



# Une Nécropole en Péril

Une courte aventure pour quatre à six personnages joueurs de niveau 6 à 9

## CREDITS

Conception originale:

Baron Zéro

Relecture:

Freya Haukursson

Cartographie:

Wizards of the Coast

Conception graphique:

Wizards of the Coast

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

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Les personnages décrits dans cet ouvrage, leur nom et leurs particularités sont des marques de Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



## Introduction:

En dépit de leur majesté et de leur beauté, les montagnes peuvent se révéler périlleuses et mortelles. Même les peuples habitués à la rigueur de ce type de terrain succombent parfois à ses dangers.

L'aventure intitulée **Une Nécropole en Péril** commence alors que les personnages sont engagés pour une banale mission de reconnaissance dans les montagnes, une citadelle-nécropole naine isolée ne donnant plus de nouvelles depuis quelques temps déjà. De nombreux périls attendront les personnages en cours de route, et ne seront que le moindre de leurs soucis car une fois face à la citadelle les choses ne feront que commencer.....

**Niveau de rencontre: Une Nécropole en Péril** est conçu pour un groupe de quatre à six personnages de D&D de niveau 6 à 9. Puisque les aventuriers auront à faire face à des adversaires particulièrement retors et dangereux, nous conseillons aux MD faisant jouer cette aventure à des groupes plus réduits ou moins expérimentés de modifier certaines rencontres pour laisser de meilleures chances de survie aux personnages.

## Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. le supplément les Races de la Pierre est fortement recommandé.

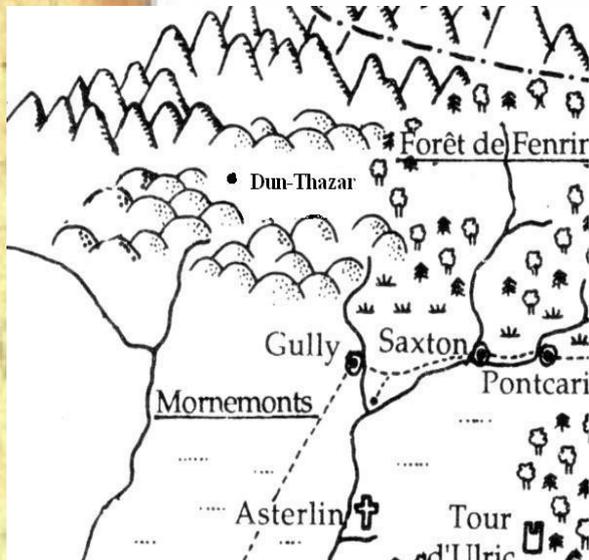
Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'annexe.

## L'Albonie et son peuple nain:

L'albonie est le plus puissant royaume des Terres du Nord. L'albonie vit sous un régime féodal, le pays est gouverné par des seigneurs, sous la suzeraineté d'un roi. Le roi donne des ordres à ses vassaux, les ducs et les comtes, eux même reportant ces ordres aux baronnies placées sous leur dépendance. La plupart des seigneurs vivent sur leurs terres, entourés de chevaliers, ainsi que de petits nobles qui possèdent leurs propres terres. Les paysans forment la base de la hiérarchie. Les nains que l'on rencontre dans ce royaume se concentrent principalement dans les **collines de Mornemonts**. Cette chaîne de collines rocheuses se trouve au nord du royaume, aux pieds des terribles **monts Pagan**, la **forêt de Fenrig** à l'Est, les **royaumes de Cornombrie et d'Erevorn** à l'Ouest.

**Dun-Thazar** est la principale forteresse de nains des collines de la région, ils ne s'aventurent que

rarement dans les montagnes et uniquement pour se rendre dans leurs citadelles-nécropoles, haut sur les sommets, effectuant ainsi une sorte de pèlerinage.



### Les nains des Mornemonts:

Les villages des nains des collines et notamment de Dun-Thazar s'étalent le long des monts Pagan, sur et sous les collines de Mornemonts. Quelques uns d'entre eux occupent même les rares cavernes inoccupées par les nains des montagnes. Dernièrement, un commerce limité a même commencé à se développer entre les deux grandes populations de nains. Les nains des collines ont de tout temps vécu avec la menace latente que leurs ennemis pouvaient plus facilement les attaquer que leurs cousins vivant sous la montagne, ainsi les rencontres entre les patrouilles naines et les orques finissent irrémédiablement dans le sang. A cause de leur curiosité naturelle, les nains ont établi des contacts avec leurs voisins humains et elfes. Ces contacts menèrent rapidement à de très prospères accords commerciaux entre ces peuples et beaucoup de jeunes nains n'hésitent pas à dire au revoir à leur terre natale pour explorer ce monde de lumière. Contrairement aux nains des montagnes qui répondent tous à l'autorité du haut roi de la citadelle de **Malefosse**, les communautés des collines sont chacune dirigées par un Thane dont le titre n'a pas beaucoup d'influence en dehors de sa propre colonie.

### Contexte de l'aventure:

La forteresse naine connue sous le nom de **Durimek** se trouve haut sur les sommets des monts Pagan. Si haut que même les autres citadelles-nécropoles des nains des collines de Mornemonts semblent accessibles et confortables en comparaison. Depuis des siècles, elle sert de lieu de sépulture pour les rois et les nobles de la forteresse des nains de Dun-

Thazar. A cause de la présence de chaux d'une excellente qualité dans les cavernes adjacentes, un groupe de mineurs a toujours vécu dans la nécropole au côté des prêtres et des guerriers chargés de veiller sur le repos des morts.

