

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



L'AVENTURE DU TROU AUX ORCS

Les aventuriers (les PJs) ont accepté la proposition des nains **Galdor et Gildor** de se rendre au comptoir de Grunda pour aider la Compagnie des Honnêtes Commerçants Nains à se débarrasser des orcs qui infestent les bois au sud-ouest de Sombreval. Ce début d'aventure voit donc les PJs en route pour le poste de garde sud et le village de Dernier Pont, sur la rivière Oustre.

LE POSTE DE GARDE SUD

Le poste de garde sud est situé à une bonne journée de marche de SombreVal. En suivant la route, cela représente environ 12 heures de marche.

Le chemin de la frontière sud passe par le petit village du Dernier Pont. C'est une petite agglomération de 150 habitants, pour la plupart des bûcherons exploitant les bois situés à l'est du village ou au-delà de la rivière Oustre.

Si les PJs interrogent les habitants sur ce qui se passe au sud, ils apprendront qu'en effet des maraudeurs orcs rôdent dans les bois et tiennent en échec les gardes du seigneur Alaric autant que les nains du comptoir de Grunda.

«Vous feriez mieux d'éviter ces bois, messires. Ils sont dangereux», conclue un vieil homme du village.

Le poste de garde sud n'est qu'un petit fortin entouré d'une palissade faite de rondins taillés en pointe.

L'effectif au poste est assez réduit : à peine 5 gardes.

Ils ne peuvent pas se permettre de réduire la garde pour mener la chasse aux orcs.

D'après les gardes, les nains de Grunda ont tenté à plusieurs reprises de débusquer les orcs de leur cachette, en vain.

On dit que les monstres se cachent dans un réseau de cavernes, quelque part au sud est, au plus profond de la forêt.

Au dernière nouvelle, un groupe d'orcs se serait établi dans les ruines de l'ancienne tour de garde, à quatre lieues en suivant la route.

L'ANCIENNE TOUR DE GARDE

En suivant la route sur quatre lieues, les PJs arrivent en vue d'un haut édifice de pierre; il ne peut s'agir que de l'ancienne tour de garde dont leur ont parlé les gardes du poste sud.

On aperçoit de la fumée qui monte de la tour. Elle est occupée.

D'après ce que les PJs savent, l'endroit est occupé par des orcs. Il faut donc se montrer prudent.

Si les PJs se montrent suffisamment discrets, ils ont une chance de pouvoir prendre les orcs par surprise.

La tour de garde se dresse à une dizaine de mètres sur le côté droit de la route.

Jadis les abords de la tour étaient dégagés par mesure de prudence pour voir approcher un éventuel ennemi.

Aujourd'hui des buissons de ronces et de petits arbres entourent l'édifice.

L'accès à la tour se fait par un petit sentier qui semble avoir été emprunté récemment.

Si les PJs approchent de la tour en pleine journée, ils ne rencontreront aucune créature hostile à l'extérieur de la construction.

En effet, les orcs n'apprécient guère la lumière de jour et se cachent dans la tour.

Si les PJs approchent de la tour de nuit ou au crépuscule, ils risquent d'être repérés par les deux orcs qui montent la garde à l'entrée de la tour.

La tour de garde est un édifice de trois étages avec une plateforme à créneaux au sommet.

Les orcs ont établi leurs quartiers au rez-de-chaussée, au premier étage et dans les caves.

Les étages supérieurs sont restés inoccupés, le plancher étant terriblement vermoulu.



LES ORCS

Les orcs sont des monstres humanoïdes à la face porcine et aux yeux rouges.

Ce sont à priori des créatures affectionnant les habitats souterrains mais on en rencontre aussi à la surface, au crépuscule et à la nuit tombée. Les orcs aiment porter des couleurs considérées généralement par les autres races comme non plaisantes : rouge sang, brun moutarde, vert profond...

Leurs armes et leur équipement sont souvent mal entretenus et en mauvais état.

Les orcs excellent dans la cruauté et prennent plaisir à torturer et à faire souffrir autrui.

Ils se disputent constamment les uns et les autres et il n'est pas rare qu'une tribu orc se soit massacré mutuellement suite à une dispute pour un morceau de viande avariée.

Les orcs combattent souvent en groupe.

Isolé, un orc se montrera assez lâche.

Les orcs sont organisés en tribu portant chacune un nom emblématique : « l'Oeil Rouge », « Les Ossements Sanglants », etc.

Un groupe d'orcs est généralement mené par un orc plus fort ou une créature plus puissante comme un ogre.

Les orcs manient tous les types d'armes : épée, hache, massue, lance, arc.

Caractéristiques techniques:

DV 1; CA 6; Att. 1d6; JdS: G1; XP 10

Trésors : 1d8 (55%) po, 1d6 (40%) gemmes, 1d6 (40%) bijoux divers et 1d3 (15%) potions.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



REZ DE CHAUSSÉE DE LA TOUR

1) Le rez-de-chaussée est une vaste salle encombrée de caisses et de débris de bois et de pierre.

Les orcs (une petite dizaine d'individus) ont établi leur campement dans cette salle.

Ils attaquent les PJ dès leur entrée dans la salle.

Si le combat dure trop longtemps (1d6 rounds), d'autres orcs déboulent de l'escalier.

Chaque orc possède 1d4 po.

Dans les caisses qui encombrant la pièce, les PJ trouveront 2d10 po, 1d4 gemmes (50%) et 1d6 potions de soins (+1d6).

2) Un escalier en colimaçon permet d'accéder au premier étage et aux caves de la tour.

PREMIER ÉTAGE DE LA TOUR

1) Le premier étage de la tour est le seul étage habitable.

Les étages supérieurs sont en trop mauvais état; le toit s'est effondré depuis longtemps. L'humidité a fait le reste.

Les orcs ont établi un poste d'observation; ils surveillent les alentours par les meurtrières et les ouvertures qui sont apparues au fur et à mesure de l'effondrement de la tour.

Si les PJ ne se montrent pas suffisamment discrets lors de leur approche de la tour, les orcs les repéreront et leur tireront des flèches par les meurtrières.

LES CAVES DE LA TOUR

Les orcs ont établi leur quartier dans les caves.

Ils n'apprécient que très modérément la lumière du jour; aussi préfèrent-ils se terrer dans les profondeurs de la vieille tour de garde la journée et sortir au crépuscule.

