2, Persuasion +3, Supercherie +5
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 14
Langues nain, commun des profondeurs
Dangerosité 2 (450 PX)

Attaque sournoise. Une fois par tour de jeu, l'espion peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il a bénéficié d'un avantage au jet d'attaque ou si la cible est située dans un rayon de 1,50 m d'un des alliés non neutralisés de l'espion. L'aptitude ne s'applique pas si l'espion a subi un désavantage au jet d'attaque.

Résistance des duergars. L'espion est avantagé aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts, les illusions, ainsi que contre les effets imposant l'état charmé ou paralysé.

Ruse. À chacun de ses tours, l'espion peut entreprendre l'action Se précipiter, Se cacher ou Se désengager par une action bonus.

Sensibilité à la lumière du soleil. Quand l'espion est exposé à la lumière du soleil, il subit un désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. L'espion effectue deux attaques d'épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants, ou 10 (2d6 + 3) dégâts perforants si agrandi.

Arbalète de poing. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Agrandir (recharge après un repos court ou long). Pour une durée d'une minute, l'espion grandit, ainsi que son équipement. Il devient de taille G, double les dés de dégâts de ses attaques d'arme basées sur la Force (comme indiqué ci-dessus) et bénéficie d'un avantage aux tests de Force ainsi qu'aux jets de sauvegarde de Force. S'il manque de place pour atteindre une taille G, il grandit au maximum de ce que permet l'espace dont il dispose.

Invisibilité (recharge après un repos court ou long). L'espion devient magiquement invisible et le reste pour une durée de 1 heure, mais l'effet prend fin dès qu'il attaque, inflige des dégâts, lance un sort, utilise Agrandir, ou que sa concentration est rompue (comme pour un lanceur de sorts). Tout équipement qu'il porte ou transporte est invisible lui aussi.



Étrangleur

Aberration de taille P, chaotique mauvaise

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d6 + 3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	12 (+1)	7 (–2)

Compétences Discrétion +6
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11
Langues profond
Dangerosité 1 (100 PX)

Pattes d'araignée. L'étrangleur peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Vitesse aberrante (recharge après un repos court ou long). L'étrangleur peut entreprendre une action supplémentaire à son tour.

Actions

Attaques multiples. L'étrangleur effectue deux attaques de tentacule.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4 + 3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 15). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée et l'étrangleur ne peut pas utiliser ce tentacule sur une autre cible (il est doté de deux tentacules). Si l'attaque est un coup critique, la cible ne peut ni respirer ni parler tant que l'empoignade persiste.

Étrangleur

L'étrangleur (*De Thay à trépas*) est une créature surnaturelle, décharnée et malfaisante qui tue ses ennemis furtivement par strangulation. Ses deux longs bras agissent comme des tentacules lui permettant de frapper de loin. Sa tactique de prédilection consiste à saisir sa proie par la gorge avant de serrer sa prise jusqu'à ce qu'elle succombe.

Évocateur

Les évocateurs sont des magiciens spécialisés dans le contrôle des énergies magiques et des forces élémentaires à des fins destructrices. Beaucoup sont impulsifs, voire belliqueux, mais certains se montrent plus froids et réservés, et ne déploient leur puissance qu'au moment opportun, pour mieux exploiter les faiblesses de l'ennemi.

Évocateur

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 9 (5000 PX)

Façonneur de sorts. Lorsque l'évocateur lance un sort d'évocation qui force d'autres créatures qu'il voit à effectuer un jet de sauvegarde, il peut en désigner un nombre inférieur ou égal à 1 + le niveau du sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât si elles étaient censées les réduire de moitié en cas de sauvegarde réussie.

Incantation. L'évocateur est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *lumière*, prestidigitation, rayon de givre*, trait de feu**
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, mains brûlantes*, projectile magique**
2e niveau (3 emplacements) : *briser*, image miroir, pas brumeux*
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu*, contresort, éclair**
4e niveau (3 emplacements) : *peau de pierre, tempête de grêle**
5e niveau (2 emplacements) : *cône de froid*, main de Bigby**
6e niveau (1 emplacement) : *chaîne d'éclairs*, mur de glace**
*Sort d'évocation

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 – 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 – 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Expert en arts martiaux

Deux corps recouverts de poussière sont allongés dans une pièce somptueuse du Temple caché de Tamoachan. Si jamais quelque chose vient perturber leur repos, les corps émergent de leur animation suspendue et se révèlent comme des moines de grand talent.

Gueule blanche

Dans leurs laboratoires du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*), les Magiciens rouges mènent des expériences dans le but de créer des vases intelligentes. La créature qu'ils appellent Gueule blanche figure parmi ces prototypes ; une vase grise énorme douée de conscience et capable de communiquer. Ces talents sont toutefois relativisés par la folie furieuse du monstre.

Vase. Gueule blanche n'a pas besoin de dormir.



Expert en arts martiaux

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 16
Points de vie 60 (11d8 + 11)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perspicacité +5
Sens Perception passive 13
Langues une au choix (généralement le commun)
Dangerosité 3 (700 PX)

Défense sans armure. Tant que l'expert en arts martiaux ne porte ni armure ni bouclier, son modificateur de Sagesse s'applique à la CA.

Actions

Attaques multiples. L'expert effectue trois attaques à mains nues ou trois attaques de fléchette.

Attaque à mains nues. Attaque d'arme au corps à corps : +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la cible est une créature, l'expert en arts martiaux peut choisir l'un des effets supplémentaires suivants :

- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de lâcher un objet qu'elle tient (choisi par son assaillant).
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être jetée à terre.
- La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du tour suivant de l'expert.

Fléchette. Attaque d'arme à distance : +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Réactions

Parade de projectile. L'expert en arts martiaux est touché par une attaque d'arme à distance mais il détourne le projectile. Les dégâts subis sont réduits de 1d10 + 3. Si cela porte les dégâts à 0, l'expert saisit le projectile en plein vol si la taille de l'objet lui permet de le tenir d'une main et qu'il a effectivement une main libre.