Les montagnes autour de Durimek ont de tout temps été le théâtre de tremblements de terres mineurs, ainsi conserver la forteresse en état a nécessité d'importants efforts de maintenance. Mais sa localisation isolée a toujours posé de sérieux problèmes pour effectuer les travaux nécessaires.

Suite au plus récent tremblement de terre, la situation a radicalement changé à Durimek. Un mercenaire **duergar** nommé **Araduk** et sa maléfique compagne **goliath** ont décidé de saisir leur chance, menant une bande hétéroclite de géants et de gargons sauvages dans une série de raids contre les communautés et les voyageurs isolés, ils lancèrent une attaque éclair contre les nains de Durimek et s'emparèrent de la nécropole en une nuit. Depuis, le duo maléfique et sa bande utilisent la forteresse des nains comme base d'opération pour lancer leurs attaques contre les tribus goliath toutes proches. Utilisant les survivants nains et les goliaths capturés comme esclaves, ils ont relancé les opérations de forage dans les cavernes de chaux. Ils ont fait leur cette forteresse et comptent bien y rester jusqu'à ce que quelqu'un les en chasse.

### Synopsis:

L'aventure commence alors que les personnages se trouvent sur les terres du baron Aldred, en Albonie, et plus précisément dans le petit village du Pont aux Haches. Arrive alors un convoi minier mené par des nains des collines de Mornemonts. Au cours de la conversation, les aventuriers apprennent qu'une série de disparitions mystérieuses frappent le petit peuple depuis quelques semaines et que les prêtres de leur plus importante nécropole ne donnent plus de nouvelles. Une forte récompense serait offerte aux courageux aventuriers qui mettraient fin à la menace.

Dans un premier temps, les personnages devront se rendre jusque dans les entrailles souterraines de la forteresse de Dun-thazar pour y rencontrer le roi nain et proposer leurs services. Viendra ensuite le long voyage vers les sommets des monts Pagan, où ils apprendront que les nains ne sont pas les seuls à avoir été victime des mystérieux agresseurs. Finalement ils auront à explorer la nécropole de Durimek et à en chasser les envahisseurs.

### Accroches:

Au titre de MD, vous êtes le mieux placé pour intéresser vos joueurs et leurs personnages à cette aventure. Faites travailler votre imagination ou reportez-vous aux suggestions qui suivent, en les modifiant pour qu'elles collent au mieux aux intérêts des personnages et à votre monde de campagne.

\*Un groupe de Gargons sauvages et un géant de pierre attaquent les personnages alors qu'ils voyagent dans les monts Pagan. Après la bataille, ils peuvent suivre la piste de leurs assaillants (ou poursuivre les fuyards) lors de leur retraite vers Durimek. Cette accroche est la plus rapide à mettre en oeuvre et servira aux MD pressés, le groupe d'aventuriers commençant la mission directement aux portes de Durimek.

\*Un personnage Goliath a entendu des rumeurs par une connaissance ou un ami, selon lesquelles de nombreux membres de sa tribu ne seraient pas rentrés d'une partie de chasse. Les disparus sont présumés avoir été capturés par des pillards qui opèrent haut dans la montagne.

La tribu ne pouvant se passer d'aucun de ses guerriers pour cette mission, elle offre une récompense (sous forme de fourrures et de pierres précieuses) pour le retour des disparus.

\*Un convoi de minerais nains voyageant dans les terres humaines répand la rumeur selon laquelle, la citadelle nécropole de Durimek a récemment été frappée par un puissant tremblement de terre, et que le groupe envoyé constater les dégâts n'est pas revenu. De plus de mystérieuses disparitions frapperaient les peuples des monts Pagan depuis quelques semaines. Les nains offrent une récompense (sous la forme de gemmes, armes et armures) pour toutes informations sur le sort des ingénieurs et sur l'état de la citadelle. C'est cette accroche qui a été choisi pour la suite du scénario.

### Commencer l'aventure:

C'est la fin de l'hiver, et vous venez de passer toute la froide saison à effectuer de petites missions entre les villages de la baronnie d'Aldred, notamment des ports de missives importantes, les forces de Montombre et Grisaille ont lancé de nombreuses escarmouches et la guerre semble plus proche que jamais. Vous êtes en train de vous entraîner dans un champ lorsqu'au loin vous apercevez une procession de nains qui s'approche du village. Un petit groupe d'entre eux se dirige rapidement vers l'auberge du centre....

Ce groupe de nains, mené par le chef convoyeur Kroscho Frappe la Pierre, ne représente absolument aucune menace pour les villageois ou les personnages. Ils ne comptent pas rester dans le village plus de quelques jours, leur destination étant la cité-franche de Clyster, plus à l'est, où ils doivent vendre leur cargaison de minerai de fer, d'objets manufacturés et d'armes de qualité contre une forte somme d'argent et quelques matières premières dont ils ne disposent pas dans leur habitat naturel. L'intérêt de ce groupe est de servir de moteur à l'aventure. Les joueurs curieux peuvent donc prendre contact avec les nains et discuter de choses et d'autres, ces derniers se plaignent d'ailleurs d'attaque de griffons dans les collines depuis que les neiges ont commencé à fondre, mais vous veillerez au cour de la conversation à faire intervenir le vieil adepte saoul qui accompagne le groupe. Ce dernier dans son délire alcoolisé se mettra à parler de la forteresse nécropole de Durimek perchée sur les majestueux sommets des terribles Monts Pagan. Si les Pjs se renseignent auprès des autres nains présents, ils remarqueront que ces derniers présentent comme une sorte de réticences à entrer sur ce sujet de conversation. Faites jouer un test de Connaissances (nain) ou de Renseignements DD 15, pour que les nains acceptent d'en dire plus. Si le groupe comporte au moins un Pj nain, les tests se font avec un bonus de +4 car dans ce cas Kroscho ne voit pas d'objection à raconter la vérité sur la situation de Durimek aux personnages. Inspirez vous alors de la section **contexte de l'aventure** pour raconter l'histoire récente de durimek à vos joueurs, ainsi que la récompense offerte par le roi de Dun-thazar. Au cas ou vos joueurs rateraient leur test de compétence, il est toujours possible de les lancer dans cette aventure de la façon suivante. Une fois que tout le monde sera parti ce coucher, les Pjs remarquent le vieil ivrogne affalé sous une table, alors qu'ils l'aident à se remettre sur ses pieds pour le reconduire au campement des nains, celui ci leur raconte l'histoire de Durimek et leur demande de l'aide, leur promettant des montagnes d'or et de bijoux en récompense.

