

# DUNGEONS & DRAGONS

## Sous Karad-Azgul

Une aventure pour 4-6 joueurs de niveau 2 à 4

### CREDITS

Rédaction 4.0:  
Relecture et correction:  
Conception graphique:

Baron.Zéro  
Freya Haukursdottr  
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.**



'Je crois que notre soleil se couche mon cher cousin' dit Chotek d'une respiration sifflante et d'un ton presque inaudible en regardant le bassin d'eau stagnante à ses pieds. L'odeur suffocante et terreuse du tunnel remplissait ses narines et les mois d'immondices accumulés le firent fermer les yeux de honte. «Il semble que le destin nous ait joué un mauvais tour... Je prie nos dieux et ne vois aucune réponse venir ... Je ne parviens plus à faire le vide dans mon esprit, ni à trouver l'équilibre. Je meurs mon cousin et il semble que vous deviez tous mourir avec moi!»

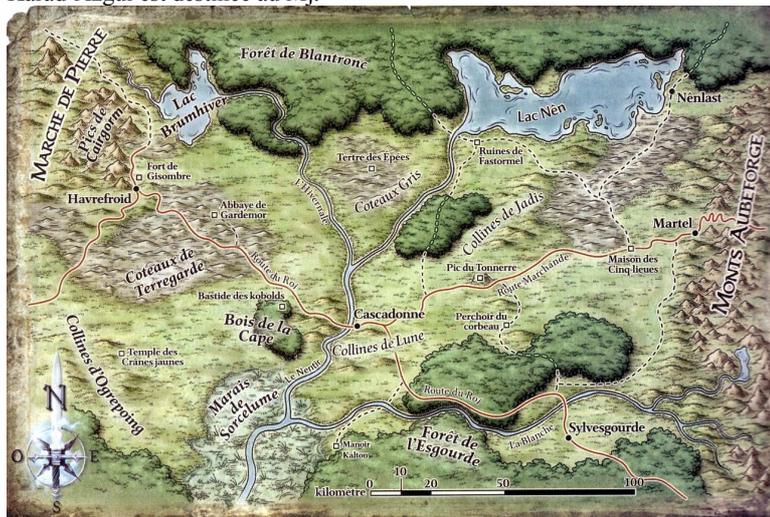
Huanchi regarda Chotek de ses yeux qui ne cillaient pas, les remords plissant un coin de sa gueule: «Je sais mon seigneur, nous sentons tous que la fin est proche. Nous ne pouvons plus courir ni nous cacher plus longtemps. Je suis boiteux, mon

frère a perdu toute ses forces, votre femme se meurt et votre enfant ... Je me languis de voir de nouveau briller le soleil sur ma demeure, de sentir la brise du vent en haut de notre plus haute tour, de marcher sur les sentiers de mes ancêtres. Mais ce ne sera plus jamais le cas, je suis prêt mon seigneur. "

La déclaration était définitive et le glas de la mort frapperait bientôt les réfugiés. Chotek posa tendrement ses serres sur le front de son cousin ...

### Avertissement pour le MJ:

Ce module est conçu pour être lu uniquement par le MJ, les sections de texte en gras pouvant être lues à haute voix aux joueurs. La carte de la région devrait être mise à disposition des joueurs, tandis que la carte du donjon de Karad-Azgul est destinée au MJ.



Niveau aventure, le groupe devrait être capable de combattre, être furtif et rusé. Le groupe doit être constitué de 4-6 personnages de niveau 2-4, avec au moins deux combattants et un prêtre. Plusieurs parties de l'aventure étant associée à un voyage terrestre, un rôdeur ou un personnage avec des compétences en milieu naturel renforcera aussi le groupe.

Ce scénario est la suite logique de: Dans la forêt de Blantronc bien qu'il puisse être joué indépendamment. S'il est utilisé comme un prolongement de l'aventure précédente, le gang des dagues vertes devra être sensiblement modifié. Tous les autres événements et de rencontres peuvent rester inchangés.

### Synopsis:

Le module se déroule sur un plateau marécageux nommé Marais aux roseaux. Ce marais sert de frontière à une région de la forêt de Blantronc, proche du lac Nën, peu peuplée et apparemment contrôlée par des gobelins impitoyables. Karad-Azgul est un fort nain abandonné situé dans le marais. Plusieurs intrigues indépendantes se déroulent lorsque le Pjs arrivent.

D'abord, une «princesse», Elisabet Hrafn, a été kidnappée par une organisation de bandits locaux et amenée jusqu'à Karad-Azgul pour plus de sécurité. Elle a été confiée à un groupe "neutre" jusqu'à ce que les négociations pour sa libération soient réglées (Voir le scénario: Dans la forêt de Blantronc pour plus de détails sur son enlèvement).

Deuxièmement, il y a un groupe de réfugiés drakeides caché dans le donjon de Karad-Azgul. Ils sont systématiquement traqués et tués par des assassins hommes-lézards envoyés dans le marais des roseaux. Les assassins sont actuellement en train d'explorer le marais en attente de leur prochaine chance de frapper.

Enfin, un chef de guerre local a rassemblé une armée de conquête. Il tente de récupérer Karad-Azgul dans un effort visant à élargir sa sphère d'influence dans la région.

Les Pjs arrivent au milieu de cette situation explosive et vont être tirillés dans toutes les directions.

## Impliquer les Pjs:

Si les Pjs ont déjà joué l'aventure intitulée: Dans la forêt de Blantronc, ils sont à la recherche d'Elisabet. Sinon, les accroches suivantes permettent d'envoyer les joueurs dans le marais:

\*La famille Hrafn engage les joueurs afin de localiser et de sauver Elisabet.

\*Un baron local embauche les joueurs pour reconnaître le marais et Karad-Azgul afin de déterminer la nature de l'activité gobeline dans la région.

\*Un noble embauche les joueurs pour savoir pourquoi un groupe d'aventuriers est entré dans le marais il y a des mois et ce qui leur est arrivé.

\*Les personnages ont été embauchés pour tracer la carte de la région par ailleurs mal connue.

\*Les personnages ont été embauchés pour localiser un bastion contrôlé par le gang tristement célèbre des Dagues vertes. On suppose que Karad-Azgul est ce bastion.

D'autres raisons peuvent être facilement développées et celles qui sont énumérées ci dessus peuvent être modifiées pour s'adapter à votre groupe de joueurs.

## Première partie: Dans le marais des roseaux

Dans cette première partie, les Pjs se rendent dans le marais aux roseaux, un morne plateau marécageux alimenté par des sources, des geysers bouillonnants et d'innombrables cours d'eau souterrains. Pour pénétrer les lieux il faut voyager au delà d'un soulèvement de falaises abruptes, de précipices et de champs de blocs appelé l'escarpement fracassé par les habitants de la forêt. Les terres du marais des roseaux sont apparemment contrôlées par des gobelins, d'impitoyables tribus guerrières adaptées à ces marécages. Pourtant, les gobelins exercent peu de contrôle sur ces terres. D'autres créatures bien plus malfaisantes parcourent ses sentiers obscurs, notamment des géants, des trolls des bandits et autres...

### Au travers des chemins tortueux et rocheux

Si cette aventure est jouée comme une continuation logique de: Dans la forêt de Blantronc, elle débute lorsque les Pjs quittent fosse-boueuse. Sinon, les joueurs entrent en jeu à la périphérie du marais aux roseaux.

En quittant Fosse-boueuse, un sentier rocailleux vous mène jusqu'à une série de crêtes et de rochers en grès massif, de falaises effritées et de broussailles épaisses. Les sapins géants répandent un lourd parfum de sève et projettent des ombres sinistres sur la piste tandis qu'un bout de ciel sombre perce de temps à autre, les nuages lourds de neige défilant farouchement.

Il n'existe que quelques pistes à travers l'escarpement fracassé. Elles sont rocheuses, abruptes et parfois difficiles à emprunter. Malgré tout elles servent de passe pour ceux qui voyagent dans et hors du marais, par conséquent, les chances de rencontrer quelque chose ou quelqu'un sont relativement élevées. Utilisez le tableau ci-dessous pour des rencontres dans l'escarpement. Il faut entre 1 à 2 jours pour traverser le secteur.

#### Au fil du temps:

Jour 0: l'aventure commence, le groupe quitte Fosse-boueuse

Jours 1-2: Les Pjs voyagent au travers de l'escarpement fracassé

Jour 3: Les Pjs voyagent dans le marais aux roseaux et sont capturés par des bandits, ils doivent s'échapper

Jours 4-5: Les Pjs rencontrent des hommes lézards du clan Verte-écailles

Jours 7-8: Les Pjs arrivent à Karad-Azgul

1-Ce troll à la peau grise et pourpre couverte de moisissure se dirige vers la forêt à la recherche de proies faciles et il espère aussi un peu de butin. Il se nomme Zul'dar. Il ne souhaite pas se battre pour rien, mais s'il perçoit le groupe comme étant faible, il tente de les bluffer et les menace afin qu'ils lui donnent des aliments et/ou de l'or. Il peut fournir des informations sur le marais s'il est traité correctement, mais ses dernières seront probablement des mensonges ou de nature à causer du mal aux personnages. S'il se sent menacé, Zul'dar s'enfuit, entonnant des menaces de vengeance éternelle. Il menace de faire appel à ses frères car ils sont, dit-il, à proximité: ' Affreuses créatures des basses terres, mes frères Zul'vol et Zul'ros sont à proximité! Vous allez payer !' Ses frères, ne sont cependant pas dans le voisinage, pas pour l'instant....

**Conseil au Mj:** N'indiquez pas aux joueurs qu'il s'agit d'un troll. Lorsqu'il sera mort ne le faites pas régénérer de suite. Ainsi il pourra revenir quelques jours plus tard (lors de l'épisode des bandits par exemple) et les trolls ont la mémoire longue.

Zul'dar porte un grand maillet pour le combat et plusieurs sacs pleins de denrées alimentaires. Il porte une cape en peau d'ours et une épaisse jupe de laine sale et en lambeaux. Il sent le poisson pourri. Il transporte toujours sur lui plusieurs de ses biens les plus précieux: une bande d'or épaisse utilisée comme un bracelet (25 P.Or), un collier de perles (70 P.Or) et une ceinture de cuir parsemée de perles de verre serrée autour de sa taille (10 P.Or). Il a également réussi à ramasser quelques pièces de monnaie lors de son voyage: 3 P.Or, 25 P.Arg 55 P.Cu. **Zul'dar, troll FP3**, la seule manière de détruire définitivement un troll du marais des roseaux est de lui brûler la tête et la colonne vertébrale. Généralement l'unique méthode pour atteindre la bonne température nécessite l'utilisation de feu magique ou d'une forge. Les trolls des marais recouvrent leurs points de vie très lentement. Une fois réduit à 0 Pv, le troll guérit 1 Pv par jour. S'il est réduit à 10 ou moins, il ne récupère plus qu'un point par mois jusqu'à revenir à 0.