1) Un escalier en colimaçon descend dans les profondeurs de la tour de garde.

2) Un couloir encombré de caisses et de tonneaux, fruit des rapines des orcs. Deux monstres montent la garde devant une porte de bois massive.

3) Dans cette longue pièce sombre, des paillasses malpropres et puantes; c'est le dortoir des orques. Trois orcs dorment tandis que deux autres se chamaillent en jouant aux osselets.

Dans le fond de la pièce, plusieurs coffrets contenant des pièces d'or, des gemmes et des bijoux précieux: 5d10+20 po, 1d10 gemmes (60%), 1d4 bijoux (30%).

Empilées dans un coin, des armes et des pièces d'armures.

Il y a une cotte de mailles en bon état ainsi que plusieurs épées, dagues et des arcs de bonne facture.

Parmi le butin, une épée +1, une dague +1 et un arc elfique +1.

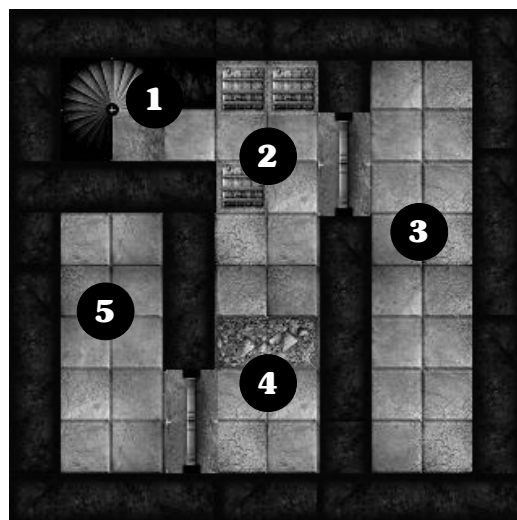
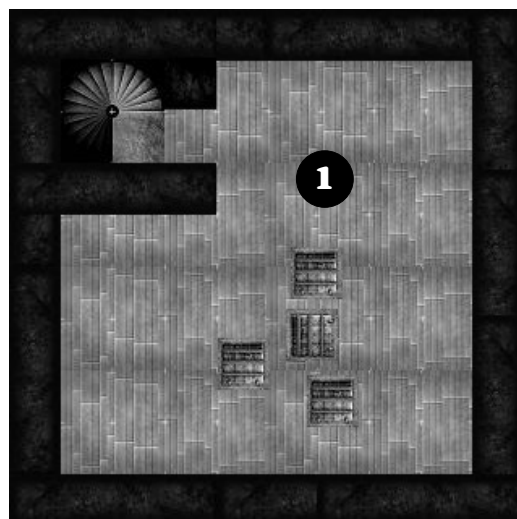
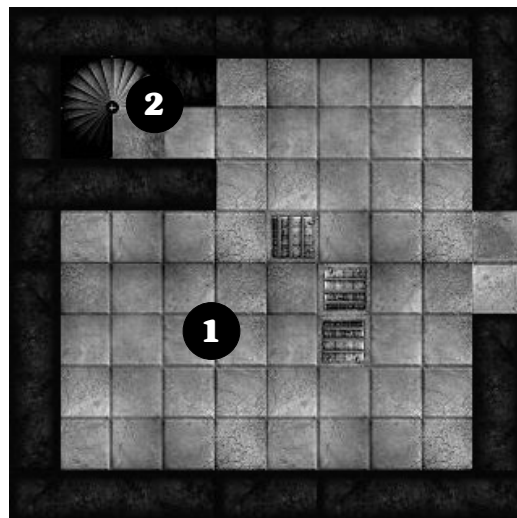
Tirez au hasard les PJ qui hériteront de telles armes, sans leur révéler leur nature exceptionnelle.

Prenez-en note et laissez-les découvrir par eux-mêmes les propriétés des armes en question.

4) le bout du couloir est bouché par un éboulement.

Il semble que les orcs aient déjà dégagé une partie du tunnel, ouvrant ainsi un passage étroit et malaisé. De l'autre côté des éboulis, une porte close portant une serrure métallique d'aspect solide. Au centre de la porte, une garniture de bronze figurant une tête grotesque à la bouche ouverte. Sur la porte, en-dessous de la garniture, une traînée brunâtre.

Sur le sol, d'autres tâches brunâtres (du sang séché).



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



5) La porte est piégée. Si on tente de la pousser, une pic de fer jaillit de l'origine en forme de bouche, blessant celui qui se trouve face à la porte.

La pic se rétracte ensuite pour disparaître dans le trou d'où elle a jailli.

La porte semble solide (difficile à défoncer).

Un crochetage réussi (facile; bonus de +30%) permet de débloquent la serrure et d'ouvrir la porte.

Derrière la lourde et épaisse porte, une petite salle contenant un coffret richement décoré (d'une valeur approximative de 30 po); le coffret contient un anneau de métal argenté portant un fin filigrane; les fines lignes sont d'origine elfique.

Il s'agit d'un anneau magique d'origine elfique.

C'est un anneau de protection +1 (diminue la CA d'un point et donne un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre la magie et le souffle du dragon).

L'ANCIENNE TOUR DE GARDE : QUÊTE RÉUSSIE

Le nettoyage de l'ancienne tour de garde rapportera à chaque PJ un bonus de 300 XP, en plus des XP gagnés en tuant les monstres et l'équivalent en trésors divers.

Les orcs ne sont pas prêts de revenir dans les parages de la vieille tour de garde.

Une fois cette quête accomplie, les PJs peuvent continuer leur périple jusqu'au comptoir de Grunda.

LE COMPTOIR DE GRUNDA

Le comptoir de Grunda ressemble plus à une place fortifiée qu'à un marché.

Les nains ont construit des tours de défense (en bois et en pierre) et ont élevé un rempart de pierre autour de plusieurs larges entrepôts. Une zone d'une demie lieue a été dégagée autour des fortifications pour prévenir toute attaque surprise.

Le comptoir de Grunda doit son nom du nain qui l'a fondé voici près de deux siècles.

C'est le quartier général de la Compagnie des Honnêtes Commerçants Nains (CoHCN), fondée elle aussi il y a deux siècles par le nain Grunda et sa famille. D'ailleurs on trouve encore beaucoup de Grunda à Grunda. Les descendants du fondateur habitent toujours l'endroit et occupent des fonctions importantes au sein de cette petite communauté naine.