### Vers Dun-Thazar:

Une fois que vous avez réussi à intéresser vos joueurs au problème qui frappe la communauté des nains des collines de mornemonts, ces derniers n'ont plus qu'à entamer le voyage qui doit les mener jusqu'à la citadelle de Dun-thazar. Si les Pjs ont été lancé dans cette quête après avoir reconduit le nain ivre à son campement, ils ont la surprise de le retrouver à quelques centaines de mètres du village, en train de les attendre pour les guider. Le vieil adepte s'appelle Borax Poche-tronc et connaît les collines de Mornemonts comme sa poche, il a prévu l'itinéraire suivant pour rejoindre la citadelle. Tout d'abord, les Pj traverseront le **Val du Ver Siffleur** afin de longer la **Rivière de Fenring**, rivière aux eaux paresseuses qui prend sa source au sud-ouest de la forêt de fenring pour se jeter dans le marais de Coronach plus au sud, et de là atteindre la forteresse naine. Bien évidemment le voyage ne sera pas de tout repos et les quelques événements qui suivent sont là pour égayer un peu cette partie du scénario.

### **Le vieux magicien**

Cette première rencontre devrait idéalement être placée alors que les personnages se déplacent dans le Val du Ver Siffleur ou en tout cas alors qu'ils sont encore dans les collines de Mornemonts. Ils arrivent alors dans un val désolé où ne pousse rien d'autre que des herbes rases et des lichens multicolores. Ce val sert de repaire à un sinistre magicien reclus et extrêmement égoïste. Il n'apprécie pas du tout d'être dérangé dans ses recherches et la simple vue des personnages approchant de son repaire le met dans une colère noire, il commence alors à invoquer des créatures afin de les effrayer et de les chasser, il fait alors appel à ses créatures favorites, celles qui ont donné son nom au val, des vers siffleurs (comptez en 5 ou 6 pour le groupe). S'ils sont vaincus, le groupe peut s'approcher de la grotte du vieux mage et tenter d'engager la parole avec lui, ce dernier est un vieil acariatre qui vit seul depuis près de quarante longues années et qui a perdu tout sens social avec ses semblables, de plus les collines sont loin d'être un endroit sûr et il a pris pour habitude de toujours frapper avant de discuter. Une fois rassuré sur les intentions pacifiques des personnages il se révèle agréable quoiqu'assez bourru. Si les personnages lui donnent des informations sur le monde en général et la situation du royaume il pourrait même en remerciement gratifier le mage du groupe d'un nouveau sort de sa création (voir appendice). Il laisse ensuite les Pjs reprendre leur route tranquillement.

Une autre possibilité se présente également si les joueurs décident de tuer le mage. Ce dernier n'est pas un débutant et se téléporte aussitôt qu'il s'aperçoit des intentions des joueurs. Il a déjà été agressé de la sorte plusieurs fois au cours de sa

longue vie et sait très bien qu'ils ne s'attarderont pas sur place. Il préfère donc fuir et revenir une fois le danger écarté. Dans ce cas, les joueurs trouvent un ensemble de notes concernant un nouveau sort, cependant le travail à accomplir pour qu'il fonctionne correctement nécessitera 6 jours de labeur et la somme de 600 pièces d'or.

### **Tremblement de terre**

Un soudain tremblement de terre fait vaciller le groupe, il s'agit d'un événement naturel qui arrive parfois. Une réplique se produit environ 30 secondes après le choc initial. Si les membres du groupe se préparent de leur mieux pour trouver un abris relativement sûr, et plus stable, les membres reçoivent un bonus de +4 sur tous leurs jets de réflexe. Dans les autres cas, il y a 20% de chance que la secousse endommage les éventuels chariots et charettes du groupe.

### **Mangeurs de chevaux**

Cette dernière rencontre va permettre de mettre en scène la remarque des nains dans l'auberge du Pont aux Haches selon laquelle des griffons attaquaient les voyageurs dans les collines. Il s'agit de la seule rencontre de cette partie de l'aventure qui ne peut se régler que par une bataille. Alors que les personnages s'apprêtent à faire un halte en milieu d'après-midi, une ombre se détache soudain du ciel et plonge vers leur groupe, il s'agit de trois griffons affamés qui se jettent aussitôt sur les montures du groupe, délaissant totalement les cavaliers. Si le groupe possède un chariot tiré par des ânes ou des chevaux de traits, les griffons s'en prennent à eux en priorité, tentant d'abattre un animal avant de prendre la fuite et de revenir plus tard déguster leur victime.

