

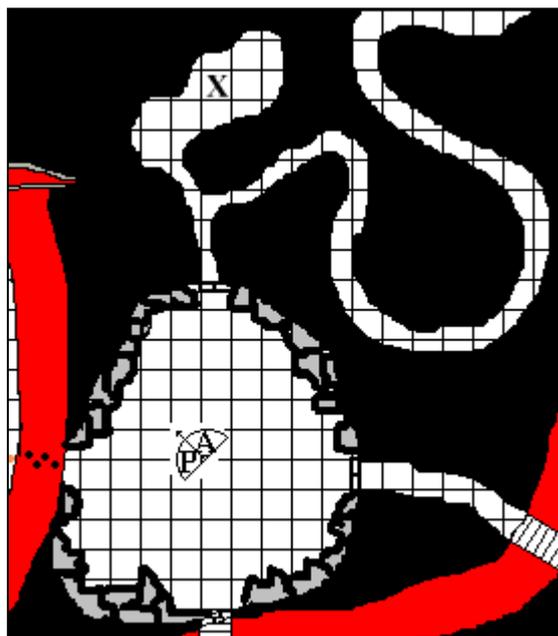
Advanced Dungeons & Dragons

LES GOUFFRES 2/3

CAMPAGNE POUR 4 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 7-9

LES SENSITIFS:

Rencontre avec Khazara: La galerie débouche sur une caverne (X) tellement vaste qu'on n'en voit ni le sommet ni les parois. Une vague lueur rougeâtre provenant de plusieurs feux disséminés alentour l'éclaire timidement. En pénétrant plus avant, les joueurs se rendront compte qu'on vient d'y livrer une gigantesque bataille. Des corps d'Orcs, de Trolls et de Chevaliers Sensitifs jonchent le sol, parmi des bouts d'armures ensanglantés, des lances, des épées et autres instruments de guerre. Parfois, de furtives créatures se faufilent dans la semi-obscurité jusqu'à l'un des morts et le traînent dans un trou sombre. C'est alors seulement que les aventuriers s'apercevront que les combats n'ont pas encore complètement cessé: dans un coin, sur leur gauche, un Guerrier résiste encore aux assauts d'une horde d'Orcs vindicatifs.



40 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19

Une fois les Orcs tués ou mis en fuite, le guerrier qu'ils ont eut tant de mal à sauver se précipitera vers eux et les attaquera. Il porte son attaque avec une grande précision et frappera celui qui lui semble le plus fort comme si les ténèbres ne gênaient en rien ses mouvements.

Après quelques passes d'armes, une voix étrange et féminine s'élèvera de la forme encapuchonnée du guerrier: « *Rendez-vous, vous ne pouvez lutter contre moi dans l'obscurité, vous n'avez aucune chance* ». Si les joueurs se font connaître et expliquent leur provenance des Hautes Terres, le mystérieux guerrier, rangera son arme, il laisse tomber la capuche de sa cape et une longue cascade de cheveux noirs tombera sur ses épaules.

A la lueur de leurs torches, les aventuriers pourront distinguer le visage d'une femme aux traits fins dont les yeux blancs ne verront jamais la lumière. « *Je me nomme Khazara, j'appartiens à la Cité de Sombreval, dernier bastion de mon peuple, les Sensitifs. Nous subissons actuellement un siège des Orcs, et nous ne savons combien de temps il nous reste. J'ai senti à votre odeur que vous veniez des Hautes Terres.* »

Si les aventuriers lui dévoilent leur quête, elle frissonnera au nom d'Orghuz, et reprendra la parole : « *Vous êtes en grand danger. La puissance du Seigneur des Ténèbres augmente de jour en jour. Ses damnés Khuzddams sont désormais libres et font le siège de ma Cité. Venez avec moi jusqu'à Sombreval, vous aurez besoin de l'aide des sages de mon peuple...* »

Sombreval: Khazara semble se déplacer comme si les lieux n'avaient aucun secret pour elle, elle effleure de temps à autres la surface rugueuse des parois et guide d'un pas rapide les joueurs vers la cité de Sombreval au travers d'un dédales de boyaux et de passages secrets. La petite troupe arrive devant un large portail qui grince en tournant sur ses gonds, laissant apparaître un groupe de Guerriers Sensitifs en armes qui salueront Khazara avec déférence. Sans perdre un instant, ils entraîneront les visiteurs au pas de course vers un abri. Les aventuriers pourront constater le caractère désespéré de la situation. Il faudra agir vite, car à peine entrés les visiteurs sont assaillis de pluies de longues flèches noires et il est urgent pour eux de se mettre à l'abri. En effet les attaques des troupes d'Orghuz ne semblent jamais cesser, et c'est une ville en pleine effervescence que les joueurs découvrent.

Une fois à l'abri, ceux-ci peuvent à loisir contempler les surfaces étrangement lisses et grises des bâtiments de la cité, dépourvus de fioritures ou de couleurs quelconques. Les lieux paraissent uniformes, incolores, seules des petites marques en relief apparaissent au coin des rues ou au côté des portes de maison.

Khazara conduit les joueurs sur une vaste place couverte, sur laquelle des clercs Sensitifs semblent soigner leurs archers et leurs guerriers. Certains font disparaître par un simple toucher des blessures qui semblaient noires et profondes. Des Sensitifs s'approchent des joueurs pour leur proposer de les soigner. Après avoir accueilli les aventuriers du mieux qu'ils le pourront, et leur avoir offert les vivres qu'ils possèdent, Goviathan, Capitaine des Gardes viendra s'enquérir du motif de la visite des joueurs. A l'écoute de leur récit, il se répand en malédictions contre celui qui les a mis hors la loi sur leurs propres terres. Il explique que lui même tient tête aux cohortes d'Orghuz et de ses Khuzddams depuis de nombreux jours, et que la plupart des forteresses Sensitives des Gouffres Inférieurs sont déjà tombées. Comprenant l'importance de la quête des joueurs, il décide de leur venir en aide. Et c'est pour cette raison qu'il convoque le Haut Conseil des Sensitifs.