Le comptoir de Grunda abrite une petite cinquantaine de familles, ce qui fait entre 150 et 200 nains et naines entre les murs de la place forte.

Les nains sont pour la plupart forgerons, artisans, marchands ou guerriers.

Les naines s'occupent de l'intendance, des livres de compte de la Compagnie et de l'éducation des jeunes nains.

Pour l'heure, les nains de Grunda ont un sérieux problème avec leurs routes commerciales. Ils ont dû interrompre les convois entre le comptoir et les mines situées dans les montagnes des Ossements du Dragon (au sud) et Sombreal.

C'est peut-être le moment pour les PJs de produire le laisser-passer que leur ont remis les deux nains Gildor et Galdor à Sombreal.

Les nains seront ravis d'apprendre que la route vers Sombreal est à nouveau libre et que la vieille tour de garde a été nettoyée de sa vermine.

Hélas, les orcs rôdent toujours dans la forêt; ils se terrent dans quelque souterrain au plus profond de la forêt.

Certaines traces laissent deviner que le repaire des orcs se trouverait dans des grottes à l'est de Grunda.

La Compagnie offre la somme de 300 po à ceux qui les débarrasseront une bonne fois pour toute de cette infection.



LES NAINS DE GRUNDA

Les nains forment un peuple rude, prônant les valeurs guerriers et ouvrières.

Ce sont de robustes guerriers, des forgerons habiles et ont un sens inné du commerce.

Ils s'habillent de façon simple et pratique suivant leur spécialité.

Tous les nains mâles portent la barbe, symbole de leur virilité et de leur courage.

Les femmes naines sont elles aussi robustes et braves. Elles savent se battre quand les circonstances les y obligent.

Les nains aiment les richesses, en particulier l'or et les pierres précieuses qu'ils extraient de leurs mines dans les montagnes.

Les nains apprécient les plaisirs de la table et la bonne bière, brune de préférence.

Les nains haïssent les gobelins, les orcs et les hobgobelins. En présence de ces ennemis héréditaires, ils ont grand mal à conserver leur calme et leur sang-froid.

Les nains se méfient des elfes qu'ils trouvent hautains et vaniteux.

Caractéristiques techniques:

DV 1; CA 4; Att. 1d6; JdS: D1; XP 10

Trésors : 1d6x10 (55%) po, 2d8 (30%)

gemmes, 1d10 (20%) bijoux divers.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LA FORÊT DE GRUNDA

La forêt à l'est de Grunda est profonde et inhospitalière.

Le sous-bois est dense et la progression difficile.

Il y a ça et là quelques sentiers mais la plupart sont envahis par les herbes folles et les ronces. Plus personne n'emprunte ces chemins et la nature reprend peu à peu ses droits.

Après presque une journée à se traîner dans les fourrés et les vallons encombrés de ronces et de fougères, les PJs découvrent un sentier qui semble avoir été utilisé récemment.

Les traces de passage sont évidentes : les orcs sont passés par ce sentier.

Le sentier semble orienté sud-est nord-ouest.

Il est fort probable qu'il aboutisse quelque part près de la route reliant le comptoir de Grunda à la cité de Sombreval.

Le sentier semble avoir été emprunté dans les deux sens.

Alors que les PJs en sont là de leur cogitation, l'un d'eux entend du bruit, venu du nord-ouest, à peu de distance.

Il serait peut-être judicieux pour les PJs de se tenir en embuscade.

Après un petit moment, cinq silhouettes se dessinent au bout du sentier.

Une stature massive, légèrement voutée, une démarche claudiquant, des habits sales et rapiécés, des faces porcines et une odeur épouvantable...

Aucun doute possible. Ce sont des orcs.

Aux PJs de décider du plan à suivre.

Ils peuvent surgir des fourrés au moment où les orcs passeront à leur hauteur.

L'effet de surprise leur permettra d'attaquer deux fois avant que les orcs ne réagissent.

Ils peuvent aussi laisser passer le groupe et tenter de le suivre à distance afin de découvrir le repaire de la bande.

LE TROU AUX ORCS

Le sentier court encore pendant une ou deux lieues pour aboutir dans un vallon très encaissé au fond duquel les PJs devinent l'entrée d'une grotte.

Devant cette grotte, une petite clairière abrite quelques huttes rudimentaires d'un village orc.

Le soir tombe et les orcs se font plus actifs à l'approche du crépuscule.

D'où ils sont, les PJs peuvent compter cinq ou six monstres.

Deux d'entre eux montent la garde à l'entrée de la grotte.

Les autres vaquent à leurs occupations d'orc.

Un orc surgit de l'entrée noire de la caverne et grogne quelque chose à l'intention d'une des sentinelles.

De leur position, les PJs ne peuvent saisir le sens de leurs paroles (encore faut-il qu'un des PJs comprenne la langue gutturale des orcs (celui qui vient de sortir de la grotte s'enquiert de la patrouille qui aurait dû revenir depuis longtemps; leur chef commence à s'impatisser d'autant qu'ils sont sans nouvelle de ceux de la Tour de Garde, et pour cause).

Une fois encore, les PJs vont devoir mettre au point un plan d'action.

Les orcs sont plus nombreux (on peut estimer leur nombre à une petite vingtaine) mais les PJs sont des héros, et la vermine aussi nombreuse soit-elle ne devrait pas les effrayer).

Les PJs ne connaissent rien du dédale de souterrains qui sert de repaire aux monstres; ils devront faire preuve de prudence.



LA CITÉ DE RAZROK

Il y a bien longtemps, plusieurs siècles, lorsque les nains établirent leur première colonie dans les Marches de l'Ouest, ils fondèrent **KazRok**.

Cette cité souterraine n'était dans les premiers temps qu'un petit avant-poste mais les années passant, le complexe souterrain se développa pour devenir une cité à part entière.

Les nains eurent la chance de tomber sur un filon important de Mithril, bien que situé à une très grande profondeur.

Cette ressource inespérée permit à **KazRok** de devenir riche, très riche.

Hélas, l'amour des nains pour l'or et le Mithril eut raison de la cité de **Razrok**.