### Table des rencontres aléatoires de l'escarpement fracassé:

1	Zul'dar le troll
2	Gobelins (1d8+2)
3	Scorpions des marais
4	Sanglier
5	Fées des marais
6	La piste du géant
7	Loups gris
8	Sanglier mort

2-Ces gobelins du marais n'entreprennent pas immédiatement des actions hostiles lorsqu'ils rencontrent le groupe. Tous les gobelins portent des arcs et des armes de mêlée. Ils voyagent vers Fosse-boueuse, puis vers Bro'kin. Leur moral est bon car ils sont sous les ordres d'un chaman, orange-noir, qui voyage avec eux. Il porte plusieurs objets précieux avec lui qu'il compte troquer à Bro'kin, dont trois rubis (20 P.Or chacun), un bandeau de platine (35 P.Or) et un poignard orné (12 P.Or, les bijoux sont de mauvaise qualité et la lame est mal équilibrée. Elle inflige un malus de 2 si elle est utilisée en combat). Chacun des gobelins portent 3d10 P.or. S'ils sont forcés de se battre, ils se dispersent dans les bois et prennent la fuite pour échapper au groupe.

**Gobelins (homme d'armes gobelin), Orange-noir (Sorcier gobelin)**



3- Une nuée de gros scorpions des marais bien décidés à transformer les Pjs en petit-déjeuner. Si le groupe vagabonde loin de la route, les scorpions attaquent en priorité les plus vulnérables (comprendre ceux qui ont les moins grosses armures)

**Les gobelins du marais aux roseaux:**

C'est une race de vicieux gobelins. Lors des siècles passés, ils se séparèrent de leurs cousins des bois suite à des différends territoriaux et s'exilèrent dans le marais aux roseaux. De là, le père du clan réfléchit à la manière de conquérir la forêt de Blantronc. Ses plans tombèrent rapidement à l'eau lorsque les conflits entre tribus dégénérent en guerre ouverte et que les gobelins se scindaient en groupes de plus en plus petits. Ils résident depuis dans le marais habitués au territoire et à ses difficultés.

Ces gobelins sont plus gras que la plupart des autres gobelinoides. Ils ont une peau vert pale qui devient jaune avec l'age. Leurs oreilles sont grandes et pointues et leurs yeux sont vifs et sournois. Seuls quelques uns ont des cheveux et cela est considéré comme un signe de domination.

4-1d4 sangliers géants sont en quête de nourriture. Comme l'hiver approche, les sangliers sont devenus plus agressifs. S'ils sont dérangés, 1 ou 2 attaquent. Tuer l'un d'entre eux provoque la fuite du reste de la harde dans les bois.

5-Ce sont de petites fées femelles. Elles sont amicales, mais généralement timides. Dans ce cas, elles suivent le groupe pendant un certain temps afin de déterminer ce qu'ils font ici (Elles les ont reconnus comme des voyageurs inhabituels dans la région). Si le groupe semble sympathique elles entrent en contact avec eux et les suivent pendant 1 ou 2 jours. Elles échangent leurs connaissances sur le marais avec plaisir en échange de bonnes histoires et de l'hospitalité. Quand elles quittent les Pjs, elles guérissent tous les joueurs blessés et offrent un carillon qui, lorsqu'il est frappé lors d'une claire nuit de pleine lune, permet de faire connaître aux fées que le personnage est dans le besoin. Dans ce cas elles font leur possible pour venir en aide aux personnages. A l'exception du carillon et de leurs rapières elles ne portent rien d'intéressant.



6-Les Pjs trouvent les traces d'un géant dans la neige et la boue. La piste mène à un grand feu éteint, la carcasse à demi dévorée d'un cerf balance mollement accrochée à un arbre voisin. Il est assez facile pour les joueurs de suivre le géant s'ils le désirent (DD10), mais ce dernier voyage vite et connaît bien la région. Le nom du géant est Crigoldan, c'est un prêtre de Baine, et il est à la recherche d'une relique pour son temple. La quête du géant n'est pas du ressort de ce scénario, aussi n'hésitez pas à improviser le cas échéant.

7-Il s'agit de 8 à 12 loups féroces et à l'affût. Ils suivent le groupe depuis longtemps à la recherche d'un personnage faible ou retardataire. Ils s'en tiennent à un plan d'attaque simple et essayent de séparer le groupe pour en attaquer un isolé. Ils se battent féroce et pour tuer. Si aucune proie n'est disponible pendant la journée, ils attendent la nuit et attaquent le camp, à nouveau en se concentrant sur un Pj isolé, surtout si l'un d'entre eux à la mauvaise idée de s'éloigner du feu de camp.

**Conseil au Mj:** Les carnivores sauvages, en particulier les chasseurs, ne sont pas stupides ni des machines à tuer. Ils sont au contraire efficaces, rapides, brutaux et puissants. Leur environnement exige la ruse et la prudence car ils savent d'instinct qu'une seule blessure ou un os cassé peut signifier leur mort. Face à un ennemi puissant, ils poursuivent rarement le combat. L'unique moment où ils se jettent entièrement dans la bataille est lorsqu'ils défendent

leurs petits. Jouez donc ces bêtes rares et belles en conséquence.

8-Le groupe trouve un sanglier mort. À première vue, il semble n'y avoir rien d'inhabituel. Toutefois, après enquête, le groupe découvre un harnais et un test de nature (DD12) indique qu'il a été tué par une arme et pas par une autre bête. Il est mort depuis moins d'une journée. Aucune piste ne peut être trouvée

**Journées malveillantes et nuits maléfiques**

Lorsque le groupe approche de la fin de l'escarpement fracassé et s'apprête à entrer dans le marais aux roseaux, lisez ce qui suit:

Tandis que le sentier perd de l'altitude, la neige tombe doucement, soyeuse au sommet des arbres et un air glacial vous fait frissonner jusqu'aux os. Le soleil se couche lorsque vous franchissez la ligne de crête des falaises. Sous un soleil pourpre, bas sur l'horizon, vous avez votre premier aperçu du redoutable marais aux roseaux, une vaste étendue plate s'étendant dans tous les sens, remplie d'une herbe luxuriante verte, une terre humide et détrempée. De petits bosquets de sapins rabougris sont regroupés au sommet de petites buttes, tandis que les troncs blancs d'arbres morts depuis longtemps finissent de pourrir à perte de vue.

Chaque journée qui passe, la piste devient plus difficile à suivre. Il faut entre 4 et 6 jours aux personnages pour atteindre Karad-Azgul s'ils ne se perdent pas. Chaque jour il y a 30% de chance que la piste soit recouverte par une dizaine de centimètres de neige. La neige fond rapidement autour des sources d'eau chaude ou des geysers mais ailleurs elle finit par s'accumuler. Afin de donner un aperçu des dangers du marais, référez vous à la table des rencontres suivantes. L'aventure chez les bandits du marais est un plus mais n'est pas obligatoire.

1	Présage
2	Élans
3	Gobelins en patrouille
4	Mammouth
5	Captifs des bandits
6	Trolls
7	Zombis
8	Le gang des dagues vertes
9	Ours
10	Sanglier
11	Loups

1-Un animal sacré (que ce soit un hibou, un aigle, un cerf ou un ours) pour l'un des membres les plus spirituels du groupe. L'animal en question fait connaître sa présence et s'attarde quelques instants avant de repartir dans la direction de Karad-Azgul. Les joueurs doivent interpréter le sens de ce présage. le MJ peut utiliser cette rencontre pour ramener un groupe de personnes perdues sur le sentier.

2-Une harde d'élans se repose au bord d'un pâturage. Ils sont facilement effrayés et fuient si on les approche.

3-Les gobelins, alertés d'un danger par leurs éclaireurs sont à la recherche de plusieurs êtres humains. Initialement, ils essaient de parlementer avec le groupe afin de déterminer qui ils sont. Ils peuvent les confondre avec leur proie et attaquer, autrement ils attaquent uniquement s'ils se sentent menacés ou si ils pensent qu'il y a une opportunité de capturer et tuer le groupe. Les gobelins sont dirigés par un chef de guerre locaux et un chaman. Ils portent peu d'objets de valeur avec eux car ils sont en patrouille, mais le chef de guerre possède un collier en or (60 P.Or), une belle épée courte (+1) et une bague en argent (5 P.Or). Le chaman a un serre tête d'argent (7 P.Or) et une masse d'une beauté exceptionnelle avec des lettres d'argent gravées sur le manche (50 P.Or)  
**Gobelins (homme d'armes gobelin), Chamane (Sorcier gobelin), Chef de guerre (sous-chef gobelin)**

4-Le groupe remarque un troupeau de 1d4+6 mammouths. Les mammouths sont en train de paître, se reposer ou se réchauffer. Ils n'ont généralement peur de rien et les joueurs peuvent se déplacer autour d'eux sans problème. Cependant, comme beaucoup de grands herbivores, ils sont capables d'actions agressives s'ils se sentent menacés. Il y a 20% de chances qu'un des mâles attaque si un membre du groupe se déplace à moins de 100 mètres du troupeau.

5-Les habitants du marais aux roseaux, qu'ils soient doués d'intelligence ou ne soient que de simples animaux, font partie d'un vaste et complexe écosystème biologique. Certains ne se soucient pas du rôle qu'ils y jouent, c'est le cas notamment des bandits. Ils ont un effet complètement désastreux sur les marécages. C'est lors d'une journée plus lumineuse et plaisante que les précédentes que le groupe va avoir la déplaisante occasion de les rencontrer.

Sur un test de Perception (DD12), les personnages entendent clairement une troupe qui s'avance dans leur direction et ils feraient bien de se cacher dans les roseaux qui bordent la piste. Apparaît bientôt une bande sinistre, vêtue d'armures rouillées ou en cuir noir sale, leurs traits défigurés par d'horribles cicatrices, tatouages et cache-yeux. Il y a la fois des hommes et des femmes, tous ayant la même apparence horrible, criant et chantant d'une voix avinée. Ils sont chargés de sacs et de coffres, tirant un chariot grossier rempli de leur butin. Dans le chariot se trouvent aussi les silhouettes déguenillées et découragées de deux humains: un homme et une femme, tous deux enchaînés.

Tandis que le groupe de bandits disparaît dans le marécage, ils continuent de chanter et de scander. Alors que le groupe reprend sa route, il ne faut pas longtemps pour que plusieurs d'entre eux tombent dans une des fosses des bandits. Celle-ci est profonde et pleine d'une eau saumâtre et rapidement un second groupe de bandits tout aussi affreux et apparemment aussi dangereux que le premier vient les capturer et les emmène à leur campement.

Une fois là-bas, le groupe est mené devant le chef des bandits, un ancien paladin nommé Thaalim Torcheteur. C'est un homme étonnamment élégant et d'après son armure et son héraldique (un test de religion DD10 permet de reconnaître le symbole de Pélor) il a naguère du appartenir aux cavaliers du seigneur protecteur de Cascadonne. Ils détaillent les Pjs des pieds à la tête, puis dans un rire criard, il ordonne qu'ils soient jetés dans un enclos surveillé avec les autres prisonniers des bandits.

