



LES CHRONIQUES DE MARCUS



Le Temple du Dieu Kobold

Une aventure ADD2 d'Olivier Kabeche

Modifiée et adaptée pour Les Royaumes Oubliés DD3.5 par Jaffar

3 - 4 Personnages de Niveau 5 à 7





Table des matières

Table des matières	2
Avant-propos.....	4
Historique	5
Résumé de l'aventure	5
Points d'expérience.....	6
. Banedon de Trallec.....	7
Les trois bourgs.....	9
Les trois chefs	9
. Wodon.....	9
. Métair.....	9
. Pierre l'Ardent.....	10
Les trois bourgmestres.....	10
. Mac Allen	10
. Gaâl.....	10
. Glenn.....	10
La druidesse de la région	10
Soma	10
Leurs ressources.....	11
L'arrivée des aventuriers	11
La narration des événements aux aventuriers.....	12
Ce que la druidesse Soma pourra dire	12
Les abords du repaire.....	13
Situation géographique	13
Aspect extérieur.....	13
Aspect intérieur.....	13
Organisation et réactions face à une agression.....	13
Les kobolds.....	14
Homme d'arme Kobold	14
Sergent kobold.....	14
Lieutenant Kobold	14
Chef de guerre Kobold.....	14
Sorcier Kobold.....	14
Le repaire des Kobolds.....	15
Niveau supérieur.....	15
1. Mare.....	15
2. Poste de garde de l'entrée principale.....	15
3. Éboulis.....	15
4. Grotte hantée.....	15
5-6. Grottes communes.....	16
7. Magasin.....	16
8. Grotte commune.....	16
9. Poste de la garde personnelle du chef.....	16
10. Grotte de l'ogre mage.....	17



Le Tombeau du Seigneur des Marches



11. Magasin privé du chef.	17
12. Poste de la garde personnelle du chef.	17
13. Grand hall.	17
14. Poste de garde de l'entrée arrière.	17
15. Magasin.	17
16. La caverne vide.	18
17. Grotte des belettes sanguinaires.	18
18. Jardin.	18
19. Grotte du grand sorcier.	18
20. Escaliers secrets.	18
21. Escaliers.	18
22-23. Grottes communes.	18
24. Magasin.	19
25. Grotte commune.	19
26. Magasin.	19
27. Armurerie.	19
Niveau inférieur.	19
1. Escaliers.	19
2. Grotte des animaux-squelettes.	19
3. Alcôve des reliques.	19
4. Temple de Kurtulmak.	19
5. Poste de garde.	19
6. Prison.	19
Ussé.	20
7. Grotte infernale.	20
8. Grotte des zombies.	21
9. Poste de garde.	21
10. Grotte commune.	21
11. Grotte des trophées.	22
12. Poste de garde.	22
13. Grotte commune.	22
14-15. Magasins.	22
16. Escaliers.	22
Les cartes	23
Le repaire des kobolds : niveau supérieur	23
Le repaire des kobolds : niveau inférieur	24





Avant-propos

La bonne rencontre,



Cette aventure a été écrite, à l'origine, par Olivier Kabeche pour être jouée dans le monde de Greyhawk. Cependant mon monde de campagne étant celui des Royaumes Oubliés, j'ai donc adapté le scénario en conséquence. Il se déroule donc dans la vallée de l'Accessible, un peu au nord de Scornubel. La forêt concernée est celle de Bois Accessibles et la ville est celle de Borcolline.

Si vous souhaitez replacer l'aventure dans son contexte original, elle se situe dans la vallée de la Velverdyna. La forêt concernée est celle de Vesve et la ville est celle de Highfolk.

Ce scénario est paru dans le CASU BELLI hors série N°14 – Mars 1995 – Excelsior Publication. A l'origine prévue pour ADD 2ème Ed, je l'ai modifié pour l'adapter à DD3.5.

D&D®, Les Royaumes Oubliés®, Ravenlofts®, Krynn®, et tous les noms s'y rapportant sont des marques déposées de TSR, Inc® et de Wizards of the Coast®. L'utilisation des informations, des articles et des aides de jeu présentés ici doit être uniquement destinée à une utilisation personnelle.

Une partie des informations sont sous copyright et ne peuvent être utilisées sans accord des auteurs. Aucune partie de ces pages ne peut être utilisées à des fins commerciales sans l'accord écrit des détenteurs du copyright. Les illustrations présentées sur ce document sont utilisées sans l'accord explicite de leur auteur respectif. Elles seront immédiatement retirées en cas de demande de l'auteur.

Pour plus d'informations sur

- Wizard Of the Coast et la gamme DD3 : <http://www.wizards.com/>
- Casus Belli: <http://www.casusbelli.com/>

Jaffar, la vieille liche.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Historique

La région était réputée pour être un havre de paix pour ses habitants, principalement des hommes des bois, et des fermiers. Cependant, au sud, se trouve l'inquiétante forêt de Bois Accessible. De nombreuses bandes humanoïdes envahissent ainsi la forêt, et toute la vallée de l'Accessible n'est guère sûre pour les voyageurs.

Profitant de ce climat d'instabilité, des kobolds vinrent des collines de Frielta pour s'installer près des zones agricoles sous protection de la ville de Borcolline. Ils étaient dirigés par d'habiles chefs, pas toujours de leur race. Bien évidemment, les kobolds se firent remarquer rapidement par leurs raids successifs. Les trappeurs et les bûcherons de la région s'organisèrent donc pour faire face à cette nouvelle menace. Un certain Ussé, ranger de son état, prit le commandement d'une centaine d'hommes, et mit les kobolds en déroute à de nombreuses reprises. Hélas, Ussé disparut lors d'une embuscade, fort bien organisée. Lors de cette attaque, la présence de sorciers dans les rangs kobolds fut mise en évidence et de nombreux hommes des bois furent tués ou capturés.

Néanmoins, des créatures plus puissantes passèrent inaperçues; seul un Cône de froid, magie inhabituelle pour les sorciers kobolds, aurait pu trahir la présence d'un ogre mage, le véritable artisan de cette victoire puisque c'est lui qui espionna les bourgs et obtint des informations capitales pour l'embuscade en question. La milice locale étant désorganisée, il fallut chercher de l'aide auprès des autorités.

La ville de Borcolline fut la première contactée. Hélas, le maire, tout à ses manigances avec le Réseau Noir et l'Enclave des Mages Rouges de Thayn'a guère le cœur à s'occuper de problèmes mineurs. Il en allait de même pour les autorités de Scornubel et les bûcherons se vinrent obliger de quérir l'aide d'une ville plus éloignée : Berdusk. Là encore, les autorités bien que compatissantes, ne purent rien promettre à cause de la situation politique existante entre Borcolline et Berdusk. Il ne restait donc qu'une solution à nos bûcherons et trappeurs : le temple de la Grande-Mère dont le Grand Maître Banedon de Trallec était connu pour son passé d'aventurier et de farouche défenseur de ses ouailles.



Résumé de l'aventure

Les personnages sont recrutés par le temple de la Grande Mère Chauntéa de Berdusk et son Grand Maître, Banedon de Trallec afin de circonvenir la menace kobold qui pèse sur les hameaux entourant la ville de Borcolline. Sur place, les personnages apprennent la disparition du ranger Ussé et la déroute de la milice.

Arrivés au repaire, les joueurs découvrent que les kobolds sont dirigés par un puissant ogre-mage qui

lui-même collabore avec un fielon envoyé par le dieu Kurtulmak. Les deux créatures font payés un lourd tribut non seulement aux humains mais aussi aux gnomes des forêts ainsi qu'aux elfes de cuivre qui vivent au cœur de Bois Accessibles.

Après un peu de réflexion, il devient évident que la mort des leaders provoquera la dissolution de la tribu, ou tout au moins son départ vers des zones plus sauvages.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Points d'expérience

Massacrer des combattants kobolds est à la portée de tout aventurier qui se respecte. Aussi dans ce scénario, les abattre n'accorde aucun xp. En fait, les points d'expérience seront répartis en fonction des objectifs qui serviront au mieux les intérêts des communautés villageoises pour qui travaillent les joueurs.

Exorciser ou aider l'esprit de hantise à accomplir sa mission	2000 xp
Rôle playing	500 xp
Sauver la prisonnière elfe	500 xp
Sauver le prisonnier gnome	500 xp
Sauver Ussé	1000 xp
Vaincre l' élu divin de Kurtulmak	1500 xp
Vaincre l'ogre mage	2500 xp
Vaincre le diable Kobold	3000 xp



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le recrutement



. Banedon de Trallec.