Gueule blanche

Vase de taille Gig, chaotique neutre

Classe d'armure 5
Points de vie 217 (14d20 + 70)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	1 (–5)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	3 (–4)

Résistances (dégâts) acide, feu, froid
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisement, terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues télépathie 15 m
Dangerosité 10 (5900 PX)

Corrosion du métal. Toute arme non magique en métal qui touche Gueule blanche se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus cumulatif et permanent de 1 aux jets de dégâts. Si ce malus atteint 5, l'arme est détruite. Toute munition en métal qui touche Gueule blanche est détruite dès qu'elle a infligé des dégâts.

Gueule blanche peut dévorer une épaisseur de 5 cm de métal non magique en 1 round.

Faux-semblant. Tant que Gueule blanche reste immobile, on ne peut la distinguer d'un bloc de pierre blanche.

Malléable. Gueule blanche peut occuper l'espace d'une autre créature et réciproquement.

Occupation meurtrière. Toute créature qui commence son tour dans l'espace de Gueule blanche est ciblée par une attaque de pseudopode si le monstre n'est pas neutralisé.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 22 (4d8 + 4) dégâts contondants plus 9 (2d8) dégâts d'acide. Si la cible porte une armure métallique non magique, celle-ci se corrode partiellement et subit un malus cumulatif et permanent de 1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si ce malus réduit sa CA à 10.



Illusionniste

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Sauvegardes Int +5, Sag +2
Compétences Arcanes +5, Histoire +5
Sens Perception passive 10
Langues quatre au choix
Dangerosité 3 (700 PX)

Décalage (recharge une fois que l'illusionniste a lancé un sort d'illusion du 1er niveau ou supérieur). Par une action bonus, l'illusionniste projette une illusion qui donne l'impression qu'il se tient à quelques centimètres de l'endroit où il est vraiment, si bien que toute créature est désavantagée à ses jets d'attaque le ciblant. Cet effet prend fin dès que l'illusionniste subit des dégâts, est neutralisé ou voit sa vitesse passer à 0.

Incantation. L'illusionniste est un lanceur de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, illusion mineure, lumières dansantes, main du mage*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, couleurs dansantes*, déguisement*, projectile magique*
2e niveau (3 emplacements) : *image miroir*, invisibilité*, force fantasmagorique**
3e niveau (3 emplacements) : *image majeure*, monture fantôme**
4e niveau (1 emplacement) : *assassin imaginaire**
*Sort d'illusion du 1er niveau ou supérieur

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 – 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 – 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Illusionniste

Les illusionnistes sont des magiciens spécialisés dans la manipulation de la lumière, des sons, des ombres et de l'esprit pour biaiser la perception de la réalité. Certains sont flamboyants et produisent des effets spectaculaires qu'on ne peut rater, d'autres plus discrets et subtils cherchent plutôt à maquiller la vérité.

Invocateur

Les invocateurs sont des magiciens spécialisés dans l'invocation de créatures extraplanaires et dans la création de matière. Certains mettent leur magie au service des armées ou contre l'ennemi lors des batailles, d'autres convoquent des créatures pour garder leur domaine.

Invocateur

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Incantation. L'invocateur est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, bouffée de poison, main du mage, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, projectile magique, serviteur invisible**
2e niveau (3 emplacements) : *nuée de dagues*, pas brumeux*, toile d'araignée**
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, nuage puant**
4e niveau (3 emplacements) : *peau de pierre, tentacules noirs d'Evard**
5e niveau (2 emplacements) : *invoquer un élémentaire*, nuage mortel**
*Sort d'invocation du 1er niveau ou supérieur

Transfert bienveillant (recharge une fois que l'invocateur a lancé un sort d'invocation du 1er niveau ou supérieur). Par une action bonus, l'invocateur se téléporte dans un rayon de 9 m vers un espace inoccupé qu'il voit. Si, au lieu de cela, il choisit un espace à portée mais occupé par une créature consentante de taille P ou M, ils se téléportent tous deux en échangeant leurs places.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Kalka-Kylla

Les aventuriers qui s'enfoncent dans les souterrains du Temple caché de Tamoachan auront probablement une occasion unique ; celle de pouvoir communiquer avec un crustacé parlant. Si les visiteurs parviennent à faire sortir Kalka-Kylla de sa cachette sans l'attaquer, ils pourront repartir de l'entrevue avec quelques renseignements utiles.

Kelpie

Un kelpie (*La Montagne au Plumet blanc*) est une sorte de végétal aquatique intelligent qui ressemble à amas d'algues. Il peut modifier son aspect sous diverses formes, mais a l'habitude de se présenter comme un humanoïde splendide pour mieux attirer les imprudents sous l'eau.

Kalka-Kylla

Monstruosité de taille G, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perspicacité +5, Supercherie +3
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 13
Langues olman
Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. Kalka-Kylla est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Coquille. Kalka-Kylla peut émerger de sa coquille ou s'y retrancher par une action bonus. Quand il est à l'intérieur, il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA, mais sa vitesse passe à 0 et il ne peut bénéficier d'aucun bonus de vitesse.

Faux-semblant. Tant que Kalka-Kylla reste immobile dans sa coquille, on ne peut le distinguer d'un rocher brillant.

Actions

Attaques multiples. Kalka-Kylla effectue deux attaques de pince.

Pince. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 13). Kalka-Kylla est doté de deux pinces, chacune ne pouvant empoigner qu'une cible.

Kelpie

Plante de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 3 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	7 (–2)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistances (dégâts) contondants, feu, perforants
Immunités (états) assourdi, aveuglé, épuisement
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 13
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Amphibie. Le kelpie est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Faux-semblant. Tant que le kelpie reste immobile sous sa forme véritable, on ne peut le distinguer d'algues ordinaires.