### **Dun Thazar:**

Après votre rude voyage dans les collines de mornemonts, vous atteignez enfin la citadelle naine connue sous le nom de Dun Thazar. Le spectacle qui s'offre à vous vous laisse sans voix. Devant vous, comme sculpté dans les falaises environnantes se dessine un immense visage nain taillé dans la roche son regard de pierre éternellement vigilant, à son sommet une série de tours et de murs d'enceinte forment une forteresse imprenable, finalement ce château est coiffé d'un poing ganté tenant une hache gigantesque. Sur les plateaux au sommet des falaises se dressent les habitations des nains des collines ainsi que ce qui a fait leur renommée, les forges éclairs.

La citadelle de Dun Thazar possède un secret connu uniquement des anciens de la communauté, en fait elle n'a pas été taillée dans la roche des plateaux rocheux, mais est en fait un

Spelljammer, c'est à dire un navire spatial animé par magie. Les raisons de sa présence en ce lieu sont relativement simples, il y a des siècles de cela une guerre interplanétaire eut lieu à l'insu de tous entre les elfes et les gobelins. Les nains du vaisseau-forteresse de Dun Thazar participèrent à cette guerre comme mercenaires mais leur forge à propulsion (l'artefact magique qui permet au vaisseau de se déplacer dans l'espace et entre les sphères de cristal) fut endommagée et la citadelle obligée de se poser en catastrophe sur la planète la plus proche. Les siècles ont passé et les nains se sont installés sur ce nouveau monde, mais en secret les ancêtres nains espèrent toujours réussir à réparer leur forge et à faire redécoller la forteresse.

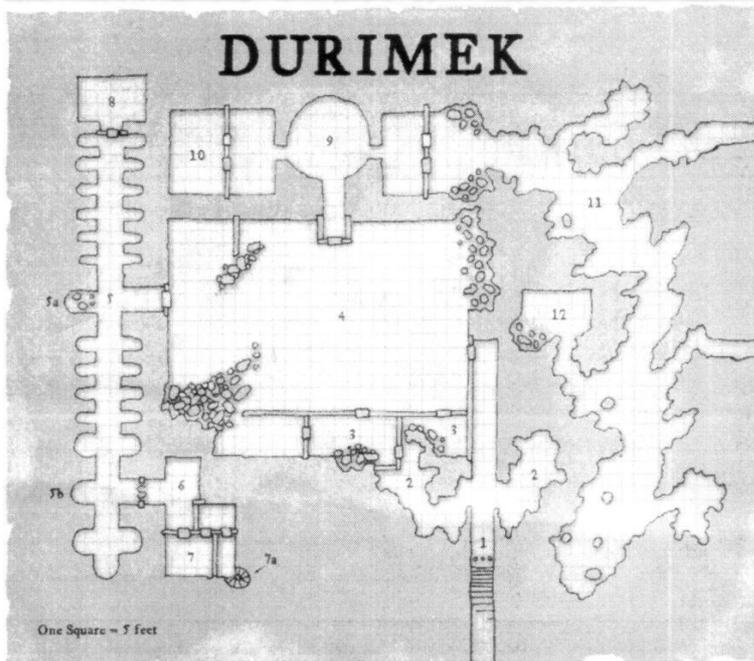


Une fois remis de leurs émotions face à ce spectacle, les PJs sont emmenés dans la salle des ancêtres où leur est de nouveau expliquée la mission, à savoir se rendre jusqu'à la nécropole de Durimek et enquêter sur place pour savoir ce qui s'y est passé. Les ancêtres nains offriront la somme de 3000 pièces d'or ou gemmes ainsi qu'une arme +2 au choix à chaque survivant. Le voyage jusqu'à Durimek devrait être relativement calme car les personnages courront assez de risque une fois dans les entrailles de la nécropole.

### **Durimek:**

Durimek se trouve à l'intérieur d'une montagne située à plus de 4000 mètres au-dessus du niveau de la mer. Toutes les créatures qui ne sont pas acclimatées à la vie en altitude doivent faire des efforts pour trouver de l'oxygène dans l'air raréfié. Tous les personnages affectés doivent faire un jet de Vigueur toutes les heures (DD initial 15, +1 pour chaque jet antérieur raté) ou être sujet à la fatigue. La fatigue prend fin dès que le personnage redescend à une altitude propice ou lorsqu'il visite la zone 9 du complexe. Les personnages acclimatés (c'est à dire les natifs ou ceux ayant passé au moins un mois en altitude) ne sont pas soumis à ce test d'endurance. Tous les pillards sont acclimatés, mais les prisonniers nains ne le sont pas. De plus la température à l'intérieur de Durimek est relativement froide. Un personnage non protégé doit aussi faire un jet de Vigueur toutes les heures (DD initial 15, +1 pour chaque jet antérieur raté) ou encaisser 1D6 points de dégâts non létaux. Un personnage doté de la compétence Survie peut recevoir un bonus sur son jet de dé avec la possibilité de l'appliquer aux autres personnages du groupe (voir la compétence Survie dans le MdJ). L'intérieur de Durimek est décrit plus précisément dans la suite du scénario, mais de manière plus générale, les murs font 5 mètres de haut dans les corridors et 8 mètres dans les pièces. Les murs sont composés de pierre lisse (DD25 pour escalader).

# DURIMEK



## 1-Entrée

Quand Araduk et ses pillards attaquèrent la citadelle, ils soulevèrent le portail qui protégeait l'entrée et se frayèrent un passage à l'intérieur. Lisez ou paraphrasez les texte suivant lorsque les personnages approchent de l'entrée de Durimek.