Creusant trop profondément à la recherche du précieux métal, les nains tombèrent sur une colonie de créatures souterraines appelées Morlocks; une guerre entre les deux races s'en suivit. Les Morlocks, plus féroces et plus nombreux, repoussèrent les nains et causèrent de grands dommages dans la cité de **RazRok**.

Au final, les nains se résolurent à abandonner la colonie de RazRok et s'en allèrent s'installer dans les montagnes des Ossements du Dragon, plus au sud.

RazRok fut abandonnée aux Morlocks et sombra dans l'oubli.

Aujourd'hui, les Morlocks occupent toujours les niveaux inférieurs de la cité; ils ne s'aventurent que très rarement à la surface.

Les niveaux supérieurs ont été pillés à plusieurs reprises et occupés par de nombreuses créatures au fil des années.

Les niveaux proches de la surface ont servi d'habitat à des gobelins, des kobolds et aujourd'hui à un groupe d'orcs.

On dit que dans certains salles des niveaux intermédiaires il y a encore des trésors laissés là par les nains lors de leur fuite.

Mais il y a aussi des pièges, et de sinistres créatures souterraines qui hantent les corridors de la cité de **RazRok**.

Les **Morlocks** sont des humanoïdes primitifs, à la peau bleue. Ce sont des troglodytes qui ne sortent jamais à la surface, sauf à la nuit tombée. La lumière du jour leur cause un malus de -2 au jet d'Attaque. Les morlocks possèdent un don exceptionnel d'infravision.

Caractéristiques techniques:

DV 1; CA 8; Att. 1d6; JdS: F1; XP 5

Trésors : 1d6 (30%) pa, 1d6 (20%) gemmes.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



LE GRAND HALL D'ENTRÉE

L'entrée du Trou aux Orcs est formé par un long tunnel en pente douce (une dizaine de mètres) assez large pour laisser passer deux personnes de front. Le tunnel débouche sur un premier espace qui s'avère être une vaste caverne. On devine à la lueur des torches placées ça et là par les orcs d'épaisses colonnes soutenant un plafond sculpté et au fond de la salle une arche de pierre elle aussi sculptée et portant des runes apparemment d'origine naine. On devine sous les gravats couvrant le sol les pavés usées d'une chaussée. Vraisemblablement, le Trou aux Orcs est en fait une antique cité souterraine naine, oubliée des nains eux-mêmes. On imagine aisément qu'en l'absence de leurs anciens propriétaires, cet endroit a servi de refuge ou de repaire à de nombreuses créatures, dont les orcs.

Dans cette salle, que nous appellerons Grand Hall d'Entrée, se trouvent quatre orcs, accroupis autour d'un maigre feu, occupés à griller des lambeaux de viande au-dessus des braises.

Les PJs vont devoir livrer combat.

Si l'affrontement dure trop longtemps (plus de 5 rounds), d'autres orcs risquent de surgir par le passage sous l'arche de pierre.

LE CORRIDOR PRINCIPAL

Au-delà de l'arche de pierre, un vaste corridor au plafond soutenu par des colonnes. S'il s'agit bien d'une ancienne cité naine, cette vaste salle doit être le Corridor Principale de la cité.

Les PJs n'ont guère le temps d'examiner en détails leur environnement qu'un groupe d'orcs surgit d'un passage latéral et les charge.

Ils ont une petite dizaine, mené par un orc plus imposant, sans doute leur chef.

Si les PJ réussissent à vaincre les orcs, ils pourront à loisirs visiter le Corridor.

Dans les parois à droit et à gauche, plusieurs ouvertures, d'autres arches sculptées avec des inscriptions runiques.

Si un des PJs sait lire les runes naines, il reconnaîtra les inscriptions «Grenier», «Forge», «Magasins», «Temple», etc.

A première vue, ce Corridor et les salles adjacentes formaient le cœur de toute l'activité de la cité. Les PJs sont libres de visiter ces différentes salles.

Les salles sont dans un grand état d'abandon; tout est recouvert de poussière et de toiles d'araignée, hormis les endroits où les orcs sont passés. Les monstres semblent avoir élu domicile dans les anciennes forges et dans les magasins de la cité. Dans ces salles, il y a des paillasses, des sacs contenant des vivres et des tas d'ordures de toutes sortes un peu partout.

Les PJs peuvent toujours fouiller les lieux, ils ne trouveront guère plus que 5d6 po et quelques armes dont un marteau de guerre +1 et une cotte de mailles.

Au fond du Corridor, une arche de pierre donne sur un large escalier s'enfonçant dans les profondeurs. Ici aussi, des traces de passage des orcs.



LE CHEF ORC

Le chef orc est un monstre dépassant les membres de sa horde en taille et en muscle. Il est armé d'une immense hache de guerre.

Caractéristiques techniques:

DV 2; CA 6; Att. 1d8; JdS: G2; XP 150

Trésors : 1d8 (55%) po, 1d6 (40%) gemmes, 1d6 (40%) bijoux divers et 1d3 (15%) potions.

Les orques ont établi leur campement dans le Corridor Principal de la cité et dans les salles adjacentes; de là, il a mené avec sa horde des raids dans la région mais aussi des expéditions d'exploration des profondeurs de l'ancienne cité naine de RazRok.

Il en a ramené quelques babioles, notamment sa hache de guerre et quelques poignées de pièces d'or.

Les salles des niveaux inférieurs recèlent encore des richesses mais les orcs n'ont pu les atteindre; ils se sont heurtés à quelques monstres souterrains, des groupes de Kobolds et dans les salles des niveaux les plus bas les Morlocks (cfr. Histoire de RazRok).



UN PETIT DONJON DES FAMILLES

La cité naine de RazRok (vous pouvez l'appeler «donjon») est organisé en étages successifs, ou niveaux.

Plus on descend dans les profondeurs du donjon, plus le danger augmente. Les monstres se font plus agressifs et les pièges plus nombreux et souvent mortels. C'est d'ailleurs une des raisons pour laquelle les orcs ne se sont pas aventurés plus loin que le second niveau, le premier niveau étant celui formé par le Corridor Principal et l'Escalier.

RazRok comprend 5 niveaux. Les PJ ont déjà exploré le 1er niveau et vaincu les orcs.

