



LES GOUFFRES 1/3

CAMPAGNE POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

La ville de Beram est un petit fief du Royaume d'Argothron. Bordé de part et d'autre du Dart et du Daggert, deux fougueux affluants du fleuve « Flot d'Epées ». Cette ville de 12 000 habitants vit essentiellement du commerce de céréales, d'élevage et de la récolte des truffes qui ont contribué à la réputation culinaire de ses auberges. (Plan Annexe 1)

La ville fut fondée par Tancrede le Magnifique, à l'issue des terribles luttes qui l'opposèrent à son frère Orghuz. Lors de la bataille du Cerf, Le frère malfaisant et ses terribles serviteurs furent vaincus et bannis dans les Gouffres Noirs. La ville est construite au dessus de ces gouffres, et dans l'esprit de son fondateur, elle devait être la sentinelle empêchant à tout jamais à son terrible frère de revenir à la surface pour détruire le Comté de Beram.

A l'époque de cette aventure, la dynastie des Princes de Beram s'est éteinte depuis longtemps. Le pays est gouverné par le Régent Ridermarck. Il est secondé par le magicien Astragal, aux ordres du Seigneur Oknyr Lancelevée, le Prince d'Umhlazi et Roi d'Argothron. Le magicien ayant détecté dans sa boule de cristal un groupe d'aventuriers un peu spécial a personnellement envoyé son familier, un chat doté de grands pouvoirs pour les conduire discrètement à la forteresse de Beram où ils sont attendus de pied ferme. Pourquoi ces aventuriers là ? Pourquoi un chat ? Suivez le guide...

UNE ETRANGE RENCONTRE :

Au détour d'un chemin, à peu près à deux jours de marche de Beram, les PJ rencontrent un drôle de matou qui semble les suivre et leur témoigner de l'affection. Le minet est un chartreux gris qui doit bien peser dans les dix kilos. Son regard vert et sa fourrure aux reflets gris verts sont de toute beauté. Ronronnant plus que son compte, il viendra se frotter aux pieds des joueurs, dans un ballet savamment orchestré, ponctué de miaulements à fendre l'âme.

Note au DM : Il s'agit du Chat Tabashastrabal, ce minet, en plus d'être le familier d'un Mage, est aussi doué du langage mais ne s'en servira que si on lui adresse la parole et qu'il estime qu'il doit faire une réponse. Tabashastrabal, une fois que les PJ se seront présentés, engagera une conversation des plus correctes, avec un ton qui ne déparerait pas dans une cour royale, si ce n'est cette curieuse manie de ponctuer chacune de ses phrases d'un miaulement rauque.

Il expliquera volontiers qu'il est là pour leur servir de guide et les mener dans la citadelle de Beram, mais sera aussi muet qu'une carpe si on l'interroge sur le but et les commanditaires de sa mission.

BERAM LA GARDIENNE :

Arrivé en vue des remparts de Beram, le chat, jusqu'à présent très content d'être le centre d'intérêt, fera frémir ses moustaches et quittera l'épaule qu'il avait choisie pour se faufiler rapidement dans les rues de la ville. Tout en faisant bien attention de ne pas perdre les aventuriers, il fera en sorte qu'ils empruntent le plus court chemin en direction de la citadelle. Le château fortifié de Beram est situé en plein centre ville. Il a la particularité d'être entouré de tout côté par une faille d'une profondeur insondable qui lui assure une protection très efficace. Cet abîme est plutôt incongru et son amplitude, comme une vaste cicatrice à la surface du sol, témoigne encore de l'existence des anciens Gouffres Noirs. Un gigantesque pont-levis permet de l'enjamber et les deux gardes en faction ne semblent pas s'étonner de l'arrivée d'un chat suivi par un groupe d'étrangers et ne font aucune difficulté pour le passage.

A l'intérieur de la forteresse, le chat, sans hésiter se glisse dans une chatière taillée dans une porte sur la droite. Dès que les joueurs se décideront à le suivre (en ouvrant la porte), il le découvriront, grattant au pied d'une statue d'homme saint, dans une petite chapelle. Pestant avec des miaulements courroucés, il leur demandera de faire jouer le passage secret en appuyant sur les yeux de la statue, empruntera un petit escalier très raide qui s'enfonce dans les entrailles du château et les guidera jusqu'au fond d'un couloir vers un rideau en velours rouge.

HUIS CLOS SUR LE DRAME :

Derrière le rideau épais se tiennent debout un capitaine de l'ordre de Chevalerie du Cerf, Le régent de Beram en tenue d'apparat et un vieil homme qui tripote constamment une petite barbiche poivre et sel. Le chat Tabashastral bondit sagement sur un coussin et s'accorde une sieste, fier d'avoir accompli sa mission, tandis que les dignitaires de la ville s'approchent d'une table au centre de la pièce et invitent les PJ à rentrer d'un air grave. Le Régent Ridermarck, prendra la parole en remerciant le Mage Astragal de l'efficacité de son chat, avant de se retourner vers les aventuriers et de leur expliquer le but de leur visite. Voici ce qui fut dit ce jour là...

Régent Ridermarck : « Etrangers, je serais bref car le temps nous est compté. Il y a 3 jours, le Mage Astragal a découvert la cause des troubles qui agitent le Comté depuis ces dernières semaines ».

Capitaine Smirk : « Il y a dix jours, un groupe de Gobelins a été surpris en train de piller une ferme au sud de Beram, il n'y a plus de Gobelins dans la région depuis 30 ans !!! Le Comté est devenu un véritable coupe-gorge. Les habitants se font attaquer et assassiner sans motifs apparent et les disparitions se multiplient ...

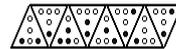
Régent Ridermarck : « Merci, capitaine, mais il y a pire, les caravanes qui empruntent la route du commerce des truffes ne sont plus certaines d'arriver à destination, et ce commerce est vital pour le Comté de Beram. »

Mage Astragal : « Oui, noble régent, mais parlez leur d'Orghuz et du Bouclier de Tancrede... »

Régent Ridermarck : « Dans la lutte qui opposa Tancrède à son frère Orghuz, les Sensitifs jouèrent un rôle prépondérant, mais ... Capitaine Smirk, veuillez je vous prie donner une copie du parchemin d'Ignatus à nos hôtes.

Des Sensitifs :

A l'origine, ce peuple vivait dans les terres du Sud Ouest de Béram. Ils émigrèrent par la suite dans les Gouffres Profonds pour des raisons restées inconnues à ce jour (certaines sources font état de persécutions religieuses), où ils créent leur propre civilisation. C'est à cette époque qu'ils construisirent dans les profondeurs de la terre un réseau complexe de galeries. Peu après le creusement de ces ouvrages, il apparut que les enfants auxquels ils donnaient naissance étaient aveugles. Les autres sens de ces enfants étaient, en revanche, étonnamment développés. Cette supériorité ne tarda pas à faire d'eux les maîtres de l'obscurité, où leur adresse était inégalée. Les Chevaliers Sensitifs, acquirent une réputation de combattants exceptionnels dans les ténèbres. Toutefois il est fort rare qu'on rencontre des Sensitifs dans les Hautes Terres (c'est ainsi qu'ils nomment le Comté de Béram dans leur idiome), car ils ne s'y aventurent plus aussi volontiers que sous le règne de Tancrède le Magnifique. Ils vivent retirés, prisonniers des sceaux du Bouclier. Leur langage reste une énigme pour les sages de la surface et toute une vie passée à étudier ces étranges signes en relief ne m'a pas permis de découvrir grand chose. La seule chose dont je sois certain c'est que le nom de Tancrède s'écrit avec les symboles suivants :



« Extraits du traité des royaumes du Sud Ouest de Béram par Ignatius »

Régent Ridermarck : Tancrède obtint la victoire grâce aux Chevaliers Sensitifs qui se battirent à ses côtés. Ils affrontèrent Orghuz et ses hordes de créatures. Parmi les ennemis les plus redoutables étaient les Khuzddams, cinq puissants morts-vivants asservis par Orghuz, invulnérables aux armes maniées par les mortels. Tancrède parvint à trouver la faille, grâce aux pouvoirs que les Chevaliers Sensitifs accordèrent à son épée et à son bouclier, il parvint à repousser les Khuzddams jusque dans les ténèbres d'où ils venaient. Voici le récit de cet affrontement de la main même de Tancrède le Magnifique :

« Cette année là nous réussîmes à mettre fin à la terreur que le Malin faisait peser sur notre royaume. Mais le prix qu'il fallut payer fut terrible, car nous y perdîmes notre bien aimé frère Orghuz, qui avait voué son âme aux forces du mal. Lors d'un gigantesque combat dont les peuples garderont le sinistre souvenir, nous dûmes le précipiter dans les Gouffres Noirs. Et pour nous protéger contre ses menées diaboliques toujours renouvelées, nous confiâmes aux nobles Guerriers Sensitifs le soin de le garder, lui et sa progéniture de Khuzddams, pour l'éternité. Les grands Sceaux furent apposés sur le Vrai Bouclier que l'on cacha au plus profond des plus obscures caves de la Citadelle de Béram. Prions Dieu que jamais nous ... »

« Fragments des Annales et Histoires de Tancrède le Magnifique, Roi de Béram. »

Mage Astragal : « Tancrede suivait à l'époque, les conseils d'un mage puissant. Ce dernier s'appelait Thulsian Difrt Dolbern. Voyant qu'Orghuz s'était réfugié dans les gouffres, source même de sa puissance, il préféra aider le roi à l'empêcher d'en sortir plutôt que de continuer une guerre hasardeuse, sur le territoire d'Orghuz. Il prépara un puissant sortilège et scella les portes du Royaume Souterrain à l'aide du Bouclier de Tancrede. Hélas, l'enchantement anéantit toutes ses forces et ils resta à tout jamais prisonnier lui aussi au fond des gouffres »

Régent Ridermarck : C'est justement de cet enchantement qu'il s'agit. Les sceaux ont été brisés et le bouclier de Tancrede a disparu. Il a été volé et il est presque certain que des créatures à la solde d'Orghuz s'en sont emparées. Elles ont fuit en direction des gouffres car l'accès au royaume souterrain n'est plus interdit. Si Orghuz parvient à détruire le bouclier, lui aussi pourra à nouveau revenir à la surface.