L'Épreuve: Une fois le conseil réuni, et après plusieurs heures de délibérations secrètes, Goviathan viendra expliquer aux joueurs: « *Les sages de Sombreval ont décidé de vous faire don de la vue sensitive. L'acquisition de ce pouvoir est une épreuve fort dangereuse, tant pour ceux qui l'offrent que pour ceux qui l'acceptent. Vous êtes libres de refuser...* »

Si les joueurs sont partant pour risquer leur vie en échange de la vue sensitive, les membres du conseils se placeront assis en tailleur sur le sol, en formant un cercle parfait. Goviathan reprendra: « *Allez vous asseoir parmi les sages et intégrez vous au cercle. Bonne chance mes amis* ». Il ira lui même rejoindre sa place. Un sage sensitif, dévoilera un cristal noir de taille imposante qui semble sillonné par des éclairs lumineux. Il posera le cristal au centre du cercle et prononcera une litanie étrange, avant de s'adresser haut et fort à l'assemblée:

« *Pour faire don de ce pouvoir au descendant de Tancrede et à ses amis, le cristal va puiser la vie de l'un d'entre nous. Acceptez- vous de courir le risque d'être choisi par le cristal ? Et vous mêmes, hommes des Hautes Terres, vous devez faire partie du cercle pour recevoir la*

faculté de voir et combattre dans les ténèbres, êtes vous prêt à accepter la possibilité d'un échec ? Cela signifierait la mort !. »

Note au DM: Si les joueurs acceptent, la cérémonie pourra commencer. Le cercle est constitué de 30 personnes (y compris les joueurs) parmi les plus réputée de Sombreval. Il y a là entre autre Khazara, Goviathan, Menzick, l'illustre bibliothécaire gnome et Ursla Ventredur, Grand Général des armées de Sombreval.

Le maître de cérémonie prononcera des mots dans une langue gutturale, le spectre auditif de ces paroles est d'une telle puissance, que la caverne de Sombreval tremblera à chacun des mots prononcés. La vue des participants se brouillera quelques instants avant que le cristal ne se mette en œuvre. Un éclair hautement lumineux surgira d'un des participants et viendra frapper la pierre noire, la traversera et resurgira dévié vers un des joueurs. Cet étrange phénomène se produira autant de fois que le pouvoir sensitif doit être accordé

Note au DM: Choisissez secrètement un chiffre que vous attribuerez à chacun des membres du cercle et tirez 1 D30 autant de fois que le pouvoir sensitif doit être accordé à un joueur. A chaque fois, une personne du cercle (dont le numéro a été tiré) s'écroulera, morte, au moment où le pouvoir est accordé. Si c'est un des joueurs qui est choisit, il devra réussir un JP sous Mort Magique ou s'écrouler mort, sans possibilité de résurrection.

Quand la cérémonie sera terminée, les aventuriers se rendront compte que petit à petit, leur perception visuelle s'est modifiée. Ils sont maintenant capables de percevoir les radiations du spectre Ultraviolet. Ils acquièrent ainsi le pouvoir d'Ultra-Vision qui leur permet de voir à la perfection la nuit ou dans les ténèbres magiques. Si les joueurs ne connaissent pas encore le langage des sensitifs, Menzik le bibliothécaire proposera de le leur enseigner et les conduira jusqu'à la bibliothèque.

La Bibliothèque: La bibliothèque contient un nombre impressionnants de livres volumineux. Ses murs sont couverts d'épais volumes dont certains sont à peine transportables par un homme. Menzik semble très bien connaître les ouvrages de sa bibliothèque et sans hésitation s'emparera d'un livre ancien afin de leur enseigner au plus vite le code des Sensitifs (voir Annexe 4). Cependant si les joueurs lui font part de leur désir de se rendre au Cœur de Flammes, Menzik leur lira un parchemin traitant des cavernes de Minossadurr et du Cœur de Flammes:

« Les cavernes de Minossadurr réservent de multiples dangers à tous ceux qui osent s'y aventurer. Elles cachent en leur sein le Cœur de Flammes, substance infime des êtres qu'Orghuz a créé. Mais il est dit qu'un seul d'entre nous un Sensitif ait trouvé le Cœur de Flammes. Gasdaran s'en est allé dans Minossadurr, il est passé par les vingt cavernes dans lesquelles il faut mener ses pas. Il a trouvé le Cœur, a tracé les mots qui guident vers les actes à accomplir pour atteindre cette source substantielle et maudite. Mais il n'est jamais revenu... L'entrée de Minossadurr est difficile. 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. Elles vous aideront à entrer. »

Si le groupe des joueurs comprend un magicien, Menzik peut lui proposer de lui donner ou échanger un sort contre un des siens. Les joueurs mettront plusieurs jours à réellement maîtriser le langage secret des sensitifs, Menzik insistant pour leur en enseigner toute les finesses et les nuances.

La libération de Sombreval: En sortant de la bibliothèque, les aventuriers pourront constater une grande effervescence. Au beau milieu d'un grand rassemblement de Chevaliers, Khazara et les autres Guerriers Sensitifs sont en train d'élaborer des plans pour forcer le Grand Siège dont les ravages commencent à se faire terriblement sentir. Goviathan, l'air préoccupé, viendra les trouver :

« Mes chers amis, j'espère que toute l'aide que nous avons pu vous donner vous sera profitable, et surtout j'espère que vous réussirez à intercepter le Bouclier. Nous les Sensitifs avons peu d'espoir dans la survie de notre peuple. Peut-être est-ce cela notre destin. Mais j'ai la gorge qui se serre quand je pense à tout notre savoir, toutes nos traditions perdues à jamais. Mais ce temps n'est pas encore advenu. Nous sommes fiers et nous ne mourrons qu'au combat, jamais nous ne nous agenouillerons devant cet être maléfique qu'est Orghuz. Nous avons prévu de mener une attaque aujourd'hui même contre ses cohortes. Il ne nous reste plus que très peu d'hommes valides, mais je pense à une stratégie qui pourrait épargner de nombreuses vies. Voulez vous participer à la libération de notre Cité ? »

Note au DM: Si les aventuriers sont volontaires, Goviathan les conduira auprès du Général Ursla Ventredur pour leur exposer le plan de bataille. Deux vagues d'assaut seront constituées: une attaque de diversion avec le gros des forces, commandée par Gorodin, l'instructeur des troupes Sensitives, un grand guerrier portant une impressionnante barbe noire, et une attaque à revers, en empruntant des galeries secrètes, dirigée par Goviathan et Ursla Ventredur. Laissez les joueurs choisir dans quelle vague d'assaut ils vont se placer.

Attaque de Diversion: A l'appel du clairon qui sonne le rassemblement, une foule de guerriers converge vers les portes. Puis tout va très vite. Les portes s'ouvrent et les Sensitifs chargent dans une immense clameur, sous une pluie de carreaux meurtriers décochés par une ligne d'Orques arbalétriers. Les troupes chargées de créer la diversion sont sorties les premières et les portes se referment rapidement sur elles.

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)

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, lous).

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

50 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Arc Long : 1 D6 THAC0: 19 Possessions: 1200 PO

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

Note au DM: La troupe est constituée de 30 Guerriers Sensitifs (dont Khazara) et des PJ. La victoire sera acquise s'ils parviennent à éliminer leur ennemis en 20 rounds de combats (en attendant la jonction avec les troupes de réserve. (Caractéristiques des Sensitifs Annexe 5).