Forme algoïde. Le kelpie peut modeler son corps au prix d'une action pour adopter l'aspect d'un humanoïde ou d'une bête de taille P, M ou G. Son profil est pour le reste inchangé. Le déguisement reste crédible tant que le kelpie reste à l'écart de toute lumière vive et à plus de 9 m des observateurs. Dans le cas contraire, la texture des algues est visible. Le kelpie peut reprendre sa forme naturelle par une action bonus, mais la retrouve aussi s'il meurt.

Actions

Attaques multiples. Le kelpie effectue deux attaques de coup.

Coup. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure, elle est empoignée (évasion DD 12).

Noyade hypnotique. Le kelpie choisit un humanoïde qu'il voit dans un rayon de 45 m. Si la cible voit le kelpie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 sous peine d'être magiquement charmée tant que le kelpie maintient sa concentration (comme pour un sort) jusqu'à un maximum de 10 minutes.

La cible charmée est neutralisée et, si elle est sous l'eau, continue à respirer comme si de rien n'était ; elle en est pourtant incapable (sauf si elle a par ailleurs cette capacité) et commence aussitôt à se noyer.

Si la cible charmée se trouve à plus de 1,50 m du kelpie, elle doit s'en rapprocher à son tour de jeu par le chemin le plus direct, jusqu'à se trouver à 1,50 m du charmeur. Elle ne prend pas la peine d'éviter les attaques d'opportunité pour ce faire.

Lorsqu'il est question de traverser un terrain dangereux, comme de la lave ou une fosse, et chaque fois qu'elle subit des dégâts par une source autre que le kelpie ou la noyade, une cible charmée peut réitérer le jet de sauvegarde. Elle peut aussi réitérer ce jet à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, les effets prennent fin en ce qui la concerne.

Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre la noyade hypnotique de ce kelpie pendant 24 heures.

Kraken difforme

Le Caveau Funeste (*De Thay à trépas*) est occupé par un certain nombre de créatures qui n'ont pas tous les traits et aptitudes de leurs congénères. Le plus puissant de ces monstres « inférieurs » reste de loin le kraken difforme qui occupe le bassin salé et n'est pas aussi grand ni résistant qu'un véritable kraken.

Kraken difforme

Monstruosité de taille TG, chaotique mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Sauvegardes For +11, Con +9, Int +4, Sag +6, Cha +6
Résistances (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) foudre
Immunités (états) paralysé, terrorisé
Sens vision parfaite 18 m, Perception passive 12
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler ; télépathie 18 m
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Amphibie. Le kraken est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Monstre assiégeur. Les dégâts qu'inflige le kraken aux objets et aux structures sont doublés.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule. L'une d'entre elles peut être remplacée par une morsure et toutes peuvent être remplacées par Projection.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d8 + 7) dégâts perforants.

Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 6 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 16). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée. Le kraken est doté de dix tentacules, chacun pouvant empoigner une cible.

Projection. Un objet tenu ou une créature de taille M ou inférieure empoigné par le kraken est projeté à une distance maximale de 18 m dans une direction déterminée aléatoirement et se retrouve à terre. Une cible projetée qui heurte une surface solide subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 3 m parcourue. Si la cible est projetée contre une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 sous peine de subir les mêmes dégâts et de se retrouver à terre.

Tempête foudroyante. Le kraken crée magiquement trois éclairs, chacun pouvant frapper une cible qu'il voit dans un rayon de 45 m. Chaque cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16 et subit 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.



Leucrotta

La leucrotta est moralement aussi ignoble que le suggère son aspect grotesque : un corps de hyène perché sur de frêles pattes de cerf, le tout surmonté de la tête d'un blaireau géant. Une troupe de telles créatures se tapit dans une zone du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*) où leurs talents d'imitateurs leur permettent d'attirer des proies en appelant à l'aide, les malheureux ne comprenant que trop tard à quoi ils ont affaire.

Leucrotta

Monstruosité de taille G, chaotique mauvaise

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (–1)	12 (+1)	6 (–2)

Compétences Perception +3, Supercherie +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues abyssal, gnoll
Dangerosité 3 (700 PX)

Déchaînée. Lorsque, à son tour de jeu, la leucrotta réduit une créature à 0 pv avec une attaque de corps à corps, elle peut par une action bonus se déplacer jusqu'à la moitié de sa vitesse et effectuer une attaque de sabots.

Imitation. La leucrotta peut imiter les cris d'animaux et les voix d'humanoïdes. Toute créature qui entend ces bruits peut comprendre qu'ils sont imités en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

Odorat aiguisé. La leucrotta est avantagée aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

Ruade de repli. Si la leucrotta attaque avec ses sabots, elle peut entreprendre l'action Se désengager par une action bonus.

Actions

Attaques multiples. La leucrotta effectue deux attaques : une de morsure et une de sabots.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts perforants. Si la leucrotta obtient un coup critique, elle lance les dés de dégâts trois fois au lieu de deux.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Lézard des profondeurs géant

Cette énorme créature reptilienne (*La Forge de Durgeddin*) est dotée d'une puissante queue.

Lion des mers

Ce monstre redoutable présente la tête et les pattes avant d'un lion, le reste du corps et la queue tenant davantage du poisson. Les aventuriers qui s'enfoncent dans la montagne au Plumet blanc auront affaire à un groupe de ces créatures, confinées dans une sorte d'aquarium.

Lézard des profondeurs géant

Bête de taille TG, non aligné

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 66 (7d12 + 21)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (–1)	17 (+3)	2 (–4)	10 (+0)	7 (–2)

Compétences Discrétion +3
Sens Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le lézard effectue deux attaques : une de morsure et une de queue (l'une de ces attaques peut être remplacée par Engloutissement).

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants et la cible est empoignée (évasion DD 15). Tant que l'empoignade persiste, la cible est entravée et le lézard ne peut pas en mordre d'autre.

Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible que le lézard n'empoigne pas. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Engloutissement. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure que le lézard empoigne. *Touché :* 16 (2d10 + 5) dégâts perforants, la cible est engloutie et l'empoignade prend fin. Une cible engloutie est aveuglée et entravée. Elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du lézard, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du lézard. Les entrailles du monstre ne peuvent contenir qu'une seule créature.