Au cours de l'exploration des 4 autres niveaux, les PJs seront confrontés à des pièges, des passages secrets, des groupes de kobolds, d'autres monstres typiques des donjons souterrains comme des cubes gélatineux, des vers fousseurs, des Morlocks bien entendu (ils contrôlent les niveaux inférieurs), quelques morts-vivants sous la forme de squelettes ainsi que les spectres des nains, anciens habitants morts sous les massues morlocks. Ces âmes en peine préviendront les PJs du danger qu'ils courent en errant dans les souterrains de RazRok (et leur raconteront la tragique histoire des nains de RazRok).

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



LE GRAND ESCALIER

A partir du Corridor Principal, un large escalier de pierre s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

A la lueur vacillante de leurs torches, les PJ's devinent plus qu'ils ne voient les gigantesques colonnes soutenant un plafond haut.

Ca et là, des statues représentant des nains en armure, et une inscription runique à leurs pieds. Sans doute s'agit-il là des statues de «grands» nains, peut-être les pères fondateurs de la cité. Certaines statues ont été jetées à bas de leur piedestal, d'autres portent les traces de vandalisme et des graffitis ignobles des orcs.

Les orcs sont donc descendus par ici.

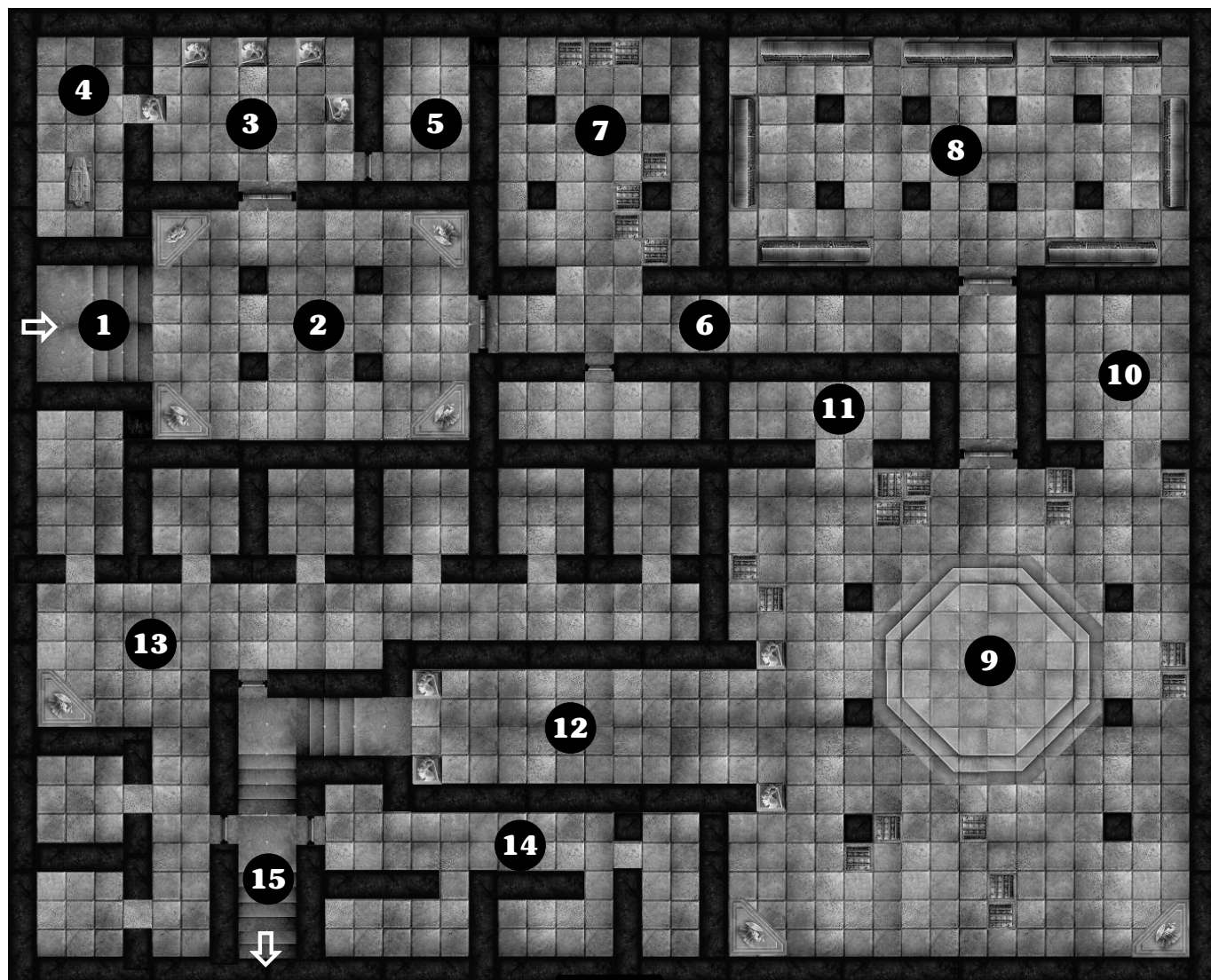
Après plusieurs centaines de marches dans les ténèbres, les PJ's arrivent face à un portail dont les lourds vantaux de pierre ont été démis de leurs gongs et fracassés au sol. Et ici encore les traces évidentes du passage des orcs.

LE SECOND NIVEAU

Le second niveau de la cité est un vaste complexe comprenant une chapelle, des entrepôts, une salle des registres et des logements.

Les PJ's accèdent à ce niveau par le Grand Escalier, indiqué en [1] sur le plan ci-dessous.

- 1) Les PJ's pénètrent dans le second niveau de la cité de RazRok par le Grand Escalier.
- 2) Le Grand Escalier débouche dans une vaste salle au plafond haut soutenu par quatre colonnes. Dans chaque coin de la salle, des statues considèrent les intrus de leur regard figé.
La salle est désert mais on repère ça et là les traces du passage des orcs.
Il y a deux portes, une dans le mur nord et une autre dans le mur est. Les épais panneaux de bois, entrouverts, portent les traces de coups de hache; sans doute les orcs ont-ils forcé les portes.
Au-delà de la porte est, on devine un long couloir sombre. La porte nord semble donner une salle où se dressent une série de statues.



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



3) Cette salle est une espèce de chapelle. Il y a plusieurs statues adossées aux murs ouest, nord et est.