Dans les misérables recoins de l'enclos, les Pjs peuvent faire la connaissance de leurs compagnons de cellule, un homme, marchand de Cascadonne du nom de Thaldo Sar et sa femme, Rysilla. Les deux individus leur expliquent qu'une rançon allait probablement être demandée, mais que si cette dernière était trop lente à arriver ils seraient vendus comme esclaves. Thaldo et Rysilla peuvent donner quelques renseignements aux Pjs sur leurs ravisseurs du fait de leurs fréquents voyages dans la région.

Les bandits sont en réalité un groupe désespéré et dangereux. Bien que la plupart soient humains, il y a aussi plusieurs gobelins et demi-orques parmi eux. Ce sont tous des hors la loi, des prisonniers évadés ou des individus fuyant la justice du Val de Nentir. Il ne s'agit en aucun cas des nobles hors la loi cités dans les légendes; en fait pour faire parti de ce groupe il faut prouver sa volonté de commettre les crimes les plus violents et ignobles, ceux qui montrent la moindre hésitation sont tués ou vendus comme esclaves aux gobelins assurant ainsi que tous les membres du royaume des bandits sont parmi les plus impitoyables et violents que l'on puisse imaginer.

Jadis, les bandits étaient composés de plusieurs clans de quelques douzaines de membres. Puis vint Thaalim, un soldat renégat, condamné à mort pour avoir tué l'un de ses compagnons. Il unit les tribus en ce qu'on appelle maintenant communément un royaume de bandits, avec une population de plus de 1000 individus. Torcheteur règne avec une efficacité sauvage, entouré d'une garde de guerriers humains, demi-humains voir humanoïdes qui lui sont complètement loyaux. Deux sorciers (pacte infernal) le servent également: un homme nommé Thylash et une demi-elfe nommée Khyssaria.

Le seigneur Markelais de Cascadonne a fini par s'intéresser aux déprédations des bandits, mais jusqu'ici, l'inaccessibilité du marais l'a empêché d'entreprendre une quelconque action militaire décisive. Près du centre du marais, Torcheteur et ses suivants ont commencé à construire une forteresse avec des matériaux volés aux caravanes qui passent dans la forêt de Blantronc.

Alors que le soir se transforme en nuit et que les ténèbres enveloppent le campement, la fête des bandits dégénère en un chaos indescriptible, puis finalement en sommeil éreinté. Même les gardes sont complétement saouls et les Pjs ont alors une chance de s'évader. La serrure de la cage est vieille et primitive et les Pjs ne devraient avoir aucun mal à la faire sauter (DD9)

La cavalcade de nuit au travers du marais doit être terrifiante et le groupe pourrait même rencontrer de nouveau Zul'dar cette fois ci accompagné de ses deux frères.

6-Les trolls, Zul'vol et Zul'ros sont les frères de Zul'dar. Contrairement à lui ils sont en chasse. Après avoir déjà traité avec des êtres humains avant, ils savent qu'il est facile de duper les humains avec la promesse d'or et de trésors cachés. En tant que tel, ils essaient de parlementer et offrent des trésors en échange de nourriture. Si les Pjs demandent où se trouve Karad-Azgul, ils leur indiquent la

direction puis font mine de s'en aller.

Cependant dès qu'ils le peuvent ils reviennent en arrière et suivent le groupe dans l'espoir de les surprendre dans une situation délicate, ou de les trouver relativement sans défense. Zul'vol, le plus grand des frères, porte un pantalon jaune et une veste en peau de mouton épaisse. Il porte aussi une grande hache et un collier avec un diamant (50 P.Or). En plus de denrées alimentaires dans son sac, il porte une petite bourse contenant 40 P.Cu, 13 P.Arg, 2 P.Or et un saphir (25 P.Or). Zul'ros est un troll petit et robuste dont la peau est presque de la couleur de l'azur. Il porte une cape de laine noire, un gilet et des culottes rouges. Il porte une hallebarde massive et une épée courte à ses côtés. Dans son sac d'effets personnels se trouvent plusieurs éléments de valeur: un plateau en or (10 P.Or), un chandelier d'argent (5P.Or) et une petite sculpture en ivoire (10 P.Or)

7-Il s'agit ici d'une horde de zombies (1d20), reste des invocations malheureuses d'un nécromancien mort depuis peu, ils vagabondent au hasard dans le marais à la recherche de cerveaux à déguster.

8-Le gang des dagues vertes, 5 à 10 membres du gang des dagues vertes. Ils ignorent les événements qui se sont déroulés au Chien de garde et dans le tumulus, revenant d'un voyage plus à l'ouest. Leur chef, Prazog, avait décidé de se déplacer en longeant le lac par le sud. Il n'y a que des gobelins dans la groupe. S'ils repèrent le groupe les premiers, ils se dispersent dans les roseaux et tentent de mettre en place une embuscade. Sinon ils se mettent en position de combat et essaient d'acheter leur vie en donnant de l'argent aux personnages. La tactique de Prazog est d'éviter un corps à corps qui pourrait lui coûter la vie ainsi que celle de ses hommes. S'ils arrivent à monter une embuscade, ils criblent un des pjs de projectiles puis menacent les autres et finalement exigent de l'or pour les laisser en vie.

**Gobelins (homme d'armes goblin), Prazog (sous-chef goblin)**

9-Un très gros ours. Il n'est pas agressif à moins qu'il ne sente de la nourriture. Il essaie alors de chasser les personnages pour leur dérober de la viande.



10-Voir l'escarpement fracassé

11-Voir l'escarpement fracassé

## Vapeur blanche et diables verts:

Après quatre ou cinq jours dans le marais, les personnages rencontrent les vertes-écailles, des assassins hommes-lézards qui se trouvent ici pour terminer une basse besogne.

Les vertes-écailles sont à la recherche des restes d'un clan drakeide. Ce clan était il y a encore quelques temps les seigneurs bienveillants des verte-écailles mais une rébellion inspirée par les sorcières de glace (une faction maléfique et puissante dans la forêt de Blantronc) a entraîné leur chute rapide et violente. La plupart des drakeides furent tués. Un des survivants, Chotek, entreprit de rassembler ses proches et de fuir dans le marais, espérant trouver un nouveau foyer dans les marais de Sorcelume, plus au sud du val de Nentir.

Les survivants se trouvent actuellement dans les sous-sols de Karad-Azgul, mais ils savent qu'ils sont suivis par des assassins verte-écailles et ils n'osent pas sortir. Le destin ayant décidé de s'en mêler, un groupe de bandits a récemment réinvesti les alentours du fort en ruines. Leur chef, qui souhaite lancer une invasion sur le village de Nënlast, a ordonné à ses troupes de commencer la reconstruction du fort et de nettoyer le secteur des menaces potentielles.



L'arrivée des norkers a reporté la mise à mort des drakeides car les vertes-écailles savent qu'ils ne sont pas assez puissants pour éliminer les deux groupes réunis. Ainsi ils patientent dans le marais, attendant une occasion de frapper. C'est alors que le groupe de Pjs approche de la tour et va leur donner une occasion de lancer l'assaut. Reste à savoir si les joueurs sauront faire le tri parmi tout ce beau monde et sauver ceux qui doivent l'être.

Non loin de votre position, vous apercevez les cônes violets, tumultueux et massifs de plusieurs geysers. Des flots de vapeur flottent lentement au dessus des bouches avant d'être fouettés par le vent hivier. Des ruisseaux d'eau sulfureuse s'écoulent dans de petits bassins couverts par l'air chaud et brumeux. A proximité, les enveloppes de longs arbres morts terminent de pourrir lentement.

Posés dans les branches des arbres les plus grands et sur les racines de gros lézards humanoïdes semblent se reposer. La plupart d'entre eux sont allongés sur le ventre, se prélassant sous les rares rayons de soleil. Leurs têtes se balancent d'avant en arrière, révélant des rangées de dents blanches et pointues. D'autres se trouvent dangereusement près des bassins d'eau bouillante, leur dos, sillonné de taches noires, tandis que leurs queues se lèvent et s'attardent un moment dans le vent glacé avant de s'écraser de nouveau au sol.

Les hommes-lézards sont rassemblés autour des geysers, absorbant autant de chaleur que possible pour réchauffer leurs corps. Apercevant les héros ils se lèvent lentement et descendent des arbres. Sifflant entre eux, mais pas de manière menaçante vers les Pjs.

Si le groupe lance les hostilités, les vertes-écailles n'offrent pas de résistance et quittent les lieux pour retourner à leur campement quelques kilomètres plus loin. Ils sont dans le marais depuis plusieurs mois et réalisent rapidement que les Pjs sont un groupe inhabituel dans ce secteur. Leur chef, Zaphotec, décide de suivre les Pjs pour évaluer la situation. Lorsqu'il les voit s'approcher de Karad-Azgul il y voit une opportunité et décide de leur demander de l'aide.

## Dangereux amis et plan insidieux :

Zaphotec se présente sans arme au groupe, portant plusieurs têtes de drakeides.

Ces têtes sont similaires à celles des survivants qu'ils chassent à l'exception qu'elles sont bleues et un peu plus grosses. Par des signes et des dessins dans le sable et la boue il essaie de faire comprendre aux joueurs qu'il veut entrer dans le fort de Karad-Azgul, trouver les drakeides et les tuer. Une fois qu'il pense avoir correctement expliqué sa situation, il tend un sac de pièces d'argent (équivalent de 50 P.Or). Si les aventuriers acceptent l'offre il leur indique de les retrouver aux geysers lorsqu'ils sont prêts.

Zaphotec n'a pas l'intention de respecter le marché. Son intention en payant les Pjs est qu'ils trouvent les drakeides après avoir tué les gobelins qui infestent Karad-Azgul et ouvrent la voie pour lui permettre d'entrer dans le donjon. Les vertes-écailles suivent le groupe et observent leurs actions. Si les aventuriers pénètrent dans le donjon, Zaphotec attend plusieurs heures, puis les suit, en espérant qu'ils ont tué les drakeides ou, pour le moins, nettoyé sa route des nombreux obstacles potentiels. Si les Pjs tuent le norker de Karad-Azgul, et tentent de quitter les lieux par la suite, il les piège dans la forteresse, les forçant à s'enfoncer dans le donjon, effectuant ainsi sa stratégie initiale. Toutefois, si le groupe tente une percée, zaphotec les laisse partir.