Attaque à Revers: Bientôt, la bataille fait rage, à en juger par le brouhaha de hurlements déchaînés qui parvient aux oreilles. Parfois, une pluie de flèches s'abat à l'intérieur de l'enceinte où les troupes attendent encore le départ, semant la panique parmi les hommes. Finalement, Ursula Ventredur fait ouvrir les portes secrètes et donne le signal du départ. Aussitôt, ses troupes s'enfoncent dans les profondeurs insondables des Gouffres.

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)

3 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).

6 TROLLS: CA:4 DV:6+6 (54 pv) 3 Attaques: 1 D4+4 / 1 D4+4 / 2 D6 THAC0:13 Régénération 3 pv / rnd

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

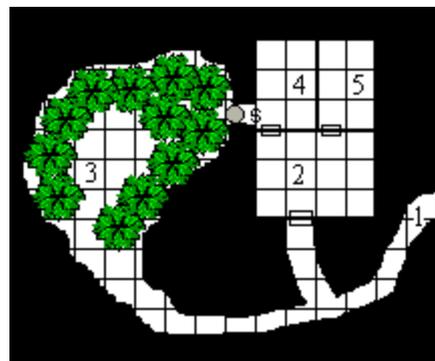
100 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte:1 D6 THAC0: 20 Possessions: 370 PO

Note au DM: L'effet de surprise sera total. Pour que cette offensive soit un succès, les 15 Sensitifs (dont Goviathan et Ursula Ventredur) et les PJ, doivent avoir détruit leurs ennemis en moins de 20 rounds. Passé ce délais, Orghuz, jugeant que la situation peut encore être sauvée enverra des troupes fraîches en renfort. (Caractéristiques des Sensitifs Annexe 5).

Soudain une immense clameur retentit, suivie de hurlements, car le gros des forces Sensitives vient de charger sur le flanc de l'ennemi. Très vite, les Orcs sont terrassés; et ceux qui ont échappé à la vigilance des Sensitifs préfèrent prendre leurs jambes à leur cou. Les Guerriers de Sombreval ont gagné cette bataille. Khazara paraîtra alors, couverte d'ecchymoses et de coupures, et remerciera chaudement les joueurs pour leur aide précieuse et fera soigner leurs blessures. Connaissant l'urgence de leur quête, elle sait que leur temps est précieux et les escorte jusqu'à la sortie de Sombreval.

LA FORET DU DRUIDE :

Point 1: Plus les joueurs avancent, plus l'état de délabrement de la galerie va s'accroissant. D'abord, ce sont d'insignifiants petits rochers qu'ils sont obligés d'enjamber, puis d'énormes blocs de pierre qu'il faut escalader, à tel point qu'il devient extrêmement difficile de progresser. Bientôt, ils arrivent dans un fouillis de racines d'arbres inconnus qui se mêlent aux pierres de l'éboullis en une jungle rocailleuse inextricable. Essayer de se tailler un chemin à l'aide de l'épée reste la seule solution pour vaincre cet enchevêtrement, mais chaque entaille creusée dans les racines en fait jaillir la sève qui se fige en autant de nouvelles roches.



Point 2: Les PJ se faufilent difficilement parmi les racines, pourtant, peu à peu, il devient plus aisé d'avancer et ils débouchent bientôt sur une galerie creusée dans la pierre, entièrement lambrissée de bois menant à une porte massive, fermée à clef. Un tapis de feuille mortes recouvre le sol de cette pièce. Une silhouette vêtue d'oripeaux noirs et armée d'un cimenterre tranchant se tient immobile dans un coin. Méfiant, il reniflera les PJ des pieds à la tête et son visage s'éclairera d'un sourire soulagé : « Vous sentez les hommes des Hautes Terres. Enchanté ! Je suis Grégoire, fils de Baldwin, fils d'Edwin, fils d'Elaor, fils de Dermott, fils de Strikul l'Homme-Libre, dont le cousin Kervin Kradesos combattit aux côtés de Tancrede. » Une fois cette pénible généalogie déclamée, il entraînera les joueurs jusqu'au Point 5.

Point 3: L'enchevêtrement de racines, griffant le visage et les bras, semblera se resserrer inextricablement derrière eux.. Il leur suffira d'un coup d'œil en arrière pour être convaincu de l'impossibilité de faire marche arrière. A force d'effort, comme à contrecœur, les racines s'ouvrent sur une minuscule clairière. Soudain, un cri aigu déchire le silence. Les PJ se trouvent nez à nez avec une créature menaçante et moussue qui les scrute de ses petits yeux mauvais en exhibant d'énormes griffes en bois.



SYLVANIEN: CA:0 DV:10 (80 pv) 2 Attaques: 3 D6 / 3 D6
THACO: 10 Jamais surpris, Vulnérable au feu

Note au DM: Au fond de la caverne, un tronc d'arbre mort dissimule un escalier en spirale, taillé dans la paroi intérieure du tronc qui permet de se faufler jusqu'au Point 4.

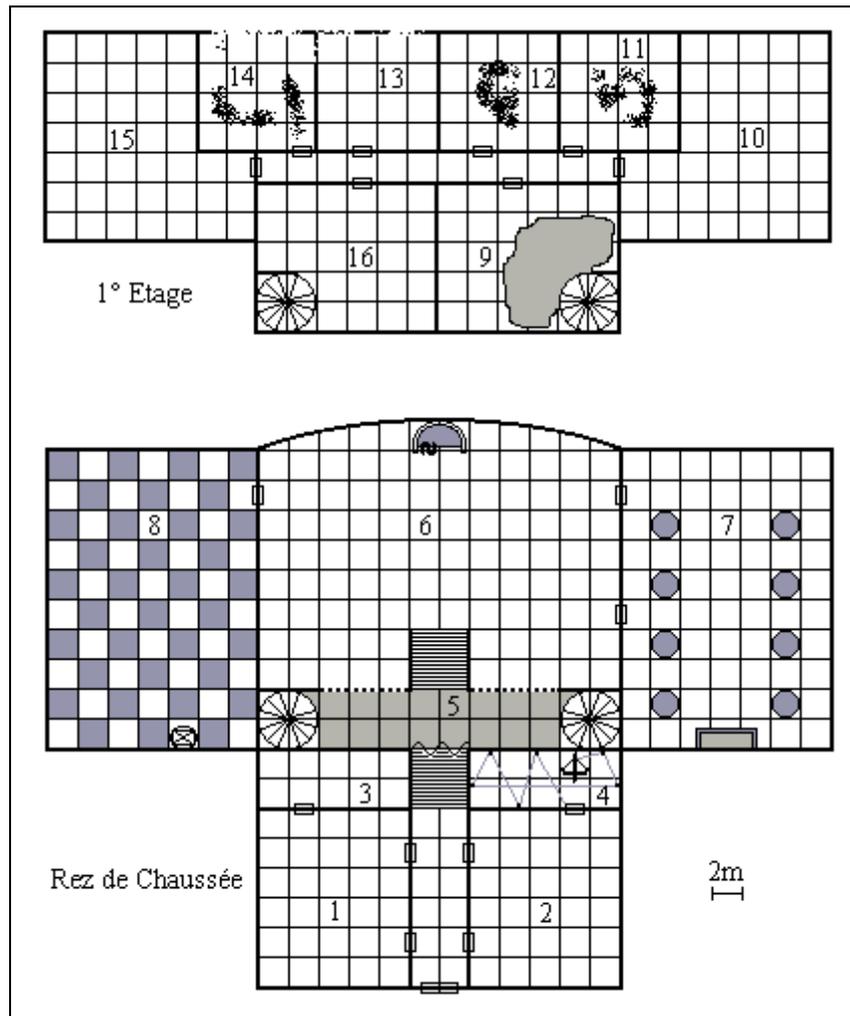
Point 4: Cette salle est creusée dans la roche. D'une simplicité extrême, il s'agit sans aucun doute d'un laboratoire alchimique assez rudimentaire. Dans de nombreux flacon en verre se trouvent différents pollens de fleurs, des feuilles séchées et des graines de toutes espèces. Sur l'étagère opposée à la porte, deux petites fioles remplies de sève odorante donnent à l'endroit une senteur de conifère.