Un portail scelle le passage au sommet de l'escalier, il semble vieux mais solide.

Depuis qu'Araduk a pris conscience que le portail n'offre plus une protection absolue contre les intrusions, il a fait ajouter quelques modifications pour détecter les visiteurs malvenus.

**Portail de Fer:** résistance 10, Pv 60, Enfoncer (DD28, 25 pour lever)

**Pièges:** Araduk a attaché pas moins de deux douzaines de petites clochettes en bronze en divers endroits du portail. Ainsi quiconque touche à la porte sans prendre de précaution fait sonner les clochettes qui sont audibles depuis la zone 2. de plus, Araduk a placé une lame de faux empoisonnée juste derrière le portail. La première créature de taille petite à grande qui le franchit en direction du nord déclenche le piège.

**Clochettes:** FP2, mécanique, déclencheur d'espace, remise en place manuelle, alarme (audible depuis zone 2), Fouille (DD25) pour localiser toutes les clochettes, Désamorçer (DD20, pour le faire sans bruit), prix de vente: 7200 pièces d'or

**Faux tranchante empoisonnée:** FP7, mécanique, déclencheur d'espace, remise en place manuelle, Att+16 corps à corps (2d4+8 plus poison, faux), poison (Vigueur DD20, 1d6 Con/2d6 Con), Fouille (DD24), Désamorçer (DD19), prix de vente: 34700 po

Les sentinelles des zones 2 peuvent entendre toutes activités qui se déroulent ici. Ils entendent automatiquement toute tentative de forcer le portail ou de le soulever sans avoir au préalable désamorçer les pièges. Ils peuvent entendre également les invocations de sortilèges ou les conversations entre les membres du groupe sur un test d'écoute normal.

## 2-Postes de Gardes

Les sentinelles de la montagne utilisent ces deux cavernes situées à l'entrée comme poste de garde. Lisez ou paraphrasez les texte suivant lorsque les personnages se trouvent à l'entrée des cavernes.

Cette petite caverne est meublée d'une table de bois rugueux et de plusieurs tabourets en bois clair.

La caverne la plus à l'est contient un treuil pour hisser le portail de la zone 1. les tabourets sont assez hauts et confortables pour les Garguns et les géants qui montent la garde.

## Créatures:

Araduk laisse toujours plusieurs sentinelles dans ces salles à toutes heures du jour ou de la nuit. Un groupe de gardes peut consister en deux géants des collines, ou deux géants de pierre, ou quatre garguns sauvages. Sans tenir compte de sa composition, le groupe de garde est équitablement réparti entre les deux cavernes et y reste pour une durée de 8 heures. Le Mj peut choisir le groupe de gardes qu'il souhaite ou laisser faire le hasard.

**Tactique de Combat:** Les géants postés ici passent la plupart de leur temps assis sur leurs tabourets essayant de se réchauffer. Ils sont censés jeter un coup d'oeil dans le corridor de temps à autre pour vérifier la présence d'intrus mais ils ne le font pas. S'ils entendent du bruit provenant de la zone 1, ils se saisissent d'un rocher et se dirigent dans le corridor. Chacun d'eux doit faire un test de discrétion en opposition avec la compétence de détection des joueurs. Une pénalité de -2 s'applique au test de détection des personnages à cause de la distance entre l'entrée et les cavernes, mais même ainsi, les Pjs peuvent très bien détecter leurs ennemis. Les géants sont heureux d'avoir un peu d'action et dès qu'ils ont lancé leurs rochers, ils se jettent dans la mêlée.

Dès qu'il est réduit à moins de la moitié de ses points de vie, l'un des géants tente de battre en retraite en direction de la porte nord qui mène à la zone 4. Si les Pjs arrivent à passer le portail de la zone 1 sans faire de bruit, les géants ne remarquent pas l'intrusion avant que quelqu'un ne passe devant l'entrée de la caverne.

Les garguns ne craignent pas le froid, ainsi ils passent la majeure partie de leur temps réunis dans une salle ou dans l'autre à ronger des os, à lutter ou même à dormir. Si les Pjs font beaucoup de bruit dans la zone 1, ils mettent un assaut avant de réagir. Si les garguns ne remarquent pas l'intrusion avant que les Pjs n'aient atteint l'avant poste, ils attaquent simplement avec leurs guisarmes ou leurs griffes dès qu'ils arrivent à portée. Dans ce cas, ils utilisent leur capacité de Rage dès le début du combat. Ils ont

pour ordre de rapporter toute intrusion, mais oublie de le faire et combattent jusqu'à la mort. Comme noté précédemment, le bruit que font les Pjs dans la zone 1 attire automatiquement les gardes. Les créatures de la zone 4 peuvent s'apercevoir de la bataille si les Pjs utilisent des sorts tels que des boules de feu ou des éclairs, mais ils ne se déplaceront pas pour une simple mêlée. Ils rejoindront le combat uniquement si un fuyard les avertit.

### 3-Réserves

Les pillards utilisent ces deux salles en ruines pour stocker la nourriture et la boisson. Plusieurs des denrées stockées ici ont été pillées des réserves de Durimek. Les pièces sont remplies de tonneaux de caisses et de paquets qui rendent tout déplacement difficile.