Capitaine Smirk : « Le Général Azlef, commandant de l'Ordre du Cerf est parti à sa recherche accompagné par l'élite de la Citadelle de Beram et ils ne sont toujours pas revenu. L'Ordre du Cerf est décapité sans lui et la citadelle n'est plus en état de se défendre.

Mage Astragal : « Il est indéniable qu'ils ont échoués. Ils ne disposent pas des armes nécessaires pour affronter Orghuz et ses Khuzddams. Seule l'épée de Tancrede est à même d'inquiéter ces morts-vivants redoutables et l'épée n'acceptera de servir qu'un descendant du Roi de Beram. C'est pour cela que je vous ait fait venir, car dans les veines de l'un d'entre vous coule le sang de ce noble Roi. Nous aurons l'occasion de le constater tout à l'heure, je vous en prie, continuez mon cher Ridermarck. »

Régent Ridermarck : « J'ai fait quérir l'épée de Tancrede. Le temps nous presse. Quand Orghuz sera en possession du Bouclier, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour détruire l'enchantement qui le maintient prisonnier dans les entrailles de la terre. S'il y parvient, sa puissance va grandir de manière exponentielle. Ses Khuzddams, au nombre de cinq, vont se multiplier. Ils seront d'abord vingt cinq, puis cent vingt cinq, puis six cent vingt cinq et pour finir ils seront des milliers à ses ordres. »

Mage Astragal : « Allons le temps presse, la disparition du Bouclier a déjà donné à Orghuz une grande marge de manœuvre et j'ai peur que vous arriviez trop tard. Essayez de trouver les Chevaliers Sensitifs, ils vivent dans les profondeurs des gouffres, j'espère qu'ils resteront fidèles à l'ancien serment qu'ils ont fait à Tancrede...

Sur ces paroles remplies d'angoisse, Astragal ira chercher une magnifique épée longue.

Mage Astragal: « Seul un descendant direct de Tancrede le Magnifique peut espérer résister au pouvoir maléfique d'Orghuz. Cette épée était la sienne, elle saura reconnaître le sang de Tancrede. »

Le fourreau de l'épée est proprement splendide et la garde de l'arme est digne des rois les plus prestigieux. A l'approche des personnages, l'épée, comme mue par une volonté propre jaillira de son fourreau pour venir se planter sur le sol poussiéreux, juste en face d'un des membres du groupe.

Note au DM: Choisissez un guerrier, un Paladin de préférence, ou tout autre personnage bon et puissant capable de manier cette arme.

Astragal recule d'un pas, le régent Ridermark et le capitaine Smirk feront de même. Se mettant tous à genoux, ils proclameront solennellement le personnage que l'épée a choisi le nouvel « Héritier de Tancrede ».

Pendant que l'heureux possesseur de cette arme mythique fera connaissance avec les pouvoirs qu'elle voudra bien lui dévoiler (voir Annexe 2), le mage Astragal, de plus en plus inquiet s'approchera du magicien du groupe:

Astragal : « Pour vous, mon ami, j'ai pensé vous prêter mon chat. Il se nomme Tabashastrabal, c'est un fidèle et dévoué matou, il ne vous fera pas défaut . Sachez que cette brave bête, comme tous les chats possède neuf vies. Neuf fois, il sera à même de sauver les vôtres, après quoi, il reviendra près de moi. Tu a compris Tabashastrabal, voici tes nouveaux maîtres pour un temps. Soit sage et utilise ta magie à bon escient, lorsqu'ils te le demanderont ! »

Le chat, s'étirant de tout son long en baillant, viendra se placer près de son nouveau maître, non sans avoir pesté contre la stupidité des humains et de leur goût pour l'effort.

Note au DM: Tabashastrabal est vraiment un chat différent des autres. Grand magicien, il exécutera neuf fois les demandes des joueurs, sans sourciller, estimant au mieux la puissance dont il doit faire preuve pour accéder à leur requête. (voir ses caractéristiques Annexe 3).

Sans plus attendre, le Mage Astragal et le régent Ridermarck entraîneront le groupe d'aventuriers dans les souterrains du château. La descente durera un bon quart d'heure, jusqu'à ce qu'ils atteignent l'endroit le plus profond de la Citadelle. Ils se retrouveront tous face à un mur émettant une faible aura lumineuse. Une gigantesque empreinte circulaire laisse deviner l'emplacement qu'occupait le bouclier avant d'être volé. Le long de cette empreinte, des sceaux de cire représentant les armes de Béram ont été brisés. Le passage qu'ils maintenaient fermé est à présent praticable...

Astragal, s'en approchant, murmura doucement « MORTAEON », le terrible mot qui ouvre pour un temps le passage vers le monde du dessous. Dans un raclement d'outre tombe, le mur se fendra en deux, livrant un passage vers les ténèbres. Après un dernier regard vers le régent, les aventuriers n'auront plus qu'à s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Derrière eux, le passage se referme déjà, tandis que le mage leur précise qu'au retour, ils n'auront qu'à prononcer le même mot pour sortir. Il va tout faire pour maintenir le passage fermé, mais s'il ne parviennent pas à rapporter le bouclier avant qu'il ne soit détruit, le mal aura gagné...

DESCENTE AUX ENFERS:

A la lueur d'une torche vacillante, les aventuriers pourront apercevoir un étroit escalier en colimaçon qui serpente le long d'un énorme pilier de granit. Guère plus large qu'un mètre, il s'enfonce au cœur du monde souterrain. Une faible brise montant de l'abîme accentue encore la sensation de vertige, l'escalier ne présente aucune rambarde et une glissade provoquerait une chute vertigineuse et mortelle.

La descente va durer plusieurs heures, sans qu'aucun signe ne permette d'en déterminer la fin. Finalement, les téméraires explorateurs vont atteindre la base du pilier. Un ultime escalier, moins dangereux cette fois, les fait plonger tout droit vers le monde souterrain.

LE MONDE SOUTERRAIN :

Ici débute la Quête du Bouclier du défunt Tancrede et la lutte contre son infâme frère Orghuz. L'aventure que s'apprentent à vivre les joueurs ne pourra s'accomplir sans l'aide des personnages non joueurs du Monde Souterrain. Au fil de leur exploration, ils découvriront Bosak l'aubergiste, Yrem, qui n'est autre que le mage Thulsian Difrt Dolbern, Astrée Palmyre qui lutte pour la liberté des nains, Sanshra la vieille sorcière avec son bouillon revigorant, Strikul l'homme libre, un druide marginal et bien-sûr les Chevaliers Sensitifs dont l'action sera prépondérante dans la victoire contre le Mal.

L'aventure est constituée de grands chapitres plus ou moins indépendants entre eux, mais pour mener à bien leur quête, il est indispensable que les aventuriers aient trouvé le Cœur de Flammes et accompli le rite qui leur permettra de vaincre Orghuz et ses morts-vivants. De la même façon, espérer vaincre le cruel maître du monde souterrain ne pourra se faire que si auparavant ses cinq serviteurs diaboliques ont été défaits...

Le synoptique ci-dessous reprend les grandes parties du scénario, leurs interactions, leur enchaînement logique, les grandes batailles et les séquences où les cinq Khuzddams peuvent être rencontrés et vaincus.