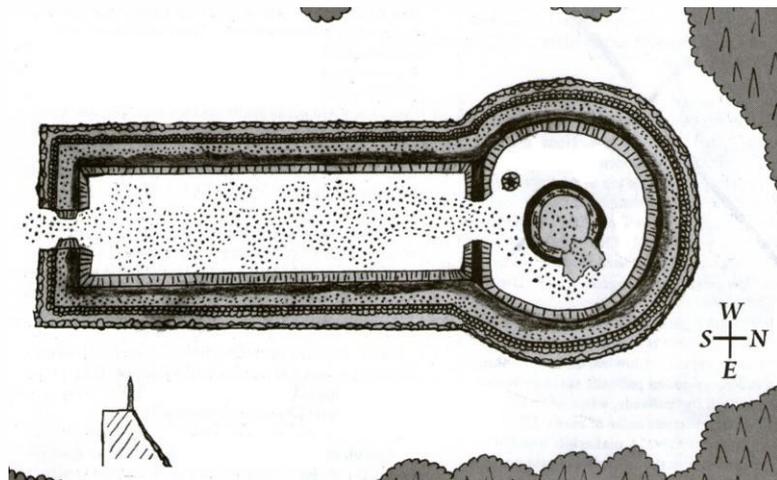
Si les personnages choisissent de faire face aux vertes-écailles, zaphotec attaque les Pjs en utilisant principalement des armes de jets. Zaphotec évite la bataille rangée, sauf si elle est inévitable. Il sait qu'il est dans le marais aux roseaux pour tuer les drakeides et non pour se venger de minables aventuriers.

Les vertes-écailles sont organisées en trois groupes. Deux de dix membres, une autre de huit. Chacune est menée par un sous-chef. Zaphotec voyage habituellement avec le plus petit groupe et les garde en réserve durant les combats, les utilisant au moment le plus opportun dans des manœuvres de flanc. Zaphotec et les sous-chefs n'entrent pas dans la bataille immédiatement, restant à distance jusqu'à ce que leur présence soit nécessaire.

**Zaphotec (mystique palustre P158 BF), sous-chefs (cogneur noirécaille), le reste des troupes est composé de chasseur verte-écailles.**

Trésor : Bandeau d'ivoire (10 P.Or), 110 P.Or

## Seconde partie : Karad-Azgul



Après sept ou huit jours de voyage, le groupe atteint Karad-Azgul. Karad-Azgul est constitué d'un remblai de terre en forme de trou de serrure surmonté d'une palissade partiellement construite en bois. À la base de la 'clé' se trouve une ouverture. Il n'y a pas de porte, juste une partie amovible de palissade qui peut être rabattue en cas d'urgence.

Au centre de la partie circulaire se trouve une tour de pierre de 12 mètres de haut. Environ ¼ de la tour s'est effondrée et les pierres sont entassées autour de sa base. Il ne reste rien des planchers d'origine ou des escaliers. Une plateforme de bois, accessible par une échelle de corde, a été placée sur le dessus de la tour. Le remblai de terre mesure environ 4 mètres de haut, et la palissade 2,5 mètres de plus. Plusieurs endroits de la palissade disposent de petites plateformes à partir desquelles les archers gobelins peuvent lancer des attaques à distance. Près de la tour se trouve un puits utilisé par les gobelins pour puiser l'eau et sert d'entrée pour le donjon situé en dessous.

Le sentier s'ouvre sur une clairière au centre de laquelle se tient une tour ronde et chancelante, dont la moitié s'est effondrée. Un remblai de terre de faible hauteur surmonté d'une rachitique palissade de bois entoure la tour. À l'intérieur de la palissade, des traînées de fumée montent dans le ciel et le bruit rauque des voix de nombreux gobelins brise le silence. Une plateforme de fortune en bois s'étend au dessus de la tour et un unique goblin, portant un arc, regarde paresseusement par delà la cime des arbres.

Lorsque le groupe arrive, Karad-Azgul est occupé par une bande de guerre gobeline, des membres du gang des dagues vertes et leurs alliés. Si Elisabeth Hrafn n'a pas été libérée par le groupe lors du précédent scénario, elle se trouve également ici, en compagnie de quelques autres prisonniers.

### Synopsis de la rencontre :

Peu de temps avant l'arrivée du groupe, une bande de bandits et leurs alliés (des pillards de Von Beck) sont arrivés à Karad-Azgul avec une prisonnière, Elisabeth Hrafn. Ils espèrent obtenir une rançon de la famille de cette dernière. Cependant il y a eu un désaccord entre les deux groupes et ils ont laissé la donzelle à un troisième groupe neutre en attendant de trouver une solution.

**Les gobelins :** Il y a vingt gobelins dans la forteresse, menés par un chef et un chamane. Les gobelins font partie d'un grand clan qui réside habituellement dans la forêt de Blantronc. Un seigneur de guerre local a capturé les restes de la vieille forteresse et a envoyé ce contingent entamer les réparations. Ces gobelins s'allient occasionnellement au gang des dagues vertes, c'est pourquoi leur chef a accepté de garder Elisabeth.

**Kluard (sous-chef goblin), Glizzd (sorcier goblin), 18 coupe-jarrets goblin.**

**Le gang des dagues vertes :** Ce sont des bandits d'origines diverses. Gratza, une lame d'ombre norcker, est leur chef. Il y a quatre gobelins et trois orques avec lui. Le gang des dagues vertes, avec l'aide des pillards de Von Beck, a attaqué le Chien de garde quelques jours auparavant et a capturé Elisabeth. En paiement de ses services, Gratza exige une partie de la rançon que rapportera la jeune fille.



**Les pillards de Von Beck :** Ubert Von Beck est un pirate maléfique qui sévit sur les eaux du Nentir et du lac Nën. Il y a deux membres des pillards de Von Beck à Karad Azgul, Ealla-ir et Eduard. Ils ont été envoyés ici pour récupérer une rançon du père d'Elisabeth. Comme ce dernier n'avait pas d'argent, ils l'ont exécuté et kidnappé sa fille.

Cependant, ils n'avaient pas prévu que Gratza réclamerait une contrepartie en échange des services rendus. Parce que Gratza pense qu'il va recevoir sa part d'or en échange de la libération d'Elisabeth, Ealla-ir et Eduard ont donné leur accord à la requête de Gratza et laissé Elisabeth en compagnie des gobelins.

Ealla-ir et Eduard n'ont pas l'intention de demander de rançon pour Elisabeth. Ils vont retourner voir Ubert Von Beck, lui expliquer la situation et le laisser décider si la jeune fille vaut de l'argent et les efforts pour la ramener en sécurité à Cascadonne.

**Ealla-ir (voleur humain niv 5), Eduard (guerrier humain niv 3)**

### Les prisonniers et la situation courante :

Ealla-ir et Eduard ont trouvé un arrangement pour la rançon lorsque les personnages arrivent à Karad Azgul. Les deux humains ont décidé de retourner à Cascadonne, soit disant pour récupérer la rançon, puis revenir à la tour en ruine d'ici deux mois. Gratza a accepté de recevoir 1000 P.Or en échange de son aide dans l'assaut sur le chien de garde et son droit sur la prisonnière. Entre temps, Elisabeth restera avec les gobelins qui la surveilleront en échange de 50 P.Or

La tension est largement retombée sur le camp et la plupart des gobelins se reposent. Cependant nombre de gardes patrouillent le long du périmètre, et Eduard reste éveillé toute la journée, tout comme un des gardes de Gratza.

Elisabeth est ligotée et enfermée dans la tour. Thedan et Vorbor se trouvent au même endroit. Un petit feu est allumé pour leur tenir chaud. Thedan est malade et il se tient le plus près possible du feu. Il n'est pas ligoté car il ne peut bouger tellement il est faible.

**Elisabeth :** La fille naïve de maître Hrafn a gagné en maturité depuis qu'elle a été capturée au chien de garde. Plus important, ses capacités innées pour la magie se sont révélées. Sa personnalité aussi s'est transformée. Même si elle arrive à maintenir une façade noble, elle est désormais une survivante, ne se plaint plus et est virtuellement sans émotion. Elle veut retourner à Cascadonne et forcer sa famille à organiser une vengeance contre ceux qui ont tué son père. Si elle est libérée elle aide activement le groupe, bien qu'elle connaisse peu les environs de la tour et encore moins le donjon qui s'étend en dessous. Elle ne se laisse pas transformer en chair à canon, elle a survécu trop longtemps pour mourir stupidement. Elle s'est liée d'amitié avec le barbare Vorbor et s'assurera qu'il est en sécurité.

**Elisabeth (ensorceleur niv 1)**

**Vorbor :** Vorbor est un barbare de la tribu griffe de tigre. Lui et son cousin descendent d'une longue lignée de marchands travaillant dans la forêt de Blantronc et haut delà. Vorbor est jeune, robuste et désireux d'explorer le monde. Il a une longue tresse de cheveux blonds qui part du sommet de sa tête rasée et descend jusqu'en bas de son dos. Il porte un sabre ornemental à poignée d'os. Vorbor est arrivé à Karad Azgul pour commercer avec les gobelins peu de temps avant l'arrivée d'Elisabeth. Gratza l'a retenu sur place pour ses talents d'interprète. Vorbor connaît la réputation de la famille Hrafn et espère qu'en venant en aide à Elisabeth il gagnera un contrat lucratif avec les marchands de Cascadonne.

**Vorbor (barbare humain niv 1)**

**Thedan :** Il y a un autre prisonnier dans la tour, un vieil homme, presque nu, avec des cheveux sales et une barbe grise. Il est horrible à regarder, ses yeux ont été crevés, sa langue coupée et l'extrémité de ses doigts coupée. Il bave et divague en permanence. Après le traitement que lui ont infligé les gobelins il est devenu fou. Vorbor a réussi à reconstituer son histoire en parlant à Gratza et aux autres. Il semble que ce vieil homme faisait partie d'un groupe qui a attaqué la forteresse des dagues vertes il y a quelques semaines. Un combat violent s'est engagé et les aventuriers ont été pour la plupart massacrés ou capturés. Cet homme a été donné en cadeau à Gratza qui l'a torturé.

**Thedan (magicien humain niv 6, il est en trop mauvais état pour être utile en combat)**

### Orchestrer les événements dans Karad-Azgul :

Une fois le groupe en vue de la tour, le Mj doit orchestrer tous les événements à l'exception d'un seul. Le matin suivant l'arrivée des personnages, le gang des dagues vertes et les pillards de Von Beck quittent la tour. Le norcker et ses hommes repartent vers la forteresse des dagues vertes, Ealla-ir et Eduard partent vers Nënlast avant de rejoindre Cascadonne et Von Beck.

Tous les événements qui suivent dépendent des actions des personnages :

Les gobelins, bien que concernés par Elisabeth, ne sont pas prêts à mourir pour la protéger, mais s'ils sont attaqués, ils se défendent. Leur chef essaie d'envoyer des messagers vers la plus proche colonie gobeline (à 70 kilomètres au nord-ouest, mais à moins d'avoir une connaissance poussée de la région, les Pjs ne le savent pas.). Les gobelins conservent en permanence au moins un archer sur chaque plate-forme. Les autres se reposent.

Elisabeth demeure dans la tour pour plus de chaleur et de sécurité. Si une attaque devait se produire, elle reste cachée jusqu'à la fin des combats, pour mieux jauger ses chances de survie.