### 4-Pièce commune

Les pillards utilisent cette vaste chambre effondrée pour se prélasser, manger et se divertir. Les nains qui ont construit la citadelle ont placé un effet de flammes perpétuelles le long des murs et ont suspendu des lustres au plafond pour rendre la pièce plus lumineuse. Les pillards se servent du feu pour cuisiner et éclairer la pièce. Ces derniers jours, le principal loisir des monstres est de casser de gros rochers provenant de la zone 11. Un des esclaves a dit à ses gardes que certains d'entre eux contenaient de l'or. Ce 'secret' s'est répandu parmi les gardes comme une trainée de poudre et vu qu'ils n'ont rien à faire, ils restent assis ici à pulvériser des rochers en espérant trouver des pépites d'or. En fait, plusieurs des rocs contiennent des pépites brillantes, mais il s'agit de pyrite de fer, un métal connu sous le nom 'D'or des idiots' à cause de sa ressemblance avec le véritable métal doré. Les esclaves savent que cet 'or' ne vaut pas grand chose mais ils ne l'ont pas dit aux pillards. Araduk ne comprend pas l'intérêt soudain de ses troupes pour le travail de la mine. Il est certain que la citadelle ne contient pas d'or mais laisse ses gens continuer à casser des pierres pour le moment. La chute naturelle des pierres combinées avec les tonnes de rochers tirés ici par les intrus ont contribué à créer de gros empilements de débris sur le sol. Se déplacer sur les piles de débris multiplie le mouvement nécessaire pour parcourir une distance donnée par deux. Le DD pour les tests d'équilibre est majoré de +5, se déplacer silencieusement de +2.

### Créatures:

Cette pièce est la demeure de quatre géants des collines et de trois géants de pierre. Tous les géants qui ne sont pas présents dans la zone 2 quand les Pjs arrivent se trouvent ici. Les gargons ont également fait de cette salle leur demeure. Quand les personnages arrivent, tous

les résidents sont en train de manger, de se reposer ou de chercher de l'or.

**Tactique de Combat:** Environ la moitié des créatures de cette pièce ont posé leurs armes à côté d'eux car elles sont occupées. Ils utilisent donc une action de mouvement avant d'être opérationnel et de pouvoir réagir aux actions des intrus. Les autres pillards ont leur arme en main, un rocher pour les géants ou une guisarme pour les gargons. Ils entrent dans la mêlée aussi vite que possible.

**Trésor:** En plus de leur arme, chacune des sentinelles de cette salle a sur elle une bourse contenant des pépites de pyrite de fer.

### 5-Vieilles Catacombes

Les alcoves le long de ce corridor servent de niches funéraires pour les nains qui ont rendu leur dernier soupir. Les pillards ont dépouillé les tombes et pillé les corps de la zone 5a, ils ont ensuite installé des barreaux devant les alcoves et s'en servent désormais comme cellules pour les prisonniers.

Le corridor s'étend du nord au sud. Les niches creusées à intervalles réguliers laissent penser que ce lieu peut avoir servi de crypte il y a quelques temps. Maintenant des portes et des barreaux bloquent l'entrée de chacune de ces niches funéraires. Une odeur putride s'échappe des cellules, laissant penser qu'elles sont occupées. Deux humanoïdes bestiaux s'avancent lentement vers vous.

Les gardes de la zone 8 portent sur eux les clefs des cellules. Chacune d'entre elles contient deux tabourets et des bols de bois, mais aucun lit pour les prisonniers. Une paire de gargons patrouille dans ce corridor à toute heure du jour et de la nuit pour garder un œil sur les prisonniers. Ces derniers se composent de la façon suivante: une douzaine de nains de Dun-Thazar, survivants d'une première expédition de sauvetage, autant de nains des montagnes capturés par les envahisseurs, six chasseurs goliaths et un géant de pierre. Les nains ont été capturés lorsque la citadelle est tombée aux mains des pillards ou peu de temps après alors qu'ils passaient à proximité pour commercer. Le géant a été fait prisonnier alors qu'il voyageait seul dans les montagnes. Seule la moitié des prisonniers est présente dans cette zone en même temps, l'autre moitié est employée à transporter les gravats de la zone 11. Tous les nains des collines souffrent du froid et du manque d'oxygène dû à la haute altitude. S'ils sont libérés, ils peuvent fuir mais ne peuvent combattre. Le géant de pierre est un autre problème. Son nom est Julmund et il y a 50% de chance qu'il soit présent lorsque le groupe arrive. S'il n'est pas dans sa cellule, il se trouve au travail avec les équipes de travail de la zone 11. Lors du combat avec les deux gargons, les prisonniers restent calmes et observent avec intérêt. Ils sont trop affaiblis pour apporter une aide réelle mais feront leur possible si une occasion se présente d'éliminer leurs géoliers. Julmund s'il est présent regarde le combat tout excité, s'il parvient à saisir sa chance (comprenez si les Pjs sont en difficulté!), il tord les barreaux de sa cellule agrippe un des gargons et lui brise la nuque.

Un combat dans cette zone peut rapidement dégénérer. Les gardes de la zone 8 entendent obligatoirement les bruits de la bataille et sont capables de voir dans le noir jusqu'à 18 mètres grâce à leur vision dans le noir. Si un des gardes parvient à atteindre la zone 6, les sentinelles rejoignent le combat après être allés avertir Araduk et Yatistinni qui se trouvent dans la zone 7. S'ils sont libérés les prisonniers aident les personnages aux mieux de leurs capacités. Plusieurs d'entre eux sont d'anciens résidents de la citadelle et connaissent donc parfaitement les lieux. La plupart des prisonniers se

méfient de Julmund car ils pensent à tort qu'il a été placé ici par Araduk pour les espionner.