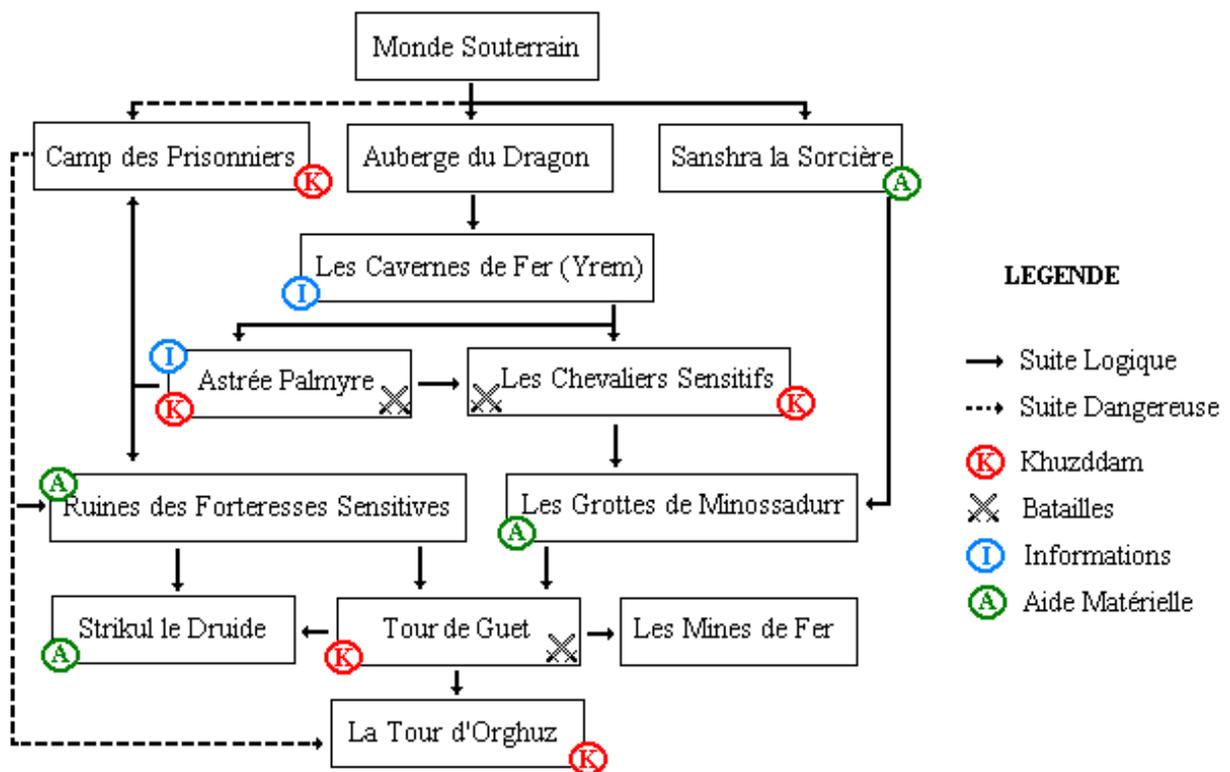
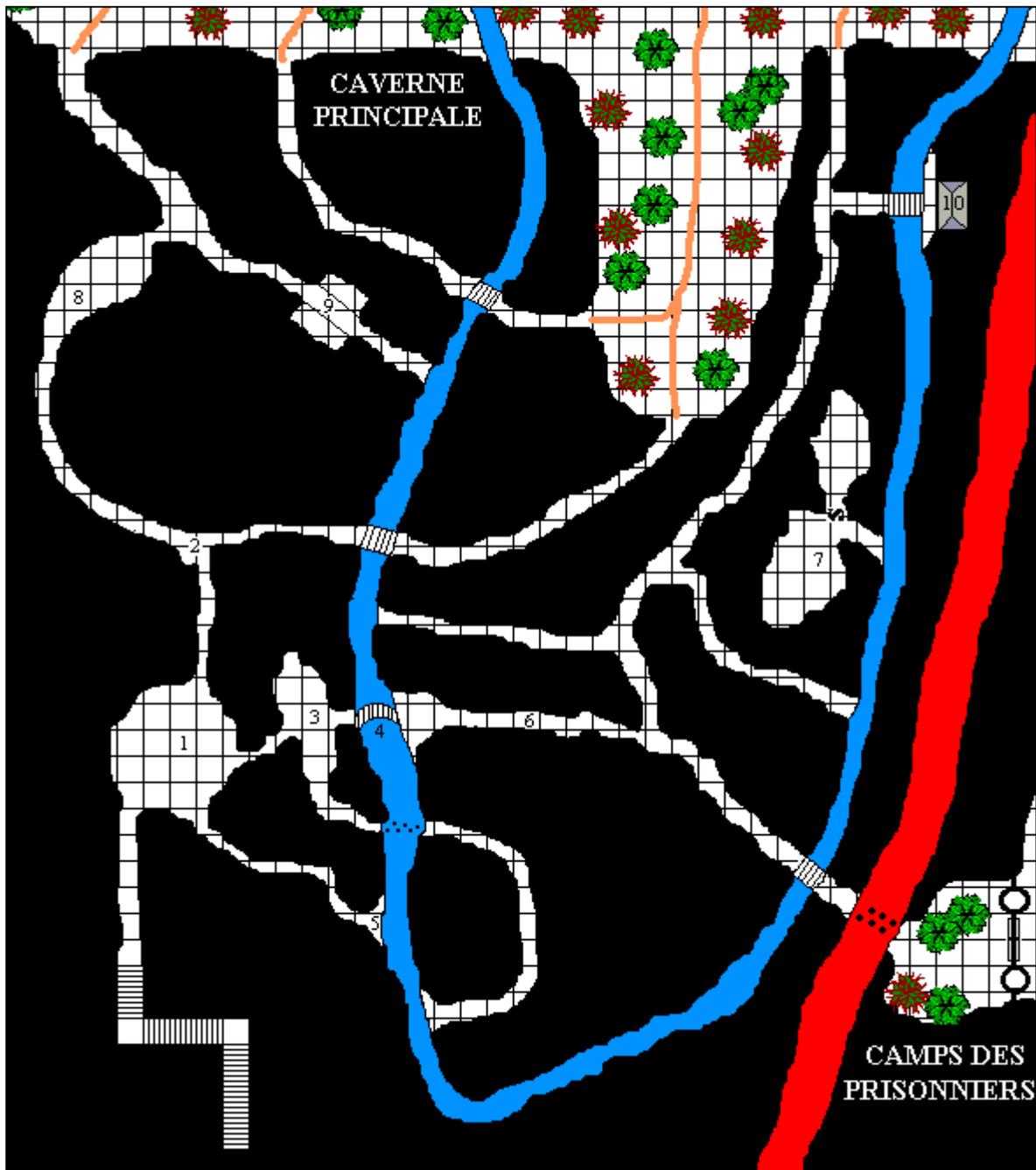


Table de rencontres Aléatoires: 1 Tirage D20 toute les 4 heures.

- 1-5: Patrouille de 20 Orcs
- 6: Ombre des Roches
- 7: Un Khuzddam et son escorte (10 Orcs, 2 Elfes Noirs, 2 Trolls)
- 8-10: Une Charrette (4 Trolls, 2 Elfes Noirs, 10 Orcs)
- 11-12: Astrée Palmyre
- 12-20: Rien

Sauf indication, l'ensemble des galeries souterraines est plongé dans le noir le plus complet. Les murs, le sol et le plafond sont naturels, irréguliers (leur dimensions varient souvent) et ils présentent de nombreuses aspérités, parfois même des ruissellements d'eau.



Point 1: L'obscurité est extrême. La lueur vacillante de la torche éclaire faiblement l'escalier à quelque mètres à la ronde. Au cours de leur descente, les aventuriers pourront croiser des petites créatures velues qui filent en tous sens, visiblement paniquées par la lumière. L'escalier s'enfonce profondément sous la terre et la descente va durer des heures, avant que brusquement ils ne débouchent dans une grande caverne. Ce vaste espace naturel semble ne pas avoir connu de présence vivante depuis des lustres. Le silence angoissant répercute le moindre petit bruit en l'amplifiant au centuple. La grotte comporte trois issues: une issue en forme d'étroite galerie, une étroite lézarde, en face de l'escalier et une lézarde plus large qui fend le mur presque à la verticale.

Point 2: En s'engageant dans la galerie, les joueurs pourront remarquer des formes curieuses gravées dans la pierre.

Ces runes, dont les motifs sont simplement des triangles et des points taillés en relief et regroupés par blocs, sont la preuve de l'existence du mystérieux alphabet Sensitif. Le chemin qui aboutit à une galerie plus large dont le sol en terre battue est creusé de part et d'autre par deux longues ornières. Il semble que cette route ait connu des temps plus animés et le passage de nombreuses carrioles a sans doute tracé ces sillons.

Point 3: En se glissant dans une étroite fissure de la paroi, les aventuriers se retrouvent dans une caverne pleine de vieilles racines de bois sec empilées soigneusement dans un coin. En explorant la caverne, ils pourront découvrir un petit piège en métal dans lequel un lapin s'est fait prendre récemment. Le sol de la caverne est jonché d'outils tranchants et de vieilles peaux qui n'ont aucune valeur.

Point 4: Le chemin débouche sur un gouffre profond que traverse un étroit pont de pierre. De l'autre côté du gouffre, gardant le pont, un Elfe Noir armé d'un bâton impressionnant guette les aventuriers d'un air mauvais.

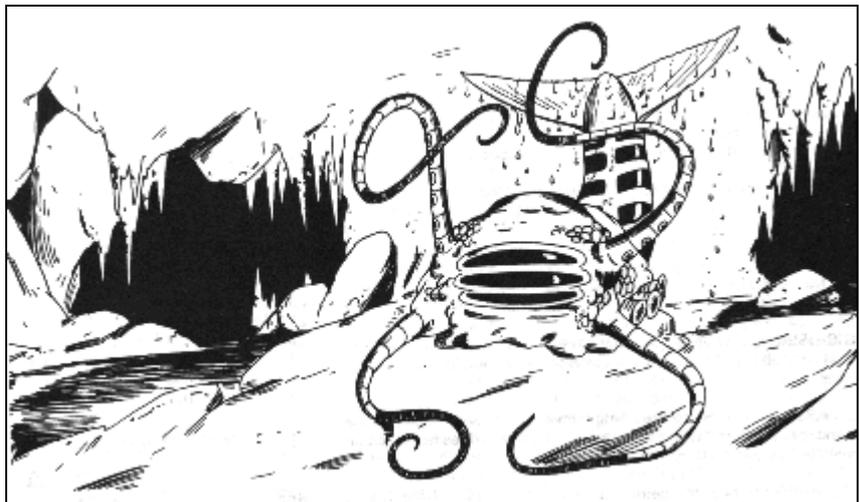
ELFE NOIR: Illusionniste 9° Al:LE Pv:36 CA:-2 Att: Magie Deg:1D4 (dague) THAC0 : 19 RM : 68%

Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12 ‘, RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8

Niv 1: Bruitage, Jet de Couleur (2), Hypnotisme / Niv 2: Cécité, Surdité, Trouble / Niv 3: Force Spectrale (2)

Equipement: Anneau +2, Bracelets CA=2, Poussière Disparition (7), Baguette Foudre (32), gemmes (2750 PO).