Grand Enseigneur de Chauntéa : Neutre Bon - Humain

« Prêtre » 10

DV : 10 (71 pv) **Init** : +7

CA : 19 (Contact 11, Surpris 17)

Att : Masse lourde magique +13/+7 (1d8+5/x2)

Save : Vig +9, Ref +4, Vol +11

Carac : F12(14), D12, Cn15, I16, S18, ch12

Compétences : Art de la magie +12, Artisanat (Alchimie)+5, Concentration +14, Connaissance (Mystère) +8, Connaissance (Nature) +8, Connaissance (Religion) +13, Déplacement silencieux +2, Diplomatie +5, Discrétion +2, Equitation +5, Premiers secours +10, Profession (Fermier) +6, Survie +7

Dons : Sciences de l'initiative, Vitesse spirituelle, Ecriture de parchemin, Incantation Silencieuse, Arme de prédilection (Masse lourde), Prestige (Ext)

AS : sorts de la liste des druides

SQ : Forme Animale 1 fois/jour (Ext), Bénédiction d'Istishia (Sur), Renvoi des Morts Vivants

Sorts (DD14+ niveau) (Domaine Protection et Renaissance) 6/5+1/5+1/4+1/4+1/2+1

Possessions : Masse lourde +3, Gantelets d'ogre, Ceinture du chat, Chapelet de prière, Anneau de résistance au feu, Anneau de respiration aquatique, Armure de l'ours (CA +5, Bonus armure naturelle +2, Résistance aux énergies destructives Froid 10)

FP : 10

Les aventuriers seront reçus par le Grand Enseigneur Banedon de Trallec qui dirige la Sainte de Demeure de Chauntéa. Banedon est un homme de haute stature, aux larges épaules, aux mains calleuses à force de travailler la terre, dont le visage taillé à la serpe, dissimulé sous une épaisse barbe, porte les stigmates des nombreuses épreuves qu'il a traversé; son regard bleu acier est d'ailleurs souvent empreint d'une certaine mélancolie. Sa chevelure autrefois blonde vire désormais au brun clair, et ses tempes grisonnantes renforcent cette aura que l'on acquiert avec l'âge.

Avec sa cotte de mailles et sa lourde masse runique au coté, le prêtre évoque plus un rude guerrier que l'homme de foi qu'il est en réalité. Serviteur dévoué de la Grande Mère, Chauntéa, déesse des moissons, il s'évertue à protéger la communauté dont il a la charge, à transmettre la parole de Chauntéa et à aider et secourir les fermiers, paysans ainsi que toute personne qui en a besoin. En raison des nombreuses missions effectuées au service de sa déesse, il s'est vu octroyé des pouvoirs particuliers propre aux druides. Il peut ainsi assumer une forme animal 1 fois par jour comme un druide et utilise la liste des sorts de druides et non celle des prêtres.

C'est donc tout naturellement qu'il a reçu la délégation envoyée par les villages de Borcolline. Leur délégation est constituée de douze rudes gaillards hirsutes et de grande taille. Ils ont la peau tannée mais restent de carnation claire. Leurs chevelures (et, barbes ou moustaches pour la plupart) sont rousses ou châtaines. Leurs yeux sont gris ou marron.

Ils sont vêtus à la manière des Highlanders écossais avec des kilts et des plaids dont le dessin est en losange plutôt qu'en carré. Ils ne portent pas de coiffe et possèdent des chaussures montantes souples.

Ces hommes sont francs et honnêtes. Ils sont peu doués pour la causerie, mais ils sont directs. Ils n'ont rien à proposer en échange de ce qu'ils demandent aux aventuriers, à savoir: sauver Ussé, leur chef, si c'est encore



Le Tombeau du Seigneur des Marches



possible, et détruire les sorciers des kobolds. Ils savent quand même fournir le gîte et le couvert. Ils peuvent aussi fournir des provisions de route et il va de soi que tout ce que les PJ trouveront chez les kobolds deviendra incontestablement leur propriété. C'est peu, sans aucun doute, mais ces hommes sont sincères et le MJ doit faire jouer, à travers le grand prêtre, la corde sensible.

Le Grand Prêtre appuiera la demande des villageois en offrant aux aventuriers la somme de 500 dragons d'or aquafondais ainsi qu'une potion de soins légers et une potion de soins importants à chacun. Il s'engage aussi à soigner d'éventuels blessés.

Si les aventuriers se montrent trop gourmand, il leur rappellera que 500 dragons représentent plus que ce que les trois hameaux peuvent gagner en une année. Si les aventuriers refusent toujours, le Grand Prêtre s'emportera et les fera raccompagner aux portes de son domaine. Il recherche des héros et non des financiers ! Ensuite, il se chargera de faire bonne publicité au groupe dans la région via la population et ses relations politiques et religieuses importantes. Pour vous et vos joueurs, l'aventure s'arrête là. Rangez ce scénario dans un coin et pourrissez la vie des vos héros quelques temps : difficulté pour trouver un autre contrat, mauvais accueil dans les auberges relais, etc. N'oubliez pas que Chauntéa est l'une des plus grande puissance divine des RO et lorsque l'on se met à dos son clergé on peut s'attendre à des retombées désagréables.

Si le groupe d'aventuriers accepte, ils seront conduits le plus rapidement possible vers la région de Borcolline.



Symbole divin de Chauntéa





Les trois bourgs

Il s'agit de Resteloft, Mighland et Arlen. Ils sont disposés en triangle, chacun étant à 3 ou 4km de l'un ou l'autre. Ils sont situés en forêt, à une dizaine de kilomètres de la lisière, à 50 km au sud-est de Borcolline.

Il y a peu de structures d'accueil dans les bourgs, ni taverne, ni auberge, ni même de commerces, à l'exception de l'artisanat local: maréchal-ferrant, potier, tailleur, charpentier et des vendeurs de bois ou de peaux. L'activité économique est plus que réduite en raison des événements et il n'y a guère d'occasion de trouver quoi que ce soit de valeur par ici. Chaque bourg a ses couleurs fétiches pour les vêtements: bleu et jaune pour Resteloft, vert et rouge pour Mighland, et vert et jaune pour Arlen. Les populations respectives des bourgs sont Resteloft: 12 hommes, 40 femmes, 80 jeunes. Mighland : 17 hommes, 50 femmes, 100 jeunes. Arlen : 13 hommes, 45 femmes, 90 jeunes.

L'ensemble des bourgs abritait entre cent vingt et cent quatre-vingt personnes (femmes et enfants compris), réparties en trente à quarante foyers. Deux tiers des familles sont désormais privées d'hommes et il n'en reste qu'une quarantaine en âge de porter les armes, dont les douze qui constituaient l'expédition en ville. À cause du peu d'hommes restant, aucun villageois n'accompagnera le groupe en aventure. Toutefois, le groupe des douze émissaires escortera les PJ vers le repaire des kobolds, qu'ils ont déjà repéré (voir plus loin).

Milicien : Neutre à Neutre Bon – Humain
Expert 1/ Homme d'arme 1
DV : 2 (13 pv) **Init** : +1
CA : 13 (Contact 11, Surpris 12)
Att : Lance +2 (1d8/x3) ou Arc+3 (1d8/x3)
Save : Vig +4, Ref +1, Vol +3
Carac: F11, D12, Cn13, I9, S10, Ch8
Compétences/ Dons: Grimper +5, Profession +4, Détection +4, Volonté de Fer
Possessions : Armure légère, Arc long, 20 flèches, lance de fantassin
FP : 1

Les trois chefs

. Wodon.