Point 5: La porte est en bois habilement sculptée. A l'intérieur de la pièce, un vieil homme repose sur un lit fait de fines racines et ses propres membres semblent se fondre dans les entrelacs de bois environnants. D'une voix caverneuse, l'homme-arbre prendra la parole : « Vous voici enfin, Fils des Hautes Terres ! Les arbres m'avaient annoncés votre venue prochaine. Je me nomme Strikul l'Homme-Libre et j'ai connu Tancrede le Magnifique. » Le vieil homme se redresse sur son séant dans un sourd bruit de craquements : « Le Mal est en train de reflourir, et vous êtes venu l'en empêcher. Votre temps est précieux aussi sachez que votre quête est celle de tous les êtres qui aspirent à la liberté et je vais vous aider... »

Note au DM : Strikul proposera aux PJ de les soigner et leur demandera de choisir un objet chacun parmi les affaires qui se trouvent dans un grand coffre en bois dans un coin de la pièce. Voici les objets dont il dispose: Epée Longue +1, Hache +1, Marteau +1, Dague +1, Bouclier +1, Cuir +1, Cotte de Mailles +1, Anneau +1, Trou Portable, Lentilles d'Aigle, Sac à Malice, 4 Potions: Super Soins, Vol, Super Héroïsme, Rapidité.

LES FORTERESSES EN RUINE DU PEUPLE SENSITIF :

Le plan général indique 3 forteresses en ruine. Ces bâtisses militaires permettaient dans le passé (avant les noirs agissements d'Orghuz) de protéger et défendre le Royaume des Sensitifs. Elles ont toutes été construites sur le même modèle. Il est peu probable que les joueurs se rendent dans chacune d'elles pour les explorer, mais si c'était le cas, la première forteresse serait particulièrement détaillée, tandis que l'exploration des deux autres serait plutôt succincte, étant donné l'état de délabrement. La forteresse détaillée ci-dessous peut être placée indifféremment dans l'un des trois endroits du plan.



Point 1 :

C'est sans doute par cette salle que les PJ commenceront l'exploration du bâtiment. En effet, un groupe de 15 Gobelins, occupés à tirer un lourd coffre (2,5m x 1m x 1m) sur le sol, y fait un raffut de tous les diables.

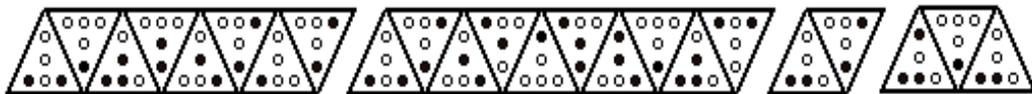
15 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte : 1 D6 THACO: 20 Possessions totales :89 PA

Note au DM : Le coffre est en bois. Il est fermé à clef et contient : 1 Armure de Plate+1, 1 Epée +2, 1 Dague +3, 15 000 PA et 7 000 PO.

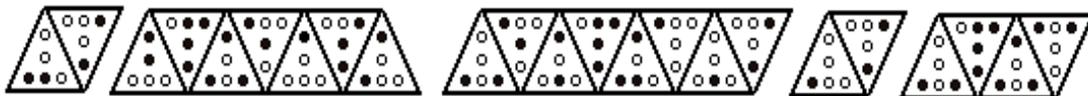
Point 2 :

Cette salle a été débarrassée de tout son mobilier. Ses murs sont couverts de fresques aux couleurs délavées. Elles représentent de fiers guerriers occupés à combattre les forces des ténèbres et les armées d'Orghuz. Les PJ pourront facilement reconnaître le valeureux Tancredi, représenté sur un superbe cheval gris pommelé. La fresque a été abîmée, comme si des projectiles avaient pris pour cible le vaillant monarque. Sous chacune des trois grandes scènes qui composent le tableau se trouvent gravées dans la roche les phrases suivantes :

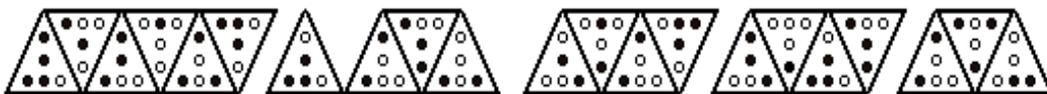
- « Tancredi terrassant le Mal ».



- « Le courage triomphe de tout ».



- « Orghuz n'est rien sans eux ».



Point 3 :

Cette salle est plongée dans les ténèbres éternelles. Elle ne contient rien d'autre qu'une grande cape noire amoncelée sur le sol, au milieu de la pièce. Si la cape est déplacée, dans une sinistre et lugubre plainte, elle semblera se gonfler, comme si un corps venait l'habiter et un Spectre prendra forme pour attaquer ceux qui osent troubler son repos éternel.

SPECTRE: CA:2 DV:7+3 (59 pv) 1 Attaque: 1 D8 drain d'énergie (2 niveaux) THACO:13

Défense Spéciale : Immunité sommeil, charme, paralysie, froid, poison, paralysie, touché par armes +1

Point 4 :

Cette petite salle contient l'ensemble du mécanisme destiné à piéger la porte qui y mène. Une vieille baliste fait face à l'entrée. Par un enchevêtrement compliqué de cordage et de poulies, l'ouverture de la porte est sensée déclencher le tir de la baliste.

Le piège est armé depuis si longtemps que toutes les cordes sont détendues. Il n'y a plus que 10% de chances que le piège se déclenche. (pour les malchanceux, les dégâts de la baliste sont de 2 D6).