Si les PJ arrivent en ce point en longeant la rivière, ils pourront observer dans ses eaux d'étranges poissons aveugles qui semblent se jeter les uns sur les autres pour se mordre. Les eaux démontées font un fracas terrible et l'endroit n'inspire guère confiance. Soudain, un tentacule palmé verdâtre et couvert d'écailles jaillit de l'eau et cherche à les attraper :



ABOLETH: CA:4 DV:8 (64 pv) 4 Attaques : 4x 1 D6 THAC0: 12
Attaque spéciale: Transformation en protoplasme au toucher (1 D4+1 rounds)
Création d'Illusions (visuelle et auditive), Esclavage (charme puissant) 3 x par jour
Défense spéciale: Sécrétion d'un Mucus « Respiration Aquatique » 30cm autour d'elle

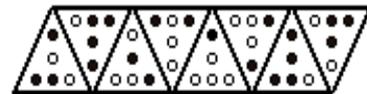
Point 5: Le boyau est étroit et bas de plafond, obligeant à avancer presque allongé. Le sol s'enfoncé en pente sur près de 25 mètres. Les aventuriers devront réussir une épreuve sous Dextérité (4 D6) ou être entraînés par la pente rocailleuse, et glisser, ou plutôt dégringoler jusqu'en bas pour atterrir dans une flaque au bord d'une rivière impétueuse. L'eau est très froide et aura vite tendance à engourdir les membres. Un étroit sentier longe la rivière, vers le nord, mais implique parfois de se mouiller jusqu'au genoux pour le suivre...

Point 6: La galerie s'enfoncé légèrement en pente douce. Le sol se met soudain à vibrer, puis à trembler. Tout autour, la roche semble gémir, comme sous la pression d'une force énorme, avant d'éclater brusquement avec un craquement sec. Du sol est en train de sortir une créature hideuse avec d'énormes mandibules couleur ivoire qui tranche l'air d'un air menaçant.

OMBRE DES ROCHES: CA:2 DV:8+8 (72 pv) 3 Attaques: 3 D4 / 3 D4 / 2 D5 THAC0:12
Attaque spéciale : Confusion 3 D4 rounds si on croise son regard

Point 7: Cette caverne plongée dans l'obscurité émet d'inquiétants bruits d'eau qui gouttent le long des parois. Aucune lumière naturelle ne parviendra à éclairer l'endroit. Si les joueurs parviennent à l'aide de la magie à faire un peu de lumière, ils pourront distinguer, gravés contre le mur nord vers l'entrée, les signes suivants :

Prononcer à voix haute ce mot : « MORTAEON » à pour effet d'ouvrir un passage secret menant dans une caverne plus petite. Il s'agit d'une ancienne nécropole. Partout, des tombes à moitié saccagées, sortiront des silhouettes noires.



10 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (7 pv) 1 Attaque: 1 D6 THAC0:19 (Armes tranchantes : ½ dégats)

6 GOULES: CA:6 DV:2 (16 pv) 3 Attaque: 2x1D3/ 1D6 THAC0:16 (Paralyse au contact)

6 OMBRES: CA:7 DV:3+3 (27 pv) 1 Attaque: 1 D4+1 (draine Force) THAC0:16 Toucher: armes magiques

3 NECROPHAGES: CA:5 DV:4+3 (35 pv) 1 Attaque: 1 D4 (draine 1 niveau) THAC0:15
Touchés par les armes magiques ou en argent

AME EN PEINE: CA:4 DV:5+3 (43 pv) 1 Attaque: 1 D6 (draine 1 niveau) THAC0:15
Touchée uniquement par les armes magiques ou en argent (1/2 dégats).

SPECTRE: CA:2 DV:7+3 (50 pv) 1 Attaque: 1 D8 (draine 2 niveaux) THAC0:13
Attaque spéciale: drain d'énergie au toucher (2 niveaux), touché par armes +1

Les objets du tableau ci-dessous sont utilisés par certains morts vivants ou sont cachés au fond de certaines tombes.

Potion Super Soins	Epée Longue +2	Bouclier +1	Anneau +2
Potion Lévitacion	Masse +2	Dague +2	Gantelets Force d'Ogre
Potion de Rapidite	Dague +1	Cuir +1	Sac de Contenance

Point 8: La galerie commence à descendre en pente douce. A en juger par les nombreuses plate-formes et marches creusées dans la pierre qui la bordent, cette route doit être l'œuvre de quelque grande civilisation disparue. Soudain, un bruit alertera les PJ. Comme si une silhouette s'effondrait sur le sol à quelques mètres, dans les ténèbres. Au loin, ils pourront apercevoir deux torches et entendre des cris et des vociférations qui ne peuvent provenir que d'Orcs.

En s'approchant, ils ont le temps d'apercevoir en une fraction de seconde un nain blessé gisant à terre, tenant dans la main un collier métallique. Il semble blessé. C'est alors que les Orcs aperçoivent les intrus. L'un d'eux lâche sa torche et dégaine son épée. « *Allez vous en, dit-il d'un ton sifflant, le nain nous appartient.* » Les Orcs chercheront dans leur attaque à tuer le nain, par tous les moyens.

20 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Cimeterre : 1 D8 THAC0: 19

Note au DM: En s'agenouillant auprès du nain, les PJ pourront constater, s'il est toujours vivant, qu'il perd tout son sang : il a une flèche fichée dans le flanc. Dans un souffle rauque le nain articulera péniblement :

« Il est trop tard. Le poison est déjà dans mon sang. Je me suis échappé il y a presque deux jours, des mines ...mais les orcs ont gagné, ils m'ont empêché de rejoindre les rebelles du monde souterrain... Je vois bien à votre tenue que vous venez des Hautes-Terres, prenez garde, ne touchez pas au collier, les créature d'Orghuz peuvent retrouver celui qui le porte, n'importe où. Trouvez Astrée Palmyre, cela vous aidera grandement... »

Sur ces mots, s'il le poison qui coule dans ses veines n'est pas neutralisé, il rendra son dernier soupir, fermant délicatement ses paupières. Il tient toujours, fermement serré dans sa main, un collier en métal qui porte une inscription qui ressemble à des runes anciennes, très difficile à décrypter. Il est ouvert, articulé par des charnières. Lorsqu'il se ferme, il peut être solidement verrouillé à l'aide d'un système de rivet. Les aventuriers ignorent encore que ce collier est la marque distinctive des esclaves d'Orghuz...

Point 9: Cette galerie est bordée de part et d'autre de barreaux de fer derrière lesquels s'agitent des formes méconnaissables. Soudain, l'une de ces formes vient se jeter contre les barreaux de sa cage, exhibant son visage hideusement déformé.

La créature a dû être un nain autrefois, mais il n'en reste plus qu'un corps ténu, à peine voilé par des haillons répugnants, portant autour du cou décharné un collier métallique. D'autres nains se montrent à leur tour et tendent leurs bras squelettiques pour essayer d'attraper les aventuriers. Ils n'ont pas d'armes, mais leurs ongles longs et pointus sont tout à fait capables de lacérer la chair (1 D2).

Note au DM: Devenus fous à force de mauvais traitements et de jeûne, ces nains sont au nombre d'une trentaine, quinze de chaque côté de la galerie. S'ils sont libérés, ils attaqueront sauvagement pour se nourrir. Si au contraire les aventuriers passent leur chemin, ils pousseront des hurlements à fendre l'âme et gesticuleront pitoyablement, tels des animaux.

30 NAINS FOUS FURIEUX : CA:7 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: Mains: 1 D2 THAC0: 19 (+1 dû à la furie)

Point 10: Cette petite chaumière au bord de l'eau ressemble à un îlot de paix perdu dans l'hostilité de ce monde souterrain. Un jardinet bien entretenu permet d'accéder à une frêle porte en bois verni. C'est la demeure de Sanshra, la vieille alchimiste.

Si les aventuriers frappent à sa porte, elle chevrottera d'une voix cassée un « *entrez* » qui se veut jovial. A l'intérieur, sa maison ressemble plus à une officine d'apothicaire qu'à une cuisine. Dans un coin, on peut distinguer vaguement une vieille femme assise à un rouet. Elle regardera les visiteurs d'un air malin, en caressant de temps à autre Tabashastrabal qui aura quitté l'épaule d'un des personnages pour courir ronronner sur les genoux de la vieille femme.

Tout en filant la laine, elle tiendra un monologue dont le sens n'est pas très clair : « *Eh oui, mon beau, nous savons que le Coupeur est Son... Tancrede. Maintenant un autre fils des Hautes Terres vient pour le tuer. Oui, j'ai l'intention de vous aider, je connaît l'origine de ce digne félin. Moi aussi, je veux qu'on nous débarrasse du mal. Je veux qu'Orghuz périsse et qu'on nous délivre de sa Cruauté.* »

Note au DM: La vieille Sanshra prodiguera tous les soins dont elle est capable. Elle proposera aux aventuriers un délicieux bouillon de sa composition, « *pour recouvrer vos forces* » dira elle (ce bouillon doit être avalé bien chaud, il a les effet d'un sort de « Guérison »).

Les aventuriers comprendront que la vieille femme possède de grand pouvoirs cléricaux. Elle leur parlera des dangers (animaux et végétaux) du monde souterrain (permettez aux joueurs de prendre connaissance de la Table de Rencontres Aléatoires). Elle évoquera des plantes bizarres, hérissées de piquants, couvertes de petits animaux velus. Leurs longues pointes sont mortelles et elles empalent facilement les curieux qui s'en approchent. Elle décrira les répugnantes limaces mauves qui rongent les chairs et rendent aveugle, les lézards géants au corps écaillé qui répandent un musc somnifère...

