



Retour à la forge de Durgeddin

Une aventure pour quatre héros de niveau 10 à 12.

Par Jaffar

Titre original: The Forge of Fury

Auteur original: Richard Baker

Note importante: L'aventure est basée sur celle originelle de Steve Baker, « the forge of fury » Je l'ai adaptée à mon propre univers de jeu et à ma propre campagne.

La plupart des descriptions diffèrent de celles d'origine, de même les adversaires ont été modifiés. En fait, il ne reste que les murs du repaire où presque.

Plan extérieur: Anthony Lens Alias Jaffar

Plans du repaire: Todd Gamble

Figurines: collection personnelle de Jaffar

Illustrations : ogre mage, stirge, Ancêtre nain par Eva Widemann, Dragon noir de Lars Grant-West, Mur vivant de Trevor Hairsine



Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS, créées par E.Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, et Peter Adkison.

Préparation

Vous aurez besoins des livres de règles de base – le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître*, le *Guide des Royaumes Oubliés*, *Manuel des Monstres de Faerûn*, le *Manuel des monstres 4*.

Pour commencer, imprimez l'aventure, plans inclus. Lisez le scénario au moins une fois pour vous familiariser avec la situation, les obstacles et les Pnj majeurs du repaire de Mordini.

Contexte de l'aventure

Durant l'année de l'Ecu 1367 CV, le royaume nain de Bolbofarrak avait entrepris de reconquérir la citadelle de Khundrukar. Pour se faire des éléments de la X^{ème} légion naine et la compagnie de mercenaires du Sceptre s'étaient déployés dans la région mais ils avaient été tenus en échec par le général ogre Ulfe qui occupait l'ancienne forteresse naine avec son clan.

Une guerre violente éclata entre les ogres et les nains. La guerre tourna malheureusement au désavantage de ces derniers. Ils furent défaits lors d'une série d'affrontements sanglants. En effet, les niveaux inférieurs de l'ancienne forteresse étaient aux mains d'un clan duergar. L'alliance des

nains gris et des ogres provoqua l'arrêt de la reconquête naine et la signature du traité de la dent de pierre.

Deux ans plus tard, le seigneur ogre Ulfe est devenu une puissance avec laquelle il faut compter dans la région et les duergars ont fait de la citadelle l'un de leur poste avancé.

Plus d'information sur ces événements sur le site du Tombeau du Seigneur des Marches dans la section Les Chroniques de Marcus pour l'année 1367.

Accroche

Il ne s'agit pas d'une aventure à proprement parler. Vous découvrirez ici la description d'un complexe nain tenu par une alliance d'ogres et de duergars avec ses principaux personnages.

Ma seule préoccupation lors de la rédaction était sa cohérence avec mon univers de campagne. Mes aventuriers s'étaient déjà frottés aux ogres de Ulfe et avaient perdu la partie. Ils étaient rentrés humiliés et vaincus dans leur patrie. La leçon fut d'autant plus sévère pour les personnages nains. Ces derniers gardaient rancune à Ulfe et ils étaient décidés à laver leur honneur. En prévision de cette action, j'ai donc fait évoluer Ulfe et le clan duergar ainsi que les lieux. Les questions de base étaient les suivantes : qu'advierait-il d'un Seigneur ogre auréolé du prestige d'une guerre victorieuse sur les nains ? Les duergars, débarrassés de la menace que faisaient peser sur eux les nains et les humains, auraient-ils remis en état les forges ?

Vous avez la réponse entre vos mains. A vous d'en faire ce que bon vous semble. Et n'hésitez pas à m'envoyer un message via le site du Tombeau ou en postant un petit message sur le Forum de Noraïn.

Bon jeu.

Liste de figurines utiles

Duergar Warrior – Archfiend – 32/60 C
Ettin Skirmisher – Dethknell – 52/60 R
Goblin Warrior – Dragoneye – 32/60 C
Kobold Champion – aberration - 37/60 C
Kobold Soldier - angelfire set - 44/60 C
Kobold Sorcerer – aberration - 38/60 C
Ogre Brute – Desert of desolation - 52/60 R
Ogre mage - angelfire set - 46/60 R
Ogre Skirmisher – War of the dragon queen – 51/60 C
Duergar Slaver – Unhallowed – 38/60 C
Large Black Dragon - Unhallowed – 55/60 R
Large Duergar – War Drums - 36/60 U
Ogre War Hulk - War Drums - 56/60 U
Dwarf Ancestor – Underdark - 02/60 R
Elemental Wall - War Drums - 06/60 U
Loyal Earth Elemental – Underdark – 08/60 U
Mountain Troll – Dragon queen - 50/60
Skul crusher ogre -



Carte 1
Les alentours de la colline de la Dent de Pierre



Réalisation de la carte
Anthony Lens alias Jaffar

Khunkrukar

LE SENTIER

Au pied de la Dent de Pierre, un sentier délimité avec soin s'engage sur les pentes de la colline. Il mène directement à la Porte des Montagnes. Le grand Ulfe et ses ogres l'utilisent pour sortir de leur repaire et y retourner.

Le problème est que, depuis sa victoire sur les nains, Ulfe a soumis ou rallié de nombreuses tribus de la région. Désormais, le point de départ du chemin se situe au centre d'un camp d'ogres.

LES CAMPS

Cinq clans ogres se sont installés au pied de la Dent de Pierre. Il s'agit des clans de l'Ours, de la Tête Plate, du Grand Serpent, de l'Orignal et du Glouton.

Chaque clan compte 4d6+10 ogres mâles, 2d6+5 femelles et 1d6+2 jeunes. Ils sont dirigés par un chaman ogre, Ulfe ayant supprimé tous les guerriers susceptibles de défier son autorité. Les chamans sont convoqués toutes les dizaines par Ulfe afin de recevoir leurs instructions. En cas de nécessité, Ulfe dépêche un de ses ogres briseurs de crânes pour prendre le commandement.

En plus de ces cinq clans ogres, deux clans de gobelins se sont ralliés à la bannière de Ulfe : les lupins et les renards. Chaque tribu compte 10d8+20 guerriers, 6d12+15 femelles et 5d6+10 jeunes. Une tribu compte dans ses rangs un chef de guerre niveau 5 et un chaman 3.

Pour conclure, un troll des montagnes, répondant au nom de Grrrwwich, s'est installé dans une grotte à flanc de colline, à l'est de la Dent de Pierre. Ulfe a tout de suite compris l'intérêt d'avoir un tel allié dans son camp. Un tribu en nourriture lui est régulièrement apporté.

Chaque clan vit dans un camp dont le périmètre est délimité par une palissade de bois de 3 m de haut. Des sentinelles veillent à l'entrée de chaque camp.

Des tours de guet ont été installées à intervalle régulier. Pour chaque tour, on trouve deux ogres et 5 gobelins. Deux des gobelins sont chargés de donner l'alerte à l'aide d'un grand tambour situé au pied de la tour.

Enfin, deux patrouilles parcourent régulièrement la zone dans un rayon de 10 km autour de la colline. Chaque patrouille est formée d'un ogre briseur de crâne, de quatre ogres et de 10 guerriers gobelins. Grrrwwich le troll se déplace régulièrement dans la zone, accompagné d'une suite d'une dizaine de gobelins

FANTASSIN GOBELIN

Humanoïde (m), FP 1/3, Had 1, taille P

DV : 1d8+1, PV : 9

Initiative : +1

Classe d'armure : 15 (Contact 12, Dépouvu 14)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +1 / -3

Espace/ Allonge : 1,5 m / 1,5 m

Attaque : masse d'arme +2 (1d6) ou Javelines +3 rg (1d4) ou arc court +3 rg (1d6)

Particularités : Vision dans le noir 18 m

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +1, Vol -1, Vig +3

Valeurs : For 11, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 9, Cha 6

Compétences et dons: Furtivité +5, Perception +2, Equitation +4, Vigilance

Possessions : Armure de cuir, une rondache en bois, 1 masse d'arme, 3 javelines

OGRE

Ogre (m ou f), FP 2, géant de taille G

DV : (4d8 +8), PV : 32

Initiative : +0

Classe d'armure : 16 (Contact 9, Dépouvu 16)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +4 / +13

Allonge : 3m / 3m

Attaque Epieu +1 rg (2d6+5) ou Massue +8 (2d6+2)

Particularités : Vision nocturne

Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +0, Vol +1, Vig +6

Valeurs : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences et dons: Escalade +6, Perception +4, Intimidation +3, Arme de prédilection (Massue)

Possessions : 2 épieux, massue de grande taille, armure de peau, 30 pouces de cuivre

CHAMAN OGRE

Ogre (m ou f), FP 5, Adepte 4, géant de taille G

DV : 4d6+ 4d8 + 16, PV : 53

Initiative : -1

Classe d'armure : 16 (Contact 8, Dépouvu 16)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +6 / +13

Allonge : 3m / 3m

Attaque Epieu +3 rg (2d6+3) ou Massue +9 (2d6+3)

Particularités : Vision nocturne

Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +1, Vol +7, Vig +7

Valeurs : For 17, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 7

Compétences et dons: Art de la magie +4, Artisanat (Herboriste) +6, Concentration +6, Escalade +4, Perception +3, Premiers secours +7, Magie de guerre, Absence de composante, Robustesse

Possessions : 2 épieux, massue de grande taille, armure de peau, grigris en os, 4 baumes guérisseurs (1d8 pv), 2 fioles antidotes, sachet de poudre à fumée, 2 bâtons fumigènes.

Sorts préparés (3/3/1, Base DD12 + Niv sort) : N0 –

Assistance divine, détection de la magie, soins mineurs ; N1- Brume de dissimulation, Frayeur, Injonction ; N2- Détection de l'invisible

GRRRWWICH LE TROLL DES MONTAGNE

Troll (mâle), FP 10, géant de taille TG

DV : 15d8+150, PV : 247

Initiative : +1

Classe d'armure : 22 (Contact 9, Dépouvu 21)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +11 / +21

Allonge : 4,5m / 4,5m

Attaque : Massue +16/+11/+6 (3d8+28) & morsure +11 (1d8+11) ou 2 Griffes +16 (1d8+17) & morsure +11 (1d8+11)

Attaque spéciale : renversement



Particularités : Vison dans le noir 27m, vision nocturne, odorat, régénération (9), stabilité

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +4, Vol +9, Vig +1

Valeurs : For 31, Dex 16, Con 29, Int 8, Sag 15, Cha 10

Compétences et dons: Escalade +13, Furtivité -7 (+1 en montagnes), Perception +14 ; Attaque en puissance, Vigilance, Volonté de fer, Coup fabuleux, Science de la bousculade, Enchaînement

Possessions : massue de grande taille

L'EXPLORATION DE LA COLLINE

Il est possible de gravir les pentes de la colline en évitant le sentier. Cette tâche est extrêmement fatigante et nécessite une grande attention afin de ne pas glisser ou tomber, et surtout pour éviter les gobelins qui grouillent sur ces pentes. Ils s'adonnent à la cueillette et à la chasse au petit gibier. Les ogres, trop massifs, ne s'aventurent pas dans cette zone.

La vitesse de déplacement est réduite à 25% de la normale.

La colline a la particularité de fumer. En effet, toutes les portions artificielles du complexe ont des plafonds deux fois plus hauts que la pièce n'est large (sauf indication contraire) Chaque section de plafond est percée de conduits de ventilation. Un conduit est disposé tous les 3 m. De fait, de la fumée s'élève lorsque les ogres allument un foyer. Ces conduits d'évacuation font 50 cm de large ce qui permet à une créature de taille minuscule de les emprunter. Ils sont cependant clos par une solide grille en bronze et dissimulés par des plantes grimpanes et autres. Un **jet de Perception DD20** est nécessaire pour les repérer (Sauf si de la fumée s'élève) Un **jet de Force DD25** peut être tenté pour desseller une grille de protection.

Lorsque les personnages approchent de la colline, ils distingueront immédiatement une colonne de fumée. Il s'agit de celle produite par le feu qui brûle dans la caverne du chaman ogre Razed (Zone 7) Pour se diriger directement vers la source du phénomène (la cheminée), l'un des Pj doit réussir un **jet de Survie DD20**.

A/ La porte des montagnes : c'est là que se trouve l'entrée de la citadelle

B/ La cheminée : Il est possible de s'introduire dans la citadelle par cette fissure, moyennant 2 jets d'escalade DD15. Ce passage débouche dans la zone 7, au-dessus d'un feu. **Jet d'acrobatie DD18** pour sauter à terre sans tomber dans le foyer (1d6 dommages de feu puis 1d4 au suivant)

C. Le tunnel des orques : une ancienne galerie creusée par les orques. Elle reste accessible car il s'agit de la sortie principal des kobolds. Les duergars montent la garde à son extrémité (Zone 21). De plus, elle est habilement dissimulée par des branchages et autres plantes grimpanes. Un **jet en Perception DD25** est nécessaire pour la trouver.

D/ Le sommet : Les aventuriers l'atteignent en marchant pendant deux heures à un rythme soutenu. Les 30 derniers mètres sont une façade de roche abrupte, nécessitant un jet d'escalade DD15. La Dent de Pierre fait dans les 500 m de hauteur, soit 150 m de plus que les autres collines environnantes. A part une belle vue, il n'y a rien à faire ici.

LE MARAIS OBSCUR

Le flanc de la colline donne dans une vallée détrempée, dont l'eau ne parvient pas à s'écouler. De grands étangs s'y sont formés au fil du temps, donnant naissance à une zone marécageuse. Le plus grand d'entre eux est relié au lac noir par un siphon. C'est par là que Nuiteuse entre et sort de son antre. L'entrée est situé à une douzaine de mètres de profondeur et à près de 30 mètres de la rive ouest de l'étang.

Les gobelins et les ogres ne s'aventurent jamais dans cette zone en raison de la présence d'un couple de Catoblépas a établi son repaire sur le plus grand ilot des marais.

La faune et la flore sont riches et variés comme il sied à un marais : plantes carnivores, ajoncs, grenouilles, serpents, moustiques, échassiers, poissons de vases, etc. sont légions.

Eviter les sables mouvants qui fleurissent un peu partout nécessite des jets de survie. Les déplacements dans le marais sont diminués des ¾ et il est impossible de courir.

CATOBLEPAS

Aberration, FP 6, taille TG

DV : 6d8+30, **PV** : 60

Initiative : +1

Classe d'armure : 19 (Contact 9, Dépouvu 18)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +3 / +10

Allonge : 3 x 6m / 3 m

Attaque : queue +10 (1d6+12+ étourdissement) ou rayon mortel +3

Attaque spéciale : rayon mortel (Vig DD18 ou mort / 5d6) tous les 1d4 rds après usage

Particularités : Vison dans le noir 27m, vision nocturne, odorat, régénération (9), stabilité

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +3, Vol +7, Vig +6

Valeurs : For 26, Dex 13, Con 21, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences et dons: Perception +6, Saut +10, Survie +3

La porte des montagnes

1. LE BOUT DE LA PISTE

Le sentier tracé par les nains s'achève dans un virage serré qui débouche sur la grande porte de Khunkrudar.

Description : le sentier fait un dernier virage serré avant de déboucher sur une corniche rocheuse. La paroi est abrupte sur votre droite et un véritable gouffre s'ouvre sur votre gauche. Les cent derniers mètres sont jonchés de débris divers : outre d'eau, os brisés, tonneaux défoncés, etc.

Au bout la corniche, le sentier fait un nouveau virage et s'enfonce dans la colline et une exploration complète nécessitera plusieurs heures harassantes.