Emissaire : Loyal Bon - Humain
Guerrier 5
Description: 20 ans; 1,80 m; 79kg Chevelure et barbe brunes, yeux gris. Aspect plutôt sale. Il porte les vêtements vert et rouge du village de Mighland.
DV : 5 (50 pv) **Init** : +8
CA : 17 (Contact 14, Surpris 13)
Att : Epée courte +8 (1d6+2/ 19-20) ou Arc Long +9 (1d8/x3)
Save : Vig +6, Ref +5, Vol +0
Carac : F15, D18, Cn15, I13, S8, ch12
Compétences: Artisanat (Fabrication d'arc) +9, Dressage +5, Equitation +10, Escalade +4, Intimidation +7, Natation +4, Saut +5, Détection +0, Dissimulation +0
Dons : Robustesse, Tir à bout portant, Arme en main, Science de l'initiative, Attaque en puissance
Possessions : Armure de cuir, bouclier, épée courte de maître, potion de soins légers
FP : 5

. Métair

Emissaire : Neutre Bon - Humain
Guerrier 2
Description: 30 ans; 1,86m, 80 k. Longue chevelure rousse et moustache fournie, pas de barbe. Yeux bleu gris. Aussi sale que Wodon. Ses vêtements sont verts et rouge et il est de Mighland.
DV : 2 (29 pv) **Init** : +1
CA : 14 (Contact 11, Surpris 10)
Att : Epée courte +4 (1d6+2/ 19-20)
Save : Vig +5, Ref +1, Vol +1
Carac : F15, D12, Cn16, I8, S12, ch10
Compétences/ Dons: Intimidation+4, Perception auditive +1, Fouille +0, Détection+3 ; Robustesse
Possessions : Armure légère, bouclier, épée courte, potion de soins légers
FP : 2



Le Tombeau du Seigneur des Marches



. Pierre l'Ardent

Emissaire : Loyal Bon - Humain

Guerrier 2

Description: 29 ans; 1,87m, chevelure en queue de cheval, yeux marron, taille impressionnante. Aspect propre, il porte les couleurs du bourg d'Arien. Cet homme indépendant est un ami des elfes.

DV : 2 (24 pv) **Init** : +1

CA : 14 (Contact 11, Surpris 10)

Att : Epée courte +4 (1d6+2/ 19-20)

Save : Vig +5, Ref +1, Vol +1

Carac : F15, D13, Cn14, I8, S12, ch10

Compétences/ Dons: Intimidation+4, Perception auditive +1, Fouille +0, Détection+3 ; Attaque en puissance.

Possessions : Armure légère, bouclier, épée courte, potion de soins légers

FP : 2

SA : Attaque sournoise +2d6

SQ : Evasion, Sens des pièges +1, recherche des pièges

Save : Vig +2, Ref +5, Vol +1

Carac : F14, D15, Cn13, I8, S10 Ch12

Compétences/ dons: Bluff +4, Escalade +8, Décryptage +5, Dissimulation +8, Sauter +4, Déplacement Silencieux +8, Désamorçage/sabotage +8, Fouille +8, Estimation +11

Possession : Armure légère +1, épée courte de maître, dague

. Glenn

Chef d'Arlen : Neutre Bon – Humain

Magicien 1

Description: 33 ans; 1,85m; 78 kg. Cheveux longs et bruns, yeux gris clair. Il porte les couleurs de son village (vert et jaune). Cet homme d'apparence immaculée est l'ami des elfes et il a reçu son anneau en cadeau pour services rendus.

DV : 1 (4 pv) **Init** : +6

CA : 12 (contact 12, Surpris 10)

Att : bâton +0 (1d6)

SA : sorts

SQ : sorts

Save : Vig +1, Ref +2, Vol +3

Carac : F10, D14, Cn13, I15, S12, Ch8

Compétences: concentration +5, Art de la magie +8, Connaissance (mystères) +6, Connaissance (histoire elfe) +6, Connaissance (agronomie) +6

Dons : fabrication de potions, Sciences de l'initiative, Ecriture de parchemins

Sorts (3/2 ; Save DD12 + niveau) : 0- Détection de la magie, Lumière, Lecture de la magie ; 1-Projectiles magiques, Arme magique

FP : 1

Les trois bourgmestres

. Mac Allen

Chef de Resteloft : Loyal Bon – Humain

Guerrier 4

Description: 31 ans; 1,89m; 82 kg, cheveux et barbe roux, yeux bleus. Il porte les vêtements bleu et jaune de son village. Aspect extérieur dur, mais c'est le plus affecté par les assauts des kobolds.

DV : 4 (41 pv) **Init** : +6

CA : 15 (Contact 12, Surpris 15)

Att: hache d'arme +8 (1d8+3)

Save: Vig +7, Ref +2, Vol +5

Carac : F17, D15, Cn16, I12; S14; Ch12

Dons: Attaque en puissance, Science de l'initiative, Volonté de fer, Arme de prédilection (hache d'arme)

Compétences : Escalade +6, Intimidation +5, Diplomatie +3, Equitation +6, Saut +6, Perception Auditive +4, Détection +4

Possessions : armure de cuir +1, hache d'arme, potion de soins

FP : 4

La druidesse de la région

Soma

Druidesse de Sylvanus: Neutre Bon – Humaine

Niveau 7

Description: 33 ans; 1,85m; 78 kg. Cheveux longs et bruns, yeux gris clair. Il porte les couleurs de son village (vert et jaune). Cet homme d'apparence immaculée est l'ami des elfes et il a reçu son anneau en cadeau pour services rendus.

DV : 7 (61 pv) **Init** : +3

CA : 14 (contact 9, Surpris 13)

Att : Cimeterre +6 (1d6+1/18-20/x2)

SA : sorts

SQ : instinct naturel, empathie sauvage, déplacement facilité, résistance à l'appel de la nature, absence de trace, forme animale (3f/j)

. Gaâl

Chef de Mighland : Neutre Mauvais – Humain

Roublard 3

Description: 31 ans; 1,90 m; 80 kg. Chevelure et barbe blondes, yeux marron. Il porte les couleurs de son village (vert et rouge), et les plus beaux habits de tous les bourgs réunis. Cet homme élégant charme par son charisme autant que par sa stature.

DV : 3 (16 pv) **Init** : +6

CA : 15 (Contact 12, surpris 13)

Att : Epée courte +6 (1d6+2/19-20)



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Save : Vig +3, Ref +2, Vol +10

Carac : F10, D8, Cn16, I13, S17, Ch16

Compétences : Art de la Magie +7, Artisanat (vannerie) +4, Concentration +13, Connaissances (nature) +10, Diplomatie +7, Dressage +8, Equitation +0, Natation (For), Perception auditive +4, Premiers secours +8, Profession (herboriste) +5, Survie +7.

Dons : Sciences de l'initiative, Volonté de fer, Renvoi des animaux, Renvoi des plantes

Sorts (6/5/4/3/1 ; Save DD13 + niveau) : 0- Assistance divine, Détection de la magie, Epouvantail, Lecture magique, Lumière, Soins superficiels ; 1- Convocation d'allié(s) naturel(s), Enchevêtrement, Flammes, Peau de Caméléon, Soins légers ; 2- Cercle de bruit sauvage, distorsion du bois, Endurance de l'Ours, Forme d'Arbre ; 3- Appel de la foudre, Communion avec les plantes, Missiles d'épines ; 4- Pierres acérées.

Possession : arme de cuir +2, bouclier +1, Cimeterre +1, 4 baumes guérisseurs, 1 dose de poison [Racine de Terrinave]

FP : 1

Cette femme exceptionnelle de 27 ans parle, en plus du commun et de la langue secrète des druides, les langues suivantes: l'elfe, le gnome, le pixie, le langage des esprits follets et celui des dryades. Native du village d'Arien, elle vit généralement loin des bourgs, en ermite dans les bois. Elle est l'amie des créatures de la forêt, les elfes y compris, et elle était partie en guerre à l'est. Les derniers événements l'ont fait revenir en toute hâte lorsque les informations lui sont parvenues par la «voix de la forêt». Elle loge temporairement au village de Resteloft qui est le plus démuné actuellement.

Elle est plutôt grande, mesurant 1,73m et pesant 59 kg. Ses cheveux sont longs et noirs alors que ses yeux sont verts. Elle ne porte pas les couleurs de son village, préférant une simple robe blanche. Non agressive, elle se contente d'une dague comme arme et préfère la ruse à la violence. Vertueuse à l'excès, et bien que protégeant les bourgs, elle n'aidera pas un groupe de mercenaires. Toutefois, si les aventuriers se comportent avec tact et sans vénalité, elle les accompagnera à l'entrée du repaire des kobolds. C'est elle, avec ses alliés de la forêt et un groupe d'hommes de son village, qui a fait le repérage. Elle connaît beaucoup de choses et elle pourra être d'une aide précieuse. Si elle accompagne le groupe à l'entrée du repaire, elle restera sur place transformée en arbre ou en animal quelconque, de manière à prêter main-forte au groupe si les choses tournaient court.