Point 5 :

Un escalier de pierre assez délabré débouche sur une tenture en velours couverte de moisissures. Derrière le rideau, un balcon permet d'accéder à deux énormes escaliers en colimaçon. Du haut du balcon, les PJ auront une vue imprenable sur le point 6.

Point 6 :

Cette vaste salle a du être splendide, à l'époque où elle servait de salle de réception.

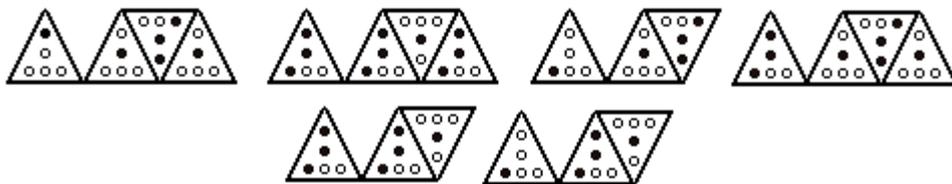
Un tapis en velours calciné est posé sur le sol et court jusqu'à un massif trône en pierre. Le sol de la pièce est constitué de dalles, mais comme sous l'effet d'une forte poussée du sous sol, elles sont toutes disjointes et s'élèvent de manière anarchique.

Dans toute la salle se trouvent éparpillés des cadavres de gobelins, d'orcs et de nains. Occupé à se délecter de leur chair, 8 Goules attendent que les PJ descendent l'escalier pour les inclure à leur macabre festin.



8 GOULES: CA:6 DV:2 (16 pv) 3 Attaques: 1 D6 / 1 D3 / 1 D3
Attaque Spéciale(Paralysie) THACO:16
Défense Spéciale : Immunité sommeil, charme

Note au DM : Sous l'assise du trône, faisant face à la salle, une minuscule cachette coulissante contient un parchemin sur lequel est consignée en sensitif le moyen de vaincre le damier magique du point 8 : « A BGB G GBG D BG G BGB G GB D GB »



Point 7:

Cette salle était autrefois une petite chapelle. Sa voûte est soutenue par huit piliers de marbre. Au fond de la pièce se trouve un autel en pierre. Il a été profané et la statue du dieu qui était honoré en ce lieu est brisée et défigurée, de sorte qu'elle est impossible à identifier.

Point 8 :

Le sol de cette salle est constitué par des dalles blanches et grises posées en alternance de manière à former un damier. Toutes ces dalles sont magiques. Au fond de la pièce, sous un dôme de cristal incassable (cristairain) est posée une superbe ceinture, magique, en cuir noir dont la boucle représente une gerbe de flammes.

Point 11 :

Cette salle est le refuge d'un gigantesque Limon Vert, créature visqueuse qui se nourrit de substances animales, végétales ou métalliques. Recouvrant le sol et une partie des murs et du plafond, il s'abattra sur les PJ à la moindre vibration qu'il ressentira.

LIMON VERT: CA:9 DV:10 (80 pv) Attaque par surprise depuis le plafond : Dégats spéciaux
Attaque Spéciale : Attaque la chair vivante : mort en 1 D4 rounds, friand de métal

Points 12 :

Cette salle est abandonnée. Elle ne contient que des morceaux de meubles épars, des os jaunis, une grosse quantité de poussière et des toiles d'araignées.

Points 13 :

Cette salle est remplie d'ordures et de débris. Une forte odeur de terre et de végétaux en décomposition, se dégage d'un énorme tas de feuilles mortes. L'endroit ne présente aucun danger, il s'agit simplement du garde manger des gobelins qui ont découvert un moyen facile de se procurer des vers et autres petit animaux en entretenant cet énorme tas de feuilles.

Point 14 :

Dans cette salle, les murs effondrés et le toit, partiellement à ciel ouvert, permettent d'avoir une vue dégagée vers l'extérieur de la forteresse.

C'est pour son accès facile vers l'extérieur qu'une Chimère a choisi cet endroit pour y établir son repaire. Elle attaquera cruellement les joueurs en essayant d'utiliser son souffle le plus souvent possible.



CHIMERE: CA:6/5/2 DV:9 (72 pv) THACO:13
6 Attaques: 2x 1 D3 / 2x 1 D4 / 2 D4 / 3 D6
Att Spéciale : 50% Chance de souffler (3 D8)

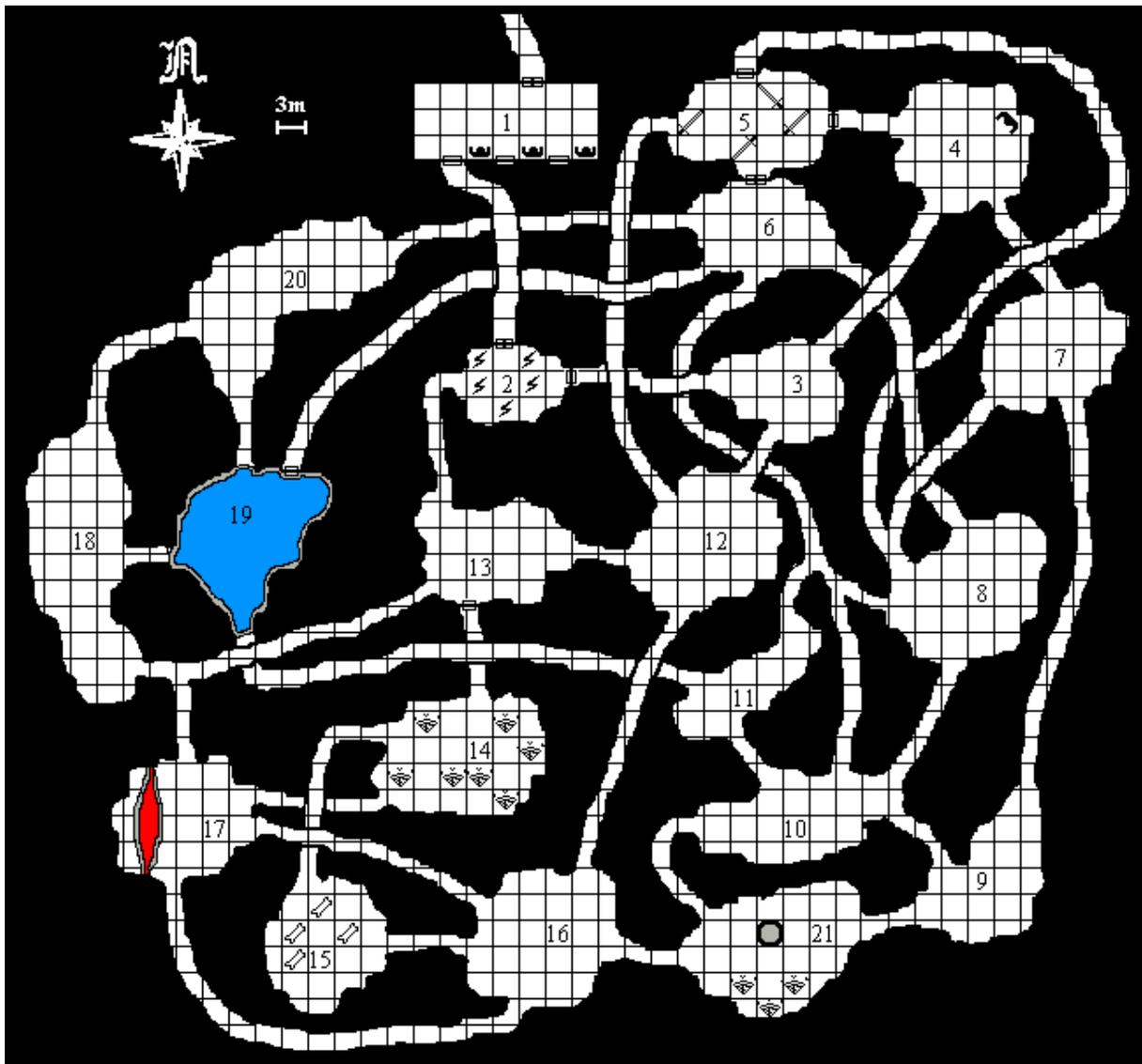
Point 15 :