2. GRANDE PORTE

De l'autre côté de la corniche, le sentier repart pour une dernière section, plus pentue, qui s'enfonce dans la colline et aboutit à une grande porte brisée.

L'un des deux étins du repaire se trouve toujours de garde ici. Ses deux têtes surveillent les environs avec attention



et voient automatiquement les personnages approcher, sauf s'ils sont invisibles et silencieux.

Description : Un large escalier de marbre blanc débouche dans une salle taillée dans la roche. Un second escalier mène à une porte à doubles battants. Deux grandes statues de 6 m l'encadrent. Elles représentent des guerriers barbus en armure démodée. Celle de gauche a été brisée au niveau de la poitrine. Juste derrière elles, des colonnes de marbre vert soutiennent un fronton fait du même matériau et orné d'une représentation du panthéon nain.

De part et d'autre de l'entrée gisent les maigres restes d'une colossale porte en bronze, pitoyables panneaux rongés et troués encore accrochés à leurs gonds tordus. Il y a là quelques gravats, parmi lesquels vous pouvez discerner des bouts de statue. Vous distinguez également un géant à deux têtes assis sur les marches. La créature semble alerte.

Note :

Un jet de perception réussi (DD15) permet de remarquer deux meurtrières, une au sud et l'autre au nord, permettant de surveiller cette antichambre. Heureusement pour les envahisseurs, les ogres ne connaissent pas l'accès aux meurtrières.

Monstre : s'il est attaqué, l'ettin combat jusqu'à la mort, sans jamais cesser de crier à tue-tête, ce qui donne l'alerte au second ettin qui dort dans la zone 4.

Il bénéficie d'une protection de 25 % lorsqu'il se cache derrière les gravats et la porte défoncée. Si les personnages tentent de l'éliminer de loin, il réplique avec ses épieux géants. S'ils se mettent hors de portée, il reflue dans la salle du gouffre et donne l'alerte.

SENTINELLE ETTIN x1

Ettin (m), FP 6, géant de taille G

DV : 10d8+20, PV : 80

Initiative : +3

Classe d'armure : 18 (Contact 8, Dépouvu 18)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +7 / +17

Espace/ Allonge : 3m / 3m

Attaque : 2 Etoiles du matin +12/+7 (2d6+6) ou 2 Javelines +5 rg (1d8+6)

Particularités : Vision nocturne, dissociation du combat 2 armes

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +2, Vol +9, Vig +5

Valeurs : For 23, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 11

Compétences et dons : Perception +13, Attaque en puissance, Sciences de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Possessions : Armure de peau, 2 Etoiles du matin, 4 javelines

Alerte : les personnages peuvent s'attendre à avoir des ennuis s'ils ne parviennent pas à s'occuper de l'ettin rapidement et en silence. Les ogres réagissent dès qu'ils entendent ses cris d'alerte et des bruits de combat. L'ettin de 3 se réveille et l'un des ogres de garde de l'autre côté de la passerelle se dépêche de prévenir Rzaded le shaman avant de rameuter ses collègues de la zone 10. En quelques minutes, tous les

défenseurs du repaire sont sur le pied de guerre et Ulfe peut se préparer à accueillir les visiteurs indésirables.

3. GOUFFRE

Cette grande salle coupée en deux était autrefois la dernière ligne de défense des nains de la Veine Brillante.

Description : La porte à double battant débouche sur une vaste salle coupée en deux par un gouffre profond. Une large passerelle de corde de facture récente semble être le seul moyen de traverser.

A en croire les bruits que vous entendez, la faille donne, loin en dessous, sur un cours d'eau souterrain. Deux braseros en cuivre disposés, de part et d'autre de la porte éclairent la moitié de la salle.

Monstre : Le second ettin se repose ici pendant que son compère monte la garde. Il passe le plus clair de son temps à ronfler à qui mieux-mieux, mais il est totalement réveillé si on l'a prévenu de l'approche des personnages.

Les deux ettins ont aménagé leur antre dans la partie ouest de la caverne. Au milieu des déchets divers, on peut distinguer deux couches de grande taille faites de branches et d'herbe. Des cendres rougeoient au cœur d'un foyer rudimentaire, au-dessus duquel est suspendue une broche. Les restes d'un sanglier achèvent de noircir.

SENTINELLE ETTIN x1

Ettin (m), FP 6, géant de taille G

DV : 10d8+20, PV : 70

Initiative : +3

Classe d'armure : 18 (Contact 8, Dépouvu 18)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +7 / +17

Espace/ Allonge : 3m / 3m

Attaque : 2 Etoiles du matin +12/+7 (2d6+6) ou 2 Javelines +5 rg (1d8+6)

Particularités : Vision nocturne, dissociation du combat 2 armes

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +2, Vol +9, Vig +5

Valeurs : For 23, Dex 8, Con 15, Int 10, Sag 10, Cha 11

Compétences et dons : Perception +13, Attaque en puissance, Sciences de l'initiative, Vigilance, Volonté de fer

Possessions : Armure de peau, 2 Etoiles du matin, 4 javelines

De l'autre côté du gouffre, trois sentinelles ogres sont de faction.

OGRES BRISEURS DE CRANE x3

Ogre (m ou f), guerrier niveau 3, FP 5, géant de taille G

DV : (4d8 +12) + (3d10+12), PV : 60

Initiative : +0

Classe d'armure : 16 (Contact 9, Dépouvu 12)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +6 / +18

Allonge : 3m / 3m

Attaque : Etoile du matin +13/+8 (2d6+7) ou Etoile du matin +9/+4 (2d6+7) & Bouclier +8 (1d8+3) ou Rocher +6 rg (2d6+7) ou grande lance +5 (2d6+7)

Particularités : Vision nocturne



Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +2, Vol +2, Vig +9

Valeurs : For 25, Dex 11, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences et dons : Acrobatie -2, Escalade +6, Intimidation +6, Natation +5, Survie +6, Perception +3, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Charge en puissance

Possessions : Demi-plaques à pointes, bouclier à pointes, Etoile du matin

Deux troncs d'arbres servent de bancs et une énorme pierre plate sert de table. Des restes de repas, des gobelets, des osselets et un outre d'alcool occupent l'espace. Une quinzaine de grandes lances reposent contre les murs.

Les passages secrets : il y a deux passages secrets dans les murs nord et sud de la salle, qui conduisent respectivement en 4 et 4a. Ils sont extrêmement bien dissimulés (**DD20 au jet de perception**) Les deux passages s'ouvrent de la même manière, en appuyant simultanément sur deux pierres murales situées à une trentaine de centimètres du sol.

4. GALERIE DES ARCHERS

Les nains ont taillé ce couloir et cette salle afin de pouvoir tirer depuis une position imprenable sur les intrus approchant de l'entrée de leur citadelle.

Il est impossible d'entrer par les meurtrières, à moins de faire moins de 60 cm de haut et de parvenir à les atteindre (Elles sont situées à près de 5 mètres de hauteur)

Les aventuriers doivent découvrir le passage secret de la salle 3 pour atteindre cette pièce.

Description : le mur se dérobe pour révéler un étroit passage. Après un rapide virage à angle droit, un petit escalier descendant débouche dans une pièce carrée. La lumière extérieure parvient dans la zone par plusieurs meurtrières creusées dans la roche.

Les ogres ne connaissent pas cet endroit car ils n'ont jamais découvert les passages secrets des zones 3 et 14.

5. CAVERNE VIDE

Description : les parois et le sol de cette caverne naturelle ont été polis avec soin. La roche lui d'humidité et vous distinguez au moins quatre passages s'enfonçant dans l'obscurité. Des braises rougeoient dans le fond du second couloir situé sur votre droite, tandis que le premier est bloqué par une grille grossière en bois. Le sol est jonché de peaux, déchets et autres objets divers.

Note : Cette caverne a été taillée avec soin par les nains afin de préserver la beauté naturelle du lieu tout en permettant d'accéder au reste du complexe. La grille ferme la salle 6, où deux prisonniers languissent, dans l'attente d'une hypothétique libération. Ils se ruent à la porte de leur cage et appellent à l'aide quand ils remarquent l'arrivée des Pj.

6. PRISON

Il arrive parfois que les orques capturent des mineurs, des colons, des chasseurs voir des membres d'autres clans un

peu trop aventureux. Ils les enferment là, jusqu'au moment de les mettre à mort ou de les échanger contre rançon.

Description : Plusieurs troncs d'arbustes liés à l'aide de cordes constituent une grille sommaire défendant cette salle. On entre par une porte fermée par un cadenas en fer. Deux prisonniers se pressent contre la porte.

Créature : Les captifs sont deux brigands. Le premier est un humain répondant au nom de Sebbat Pointard, son acolyte est un gnoll qui répond au surnom de Hellhound.

Ils faisaient partis d'une bande de maraudeurs qui rançonnaient les mineurs dans les montagnes à l'est de la cité de Hoonshar.

Si on les libère, ils se joindront au groupe le temps de sortir du complexe. En cas de combat, l'humain reste fidèle aux aventuriers sans prendre de risque ; le gnoll sera fidèle au groupe le plus fort.

SEBBAT POINTARD

Humain Chondathien (m), Gue 2, FP 2, humanoïde de taille M
Dv : 2d10+2 ; Pv 17

Initiative : +0

Déplacement : 6 cases

Classe d'armure : 15 (Contact 10, Dépourvu 15)

BA / lutte : +3 / +3

Espace/ Allonge : 1,5 m / 1,5 m

Attaque : Poing +3 (1d3+1)

Alignement : NM

Sauvegarde : Ref +0, Vig +4, vol -1

Valeurs : For 13, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 9, Cha 10.

Compétences et dons : Acrobatie +3, Intimidation +5, Furtivité +3, Arme de prédilection (masse d'arme), Robustesse, Sciences de l'initiative, Arme de prédilection (Arbalète légère)

Equipement : Aucun

HELLHOUND

Humanoïde (Gnoll)(m), FP 7, Bar 5, taille M

DV : 2d8 +5d12+ 21; Pv 74

Initiative : +2

Classe d'armure : 18 (Contact 12, Dépourvu 18)

Déplacement : 8 cases

BA / lutte : +6 / +6

Espace/ Allonge : 1,5 m / 1,5 m

Attaque : Poing +6 (1d3+4)

Capacité spéciale : Rage (2f/j), Esquive instinctive supérieure

Particularités : Vision dans le noir 18 m

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +1, Vol +0, Vig +10

Valeurs : For 18, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 09, Cha 11

Compétences et dons : Acrobatie +9, Connaissances (Nature) +5, Escalade +11, Intimidation +7, Natation +10, Perception +5, Survie +9 ; Attaque en puissance, Pistage, Rage instantanée

Possessions : cuirasse

7. RZADED LE CHAMAN

C'est dans cette salle de forme irrégulière que le shaman de la tribu s'est installé. Un grand feu y brûle en permanence car une longue crevasse s'ouvrant dans son



plafond débouche à flanc de colline, permettant à la fumée de s'échapper à l'extérieur.

Description : Un grand feu craque au centre de cette salle, dégageant une épaisse fumée. Chaudron et bouilloires en piteux état sont empilés ça et là. 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 nains desséchées ainsi que quelques créatures de la forêt qui ont été maladroitement empaillées. Contre l'un des murs est poussé une paillasse de branches et de peaux de bêtes.

Un courant d'air aspire la fumée vers un trou visible dans le plafond.

Créature : Rzaded tente de repousser toute intrusion. Il ne supporte personne dans son antre.

RAZED - CHAMAN OGRE

Ogre (m ou f), FP 7, Adepte 6, géant de taille G
DV : 6d6+ 4d8 + 16, PV : 60

Initiative : +3

Classe d'armure : 19 ; contact 9 ; dépourvu 19 (-1 Tai, +5 armure, +5 naturelle)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +7 / +14

Allonge : 3m / 3m

Attaque Epieu +4 rg (2d6+3) ou Gourdin géant +11 (2d6+5)

Particularités : Vision nocturne

Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +3, Vol +8, Vig +8

Valeurs : For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 7

Compétences et dons : Art de la magie +4, Artisanat (Herboriste) +7, Concentration +7, Escalade +4, Perception +3, Premiers secours +7, Magie de guerre, Absence de composante, Robustesse, Science de l'initiative.

Sorts préparés (3/3/1, Base DD12 + Niv sort) : N0 –

Assistance divine, détection de la magie, soins mineurs ; N1- Brume de dissimulation, Frayeur, Injonction ; N2- Rayon ardent, Invisibilité

Équipement : Grand gourdin +2, Epieu, armure de peau, parchemin de *Peau de Pierre* (jet de lanceur de sort DD8), symbole religieux en cèdre de Baphomet (un labyrinthe avec en surimpression une tête de taureau aux yeux rougeoyants), 4 baumes guérisseurs (1d8 pv), 2 fioles antidotes, sachet de poudre à fumée, 2 bâtons fumigènes, baguette de décharge électrique (Niv 5,5d6, +3 JA si armure métallique) (charge 10)

8. RESERVE

Cette longue pièce sert de zone de stockage. Du sud vers le nord, on trouve une réserve alimentaire (viande séchée, rations de survie, maïs, blés, épices, barriques de vin ...), une armurerie (20 massues, 10 haches à deux mains, 6 arcs longs, 150 flèches, 12 boucliers, 2 chemises de mailles, 6 cuirasses, 14 lances et 15 javelots) Tout cet équipement est de taille TG. On y trouve aussi de l'équipement général (pelles, pioches, corde, torches, briquet à silex, tentes, clous, maillet ...) Au sud, un vieux puits est rempli d'eau trouble.

9. OGRE MAGE

Cette pièce est le domaine d'Olaf, le mage de la tribu. Cet ogre vit à l'écart du reste du clan

Grâce à un système de ventilation particulièrement ingénieux, un courant d'air permanent rafraîchit l'atmosphère en été et la réchauffe en hiver.

Description : le pan de mur pivote autour d'un axe central, révélant une salle aux murs taillés d'environ 9 mètres de long sur 4 mètres 50 de large. Elle est meublée. Le mobilier se compose d'un vaste lit et d'une table. Il y a un conduit de cheminée avec un petit feu. Plusieurs dizaines de crânes jaunis et troués sont suspendus au plafond par des cordes usées.

Note : La porte menant en 10 est fermée à clef, mais la clef se trouve dans la serrure. S'il s'absente, Olaf ferme derrière lui et garde la clef dans sa poche.



OLAF - OGRE MAGE

Ogre mage (m), guerrier niveau 2, FP 9, géant de taille G

DV : 5d8 +2d10, pv 60

Initiative +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 : Réf +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, Furtivité +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.

Il parle le duergar 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 porte un collier d'argent et de gemmes d'une valeur de 3.000 po.

En combat, Olaf utilise toujours sa magie en premier. En corps à corps il se sert d'une épée deux mains ou de son arc.



Trésor : Dans un petit renforcement au sud de sa chambre 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 morte vivante, le tout au niveau 9.

10. SALLE COMMUNAUTAIRE

Cette salle était auparavant l'entrée principale de la Veine brillante. Les pillards ont tout volé, il y a bien longtemps déjà. En ce moment, la pièce sert de lieu de détente aux ogres et aux trolls. Ulfe l'utilise également comme une salle d'entraînement; il y forme ses troupes de choc à l'utilisation des armes de jet et leur enseigne les rudiments de la tactique. L'épouvantail sert de mannequin d'entraînement aux ogres et aux trolls, qui l'utilisent pour perfectionner leur talent à l'arc et au lancer de dague. Ils ont encore du travail en perspective, mais le pauvre épouvantail se ressent tout de même du mauvais traitement auquel il est soumis.