Au centre de la pièce, les restes d'un autel de pierre; on a poussé à bas la stèle de pierre formant la table de l'autel, sans doute l'oeuvre des orcs en quête de quelque trésor.

Une petite porte perce le mur est. Là encore, des coups de hache prouvent que les orcs sont passés par là.

La statue adossée au mur ouest cache un passage secret que les orcs n'ont pas découvert. Une ouverture étroite donne sur une petite salle derrière la statue.

4) Cette petite salle, cachée derrière la statue, est une crypte.

Il y a un cercueil de bois avec des inscriptions runiques sur le couvercle:

« Ci-gît Gurdil, Fier Nain et Valeureux Guerrier de RazRok ».

Sans doute un nain notable, un ancien chef de la cité.

La cercueil ne semble pas avoir été forcé.

Les PJs peuvent toujours briser les scellés et ouvrir la tombe mais cela est un sacrilège et risque de leur porter préjudice.

Une détection de la magie révèle un aura magique autour du cercueil.

Le tombeau est peut-être protégé par quelque charme (ou le cercueil renferme quelque objet magique).

Dans le cercueil, la dépouille momifiée de Gurdil. Il porte sa cotte de maille et son casque, et sur sa poitrine un magnifique marteau de guerre au manche finement décoré et réhaussé de pierres précieuses. Une telle arme ne peut être que magique, et de toute façon valoir son pesant d'or.

Le marteau de guerre de Gurdil est une arme +1 mais ne peut être porter que par un être d'alignement Bon ou Neutre.

5) Cette petite salle était vraisemblablement le logement du prêtre responsable de la chapelle.

Les PJs trouvent les restes délabrés d'un lit, de plusieurs étagères, ainsi qu'un coffre de bois contenant de vieux parchemins.

Un PJ prêtre pourrait en fouillant bien le coffre et en examinant les feuillets jaunés par le temps trouve deux parchemins de soins mineurs (+1d4). Le reste des rouleaux du coffre ne sont que des prières et des rituels liés à la religion naine, dont la plupart ont été irrémédiablement abîmés par l'humidité.

6) Derrière la porte de la grande salle aux statues, un long couloir s'étire vers l'est. A la lueur des torches, on devine qu'il tourne vers le sud à une bonne vingtaine de mètres. Plus proche, à 3 ou 4 mètres, une arche s'ouvre au nord, et on devine une petite porte fermée sur le mur sud, face à l'arche.

Si les PJs tendent l'oreille, ils entendent des grognements provenant de la salle au-delà de l'arche sur la gauche du couloir.

A n'en pas douter, ce sont des orcs (il y a en effet 6 orcs dans la salle en question, qui est un entrepôt; ils sont occupés à se partager le contenu d'un sac de cuir).

7) Cette vaste salle est un entrepôt. Il y a des caisses un peu partout, et pour la plupart éventrées à coups de hache par les orcs en quête de quelque larcin.

Le plafond de la salle est soutenu par quatre imposantes colonnes. Près d'un de ces colonnes, à la lueur blafarde d'une lanterne, 6 orcs sont accroupis et se chamaillent autour d'un sac de cuir. Vraisemblablement, ils sont occupés à se partager son contenu.

Tout à leur affaire, ils n'ont pas entendu les PJs approcher (à moins qu'un des PJs n'ait fait du bruit, volontairement ou non).

Les PJs ont donc l'avantage de la surprise (initiative au premier round de combat).

Le sac contient 2d6 po, 1d4 gemmes et un dague à la poignée finement ciselé (dague +1), en plus d'autres babioles sans intérêt.

8) Cette salle, de grande dimension, est une bibliothèque, ou plutôt une salle de registres.

Il y a plusieurs pupitres (certains ont été renversés par les orcs) et les étagères croulent sous le poids des rouleaux de parchemins.

Deux étagères gisent sur le sol et les rouleaux ont été dispersés un peu partout. Les parchemins sont couverts de runes (apparemment, ce sont des relevés des entrepôts et de la production de la cité).

Près d'un des pupitres, il y a les restes d'un coffre précieux

dont la serrure a été défoncée (encore l'oeuvre des orcs).



PASSAGES SECRETS

Les PJs peuvent chercher d'éventuels passages secrets.

Pour chercher un passage secret, lancez un dé à six faces (d6). Un score de 1 signifie que le personnage a détecté la présence d'un passage, d'une porte secrète ou d'un piège.

Pour la détection des pièges, le Voleur possède une compétence adhoc qu'il convient d'utiliser.

Les nains, les elfes et les halfelings ont un don naturel pour «sentir» les passages secrets, les pièges et autres faux-murs.

Ils ont deux chances du six (score de 1 ou 2 sur 1d6) pour détecter les passages cachés.

Qui doit lancer le dé?

Idéalement, c'est le Maître de Jeu qui fait le jet de dé, derrière son paravent.

Il ne doit pas indiquer au joueur un échec ou un succès mais simplement lui indiquer si son personnage trouve ou non un passage secret.

En opérant ainsi, le joueur ne saura pas si il n'y a effectivement pas de passage secret, ou si son personnage est passé à côté sans le trouver.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



9) Au bout du couloir (qui tourne vers le sud), une lourde porte (que les orcs ont défoncé) défendait l'accès à une très vaste salle, sans doute encore un entrepôt. Il y a des caisses éventrées un peu partout.

Le centre de la salle est occupé par une estrade de pierre.

Cette salle servait peut-être de salle de marché à l'époque où la cité naine était encore en activité.

De chaque côté de la porte par laquelle les PJ's sont entrés dans la salle, il y a deux arches donnant sur deux espaces plus petits. Là encore, les restes de caisses et de tonneaux, des réserves sacagées par les orcs.

Hormis les traces de vandalisme laissées par les orcs, il y a des armes rouillées ça et là et des tâches brunâtres (du sang), localisées principalement face à un large passage s'ouvrant à l'ouest et gardé par deux statues.

Il s'agit d'un long et large couloir dont le fond reste dans la pénombre, malgré la lumière des torches et des lanternes.

On dirait que les orcs ont affronté quelque ennemi inconnu à l'entrée de ce passage.

10) et 11) Ces deux espaces sont des réserves dont le contenu, déjà abîmé par le temps, a été mis à mal par les orcs.