Leurs ressources

Chaque homme des bois possède 3-18 pièces d'argent; les chefs possèdent en plus 1-6 pièces d'or; les chefs de village ont aussi 2-8 pièces d'or comme la druidesse. Il s'agit là de la monnaie transportée. Toutefois, le groupe des émissaires a à sa disposition, pour les besoins de la mission, 100 pièces d'or.

Les familles ont chacune un pécule allant de 10 à 40 pièces d'or; les familles des chefs auront le double; les familles des chefs auront cinq à huit fois le montant de ce pécule. La druidesse possède 7d4 gemmes de 50 ou 100 pièces d'or.

L'arrivée des aventuriers

C'est au bourg de Mighland que les émissaires conduiront les aventuriers. Comme promis, les PJ se verront octroyés des quartiers selon leurs besoins. Une réunion exceptionnelle se tiendra dans la soirée ou le lendemain (selon l'heure d'arrivée du groupe), en présence des trois chefs de village et de la druidesse Soma. Les faits y seront à nouveau expliqués aux aventuriers. N'ayant rien à leur promettre comme récompense, c'est vraiment le sens altruiste du groupe qui sera sollicité. Si les PJ font contre mauvaise fortune bon coeur, la druidesse les aidera comme indiqué plus haut.

Si le groupe cherche malgré tout à obtenir une récompense, les villageois négocieront une ou deux (à savoir une, puis deux si nécessaire) peaux de belettes géantes ramassées après l'embuscade (voir plus loin). Chacune de ces peaux a une valeur théorique de 1000 à 6000 pièces d'or. Les villageois étant des trappeurs experts, considérez qu'elles valent au minimum 3000 pièces d'or. Bien entendu, cela entraînera une baisse de considération et la druidesse n'aidera pas le groupe.

Dans le cas de PJ altruistes, considérez que les hommes des bois offriront (en cas de succès du groupe, donc à son retour) une des peaux (valeur maximale dans ce cas). De la même manière, si le groupe semble faible au MD, et toujours dans la veine altruiste, la druidesse offrira une ou deux potions magiques (Invisibilité, Soins majeurs).





La narration des événements aux aventuriers

C'est lors d'une expédition punitive que le groupe d'hommes des bois dirigé par Ussé fut pris à partie. La troupe était constituée d'une soixantaine d'hommes avec en plus une dizaine de guerriers aguerris ainsi que quelques druides novices, et bien sûr Ussé, le protecteur des trois bourgs.

C'est au crépuscule que la troupe fit route, silencieusement, vers la position présumée du repaire (qui depuis est confirmée). C'est durant le trajet qu'ils furent pris par surprise. Un petit groupe de kobolds se trouva sur leur chemin (il est clair depuis qu'il s'agissait d'une illusion), et cela déclencha une poursuite immédiate de la tête du peloton, de peur que le groupe d'humanoïdes en fuite ne fasse échouer le projet. C'est à ce moment-là que l'attaque se déclencha sur l'arrière. Un Cône de froid vint frapper la troupe et élimina une bonne partie, sinon la quasi totalité, des hommes de queue. Le groupe de tête, légèrement séparé, ne fut pas atteint, mais il fut pris à partie par un groupe de kobolds réels, alors que l'illusion se dissipait.

Ces kobolds étaient aidés par des belettes géantes, dont deux furent tuées, ainsi que de sorciers. Malgré leurs efforts, les hommes d'Ussé ne purent résister longtemps et de la troupe, il n'y eut que quatre rescapés dont Wodon. Inutile de dire que cette nuit-là, ils coururent plus vite que jamais vers les bourgs. Une expédition de secours fut montée aussi rapidement que possible. Hélas, il était trop tard et parmi les cadavres, il manquait ceux d'Ussé et de quelques autres. Reste l'espoir qu'ils aient été fait prisonniers. Une quarantaine de kobolds avaient été laissés morts sur le terrain, mais c'était bien peu en rapport du dommage subi.

La bande de kobolds est difficilement quantifiable, mais les traces ont permis de dénombrer plus d'une centaine d'individus. Depuis l'embuscade, il n'y

a eu que des escarmouches, mais il est sûr que ce répit n'est que temporaire, et que les humanoïdes, n'ayant virtuellement plus rien à craindre des bourgs, se concentrent ailleurs ou ne se pressent pas pour donner le coup de grâce.

Note: Le récit des événements pourra prendre place partiellement ou totalement lors de la rencontre avec les émissaires, et sera en tout cas donné intégralement au village.

Ce que la druidesse Soma pourra dire

Bien sûr, il faudra être en bons termes avec elle pour obtenir ces informations. Un groupe altruiste les obtiendra sans peine.

- Les chamans et sorciers kobolds n'ont pas accès aux sorts aussi puissants que Cône de froid. Il doit donc s'agir d'un bâtonnet magique. - Les sorciers et chamans kobolds ont la fâcheuse tendance d'enduire leurs armes de poison.
- Les kobolds ont une activité nocturne, car ils sont affaiblis par la lumière solaire.
- L'illusion, même si c'est une magie accessible, reste inhabituelle chez ces créatures. Peut être y a-t-il un sorcier non kobold avec la bande?
- La bande de kobolds dépasse de loin la centaine d'individus. Le double, voire le triple, si ce n'est plus, est à craindre.
- La colline habitée par les kobolds est réputée hantée. Il n'y a aucun doute que si les kobolds sont restés, c'est soit qu'ils ont tué le spectre (ou fantôme quelconque), soit qu'ils ont isolé la zone (certains esprits perturbés se limitent à des zones définies).
- Les kobolds étant des créatures organisées, il est peu souhaitable de les prendre de front au risque de déclencher une alarme.





Les abords du repaire



Situation géographique

Le repaire est situé à 12 km au nord-est du village de Resteloft, dans une zone de collines boisées. Les hommes des bois le connaissent désormais et pourront guider les aventuriers à proximité (relative) de la porte principale (en 2 sur le plan). Ils ne peuvent rien dire de plus ni indiquer une autre entrée.

Aspect extérieur

La colline qui abrite la tribu a la particularité de « fumer ». En effet, il y a de nombreuses cheminées d'évacuation pour les feux qu'allument les kobolds. Toutefois, la végétation de broussailles et de buissons dissipe partiellement les fumées montantes. En cas de forte pluie, un ruisseau se forme sur la colline et vient se jeter dans la mare (en 1).

Aspect intérieur

Les galeries plafonnent entre 2,10 m et 3 m et les grottes entre 2,10 m et 4 m. Les parois sont parfois sommairement étayées avec du bois. Les portes sont en bois et mesurent 90 cm de large sur 1,80 m de haut, pour une épaisseur de 8 cm. Elles n'ont pas de serrure, mais certaines sont barrées de l'intérieur (les portes d'entrée). L'ensemble est lugubre, seuls les grottes communes et les quartiers habités sont faiblement éclairés par des feux ou des torches, le reste est dans l'obscurité la plus totale.

Organisation et réactions face à une agression

Les kobolds sont des créatures organisées; en plus, leur encadrement est ici exceptionnel. Si un groupe d'aventuriers est identifié, l'alarme sera donnée, dans la mesure des possibilités, aussi vite que possible. Ce sera toujours la volonté première des kobolds. Si l'alarme est donnée, les intrus seront traqués dans tout le complexe.

À chaque tour, les aventuriers rencontreront systématiquement un groupe de 5 à 20 kobolds. Si le groupe est repéré, ce sera l'assaut!

Les femelles et les jeunes ne combattent pas, mais peuvent donner l'alarme et en dernier ressort, tous peuvent tenter, même vainement, de sauver sa vie par un combat (ou la fuite).





Les kobolds

Homme d'arme Kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Homme d'arme niveau 1

DV : 1 (4 pv) **Init** : +1

CA : 15 (Contact 12, Surpris 14)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour.

Att : lance +1 (1d6-1)

Save : Vig +2, Ref +1, Vol -1

Carac : F9, D13, Cn10, I10, S9, Ch8

Compétences: Artisanat (piégeage) +2, Dissimulation +6, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +2, Profession +2, Fouille +2, Détection+2

Don : vigilance

Possession : armure de cuir, lance

FP : 1/4

Sergent kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Homme d'arme niveau 2

DV : 2 (8 pv) **Init** : +1

CA : 15 (Contact 12, Surpris 14)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour.