Description : Cette grande salle est si éclairée que l'on se croirait à ciel ouvert. Apparemment, la lumière provient de huit torchères en fer fixées aux murs nord et sud. L'air est certes humide, mais les torchères sont encore plus atteintes par la corrosion que l'on ne pourrait s'y attendre. Deux râteliers pleins d'armes entretenues avec soin se dressent le long des murs est et ouest. Un épouvantail de taille humaine en triste état, est situé juste au sud du râtelier est. Deux portes en pierre sont visibles au nord et au sud. Un passage, qui peut être fermé par une herse, s'ouvre dans le mur ouest. Une large faille occupe le centre de la salle. Des marches y ont été taillées, qui s'enfoncent dans les ténèbres.

Note : Des sorts lumière continue ont été jetés sur les torchères. Leur forte corrosion est due à des siècles d'humidité et à l'effet caustique du sort lumière éternelle, qui consume très lentement les objets sur lequel on le jette.

Lorsque les Pj pénètrent dans le repaire, deux trolls et quatre ogres se détendent dans cette pièce. Ils se racontent les exploits de leur dernier raid, n'hésitant pas, lorsqu'il le faut, à passer à une démonstration plus "vivante" à l'aide de ce pauvre mannequin. Ces monstres désœuvrés ont tendance à ignorer tout ce qui n'est pas un assaut direct ou un ordre d'Ulfe.

Si les ogres sont au courant de la venue des PJ avant même que nos héros pénètrent dans le repaire, tous ces humanoïdes ont été envoyés en 3 pour servir de comité d'accueil. Cette salle est donc vide.

Troll x 2

Troll (M ou f) CM, FP 5, géant de taille G
DV : 6d8+38, Pv :65
Initiative : +3
CA : 16 (Contact 11, Dépouvu 14)
Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +4 / +14

Allonge : 3m / 3m

Attaque : griffes +9/ +9 (1d6+6), morsure +4 (1d6+3)

Particularités : Vision dans le noir, odorat, régénération 5, éventration (2d6+9)

Sauvegardes : Réf +4, Vol +3, Vig +11

Valeurs : For 23, Dex 14, Con 23, Int 6, Sag 9, Cha 6

Compétences et dons : Perception +8, volonté de fer, vigilance

Possession : aucune

OGRES BRISEURS DE CRANE x5

Ogre (m), guerrier niveau 3, FP 5, géant de taille G

DV : (4d8 +12) + (3d10+12), PV : 60

Initiative : +0

Classe d'armure : 16 (Contact 9, Dépouvu 12)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +6 / +18

Allonge : 3m / 3m

Attaque Etoile du matin +13/+8 (2d6+7) ou Etoile du matin +9/+4 (2d6+7) & Bouclier +8 (1d8+3) ou Rocher +6 rg (2d6+7)

Particularités : Vision nocturne

Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +2, Vol +2, Vig +9

Valeurs : For 25, Dex 11, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences et dons: Acrobatie -2, Escalade +6, Intimidation +6, Natation +5, Survie +6, Perception +3, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Charge en puissance

Possessions : Demi-plaques à pointes, bouclier à pointes, Etoile du matin.

Alerte : dans le cas, peu probable, où les personnages n'auraient pas encore été détectés, tout bruit important dans cette salle (cris, combat, etc.) alerte l'ogre mage de la salle 9 qui vient se mêler aux festivités en 2 rounds.

La porte sud doit être crochetée car elle est fermée à clef (Jet en crochetage DD23)

La porte nord n'est rien d'autre qu'un piège mortel. Le battant sculpté représente un nain en colère. De chaque côté de la porte, la fresque est percée de huit petits trous situés à 3 mètres du sol. Ils font partie du piège et peuvent être détectés (Jet **de Perception DD18**)

Une fois la porte ouverte, le contrepoids la referme automatiquement au bout de rounds. S'ils sont assez vifs, les Pj peuvent la bloquer et inspecter le réduit. Il renferme juste le mécanisme de contrepoids, les canalisations véhiculant le feu grégeois et deux barils de cuivre plein.

PIEGE A FEU (FEU GREGOIS)

FP 2, Mécanique, remise à zéro manuel, Effet de sort (glyphe de garde, sort de 3^{ème} niveau par un prêtre niveau 5, cibles multiples, Dommages : 4d6 points de dégâts le premier round, puis 1d6 points supplémentaires chaque round pendant 10 rounds, jet de Réf à chaque round jusqu'à ce qu'un soit réussi (DD23), dégâts diminués de moitié le premier round, annulés par la suite (le premier jet de réflexes réussi éteint les flammes) Fouille DD23, Désamorçage DD23, durée 2d4 round.



11. BARAQUEMENT

Deux ogresses vivent dans cette ancienne salle de garde des nains. Elles forment aussi la garde rapprochée du Grand Ulfe, et cela dans tous les sens du terme.

Description : tonneaux, caisses et sac de nourritures sont disposés le long des murs de la pièce, mais deux hamacs de grande taille indiquent que cette salle sert également de dortoir.

Trésor : les ogresses possèdent 300 lions d'or, rangées dans un vieux chaudron en fer caché par une pile de caisses.

OLGRAK ET TREGIUGU, TEMPÊTE D'ACIER x 2

Ogresse, Guerrier 4/ tempête d'acier 2, géant de taille G

Dv : 10 ; Pv 106

Initiative : +3

Déplacement : 8 cases ; attaque éclair

Classe d'armure : 24 ; contact 12 ; dépourvu 21. (-1 Tai, +3 Dex, +6 armure, +5 naturelle, +1 tempête défensive)

Attaque : hache double orque +1 (+15/+10 corps à corps, 2d6+8/ critique x3) et hache double orque +1 (+15/+10 corps à corps, 2d6+8/ critique x3)

Particularités : ambidextre, vision nocturne

Alignement : CM

Sauvegarde : Ref +6, Vig +16, Vol +2

Valeurs : For 25, Dex 17, Con 18, Int 5, Sag 8, Cha 3.

Compétences et dons : Détection +5, Saut +16 ; attaque éclair, Combat deux armes, Esquive, Maniement d'une arme exotique, Science du combat deux armes, Science de la robustesse, Souplesse du serpent.

Équipement : Cuirasse +1, hache double orque +1, cape de résistance +1, potion de bouclier de la foi, potion de force du taureau et potion de soins légers.

FP : 9

Note : ces deux ogresses sont un cadeau du seigneur orque de Khimba Hai. Ce dernier a entendu parler des hauts faits d'Ulfe et il a donc décidé de s'en faire un allié.

12. LE GRAND ULFE

Le Grand Ulfe est un ogre farouche et puissant qui étend son autorité sur plusieurs clans d'ogres, de trolls et autres monstres. Il s'est taillé une réputation de redoutable chef de guerre en remportant plusieurs victoires sur les nains de l'Empire.

Ulfe loge dans une ancienne chambre d'officier.

Description : quelques marches mènent à une lourde porte ferrée. Un crâne de nain maculé de sang est fixé en son centre par une porte de fer.

Note : la porte n'est pas fermée, mais son poids rend son ouverture difficile (sauf quand on est un ogre)

Porte ferrée : 2,5 cm d'épaisseur, 6 en solidité, 25 pr, CA 5, DD25 pour enfoncer.

Si Ulfe est présent, il partage son repaire avec un loup sanguinaire. La bête grondera si les Pj restent plus de 2 rounds devant la porte. Ulfe se tient alors prêt au combat car il

comprend qu'il va se faire attaquer. Il prépare une action de charge partielle contre le premier à franchir la porte.

Description : la porte s'ouvre sur une salle aux murs couverts de peaux d'animaux mal tannée et éclairée par des torches fixées à des torchères en bronze. Une épaisse fumée et une puanteur indescriptible y régissent.

Trésor : le trésor du Grand Ulfe est contenu dans deux grands coffres rangés le long du mur sud. Il y a là 440 po, 1600 pa, une potion de patte d'araignée, et une épée courte +1.

Alerte : en cas d'alerte, Ulfe n'est pas du genre à se cacher et à attendre l'ennemi. Il regroupera ses troupes, fera avertir les Duergars par l'un de ses ogres, et préparera une contre attaque. Le chaman et l'ogre mage auront ordre de concentrer leur attaque contre d'éventuel lanceur de sorts. Ulfe lui-même se chargera du plus puissant guerrier après avoir envoyé quelques ogres à l'attaque pour découvrir les points forts et faibles de l'ennemi.

Si la partie semble perdue, il se repliera par la Veine Brillante et le tunnel 21. Il rejoindra l'un des clans de la montagne avant de lancer une contre attaque. Il faudra une demi-journée à Ulfe pour regrouper et organiser ses troupes.

ULFE, SEIGNEUR DE GUERRE OGRE

Ogre, Guerrier 15, géant de taille G, FP 18

Dv : 15d10 + 4d8 + 95 ; Pv 220

Initiative : +7, Attaque Réflexes (3)

Déplacement : 6 cases

Classe d'armure : 24 ; contact 12 ; dépourvu 21. (-1 Tai, +3 Dex, +6 armure, +6 naturelle) - Esquive

Attaque : Epée deux mains +2 (+29/+22/+17 corps à corps, 2d8+18+1d4/ critique 19-20 X3)

Particularités : vision dans le noir

Alignement : CM

Sauvegarde : Ref +9, Vig +17, Vol +10

Valeurs : For 28, Dex 16, Con 20, Int 10, Sag 14, Cha 11.

Compétences et dons : Acrobatie +2, Artisanat (armurerie) +5, Escalade +8, Intimidation +10, Langue (orque) +5, Langue (géant) +6, Langue (Chondath) +4, Natation +8, Perception +1, Survie +11 ; Arme de prédilection, Attaque en puissance, Spécialisation martiale, Attaque brutale, Présence intimidante, Science du critique, Enchaînement, Succession d'enchaînement, Attaque réflexe, Volonté de fer, Dur à cuir, Armure naturelle supérieure, Science de l'initiative, Esquive, port armure lourde, Maniement des armes de guerre, Maniement des boucliers.

Équipement : Cuirasse +1, Epée deux mains +2, cape de résistance +1, potion de soins importants (3d8 +10)

13. STATUE DE NAIN

Cet endroit est un ancien piège. Une plaque de pression située au sol, à près de 1,50 mètres de la statue, libère un gaz redoutable lorsqu'on marche dessus.

Description : au bout de ce couloir se dresse une statue de naine en armure lourde. Ce nain de pierre a l'air particulièrement farouche. Il tient une épée dans une main et un marteau de forgeron dans l'autre. La statue est placée sur



un socle imposant. L'ensemble fait plus de mètres de haut et doit peser plusieurs centaines de kilos.

Note : un jet de fouille DD23 permet de repérer le piège et un jet de désamorçage/sabotage DD13 permet de le rendre définitivement inopérant.

14. L'ANTRE DES OGRES

Description : Cette vaste salle accueille un grand nombre de paillasses, chaises et tables de grande taille. Elle est éclairée par des torches qui dégagent une désagréable fumée.

Note : Quatorze ogres vivent dans cette salle, mais trois d'entre eux sont toujours de garde en zone 3, deux autres patrouillent à l'extérieur du complexe, ce qui laisse onze individus dans cette grotte.

Trésor : les ogres entreposent leurs possessions dans de grands sacs en cuir. Les quatorze sacs présents contiennent un total de 807 po, 1411 Pa et douze pierres précieuses valant chacune 50 po. Lorsqu'un ogre quitte la salle, il a pour habitude de glisser son sac sous sa paillasse, dans l'espoir qu'il sera moins aisé à trouver en cas d'invasion du repaire.

OGRES BRISEURS DE CRANE X11

Ogre (m ou f), guerrier niveau 3, FP 5, géant de taille G
DV : (4d8 +12) + (3d10+12), PV : 60

Initiative : +0

Classe d'armure : 16 (Contact 9, Dépourvu 12)

Déplacement : 6 cases

BA / lutte : +6 / +18

Allonge : 3m / 3m

Attaque Etoile du matin +13/+8 (2d6+7) ou Etoile du matin +9/+4 (2d6+7) & Bouclier +8 (1d8+3) ou Rocher +6 rg (2d6+7)

Particularités : Vision nocturne

Alignement : NM

Sauvegardes : Réf +2, Vol +2, Vig +9

Valeurs : For 25, Dex 11, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 9

Compétences et dons: Acrobatie -2, Escalade +6, Intimidation +6, Natation +5, Survie +6, Perception +3, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Charge en puissance

Possessions : Demi-plaques à pointes, bouclier à pointes, Etoile du matin

La veine brillante

C'est juste sous la Porte des Montagnes que s'étend la Veine brillante, un vaste réseau de cavernes naturelles au cœur de la Dent de Pierre. Ces salles à l'état brut sont splendides : paillettes de mica et autres minerais peu précieux font lui les murs et, au fil des millénaires, les infiltrations d'eau ont sculpté de nombreuses stalactites et stalagmites. La Veine brillante est une gigantesque caverne traversée de part en part par un cours d'eau rejoignant une importante rivière souterraine, bien plus bas. Les Duergars y ont découvert un filon de minerais de fer de grande qualité et ils en ont commencé l'exploitation.

Ce niveau abrite une tribu de kobolds, petits êtres reptiliens qui vivent dans les entrailles de la terre. La tribu a

été soumise par les duergars et ses membres servent de mineurs aux nains gris.

Les kobolds utilisent le vieux tunnel 21 pour aller chasser à la surface.

Une paix durable a été établie entre les duergars et le puissant Ulfe. Les ogres assurent la sécurité du niveau supérieur et, en échange, les duergars lui fournissent armes et équipement.

15. LE RUISSEAU GLACIAL

Le passage conduisant en 10 et en 16 est coupé par un ruisseau.

Description : L'étroite crevasse s'étend sur plusieurs dizaines de mètres, sans suivre une trajectoire rectiligne. Plusieurs centaines de marches basses ont été taillées dans le sol, mais personne n'a visiblement touché aux murs et au plafond. Au bout d'une vingtaine de mètres, un minuscule cours d'eau apparaît et traverse l'escalier en oblique, avant de se perdre dans une fissure verticale s'ouvrant dans le mur de gauche. Il fait moins d'un mètre de large.

Note : Il est possible d'explorer la faille mais il convient de marcher en file indienne ; de plus le sol est traître et un **jet d'Acrobatie DD10** pour ne pas perdre l'équilibre et encaisser 1d6 points de dégâts temporaires.

15 a. La caverne des stirges

Le passage s'ouvre vers la droite et donne accès à une petite caverne naturelle. Le squelette d'un nain gît sur le sol. Il serre encore dans sa main une baguette en ivoire couverte de runes. (Aura d'abjuration faible – baguette de lumière contenant 15 charges) Sur son corps, une fouille permet de mettre la main sur une épée courte et une bourse contenant une vingtaine de pièces d'argent.

Cette caverne est le repaire d'une nuée de stirges qui s'égaillent à l'entrée des PJ. Elles ont choisi cette caverne comme repaire qu'elles quittent via de petites fissures courant au travers de la roche.

Les stirges passent à l'attaque au bout de 1d3 rounds, optant pour cible le PJ le moins protégé.



16. GRANDE CAVERNE

Note : C'est au niveau de cette salle que commence la Veine brillante proprement dite. Les kobolds ont placé des sentinelles ici.

Le plafond de la grotte culmine à environ 12 mètres, Un escalier, longeant une corniche, permet d'accéder au niveau



supérieur du complexe. Deux passages partent de la salle, au nord est et au sud est.