Les caisses ont été éventrées à coups de hache et les tonneaux brisés.

Rien n'est récupérable ici.

12) Ce large passage est gardé par deux statues.

A l'entrée du passage, subsistent les traces d'une violente bataille ayant opposé les orcs à un ennemi inconnu mais suffisamment fort ou en nombre pour faire fuir les orcs.

Plus loin dans le passage, des portes donnent accès à des couloirs sombres.

Au fond du passage, un escalier descend dans les profondeurs.

Dés qu'ils s'approchent de ces portes ou qu'ils s'engagent dans l'escalier, les PJ's perçoivent du mouvement. Sans crier gare, des hordes de petites créatures reptiliennes surgissent des passages latéraux et agressent les PJ's.

Pas de doute sur la nature des agresseurs: ce sont des kobolds, créatures petites, à l'aspect reptilien. Ils sont rapides et nombreux.

13) et 14) Les kobolds s'étaient établis dans ce qui semble être les logements des nains. Les petites portes ouvertes sur les paliers de l'escalier donnent sur des couloirs desservant de petites cellules, devenues la retraite des kobolds.

En fouillant les cellules, les PJ's découvrent 5d10 po, 1d6 gemmes, quelques armes naines (surtout des haches et des marteaux de guerre) et des restes de vivres avariés mélangés à des espèces de champignons sans doute cueillis par les kobolds dans les profondeurs (en fait, ces champignons sont des friandises préférées des kobolds).



LES KOBOLDS

Les kobolds sont des êtres de petite taille, au faciès reptilien, à la peau sombre tirant sur le vert. Leurs yeux sont rouges (infravision).

Ils portent des pièces d'armure adaptées à leur petite taille et faites de cuir et de bout de ferraille. Ils se battent avec de petites lances ou des lames courtes.

Les kobolds vivent en groupe d'une vingtaine d'individus menés par un chef, généralement un kobold plus grand et plus fort (DV 2).

Caractéristiques techniques:

DV 1d4; CA 7; Att. 1d4-1; JdS: H0; XP 5

Trésors : 4d6 pc

(chef kobold)

DV 2; CA 6; Att. 1d6; JdS: G2; XP 50

Trésors : 1d6 po



DISTRIBUTION D'XP

Les PJ's gagnent des XP chaque fois qu'ils réussissent à vaincre un ennemi, à déjouer un piège, à résoudre une énigme mais aussi dans le cas de l'exploration d'un donjon chaque fois qu'ils accèdent au niveau suivant, ce qui est le cas lorsqu'ils entameront la descente de l'escalier vers les profondeurs et le 3e niveau du donjon de RazRok.

En plus des XP gagnés au combat, les PJ's bénéficieront d'un bonus de 300 XP.

Si certains personnages montent de niveau, ce sera le moment de leur octroyer les avantages de ce niveau d'expérience supplémentaire (sans attendre la fin de la séance).

Ils risquent d'en avoir besoin dans les niveaux inférieurs de la cité souterraine.



RÈGLES ALTERNATIVES POUR LES LANCEURS DE SORTS

Les capacités magiques des lanceurs de sorts (prêtre, magicien) sont assez limitées, surtout dans les premiers niveaux.

Ces quelques lignes vous proposent des règles alternatives pour les lanceurs de sorts, prêtres, magiciens, elfes et paladins.

Plutôt que limiter le nombre de sorts à lancer (par jour) suivant son niveau, le personnage reçoit un certain nombre de points de Mana (ou énergie magique) qu'il peut dépenser pour lancer un sort.

Le nombre de points de Mana est égal au score de Points de Vie du personnage + son niveau actuel.

Les magiciens bénéficient d'un supplément égal à leur ajustement en Intelligence. Les Prêtres ont eux aussi un bonus de points de Mana égal à leur ajustement en Sagesse.

$$\text{Points de Mana} = \text{Dé de Vie} + \text{Niveau} + \text{Ajustement en Intelligence/Sagesse}$$

Pour lancer un sort, le personnage doit simplement dépenser autant de Points de Mana que le niveau du sort à lancer.

Le lanceur de sort récupère l'entièreté de ses Points de Mana après une nuit de repos.

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



LE TROISIEME NIVEAU

Le troisième niveau de la cité souterraine de RazRok abrite la salle du trône du roi, ses appartements, des logements et la forge.

1) L'escalier d'accès aboutit face à une entrée protégée par une grille. Il s'agit d'un poste de garde dans lequel est installé une arbalète lourde, permettant de défendre l'accès à ce niveau. De l'arme, il ne reste que l'armature moisie et une réserve de carreaux.

La grille porte des traces de corrosion.

2) Cette salle abrite l'ancien poste de garde; il ne reste rien ici de récupérable. Les meubles en bois ont servi de barricades lors d'affrontements contre les kobolds (probablement); les armes ont rouillé sur les râteliers; les armures ne sont plus que de la ferraille corrodée. Une petite porte dans le fond de la salle donne sur un hall au plafond soutenu par des colonnes.

3) Cette salle comporte deux statues et une estrade de pierre sur laquelle on a érigé une fontaine. L'endroit ressemble à une chapelle ou un temple. L'eau de la fontaine possède des vertues curatives (+1d4).

4) Ce couloir est infesté par une cube gélatineux, prédateur lent mais inexorable. Au-delà s'ouvre un large corridor en «L».



LE CUBE GÉLATINEUX

Le cube gélatineux progresse lentement dans les couloirs, absorbant tout ce qui se trouve sur son passage: déchets, êtres vivants, etc.

Les éléments solides ingérés par la créature sont visibles à travers son corps transparent.