De même, Vorbor restera caché dans la tour jusqu'à ce que tous les combats aient cessé. Comme il parle le commun, il va tenter de négocier avec les personnages pour recueillir sa libération ou les apaiser autant que nécessaire pour assurer sa survie. S'il pense qu'il y a une possibilité de voyager avec le groupe, il offre ses services comme traducteur.

Attaquer le gang des dagues vertes pourrait avoir des conséquences désastreuses. Non seulement ces deux groupes de combattants ne sont pas très compétents, mais pire, ils vont fuir sous Karad-Azgul et, si possible, informer le norcker du danger et se préparer à la bataille tous ensemble.

Les vertes-écailles, après avoir suivi les aventuriers observent la suite des événements avec soin afin de déterminer si ils doivent les forcer à entrer dans le donjon, leur permettre d'échapper, ou attendre de nouveaux développements.

Zaphotec est au courant de l'existence du tunnel d'évasion dans le donjon (voir salle 25). Il n'a pas informé les personnages à ce sujet, et garde l'espoir d'attraper soit des drakeïdes en fuite ou même les personnages si ces derniers quittent le donjon par cet accès.

### Troisième Partie : Sous Karad-Azgul

En général, le donjon est conforme aux spécifications suivantes et toute exception sera notée dans les zones appropriées. Tous les étages sont dallés. Les murs maçonnés et enduits sont étayés par des supports en bois placés tous les 5 pieds. Le plafond est soutenu par des poutres en bois qui sillonnent le complexe. Sauf indication contraire, toutes les portes sont construites en bois et ont 10 Pv, les couloirs font 5 mètres de large et 6 de haut, les pièces font généralement 7 pieds de haut. Le bois dans le donjon est beaucoup trop humide pour être utilisé comme source d'éclairage. Il y a des appliques le long des murs, à des intervalles de 20 pieds et au moins une dans chaque salle.

Une grande partie du donjon est sous les eaux. Des parties de celui-ci sont submergées sous quelques centimètres à plusieurs mètres d'eau. En marchant dans les parties immergées du donjon, les personnages doivent effectuer un test d'acrobatie DD 12 chaque tour pour ne pas glisser et tomber. Le mouvement est réduit de un point dans les zones immergées. Combattre sur ces surfaces requiert un test DD 15 chaque tour. Les combats dans les secteurs les plus envahis par l'eau infligent une pénalité de combat de -2 et lorsque l'eau monte jusqu'à la poitrine une pénalité de -4. Pour chaque heure passée dans les tunnels, les personnages doivent réussir un test de Constitution (DD 15) ou contracter une infection pulmonaire. La maladie s'installe après 1 semaine entraînant une perte de 1 point de Constitution par semaine jusqu'à ce que le personnage atteigne 0, moment où il meurt s'il n'a pas été guéri avant.

Les actions des aventuriers dans le donjon sont très importantes et c'est au Mj de déterminer quand ou si les vertes-écaïlles doivent apparaître. Si l'action et la tension commencent à marquer le pas alors les hommes-lézards débarquent pour effectuer leur basse besogne. Ils apparaissent d'abord en petit nombre, puis de plus en plus nombreux. Cette attaque devrait être la séquence d'action culminante du donjon. En outre, il convient aussi de se référer aux descriptions des salles 23-25 pour déterminer les activités et les réactions des drakeïdes.

#### 1\*Entrée :

La lumière du jour diminue au-dessus de vous et laisse sa place tandis que vous descendez dans un grand espace sombre. Un bruit de cailloux qui tombe dans l'eau monte d'en bas, comme si le sol était humide, un air chaud et moite remonte vers vous faisant vaciller la flamme de vos torches. Sous vos pieds ballants vous apercevez un borborygme visqueux empesté l'odeur fétide de la stagnation. Hors de cette couche d'ichor et de boue plusieurs petits monticules de terre et de gravats émergent, couverts de larges bandes de champignons rouges et blancs recroquevillés. Un cercle de grandes colonnes monte jusqu'au plafond affaissé et des poutres de bois soutiennent les murs moisissés et vétustes. Un demi-cercle de pierres taillées s'élève hors de l'eau dans un coin.

C'est la chambre d'entrée vers les salles basses de Karad-Azgul. La partie supérieure de l'escalier, situé sous la tour et dans le cercle de colonnes, s'est depuis longtemps effondrée.

Vos pieds entrent dans l'eau et vous ressentez la boue épaisse et chaude autour de vos chaussures. Vous prenez une bouffée d'air humide avant de commencer à avancer dans les tunnels, lentement, très lentement ...

Vous finissez par atteindre une surface solide, jonchée de débris. De l'eau goutte constamment du plafond et l'humidité s'accroche aux murs. De l'air chaud remonte vers la surface emportant des traînées de vapeur avec elle.

Comme votre corps se réchauffe lentement à cause de la chaleur qui règne ici, vos cheveux picotent et vos yeux tentent désespérément de percer l'obscurité menaçante. Des vrilles vertes et gluantes se collent à vos jambes et à vos vêtements tandis que vous pataugez à travers l'eau peu profonde et épaisse.

La chambre se découvre lentement sous la lumière jaune de vos torches. À droite, sur le mur le plus proche, vous voyez une large ouverture avec un plafond voûté. À gauche, une petite porte en bois est à moitié ouverte. Un escalier massif entouré par des colonnes de pierre repose tristement au centre de la pièce. Des tas de poussière, gravats et autres débris sont entassés contre et autour des colonnes.

L'eau dans la chambre est profonde de 30 à 60 centimètres. Une inspection des monticules près de l'escalier révèle la pointe d'une grande lance. Le métal est rouillé et empêtré dans des vignes blanches. Si les joueurs décident de fouiller plus avant le tas, ils découvrent les restes d'un grand squelette humanoïde

enterré avec des lambeaux de son armure et plusieurs armes rouillées. Un test de fouille DD18 permet de découvrir 20 P.Or et 45 d'argent. Fouiller les autres monticules demande un peu plus de temps et permet de trouver des tessons de poterie et autres débris.

Les champignons sont hallucinogènes et il est fortement déconseillé aux personnages de les manger. En absorber provoque des hallucinations à la discrétion du Mj.



#### 2\*Gargouille gardienne :

Au-delà de la porte un étroit passage en ogive s'ouvre dans l'obscurité. Un bougeoir pend de travers sur le mur à gauche. Comme vous avancez le niveau de l'eau diminue et un sol dallé apparaît. Devant vous, les ombres dansent et se déplacent, cherchant à fuir la lumière envahissante.

Le couloir mène dans une chambre exiguë dominée par la statue de marbre d'une bête ailée. Elle est perchée sur un piédestal rouge se trouvant dans une piscine d'eau cristalline et chatoyante. La chambre dispose d'un plafond plus élevé que le passage. Plusieurs rats décharnés se précipitent dans la pièce, disparaissant sous deux portes à l'autre bout de la pièce.

Le petit bassin rectangulaire est entouré par une margelle de briques rouges. L'eau, claire et propre, permet d'apercevoir des bijoux scintillants reposant sur un lit d'or et pièces de platine.

Un personnage qui regarde la statue de plus près constate que de petites veines semblent frémir sous sa peau. La statue sur le piédestal est en fait une gargouille gardienne. Si l'eau est perturbée, elle s'anime et attaque la personne qui a touché l'eau. Il attaque jusqu'à ce que cette personne soit morte ou détruite. La gargouille retourne sur son perchoir si elle tue l'intrus ou est réduite à 0 point de vie.

Si la gargouille se repose sur son perchoir pendant au moins un tour, elle récupère tous ses points de vie perdus. Si la gargouille est tirée dans l'eau, elle s'anime et attaque celui qui tient la corde. La gargouille n'attaque les personnages que s'ils restent dans la salle.

La gargouille ne peut pas être tuée, mais seulement mise hors service jusqu'à ce que quelqu'un touche à nouveau l'eau. Dans la piscine se trouvent à 50 po, 15 pp, 11 bijoux évalués entre 10-120 gp chacun, et une baguette en bois avec une araignée d'or au sommet. La baguette permet de jeter le rituel Créature hallucinatoire trois fois si le mot de commande appropriée (gravé en runes arcaniques sur le côté de la baguette) est prononcé.

**Gargouille gardienne, Page 123 du Bestiaire fantastique vol 1 rabaissée au niveau 4 (voir ci-dessous les principales modifications au profil, le reste ne change pas, 175 Xp)**

Pv : 45 ; péril : 23	Initiative : +8
CA:20, Vigueur : 16, Réflexe : 14, volonté : 14	Perception : +9
Vitesse:6, vol:2	Vision dans le noir, immunisé à la pétrification
Griffes	
+9 contre CA ; 2d6+3 dégâts	

### 3\*Antichambre :

Au-delà de la porte se trouve une petite chambre moisie. Une table, renversée à laquelle il manque deux pieds se trouve à l'autre bout de la pièce. Sur le sol, à droite, vous pouvez voir des excréments de rat, de petits morceaux de bois pourri et des insectes qui jonchent le sol. D'un crochet dans le plafond, un grand lustre en fer noir pend dangereusement par une longueur de chaîne. Sur la gauche, sur le mur adjacent, se trouve un mécanisme à roue permettant de faire descendre ou monter le lustre.

À gauche de la pièce se trouve une petite porte en bois fermée. Elle est vaguement renforcée avec des sangles métalliques et un anneau de forme grossière se trouve au centre.

Approcher de la table provoque la fuite de plusieurs grands rats qui se précipitent sous la porte vers la chambre 4. Déplacer le lustre provoque sa chute, car la chaîne est affaiblie par la rouille. Tout personnage qui se trouve en dessous doit faire un test d'acrobatie (DD15) ou se faire écraser et perdre 1d4 points de vie. La chaîne est inutile car trop attaquée par la rouille.

### 4\*La chambre du Commandant :

C'est une petite pièce avec un plafond bas. Vous pouvez y voir les restes brisés et pourris d'un lit. Une armoire délabrée est posée contre un des murs. Au plafond se trouve un mécanisme bizarre: une boule de métal de laquelle sortent 4 lames de bois minces.

Il s'agissait de la chambre personnelle du commandant de Karad-Azgul

L'armoire: La vieille armoire penche dangereusement dans la pièce. Les portes sont entrouvertes, et de l'intérieur monte une odeur âcre d'urine et d'excréments. Regarder dans l'armoire révèle un tunnel creusé dans le mur derrière elle. Le trou dans le fond de l'armoire n'est pas grand. Une fois que l'armoire est déplacée une plus grande ouverture devient visible (voir pièce 5 ci-dessous).

Le mécanisme: Ce mécanisme est une sorte de ventilateur, il ne fonctionne plus depuis longtemps.

### 5\*Nids de rats :

A: Un tunnel mal dégrossi et dégoulinant de boue et de vase progresse en ligne droite sur quelques mètres avant de bifurquer vers la droite. Le sol est humide et une odeur de pourriture, d'urine et de matières fécales vous fait haleter et vous soulève le cœur.