Att : lance +2 (1d6-1)

Save : Vig +3, Ref +2, Vol +0

Carac : F9, D13, Cn10, I10, S9, Ch8

Compétences: Artisanat (piégeage) +2, Dissimulation +7, Perception auditive +2, Déplacement silencieux +3, Profession +2, Fouille +2, Détection+2

Don : vigilance

Possession : armure de cuir, lance

FP : 1/4

Lieutenant Kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Homme d'arme niveau 3

DV : 3 (13 pv) **Init** : +5

CA : 15 (Contact 12, Surpris 14)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour.

Att : lance +3 (1d6-1)

Save : Vig +3, Ref +2, Vol +0

Carac : F9, D13, Cn10, I10, S9, Ch8

Compétences: Artisanat (piégeage) +2, Dissimulation +7, Perception auditive +3,

Déplacement silencieux +3, Profession +2, Fouille +2, Détection+3

Don : vigilance, sciences de l'initiative

Possession : armure de cuir, lance

FP : 1

Chef de guerre Kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Homme d'arme niveau 5

DV : 5 (28 pv) **Init** : +5

CA : 15 (Contact 12, Surpris 14)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour.

Att : lance +5 (1d6)

Save : Vig +3, Ref +2, Vol +0

Carac : F10, D13, Cn10, I10, S9, Ch8

Compétences: Artisanat (piégeage) +4, Dissimulation +7, Perception auditive +4, Déplacement silencieux +3, Profession +2, Fouille +2, Détection+4

Don : vigilance, sciences de l'initiative

Possession : armure de cuir, lance

FP : 2

Sorcier Kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Ensorcelleur niveau 5

DV : 5 (27 pv) **Init** : +1

CA : 13 (Contact 12, Surpris 12)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour, appel de familier

Att : dague +0 (1d3-3/19-20)

Save : Vig +3, Ref +4, Vol -5

Carac : F4, D12, Cn14, I12, S13, Ch16

Compétences: Bluff +11, Concentration +14, Diplomatie +5, Intimidation+5, Art de la magie +9

Don : Magie de guerre, absence de composant

Sorts : (DD13+niveau) (6/7/5) : 0- lecture de la magie, détection de la magie, rayon de froid, aspersion d'acide, manipulation à distance, hébètement ; 1-alarme, projectile magique, arme magique, armure de mage ; 2- rayon ardent, effroi

Possession : dague

FP : 5





Le repaire des Kobolds

Niveau supérieur

1. Mare.

Cette mare est alimentée les jours de forte pluie par un ruisseau qui se forme au sommet de la colline et se déverse là. Elle n'est pas très propre, et dans la vase, au fond (à 60 cm de la surface), se trouvent, à moitié enfouis, deux squelettes d'humanoïdes équipés d'armures de cuir noir clouté et de boucliers de bois désormais pourris. Comme armes, ils ont des étoiles du matin et chacun possède encore une bourse avec 3 à 18 pièces d'argent. Ce sont les cadavres de gobelins qui faisaient partie des poursuivants du fantôme de la salle 4 (voir plus loin). La mare est aussi occupée par 4 sangsues gutturales. Si on boit de cette eau, ou si on en remplit sa gourde, il y a 10 % de chance que l'une de ces créatures soit avalée et réagisse.

2. Poste de garde de l'entrée principale.

La double porte est barrée de l'intérieur. Il y a une table en bois au milieu de la grotte ainsi que deux torches au mur. La table provient certainement d'un pillage; elle servira aux gardes à se protéger en la renversant le cas échéant. Il y a 11 kobolds de garde: 1 sergent et 10 gardes.



3. Éboulis.

Deux passages ont manifestement été obstrués par un amas de roches, de boue et de morceaux de bois. Il est très difficile de dégager l'un ou l'autre des passages, mais un travail acharné le permettrait. Les éboulis bouchent l'accès à la grotte hantée, dans laquelle aucun kobold ne pénétrera.

4. Grotte hantée.

Cette grotte est très humide et des infiltrations d'eau sont évidentes: il y a deux bassins naturels ainsi que des stalactites, stalagmites et des colonnes. Elle est plus haute que la plupart des grottes du complexe, avec un plafond à 3,50 m en moyenne. Un trou de 2,40 m de diamètre bée au plafond, débouchant vers l'extérieur.

Près du bassin le plus au sud, se détache la silhouette d'un gnome accroupi, qui contemple l'eau en se lamentant. Le personnage est translucide comme un fantôme, mais ne prêterait pas attention aux intrus tant qu'ils ne se sont pas approchés de lui. Dans ce cas, il assumerait la forme d'une boule de lumière similaire à celle des feux follets et viendrait se placer sous le trou du plafond, pour empêcher toute retraite! Il assumerait là, à nouveau, la forme de fantôme et passerait à l'attaque.

Ce gnome a été tué alors qu'il portait un message verbal au prince gnome de la région. Ce message, désormais inutile, concernait les guerres contre les humanoïdes à l'est de la forêt, et il était capital à l'époque. Des gobelins sont la cause indirecte de la mort du gnome, car sévèrement blessé par ses poursuivants, il vint se réfugier dans cette grotte, jadis habitée par un terrible prédateur (qui a depuis démenagé) qui le tua. Hanté d'avoir failli à sa mission, le gentil gnome devint un Esprit obsédé par celle-ci et il cherche le moyen de l'accomplir. Incapable de sortir de la grotte, il doit posséder quelqu'un pour s'en échapper, délivrer son message et enfin se dissiper. Il peut assumer, comme toutes les créatures de son espèce, la forme lumineuse des feux follets ou sa forme « naturelle » spectrale. Il faut noter que, bien qu'il puisse être

« Dissipé » par les armes, il se reforme une semaine plus tard. La seule méthode pour le détruire est d'exorciser la place ou de lui permettre de mener à bien sa mission. Lorsqu'il rencontre des créatures





d'alignement opposé ou vis-à-vis desquelles il a une haine particulière (gobelins et kobolds), il les étrangle plutôt que de les posséder. On trouve, du reste, dans le bassin nord, une douzaine de cadavres de kobolds plus ou moins décomposés. Lorsque les kobolds arrivèrent, ils furent incapables de le détruire définitivement et nombre d'entre eux en firent les frais, avant que la tribu ne décide de boucher les issues de la grotte.

Le pauvre hère choisira de posséder en priorité des gnomes, des petites-gens ou des elfes.

Gnome obsédé

Fantôme – Guerrier gnome niveau 5

Neutre Bon – Mort vivant

DV : 5d12 (32 pv)

Init : +5

Dep : vol 6 cases

CA : 12 (Contact 12, Surpris 11) ou 17 (1 dex + 4 mailles + 2 écu) (Contact 11, Surpris 16)

Att : contact intangible +6 (1d6) ou hache de maître +10 (1d8+3)

AS : contact corrupteur, manifestation, possession maléfique

SQ : intangible, mort vivant, reconstitution, résistance au renvoi des morts vivants (+4), vision dans le noir

Save : Vig +4, Ref +2, Vol +2

Carac : F16, D13, Cn-, I10, S12, Ch12

Don : arme de prédilection (hache), attaque en puissance, combat en aveugle, enchaînement, science de l'initiative.

Compétences : Détection +11, Discrétion +1, Equitation +9, Escalade +1, Fouille +8, Perception auditive +11

FP : 7

Le bassin sud contient son cadavre avec une cotte de mailles, un heaume et un bouclier rouillés, une dague, une hache, un arc court composé ainsi qu'un carquois avec 10 flèches à pointes d'argent, et un bâtonnet magique qui se révélera être une baguette de givre avec 15 charges. La dague est aussi magique et elle perce la pierre sans difficulté: il s'agit d'une dague +2, Longue-dent. Les pointes d'argent des flèches pourront être récupérées ainsi que 25 pièces d'or qui traînent au fond du bassin. L'intérieur du heaume comporte trois inscriptions en langue gnome. La première dit «• Que frappe la tempête»; la deuxième « Que la glace t'arrête » ; la troisième «Que le froid t'envahisse». Il s'agit des phrases de commandement des fonctions de la baguette.

5-6. Grottes communes.

Les grottes communes présentent toutes les mêmes caractéristiques. Il a systématiquement un conduit de cheminée avec un large feu en dessous. Des torches éclairent sommairement l'endroit et de nombreuses paillasses.