Sentinelles : 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.

En cas d'alerte, l'un des kobolds se replie pour prévenir le grand sorcier en zone 18.

17. SALLE COMMUNE DES KOBOLDS

Cette grotte est utilisée comme salle commune par la tribu de kobolds asservie par les duergars. Le plafond de la caverne culmine à environs 10 mètres. Un conduit de cheminée avec un large feu en dessous percent la voûte dans la partie ouest de la caverne. Des torches éclairent sommairement l'endroit et de nombreuses pailles.

La place contient toujours un certain nombre de Kobolds comme suit

16-35 (d20+15) mâles; 21-30 (d10+20) femelles; et 5-10 (1d6+4) jeunes; 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 chacune. Il sera sans doute difficile aux aventuriers de les emporter.

Le conduit de cheminée est trop petit pour laisser passer les humains, mais les elfes, les gnomes et les halfelins pourront s'infiltrer par-là en réussissant **un jet d'Évasion DD20**. Cependant, il vaudrait mieux s'assurer que le feu est éteint avant de s'y engager.

L'arrivée des Pj dans cette grotte provoquera un mouvement de panique parmi les femelles qui conduiront les enfants dans le réseau de grottes attenant. Par ce temps, les mâles se déploieront en demi-cercle et tenteront de capturer les intrus tandis que l'un d'entre eux ira prévenir le grand sorcier.

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

SERGENE 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 : 1/2

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

18. RESEAU DE GROTTES

Ce réseau de cavernes abrite les réserves des kobolds et la grotte de leur chef.

18A. 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, 1000 flèches dans des carquois, 200 lances de fantassin, 1 épée à deux mains, 100 gourdins, 35 frondes, 20 javelots, 20 haches d'armes, 2 broignes taille M, 8 armures de cuir taille M, 13 petits boucliers; 200 armures de cuir taille P, 100 boucliers de bois, 10 broignes taille P.

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 portent la marque de Durgeddin.

18B. MAGASIN

Le magasin est systématiquement gardé par deux kobolds. Il contient 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 (plaidés 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. 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.

18C. LATRINES ET DECHETERIE

Une odeur abjecte de décomposition et de pourriture s'élève d'un tas d'immondice

Monstre : Les duergars ont libéré un otyugh dans cette caverne afin d'éviter le développement trop important des déchets et donc les risques de maladie.

Les kobolds ont appris à craindre la créature mais il est rare que cette dernière s'en prenne à eux : elle a compris que leur venu signifie de la nourriture. Elle ne s'en prend pas non plus aux duergars qui lui livrent parfois de la chaire fraîche.

19. GROTTES 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 200 et 300 po.

Note : Le kobold qui vit là est le grand sorcier de la tribu : Uthus. Il porte 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 serait plus une source de problèmes que d'enrichissement.

Il vit dans une relative opulence en raison de la protection que lui assurent les duergars. En effet, c'est lui qui s'assure de la docilité de la tribu vis à vis des nains gris et qui les encourage à œuvrer pour le plus grand bien de la tribu.

S'il venait à mourir, les duergars devraient alors s'imposer par la force afin que le travail dans les mines continues.

L'arrivée des PJ est une mauvaise chose pour le grand sorcier. Il souhaite que le statu quo demeure. Sa tribu est protégée par les ogres des niveaux supérieurs et par les duergars du niveau inférieur. De plus, il en tire un bénéfice personnel important.

Peu enclin à engager immédiatement le combat, il tentera d'effrayer les aventuriers en leur disant que les duergars sont puissants et nombreux et que se serait folie de les affronter. Il ne connaît que ce niveau et ignore totalement la puissance réelle de ses maîtres nains gris.

S'il ne parvient pas à les faire partir, il proposera de s'allier à eux. En fait, il fera tout pour alerter les duergars et conduire les aventuriers à la mort.

UTHUS, LE GRAND SORCIER KOBOLD

Humanoïde (m), Lo – Humanoïde (Reptilien)

Elu divin de Kurtulmak 7

DV : 7d8 - (40 pv)

Initiative : +1

Classe d'armure : 15 (Contact 12, Surpris 14)

Particularités : 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, Eclair solaire, Immobilisation de personne ; 3- Dissipation de la magie, Convocation de mort vivant 3, Ténèbres profondes.

FP : 7

20. TEMPLE DE KURTULMAK

Description : Le ruisseau passe devant l'entrée de cette caverne, dont le plafond inégal est à environ 3 mètres. Dans le coin sud de la salle, 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.

Le long du mur sud-ouest, un coffre en fer est posé à deux ou trois mètres de la statue. Plusieurs objets sont posés dessus.

Note : un *jet en Connaissance (Religion) DD20* permet d'identifier la divinité kobold Kurtulmak. Profaner la statue déclenche deux glyphes de garde qui affectent tous les personnages dans la zone hachurée.

GLYPHE DE GARDE (EXPLOSIF) X2

FP 4, Mécanique, Sort déclencheur, pas de remise à zéro manuel, Effet de sort (glyphe de garde, sort de 3^{ème} niveau par un prêtre niveau 5, Sauvegarde Ref DD14 pour ½ 2d8 feu), cibles multiples, Fouille DD28, Désamorçage DD28.



Les braseros, de facture naine, 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.

Trésor : le coffre n'est pas fermé à clef. 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.

21. TUNNEL DES ORQUES

Il y a un siècle environs, les orques qui faisaient le siège de Khunkrudar ont creusé cette galerie pour contourner les défenses des nains. Leur tunnel arrive au point B sur le plan. Il débouche dans une superbe caverne naturelle servant actuellement de poste de garde aux duergars.

Description : Plusieurs passages partent de cette caverne au plafond élevé. Celui qui s'enfonce en direction du nord ouest a manifestement été taillé par quelqu'un à en juger par sa section carrée. Il est obstrué par une lourde porte en métal barrée par une épaisse par de fer. Une grille en métal barre le passage nord-est. Trois autres galeries partent en direction du sud.

Note : le tunnel nord-ouest débouche sur les pentes de la colline au bout de 150 mètres environ.

Sentinelles : Il y a une table en bois au milieu de la grotte ainsi que deux torches au mur. Quatre soldats duergars montent la garde ici. Ils surveillent la réserve et l'accès extérieur en jouant aux dés et en buvant une bière légère. En cas d'alerte, l'un des gardes court donner l'alerte au contre-maître de la zone 24.

DUERGARS X 4

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; Pv 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

21a. RESERVE

L'accès à cette salle est fermé par une herse munie d'une barre en bois. Il s'agit d'une vaste caverne dans laquelle s'empilent des sacs de minerais fer extraits de la veine brillante.

22. CHAMPIGNONNIERE

Description : un filet d'eau arrive par infiltration dans cette caverne irrégulière, nourrissant une profusion de variété de champignons et de mousses.

Note : il n'y a rien de dangereux dans cette grotte qui sert de champ cultivé aux kobolds. Il y a 50% de chance pour que 2 kobolds femelles soient occupés à récolter des champignons pour le prochain repas.

En cas de combat en zone 21, elles se cachent au fond de la grotte. Lorsque le silence est revenu, elles quittent la zone pour aller prévenir leur communauté en zone 17.

23. SEPULTURES NAINES

La partie supérieure de la grande salle de la Veine brillante devait accueillir à dépouille des nains du clan de Durgeddin.

Description : La caverne est immense, éclairée par endroits par une légère phosphorescence. Elle doit faire dans les soixante mètres de long sur 30 de large et son plafond dépasse parfois les 15 mètres de hauteur. Des cristaux scintillent dans l'étrange lumière, révélant des dizaines de sacs en toile qui s'entassent, occupant presque tout l'espace.

Une table a été placée au centre de la pièce, ainsi que deux tabourets. Une lumosphère repose sur un pied en fer forgé, éclairant un boulier, plusieurs épais grimoires et des instruments dignes d'un laboratoire de magicien.

Note : à l'origine cette caverne devait servir de sépulture à Durgeddin et aux siens. L'histoire en a décidé autrement. Les duergars ont détruit l'ensemble des sarcophages et des stèles après les avoir pillés. Depuis duergars s'en servent comme zone de stockage du minerai de fer extrait de la mine en contrebas.

Créatures : trois esclavagistes duergars se tiennent ici aux heures de travail. Ils coordonnent l'action des magasiniers kobolds, tiennent les livres de compte et vérifient la qualité du minerai.

Lorsqu'ils ne sont pas de service, deux sentinelles duergars montent la garde ici.

ESCLAVAGISTE DUERGAR X3

Duergar (m ou f), Rou 3, Fp 4, humanoïde de taille M

Dv : 3d6+6 ; Pv 19

Initiative : +3

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Contact 13, Surpris 14)

Attaque : Epée courte (+3 corps à corps, 1d6/ 19-20/ x2), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+2d6)



Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Valeurs : For 11, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Acrobatie +8, Artisanat (Ingénierie) +7, Diplomatie +4, Duperie +5, Escalade +5, Estimation +8, Évasion +7, Furtivité +7, Maîtrise des cordes +3, Perception +0, Profession (Esclavagiste) +8.

Équipement : 15 po, fouet, arbalète légère, 20 carreaux, épée courte de maître, 3 paires de menottes taille M avec trousseau de clefs.

24. MINE DE MINÉRAIS DE FER

Cette caverne est le centre du complexe. Le bruit produit par les ouvriers et les cris des contre-maître duergars se répercutent dans l'ensemble du complexe.

Les kobolds travaillent 12 heures par jour entre 16 h et 10h du matin. Lorsque le travail est suspendu, la caverne est vide, seules restent deux sentinelles duergars.

Tous les autres duergars se trouvent alors dans le niveau de la forge dans leurs cellules ou au réfectoire... A vous de gérer la vie de tous les jours.

Description : cette grande caverne s'étend sur près de 60 mètres de long. Une lueur phosphorescente provient de son plafond haut d'une quinzaine de mètres, et vos torches font briller des éclats de minerais incrustés dans les murs et de surprenantes sculptures naturelles visibles au loin.

Des tas de minerais sont disséminés le long d'une voie ferrée traversant la salle dans sa longueur pour aboutir à un escalier taillé à même la roche qui permet d'accéder à une vaste corniche à l'ouest. Deux passages sortent de la caverne au nord et au sud. A l'extrémité, une porte est visible dans la paroi. Une légère brise est perceptible dans toute la caverne.

Note : des chariots, des sacs, des outils, des tonneaux d'eau sont répartis dans l'ensemble de la caverne

Créatures : 50 mineurs et 15 magasiniers kobolds travaillent ici sous les ordres de 5 contre-maîtres duergars et sous l'œil vigilant de 4 soldats duergars.

En cas d'alerte, les contre-maîtres regroupent les ouvriers kobolds par escouade de 10, qu'ils déploient devant les accès principaux de la caverne. L'une des sentinelles duergars quitte son poste pour aller prévenir le sergent Galgarix en zone 36.

DUERGARS x 4

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; Pv 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Réf +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

CONTRE-MAÎTRE DUERGAR x5

Duergar (m ou f), Rou 3, Fp 4, humanoïde de taille M

Dv : 3d6+6 ; Pv 19

Initiative : +3

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Contact 13, Surpris 14)

Attaque : Épée courte (+3 corps à corps, 1d6/ 19-20/ x2), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Attaque spéciale : attaque sournoise (+2d6)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Réf +6, Vig +3, Vol +3

Valeurs : For 11, Dex 16, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 9.

Compétences et dons : Acrobatie +8, Artisanat (Ingénierie) +7, Diplomatie +4, Duperie +5, Escalade +5, Estimation +8, Évasion +7, Furtivité +7, Maîtrise des cordes +3, Perception +0, Profession (Esclavagiste) +8.

Équipement : 15 po, fouet, arbalète légère, 20 carreaux, épée courte de maître, 3 paires de menottes taille M avec trousseau de clefs.

25. Caverne allongée

Cette salle naturelle de forme très allongée fait la jonction entre les cavernes des kobolds et le gouffre circulaire débouchant sur le niveau oublié. Le ruisseau souterrain s'y jette en une grande cascade, tandis qu'un escalier étroit s'enroule autour de la l'abîme.

Description : Le bruit assourdissant produit par une importante chute d'eau emplie cette caverne au plafond bas et un nuage de particules d'eau couvre les environs d'une humidité glissante. Un ruisseau au débit rapide traverse la salle dans le sens de la longueur après être sorti d'une sorte de barrage rudimentaire au nord-ouest. Au sud est, il disparaît dans un gouffre obscur. Un sentier sinueux le longe jusqu'au point où il s'enfonce dans le sol.

Note : la zone hachurée sur le plan est très dangereuse, la pente étant rendu glissante par la mousse qui couvre le sol. **Un jet de survie réussi DD18** permet de se rendre compte du danger. Se déplacer dans cette zone nécessite de réussir **un**



jet d'Acrobatie DD18. En cas d'échec c'est la chute dans le ruisseau et la plonger dans le gouffre. **Un jet de Force DD13** permet de s'agripper durant un round à un rocher, cependant sans aide impossible de se sortir du mauvais pas.

Quiconque tombe dans le gouffre arrive au milieu du plan d'eau de la salle 28 après une chute de 20 mètres, ce qui se traduit par 2d6 points de dégâts plus 2d3 de dégâts temporaire.

26. POSTE DE GARDE

Description : une corniche est située au sommet d'un éboulement de rochers de 6 mètres de haut environs. Là s'alignent des sacs de sable derrière lesquels un passage s'enfonce dans l'obscurité.

Créatures : Deux sentinelles duergars sont postées derrière les sacs de sable. Quatre arbalètes chargé reposent sur les sacs.

DUERGARS X 2

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; Pv 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

Caverne : un petit coin repos a été aménagé par les duergars dans la caverne. On y trouve une table entourée de cinq tabourets. Une armoire renferme du fromage de lait de rothé, de l'alcool de champignon, du pain, du saucisson, du jambon fumé, plusieurs rations séchées, des couverts... L'éclairage est fourni par une lumosphère.

27. PORTE EN FER

Cette porte garde l'entrée de la forge, l'étage où vivent les duergars.

Description : Une porte en fer, petite mais paraissant extrêmement solide, se dresse au milieu de ce couloir. Haute de 1,50 mètre pour 1,20 mètre de large, elle est munie de nombreux rivets et une rune argentée, partiellement ternie, luit en son centre.

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, 13 en solidité, 75 pr, CA 5, DD30 pour enfoncer.

La porte est constituée de deux épaisses feuilles de fer montées sur une solide armature à l'aide de multiples rivets. L'axe autour duquel elle pivote est situé à l'intérieur du battant, ce qui signifie qu'il est impossible d'accéder aux gond. La porte n'est fermée qu'en cas d'alerte, dans cette optique une lourde barre de bois la bloque de l'intérieur.

La porte est cependant protégée par une rune d'invocation : tout non duergar qui tente de franchir la porte active la rune et un mur vivant élémentaire obstrue l'entrée.

Le niveau oublié

Le cour d'au traversant l'étage de la Veine brillante et disparaissant dans le gouffre 25 se déverse dans ce niveau de cavernes réhabilitées par les duergars pour entreposer leurs marchandises et en faire leur quartier de détention.

28. CAVERNE DE LA CASCADE

L'eau tombant en cascade dans le gouffre se déverse ici, créant un bassin de belle taille qui s'écoule ensuite dans la rivière souterraine.

Description : Une chute d'eau extrêmement bruyante tombe dans un profond bassin au niveau du mur nord de cette salle, dont les parois rocheuses luisent d'humidité. Les minerais multicolores visibles au niveau des murs et les étranges mousses qui tapissent la roche confèrent une beauté irréelle à ce lieu.