Cette vaste salle abrite la petite famille de gobelins avec laquelle les PJ ont déjà fait connaissance au point 1. Forts de leur expérience, ils ne devraient pas avoir de problèmes particuliers pour se défendre contre les 25 individus, mâles et femelles qui les attaquent avec stupidité.

25 GOBELINS: CA:6 DV:1-1 (7 pv) 1 Attaque: Epée courte : 1 D6 THACO: 20 Possessions totales :89 PA

LES GROTTES DE MINOSSADURR :

La légende veut que les Grottes de Minossadurr aient été creusées par le peuple Nain, en des temps immémoriaux. On raconte qu'il existe un passage dans les grottes qui mènerait au Cœur de Flammes. Cet endroit est un seuil qui permet, s'il est correctement utilisé, de communiquer avec le Plan Négatif et d'invoquer de puissants morts-vivants. Lorsque les nains trouvèrent ce seuil, ils décidèrent de stopper toutes les excavations dans les grottes et refermèrent soigneusement l'accès du Cœur de Flammes. Hélas, dans le passé, Orghuz s'en est servi et c'est dans cet endroit qu'il invoqua pour la première fois les 5 Khuzddams qui lui ont permis de mener la guerre à la surface. Lorsqu'il fut vaincu par Tanocrède, il choisit de se réfugier dans le monde souterrain afin de reconstituer sa puissance et de régénérer ses Khuzddams à l'aide du Cœur de Flammes. Paradoxalement, la source de sa puissance est aussi son principal point faible. En effet, une ancienne prophétie raconte qu'une arme plongée dans le Cœur de Flammes acquerrait de grands pouvoirs et serait alors capable de vaincre les Khuzddams pourtant réputés invulnérables.



Note au DM : L'exploration des grottes peut être entreprise par les joueurs à tout moment, mais pour déjouer l'énigme posée par les gardiens du point 1, les joueurs doivent avoir au préalable discuté avec Sanshra, la sorcière ou avec Menzik le bibliothécaire Sensitif et connaître le langage secret des Sensitifs pour déchiffrer l'énigme des cristaux du point 21.

Point 1 :

Dans cette salle se trouvent trois statues de pierre indiquant chacune du bras la direction d'une massive porte en fer. Les trois portes sont fermées et sont toutes magiques. Au dessus des portes est gravée dans la pierre l'indication suivante : « *Interroges les statues pour savoir quelle porte mène à Minossadurr* ». En effet, si les statues sont interrogées, la première proclame que la troisième statue indique la bonne direction, la seconde statue prétend que c'est la première statue qui indique la bonne direction et la troisième statue se contente de dire qu'elle n'a rien à dire.

Note au DM : Bien sûr, ce sont les informations fournies par la vieille femme qui permettront aux joueurs de déterminer que c'est la troisième porte qui conduit aux grottes. Il est préférable qu'ils aient deviné juste car les deux autres portes sont mortellement piégées avec un puissant sort de Désintégration au toucher.

Point 2 :

Cette caverne est très sombre et complètement vide. Les murs sont polis, comme si dans des temps reculés, de l'eau avait érodé la pierre. De temps à autre, l'air de la caverne est traversé par des éclairs électriques d'un bleu vif. L'atmosphère se met alors à crépiter et dégage une forte odeur d'ozone. Ce phénomène, bien que très impressionnant n'est absolument pas dangereux.

Point 3 :

Cette caverne est occupée par 6 Chauves Souris de Feu (MM2 p 16) qui se décrochent du plafond pour attaquer les PJ.

6 CHAUVES SOURIS DE FEU: CA:8 DV:2 (16 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0: 16
Attaques spéciales: Si touche reste accrochée 3 rounds (dégats automatiques)
Defenses spéciales : Immunisées au feu

Point 4 :

Dans cette salle trône une gigantesque statue de 5 mètres de haut représentant un Sensitif qui tient une épée en pierre à la main, garde levée, lame plantée dans le sol. La statue, à part un contact froid au toucher ne présente aucun autre intérêt.

Point 5 :

Le sol de cette caverne est jonché d'armes de toutes tailles et de toutes formes, pour la plupart brisées, elles sont toutes rouillées mais certaines, bien que non magiques, peuvent encore être d'une certaine utilité au combat.

Point 6 :

La première chose que les joueurs percevront en entrant dans cette caverne est la délicieuse odeur de plat cuisiné qui y règne. Sur une grande table en bois de chêne sont installés de nombreux plats en argent qui débordent de victuailles. Assis au bout de la table, un nain s'empiffre goulûment. Il tient à la main un pilon de poulet et il invite, la bouche pleine, les PJ à prendre place à sa table.

« Je m'appelle Grudun, je suis un nain qui a toujours vécu dans les grottes de Minossadurr et j'habite dans cette caverne. Je n'ai jamais besoin d'en sortir car j'ai quelques pouvoirs magiques qui me permettent de m'offrir des festins comme celui-ci. Prenez place et mangez, lorsque vous serez rassasiés, nous aurons tout le temps de parler. »

Replongeant le nez dans son assiette, le nain ne prononcera plus aucune parole.

Note au DM : Toute cette scène n'est qu'une illusion permanente d'un réalisme assez efficace destinée à masquer la véritable nature de la caverne. C'est en effet un endroit où pousse des champignons fort dangereux qui ont la particularité, lorsqu'ils détectent des créatures vivantes d'émettre des fines spores soporifiques (JP sous sommeil). Lorsque leurs victimes sont endormies, ils progressent lentement jusqu'à ce qu'elles soient à portée de leur mycellium. Ensuite, il ne leur faut pas plus de 3 heures pour les avoir complètement digérées.