Pour les aider dans leur quête, elle offrira à chacun une Potion de Soins, une Potion de Super Soins, un pot d'Onguent de Keoghtom (5 doses) et une flasque de bouillon (« Guérison », s'il est bu brûlant). Juste avant qu'ils ne prennent congé, elle s'adressera à eux :

« *Je vais vous donner un conseil précieux pour la suite de votre quête : Cherchez les Grottes de Minosaddurr; c'est là que vous trouverez les moyens de vaincre la Cruauté d'Orghuz. Cherchez les Trois Spectres de Pierre dont parle la légende. L'un dit toujours vrai, L'autre dit toujours faux, Le troisième hésite pour l'éternité. Ce sont les gardiens des grottes où brûle le Cœur de Flammes. Vous y tremperez vos épées. Vous ne pouvez espérer frapper le Cruel sans avoir d'abord éliminé ses cinq serviteurs... aaah...* »

Elle reste soudain comme pétrifiée, la bouche entrouverte, le regard vitreux, et plus un mot ne sort de ses lèvres. Soudain, d'une voix grave, sépulcrale elle prononce des paroles avec des intonations qui ne sont pas les siennes:

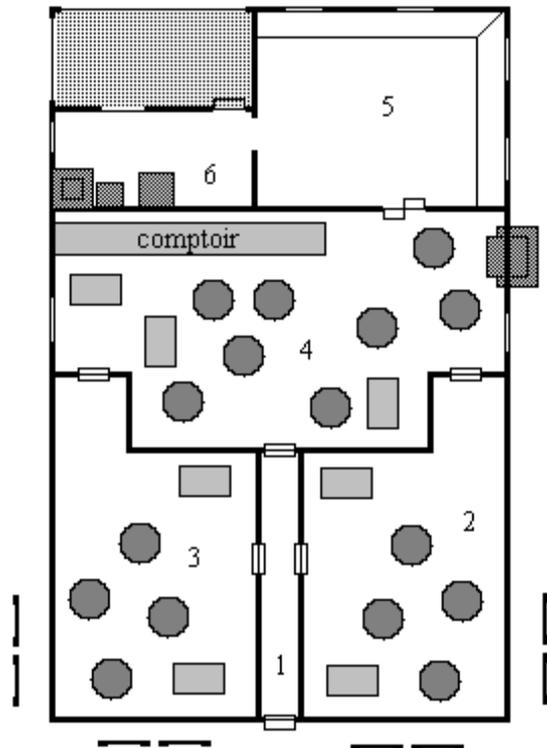
« *Vous cherchez le Cœur de Flamme courageux aventuriers. Prenez garde! Beaucoup sont entrés dans Minosaddurr, mais peu en sont ressortis* ». Une volute de fumée verte flotte autour d'elle. « *Cherchez la Flamme qui ne peut être vue. Pénétrez dans les cavernes et explorez-les encore et toujours* ». Puis la fumée se dissipe et la vieille femme reprend ses esprits: « *Ce lieu n'est plus sûr pour votre quête. Partez vite et ne revenez me voir qu'en cas d'extrême urgence, les Khuzddams savent maintenant que vous êtes venus ici...* »

AUBERGE DU SOUFFLE DU DRAGON :

L'auberge du Souffle du Dragon est un bâtiment en pierre assez imposant. Elle est dotée sur les côtés de petites fenêtres rondes mais la façade de sa porte d'entrée est plutôt austère et ne présente aucune ouverture à l'exception d'une lourde porte de chêne. L'entrée est encadrée par 4 torches qui éclairent d'une flamme vacillante une enseigne en bois décolorée dont les chaînes grincent lugubrement.

A l'extérieur se trouvent 2 carrioles bâchées et dételées, mais aucun cheval n'est visible. Une vieille feuille de parchemin jauni est placardée sur la porte : « Pour entrer, pousser la porte ».

A l'intérieur, l'atmosphère enfumée de l'auberge prend à la gorge, l'odeur nauséabonde rappelle un peu celle du crottin de cheval et du grailon.



Point 1: Il s'agit d'un corridor sombre. Venant des portes latérales, un chahut assourdissant se fait entendre. Lorsque les PJ pénètrent dans le couloir, ils tombent face à face avec un Gobelin qui, toisant les nouveaux venu du regard en rongant un énorme os, quitte le point 2 et se rend au point 3 avant que les joueurs aient pu esquisser la moindre réaction.

Point 2 ou Point 3 (contenu et événements identiques): Presque tous les occupants de cette salle sont des Orcs. Ils ne semblent pas spécialement prêter attention à l'entrée des PJ et sont occupés à avaler goulûment des litres de bière et à s'empiffrer de la nourriture à s'en faire éclater la panse. Un homme qui circule de table en table, les bras chargés d'un plateau se fait soudain apostropher par un des Orcs : « *Approche, chien de Sensitif, apporte moi encore du ragoût de vermine, et plus vite que ca, ou c'est tes entrailles que nous allons manger !* » Le serveur s'empresse d'obéir. Il est aveugle, comme en témoigne le voile blanc qui couvre ses yeux, et pourtant, il évolue avec une assurance surprenante entre les tables. Il apporte aux Orcs leurs auges remplies de ragoût, puis il se dirigera vers les PJ, comme s'il avait senti leur présence, et, leur donnera une table et passera sa commande.

Note au DM: Si les joueurs ne se font pas remarquer (s'ils ne clament pas à voix haute qu'ils viennent du monde de la surface ou qu'ils ne posent pas de questions sur le Bouclier de Tancrede) ils n'auront aucune altercation avec les clients de l'auberge.

(Point 2) :

7 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée longue : 1 D8 THACO: 19 Possessions totales: 71 PO

3 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte : 1 D6 THACO: 20 Possessions totales :39 PA

2 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THACO:13

Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

(Point 3) :

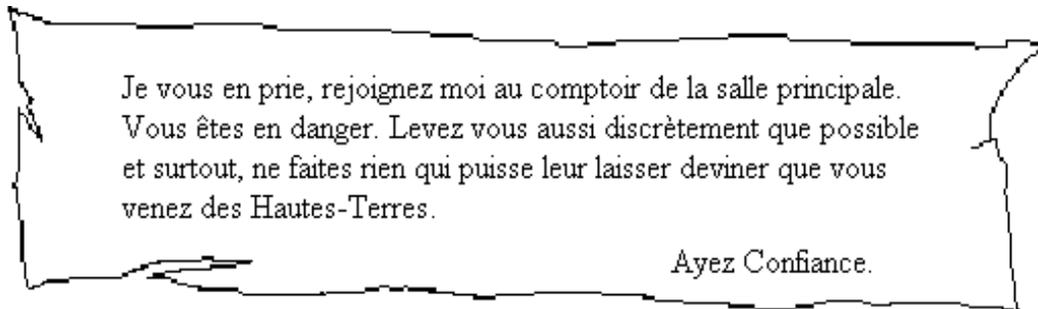
10 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée longue : 1 D8 THACO: 19 Possessions totales: 184 PO

GOBELIN: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte : 1 D6 THACO: 20 Possessions totales :5 PA

2 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THACO:13

Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

Note au DM: Lorsque le serveur aveugle apportera la commande, il glissera discrètement un mot sur la table et s'éloignera sans qu'aucun signe dans son comportement ne laisse deviner son acte.



Je vous en prie, rejoignez moi au comptoir de la salle principale.
Vous êtes en danger. Levez vous aussi discrètement que possible
et surtout, ne faites rien qui puisse leur laisser deviner que vous
venez des Hautes-Terres.

Ayez Confiance.

Point 4: Cette salle est de belles dimensions et un grand feu flambe dans la cheminée. Une clientèle hétéroclite s'agite dans les alcôves aménagées sur le pourtour de la pièce et une multitude de regards curieux convergent vers les PJ à leur entrée. D'un côté de la pièce parviennent les rugissements d'un groupe d'Orcs occupés à boire et plaisanter. Assis dans un autre coin, un nain portant un collier métallique semble accablé par toute la misère du monde. « *Sensitif, où est mon repas ?* » rugit un Ogre en donnant des grands coups de poing dans le mur.

Note au DM: Derrière le comptoir se trouve l'aubergiste. Il est grand, très maigre, et lui aussi semble atteint de cécité. Il fait des signes discrets pour encourager les joueurs à le suivre dans l'arrière cuisine. Dès qu'il est sûr d'avoir été aperçu, il se dirige calmement vers l'arrière de l'auberge. Si les joueurs n'ont toujours pas combattu dans l'auberge, il faut les inciter à continuer. Sinon...

15 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée longue : 1 D8 THACO: 19 Possessions totales: 237 PO

13 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte : 1 D6 THACO: 20 Possessions totales :68 PO

4 OGRES: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THACO:15 Possessions totales :153 PO

Point 5: Dans cet endroit, deux personnes, elles aussi aveugles s'agitent devant de grandes marmites de cuivre ; la qualité de la nourriture est plus que douteuse, mais il semble que les plats aient un certain succès auprès des clients. l'aubergiste, devenu inquiet semble craindre d'être écouté et invite par geste les joueurs à le suivre dans la réserve, afin d'être plus tranquilles.

Point 6: C'est entre deux caisses de viandes fumées que l'aubergiste s'adresse aux joueurs avec une expression angoissée sur le visage :

«Vous êtes des hommes des Hautes Terres, c'est évident, qu'est ce qui vous amène dans le monde souterrain ? Vous courez de grands dangers, vous ne devez pas rester ici. Les troupes d'Orghuz ont pris possession de l'auberge, partez avant qu'ils ne vous découvrent »

Si les joueurs ne lui font pas confiance et ne lui parlent pas de leur quête, il leur demandera de sortir par la porte de derrière et leur conseillera de repartir vers le monde de la surface. Si par contre ils lui parlent du Bouclier de Tancredi, l'aubergiste avec une expression grave sur le visage prendra la parole :

« Je m'appelle Bosak, et aussi vrai que je suis un sensitif, je vous supplie de réussir dans votre quête. La puissance du Seigneur des Ténèbres augmente de jour en jour. Ses damnés Khuzddams sont désormais libres de parcourir nos anciennes galeries pour y faire régner leur odieuse loi. De nouveau, les mines de fer sont en sa possession et il y fait travailler ses esclaves et fabrique des armes.