Le tunnel fait seulement 1,20m de large et 1,50m de haut. L'utilisation d'armes dans le tunnel est presque impossible pour les créatures de taille moyenne (malus de 4 pour toucher). Les petites créatures utilisent leurs armes normalement. Le tunnel zigzague dans les deux sens et à chaque virage l'air devient plus difficile de respirer. Tandis que les personnages progressent lentement, des rats sortent de l'obscurité.

Tandis que vous avancez dans le tunnel, un bruit étrange comme un crissement de sauterelles ou le crépitement des feuilles écrasées augmente à chaque instant. Soudain, des dizaines de rats immondes se déversent dans le tunnel. Ils se précipitent follement autour de vous en faisant un boucan de tous les diables. Ils commencent à ramper sur vous en essayant de mordre et gratter toute chair exposée.

Il y a différents types de rats dans cette nuée et seuls les plus gros vont s'en prendre aux personnages. 1d6 rat géant attaque chaque personnage dans le couloir. **Rat géant, voir page 221 du Bestiaire Fantastique.**

B: Devant vous se trouve une pièce sèche, à peine plus grande que le couloir que vous venez de quitter. Des poutres en bois, un peu chancelantes, soutiennent à peine le plafond. Le sol est couvert de tas d'immondices; les restes accumulés par les années d'habitation des rats. Les murs de la salle sont creusés de petits trous et nids d'où vous regardent les petits yeux brillants de rats.

Il y a peu d'intérêt à cette salle. Si les déchets des rats sont fouillés, trois coffrets en métal vides peuvent être trouvés. Un d'entre eux est fermé par un cadenas rouillé. A l'intérieur se trouvent 12 petits rubis d'une valeur de 20-60 P.Or pièce. Malheureusement, les personnages qui ont fouillé les lieux doivent faire un test de Vigueur (DD20) ou contracter la maladie des poumons décrite plus haut.

### 6\* Temple de Baine :

Le tunnel dans lequel vous progressez s'ouvre sur une grande salle ronde aux murs de couleur rougeâtre, avec un plafond conique. La salle est à moitié immergée dans l'eau brunâtre. La partie visible du sol supporte une fresque ancienne. Bien que la moitié de cette fresque soit sous l'eau, l'autre partie semble former un jeu de cercles concentriques à l'intérieur desquels sont gravés des glyphes rouges lumineux. Les murs sont creusés de plusieurs centaines de petites niches de la taille d'une main, dont beaucoup contiennent de sinistres figurines en céramique. Au fond de la pièce une grande porte de cuivre renforcée mène à une autre pièce.



Les gravures dans le sol brillent d'une lumière rouge mais ne contiennent rien de spécial. Il s'agit d'une aura magique en hommage à Baine. Tout personnage compétent en religion reconnaîtra immédiatement les gravures. Les souiller ou profaner est une entreprise dangereuse et elle provoquera la colère de Baine. Si les gravures sont endommagées de quelque manière, le dieu envoie immédiatement un diable enflammé s'occuper des profanateurs.

### Diable enflammé ( P134 du supplément Mer Australe avec 108 Pv)

Les figurines qui se trouvent dans les niches sont grossièrement sculptées, la céramique est pratiquement sans relief. Dans le ventre de chaque figurine se trouve un objet ayant appartenu à la personne qu'il représente. La plupart d'entre elles sont mortes il y a longtemps, mais quelques-unes errent encore par delà le monde. Voici quelques exemples: Une pièce en platine d'un paladin noir mort depuis longtemps, une touffe de cheveux d'un meurtrier notoire, le doigt osseux d'un géant qui rôde encore dans les monts Aubeforge, l'anneau de cuivre d'un marchand mort depuis longtemps, une dent d'un minotaure caché dans le labyrinthe sous le Pic du Tonnerre.

### 7\*Chambre du chaman :

La porte de cuivre s'ouvre vers l'intérieur, gémissant sur ses gonds rouillés. Vos lumières se répandent dans une chambre ronde presque submergée avec des murs de couleur ocre et moisie. La lumière se reflète sur les murs, ce qui donne à l'eau l'apparence du sang coagulé. Des débris flottent sur l'eau et des vignes brunes poussent le long des murs. Dans la partie gauche de la pièce, une structure conique en briques sort de l'eau comme la dent d'un ancien dragon.

Cette pièce fut autrefois la chambre d'un chaman de Baine. Ici, il passait son temps en prières et à sculpter et cuire les figurines de la salle 6. La hauteur de l'eau est d'environ 90cm de profondeur et très chaude. L'objet en forme de cône est la partie supérieure du four.

Il y a des vignes animées qui vivent dans la boue. Ces vignes étaient la dernière expérience du chaman qui vivait ici. Dès que les personnages entrent dans la salle, les vignes commencent à s'animer. Une vrille va lentement fermer la porte et essayer de la maintenir fermée. Puis les autres vignes tentent de s'enrouler autour des jambes des personnages, essayant de les faire glisser sous l'eau.

### 8\*Salle d'entraînement :

A: En descendant l'étroit passage, une vision macabre vous attend. Un grand squelette est appuyé contre un mur à moitié effondré. Il mesure facilement 7 pieds avec les lambeaux d'un manteau de cuir épais encore accroché à son torse et ses bras. Sur le visage grimaçant et décharné se trouve encore une touffe de cheveux gris flétris. Une main énorme tient une massue, au sommet de laquelle sont enfoncés des poignards et une épée courte.

Ce sont les restes d'un ogre qui vivait autrefois dans le donjon. Il est le père du bébé ogre (mort depuis longtemps) qui se trouve dans la chambre 12. Ce squelette s'anime si le groupe perturbe celui de la salle 12.

L'examen du squelette révèle plusieurs côtes brisées et une jambe cassée. Les seuls objets de valeur sont un médaillon d'or (30 P.Or) et un brassard d'argent (10 P.Or).

B: Vous entrez dans une grande salle octogonale brumeuse avec un plafond conique et un étage en retrait. Dans l'eau qui couvre le sol flotte un vaste assortiment d'os, de fémurs, de côtes, de crânes, de mains et autres parties de corps à la fois grandes et petites. Les grandes poutres qui sillonnent le plafond ont depuis longtemps cessé de faire leur travail, et le toit s'est effondré en grands monticules de terre et de débris.

Ce fut autrefois une salle d'entraînement. Quand les ogres et les gobelins occupèrent le donjon, la salle devint un temple au dieu Gruumsh. Les os sont des morceaux d'animaux ou d'humanoïdes tués à la chasse ou à la guerre.

### 9\*Cuisine :

Au-delà de l'arche se trouve une salle rectangulaire assez étroite. Une fente s'ouvre au milieu du sol. A chaque extrémité de cette fente font saillie des barres métalliques tordues. À l'autre bout de la salle se trouvent trois fours en argile en forme de cône. Des toiles argentées, épaisses, se balancent en longs brins du plafond. Trois portes ornent le mur du fond.

Les toiles ne servent pas de repère à des araignées, mais à des dizaines de petits animaux volants de la taille d'un bourdon. Ces animaux nichent dans les toiles quand s'ils sont réveillés, émettant une lueur argentée. Ils sont inoffensifs et n'attaquent en aucune circonstance. Ce sont des fées semi-intelligentes.

La réaction de ces fées dépendra des actions du groupe. Tout mouvement hostile vers les toiles entraînera leur envol hors de la salle. Lorsqu'ils se réveillent, les toiles commencent à devenir incandescentes, puis elles commencent à prendre leur envol en une nuée argentée.

Si les personnages sont curieux et non agressifs, les fées s'éveillent une à une et glissent hors de leurs nids. Curieuses, elles vont voler autour du groupe jusqu'à ce que les personnages soient impliqués dans un combat, à ce moment là elles partiront.

Les fours ne contiennent rien d'autre que de la cendre, du charbon et quelques coléoptères. La fente étroite dans le sol est une grille. Il n'y a rien en dessous, sauf de la cendre d'os.

9A: Une porte en bois noir, solide. La porte s'ouvre dans un étroit et long séjour avec un plafond bas couvert de boucles et de crochets métalliques. Une courte longueur de chaîne se balance à partir de l'une des boucles. Sur des étagères se trouvent les restes de boîtes, de caisses et de barils.

Cette chambre servait de réserve, mais tout a depuis longtemps été mangé ou a pourri.

9B: Une petite porte en planches sans poignée apparente, légèrement entrouverte. Derrière, de grands récipients en céramique brisés reposent dans une boue brune. Les murs sont tapissés d'étagères, dont la plupart sont brisées. Il y a cependant trois cruches toujours en état sur les étagères.

La boue colle aux pieds des personnages quand ils entrent dans la salle. Les pots contiennent des restes non comestibles de nourriture gobeline. Le premier pot contient une sorte de gélatine jaune figée. Le deuxième pichet contient une masse solide d'une substance noire. La troisième cruche contient un vin gobelin transformé depuis longtemps en vinaigre.

9C: Il s'agit d'une porte en bois massif avec une poignée ronde en métal. Elle débouche dans une pièce étroite où reposent des squelettes enveloppés dans les restes en lambeaux de vêtements et d'armures. Sur le plafond des crochets et des anneaux portent des cordes effilochées.

Il s'agit de la pièce où les ogres enfermaient leurs prisonniers et les laissaient languir jusqu'à la mort. L'examen des squelettes révèle que la plupart des squelettes sont ceux de gobelins. Il y a des pièces d'armure, des morceaux de cuir et quelques objets personnels, mais rien de valeur.

### 10\*Salle à manger :

Une ouverture basse et large mène du couloir dans une longue salle. Quatre grands bancs en pierre arrivent à peine à la hauteur d'un genou humain, s'étendent à travers la pièce.

Le sol est jonché de débris tombés du plafond et de débris de la vie des anciens habitants.

Cette chambre était la salle à manger des gobelins. Si les débris sont fouillés le groupe trouve plusieurs cuillères en métal, un bol en bois, des morceaux éclatés de bois et du bric-à-brac similaire. Les tables ont longtemps depuis disparu.

### 11\*Armurerie :

La porte s'ouvre sur une petite pièce sombre remplie d'eau noire. Des tiges métalliques dépassent à mi-hauteur des murs, puis de nouveau près du plafond. Des torchères sont placées de chaque côté de la pièce. Un petit bouclier cabossé repose partiellement dans l'eau et dans un coin de la salle, un tonneau en bois contient des bandes de métal rouillé.

Ce fut l'une des deux armureries des lieux. L'eau est profonde de 30Cm et n'est pas aussi chaude que dans d'autres parties du donjon. Le baril contient des tas de pointes de flèches rouillées.

### 12\*Antre du troll :

Au-delà de l'ouverture de pierre se trouve une chambre longue et étroite avec un plafond pointu. Le plafond et les murs sont noirs de suie et des tas de débris et des fourrures pourris ont été entassés pêle-mêle sur des lits moisis. Dominant le centre de la pièce se trouve une grande table encombrée d'ordures, y compris un grand sac. Contre le mur ouest se trouve un râtelier sur lequel est encore posée une peau en lambeaux. Plusieurs grandes lances et des planches de bois reposent debout dans un coin de la pièce.