Si le lézard meurt, la créature engloutie n'est plus entravée par le monstre et peut s'extraire du cadavre en utilisant 3 m de son déplacement. Elle se retrouve alors à terre.



Lion des mers

Monstruosité de taille G, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (–4)	12 (+1)	8 (–1)

Compétences Perception +4, Discrétion +5
Sens Perception passive 14
Langues —
Dangerosité 5 (1800 PX)

Amphibie. Le lion des mers est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Bond aquatique. Un élan à la nage de 3 m permet au lion des mers d'effectuer un saut en longueur hors de l'eau sur une distance maximale de 7,50 m.

Odorat aiguisé. Le lion des mers est avantagé aux tests de Sagesse (Perception) faisant intervenir l'odorat.

Tactique de meute. Le lion des mers est avantagé aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le lion des mers effectue trois attaques : une de morsure et deux de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Maître des vases

Mort-vivant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 9 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	1 (–5)	20 (+5)	17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)

Sauvegardes Int +7, Sag +4
Compétences Arcanes +7, Perspicacité +4
Résistances (dégâts) foudre, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) acide, froid, poison
Immunités (états) à terre, assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, terrorisé
Sens vision aveugle 36 m, Perception passive 10
Langues commun, primordial, thayen
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Attaque instinctive. Lorsque le Maître des vases lance un sort dont le temps d'incantation est de 1 action, il peut effectuer une attaque de pseudopode par une action bonus.

Corrosif. Une créature qui entre en contact avec le Maître des vases ou qui le touche avec une attaque de corps à corps alors qu'elle se situe dans un rayon de 1,50 m du monstre subit 9 (2d8) dégâts d'acide. Toute arme non magique qui touche le Maître des vases est rongée. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulatif de –1 à tous ses jets de dégâts. Si ce malus atteint –5, elle est détruite. Les munitions non magiques qui touchent le Maître des vases sont détruites aussitôt après avoir infligé des dégâts.

Le Maître des vases peut ronger une épaisseur de bois ou de métal non magique de 5 cm en 1 round.

Incantation. Le maître des vases est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *aspersion acide, bouffée de poison, faux amis, main du mage*
1er niveau (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, projectile magique, rayon empoisonné*
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, flèche acide de Melf, suggestion*
3e niveau (3 emplacements) : *lenteur, nuage puant, peur*
4e niveau (3 emplacements) : *confusion, tentacules noirs d'Evard*
5e niveau (1 emplacement) : *nuage mortel*

Pattes d'araignée. Le Maître des vases peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Actions

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts d'acide.

Réactions

Charme instinctif. Quand une créature que le Maître des vases voit dans un rayon de 9 m de lui effectue un jet d'attaque le visant, il peut jouer sa réaction pour détourner l'attaque, si une autre créature est à portée de l'attaque. L'assaillant effectue alors un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, il cible en fait la créature la plus proche de lui (autre que le Maître des vases et lui-même). Si plusieurs créatures se partagent cette distinction, l'assaillant choisit laquelle cibler. En cas de sauvegarde réussie, l'assaillant est immunisé contre ce Charme instinctif pendant 24 heures. Les créatures qui ne peuvent être charmées sont immunisées contre cet effet.

Maître des vases

Les Cavernes de l'immortalité du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*) accueillent nombre de créatures étranges, la plus singulière étant peut-être le Maître des vases. Il se présente dans un premier temps sous la forme d'une colonne de matière rouge et visqueuse, mais la véritable créature se trouve à l'intérieur et n'émerge que pour mettre à exécution ses desseins maléfiques.

Mort-vivant. Le maître des vases peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Momie de centaure

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	5 (–3)	14 (+2)	12 (+1)

Sauvegardes Sag +5
Vulnérabilités (dégâts) feu
Résistances (dégâts) contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) nécrotiques, poison
Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m ; Perception passive 12
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Charge. Si la momie de centaure se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers sa cible et qu'elle la touche avec une attaque de pique au même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. La momie de centaure effectue deux attaques au corps à corps, une de pique et l'autre de sabots, ou bien elle effectue une attaque de pique et utilise son Regard effroyable.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Sabots. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d6 + 5) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de subir la malédiction de la putréfaction de momie. La cible maudite ne peut plus récupérer de pv et son maximum de pv est réduit de 10 (3d6) toutes les 24 heures. Si ce maximum tombe à 0, la cible meurt et son corps tombe en poussière. La malédiction persiste jusqu'à ce qu'elle soit annulée par le sort *lever une malédiction* ou autre effet magique comparable.

Regard effroyable. La momie de centaure vise une créature qu'elle voit dans un rayon de 18 m. Si la cible voit la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 contre cet effet magique sous peine d'être terrorisée jusqu'à la fin du tour suivant de la momie. Si la sauvegarde est ratée de 5 ou plus, la cible est également paralysée pendant la même durée. Une cible qui se sauvegarde est immunisée contre le Regard effroyable de toutes les momies (mais pas les momies augustes) pendant 24 heures.

Momie de centaure

Dans *Le Temple caché de Tamoachan*, les aventuriers auront maille à partir avec un centaure momifié qui veut les empêcher d'aller plus loin dans le donjon. Cette créature conjugue les capacités les plus meurtrières de deux monstres, ce qui lui permet d'attaquer les créatures proches au corps à corps tout en posant son Regard effroyable sur les adversaires qui restent en retrait.

Mort-vivant. Un centaure momifié peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Morcenaire

Les Magiciens rouges (*De Thay à trépas*) ont plusieurs types de morts-vivants parmi leurs sbires. Ceux qu'on appelle les morcenaires constituent leurs serviteurs de choix. Ces créatures créées par un rituel spécial sont ensuite enchantées pour qu'un Magicien rouge puisse s'en servir comme d'un familier. Le lien psychique ainsi forgé permet au magicien de percevoir le monde par les sens du morcenaire et d'en contrôler les actes.