Vous avez des alliés dans les profondeurs, trouvez le vieil homme dans la caverne de fer, au nord de la plaine. L'entrée de son repaire est juste après le buisson des mures bleutées, il vous aidera et vous donnera de nombreux renseignements. Le temps nous presse, les Orcs attendent leur chef, un Khuzddam, il vous trouvera si vous êtes encore ici, sortez par derrière et soyez prudents »

Pendant que d'une voix rapide il parle aux joueurs, l'aubergiste enfourne dans un grand sac en cuir des victuailles très appétissantes et le tendant aux PJ : *« Prenez, vous en aurez besoin, rassurez vous, ces provisions n'ont rien à voir avec les atrocités qu'ils me demandent généralement de leur préparer »*

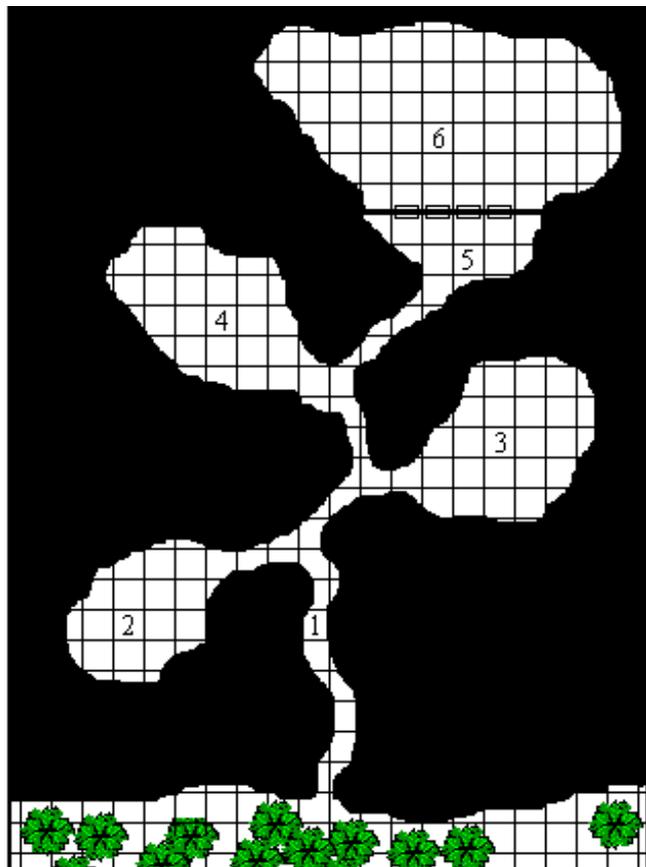
LA CAVERNE DE FER

Les indications données par l'aubergiste s'avèrent extrêmement précises. Les joueurs ne tarderont pas, à arriver au pied d'un escalier en colimaçon, grossièrement taillé dans la pierre, dissimulé par un énorme buisson épineux.

Après une quinzaine de mètres, l'escalier fait place à un boyau qui s'enfonce en montant dans la roche. L'ascension promet d'être longue et pénible.

(1) Au bout d'un certain temps, les aventuriers pourront remarquer que les rochers sur lesquels ils marchent sont devenus particulièrement acérés; d'ailleurs, ceux qui forment le plafond de la galerie ne valent guère mieux :

10 PERCEURS: CA:3 DV:1-4 (8 à 32 pv)
1 Attaque: 1 à 4 D6 THAC0: 19 à 15
(surprise 95%)



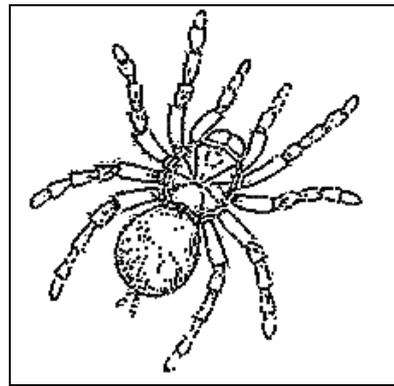
Le couloir semble parvenu au sommet et se présente alors galerie plate. Soudain, les joueurs pourront entendre clairement des appels à l'aide qui proviennent d'une grande fissure dans la paroi gauche (2). En s'engageant par cette voie, ils déboucheront dans une petite caverne, en contrebas. L'endroit est recouvert d'une épaisse toile d'araignée. A en juger par la taille des fils, la créature qui l'a tissée doit être colossale. Au milieu de ce sinistre piège s'agit un jeune homme qui hurle comme un désespéré qu'il a besoin d'aide.

Aucune créature n'est visible, mais la toile sera progressivement agitée de soubresauts violents, même lorsque le jeune homme reste immobile. Trancher les liens poisseux s'avère très difficile, et ce qui doit arriver se produit: une gigantesque araignée noire et jaune, répugnante et velue s'engage sur la toile, bien décidée à ne pas laisser fuir sa proie.

ARAIGNEE GEANTE:

Dés de Vie: 4+4 (36 pv)
Classe d'Armure: 4
Alignement: Neutre
Taille: 4m avec pattes
Arme: Morsure (2D4) THAC0: 15
Poison mortel (en 1 D10 rounds)
Xp: 315 + 5/pv

On peut voir dans la toile du monstre des restes d'Orcs et de Gobelins



Après le combat, le jeune homme remerciera chaleureusement ses sauveurs, il se nomme Estragon, c'est le fils de l'aubergiste : *« J'apporte parfois son repas au vieil homme qui vit dans la caverne de fer. Je connaît bien le chemin et je sais en éviter les nombreux pièges, mais aujourd'hui, j'ai fait tomber une miche de pain par la fissure. Cherchant à la rattraper, je me suis avancé dans le noir et j'ai été pris dans la toile. »*

Note au DM: Si les joueurs ont sauvé le jeune garçon, ils éviteront les dangers des points (3, 4 et 5). Dans le cas contraire, souhaitez leur bonne chance...

(3) et (4) Les Cavernes Labyrinthes:

Ces vastes cavernes ont été enchantées par le Magicien qui vit dans la Caverne de Fer. Toute créature qui y pénètre se trouve sous l'effet d'un « Labyrinthe » (Sort de Mage 8° niveau).

(5) L'Antichambre de Métal

Il s'agit d'une grande caverne qui est coupée en deux parties à sa naissance par un énorme mur de métal. Contre ce mur, quatre portes en fer identiques permettent de pénétrer dans le reste de la caverne. De toute évidence, les crépitements qu'elles émettent laissent deviner qu'elles sont magiques.

Note au DM: Le jeune Estragon, s'il accompagne les joueurs, leur expliquera qu'il faut frapper une succession de coups suivant une séquence précise (1 coup puis deux puis trois) sur la deuxième porte en partant de la gauche pour qu'elle s'ouvre sans difficulté. Il ne sait pas ce qui se passerait en suivant une autre procédure, mais il n'est pas pressé d'essayer.

Et ce à raison, puisque toucher une des trois autres portes provoque la désintégration immédiate de l'inopportun (JP Magie à -2) et rater l'ordre de la séquence sur la bonne porte présente des risques de se transformer en pierre (JP Pétrification à -2).

(6) La Caverne de Fer:

La Caverne a un aspect assez austère, ressemblant plus à une gigantesque bibliothèque mal rangée qu'à un lieu d'habitation. Les murs et le plafond sont en fer. Quelques coussins élimés, un tapis à la propreté douteuse, une vieille table en chêne et quatre chaises lui apportent une maigre touche de confort. De gros volumes s'entassent un peu partout. Un vieil homme est assis dans un angle au coin d'un bon feu de charbon. Un ouvrage volumineux ouvert sur ses genoux, il est occupé à caresser pensivement un vieux chien pelé (la rencontre avec Tabashastabal devrait être un morceau d'anthologie...). Le vieillard regardera les visiteurs, palpant délicatement les pages de son livre du bout de ses doigts épais.

« Approchez, Fils des Hautes Terres ! dit-il. Ah, vous apportez le parfum de la brise fraîche. Je vous attends depuis longtemps. » Le vieil homme ne prend pas la peine d'expliquer sa remarque. Déjà Tabashastrabal vainqueur du combat contre le vieux canidé, est allé se blottir sur ses genoux, où il se met à ronronner de contentement. Mais cette quiétude est brutalement troublée par le sifflement d'un éclair de foudre qui part des mains du vieil homme, en direction du porteur de l'Épée de Tancrede. L'arme, dans un sifflement strident absorbe la foudre et la réduit à néant...

Note au DM: Les joueurs et plus particulièrement le porteur de l'épée viennent de découvrir un des pouvoirs de cette arme formidable. Elle procure une résistance à la Magie. Il est important que ce premier contact soit un succès et que l'épée réussisse à dissiper la foudre !

Le vieil homme retient son souffle, puis commence à parler. *« Oui, voilà l'Épée, je la reconnais. C'est moi qui ai aidé à ensorceler sa lame, avec l'aide d'autres fameux magiciens, il y a bien des années de cela. »*

Note au DM: Le vieillard déclarera s'appeler Yrem. Malgré ses sourires énigmatiques et son air de s'amuser de tout, il apportera une grande aide au groupe d'aventuriers. Voici les quelques domaines où son art peut s'avérer utile. Ne donnez pas ces informations en une seule fois et préférez plutôt laissez les joueurs lui demander son aide sur tel ou tel point ponctuel...