### 5.A Cellule pleine de gravats

Cette cellule sert à entreposer les gravats de la salle 4

### 5.B Cellule de Julmund

Les pillards ont agrandi cette alcove à la taille d'un géant. La cellule de Julmund est globalement comme les autres excepté que tout y est construit à sa taille. Julmund a le tempérament d'un gentilhomme et une âme d'artiste. Araduk aimerait bien l'engager dans sa bande, mais il a refusé toutes ses propositions jusqu'à présent. Après avoir essayé les menaces et la torture, Araduk a eu l'idée de lui offrir plus de confort. Jusqu'à présent cette technique n'a pas fonctionné non plus et Julmund essaie de faire ami-ami avec les gardes pour saisir une opportunité de s'évader à la première occasion.

### 6-Antichambre

Cette chambre est cachée derrière un passage secret dans l'une des alcoves de la zone 5. cette alcove semble juste plus large que les autres. Ce passage secret n'est pas verrouillé. Chacun des gardes (deux garguns sauvages) qui se trouvent derrière cette porte secrète a une clef qui permet de le fermer. La chambre est décorée avec une grande table de bois, des tabourets et s'ils sont surpris, les gardes sont en train de boire et de manger au moment où les Pjs entrent dans la pièce. Les sentinelles ont reçu pour ordre strict de prévenir les cerveaux du groupe en cas de trouble. Si quelqu'un vient les avertir d'un danger quelconque, ils avisent aussitôt leurs supérieurs avant de déterminer la nature du désordre.

### 7-Chambre à coucher

Araduk et Yatistinni se trouvent dans cette salle. Ajustez la description suivante aux actions de vos joueurs.

Cette chambre confortable contient deux grands lits, un canapé et deux grands coffres. Une paire de petites lanternes, un bureau et une table avec deux chaises confortables complètent le tout. Un nain duergar et un goliath femelle se trouvent dans la salle et vous attendent.

Cette pièce sert de résidence aux deux chefs de la bande et ils y passent la majorité de leur temps. La tactique des deux méchants est simple, ils essaient de fuir le combat s'ils le peuvent. Cependant ne donnez pas l'impression à vos joueurs qu'ils ont fait tout ça pour rien. Dans l'absolu, seul l'un des deux devrait réussir à fuir (disons Araduk puisque c'est lui le plus intelligent des deux) ce qui vous donnera l'occasion de le faire réapparaître dans le futur. Si vous souhaitez faire survivre l'un des deux protagonistes, il le fera par l'escalier de la zone 7.A

### Araduk:

Duergar male, Gue3/Ens5, FP:9, PV47, Init+0, CA:13, Bonus de base Att:+5, en mêlée:+9, dégâts (2d6+4/19-20, épée longue +1), AS: voir Manuel des monstres, JDS: Réf+7, Vig+3, Vol+7

Possessions: épée longue+1, bracelet d'armure+1, anneau de protection +1, cape de résistance+1, potion de guérison, un coffre avec 5000 pièces d'or et quinze pierres semi-précieuses d'une valeur de 50 Pièces d'or chacune.

### Yatistinni:

Goliath Femelle, Adepte9/Gue1, FP9, Pv:66  
init:+3, CA:22, Att:+5, en mêlée+8  
dégâts: hache de bataille de maître(2d6+2/x3)  
AS: voir les races de la pierre  
JDS: Réf+8, Vig+2, Vol+9

### 7.A Escalier vers l'extérieur

Cet escalier en spirale monte sur plus de 80 mètres vers le sommet de la montagne. La sortie elle-même est bloquée par 60 Cm de glace mais Araduk conserve en permanence sur lui un parchemin avec trois sortilèges de feu pour la faire fondre rapidement et fuir.

### 8-Poste de gardes

Cette chambre est similaire à la zone 6 à l'exception qu'elle ne possède qu'une seule porte. Les gardes (deux garguns de plus) postés ici laissent la porte ouverte afin de surveiller ce qui se passe dans la zone 5. si les sentinelles qui patrouillent dans cette zone sont attaquées, les deux gardes présents ici leur viennent aussitôt en aide.

### 9-Une pièce chauffée

Les pillards utilisent cette pièce pour annuler temporairement les effets de l'altitude sur ceux qui ne sont pas acclimatés.

Au centre de cette pièce jaillit un puissant jet de flammes qui dégage beaucoup de fumée. Plusieurs buches se consomment dans le brasier et produisent la chaleur de cette pièce

Aussi longtemps que la porte est fermée, traitez la pièce comme étant au niveau de la mer. 10 minutes passées à se reposer annulent tout les malus causés par la fatigue en altitude. Ouvrir les portes permet à l'air froid de pénétrer la salle mais elle récupère ses propriétés 5 minutes après qu'elle soit de nouveau fermée. Les individus qui tireront le mieux profit de cette salle sont bien sur les prisonniers libérés, mais il est possible de rencontrer tout autre occupant de la citadelle en train de s'y réchauffer.

### 10-Baraquements

Cette pièce sert de quartier d'habitation pour tout les garguns de la citadelle, mais il n'y en a en permanence que 1d8. Lorsque les personnages les découvrent, ils sont soit endormis, soit en train de manger.

### 11-Les Carrières

les murs de cette salle sont faits de la plus pure pyrite de fer qui soit et les nains gardaient toujours une équipe de mineurs dans la citadelle

pour l'exploiter.

Le son des pioches frappant contre la roche emplît l'air dans cette grande et irrégulière salle. Des groupes de mineurs nains et de goliaths enchaînés frappent la pierre et en décrochent de gros morceaux. Quatre humanoïdes musculeux supervisent le travail, frappant occasionnellement les mineurs.