Mort-vivant. Un morcenaire peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Morcenaire

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Sauvegardes Sag +3
Compétences Athlétisme +4, Perception +3
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) empoisonné, épuisement
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le morcenaire à 0 pv, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution dont le DD est égal à 5 + les dégâts subis, à moins qu'il ne s'agisse de dégâts radiants ou d'un coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 pv au lieu de 0.

Actions

Attaques multiples. Le morcenaire effectue deux attaques au corps à corps.

Hache d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Nécromant

Les nécromants sont des magiciens spécialisés dans les interactions entre la vie, la mort et la non-vie. Certains sont du genre à déterrer les cadavres pour s'en faire des esclaves, d'autres, plus rares, mettent leur talent au service du bien et risquent leur vie pour sauver autrui contre la menace des morts-vivants.

Nécromant

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Int +7, Sag +5
Compétences Arcanes +7, Histoire +7
Résistances (dégâts) nécrotiques
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 9 (5000 PX)

Incantation. Le nécromant est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 15, +7 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *contact glacial, lumières dansantes, main du mage, réparation*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, rayon empoisonné*, simulacre de vie**
2e niveau (3 emplacements) : *cécité/surdité*, rayon affaiblissant*, toile d'araignée*
3e niveau (3 emplacements) : *animation des morts*, caresse du vampire*, jeter une malédiction**
4e niveau (3 emplacements) : *flétrissement*, peau de pierre, porte dimensionnelle*
5e niveau (2 emplacements) : *main de Bigby, nuage mortel*
6e niveau (1 emplacement) : *cercle de mort**
*Sort de nécromancie du 1er niveau ou supérieur

Sinistre moisson (1/tour). Lorsque le nécromant tue une créature qui n'est ni un mort-vivant ni une créature artificielle avec un sort du 1er niveau ou supérieur, il récupère autant de points de vie que le double du niveau du sort, le triple dans le cas d'un sort de nécromancie.

Actions

Contact flétrissant. *Attaque de sort au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 5 (2d4) dégâts nécrotiques.

Nécrophage fossoyeur

Dans *De Thay à trépas*, deux types de nécrophage servent les Magiciens rouges comme gardes et ouvriers. Le nécrophage fossoyeur se distingue du nécrophage classique par un aspect manifestement chargé de magie noire.

Mort-vivant. Un nécrophage peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Nécrophage fossoyeur

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 37 (5d8 + 15)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Sag +4
Compétences Arcanes +3, Perception +4
Résistances (dégâts) nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) empoisonné, épuisement
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues celles qu'il connaissait de son vivant
Dangerosité 3 (700 PX)

Incantation innée. La caractéristique d'incantation du nécrophage est le Charisme (DD de sauvegarde : 13). Il peut d'instinct lancer les sorts suivants sans composantes matérielles ni verbales :

À volonté : *armure du mage, déguisement, détection de la magie*
1/jour chacun : *immobiliser un humanoïde, pas brumeux, peur*

Sensibilité à la lumière du soleil. Quand le nécrophage est exposé à la lumière du soleil, il subit un désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Actions

Attaques multiples. Le nécrophage effectue deux attaques de Trait sépulcral.

Trait sépulcral. *Attaque de sort à distance :* +5 pour toucher, portée 36 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts nécrotiques.

Absorption de vie. *Attaque de sort au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d6+2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine de voir son maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'à ce qu'elle termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit son maximum de pv à 0.

Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard en tant que zombi sous le contrôle du nécrophage, à moins qu'il ait été ramené à la vie ou que son cadavre ait été détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle à la fois.

Néréide

Fée de taille M, tout alignement chaotique

Classe d'armure 13
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Nature +3, Survie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues aquatique, commun, elfique, sylvestre
Dangerosité 2 (450 PX)

Amphibie. La néréide est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Communication avec les animaux. La néréide peut comprendre et communiquer verbalement avec les bêtes.

Façonnage de l'eau. La néréide peut lancer *contrôle de l'eau* à volonté, sans composante matérielle. Sa caractéristique d'incantation est alors le Charisme. Cette forme du sort a une portée de 9 m et peut affecter un cube d'eau d'une arête maximale de 9 m.

Invisibilité aquatique. Si elle est immergée dans l'eau, la néréide peut se rendre invisible par une action bonus et le rester jusqu'à ce qu'elle sorte de l'eau, mette un terme à l'invisibilité par une action bonus ou meure.

Mantille. La néréide porte un voile de tissu soyeux de la couleur de l'écume marine. Ce vêtement qui détient l'esprit de la créature est doté d'une CA et d'un nombre de points de vie égaux à ceux de la néréide, mais il est impossible d'attaquer directement le voile tant que la créature le porte. Si la mantille est détruite, la néréide se retrouve empoisonnée et meurt en l'espace de 1 heure. Si on lui vole sa mantille, la néréide sera prête à tout pour la récupérer, y compris se mettre au service du voleur.

Actions

Acide aveuglant. *Attaque de sort au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9 m, une cible. *Touché :* 16 (2d12 + 3) dégâts d'acide, et la cible est aveuglée jusqu'au début du tour suivant de la néréide.

Baiser des fonds marins (recharge 5–6). La néréide touche une créature qu'elle voit dans un rayon de 1,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, sous peine de subir 22 (3d12 + 3) dégâts d'acide. En cas d'échec, elle suffoque et ne peut plus parler pendant 1 minute. À la fin de chacun de ses tours, la victime peut réitérer le jet de sauvegarde et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Onde cinglante. La néréide peut faire prendre la forme de son choix à un cube d'eau de 1,50 m d'arête situé dans un rayon de 18 m d'elle, afin qu'il frappe une cible qu'elle voit à 1,50 m ou moins de ce volume d'eau. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, elle subit 17 (4d6 + 3) dégâts contondants et, si elle est de taille G ou inférieure, le choc la repousse d'un maximum de 4,50 m en ligne droite ou la jette à terre (à la convenance de la néréide). En cas de sauvegarde réussie, la cible ne subit que la moitié des dégâts et n'est ni repoussée ni jetée à terre.