D'Orghuz et de la Quête du Bouclier:

« Maintenant, héritier du sang de Tancrede, il faut faire vite. Vous êtes tous en grand péril. Les Khuzddams deviennent chaque jour plus forts et ils sont en train de réduire en esclavage tout ce que les Gouffres comptent d'êtres vivants. Le Seigneur des Ténèbres devient plus puissant au fur et à mesure que le Bouclier se rapproche de lui. Tout ce que les Gouffres comptent d'hommes valeureux et purs vont tenter de ralentir sa progression jusqu'à Orghuz. Mais le répit sera de courte durée et vous seul, avec l'Épée de Tancrede, êtes en mesure de rétablir la justice ici bas. Orghuz tire son pouvoir de la présence de ses serviteurs, il défie la mort depuis maintenant bien trop longtemps pour qu'on le considère encore comme un être de chair et de sang. La seule chance de le vaincre, si vous osez l'affronter de face, est d'avoir au préalable tué tous ses Khuzddams»

De Minossadurr et du Cœur de Flammes:

« Pour vaincre les cinq Khuzddams et leur Maître, il vous faut trouver les Grottes de Minossadurr. Trempez vos armes dans le Cœur de Flamme, afin qu'elles puissent porter le coup fatal. Si vos armes n'ont pas touché le Cœur de Flammes, n'espérez pas infliger le moindre mal aux puissances des Ténèbres. »

L'entrée des Grottes est très bien protégée, et se tromper de porte est mortel. Il vous faudra trouver les Sensitifs, eux vous diront comment y pénétrer... Seule l'Épée de Tancrede est actuellement en mesure de les inquiéter ! C'est trop peu pour libérer les Gouffres de la tyrannie du Mal... »

Des Chevaliers Sensitifs:

« Ce sont des guerriers hors pair, mais ils sont très discrets. Mais je n'ai pas le pouvoir de vous apprendre grand-chose sur les habitants du Monde Souterrain, je ne sors plus de ma caverne depuis des siècles, d'autres s'en chargeront. En revanche, il faut absolument que vous maîtrisiez leur langage. Il est constitué de runes qui permettent encore de se repérer dans le dédale des Gouffres. Etudiez attentivement ces symboles; ils datent de l'âge d'or des Sensitifs, époque à laquelle la majeure partie de ces galeries a été construite. »

Note au DM: Sortant un vieux livre d'une pile d'ouvrages instables, il proposera aux aventuriers de découvrir l'intégralité du Langage Sensitif (Annexe 4)

D'Astrée Palmyre:

« On raconte que dans le Monde Souterrain s'est dressé une femme pour lutter contre les injustices d'Orghuz. Une jeune elfe qui se nomme Astrée Palmyre. Je ne sais pas où elle se trouve, mais si quelqu'un peut vous aider à retrouver le Bouclier de Tancrede, c'est bien elle. Cherchez la dans les sombres cavernes ou dans les forêts, elle lutte sans répit pour délivrer les nains qui ont été réduits en esclavage. »

Note au DM: Yrem proposera aux joueurs de se reposer quelques jours. Ces derniers, pressés risquent de refuser, ce qui poussera le vieil homme à leur expliquer que dans la Caverne de Fer, un puissant enchantement bloque les effets du temps pour qu'il ne s'écoule plus du tout, un peu comme sous l'effet d'une Stase, mais avec la liberté de mouvement. Ainsi un aventurier poursuivi par un Orc qui se réfugierait dans la Caverne de Fer et y passerait un mois, retrouverait en sortant son ennemi là où il l'avait quitté auparavant.

Cette altération du temps est un effet naturel émanant des Gouffres, mais il a permis à Yrem de traverser les âges depuis l'époque de Tancrede sans subir les outrages du temps. Cela permettra au magicien de préparer (si les joueurs en font la demande) quelques potions pour le groupe d'aventurier, de recopier quelques sorts sur le grimoire du joueur magicien et de recharger éventuellement certains de leurs objets magiques. (Les services d'Yrem sont conditionnés par le bon vouloir du DM).

Enfin, dernier effet et non le moindre, en compagnie d'Yrem (Mage 25° Niveau), les joueurs auront tout loisir d'assimiler leur points d'expérience lorsque la nécessité s'en fait sentir.

ASTREE PALMYRE :

Note au DM: Il est fort probable que ce ne sera pas les joueurs qui trouveront Astrée Palmyre, mais plutôt l'inverse... La rencontre se fera obligatoirement par surprise, dans un endroit désert, tranquille, au moment où la vigilance des joueurs est relâchée. Furtifs comme des félins, les soldats d'Astrée Palmyre surgiront comme par magie, encerclant les aventuriers d'un air menaçant. (l'endroit où il est possible de rencontrer Astrée est signalé par le symbole  sur la carte).

La rencontre:

Sortie de la frondaison des arbres, une voix de femme leur intimera l'ordre de poser leurs armes et de ne pas bouger. Des dizaines de silhouettes de nains surgiront de derrière les arbres et les rochers. Ils sont tous armés d'arcs et de haches, portent curieusement tous un collier métallique, semblent habitués à se battre et très déterminés.

60 GUERRIERS NAINS : CA:5 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 1 D8 (hache) ou 1 D6 (arc) THAC0: 19

C'est alors que se montrera une elfe, le visage presque entièrement caché par un capuchon, arc bandé et flèche encochée. Sa silhouette petite et fragile laisse tout de même deviner une musculature bien réelle. Elle n'hésite pas une minute à défier le groupe des aventuriers. Seul son petit menton blanc et pointu est visible et quelques boucles noires qui dépassent de son capuchon.

ASTREE PALMYRE:

Elfe de 725 ans Ranger 12^o niveau
Points de Vie: 120 CA: -2
THAC0 : Arc : 3 Epée : 6 Att:3/2
Force: 17 Intelligence: 16
Sagesse: 15 Constitution: 16
Dextérité: 18 Charisme: 17
Al: Chaotique Bon

Equipement:

Or: 3700 PO
Anneau de Chute de Plume
Anneau +3
Epée longue +2
Arc Composé Long +3
Cotte de Maille +3
Bottes et Cape Elfiques
Potion de Résistance au Feu
3 Potions de Super Soins
2 Potions de Guérison

Sorts Druide:

Amitié Animale Enchevêtrement (3)
Charme, Soins Mineurs

Sorts Magicien:

Détection Magie, Sommeil



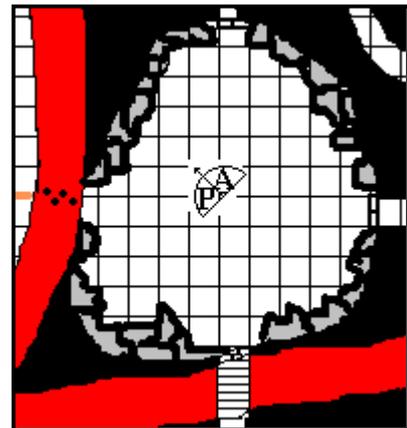
Note au DM: Si les joueurs ne font aucun geste agressif, et expliquent leur présence dans le monde souterrain, Astrée Palmyre perdra toute animosité et prenant un air grave, leur demandera de la suivre dans leur repaire, (les yeux bandés pour les personnage d'alignement autre que bon). Elle ne désire pas dévoiler à des inconnus les chemins encore quelques temps secrets qui conduisent à leur cachette.

Le campement:

Selon l'endroit de la rencontre, la petite troupe empruntera alors un réseau de boyaux bien sombres pour arriver jusqu'à une rivière de lave. Les joueurs se verront enlever leur bandeau et Astrée Palmyre leur précisera qu'il s'agit de l'entrée du campement. Une rivière de lave charrie des flots rouges et incandescents, sa seule vue fait subir aux yeux de terribles brûlures. De hautes dalles de pierre carrée semblent former un gué d'une rive à l'autre.

D'une voix autoritaire, Astrée Palmyre s'adressera au groupe : « *Les pierres de ce guet sont magiques et pour franchir sans encombre le fleuve de lave, il faut connaître la Formule du Passage, sinon les dalles risquent de s'avérer mortellement glissantes et brûlantes. Suivez moi et gardez vous bien de changer de chemin !* »

La troupe en arme débouchera dans une caverne fort étrange, elle semble en effet truffée de petites niches situées à des hauteurs variables, qu'avoisinent des trappes de bois s'ouvrant peut être sur des galeries ou d'autres niches. Lorsque toute la troupe est passée, les nains font glisser un panneau de bois derrière eux.



Tout autour des aventuriers, les Nains s'agitent et s'affairent, ils se débarrassent de leurs armes dans certaines niches, de leurs sacs dans d'autres. Ils ne portent d'ailleurs plus leurs colliers Astrée Palmyre apporte de quoi se restaurer et retire sa capuche, un joli visage pâle aux yeux gris encadrés de cheveux noirs apparaît:

« Je suis désolée de cet incident, s'excuse-t-elle. Parfois, les Orcs emploient des espions dans leurs armées et je vous avais pris pour des renégats à la solde du Cruel Orghuz. Je me nomme Astrée Palmyre et comme vous avez pu le voir, nous tentons tant bien que mal de lutter contre les sbires d'Orghuz. J'aide le peuple Nain à retrouver sa liberté. La plupart des membres de cette race ont été capturés et envoyés dans les mines pour y travailler comme esclaves au service des Khuzddams. Le fer qu'on y extrait sert à fabriquer des armes pour préparer la guerre et les colliers métalliques qu'Orghuz utilise pour réduire en esclavage les habitants des Gouffres. Les Nains sont particulièrement recherchés pour le travail des mines en raison de leur grande habileté à creuser et à travailler le fer. J'ai appris que les Khuzddams vous recherchent, vous avez en effet assez l'air puissant pour les rendre soucieux»

Un des nains, s'il en a l'occasion racontera pourquoi ils portent ce collier métallique : « *c'est un collier d'asservissement que les mages Elfes Noirs à la solde d'Orghuz ont créé. Cet objet maléfique interdit aux esclaves tout geste d'opposition lorsqu'ils reçoivent un ordre, ils sont alors obligés de l'accomplir. Nous avons réussi à les briser mais nous les portons toujours dans les cavernes, cela peut tromper les hommes d'Orghuz.* »

Soudain, un nain arrive hors d'haleine, et pousse un long sifflement strident. Aussitôt, les autres s'empressent de fermer toutes les issues. Astrée se saisissant de son arc, explique que le camp va être attaqué et demande aux joueurs de les aider à repousser l'offensive.