Dans un des lits se trouve un squelette. Il est petit, environ de la taille d'un nain et recroquevillé en position fœtale. C'est le squelette d'un enfant ogre qui est mort de faim après que ses parents soient morts. Son père est le squelette trouvé dans la salle 8a. Si ce squelette est perturbé, le squelette de l'ogre de la salle 8a s'anime et vient châtier les profanateurs.

### Squelette d'esquilles (P249 du Bestiaire Fantastique vol 1)

La table est encombrée de plusieurs bols, de gourdes, de cuillères, de petits morceaux d'os et d'un sac fermé. Le sac est relativement grand et son contenu se vide lorsqu'il est déchiré. Il contient: un grand chandelier d'or (40 P.Or), un plateau d'argent (10 P.Or), de l'argenterie (15 P.Or), une boîte d'ivoire sculpté (100 P.Or), 50 P.Or, 110 P.arg et 230 P.Cu. Un examen de la boîte révèle des icônes religieuses de Kord. S'il est rendu à un temple de ce dieu les prêtres en offrent 50 P.Or, mais les personnages gagnent en échange un bonus de +1 sur chaque test qu'ils font pendant une semaine.

Près du tas de planches se trouvent trois très grandes lances (-2 au toucher et aux dégâts en raison de l'âge et de la fragilité du métal), et un grand marteau de guerre nain avec une tête en métal. Le minerai utilisé pour fabriquer le marteau ne rouille pas. Bien que la tête soit en parfait état, le manche ne tient plus fermement dans son logement. Cela rend l'arme pratiquement inutile au combat dans son état actuel. Cependant, si le manche est remplacé, l'arme permet d'obtenir un bonus de +2 au toucher. Il s'agit d'un ajustement non-magique résultant de la qualité de la fabrication et des matériaux.

Une des couvertures recouvre une cage de bronze. Une fois celle-ci enlevée, lisez ce qui suit:

Sous la couverture vous découvrez une cage de métal, juste assez grande pour contenir un chien de bonne taille. Mais à l'intérieur pas de chien. Vous découvrez une créature humanoïde bleu recroquevillée en boule ses côtes saillant à travers sa peau. Des respirations profondes font bouger sa poitrine. La lumière de vos torches la réveille et elle bouge sa tête en direction des barreaux de sa prison. Elle a un visage long avec des crocs acérés dépassant d'une bouche jaunâtre. Ses grands yeux globuleux finissent par s'ouvrir.

Il s'agit d'un troll des marais capturé il y a longtemps par les ogres. Ces trolls ne meurent jamais, sauf réduits en cendres. Celui-ci n'a rien eu à manger à l'exception des coléoptères, blattes et un rat occasionnel en plus de 50 ans. Il était en hibernation mais la lumière et le bruit l'ont ranimé. Une fois qu'il sera complètement réveillé, ce qui va lui prendre plusieurs jours, il devient enragé, hurlant à pleins poumons, fustigeant les Pjs et cherchant à les saisir et à les

frapper au travers des barreaux pour sortir de sa cage. La cage a une porte avec un cadenas qui est depuis longtemps rouillé et fragile. Si les Pjs ne veulent pas le laisser sortir, le troll s'attaque à la porte et finit par la forcer en deux rounds. Il s'enfuit alors dans les couloirs à la recherche de nourriture facile et s'attarde dans le donjon jusqu'à ce qu'il puisse trouver un moyen d'en sortir.

### 13\* Araignées

Trois pièces alignées sont fermées par des portes métalliques dans divers états de délabrement. Ces chambres contenaient autrefois des araignées. Une pour les mâles, l'autre pour les femelles et celle du centre pour les œufs.

A: La herse de cette pièce est recouverte d'une épaisse couche de rouille. Les fixations sont presque sorties du plafond, l'amenant à pencher maladroitement dans le couloir. Au-delà se trouve une chambre carrée. A mi-chemin entre le sol et le plafond se trouvent tendues d'une paroi à l'autre cinq tiges métalliques. Le sol est couvert d'une épaisse couche de débris et de touffes de mousse et de moisissure.

Si quelqu'un tente d'ouvrir la porte, il a 25% de chance de la faire tomber dans le couloir et éventuellement sur les membres du groupe. Tout ce qui se trouve sur le chemin de la herse subit 1d4 dégâts sauf s'il réussit un jet de Dextérité DD15.

B: Les barreaux de la herse sont ici très serrés, ce qui rend difficile, même pour une petite main de passer à travers les ouvertures. Au centre de la herse s'ouvre une petite porte qui, à son tour, donne sur une grande porte qui couvre les trois quarts de la herse. Au-delà la pièce est recouverte de poussière et de cailloux. Dans un coin se trouve un amas de sphères moisies.

Les six boules rondes sont couvertes de moisissure et sont attachées les unes aux autres. Elles sont très légères et de couleur brun rougeâtre avec des stries jaunes. Ce sont les restes desséchés des œufs d'araignée et elles sont très fragiles. Si quelqu'un les touche, elles se fissurent et dégagent une légère poussière. Celle-ci est potentiellement mortelle et le Pj responsable subit une attaque comme s'il était victime du venin d'un scorpion foudroyant (GdM P51)

C: Cette large ouverture s'ouvre sur une petite salle. Une herse, arrachée de ses gonds se trouve à moitié à l'intérieur et à moitié hors de la salle. Des barres métalliques de grande taille sillonnent la salle à différentes hauteurs.

Les barres métalliques sont placées dans la chambre pour faciliter la construction de la toile pour les araignées.

### 14\* Armurerie effondrée

Le plafond de cette armurerie s'est effondré, la remplissant avec quantité de débris. Ils sont entassés derrière la porte. La porte est complètement bloquée et la seule façon de l'ouvrir consiste à la briser afin de laisser les débris se déverser dans la salle principale.

L'effondrement qui a eu lieu à l'intérieur a complètement détruit ce qui s'y trouvait et il n'y a plus rien de récupérable.

### 15\* Fouilles

A l'angle du couloir se trouve un portail haut et étroit. Au-delà une longue est pièce recouverte de décennies de poussière, de saleté et de moisissure. Au centre de la pièce est renversé un chariot métallique. Le long du mur nord se trouve un gros tas de pierres plates et le long du mur sud une pile de poutres en bois. Dans le coin le plus éloigné de la pièce est ébauché le début d'un tunnel menant vers les ténèbres.

Le wagon est un bac en métal fixé sur roues métalliques. Les roues sont rouillées, ce qui rend le wagon très difficile à déplacer. Le tas de pierre est composé de centaines de dalles de grès minces brisées. Le tas de bois monte sur environ trois pieds de haut et se compose de plusieurs dizaines de planches pourries et vermoulues. Si un personnage tire un morceau de bois de la pile, il semble s'animer et des centaines de petites araignées s'en déversent, rampant partout et descendant comme une vague sur le sol. Elles rampent le long des jambes du personnage, sur ses bras et essayent de trouver la chair nue. Tout le monde dans le voisinage de la pile de bois doit faire test de Vigueur (DD12) ou être piqué par les petites araignées. Un personnage mordu doit réussir un autre test de Vigueur avec un bonus de +5 ou tomber malade dans les 24 heures. La maladie immobilise le personnage pour 1D6 heures, et provoque 1 point de dégâts par heure.

L'ouverture à l'autre bout de la pièce n'est rien de plus que l'ébauche d'un tunnel creusé par les anciens propriétaires des lieux.

### 16\* Hall d'entrée

Au-delà de l'entrée un large couloir s'incline vers le bas et le niveau de l'eau se rapproche dangereusement du plafond fissuré et effrité. Au centre du couloir, plusieurs mètres au-delà de l'entrée, se trouve une herse. Ses barreaux sont couverts de rouille et enveloppés de petites vignes rampantes. Au-delà des barres de métal, le couloir remonte, le sol glissant couvert de boue, tandis que de larges ouvertures s'ouvrent des deux côtés de ce nouveau couloir.

L'eau est profonde d'environ 1,50 mètre (gardez à l'esprit que le tunnel fait seulement 1,80 m de haut). La herse doit être brisée pour pouvoir continuer. Un test d'Athlétisme réussi (DD20) permet de forcer la porte. Une autre méthode consiste à creuser autour des bords de la herse et à la retirer du mur. Les murs sont presque érodés et à peine capables de la maintenir en place.

### 17\* Atelier des charpentiers

Une grande arche s'étend sur le côté nord de la salle. Cette chambre est presque entièrement immergée dans l'eau boueuse. De gros morceaux du plafond et des murs se sont effondrés et sont tombés dans l'eau. Entassés sur le bord de la pièce se trouvent plusieurs piles d'os à moitié pourris, des morceaux de métal, et des lambeaux de cotte de mailles rouillées.

L'eau est peu profonde à l'entrée, mais le devient plus atteignant près de 2,10 mètres de profondeur à l'extrémité. C'était à l'origine la salle des charpentiers mais il n'en reste plus grand chose désormais à part du bois pourri et les outils accumulés au fil des ans. Les os et des morceaux de métal près de l'entrée sont les restes régurgités par le serpent. Si le groupe s'aventure dans l'eau, le serpent les attaque.

### Boa Broyeur de niveau 3 (P240 du Bestiaire Fantastique vol 1)

#### 18\* La forge

Une large ouverture mène dans une grande salle avec un gigantesque foyer en son centre. Suspendu au plafond, juste au dessus, se trouve un énorme tube de ventilation de cuivre verdi par l'âge et soutenu par deux grandes tiges métalliques. Les tiges de maintien de l'autre côté de l'évent ont éclaté, provoquant un petit éboulement depuis l'étage supérieur. À l'autre bout de la pièce s'ouvre une arche menant dans les ténèbres.

Dans la pièce se trouvent plusieurs enclumes, des soufflets, des tas de scories, un tas de charbon, des boîtes et des sacs empilés contre un mur et toutes sortes d'outils. Le mur de gauche est couvert par une grille métallique avec des étagères, des crochets, des trous et des fentes. De nombreux outils pendent encore de leurs chevilles, plusieurs longueurs de chaîne balancent silencieusement dans l'ombre et une bobine de corde effilochée termine de pourrir au fond d'une armoire.

Le Foyer: Le foyer est circulaire, bas et creusé dans le sol. Un mur de pierre l'entoure et à l'intérieur se trouve encore un tas de cendres et de scories avec de gros morceaux de charbon.

Il y a quatre sacs de jute pourris dans un coin. Ils se déchirent s'ils sont déplacés. Deux sacs contiennent des lingots de métal de la taille d'une noix, deux autres des lingots de la taille d'un poing. Tous les lingots sont un métal blanc précieux et rare (du platine). Il peut être fondu pour faire de la monnaie ou pour embellir des armes et armures. Il y a au total 250 kg de lingots dans les sacs pour une valeur de près de 100.000 pièces d'or. Il y a aussi quatre caisses de bois remplies d'un lit de sable et sur lequel reposent une épée courte, un poignard, une lance et une hallebarde.