Nécrophage fossoyeur

Néréide

L'un des lieux les plus accueillants du Temple caché de Tamoachan se présente comme une nappe d'eau baignée d'une douce lueur, au bord de laquelle est assis un être ravissant qui fredonne une agréable mélodie. La silhouette est celle d'une néréide, créature féerique aquatique capable de façonner l'environnement à sa guise. Quel que soit le sexe de la néréide, sa beauté surnaturelle est indéniable.

Roncier embusqué

Un couloir du Temple caché de Tamoachan est occupé par une longue et étroite fosse dont le fond est tapissé de gros buissons. Ces végétaux paraissent à première vue inoffensifs, mais ils sont doublement à craindre, comme ne tardera pas à le découvrir quiconque tombe dans la fosse ou tente de la traverser.

Roncier embusqué

Plante de taille G, non aligné

Classe d'armure 11
Points de vie 32 (5d10 + 5)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Immunités (états) assourdi, aveuglé, terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon) ; Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Faux-semblant. Tant que le roncier embusqué reste immobile, on ne peut le distinguer d'un buisson ordinaire.

Fleurs adhésives. Le roncier embusqué adhère à tout ce qui le touche. Une créature de taille M ou inférieure à laquelle il est ainsi collé se retrouve également empoignée par le roncier (évasion DD 11). Les tests de caractéristique visant à s'extraire de cette empoignade sont désavantagés.

À la fin de chaque tour du roncier, tout ce qu'il empoigne subit 3 (1d6) dégâts d'acide.

Actions

Épines. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9 m, une cible. *Touché :* 8 (2d6 + 1) dégâts perforants.

Sharwyn Hucrèle

Jeune aventurière dont le groupe a dû affronter une bande de gobelins, Sharwyn est désormais réduite en esclavage dans les profondeurs de la Citadelle Enténébrée, soumise à l'influence de l'arbre de Gulthias. L'emprise maléfique a donné une texture rugueuse à sa chair, comme sous l'effet du sort *peau d'écorce*, et celle qui était naguère une noble bienveillante menace aujourd'hui la sécurité locale.

Sharwyn Hucrèle

Humanoïde de taille M (humaine), neutre mauvaise

Classe d'armure 16 (trait Peau d'écorce)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	9 (–1)

Compétences Arcanes +5, Perspicacité +4, Persuasion +1
Sens Perception passive 12
Langues commun, draconique, gobelin
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Équipement spécial. Sharwyn dispose d'un grimoire contenant les sorts indiqués pour son trait Incantation, ainsi que *détection de la magie* et *image silencieuse*.

Esclave de l'arbre. Si l'arbre de Gulthias meurt, Sharwyn périt 24 heures plus tard.

Incantation. Sharwyn est une lanceuse de sorts de niveau 1. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (2 emplacements) : *bouclier, couleurs dansantes, projectile magique, sommeil*

Peau d'écorce. La CA de Sharwyn ne peut être inférieure à 16.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.



Sir Braford

Alors qu'ils évoluaient aux abords de la Citadelle Enténébrée, sir Braford et ses compagnons furent capturés par des gobelins. Le jeune paladin de Pélor fut ensuite soumis à l'influence corruptrice de l'arbre de Gulthias et il brandit désormais son épée magique *Fracasseuse* au nom d'une « divinité » bien différente.

Sirène

Cette mystérieuse fée, emprisonnée dans une salle embrumée de la Tombe des horreurs, témoigne de l'humour cruel d'Acérérak. Sirène n'aspire qu'à être libérée, mais l'enchantement tissé sur elle par la demi-liche l'empêche d'expliquer aux visiteurs comment procéder. Celui qui parvient malgré tout à la délivrer s'en fera une amie indéfectible.

Squelette géant

Dans la Tombe des horreurs, certains trésors tendent les bras aux aventuriers. L'une de ces « récompenses »

Sir Braford

Humanoïde de taille M (humain), neutre mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	9 (–1)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Équipement spécial. Sir Braford détient *Fracasseuse*, une épée longue magique conférant un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts associés (déjà inclus dans l'attaque correspondante). Consultez l'annexe A pour les propriétés de l'arme.

Esclave de l'arbre. Si l'arbre de Gulthias meurt, sir Braford périt 24 heures plus tard.

Peau d'écorce. La CA de sir Braford ne peut être inférieure à 16.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Réactions

Protection. Lorsqu'une créature que sir Braford voit attaque une cible autre que lui située dans un rayon de 1,50 m de lui, il peut jouer sa réaction pour interposer son bouclier et imposer un désavantage au jet d'attaque correspondant.

Sirène

Fée de taille M, chaotique bonne

Classe d'armure 14
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +6, Médecine +4, Nature +3, Survie +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun, elfique, sylvestre
Dangerosité 3 (700 PX)

Amphibie. Sirène est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Incantation innée. La caractéristique d'incantation de Sirène est le Charisme (DD de sauvegarde : 13). Elle peut d'instinct lancer les sorts suivants sans composantes matérielles :

1/jour chacun : *charme-personne, invisibilité supérieure, métamorphose* (uniquement sur elle-même), *nappe de brouillard*

Résistance à la magie. Sirène est avantagée aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Contact entêtant. Sirène touche une créature qu'elle voit dans un rayon de 1,50 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde d'Intelligence DD 13, sous peine de subir 13 (3d6 + 3) dégâts psychiques et d'être étourdie jusqu'au début du tour suivant de Sirène.

se révèle finalement être le squelette animé d'un géant, redoutable non seulement par la taille et la force, mais aussi par ses défenses spéciales, normalement réservées aux morts-vivants bien plus puissants.