Point 7 :

Le sol de cette caverne est couvert d'anciennes armures de nains, empilées en plusieurs tas très impressionnant. Le tout a un aspect très ordonné et bien rangé. Certaines armures sont encore utilisables, bien qu'aucune d'entre elles ne soit magique.

Point 8 :

Cette caverne est complètement vide et c'est heureux car ses murs comportent par endroits de profondes traces de griffure d'une taille énorme. Et la créature qui est responsable de ces marques ne doit pas être amicale si elle est dérangée dans son repaire....

Point 9 :

Au milieu de cette caverne se trouvent deux sorcières occupées à préparer une potion. Elles sont toutes les deux penchées au dessus d'un gros chaudron sous lequel crépite un feu de tous les diables. Elle ne prêteront aucune attention aux PJ tant que ces derniers ne leur adresseront pas la parole. Si par contre elles sont interpellées, elles se retourneront vivement, les scruteront des pieds à la tête et, se regardant avec un sourire entendu, elles essayeront de les tuer pour incorporer leur foie dans la préparation en train de bouillir.

2 SORCIERES DES TENEBRES: CA:9 DV:8 (64 pv) 1 Attaque: 2 D6 THACO: 12

Attaques spéciales: Sommeil amélioré, Rayon d'Affaiblissement, Projectiles Magiques (trois fois par jour)
Défenses spéciales : Transformation Éthérée, Autométamorphose, Seuil 50% Touchée par Armes +3,
Immunisée au Froid, Feu, Sommeil, charme, Effroi

Point 10 :

Une substance malodorante et visqueuse suinte le long des murs de cette caverne. Quelques gouttes de cette substance tombent aussi du plafond. En dehors de son aspect désagréable, ce liquide poisseux, qui a rendu le sol glissant, ne présente aucun danger.

Point 11 :

Le sol de la caverne est recouvert de vieux vêtements usagés. Il y a là de nombreuses paires de bottes en cuir, des vestes, des capes, des chemises de lin et tout un tas d'autres accessoires très abîmés. Aucun de ces vêtements n'est utilisable et ils tomberont tous en poussière si quelqu'un tente de les enfiler. Sous une pile plus importante de tissus se trouve caché un Enlaceur qui attend qu'une proie passe à portée de ses tentacules pour attaquer.

ENLACEUR: CA:0 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: 5 D4 THAC0: 9 Trésor: 1 800 PO en gemmes
Attaques spéciales: Camouflage, Tentacules empoisonnés (faiblesse -50% en force)
Défenses spéciales : 80% Resist magie, Immunisé à la Foudre, Froid : ½ dégats, Feu : malus de 4

Point 12 :

Cette caverne est sombre et humide. Elle est entièrement vide, excepté l'inscription en sensitif gravée sur une des parois (« Caverne Centrale »).

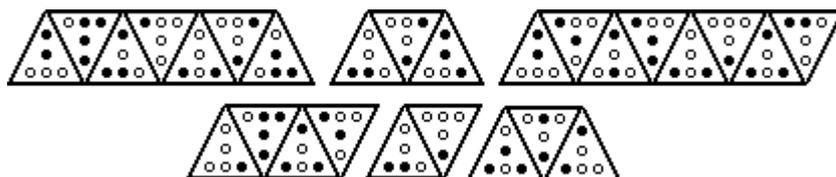


Point 13 :

Cette caverne est vide et ne se distingue des autres grottes que parcequ'elle comporte une porte en bois alors que toutes les autres portes de Minossadurr sont en fer.

Point 14 :

Le spectacle qui s'offre aux yeux des PJ est fascinant. Au beau milieu de la caverne resplendissent de nombreux cristaux qui diffusent une lueur mauve. Toute l'atmosphère de la caverne baigne dans une aura de lumière violacée qui donne la sensation de se trouver dans un autre monde. Au dessus de l'une des portes, se trouve gravée en langage sensitif l'inscription suivante : « *Comptez les cristaux pour la vie* ».



Les cristaux ont des tailles qui varient de 15 cm à 1m le long. Ils sont disposés de manière chaotique, comme s'ils avaient poussé du sol en touffes compactes. Ils sont au nombre de 78.

Point 15 :

Cette caverne est un véritable cimetière. Des centaines de squelettes de toutes les races connues se trouvent amalgamées, pèles-mêles dans un morbide désordre. Des monticules de crânes, de tibias et d'omoplates sont en équilibre instable et si les PJ ont le malheur de faire tomber le moindre de ces empilements, ce sont les restes de la totalité des squelettes qui s'animeront pour tenter de tuer les profanateurs.

130 SQUELETTES: CA:7 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: 1 D6 THACO: 19 Trésor : 1 Epée longue +3

Défenses spéciales: Immunisés au Froid, Sommeil, Charme, Paralyse, Armes tranchantes ½ dégâts

Point 16 :

Deux silhouettes encapuchonnées se tiennent dos aux PJ quand ils pénètrent dans la caverne ; Lentement elles se retournent et ils pourront reconnaître le Mage Astragal qui leur présentera son compagnon comme étant Tancrede le Magnifique. Tous les deux sourient d'un regard bienveillant et leur affirment que leur quête est terminée et que Orghuz a été mis hors d'état de nuire.

Note au DM: Bien sûr, tout cela n'est qu'une illusion et les deux personnages sont en réalité un Elfe Noir Illusionniste et un Khuzddam qui tente de bénéficier des conditions les plus favorables pour attaquer. S'ils se sentent démasqués ou dès qu'ils décident d'agir, un rire sardonique éclate dans la caverne et la réalité se dévoile brusquement.

DEATH KNIGHT: CA: 0 DV:9 (90 pv) 1 Attaque: 1 D8+10 THACO : 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)

ELFE NOIR: Illusionniste 7° Al:LE Pv:28 CA:-2 Att: Magie Deg:1D4 (dague) THACO : 19 RM : 64%

Capacités: Lumières Dansantes, Aura Féérique, Ténèbres 5m, Lévitiation, Détection Magie et Alignement

Infra-vision 12'', RM 50% + 2% par niveau, -2 JP Magie, Surprise 4/6, Surprise 1/8

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

Equipement: Anneau +1, Bracelets CA=6, Baguette Projectiles Magiques (43), gemmes (1570 PO).

Point 17 :

Il règne dans la caverne une chaleur insoutenable. La caverne est traversée par une faille au fond de laquelle coule un fleuve de lave. Le magma charrie un flot régulier de roches en fusion et le sol de la caverne est tellement chaud qu'il ne tardera pas à brûler les semelles des bottes des joueurs.