L'attaque du Campement:

Round 1: Au moment même où Astrée demande de l'aide aux joueurs, une des portes (Sud) vole en éclats dans un fracas laissant passage à un Khuzddam, suivi d'Orcs armés d'épées.

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv) 1 Attaque: 1 D8+10 THAC0 : 5 (Force de 18⁰⁰)
Attaques Spéciale : Epée Bâtarde +4 (Capacités Spéciales : Détection du Bien/Mal 3m, Magie, Clairvoyance)
Magie à volonté : Mur de glace, Détection Magie Détection Invisibilité, Peur (1,5m) en permanence
Magie 2x par jour : Dissipation de la Magie , Seuil: 75% Types I (20%), II(25%), III(30%), IV(20%) , VI(5%)
Magie 1x par jour : Mot de pouvoir, Symbole (Peur ou Désespoir), Boule de Feu (20D6)
Défenses Spéciales : Résistance à la Magie 75%, JP Retour de sort (11 ou moins)

15 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19 Possessions: 680 PO

Round 2: Une autre porte (Est) cède sous la pression de Trolls et de plusieurs Gobelins qui pénètrent dans un tourbillon de fumée bleue en brandissant des épées courtes.

4 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

10 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte:1 D6 THAC0: 20 Possessions: 370 PO

Round 3: « *Enfoncez-la, bande d'abrutis* », entend-on hurler, « *poussez fort ou je vous tranche les mains* ». La porte (Nord) finit par céder, le bélier des assaillants fait irruption dans la pièce, d'autres Orcs et des Elfes Noirs y pénètrent à leur tour, et se jettent sur les Nains.

4 ELFES NOIRS: Guerriers 4° niv CA:5 PV:40 1 Attaque: Epée Longue: 1 D8 +1 THAC0: 17 RM : 58%
Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12'', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8

15 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19 Possessions: 540 PO

Note au DM: La bataille fait rage et les joueurs ne tardent pas à voir beaucoup de nains blessés, cependant ceux-ci se battent avec une bravoure hors du commun. Il est évident que les joueurs n'auront pas à affronter l'ensemble des troupes d'Orghuz. Laissez les choisir leurs ennemis et résolvez hors jeu les combats dans lesquels ils ne sont pas impliqués. La mort du Khuzddam marquera la victoire des nains d'Astrée Palmyre et des Joueurs.

L'histoire d'Astrée Palmyre :

Après avoir essuyé l'attaque de l'escadron d'Orghuz, Astrée verse quelques gouttes d'une potion sur ses blessures. Si les aventuriers lui font part de leur quête, son doux visage se tourne vers chacun des leurs, ses yeux gris semblent se perdre dans un vague indicible.

« Votre route va devenir de plus en plus périlleuse dès que vous pénétrerez dans les territoires placés directement sous le contrôle d'Orghuz. Il y a un traître parmi les soldats de

l'Ordre du Cerf, nous avons vu, il y a peu de temps un Capitaine de Beram faire route avec un détachement de soldats Orcs qui transportaient le Bouclier de Tancrede. Nous n'étions pas assez nombreux pour tenter quelque chose contre eux. Notre rébellion est encore trop faible et bénéficie de trop peu de moyens pour que nous affrontions directement les troupes d'Orghuz.

Je suis originaire d'une famille des hautes terres mais j'ai été adoptée par une famille sensitive qui est venue habiter les gouffres, il y a plus de 500 ans. J'ai donc toujours vécu ici, je me suis révoltée contre le massacre du peuple Sensitif mais les hommes d'Orghuz sont trop nombreux et trop forts. Cependant mon peuple tente de lutter, mais son déclin est annoncé, les Forteresses Sensitives tombent les unes après les autres.

J'ai alors essayé de libérer les nains que les hommes d'Orghuz font acheminer ici grâce aux raids des Orcs dans les profondeurs des Gouffres. Orghuz fait creuser sans relâche par les nains esclaves des galeries souterraines. Mes amis et moi tentons chaque fois qu'il est possible, de mener des embuscades contre les convois d'Orghuz et de libérer ainsi d'autres nains. D'ailleurs nous savons que demain, un convoi de vivres sera amené aux terres d'Orghuz, peut-être même contiendra-t-il des prisonniers, nous comptons donner du fil à retordre aux convoyeurs, dit-elle d'un air malicieux, vous nous aiderez ? »

L'embuscade:

Sortis du campement, Astrée Palmyre et ses troupes accélèrent le pas. Au bout de quelques instants, le groupe s'arrête au pied d'une falaise escarpée dont il entreprend l'ascension. Tous grimpent d'un pied sûr et montrent aux aventuriers gentiment les prises. Une fois au sommet de ce promontoire naturel, on distingue toute la vallée de la caverne centrale et au loin, la fumée rassurante de l'Auberge du Dragon.

Dans la forêt, pas très loin des ruines d'une forteresse de Sensitifs, un chemin praticable est visible, des roues de carrioles y ont creusé de profondes ornières. Repérant au loin un convoi qui approche, Astrée Palmyre donne l'ordre au nains de redescendre et d'aller s'embusquer dans les fourrés. Après une attente qui semble interminable, les joueurs pourront voir venir à leur rencontre un groupe formé de deux Elfes Noirs armés d'arcs, escortant quatre trolls attelés à deux carrioles, de dix archers Orcs qui suivent en traînant les pieds. Astrée décoche une flèche, l'embuscade est lancée...

2 ELFES NOIRS: Guerriers 6° niv CA:3 PV:55 1 Attaque: Epée Longue +1: 1 D8 +3 THAC0: 14 RM: 62%

Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement
Infravision 12', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surpris 1/8

4 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13
Défense Spéciale : Régénération 3 PV / round, Infravision

10 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Arc Long : 1 D6 THAC0: 19

Soudain, émergera lentement d'une des charrettes, un Golem de Pierre. Désespérés, les Nains crient au piège et maudissent Orghuz, mais déjà il faut se battre contre la créature...

GOLEM DE PIERRE: CA:5 DV:14 (60 pv) 1 Attaque: 3 D8 THACO: 8

Capacités spéciales: Ralentissement 1 fois tous les 2 rounds, Touché par armes +2, Immunisé aux sorts

La victoire semble acquise, quand soudain, un sifflement glacial se fait entendre, deux Vampires apparaissent. Leurs mains crochues et jaunes se pointent dans la direction du groupe et fondent sur lui. Un des nains s'évertue à fouiller dans son sac en maudissant son naturel peu soigneux « *Ma flûte, ma flûte!* ». Trouvant enfin l'objet, il soufflera avec précipitation une mélopée très discordante qui aura pour effet de stopper net l'attaque des deux morts-vivants, les obligeant à subir un Vade Retro (Identique à celui d'un Clerc 13°).

2 VAMPIRES: CA:1 DV:8+3 (67 pv) 1 Attaque: 1 D4 +6 (Drain d'énergie) THAC0:12 JP: 10/11/12/12/13

Défenses Spéciales : Arme +1 ou mieux pour toucher, Force 18(76), Toucher : Perte de 2 niveaux
Immunisé à Sommeil, Charme, Paralysie et Poison. Froid ou Electricité: 1/2 dégâts, Régénération (3 pv /rnd)
Pouvoirs: Forme Gaz, Hétéromorphisme (chauve-souris), Charme (à -2), Invocation (rats, chauves-souris, loups).

Une fois les Vampires repoussés ou tués, la victoire est bel et bien acquise. De retour au campement, toutes les provisions sont déballées et répertoriées par Astrée Palmyre, qui emporte et cache dans un recoin secret les denrées non périssables. Quelques-uns s'occupent de soigner les blessés (y compris les joueurs).

Les adieux:

Astrée Palmyre proposera aux aventuriers de la suivre, avec ses troupes, pour aller se détendre dans un coin tranquille au bord de la rivière avant qu'ils ne reprennent leur quête. Elle leur assurera qu'on y pêche de très bons poissons.

L'endroit est tout simplement enchanteur, encaissé sous les arbres, à l'abri des regard indiscrets. Un tapis de mousse moelleux et frais recouvre le sol, et déjà certains s'allongent et laissent voguer leurs rêves au gré des doux bruits de l'eau. D'autres s'adonnent à la pêche, et de leurs mains jaillissent parfois de gros poissons blancs aveugles pourvus d'une mâchoire certainement capable de couper un ou deux doigts (Tabashastral sera très intéressé...).

Astrée prendra la parole: « *Il est temps pour nous de se séparer, vous attirez trop l'attention sur ma petite troupe et rester plus longtemps est déraisonnable. Prenez garde aux dangers que recèlent les terres d'Orghuz.* »

Vient alors le moment des cadeaux. Astrée Palmyre choisira le guerrier le plus habile du groupe et lui offrira son arc magique. « *Il te portera chance* », dira-t-elle en lui déposant un baiser sur la joue. Un des Nains, Mithrir, offrira au clerc sa flûte magique, lui assurant qu'il en aura certainement plus besoin que lui, là où il va...

Astrée leur donnera aussi la formule qui permet de passer sur les dalles des fleuves de lave sans encombre (très utile pour retourner à son repaire, mais aussi pour aller jusqu'au camps des prisonniers). C'est un au revoir qui sépara les deux groupes, Astrée leur souhaitant de tout cœur le succès de leur quête, la vie dans les Gouffres comme dans les Hautes Terres dépend de leur réussite.