Les nains ont exploités ces grottes naturelles pendant des siècles en prenant soin de ne pas dégrader sa beauté naturelle. Araduk n'est quant à lui intéressé que par la valeur marchande de la pyrite et il a ordonné d'en exploiter le maximum afin de tirer le plus de bénéfices. Il a fait concentrer les travaux dans la partie nord-est de la salle, la où la veine est la plus riche.

## 12-Forge

Araduk a transformé cette salle en forge pour ses propres besoins. Elle contient une forge à charbon, une enclume et tout un assortiment d'outils pour travailler le métal.

## Conclusion

Une fois que les Pjs ont vaincu Araduk et Yatistinni, leurs fidèles abandonnent rapidement la citadelle. Si les deux méchants fuient, ils forment une nouvelle bande avec les survivants de leur groupe précédent et reprennent leurs raids. Après que les Pjs aient nettoyé Durimek de ces monstres, les nains montrent le désir de réparer et de reconsacrer les tombes profanées. Cela nécessitera des mois de labeurs. Cette tâche ne concerne pas vraiment les joueurs, mais les nains pourraient avoir besoin de gardes pour acheminer les matériaux et assurer la sécurité des ouvriers. Julmund le géant de pierre est un cas à part, il peut aider à la reconstruction si on le lui demande (n'oubliez pas que c'est un artiste dans l'âme et que la perspective de laisser une trace de ses oeuvres pourrait l'enchanter au plus haut point). Finalement, si les personnages ont fait bonne impression auprès des ancêtres nains de Dunthazar, ces derniers pourraient bien les mettre dans la confiance de la véritable nature de la forteresse et leur demander de chercher un moyen de réparer les forges à propulsion qui lui permettrait de voyager de nouveau entre les sphères de cristal.

## Annexe:

### Ver Siffleur:

Créature magique de taille M  
Pv: 15, Init: +1, Vitesse de déplacement: 6 m, CA: 14, 11, 13 Attaque de base/lutte: +2/+3, Attaque: morsure (+3, 1d4+1), rayon sonique (+3, 1d8 son), JDS: Réf+4, Vig+5,

Vol+1, Compétences: déplacement silencieux +3, discrétion +3, perception auditive +3

Don: combat en aveugle, FP: 2

Rayon sonique: par une action simple, le ver Siffleur peut tirer un rayon sonique avec une portée de 9 mètres et aucun facteur de portée

### Griffon:

Monstre primitif de taille TG

Pv: 59, Init: +2, Vitesse de déplacement: 10m, vol 25m, CA: 17, Attaque de base: +8/+3, Attaque: Bec (+8, 2d6+4), 2x serres (+3, 1d4+2)

JDS: Réf+7, Vig+8, Vol+3, Compétences: détection+11, perception auditive+6, saut+8, FP: 4

### Géant des Collines:

Géant de taille G

Pv: 102, Init: -1, Vitesse de déplacement: 15m, CA: 20, Attaque de base/lutte: +16/+11, Distance +8/+3, Attaque: massue géante (2d6+10), rocher (2d6+7), JDS: Réf+3, Vig+12, Vol+4,

Compétences: détection+4, escalade+9, saut+9

Dons: arme de prédilection (massue), attaque en puissance, enchaînement, FP: 7

### Géant de Pierre:

Géant de taille G

Pv: 119, Init: +2, Vitesse de déplacement: 15m, CA: 25, Attaque de base/lutte: +17/+12, Distance +12/+7, Attaque: massue géante (2d6+12), rocher (2d8+8), JDS: Réf+6, Vig+13, Vol+4,

Compétences: détection+3, escalade+10, saut+10, discrétion+0

Dons: attaque en puissance, attaque réflexe, tir à bout portant, tir de précision, FP: 8

### Gargun Sauvage:

Humanoïde monstrueux de taille M

Pv: 34, Init: +3, Vitesse de déplacement: 9m, CA: 21, Attaque de base: +4, Att+9 en mêlée (1d6+5, griffes), +10 (2d6+7/x3, guisarme de maître), AS: rage 1/jour, DS: acclimaté, Vision dans le noir 18mètres, Sang Goliath, Mouvement en montagne, Attaques naturelles,

Résistance au froid (5), Armure naturelle, JDS: Réf+6, Vig+6, Vol+6  
Compétences: écouter+5, escalade+4, se cacher+2, survie+4

Dons: Attaque en force, Pistage

### Nouveau sort:

**Prison de noirceur (sort de magie d'ombre tiré du recueil de magie)**

**Niveau/école: 7ème/invocation**

**Portée: courte (7,5m +1,5/2 niv)**

**cible: 1 créature de taille TG ou plus petite**

**Durée: 1 round/niveau**

**Jet de sauvegarde: Vigueur, annule**

**Résistance à la magie: oui**

*Des ombres extraplanaires entourent la créature, formant une prison de ténèbre*

Ce sort immobilise le sujet dans une prison de substance-ombre. La prison bloque la ligne d'effet et la ligne de vue vers la créature, et elle est impénétrable de l'extérieur. La créature emprisonnée subit 1d6 points de dégâts de froid au début de chaque round qu'elle passe en prison. Une fois par round, à u prix d'une action simple, une créature emprisonnée peut tenter de s'échapper en effectuant un jet de Vigueur contre le DD initial du sort. En cas de succès, la créature sort de prison, qui retourne au néant. En cas d'échec, elle reste prisonnière et subit un affaiblissement de Constitution de 1d4 points