Point 18: Cette caverne est soumise à un puissant enchantement qui altère le niveau sonore de tous les bruits. Chaque pas est aussi bruyant que le claquement d'une porte, un chuchotement équivaut au bruit d'un cri et les chocs métalliques produisent un fracas insoutenable pour l'oreille. Une grande source de bruit (hurlement, combat etc..) aurait 50% de chances de rendre définitivement sourde toute personne qui ne prendrait pas la précaution de se boucher les oreilles. Fort heureusement, rien dans la caverne ne présente un danger.

Point 19: Cette caverne n'est qu'une gigantesque mare. Des infiltrations d'eau souterraine l'ont remplie au fil des années et il est désormais impossible de la traverser à pied sec pour atteindre les issues qu'elle présente. La mare est l'habitat naturel d'une colonie de Grenouilles Géantes.

11 GRENOUILLES GEANTES: CA:7 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: 1 D3 THACO: 19

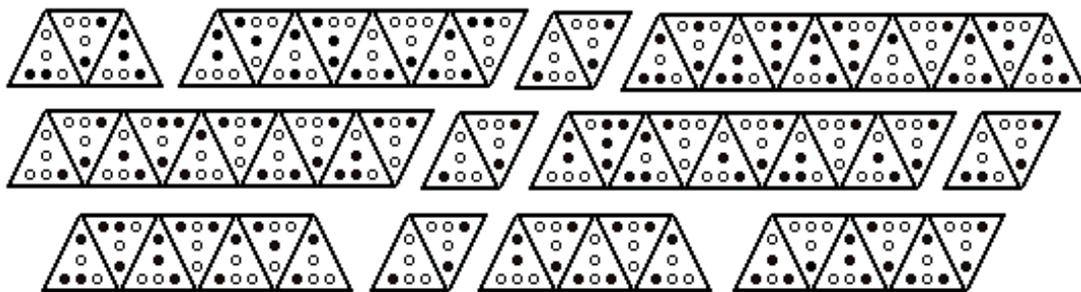
Attaques spéciales: Surprise 1-4, +4 au toucher, Avalément sur un 20, Saut (54m et 9m de haut)

Point 20: Le sol de cette caverne est complètement chaotique, d'énormes pans de roche semblent avoir été soulevés et donnent la sensation que la pierre du sol a été labourée par une force gigantesque. Il s'agit du repaire d'un Xorn qui attendra que les PJ soient engagés dans la caverne pour les attaquer.

XORN: CA:-2 DV:7+7 (63 pv) 4 Attaques: 3x 1 D3 et 6 D4 THACO: 13

Attaques spéciales: Surprise 1-5 Défenses spéciales : Immunisé au Feu, au Froid, Foudre : ½ dégâts

Point 21 : Au milieu de cette caverne se trouve une vasque de pierre. Au fond de cette vasque, se trouve gravée en tout petits symboles sensitifs l'inscription suivante : « Les cristaux de Minossadurr permettent de comprendre le mystère de cette vasque ».



Au fond de la grotte, une lumière bleuté qui émane de magnifiques cristaux attirera l'attention des PJ. Ils ont des tailles qui varient de 15 cm à 1m le long et sont disposés de manière chaotique, comme s'ils avaient poussé du sol en touffes compactes. Ils sont au nombre de 22.

Note au DM: Combinée avec l'inscription du point 14, cette indication devrait permettre aux joueurs de comprendre que pour déclencher les pouvoirs de la vasque, il faut verser y du sang (en effet, $78+22=100=\text{Sang}$). Toute personne qui versera du sang (le sien ou non) sera instantanément téléportée vers la salle du Cœur de Flammes.

LE CŒUR DE FLAMMES :

En entrant dans cette vaste caverne de marbre blanc, les joueurs sentiront comme une curieuse sensation de chaleur et de frissons à la fois. En son centre se trouve un gigantesque pilier de feu, brasier perpétuel qui crépite de sinistres craquements. Sans combustible, et ne dégageant qu'un froid glacial, le feu, dont les flammes sont plus noires que la nuit, semble danser lascivement un ballet de mort. Comme douées d'une volonté propre, les langues de feu s'échappent du pilier en formant des silhouettes difformes. Mais leur efforts pour s'arracher est vain et elle retournent se mêler dans le maelström en sifflant de manière sinistre.

Note au DM: Cet endroit se trouve au cœur du Monde Souterrain, l'accès a tellement été obstrué par les Nains qu'il n'est plus possible de s'y rendre qu'en s'y téléportant ou par le Plan Ethéré. L'arrivée dans la caverne a été rendu possible par l'enchantement d'Orghuz qui a fait en sorte qu'une téléportation permanente y conduise, mais, prévoyant, ce dernier a estimé que puisqu'il avait le moyen d'en ressortir, il n'était pas nécessaire de fournir aux éventuels intrus un moyen de faire comme lui. De ce fait, les PJ devront faire appel à la magie ou rester prisonnier du Cœur de Flammes à tout jamais.

Les plus puissants magiciens du royaume d'Argothron ont dénombré au moins trois façons de se servir de ce seuil avec le plan négatif:

- Utiliser des incantations appropriées ouvre un seuil vers le plan des morts et en invoque certains afin qu'ils servent le Nécromancien qui les appelle.
- Se précipiter dans les flammes téléporte instantanément l'imprudent dans un Plan où survivre plus de quelques secondes semble utopique.
- Plonger dans le Cœur de Flammes une arme magique permet d'améliorer son enchantement.

Lorsqu'un des aventuriers plongera son arme dans le Cœur de Flammes, un grand cri retentira et tous les joueurs sentiront une puanteur abominable monter à leur narines: pour un bref instant, un seuil avec le Plan Négatif sera ouvert. Le porteur de l'arme sentira un froid intense engourdir son bras et éprouvera une irrésistible envie de plonger à l'intérieur des flammes (JP Magie). S'il parvient à résister à cette pulsion, la Puissance Démoniaque qu'il a dérangé octroiera à son arme les pouvoirs qu'il convoite (encore faut il qu'elle y résiste). Lorsque l'arme ressortira des flammes elle sera tout d'abord invisible, puis reprendra progressivement sa forme habituelle, brillant d'un éclat encore plus vif qu'auparavant.

Note au DM: Lorsque l'arme voit son enchantement amélioré, il y a un chance qu'elle ne résiste pas et soit détruite à tout jamais (JP sous Feu Magique), une arme non magique étant automatiquement détruite, sans aucun JP.

En cas de JP réussi, l'arme gagne un bonus magique de +1 (maximum +5) et acquiert des capacités spéciales :

- 1 tirage (80 + 1 D20) sur la table « Capacités et Intelligence de l'Epée » du Guide du Maître.
- L'arme acquiert l'alignement de la personne qui la tient au moment de l'enchantement.
- L'arme se voit dotée du dessein spécial de Tuer les Morts-Vivants
- L'arme se voit dotée du pouvoir spécial de Désintégration des Morts-Vivants