Un ruisseau quitte le bassin vers le sud, empruntant l'un des deux passages naturels qui s'ouvrent dans cette direction. Un escalier étroit est visible au nord, tandis que deux portes s'ouvrent dans un mur de pierre taillée à l'est.

Notes : Le bassin est peuplé par une intéressante diversité de crustacés blancs et de poissons aveugles, mais aucune créature dangereuse ne vit dans ses profondeurs.

Le ruisseau qui en sort fait environs 1m50 de large, pour une profondeur variant entre 60 centimètres et 1,20 m. tout personnage assommé ou tué par un chute dans le gouffre dérive lentement jusqu'au confluent 29 en 1d4+4 rounds. Une fois arrivé dans la rivière, le malheureux est emporté en 1 round et disparaît dans une galerie inondée dont il ne ressortira jamais.

Sentinelles : deux soldats duergars montent la garde devant les portes menant aux zones 30 et 31.

DUERGARS X 2

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; Pv 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à



la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

29. RIVIERE SOUTERRAINE

La caractéristique principale de cette longue galerie est la rivière qui la traverse d'est en ouest. Le pont qui l'enjambe est solide et chacun peut l'emprunter sans danger.

La rivière a un débit important, et tout ce qui se trouve dans son lit est emporté d'une vingtaine de mètres par round (12 cases à l'échelle du plan) Tout aventurier tombant dedans ou tenant de la traverser à la nage doit réussir **un jet de Force DD13** pour ne pas être emporté par le courant.

Une fois pris dans le courant, le pj doit réussir un jet de **natation DD15** chaque round pour ne pas subir 1d3 pots de dommages temporaires. S'il obtient un succès de 18 ou plus et s'il se trouve à moins de 1m50 de la rive, il parvient à s'accrocher et à s'extraire du cours d'eau. Dans le cas contraire, il parcourt une vingtaine de mètre en direction de l'ouest.

A l'extrémité ouest de la caverne, la rivière souterraine disparaît dans une galerie qu'elle inonde totalement. Si le personnage n'a pas encore réussi à sortir de l'eau d'ici là, il est condamné. Chaque round, il encaisse 1d6 points de dégâts en heurtant les parois à répétition et commence immédiatement à se noyer (Natation **DD20**) Même s'il est capable de respirer sous l'eau, il n'a quasiment aucune d'échapper à la multitude de choc dus au courant.

La rivière ressort environ 8 km plus loin, au niveau d'une source importante situé au pied d'une colline proche de la Dent de Pierre.

Sentinelles : deux soldats duergars montent la garde devant les portes menant aux zones 30 et 31.

DUERGARS X 2

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; **Pv** 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

30. RESERVE

Porte en bois : 2,5 cm d'épaisseur, solidité 5, points de résistance 5, CA 5, DD 18 pour enfoncer. La porte est neuve et ses gonds bien huilés.

Description : La porte révèle une salle au plafond en voûte, large d'une dizaine de mètres et longue d'autant. Deux arches s'ouvrant dans le mur amènent à une salle identique au-delà. La salle est pleine de nourriture : caisses de viande, sac de farine ou de blé et autres tonneaux de cidre ou de bière.

31. RESERVE

Porte en bois : 2,5 cm d'épaisseur, solidité 5, points de résistance 5, CA 5, DD 18 pour enfoncer. La porte est neuve et ses gonds bien huilés.

Description : La porte révèle une salle au plafond en voûte, large d'une demi-douzaine de mètres et longue d'autant. Une arche s'ouvrant dans le mur amène à une salle identique au-delà. La salle est pleine de matériel divers : caisses de clous, rouleaux de cordes, pelles, pioches...

32. ARMURERIE

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, solidité 13, points de résistance 75, CA 5, DD 28 pour enfoncer. La porte est neuve et ses gonds bien huilés.

Description : La porte révèle une salle au plafond en voûte, large d'une demi-douzaine de mètres et longue d'autant. Une arche s'ouvrant dans le mur amène à une salle identique au-delà. La salle est pleine d'armes diverses : caisses de carreaux pour arbalètes lourdes ou légères, râteliers de lances, de haches d'armes, de marteaux de guerre, haches de jet... La dernière salle contient des armures naines et des boucliers (Ecus en acier et en bois, cottes de mailles, chemises de mailles et même deux armures de plaques)

33. CAVERNE DE L'ÉLÉMENTAIRE

A l'extrémité est de la galerie 29, le sol monte pour passer au-dessus de la rivière, puis redescend de l'autre côté. C'est dans cette seconde caverne que réside un élémentaire de terre chargé de surveiller les cellules.

La créature est tout à fait capable de discuter avec un groupe de PJ parlant le terreux. L'élémentaire apparaît dans un grondement et intime aux visiteurs de rebrousser chemin. Ses ordres sont clairs: interdire l'accès des cellules à toutes personnes non duergar ou non accompagnées par un duergar.

L'élémentaire n'attaque pas si les personnes obtempèrent à sa demande. Dans le cas contraire, il combat jusqu'à la mort.

ÉLÉMENTAIRE DE TERRE



Elémentaire de terre, taille G (Extra planaire, Terre)
Dv : 8d8+32 ; Pv 76
Initiative : -1
Déplacement : 4 cases
Classe d'armure : 18, Contact 8, Dépourvu 18
Attaque de base/ Lutte : +6/ +17
Attaque : 2 coups (+12 corps à corps, 2d8+7)
Attaque spéciale: poussée (Bousculade sans attaque d'opportunité), maîtrise de la terre (+1 Jet d'attaque & Dégâts)
Particularités: Elémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir, réduction (5/-)
Alignement : N
Sauvegarde : Ref +1, Vig +10, vol +2
Valeurs : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences et dons : Perception +9, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement.

34. LES GEOLES NAINES

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, solidité 13, points de résistance 75, CA 5, DD 28 pour enfoncer. La porte est neuve et ses gonds bien huilés.

Un trousseau de clefs est accroché à un clou fixé dans la paroi à droite de la porte.

Description: après avoir franchi la porte, vous vous retrouvez dans un petit couloir avec trois nouvelles portes en fer sur le mur de gauche. Toutes trois sont fermées.

Première cellule: vide.

Seconde cellule: Adolf Brisebar, guerrier nain d'écu capturé lors de la bataille de la porte des montagnes durant le mois de Tarsakh de l'année de l'Ecu.

Le nain est affaibli mais bien vivant. Il n'a pas été libéré car il a commis l'erreur de déplaire au défenseur Nimira. Depuis, il est prisonnier de cette cellule. Les rares fois où il est sorti de sa prison, c'était pour travailler dans la mine sous le regard mauvais de Nimira.

Il peut cependant fournir quelques informations à ses sauveurs:

Les duergars ont entièrement réhabilité la citadelle, réactivant les forges.

Le niveau suivant est le siège du pouvoir des duergars. On y trouve certainement un temple, la garnison et des habitations.

Les duergars ne sont pas les véritables maîtres de la cité, ils rendent des comptes à quelqu'un ou quelque chose qu'ils appellent Nuiteuse.

Pour peu qu'on lui donne une arme, Adolf est prêt à se joindre au groupe afin de restaurer son honneur.

ADOLF BRISEBAR

Nain d'écu (mâle), FP 6, Humanoïde de taille M
DV : 6d10 + 18, PV : 67 (5 lorsque les pj le libère)
Initiative : +5
Classe d'armure : 11 (Contact 11, Dépourvu 10)
Déplacement : 6 cases
BA / lutte : +8 / +8
Allonge : 1,5m / 1,5m

Attaque : poing +8/+3 (1d3+2)
Particularités : Vision dans le noir, bonus +4 à la CA contre les géants
Alignement : NB
Sauvegardes : Réf +3, Vol +3, Vig +8
Valeurs : For 15, Dex 12, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 10
Compétences et dons: Acrobatie +6, artisanat (Ingénierie) +7, Escalade +7, Intimidation +5, Natation +6, Perception +2, Profession (Soldat) +5, Survie +5 ; Port des armures lourdes, Maniement du bouclier, Maniement des armes de guerre, Arme de prédilection (Marteau de guerre), Arme en main, Expertise du combat, Science de l'initiative, Spécialisation martiale (Marteau de guerre), Attaque en puissance, Assaut en puissance.
Possessions : Aucun

Troisième cellule: Vide.

La forge

Les nains de Durgeddin vivaient et travaillaient dans un complexe taillé à même la roche de la Dent de Pierre.

Contrairement à la Porte des Montagnes et à la Veine Brillante, qui permettent d'accéder directement à la surface, la forge est construite si profondément dans la colline qu'aucun monstre devant remonter à la surface pour subsister ne peut s'installer ici.

Depuis l'année de l'Ecu, des duergars ont repris la Forge et se sont appropriés les secrets du maître forgeron. La citadelle naine a donc repris vie, même si ses nouveaux occupants sont plus malfaisants.

Note: Les duergars ont passé un pacte avec les ogres d'Ulfe. Ces derniers assurent la sécurité de la mine et garde la Porte des Montagnes. En échange, les duergars les font bénéficier des armes et armures qu'ils forgent.

35. LA SALLE AUX STATUES

Depuis la porte en fer de la Veine Brillante (27), un escalier particulièrement pentu monte sur une dizaine de mètres avant d'atteindre cette salle.

Description: La porte débouche dans une salle octogonale de 9 mètres de large environ aux murs en marbre et au sol recouvert de dalles bleues.

Deux portes en chêne renforcé de fer donnent sur la pièce: l'une au nord ouest, l'autre au nord-est.

Trois statues en bronze de près de 3 mètres de haut se dressent contre les murs nord, est et ouest. Elles représentent trois guerriers nains équipés de pied en cap. Ceux de l'est et de l'ouest tiennent une hache et un bouclier, celui du centre brandit deux haches.

Un énorme lustre en bronze est suspendu au plafond en dôme qui culmine à près de 9 mètres. Plusieurs globes lumineux fournissent la lumière dans la pièce.

Au loin, vous entendez un marteau battant contre une enclume.



Notes: Un **jet de Perception** réussi (**DD18**) permet de déterminer que le bruit provient de derrière le mur est. Un **jet de Fouille** réussi (**DD16**) en examinant le mur derrière la statue de droite permet de découvrir des sillons dans la dalle, preuve de l'existence d'un passage secret.

Un examen des statues permet de déterminer qu'elles ont été restaurées récemment. Un **jet de Fouille** réussi (**DD23**) dévoile leur nature: des pièges !

Les deux portes s'ouvrent sur un mur de pierre. Leur principale fonction est de servir de déclencheur pour un piège mortel. Si l'une d'elles est ouverte, les bras des statues s'abattent violemment, et tout personnage situé devant la porte (zone hachurée) est attaquée par deux coups de grande hache (Grâce à ses deux haches, la statue centrale défend les deux portes)

☞ **Statues piégées:** FP 1, deux coups de grandes haches (+8 au corps à corps, 1d12+2/ critique x3), Désamorçage/Sabotage (**DD25**)

Toute créature empruntant l'escalier dérobé déclenche une Bouche Magique en marchant sur la treizième marche en partant du bas. La bouche crie " Alerte ! A l'intrus ! en nain, ce qui prévient les duergars de 36.

36. SALLE DU TRONE

La porte menant à cette salle depuis la pièce 35 est en pierre et ornée d'un visage de nain grimaçant. Elle n'est ni piégée, ni fermée à clef. Il est aisé de l'ouvrir et si un personnage nain l'examine, il remarquera qu'elle a été récemment restaurée.

Elle débouche dans le hall des cérémonies.

Description : La salle est d'une taille colossale (30 m x 15 m) Dix colonnes fabuleuses, sculptées de créatures étranges, dragons et autres géants soutiennent le plafond en dôme s'élevant à une dizaine de mètres au-dessus de votre tête. Une lueur orangée provient de torches fixées à des torchères accrochées à 3 m du sol, et un trône impressionnant est situé sur une estrade à l'autre bout de la pièce.

Les murs sont couverts de mosaïques, et les fresques sont en cours de restauration. On distingue cinq portes, sans compter celle par laquelle vous venez d'entrer.

Un marteau frappe sur une enclume quelque part au sud.

Sentinelles : 4 hommes d'armes duergar et leur sergent montent la garde dans cette salle. Les gardes sont positionnés devant les portes donnant accès aux zones 37, 14, 42 et 43. Le sergent se situe devant la porte donnant accès à la zone 37.

Si les personnages n'ont pas déclenché l'alarme de l'escalier, les duergars sont surpris par l'ouverture de la porte et sont visibles à leur poste.

Si la bouche magique a été déclenchée, les gardes ainsi que le sergent sont invisibles. Ce dernier dira en nain :

« Au nom de Laduguer, déposez vos armes et avancez au centre de la pièce ! »

Si les PJ obtempèrent, le sergent leur dit d'attendre et court chercher le prêtre de la zone 42 tandis que l'un des gardes se saisit de leurs armes.

Dans le cas contraire, il ordonne à l'un des gardes de donner l'alarme en salle tandis qu'il affronte les intrus avec les trois gardes restant.

GALGARIX, SERGENT DUERGAR

Duergar (m ou f), Guerrier psi/ Guerrier 4/ 3, Fp 7, humanoïde de taille M

Dv : 4d8+ 3d10 + 8 ; **Pv** 50

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 19 (Cotte de mailles +2, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme +1 (+11/+6 corps à corps, 1d8+6/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants.

Points psi : 5

Facultés psioniques : Echange de position (3 psi), Choc (**DD11**) (1 psi +1/1d4) (Ref Annule), Contact dispersant (1 psi +1/1d6), Armure inertielle (1 psi + 2/+1ca+)

Alignement : LM.

Sauvegarde : Ref +1, Vig +8, vol +1.

Valeurs : For 16, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +6, Perception +5, Intimidation +8, Arme psionique (+2d6), Arme de prédilection, Attaque en puissance, Spécialisation martiale, Charge en puissance.

Équipement : 20 po, Cotte de mailles +2, Ecu en acier, hache d'arme magique +1 arbalète légère, 20 carreaux.

DUERGARS X3

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M

Dv : 6d8+6 ; **Pv** 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

37. LA FORGE

Cette pièce était destinée à la forge et à la bénédiction des armes magiques. Seuls les prêtres et les



forgerons du temple et les armuriers pénétraient en ce lieu sacré quand les nains vivaient encore ici, mais les duergars y circulent maintenant comme bon leur semble, utilisant la forge à leur convenance.

Description : la porte à double battant sur une forge de plus de 20 mètres de long sur une douzaine de mètres de large, et dont l'extrémité débouche dans une caverne naturelle. Un cours d'eau passe au centre de la pièce, deux ponts l'enjambent. Un courant d'air froid arrive de l'est. Droit devant, de l'autre côté.

Une quinzaine de duergars s'activent autour de forges et des enclumes, sous l'œil de sentinelles vigilantes et le regard figé de deux imposantes statues de Morandin couverte d'abats et de sang.



SENTINELLES DUERGARS X4

Duergar (m ou f), Hda 6, Fp 5, humanoïde de taille M
Dv : 6d8+6 ; Pv 43

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+9/+4 corps à corps, 1d8+3/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités : Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 12, Dex 10, Con 13, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Furtivité +9, Perception +7, Intimidation +4, Arme de prédilection, Attaque en puissance Spécialisation martiale

Équipement : 20 po, Ecu en acier, hache d'arme de maître, arbalète légère, 20 carreaux.