La place contient toujours un certain nombre de Kobolds comme suit

31-50 (d20+30) mâles; 21-30 (d10+20) femelles; 5-10 (1d6+4) jeunes; 1 chef; 2 sergents, 1 lieutenant et 1 sorcier. Les kobolds utilisent du cuir et des fourrures pour s'habiller, et il y a de 10 à 100 peaux d'animaux de la forêt qui peuvent se négocier de 1 à 4 pièces d'or chaque. Il sera sans doute difficile aux aventuriers de les emporter.

Les conduits de cheminée sont trop petits pour laisser passer les humains, mais les elfes, les gnomes et les petites-gens pourront s'infiltrer par là. Cependant, il vaudrait mieux s'assurer que le feu soit éteint avant de s'y engager.

7. Magasin.

Les magasins sont systématiquement gardés par deux kobolds. Ils contiennent des tonneaux d'eau de pluie, des barriques aux contenus divers (graisse animale, aliments fumés ou salés), ainsi que du bois (pour les torches), des chiffons (plaids aux couleurs des villages de bûcherons) et diverses peaux.

Les aliments sont essentiellement d'origine sylvestre (baies, plantes comestibles, ou chair animale), mais ils se trouvent aussi des quartiers de viande qui doivent être d'origine humaine ou demi-humaine. Les peaux sont au nombre de 11 à 20 (d10+10) et valent chacune 1d4 pièces d'or. Elles sont cependant encombrantes et difficiles à transporter.

Chaque magasin a 5 % de chance d'être infesté par 2-8 vers putrides.

8. Grotte commune.

Idem 5.

9. Poste de la garde personnelle du chef.

Ce poste n'a pas de fournitures, par contre il y a en permanence 4 kobolds de type sergent.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



10. Grotte de l'ogre mage.

Cette grotte est isolée par une tenture. Il y a un conduit de cheminée avec un petit feu entretenu jour et nuit par un kobold garde. Elle contient un vaste lit de 4m de long, qui pourra paraître bien trop grand pour le chef kobold qui y réside (il ne mesure que 1,20m)! Ce dernier est en fait un ogre mage qui passe le plus clair de son temps métamorphosé en kobold. Cependant, en période de repos, il reprend naturellement sa forme. De même, il aura tendance à la reprendre en cas de combat. La grotte a, pour cette éventualité, un plafond de 4m. L'ogre mage/chef kobold ne se laissera pas enfermer ici. Son garde du corps ne fera certainement pas long feu, et si lui-même n'a pas éliminé les PJ en deux rounds de combat, il utilisera ses pouvoirs pour fuir et donner l'alarme. En combat, il utilise toujours sa magie en premier. En corps à corps il se sert d'une épée deux mains ou de son arc.



Ogre Mage Guerrier 2

Loyal Mauvais – Géant de taille G

DV : 5d8 +2d10 (65 pv) **Init** +4 ;

VD : 8 cases, Vol : 8 cases ;

CA : 18 (Contact 9, Surpris 18)

Lutte +12 ;

Attaque +9 Epée deux mains (3d6+7/19-20) ou Arc long +4 (2d6/x3)

Save : Ref +1 ; Vig +9 ; Vol +3 ;

DS : Régénération (5), RM (19), vision dans le noir, Vol, vision nocturne

Dons : expertise du combat, attaque en puissance, charge en puissance ;

Compétences : Concentration +11, Détection +10, Perception +10, Intimidation +10 ;

Sorts : Charme personne DD14, Cône de froid DD18, Etat gazeux DD14, Métamorphose DD14, Sommeil DD14 [1 fois par jour] ; A volonté Invisibilité et Ténèbres.

FP 9

Il parle le kobold en plus des langues habituelles à ce type de créature. Son lit est couvert d'une couverture en fourrure de renard qui vaut 600 pièces d'or (po) et il a un collier d'argent et de gemmes d'une valeur de 3.000 po.

Dans un petit renforcement au sud de sa grotte se trouve un amas de terre et de débris. Ce tas cache une caisse en fer qui contient: 1000 pièces d'argent; 40 ; 8 gemmes (2 10 po, 2x50 po, 3x100 et 1x500 po); deux potions de soins (1d8+5 pv) ; un parchemin dans un tube d'argent de 100 pièces d'or avec les sortilèges pour magicien de Sommeil, Compréhension des langues, Lumière continue, Corde animée, Dissipation de la magie, Renvoi de projectiles, torche mort vivante, le tout au niveau 9.

11. Magasin privé du chef.

Ce magasin contient une barrique d'eau, une barrique de bon vin, quelques tonneaux de légumes et surtout des quartiers de viande de petites-gens et d'elfes. Il y a aussi de nombreux morceaux de bois.

12. Poste de la garde personnelle du chef.

Idem 9.

13. Grand hall.

Le plafond de cette grotte culmine à 5 m par endroits, la moyenne étant plutôt à 4m. Il y a des colonnes naturelles ainsi qu'un trône et un conduit de cheminée. Le trône est plutôt large, capable de contenir un ogre. Lorsque le chef est là, il y a toujours un feu d'allumer ainsi que 10 gardes du corps. Le trône est rembourré avec une peau de castor géant d'une valeur de 1000 po.

14. Poste de garde de l'entrée arrière.

Cette place est identique à la salle 2.

15. Magasin.

Idem 7.





16. La caverne vide.

On ne trouve rien dans cette caverne à l'exception de monceaux de coquilles d'oeufs brisées, et une odeur très désagréable. Peut-être un vieil antre de troglodytes?

17. Grotte des belettes sanguinaires.

La grotte est occupée par un gros amas de branchages. C'est le repaire de deux belettes sanguinaires.

Belettes sanguinaires

Neutre – Animal de taille M

DV : 3 (13 pv) **Init** : +4

Dep : 8 cases

CA : 16 (Contact 14, Surpris 12)

SQ : odorat, vision nocturne

AS : absorption de sang, fixation

Att : morsure +6 (1d6+3)

Save : Vig +3, Ref +7, Vol +4

Carac : F14, D19, Cn10, I2, S12, Ch11

Compétences : Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +9

Dons : attaque en finesse, discret, vigilance

FP : 2

La porte n'est ni verrouillée ni barrée, mais elle est cachée à la vue extérieure par des buissons (voir en 18).

18. Jardin.

Une dépression dans la colline permet un accès par ce côté. De nombreux végétaux camouflent les portes des salles 17 et 19. Il faut donc réussir un jet de fouille DD15 pour les repérer.

19. Grotte du grand sorcier.

La porte de sa pièce est barrée de l'intérieur. Il y a un conduit de cheminée et un feu qui brûle presque en permanence (il y a toujours des braises chaudes). Un lit de bois avec une fourrure de castor géant constitue la totalité du mobilier. La peau est négociable entre 1500 et 2000 po.

Le kobold qui vit là est le grand sorcier de la tribu. Il porte, comme les autres sorciers, une robe orange avec un crâne blanc dessus. Cependant, sa robe est bordée d'hermine, ce qui lui donne une valeur de 120 pièces d'or. Il a aussi un crâne de gnome comme symbole maudit, mais le sien est recouvert d'or et d'argent, ce qui lui confère une valeur de 500 pièces d'or. Toutefois, il y a fort à

parier que la vente, en l'état, de l'un ou l'autre de ces objets de culte soit plus une source de problèmes que d'enrichissement. Le sorcier ne se laissera pas coincer ici. Il prendra la poudre d'escampette aussi vite que possible pour chercher du secours, soit en libérant les belettes géantes, soit en descendant vers le temple (voir plus loin).

Le grand sorcier kobold

Loyal Mauvais – Humanoïde (Reptilien)

Elu divin de Kurtulmak 7

DV : 7d8 - (4 pv)

Init : +1

CA : 15 (Contact 12, Surpris 14)

SQ : Vision dans le noir 18m, sensible à la lumière du jour.

Att : pique +6 [1d6]

Save : Vig +5, Ref +6, Vol +2

Carac : F9, D13, Cn10, I10, S16, Ch16

Compétences : Art de la Magie +6, Diplomatie +5, Concentration +6, Connaissance [Mystères] +5, Premiers Secours +5, Profession (herboriste) +2, Psychologie +5,

Don : magie de guerre, arme de prédilection [pique], vraie foi, incantation silencieuse, résistance feu/10

Possession : pique +1, 5 doses de venin d'araignée monstrueuse [Vig DD11, For 1d3/1d3] pour sa demi-pique parchemins magie divine [Résistance, Ténèbres profondes, Ecorcheur, Brume de dissimulation]

Sorts (DD13+Niv) (6/7/7/5) : 0- Assistance divine, Blessure superficielles, Détection de la magie, Lecture de la magie, purification de l'eau et de la nourriture Résistance, Stimulant ; 1- Anathème, Arme de magique, Brume de dissimulation, Frayeur, Sanctuaire, Symbole mineur de divinité ; 2 – blessure modérée, Endurance de l'Ours, Essoufflement, Immobilisation de personne ; 3- Dissipation de la magie, Ecorcheur, Ténèbres profondes.