Mort-vivant. Un squelette peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Table animée

Certains défenseurs de la citadelle de la Forge de Durgeddin sont des objets animés il y a fort longtemps par le mage nain Arundil. La table animée en fait partie.

Artificiel. Une table animée peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Tarul Var

Depuis qu'elle a échoué dans une précédente mission pour le compte des Magiciens rouges, la liche Tarul Var est séquestrée dans le Caveau Funeste (*De Thay à trépas*), où elle évite tant que possible d'éveiller l'attention de Szass Tam. Des intrus découvrant ses quartiers auront affaire à la liche et ses gardes morcenaires, mais si Var se retrouve aux portes de la mort, il pourrait bien négocier avec les aventuriers, surtout s'il a l'impression qu'ils peuvent l'aider à s'évader.

Mort-vivant. Tarul Var peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Tecuziztecatl

Dans une salle inondée du Temple caché de Tamoachan, Tecuziztecatl, également appelé le Seigneur des Escargots, s'accroche aux parois par ses muqueuses de gigantesque limace. Il est intelligent, mais également doué de parole. Face à des ennemis qui lui paraissent dangereux, Tecuziztecatl proposera peut-être son assistance, à moins qu'il ne plonge sous l'eau pour éviter les coups.

Thayen, apprenti

Les Magiciens rouges s'entourent de divers assistants qui supervisent les travaux du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*). Ces apprentis sont capables de lancer quelques sorts, certains aspirant à devenir un jour de puissants magiciens.

Thayen, soldat

Les Magiciens rouges s'entourent de divers assistants qui assurent les tâches au sein du Caveau Funeste (*De Thay à trépas*). Ces combattants qui assurent les travaux physiques œuvrent souvent aux côtés des apprentis thayens.

Transmutateur

Les transmutateurs sont des magiciens spécialisés dans le changement et le bouleversement qui considèrent la magie comme un moyen d'accéder à l'argent, l'illumination ou l'apothéose.

Squelette géant

Mort-vivant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 115 (10d12 + 50)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	4 (−3)	6 (−2)	6 (−2)

Vulnérabilités (dégâts) contondants
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) empoisonné, épuisement
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le géant mais ne peut pas parler
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Dérobade. Lorsqu'il est soumis à un effet qui lui donne droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, le squelette ne subit en fait aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.

Immunité contre le renvoi. Le squelette est immunisé contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Résistance à la magie. Le squelette est avantagé aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le squelette effectue trois attaques de cimeterre.

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Table animée

Créature artificielle de taille G, non alignée

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Immunités (dégâts) poison, psychiques
Immunités (états) assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, terrorisé
Sens vision aveugle 18 m (ne voit rien au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues —
Dangerosité 2 (450 PX)

Charge. Si la table se déplace d'au moins 6 m en ligne droite vers sa cible et qu'elle la touche avec une attaque de percussion au même tour de jeu, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 sous peine d'être jetée à terre.

Faux-semblant. Tant que la table animée reste immobile, on ne peut la distinguer d'une table normale.

Vulnérabilité à l'antimagie. La table est neutralisée tant qu'elle est dans la zone d'un *champ d'antimagie*. Si elle est ciblée par *dissipation de la magie*, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sauvegarde des sorts du lanceur sous peine d'être inconsciente pendant 1 minute.

Actions

Percussion. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.



Yusdrayl

Les kobolds qui occupent un des secteurs de la Citadelle Enténébrée ne sont pas particulièrement belliqueux, du moins tant qu'on les laisse tranquilles. On retrouve cette attitude chez Yusdrayl, la chef. Elle ne se montrera pas forcément hostile envers les étrangers qui se présentent dans sa salle du trône et ne refuserait pas l'aide d'un groupe capable de l'aider à lutter contre les gobelins voisins. Mais si on menace sa tribu ou qu'on l'attaque, Yusdrayl défendra les siens bec et ongles.

Zombi supérieur

Parmi ceux qui bravent la Tombe des horreurs, beaucoup sont convaincus d'avoir atteint leur but lorsqu'ils réveillent une silhouette squelettique au sein d'une crypte isolée. Il s'agit en réalité d'un zombi supérieur, créature obtenue par magie à partir d'un cadavre humanoïde, bien plus résistante qu'un zombi classique.

Mort-vivant. Un zombi peut se passer d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Tarul Var

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 105 (14d8 + 42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)

Sauvegardes Con +8, Int +9, Sag +7
Compétences Arcanes +9, Histoire +9, Perception +7, Perspicacité +7
Résistances (dégâts) foudre, froid, nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 17
Langues abyssal, commun, infernal, primordial, thayen
Dangerosité 13 (10 000 PX)

Incantation. Var est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 17, +9 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *illusion mineure, main du mage, prestidigitation, rayon de givre, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, projectile magique, serviteur invisible**
2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, rayon ardent, sphère de feu**
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, contresort, dissipation de la magie*
4e niveau (3 emplacements) : *porte dimensionnelle*, tentacules noirs d'Evard**
5e niveau (3 emplacements) : *nuage mortel*, scrutation*
6e niveau (1 emplacement) : *cercle de mort*
*Sorts d'invocation du 1er niveau ou supérieur

Invocateur concentré. Tant que Var maintient sa concentration sur un sort d'invocation, les dégâts qu'il subit ne peuvent rompre cette concentration.

Reconstitution. S'il dispose d'un phylactère et que Var est détruit, il recouvre un nouveau corps qui apparaît à 1,50 m de l'objet au bout de 1d10 jours. Il récupère tous ses points de vie et reprend ses activités.

Résistance au renvoi. Var est avantagé aux jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Résistance légendaire (3/jour). Si Var rate un jet de sauvegarde, il peut décider de le réussir tout de même.

Actions

Contact paralysant. *Attaque de sort au corps à corps* : +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Transposition bénigne. Var se téléporte dans un rayon de 9 m vers un espace inoccupé qu'il voit. Si, au lieu de cela, il choisit un espace à portée mais occupé par une créature consentante de taille P ou M, ils se téléportent tous deux en échangeant leurs places. Var ne peut recourir à cette aptitude qu'une fois ; il récupère cette utilisation en terminant un repos long ou en lançant un sort d'invocation du 1er niveau ou supérieur.