ANCETRES NAINS CORROMPUS X 2

Extérieur (Natif) de taille G, FP 8

Dv : 5 ; Pv 67 chacune

Défense spéciale : 10/ Adamantium

Initiative : -1

Sens : vision dans le noir (18 m), Perception +12

Aura : esprit ancestral (9m)

Langue : nain

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 26, Contact 8, Dépourvu 26 (-1Tai, -1 Dex, +18 Naturelle)

Attaque : grande hache +1 (+11, 1d12+10/ x3)

Particularités :

Clignement (sur) : Intangible durant 1 tour

Esprit ancestral (Sur) +1 de moral aux jets d'attaque et aux jets de dégâts des duergars dans un rayon de 9 m.

Alignement : LM

Sauvegarde : Ref +3, Vig +13, vol +5

Valeurs : For 22, Dex 8, Con 28, Int 8, Sag 13, Cha 14.

Compétences et dons : Attaque en puissance (+5), Enchaînement, connaissance (Histoire) +7, Connaissance (plans) +7, Escalade +14, Intimidation +10, Perception +12, Saut -4, survie +1 (+3 dans les autres plans)

Équipement : Grande Hache +1

FORGERON DUERGARS X15

Duergar (m ou f), Hda 1, Fp 1, humanoïde de taille M

Dv : 1d8+5 ; Pv 12

Initiative : +0

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 13(Tablier en cuir épais)

Attaque : marteau (+2 corps à corps, 1d8+1/ critique x3), arbalète légère (+6 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités : Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants ;

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +0, Vig +4, vol +1

Valeurs : For 13, Dex 11, Con 14, Int 10, Sag 9, Cha 4

Compétences et dons : Artisanat (Ferronnerie) +5, Artisanat (Maçonnerie) +5, Estimation +4

Équipement : outils, gourde d'eau, morceau de pain.

L'examen de la forge révélera des dizaines de pointes de carreaux, des épées, des haches, etc. en cours de fabrication.

38. GRAND GOUFFRE

Description : Le cours d'eau traversant la forge des duergars emprunte une caverne naturelle avant de se jeter dans un grand gouffre, long de près de 30 mètres et large d'environ 15 m. Vous ne voyez que du noir en dessous, mais il vous semble entendre le rugissement de l'eau au-delà du bruit de la cascade.

De l'autre côté du gouffre, une seconde corniche, plus petite, est partiellement cachée par un piton rocheux.

Note : le fond du gouffre se trouve à 35 m et une chute inflige 12d6 points de dommages et amène le malheureux en zone 60.

Il est possible de descendre en escaladant la paroi, mais la pierre mouillée rend l'entreprise hasardeuse. (Jet **d'Escalade DD18**)

Echelle de chaîne: une échelle de chaîne a été fixée à la corniche nord. Elle n'est pas immédiatement visible, mais un personnage posté sur la corniche ouest la distingue s'il réussit un jet de Perception DD8 après avoir indiqué qu'il l'inspectait. L'échelle conduit à la galerie 51 du niveau inférieur (Le Lac Noir)

39. SALLE DU CONSEIL

Les duergars ont restauré cette ancienne salle du conseil de Khunkrudar

Description : La porte située derrière le trône mène à une vaste salle du conseil. Une grande table taillée dans un bloc de pierre colossal en occupe le centre et est entourée de



sièges en fer forgé d'allure spartiate. Les murs sont peints d'un camaïeu de gris et tous les 3 m des torchères de bronze soutiennent des globes lumineux.

La seule autre porte, qui s'ouvre dans le mur du fond, s'orne d'un visage de nain à l'expression redoutable, comment souvent dans ce complexe.

Sentinelles : 2 soldats d'élite montent la garde devant la porte. A moins que les personnages ne soient sous la protection de Ghared, ils combattent jusqu'à la mort.

La cheftaine des duergars, une puissante guerrière, se repose en 40. Si les personnages affrontent la garde, elle les entend aussitôt, ce qui lui permet d'utiliser ses pouvoirs d'Invisibilité et d'Aggrandissement avant de venir voir ce qui se passe. Elle boit sa potion de Force du Taureau et celle d'agilité. Elle arrive lors du quatrième round de combat.

MINIRA FRAPPECUNCOUP, DEFENSEUR DUERGAR

Duergar (Femme), Guerrier 9/ Défenseur 5, Fp 15, humanoïde de taille M

Dv : 9d10+5d12+56 ; Pv 170 (198 sous position défensive)

Initiative : +3

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 26 (Cotte de mailles +3, Rondache en acier +1), **Pris au dépourvu** 23; **Contact** 14

Attaque : hache naine (+21/ +16/ +11) corps à corps, 1d10+10/ critique 19-20/ x3)

Modification sous position défensive: hache naine (+22/ +17/ +12) corps à corps, 1d10+12/ critique 19-20/ x3)

Modification sous agrandissement: hache naine (+22/ +17/ +12) corps à corps, 1d10+12/ critique 19-20/ x3)

Modification sous agrandissement & position défensive: hache naine (+23/ +18/ +13) corps à corps, 1d10+13/ critique 19-20/ x3)

Modification sous agrandissement & position défensive & Force du taureau: hache naine (+25/ +10/ +15) corps à corps, 1d10+15/ critique 19-20/ x3)

Particularités: Aggrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +9, Vig +16, Vol +13

Valeurs : For 20, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobatie +4, Artisanat (Armurerie) +7, Escalade +10, Folklore local (Ombreterre) +9, Intimidation +9, Langue Monstrueuse (Géant) +7, Langue Monstrueuse (Orque) +8, Langue vivante (Nain) +10, Langue vivante (Elfique) +7, Natation +6, Perception +10, Psychologie +5.

Dons: Maniement des armes de guerres et courantes, port des armures légères, moyennes et lourdes, Robustesse, Arme de prédilection (hache naine), Dur à Cuir, Volonté de fer, Spécialisation martiale (Hache naine), Endurance, Science du critique (Hache naine), Esquive de la charge, Enchaînement, Science du critique (Hache naine), Esquive, Réduction (2/-)

Équipement : Cotte de mailles +3, Hache naine +1, bourse contenant 5 pierres semi-précieuses (25 po/ chacune), une ceinture à potion (Potion de force du taureau, Potion de soins importants 4d8+10, Potion d'agilité)

GARDE D'ELITE DUERGARS X2

Duergar (m ou f), Guerrier 8, Fp 8, humanoïde de taille M

Dv : 8d10+16 ; Pv 76

Initiative : +4

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+12/+6 corps à corps, 1d8+5/ critique x3), arbalète légère (+8 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Aggrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 6.

Compétences et dons : Acrobatie +4, Artisanat (Ferrerie) +4, Escalade +4, Intimidation +2, Survie +4, Perception +5, Furtivité +0

Dons: Sciences de l'initiative, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Spécialisation martiale, Robustesse, Enchaînement, Volonté de fer, Charge en puissance.

Équipement : 20 po, Ecu en acier de maître, Cottes de mailles de maître, Hache d'arme de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, bourse contenant 50 po, potion de sang 1d8+5, clef de l'armurerie (Zone 48)

40. QUARTIER DE MINIRA FRAPPECUNCOUP

Description: il s'agit d'une chambre à coucher. Au fond à droite, se trouve un lit imposant en fer forgé. Un énorme édreon et une lourde couverture invite au repos. La table, le banc et le bureau sont fabriqués dans le même matériau que le lit. Deux portes sont visibles dans le mur nord. Un globe lumineux, fixé à une torchère, fournit l'éclairage.

Note: La porte du mur nord donne dans une salle de bain avec deux bassines en fonte destinées à contenir de l'eau ainsi qu'un pot de chambre. Sur une étage sont rangées des serviettes et un gros morceau de savon.

Le recoin du nord-est est une penderie dont le contenu est des plus anodins: vêtements, nourriture, huile de lampe, etc.)

Passage secret: le mur Est de la penderie est équipé d'un passage secret assez sommairement dissimulé (Jet **de perception DD13**) Minira connaît l'existence de ce passage et l'utilise si la situation tourne à son désavantage.

41. CUISINE

Description: au sommet de l'escalier, un étroit couloir débouche dans une grande salle équipée de plusieurs âtres et fours. De grandes bûches de champignons d'outreterre s'y consomment dégageant une agréable chaleur. Une demi-douzaine de duergars s'active autour des chaudières, des bouilloires et autres rôtissoires. Une odeur de viande et de sauce emplit l'atmosphère.



Note: les six duergars sont totalement absorbés par leur travail. Ils ne prendront conscience de la présence des personnages que s'ils avancent dans la cuisine.

Dans ce cas, Rigard le chef cuisinier s'approchera et les invitera à partir poliment mais fermement. Il sait que lui et ses cuisiniers ne font pas le poids face à des combattants entraînés.

Dès le départ des intrus, il regroupe ses nains et envoie l'un d'entre - eux sous invisibilité avertir Minira. En cas d'alerte dans le complexe, tout ce petit monde se rend invisible et se prépare à évacuer. Ils ne combattent que s'ils n'ont pas le choix: ce sont des civils.

42. CHAPELLE DE LADUGUER

Description: c'est dans cette partie de la forteresse que se déroulaient les cérémonies consacrées à Moradin. Quatre statues (parfaitement normales) de héros nains veillaient sur l'endroit. Elles ont été décapitées et de nouvelles têtes, aux traits duergars sont en cours de réalisation.

Des représentations strictes et sévères des dieux duergars sont gravées sur les murs et un autel de pierre est disposé au centre du mur ouest. Des bancs, également en pierre, complètent cette salle. Plusieurs globes lumineux, suspendus par des chaînes en bronze fixées au plafond, procurent l'éclairage.

Une douce odeur d'encens flotte dans l'air. Sur l'autel repose un reliquaire de bois précieux ainsi que plusieurs autres objets.

Une silhouette en armure se tient un peu en retrait de l'autel. Elle est parfaitement immobile.

Note: C'est dans cette pièce qu'officie Derogarse, le Commandant de Maison de Laduguer. A l'image de son dieu, Arundil est cupide et vaniteux mais d'une loyauté farouche envers son peuple.

C'est un duergar à la barbe fournie et aux yeux mauves toujours en mouvement. S'il entend les bruits de combat dans la salle 36, il ne rejoindra pas la bataille. Il se préparera à défendre son temple.

Il commencera par invoquer la *Force du Taureau* et l'*Endurance de l'ours*, puis *Résistance aux énergies destructives* feu et électricité. Enfin, il utilisera son pouvoir d'Aggrandissement et d'Invisibilité.

Lorsque les intrus pénétreront dans le complexe, il jouera le rôle de Laduguer et ordonnera aux hérétiques de déposer les armes...

Si cela ne fonctionne pas, il ordonnera à son garde animée (La silhouette immobile) d'écraser ses ennemis avant d'entrer lui-même en combat. Il commencera par lancer colonne de feu.

Derogarse le Sévère prend la fuite dès que le garde animé est vaincu. Il utilisera son sort de rappel pour se replier dans la caverne du dragon.

Trésor: sur la nappe d'autel brodée d'or se trouve un ensemble d'objets religieux: un livre de prières, un goupillon de

bronze, un symbole sacré en bronze et 6 bâtons d'encens exotique.

Un examen très attentif de l'autel permet de découvrir un tiroir secret. (Jet **en Perception DD25**) Ce dernier renferme un véritable trésor: un joyau d'une valeur de 5.000 po ainsi qu'un parchemin de rappel à la vie. Ce dernier doit être utilisé en cas de décès de Minira Frappecuncoup. Un piège assure la défense du trésor.

PIEGE A VAPORISATEUR DE VAPEURS D'OTHUR BRULE

FP7 ; mécanique ; déclencheur par pression ; remise à zéro par réparation, gaz ; ne rate jamais; cibles multiples dans un rayon de 3m ; poison à retardement (3 rounds) [vapeur d'othur brûlé, jet de vigueur DD18 pour résister, 1 Con permanent/3d6]; fouille DD21 ; désamorçage/sabotage DD21.

DEROGARSE, FRERE IMPASSIBLE DE LADUGUER

Duergar (Femme), Frère Impassible 12/ Expert 1, Fp 15, humanoïde de taille M

Dv : 12d8+1d6+33 ; **Pv** 105

Initiative : +4

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 26 (Armure à plaques +2, Ecu en acier +1, Naturelle +3), **Pris au dépourvu** 23; **Contact** 11

Attaque : Marteau de guerre magique +2 (+16/ +11) corps à corps (1d8+5/ x3)

Particularités: Aggrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants

Pouvoirs de Frère Impassible: Bénédiction de Laduguer (Incluse dans le profil), Mur de pierre, Fusion dans la pierre, Canalisation de l'énergie négative (6 fois par jour, 7d6, DD 20)

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +9, Vig +12, Vol +12

Valeurs : For 20, Dex 16, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 12.

Compétences et dons : Acrobatie -2, Art de la magie + 5, Artisanat (Forge d'arme) +9, Connaissance (Religion) +9, Connaissance (Outreterre) +9, Contrefaçon+5, Diplomatie +9, Folklore local (Outreterre) +6, Langue monstrueuse (Drow) +5, Langue vivante (Nain) +7, Langue monstrueuse (Orque) +6, Perception +5, Premier secours +10, Profession (Artisan) +10, Psychologie +8.

Dons: Magie de guerre, Attaque en puissance, Science de l'initiative, Soins spontanée, Elan magique (4 pts de Foi), Arme de prédilection (Marteau de guerre) Spécialisation martiale (Marteau de guerre),

Équipement : Armure de plaques +2, Ecu en acier +2, Marteau de guerre +2, bourse contenant 5 pierres semi-précieuses (25 po/ chacune), une ceinture à potion (Deux fioles d'eau bénite, une potion de soins 4d8 +15, une potion d'endurance de l'ours), un tube à parchemin en ivoire (Colonne de feu, Mur de Pierre, Dissipation de la magie), clef de la salle 46.

Sortilèges: Sorts par jour 6/7/7/6/5/3

Niveau 0 (DD 13): Assistance divine création d'eau, détection de la magie, détection du poison, lecture la magie, Lumière, Purification de l'eau et de la nourriture, Réparation.



Niveau 1 (DD 14): Anathème, Brume de dissimulation, Compréhension des langues, Frappe de l'onde de Choc, Frayeur, Injonction.

Niveau 2 (DD 15): Arme spirituelle, Augure, Délivrance de la paralysie, Force du taureau, Présence autoritaire, Silence.

Niveau 3 (DD 16): Anneau de lames, Dissipation de la magie, fusion dans la pierre, Création d'eau et de nourriture, Prière, Protection contre les énergies destructives.

Niveau 4 (DD 17): Arme magique suprême, Cœur de fer, Immunité contre les sorts, Maëlstrom d'énergie destructive, Neutralisation du poison.

Niveau 5 (DD 18): Colonne de feu, Changement de plan, Force du colosse, Mur de pierre.

Niveau 6 (DD 19): Blessures modérées de groupe, Allié majeur d'Outreplan, Mot de rappel

GARDE ANIME

Créature artificielle de Taille M, FP 8

Dv : 15d10+30 ; **Pv** 112

Défense spéciale : Créature artificielle

Initiative : 0

Sens : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Déplacement : 6 cases

Classe d'armure : 24, Contact 9, Dépourvu 24 (-1Tai, +15 Naturelle)

Attaque : 2 coups (+16, 1d8+6)

Particularités:

Garde du corps (Ext) : bonus de parade +2 pour son maître
Protection d'autrui (Mag) : transfert de 50% des dgts du maître.