FP : 7

20. Escaliers secrets.

Ces escaliers descendent au niveau inférieur. Seuls le grand sorcier et le diable-kobold (voir plus loin) en connaissent l'existence. Un jet en Fouille DD 18 permet de repérer le passage secret.

21. Escaliers.

Ces escaliers, qui partent en colimaçon, arrivent au niveau inférieur dans la salle 16.

22-23. Grottes communes.

Idem 5-6.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



24. Magasin.

Idem 7.

25. Grotte commune.

Idem 5.

26. Magasin.

Idem 7.

27. Armurerie.

La place est gardée en permanence par 2 kobolds. Elle contient les objets suivants: 5 épées longues; 120 épées courtes; 2 arcs longs; 70 arcs courts; 1140 flèches dans des carquois; 200 lances (de fantassin); 1 épée à deux mains; 100 gourdins; 35 frondes; 20 javelots; 90 haches; 40 haches d'armes; 2 broignes (taille humaine); 8 armures de cuir (taille humaine); 13 petits boucliers; 200 armures de cuir (taille gnome ou petites-gens); 100 boucliers de bois; 10 broignes (taille gnome ou petites-gens).

Parmi les boucliers, il y a un bouclier +2 ; parmi les haches d'armes, il y en a une qui est magique +1; enfin l'une des épées longues est +2. Ces trois objets sont la propriété d'Ussé.



Niveau inférieur

1. Escaliers.

Il s'agit du point d'arrivée des escaliers secrets partant de la salle 20 au niveau supérieur.

2. Grotte des animaux-squelettes.

Cette grotte est gardée par 20 animaux-squelettes; il s'agit de squelettes de renards, de loup ou de belettes, ou encore d'autres animaux de la forêt. Ces créatures attaquent tout intrus, à savoir ce qui n'est ni un sorcier, ni le diable-kobold.

Squelette d'animal

Neutre Mauvais – Mort vivant

DV : 2 (13 pv) **Init** : +7

Dep : 8 cases

CA : 15 (Contact 13, Surpris 12)

SQ : Résistance 5/contondant, immunité au froid, mort vivant

Att : morsure +2 (1d6+1)

Save : Vig +0, Ref +3, Vol +3

Carac : F13, D17, Cn-, I-, S10, Ch1

Don : science de l'initiative

FP : 1

3. Alcôve des reliques.

Cette alcôve, fermée par une porte, ne contient qu'un coffre de bois verrouillé. Posés sur le couvercle se trouvent deux fioles (potion de Contrôle des plantes, une potion de Respiration aquatique), un bloc d'encens (encens de Méditation), une paire de bracelets de Vulnérabilité et un tube de cuir noir contenant un parchemin (sortilèges de Résistance aux énergies destructives [Froid], Langage animal, Guérison des maladies et Contrepoison au niveau 9 de prêtre). Le coffre est rempli de nombreuses herbes et ingrédients magiques.

4. Temple de Kurtulmak.

Le temple est une vaste grotte qui plafonne à 5 m. Il y a quatre colonnes naturelles, un autel et deux braseros. Sur une petite estrade se trouve une statue de kobold de 1,70m avec une longue queue fourchue. Il porte une lance et de nombreux crânes de gnomes sont empilés à ses pieds. Un corbeau est posé sur son épaule.

Profaner la statue déclenche un envoûtement centré sur celui qui a fait la bêtise. L'envoûtement a une durée de 10 tours (1 h40) et peut être annulé par un contresort contre un niveau 10 (jet de protection possible). Les braseros sont en argent ouvragé et valent chacun 500 pièces d'or. L'autel porte des traces de sang séché: les nuits de dernier quartier de lune ont lieu des sacrifices (essentiellement de gnomes). Il y a un passage secret derrière cette statue.

5. Poste de garde.

Les postes de garde à ce niveau sont constitués d'un groupe de 4 kobolds commandés par un garde (qui fait office de chef).

6. Prison.

La place est gardée en permanence par 2 kobolds. Les cellules sont barrées de l'extérieur. Les cellules contiennent les individus suivants:

A. Ce sombre cachot a une marche qui, en descendant, permet une hauteur de plafond



Le Tombeau du Seigneur des Marches



légèrement supérieure. La cellule n'est pas vide, elle abrite 25 rats sanguinaires.

Rat sanguinaire

Neutre – Animal de taille P

DV : 1 (5 pv) **Init** : +3

Dep : 8 cases – 12 en Escalade

CA : 15 (Contact 14, Surpris 12)

SQ : odorat, vision nocturne

AS : maladie

Att : morsure +4 (1d4)

Save : Vig +3, Ref +5, Vol +3

Carac : F14, D19, Cn10, I2, S12, Ch11

Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +8, Escalade +11, Natation +11, Perception auditive +4

Dons : attaque en finesse, vigilance

FP : 1/3

B. Une elfe sylvestre (pv 4) est retenue ici. Elle doit servir de prochain repas à l'ogre mage (dont elle ignore l'existence), mais elle n'a aucune idée du sort qui l'attend. Si on la rend saine et sauve à son clan, une récompense leur sera remise par les elfes de cuivre. La nature de cette récompense est à la discrétion du MD.

C. Cette cellule est aussi (comme la A) légèrement en contrebas. Elle contient un homme (1,80m; 80kg, trentaine d'années, cheveux châtain, yeux marron, barbu). Vêtu comme les hommes des bois. Il s'agit de Ussé. Il est mal en point, à cause d'un mauvais traitement qu'il a subi et du fait que, depuis l'embu de, ses blessures n'ont toujours pas été soignées. Il est du reste victime d'une légère infection parasitaire musculaire qui l'handicape pour le moment.

Ussé

Chaotique Bon – elfe de lune

Rôdeur 4

DV : 4 (25 pv) **Init** : +4

Dep : 6 cases

CA : 20 (Contact 14, Surpris 13)

SQ : traits elfiques, empathie sauvage

AS : ennemi juré (géant +2)

Att : Arc +8/+8 (1d8x3) ou Arc +10 (1d8/x3) ou +7 épée longue (1d8/19-20)

Save : Vig +5, Ref +8, Vol +2

Carac : F10, D18, Cn12, I12, S13, Ch8

Compétences: Escalade +2, Dissimulation +16, Ecouter +10, Déplacement silencieux +11, Fouille +8, Détection +10, Survie +8, Natation +2

Dons : endurance, tir à bout portant, tir rapide, pistage

Possessions : arc long, épée longue +2, hache +1, bouclier +2, cape elfique. Toutes ses armes se trouvent en zone 27. Il ne lui reste que sa cape.

FP : 4

Bien que mal en point, il essaiera de récupérer tous ses objets magiques éparpillés dans le complexe. Il porte encore sa cape elfique que les kobolds n'ont pas remarqué comme anormale. Il est voué à être le prochain sacrifice d'ennemi au Dieu kobold.

D. Cette cellule contient le cadavre d'un petit gars qui a succombé aux mauvais traitements et qui finira dans l'assiette de l'ogre.

E. Un gnome (pv 5) qui doit être sacrifié même temps qu'Ussé. Libéré, il fera parue une lettre de remerciement aux aventuriers pourra servir ultérieurement.

7. Grotte infernale.

La grotte possède un large conduit de cheminée au sud. Ce conduit contrairement aux autres, est suffisamment large pour laisser passer un humain. Cependant est plutôt tortueux et malheureusement peu praticable. Cependant, une série de jets d'Evasion réussis DD13 permettent de l'emprunter. (En cas de maladresse, le malheureux reste bloqué sans possibilité de mouvement, seul une aide extérieure peut le sauver d'une mort atroce) Il y a un grand feu allumé dessous une pile de bûches à côté. De nombreux cadis de bois tendant des peaux fines et translucides sont visibles. Certains séchent près du feu d'autres sont empilés contre un mur et d'autres portent des inscriptions.