Actions légendaires

Var peut entreprendre 3 actions légendaires, à choisir parmi les options ci-dessous. Une seule option légendaire peut être utilisée à la fois, et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Var récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Tour de magie. Var lance un tour de magie.
Contact paralysant (coûte 2 actions). Var utilise son Contact paralysant.
Regard terrorisant (coûte 2 actions). Var fixe du regard une créature qu'il voit dans un rayon de 3 m. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cet effet magique sous peine d'être terrorisée pendant 1 minute. Elle peut réitérer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu et met un terme à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Toute créature qui se sauvegarde ou pour qui l'effet prend fin est immunisée contre le regard de Var pendant 24 heures.



Tecuziztecatl

Monstruosité de taille G, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Supercherie +3, Discrétion +2
Résistances (dégâts) contondants des attaques non magiques
Immunités (dégâts) acide
Sens vision aveugle 9 m, Perception passive 13
Langues olman, primordial
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Amphibie. Tecuziztecatl est capable de respirer aussi bien sous l'eau qu'à l'air libre.

Élastique. Tecuziztecatl peut pénétrer dans un espace adapté à une créature de taille M sans devoir se faufiler.

Luisant. Tecuziztecatl diffuse une lumière faible sur un rayon de 6 m.

Pattes d'araignée. Tecuziztecatl peut parcourir les parois les plus difficiles à escalader, y compris les plafonds, sans devoir effectuer de test de caractéristique.

Actions

Attaques multiples. Tecuziztecatl effectue deux attaques de pseudopode.

Pseudopode. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8 + 3) dégâts contondants.

Crachat acide (recharge 4–6). Tecuziztecatl crache une ligne d'acide de 9 m sur 1,50 m de large. Chaque créature prise dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 et subit 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

Thayen, apprenti

Humanoïde de taille M (humain), tout alignement autre que bon

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Arcanes +4
Sens Perception passive 11
Langues commun, thayen
Dangerosité 2 (450 PX)

Dévouement au Caveau Funeste. Tant qu'il est dans le Caveau Funeste, l'apprenti est avantagé aux jets de sauvegarde contre les états charmé et terrorisé.

Incantation. L'apprenti est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 12, +4 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, prestidigitation, trait de feu*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, mains brûlantes*
2e niveau (3 emplacements) : *flou, rayon ardent*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Thayen, soldat

Humanoïde de taille M (humain), tout alignement autre que bon

Classe d'armure 16 (chemise de mailles, bouclier)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun, thayen
Dangerosité 2 (450 PX)

Dévouement au Caveau Funeste. Tant qu'il est dans le Caveau Funeste, le soldat thayen est avantagé aux jets de sauvegarde contre les états charmé et terrorisé.

Tactique de meute. Le soldat thayen est avantagé aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Attaques multiples. Le soldat thayen effectue deux attaques au corps à corps.

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Transmutateur

Humanoïde de taille M (toute race), tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 40 (9d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Sauvegardes Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues quatre au choix
Dangerosité 5 (1,800 PX)

Incantation. Le transmutateur est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde : 14, +6 pour toucher avec ses attaques de sort). Les sorts de magicien suivants sont préparés :

Tours de magie (à volonté) : *lumière, prestidigitation, réparation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, orbe chromatique, repli expéditif**
2e niveau (3 emplacements) : *déblocage**, *immobiliser un humanoïde, modifier son apparence**
3e niveau (3 emplacements) : *boule de feu, clignotement**, *lenteur**
4e niveau (3 emplacements) : *métamorphose**, *peau de pierre*
5e niveau (1 emplacement) : *télékinésie**
*Sort de transmutation du 1er niveau ou supérieur

Pierre du transmutateur. Le transmutateur s'est confectionné une pierre magique qui confère l'un des bénéfices suivants à son porteur :

- Vision dans le noir sur 18 m
- Augmentation de la vitesse de 3 m tant que le porteur n'est pas encombré
- Maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution
- Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de froid ou de tonnerre (à la convenance du transmutateur au moment d'opter pour ce bénéfice)

Chaque fois que le transmutateur lance une transmutation du 1er niveau ou supérieur, il peut changer l'effet de la pierre.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d6 – 1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 – 1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.

Yusdrayl

Humanoïde de taille P (kobold), loyal mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec *armure du mage*)
Points de vie 16 (3d6 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (–1)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences Arcanes +2, Discrétion +4, Perspicacité +2
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues commun, draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Incantation. Yusdrayl est une lanceuse de sorts de niveau 2. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD de sauvegarde : 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). Elle connaît les sorts d'ensorceleur suivants :

Tours de magie (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, prestidigitation, rayon de givre*
1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage, mains brûlantes, orbe chromatique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Quand Yusdrayl est exposée à la lumière du soleil, elle subit un désavantage aux jets d'attaque ainsi qu'aux tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de meute. Yusdrayl est avantagée aux jets d'attaque contre les créatures situées à 1,50 m ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé.

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Zombi supérieur

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	4 (–3)	6 (–2)	6 (–2)

Sauvegardes Sag +1
Résistances (dégâts) froid, nécrotiques
Immunités (dégâts) poison
Immunités (états) charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il parlait de son vivant, mais ne peut pas parler
Dangerosité 5 (1800 PX)

Résistance au renvoi. Le zombi est avantagé aux jets de sauvegarde contre les effets qui renvoient les morts-vivants.

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 pv, il doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution dont le DD est égal à 5 + les dégâts subis, à moins qu'il ne s'agisse de dégâts radiants ou d'un coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 pv au lieu de 0.

Actions

Attaques multiples. Le zombi effectue deux attaques au corps à corps.

Coup renforcé. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6 + 4) dégâts contondants et 7 (2d6) dégâts nécrotiques.