Stockage de sort (Mag): colonne feu 13d6, DD17

Alignement : N

Sauvegarde : Ref +5, Vig +5, vol +5

Valeurs : For 22, Dex 10, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.

43. SALLE DU Puits

Les duergars de Khunkrudar vivent dans les pièces situées au nord de la salle du trône.

Description: La porte débouche dans une salle carrée d'une dizaine de mètres de côté. Un bassin d'eau pure occupe son centre et deux couloirs partent, vers l'est et l'ouest. Deux torchères en bronze encadrent chaque sortie. Des torches s'y consomment doucement.

44. QUARTIER DES DUERGARS

Ces pièces constituent les quartiers d'habitation des duergars (Dortoirs, réserves de nourriture ou d'équipement...)

45. QUARTIER DE DEROGARSE

Le grand prêtre de Khunkrudar vit dans cette pièce. Elle est fermée à clef, par une serrure de très bonne qualité.

Description: cette pièce contient des meubles confortables et des belles tapisseries. Un superbe tapis de près de 6 mètres de large est situé au centre de la salle, devant le lit et le bureau disposés dans le coin sud-ouest, face à une armoire. Un globe lumineux, posé sur le bureau, fournit l'éclairage.

Trésor: un petit coffre en bois a été glissé sous le lit (**Un jet de crochetage DD20 est nécessaire pour l'ouvrir**) Il contient 1200 pa, 3000 pc, une petite bourse en cuir renferme 5 topazes bleues (Valeur 90 po chacune) et un saphir étoilé (500 po)

Sur la table repose un ensemble de 6 verres et une carafe en cristal. La carafe contient un alcool de champignon noir légèrement épicé. Un panier de fruits d'outreterre complète l'ensemble.

L'armoire contient les effets personnels de Derogarse ainsi qu'une bourse de 50 po, un marteau de guerre de maître et un coffret renfermant 4 symboles sacrés de Laduguer forgés dans divers métaux.

46. SALLE COMMUNE

C'est dans cette salle que les duergars se réunissent. La salle est pleine à l'heure des repas.

Description: le couloir mène à une salle, vaguement carrée et faisant une douzaine de mètres de côté. Trois portes y débouchent et une fontaine d'eau claire se trouve en son centre. De longues tables de cantine, encadrées de tabourets, occupent la majeure partie de l'espace. Plusieurs étagères sont fixées aux murs et sont remplies de vaisselle.

47. DORTOIR DES GARDES D'ELITE

Description: cette salle est un dortoir, à en juger par les lits superposés qui s'alignent le long de deux des quatre murs. Le centre de la pièce est occupé par une table et six tabourets, tandis qu'un râtelier est fixé au mur faisant face à la porte. Deux globes lumineux fournissent l'éclairage.

Notes : 6 gardes d'élite logent dans cette salle, mais seulement 4 peuvent s'y trouver en même temps. Les deux derniers accompagnent en permanence le capitaine Minira. En cas d'alerte, les gardes d'élite tentent de rejoindre leur officier sauf si le prêtre Dérogarse leur donne un ordre contraire. S'ils sont mêlés à d'autres soldats duergars, ils ont rang d'officier.

GARDE D'ELITE DUERGARS X4

Duergar (m ou f), Guerrier 8, Fp 8, humanoïde de taille M

Dv : 8d10+16 ; **Pv** 76

Initiative : +4

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 17 (Cotte de mailles, Ecu en acier)

Attaque : hache d'arme (+12/+6 corps à corps, 1d8+5/ critique x3), arbalète légère (+8 distance, 1d8 /19-20/ critique x2)

Particularités: Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre les sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants

Alignement : LM,

Sauvegarde : Ref +2, Vig +6, vol +2

Valeurs : For 14, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 6.



Compétences et dons : Acrobatie +4, Artisanat (Ferronnerie) +4, Escalade +4, Intimidation +2, Survie +4, Perception +5, Furtivité +0

Dons : Sciences de l'initiative, Arme de prédilection, Attaque en puissance, Spécialisation martiale, Robustesse, Enchaînement, Volonté de fer, Charge en puissance.

Équipement : 20 po, Ecu en acier de maître, Cottes de mailles de maître, Hache d'arme de maître, arbalète légère de maître, 20 carreaux, bourse contenant 50 po, potion de soins 1d8+5, clef de l'armurerie (Zone 48)

Trésor : sous chaque ensemble de lits sont rangés trois coffres qui contiennent les affaires personnels des gardes ainsi que le reste de leur solde (3d20 po)

48. ARMURERIE

Elle est défendue par une porte en fer munie d'une solide serrure (**Jet de Crochetage DD25 pour l'ouvrir**)

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, 13 en solidité, 75 pr, CA 5, DD28 pour enfoncer.

Description : des râteliers d'armes couvrent les murs, ils sont chargés de haches d'arme, de haches naines, de lances de fantassin, de marteau de guerre. Une douzaine d'armatures soutiennent des armures de plates, des cottes de mailles et des armures d'écailles. Sur des étagères reposent des casques et des heaumes. Plusieurs tonneaux contiennent des carreaux d'arbalète. Des mannequins d'entraînement achèvent de compléter l'ensemble.

Trésor : un examen attentif des armes permet de découvrir plusieurs armes de maître.

49. Salle du comptable

Cette salle correspond à l'agence comptable de la citadelle. La porte est en permanence fermée à clef et seul le comptable en possède la clef.

Porte en fer : 6 cm d'épaisseur, solidité 13, points de résistance 75, CA 5, DD 28 pour enfoncer. La porte est neuve et ses gonds bien huilés.

Description : cette pièce est, à l'évidence, une bibliothèque ou le bureau d'un érudit. De nombreuses étagères garnissent les murs et plusieurs piles de livres et bouliers sont sur un bureau situé au centre de la salle.

Deux portes sont visibles, une au sud et l'autre à l'est

Créature : le comptable est un gros aristocrate déchu et vindicatif répondant au nom de Nermal Goldenauf. Dans 80% des cas, les pjs le trouveront occupé à noter scrupuleusement les entrées et les sorties de devises et autres marchandises.

La majorité des recueils sont des livres de comptabilité et de marché. Ils sont écrits en nain et il faut beaucoup de temps pour les éplucher (2 heures minimum) et en tirer des informations (**Jet en langue naine DD25 ou jet en profession Commerçant ou Comptable DD15 si le degré de maîtrise de la langue naine est de 5 ou plus**)

Globalement, les personnages peuvent comprendre que les duergars équipent les forces d'Ulfe contre paiement en nature

(fourrures, bois, et autres denrées rares en outreterre) Ils expédient aussi leurs armes vers une enclave commerciale à quelques jours de marches de la cité dans l'outreterre haute. Si on s'en réfère aux écrits, l'enclave serait sous contrôle drow. Enfin, les duergars seraient en commerce avec les orques de la cité de Krimbaï Hai.

Nermal n'est pas un combattant et il n'opposera pas de résistance physique aux héros. En cas d'attaque, il se rendra invisible puis il brandira une baguette de convocation d'élémentaire de terre contenant encore 5 charges. Il invoquera un élémentaire pour couvrir sa fuite. Si nécessaire, il videra sa baguette avant d'utiliser son anneau d'étoiles filantes.

Sa fuite le conduira auprès d'un des leaders de la citadelle. Si les deux sont morts, il ralliera quelques gardes et quittera la citadelle.

S'il vient à être capturé, il parlera pour sauver sa vie, mêlant mensonges et vérités. Il orientera les aventuriers vers l'autre de Nuiteuse.

S'il ne se trouve pas ici, il se trouve avec les esclavagistes en zone 23, il joue alors le contrôleur des travaux finis.

NERMAL GODELNAUF

Duergar (mâle), Ari 9, Fp 10, humanoïde de taille M

Dv : 9d8+18 ; Pv 80

Initiative : +4

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 18 (Contact 11, Surpris 17)

Attaque : Épée courte (+9/+4 corps à corps, 1d6/ 19-20/ x2)

Attaque spéciale : Attaque en finesse

Particularités : Agrandissement, Invisibilité, Immunité contre les effets paralysants, les chimères et les poisons d'origine magique ou alchimique, vision dans le noir 39 m, sensibilité à la lumière, +1 au JA contre les orques et les goblinoides, +2 aux jets de Volonté contre le sorts et pouvoirs magiques, Bonus d'esquive de +4 contre les géants

Capacités de classe : Assurance (3 fois par jour), Coordination (+2), Faveurs (3)

Alignement : LM

Sauvegarde : Réf +7, Vig +5, Vol +6

Valeurs : For 11, Dex 12, Con 14, Int 16, Sag 10, Cha 16.

Compétences et dons : Connaissances (Comptabilité) +15, Connaissances (Noblesse & Royauté) +11, Connaissances (Outreterre) +13, Diplomatie +11, Duperie +13, Estimation +17, Langue (Nain) +11, Langue (Elfique) +11, Langue (Draconien) +8, Perception +7, Psychologie +8, Renseignements +8, Utilisation d'objets magiques +10; sciences de l'initiative, attaque en finesse, avoir l'œil, beau parleur

Équipement : Chemise de mailles magique +4, épée courte magique +2, Baguette de convocation d'élémentaire de terre TG (5 charges), Anneau d'étoiles filantes, 3 gemmes de 100 po, 10 tricouronnes.

ELEMENTAIRE DE TERRE

Élémentaire de terre, taille G (Extra planaire, Terre)

Dv : 8d8+32 ; Pv 76

Initiative : -1

Déplacement : 4 cases

Classe d'armure : 18, Contact 8, Dépourvu 18

Attaque de base/ Lutte : +6/ +17



Attaque : 2 coups (+12 corps à corps)
Attaque spéciale: poussée (Bousculade sans attaque d'opportunité), maîtrise de la terre (+1 Jet d'attaque & Dégâts)
Particularités: Élémentaire, nage dans la terre, vision dans le noir, réduction (5/-)
Alignement : N
Sauvegarde : Ref +1, Vig +10, vol +2
Valeurs : For 25, Dex 8, Con 19, Int 6, Sag 11, Cha 11
Compétences et dons : Perception +9, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînement.

Le lac noir

Ce niveau est le plus profondément enfoncé dans les entrailles de la Dent de Pierre. C'est une grande caverne tortueuse traversée par les eaux provenant du marais obscur, avec lequel il communique par le biais d'un siphon inondé. La rivière souterraine ainsi formée passe ensuite par le niveau oublié, puis le fond du gouffre de la salle 3, avant de ressortir à la surface quelque 8 kilomètres plus loin.

Si les nains de Khunkrudar n'avaient jamais rien fait de ces cavernes, les duergars ont creusé une galerie qui relie la citadelle à l'outreterre.

Le lac noir est le domaine de Nuiteuse, un dragon noir adulte femelle. Son antre a trois issues : la Marais obscur (par le siphon inondé), la forge (Par le gouffre de la salle 38) ou la Veine brillante (qu'elle atteint par l'escalier C, après avoir suivi le courant de la rivière souterrain jusqu'au niveau oublié) Les duergars sont parvenus à un accord incertain avec elle : elle les laisse travailler à la forge en échange du versement d'un tribu régulier.

Si les aventuriers arrivent par le Marais obscur et le siphon, commencez par la salle 54.

50. CASCADE

Le ruisseau de 3 se jette dans le gouffre et arrive dans cette salle, plus de 35 mètres plus bas. Tout personnage tombant dans le gouffre (ou décidant de descendre ses parois) finit ici.

Description : dans un vacarme assourdissant, une grande chute d'eau plonge dans cette caverne, constituant un petit bassin naturel qui se déverse, au nord, dans une rivière souterraine. L'air est chargé d'humidité. Une corniche se dirige vers le nord, en direction de la rivière, puis tourne vers l'est. Quelques traces sont visibles sur les rives boueuses du bassin.

Note : Les traces ont été laissées par le dragon. Tout personnage réussissant **un jet de Survie DD13** comprend qu'elles sont celle d'un reptile de taille G, doté de quatre pattes et d'une longue queue. Elles viennent de la corniche rocheuse du nord (sur laquelle il est impossible de les suivre) et disparaissent dans l'eau.

51. PONTS

Les duergars ont abattu les deux ponts que les hommes de Durgeddin L'échelle de chaîne partant de 38 arrive juste au nord du pont situé le plus à l'ouest.

Description : une rivière souterraine au grand débit s'écoule d'est en ouest, passant sous un pont visiblement neuf. Au nord de cet ouvrage une échelle de chaîne permet de monter dans les ténèbres, tandis que la corniche se poursuit vers l'est. Un second pont est tout juste visible à une quinzaine de mètres à l'est.

52. NUITEUSE

Nuiteuse fait un somme sur son île (53) lorsque les aventuriers arrivent, mais elle se réveille s'ils éclairent à l'aide de torches ou de sorts. Dans ce cas, elle se glisse silencieusement dans l'eau et va voir ce qui se passe. Si les personnages sont discrets, ils ne la rencontreront qu'une fois arrivés à l'extrémité de la corniche située au sud de l'île.

Si Nuiteuse a repéré les PJ, elle va se poster à côté des trois pierres émergées (52), laissant juste sa tête dépasser à la surface. Tout aventurier observant le lac peut jouer un jet de Perception (DD20) En cas de succès, il remarque les ondulations de l'eau provoquées par le monstre.



Description : le pont donne sur une autre corniche s'étendant vers le sud-est, en bordure d'un grand lac souterrain. C'est manifestement de là que provient la rivière que vous venez de traverser. La caverne dans laquelle vous vous trouvez est immense, à tel point qu'il est impossible de discerner l'autre berge. Seul l'écho vous permet de vous faire une vague idée du volume de cette salle.

Créature (ND 16) : comme elle combat pour défendre son antre et son trésor, Nuiteuse refuse de parlementer, à moins que les personnages ne se replient, qu'ils ne se rendent ou qu'ils démontrent qu'ils sont plus puissants qu'elle. Dans les deux premiers cas, elle accepte de leur laisser la vie sauve n'échange de toutes leurs possessions matérielles et s'ils jettent leurs armes et armures dans le lac.

Si les aventuriers constituent une menace réelle, Nuiteuse essaye de gagner du temps dans l'espoir que cela lui permettra de transférer son trésor jusqu'au marais obscur.

En dernier recours, elle abandonne son trésor si c'est le seul moyen de survivre. Dans ce cas elle s'enfuit par le siphon de la salle 54.



NUITEUSE, DRAGON

Dragon noir (Femelle), âge mûr, FP 16, Dragon de taille TG

DV : 22d12+110, PV : 260

Initiative : +0

Classe d'armure : 29 (-2 taille, +21 naturelle), contact 8, pris au dépourvu 29

Déplacement : 12 cases, vol 30 cases, nage 12 cases

BA / lutte : +22/ +38

Allonge : 4,50 m/3 m (4,50 m avec la morsure)

Attaque : morsure +30 (2d8+8), 2 griffes +28/+28 (2d6+4), 2 ailes +28 (1d8+4), 1 queue +28 (2d6+12)

Attaque spéciale : souffle (14d4 acide/ Ligne 20 cases/DD26), Ecrasement (Ref DD26, 2d8+12, jet de lutte opposé pour se dégager)

Particularités : Résistance à la magie (21), Respiration aquatique, Présence terrifiante (DD23), Réduction des dégâts (10/ Magie)

Pouvoirs magiques (Niv 5) : Corruption de l'eau, charme-reptile, Ténèbres (21 mètres de rayon)

Magie profane (Ensorcelleur Niv 5 ; 6/7/5 ; DD12+Niv) : Niveau 0 : Détection de la magie, lecture de la magie, hébètement, résistance, lumière, manipulation à distance.