Devant l'un de ces cadres, un kobold de 1,70 m, dessine des caractères propres à sa langue. Confronté aux aventuriers, il se précipitera dans le feu (il ne craint rien!) et assumera sa forme réelle, celle d'un humanoïde avec de petites cornes, des cheveux tentaculaires, des griffes aux pattes et aux mains, des ailes de chauves souris et une queue barbelée. Son aspect général est écailleux et sa couleur rouge.

Diable Kobold

Loyal Mauvais – Extérieur de Taille M

DV : 8d8+24 (68 pv) **Init** : +7

Dep : 6 cases – Vol 10 cases

CA : 21 (Contact 13, Surpris 18)

AS : pouvoirs magiques, convocation de baatezu



Le Tombeau du Seigneur des Marches



DS : réduction 10/+1, régénération 8, RM 17, immunité au poison et au feu, résistance au froid/20, vision dans les ténèbres, télépathie, vulnérabilité à l'eau bénite (2d4)

Att : queue +12 (1d6+3 +2d6 feu), 2 griffes +9 (1d4+1) et morsure +9 (1d6+1)

Save : Vig +9, Ref +9, Vol +8

Carac : F17, D17, Cn17, I12, S14, Ch16

Compétences: Bluff +9, Concentration +10, Connaissance (Plan) +6, Déguisement +10, Détection +10, Diplomatie +10, Evasion +11, Fouille +10, Intimidation +14, Perception auditive +10

Don : arme de prédilection (Queue), attaques multiples, science de l'initiative.

Pouvoirs magiques (DD13+ niveau sort) : A volonté animation des morts, changement d'apparence, charme-personne, effroi, image accomplie, injonction, profanation, suggestion.

FP : 8



A noter que si l'ogre mage est le tacticien de la tribu, c'est l'envoyé du Dieu (le diable) qui définit ce qui est bien pour le clan. Il y a un bon esprit de coopération, mais d'inévitables frictions apparaissent entre la réalité stratégique et désir religieux.

Les peaux tendues sont des peaux de gnomes des forêts. Sur certaines, le diable a écrit les commandements du Dieu kobold dont il est un serviteur. Dans un coin de la grotte, il y a une bourse avec 6 gemmes de 500 po, ainsi qu'une pierre porte-bonheur.

8. Grotte des zombies.

Cette grotte contient 8 zombies qui obéissent aux ordres du diable.

Zombi humain

Neutre Mauvais – Mort vivant

DV : 2 (13 pv) **Init** : -1

Dep : 6 cases (ne peut pas courir)

CA : 11 (Contact 9, Surpris 11)

SQ : Résistance 5/tranchant, immunité au froid, mort vivant, limité à une seule action, vision dans le noir

Att : coup +2 (1d6+1)

Save : Vig +0, Ref -, Vol +3

Carac : F12, D8, Cn-, I-, S10, Ch1

Don : robustesse

FP : 1/2

Ces zombies sont des hommes des bois dont les corps manquaient après l'embuscade.

9. Poste de garde.

Idem 5.

10. Grotte commune.

Les grottes communes de ce niveau présentent des caractéristiques proches de celles du niveau supérieur. La principale différence vient du fait qu'il n'y a pas de cheminée ni de feu. Les torches éclairent sommairement l'endroit et il y a aussi de nombreuses paillasses. Il y a le même nombre de kobolds qu'en haut, sauf qu'il n'y a pas de jeunes: 31-50 (d20+30) mâles; 21-30 (d 10+20) femelles; 1 chef; 3 gardes et 1 sorcier. Il y a les mêmes 10 à 100 peaux qui peuvent se négocier de 1 à 4 po, et les kobolds mâles ont tous 3 à 24 pièces de cuivre sur eux, chefs, gardes et sorciers compris.



Le Tombeau du Seigneur des Marches



11. Grotte des trophées.

Cette grotte abrite une série de trophées «originaux». On y trouve une collection complète de pixies, d'esprits follets et de différents types de lutins épinglés au mur comme des papillons sur un tableau. Il y a aussi des têtes de gnomes, desséchées ainsi que quelques créatures de la forêt qui ont été maladroitement empaillées.

12. Poste de garde.

Idem 5.

13. Grotte commune.

Idem 10.

14-15. Magasins.

Idem 7, au niveau supérieur.

16. Escaliers.

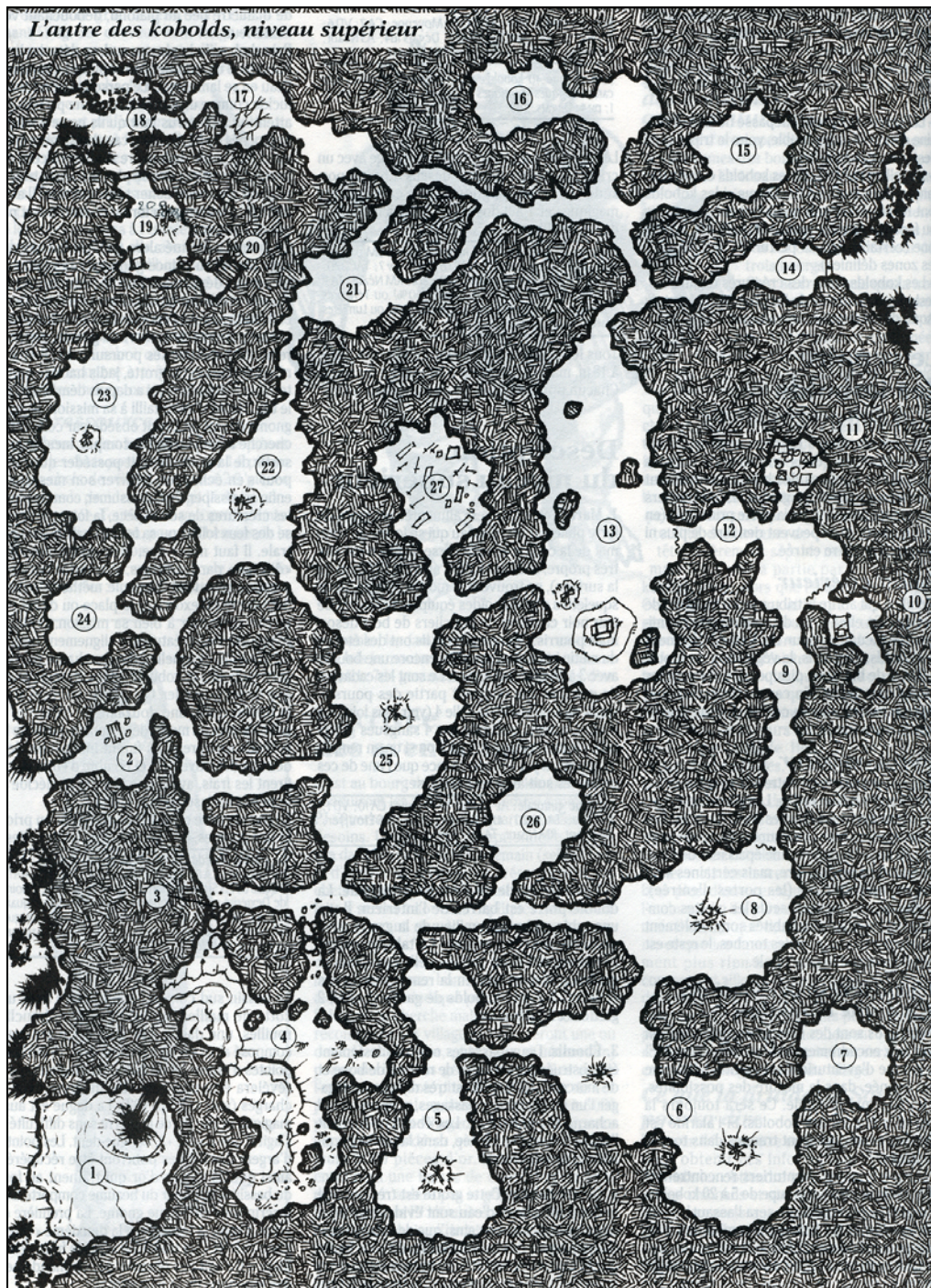
Idem 21, au niveau supérieur.





Les cartes

Le repaire des kobolds : niveau supérieur



Le Tombeau du Seigneur des Marches



Le repaire des kobolds : niveau inférieur