#### 19\* La salle de la baliste

Cette vaste chambre est dominée par un seul objet, une baliste. Plus petite que la plupart, elle a un arc presque deux fois plus large que sa base. Elle se trouve dans un horrible état, en grande partie pourrie depuis longtemps. Plusieurs pièces se balancent par des fils de corde et de métal tordu. L'arc lui-même est fissuré. Autour de la salle se trouvent des outils, un grand coffre en bois, plusieurs rouleaux de corde et quatre gros tonneaux appuyés contre le mur.

La baliste ne peut être réparée, mais les plans pour la construire peuvent être trouvés dans la salle 22. Le coffre contient des outils de menuiserie comme des perceuses minuscules, des crochets et des tours à bois. Les rouleaux de corde servent de nids à des rats et sont inutiles.

## 20\*Débarras

Au bout du couloir s'ouvre une porte basse qui donne sur une petite pièce carrée. Son plafond s'affaisse et les murs s'effritent et elle ne contient que des caisses en bois éclatées.

Cette pièce servait de cellier. Il n'y a plus rien à découvrir ici.

## 21\*Débarras

Au bout du couloir se trouve une porte épaisse renforcée avec de larges bandes métalliques.

La porte est verrouillée. Étonnamment le mécanisme fonctionne toujours. Il peut facilement être forcé (DD12). La porte en elle-même, cependant, est gonflée par l'humidité ambiante et est difficile à ouvrir.

La porte grince en s'ouvrant, révélant une pièce plus large que la précédente avec un sol de terre. Dans les murs s'ouvrent des placards fermés par des cloisons de bois vermoulus. Le reste de la salle est occupée par des boîtes, des barils, des sacs, des outils et du matériel d'exploitation minière et d'autres articles.

La salle est pleine de fournitures. Elle était bien approvisionnée avant que la tour ne soit abandonnée, mais la plupart du matériel est inutile en raison de l'âge et la pourriture. Voici ce que les personnages peuvent trouver s'ils passent un peu de temps à fouiller les lieux.

Six caisses en bois et plusieurs sacs de jute qui contenaient tous des denrées alimentaires, qui ont depuis longtemps pourri ou ont été mangés par les rats. Plusieurs pelles, pioches, tiges de métal, une caisse de clous, des marteaux, de la corde et de la chaîne, tout cet équipement est vieux et rouillé. Les clous et les barres métalliques sont rouillés et les poignées de tous les outils sont pratiquement inutilisables. De nombreuses poulies de différentes formes et tailles, crochets métalliques, boucles et des rouleaux de corde. Ces instruments sont pourris et casseront s'ils sont utilisés.

## 22\*La salle des cartographes

A l'origine, cette salle n'était accessible que par une entrée secrète dans le couloir. La porte secrète est fermée et peut être ouverte en tirant l'applique qui se trouve sur le mur entre la salle 20 et 21.

Après avoir une fois de plus pataugé dans l'eau chaude, vous vous retrouvez debout sur un sol de marbre craquelé, à côté d'un lit. Au centre de cette pièce poussiéreuse, jonchée de toiles d'araignée se tient un bureau sur lequel sont dispersés un fouillis de plumes, de petits flacons de céramique, un tas de parchemin, et divers petits engins métalliques couverts d'une croûte de rouille.

Le petit lit en bois est recouvert par une couverture rouge et un oreiller. Tirer la couverture révèle un matelas de paille et un nid de rat situé au milieu de celui-ci. Il existe un petit coffre en bois sous le lit. Il est fermé et verrouillé par un petit cadenas (DD15). A l'intérieur du coffre se trouvent une couverture de laine, une veste en cuir et une petite boîte. Dans la couverture est cachée une petite clé d'or. Elle ouvre le compartiment secret dans le plafond au-dessus du bureau (DD16). Ce compartiment contient un stylo magique (valeur 2000 P.or)

## 23-24\*L'antre des drakeides

Ces salles abritent les drakeides. Reportez-vous au début de ce scénario pour une histoire des événements qui les ont menés à Karad-azgul et leur relation avec les vertes-écailles et le norcker. Le chef de ce groupe se nomme Chotek est c'est un paladin. Ces drakeides ont pour la plupart des ancêtres issus de dragon blanc et ils sont légèrement plus minces que leurs homologues. Leurs écailles sont blanches ou grises.

Ces deux salles ont été construites par les drakeides il y a plusieurs mois et depuis la majorité du clan est mort ou a été tué. Les seuls survivants sont Chotek, son épouse, un enfant et deux gardes du corps. Un des gardes surveille en permanence le tunnel et a probablement noté l'arrivée des personnages dans le donjon. l'autre gardien se trouve dans la chambre 24a et le reste de la famille dans la chambre 24b.

Plusieurs événements vont pousser les drakeides à l'action. Lorsque les hommes-lézards entrent dans le donjon, ils se préparent au combat final. Si l'un des gardes a noté la présence des aventuriers dans le donjon, il les suit aussi discrètement que possible afin de déterminer ce qu'ils font. D'une manière

générale il ne réagit pas négativement avec les personnages et tente de déterminer leurs motivations d'abord. Leur chef est un paladin et peut détecter le mal, mais il a perdu beaucoup de ses autres pouvoirs.

Les actions des drakeides se font en fonction de celles des personnages. Chotek est un paladin, il porte une armure lourde et une épée magique nommée Heldetot (épée magique +1). Chotek est condamné et il le sait. Après avoir quitté sa demeure ancestrale il a perdu lentement son inspiration comme il s'impliquait dans la lutte désespérée pour la survie de son clan. Il a abandonné beaucoup de ses principes et codes pour s'assurer que sa famille survive, ne réalisant pas que leur seul espoir se trouvait dans sa foi. Il n'a réalisé que tardivement son erreur. Il sait que sa femme et son enfant ne survivront pas s'ils doivent traverser le marais aux roseaux en direction du sud et l'un de ses gardes est blessé. Il n'abandonnera pas sa famille et préfère mourir ici que de courir plus loin. En outre, il sait que les vertes-écailles l'attendent pour les tuer.

### Chotek : paladin drakeide niv 5

### Gardes drakeides : Soldat drakeide, P92 du Bestiaire Fantastique vol 1



## 23\*tunnel secret

L'accès à cette salle se fait au travers d'un tunnel dans le plancher de la salle 1. Tout personnage qui marche sur cette zone glisse directement dedans. Il y a presque 2,40 mètres d'eau dans ce tunnel et un personnage qui ne sait pas nager peut se noyer. Un peu plus loin l'eau est moins profonde et permet de se tenir debout.

Le sol disparaît sous vos pieds et vous glissez dans un trou pour plonger directement sous l'eau. L'air est humide et étouffant mais rapidement le sol redevient ferme quoique glissant, les murs semblent robustes.

Il n'y a pas d'éclairage dans la salle 23. Les parois du tunnel sont étroites ce qui rend difficile un combat ici. Au moment où les personnages atteignent l'extrémité des tunnels l'eau n'est profonde que de deux pieds et ils peuvent voir la lumière de la salle 24.

## 24\*Lieu de vie

Comme vous quittez l'étroit tunnel, vous entrez dans une large chambre inondée. L'eau ici vous arrive aux genoux et s'étend sur une courte distance à gauche et à droite.

Les seuls drakeides qui se trouvent en permanence ici sont la femme et l'enfant. Les autres sont dans la zone «A» qui sert de poste de garde. Il y a dix sacs de couchage, une grande table de fortune avec quelques tabourets, trois foyers, une pile de bois, et diverses armes.

## 25\* Tunnel de sortie

Ce tunnel sert d'accès aux drakeides pour se rendre dans le marais aux roseaux. De là ils peuvent aller chercher de la nourriture ou du bois.

## Développer l'aventure :

La fin de l'aventure devrait offrir un dilemme moral aux joueurs. Les vertes-écaillés se sont retranchés à l'extérieur dans le but de tuer les drakeides survivants et ils ne s'attaquent aux aventuriers que si ces derniers leur donnent une bonne raison de la faire. Mais ces derniers peuvent ils laisser le paladin et sa famille se faire massacrer sans rien faire.

L'implication la plus significative à long terme de l'action des aventuriers contre Karad-azgul est d'avoir provoqué l'ire d'un seigneur de guerre norker nommé Grodge, le chef du village de Rocmort. Rocmort se trouve à quelques jours de marche à pied vers le nord. Si Grodge est averti de l'attaque de Karad-azgul par un messenger, il envoie une petite force (environ 50 orques) afin de découvrir ce qui est arrivé. Ces troupes arriveront dans les 6 jours après le départ du messenger.

Si Grodge n'est pas averti par un messenger, c'est une patrouille de routine qui découvrira ce qui s'est passé ici. Cette patrouille arrivera trois jours après le départ des personnages. Malheur à eux si les aventuriers s'attardent trop longtemps dans le fort en ruines car ils ont peu de chance de réussir à éliminer 50 orques.

Une fois que Grodge aura été avisé de ce que les humains ont fait à Karad-azgul il cherchera à se venger. Il mobilise une armée de norkers, de gobelins et d'orques et s'élance vers le sud de la forêt de Blantronc, directement sur les communautés forestières et Nenlast en point de mire.

Si Elizabeth n'est pas tuée, son retour en toute sécurité à Cascadonne est grandement appréciée. Les responsables de son sauvetage recevront une récompense substantielle.

### Nouveau monstre:

#### Les trolls du Marais aux Roseaux

<b>Troll du marais Humanoïde</b>	<b>Brute solo niveau 3 Xp 750</b>	
<b>Pv:</b> 160, <b>Péril:</b> 80 +2	<b>Initiative:</b>	
<b>Régénération:</b> 2 (si le troll prend des dégâts de feu ou d'acide il ne peut les régénérer)	<b>Perception:</b> +6	
<b>CA:</b> 14; <b>Vigueur:</b> 15; <b>Réflexe:</b> 12; <b>Volonté:</b> 11		
<b>Vitesse:</b> 8		
<b>Sauvegarde:</b> +5; <b>Points d'action:</b> 2		
<b>Actions standard</b>		
<b>Griffes; A volonté</b>		
+7 contre CA; dégâts: 2d6+3		
<b>Coup frénétique</b> (libre, quand l'attaque du troll met un ennemi en péril ; à volonté)		
Le troll effectue deux attaques de griffes contre un ennemi en péril		
<b>Alignement:</b> Chaotique mauvais	<b>Langues:</b> commun, géant	
<b>Compétences:</b> Athlétisme +9; Endurance +9		
<b>For</b> 16 (+4)	<b>Dex</b> 13 (+2)	<b>Sag</b> 11 (+1)
<b>Con</b> 16 (+4)	<b>Int</b> 4 (-2)	<b>Cha</b> 8 (0)