Niveau 1: Projectile magique, sommeil, charme personne, bouclier.

Niveau 2 : Invisibilité, protection contre les projectiles.

Alignement : CM

Sauvegardes : Réf +13, Vol +15, Vig +18

Valeurs : For 27, Dex 10, Con 21, Int 14, Sag 15, Cha 14

Compétences et dons: Art de la Magie +13, Concentration +20, Connaissances (nature) +12, Diplomatie +10, Furtivité +11, Langue (Draconien) +7, Langue (Nain) +7, Langue (Chondath) +7, Langue (Elfe) +7, Natation +18, Perception +22, Survie +15, Utilisation d'objets magiques +13, Vol +15 ; Arme de prédilection (Morsure), arme naturelle supérieure, attaque en puissance, attaques multiples, attaque en vol, virage sur l'aile

Possessions : baguette de projectiles magiques (niveau 6) 22 charges

53. TRESOR DE NUITEUSE ET PORTAIL

Le trésor du dragon se trouve sur l'île qui émerge au coin sud-est du lac. Si les personnages ont été discrets en 51 et 52, Nuiteuse est en train de s'endormir quand ils arrivent. Autorisez là à jouer un jet de Perception opposé au plus mauvais jet de Discrétion du groupe afin de voir si elle se réveille lorsque les PJ atteignent l'extrémité de la corniche aboutissant au sud. Si ce n'est pas le cas, les personnages ont l'occasion de la surprendre lors du premier round. (Elle n'est pas considérée comme une cible sans défense, mais elle est prise au dépourvu)

Description : au centre du lac se trouve un petit îlot ne faisant pas plus d'une dizaine de mètres de large. Plusieurs stalactites acérées pendent du plafond, contraste saisissant avec les eaux noires du lac qui viennent doucement caresser

les côtes de l'îlot, au milieu duquel est amassé un fabuleux trésor.

Trésor non magique : le trésor de Nuiteuse se décompose en plusieurs piles et tas agencés avec soins. Il y a un total de 4.000 dragons d'or et florins nains, 9.000 faucons ou florins d'argent, 4.000 pouces ou florins de cuivre ainsi que 5 grenats, 4 agates et 12 cornalines et 9 quartz roses. Plusieurs objets d'art sont aussi visible, un plateau d'argent, un casque d'apparat en bronze martelé, une statue de cheval en ivoire, et un tapis thayen représentant un mage rouge terrassant une hathan.

Trésor magique : On peut trouver une baguette de projectiles magiques niveau 6 contenant 22 charges (que Nuiteuse se fera une joie d'utiliser), une hache naine +3 couverte de runes, une masse d'arme +2 frappée de la marque de durgeddin, un écu en acier +2, une armure à plaques naine +2, une targe en bois +1 et un grimoire de voyage de mage drow contenant 20 niveaux de sorts à déterminer

54. SIPHON

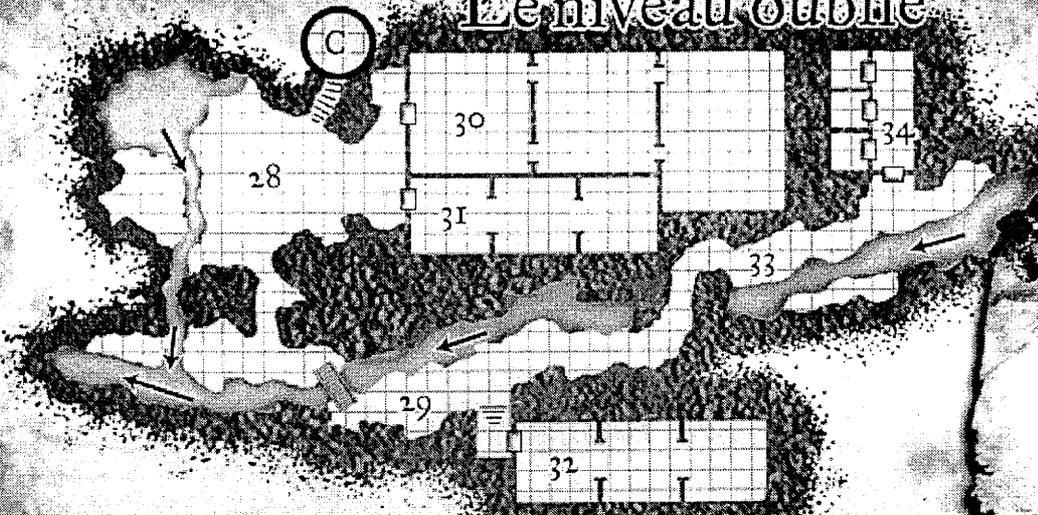
Ce bassin recèle une galerie inondée reliant le Lac noir au Marais Obscur, lequel s'étend à l'est de la Dent de Pierre. Le passage fait un peu plus de 200 mètres de long ; il n'y a pas la moindre poche d'air à l'intérieur. Nuiteuse peut l'emprunter sans la moindre difficulté, mais il ne devrait pas en être de même de personnages incapables de respirer sous l'eau.

55. ACCES A L'OUTRETERRE

Les duergars ont percé un tunnel pour accéder à l'ancienne citadelle naine. Le tunnel est dissimulé et gardé par un mur élémentaire. Un jet de Perception DD25 est nécessaire pour localiser le passage. Il n'existe aucun moyen de l'ouvrir si ce n'est en détruisant l'élémentaire ou en lui donnant le mot de passe (Öffnung)



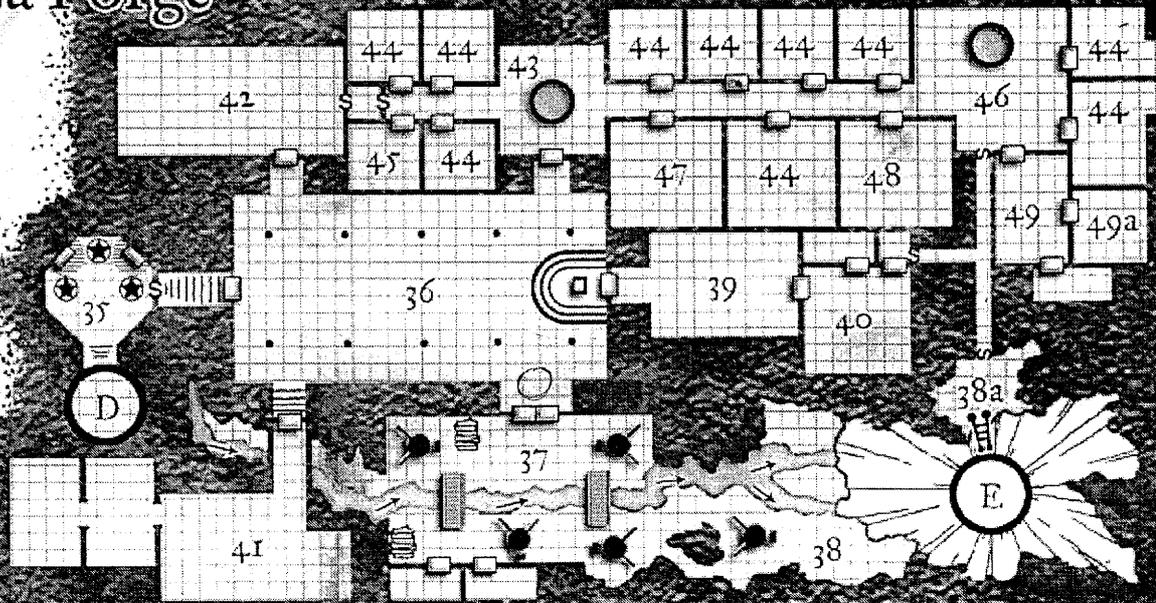
Le niveau oublié



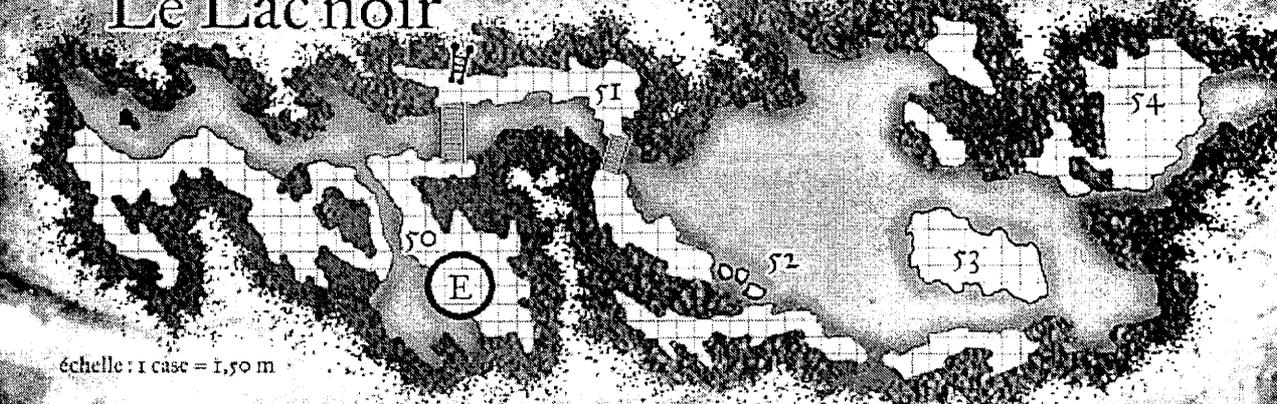
Légende

-  statue
-  forge
-  tas de bois
-  porte
-  fausse porte
-  pont
-  colonne
-  cours d'eau
-  trône
-  échelle de chêne

La Forge

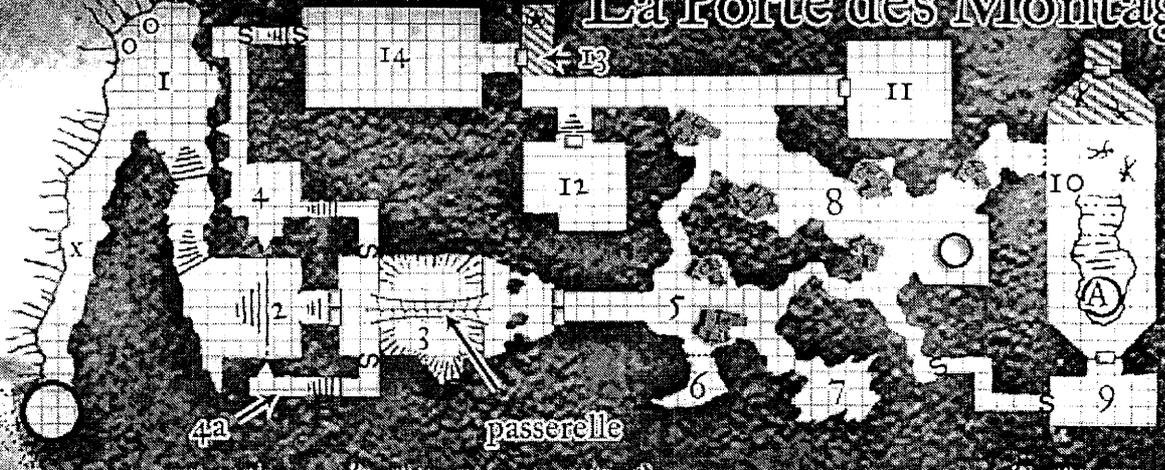


Le Lac noir

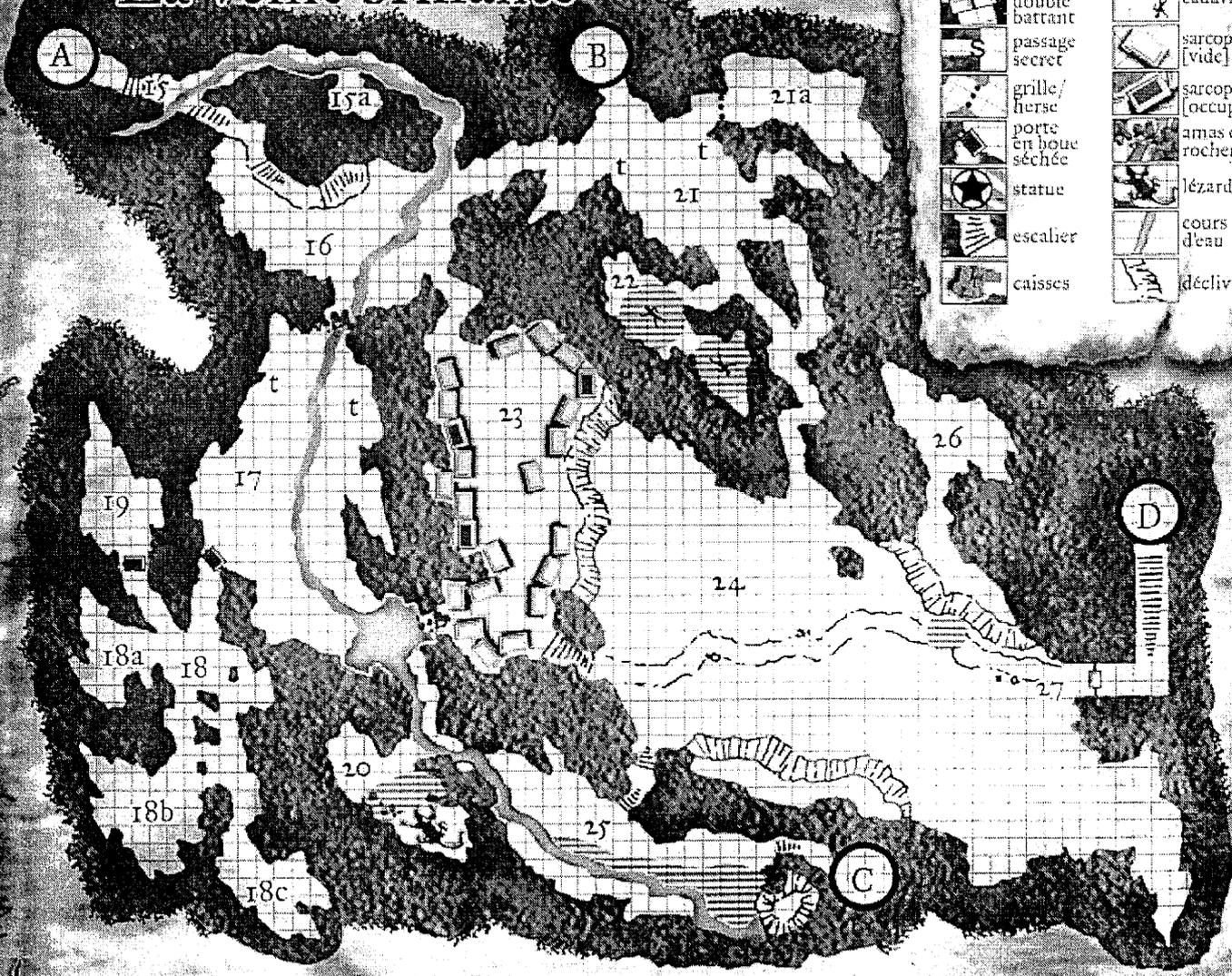


échelle : 1 case = 1,50 m

La Porte des Montagnes



La Veine brillante



Légende

	puits / bassin
	zone de danger
	cadavre
	sarcophage [vide]
	sarcoph. [occup.]
	amas de rochers
	lézard
	cours d'eau
	déclivité
	porte
	porte à double battant
	passage secret
	grille / herse
	porte en boue séchée
	statue
	escalier
	caisses

échelle : 1 case = 1,50 m