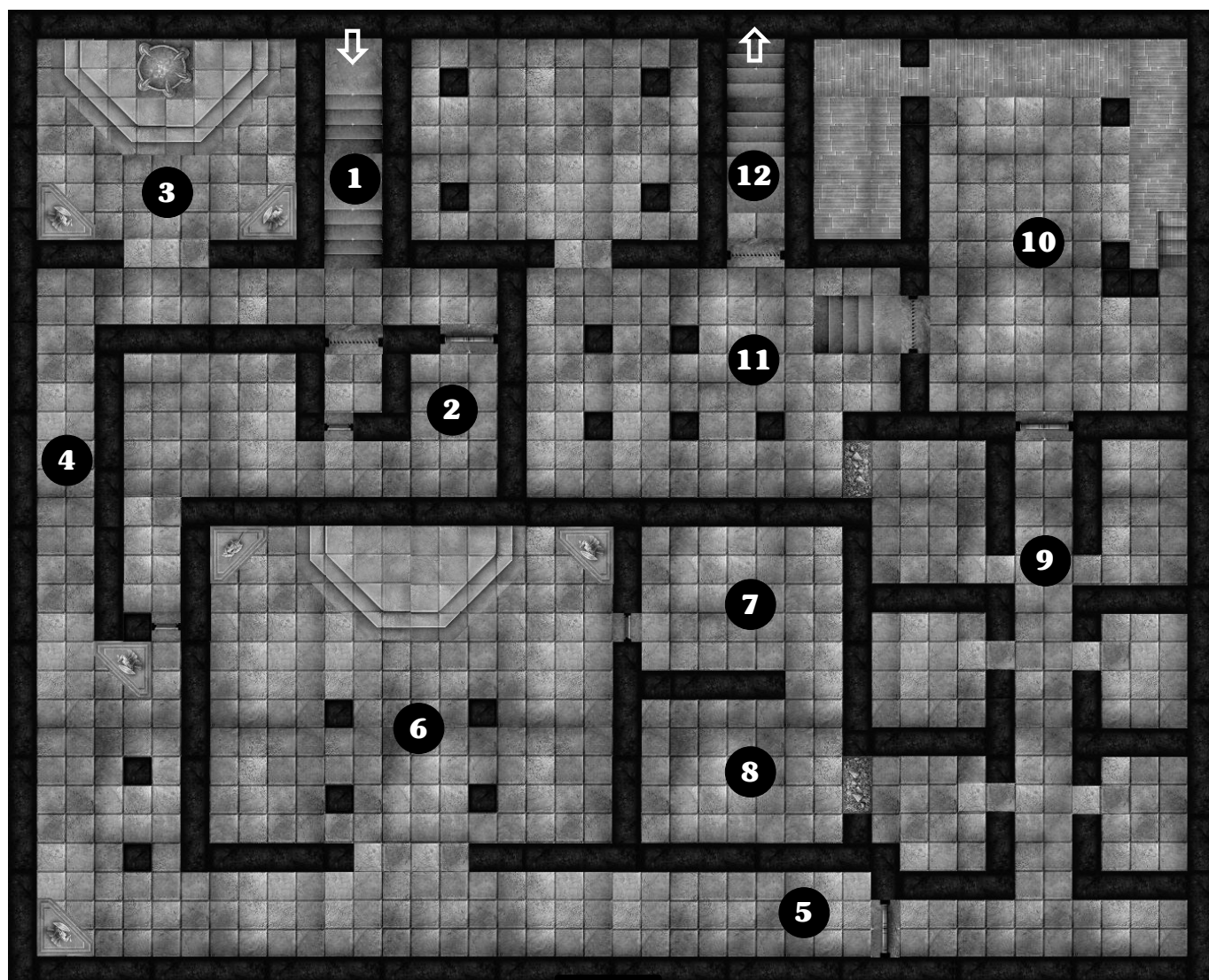
Se retrouver nez-à-nez avec un cube gélatineux est toujours une expérience traumatisante, tant l'apparence de cette créature est déconcertante.

Le cube gélatineux attaque sa proie à l'aide de fins tentacules translucides; la proie ainsi engluée subit l'effet paralysant du cube (pendant 2d4 tours, sauf JdS réussi).

Le pouvoir corrosif du cube inflige 2d4 points de dommages à chaque round.

Caractéristiques techniques:

DV 4; CA 8; Att. 2d4; JdS: F2; XP 245



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



5) Ce long couloir est fermé à son extrémité par une porte.

Le couloir est piégé. Il est possible de remarquer le piège: certaines dalles semblent plus hautes que d'autres, et les parois sont percées ça et là de petits trous invisibles pour un regard non averti.

Poser le pied sur les dalles surélevées déclenche le tir de dards, infligeant 1d4 points de dommages à l'imprudent explorateur.

La porte au bout du couloir est verrouillée. Pour la franchir, les PJ's pourront tenter de la crocheter (si il y a un voleur dans le groupe) ou de l'enfoncer.

Dans le cas où les PJ's choisissent d'enfoncer la porte, ils seront assaillis dès leur entrée dans la zone 9 par un groupe de squelettes animés.

6) Cette large pièce est l'ancienne salle du trône de la cité de RazRok.

Les murs sont couverts par les restes moisis de tapisseries.

Ca et là, des restes des mobiliers et une estrade avec un trône de pierre gravé de runes.

Dés que les PJ's pénètrent dans la salle du trône, ils sentent comme une présence ancienne et impalpable, pas hostile mais froide et mélancolique.

Assis sur le trône de pierre, un spectre, celui du défunt roi, vient d'apparaître.

Autour du roi fantôme, d'autres âmes en peine se matérialisent: des guerriers en armure, des nains forgerons, quelques nains portant des tuniques de cuir.

Les spectres sont là, debouts aux côtés de leur souverain.

D'une voix d'outre-tombe, le souverain mort prononce de terribles paroles.

« Etrangers, quittez cette demeure souterraine. Quittez la cité de RazRok où ne subsistent que la tristesse et la mort. N'allez pas plus loin car au-delà des profondeurs rôdent des êtres sinistres et redoutables, les Morlocks. »

« Notre trop grande avidité fut notre perte. En creusant les entrailles de la terre trop profondément, nous avons pénétré leur domaine souterrain et attiré sur nous la colère des Morlocks et de leurs terribles divinités chtoniennes. »

« Notre peuple a péri ou a fui, nous laissant à notre remord éternel. Vous qui êtes descendus jusqu'ici, retournez au plus vite à la surface et oubliez le nom damné de RazRok. »

Sur ces dernières paroles, les spectres du roi et de ses courtisans disparaissent.

7) et 8) Ces pièces sont les appartements privés du roi de RazRok.

Une porte cachée derrière une tapisserie donne accès à ces pièces.

Les appartements du roi sont encombrés par des meubles en ruines, des tapis mangés aux mites.

En fouillant les appartements du roi, les PJ's trouvent un coffre fermé à clé; il va falloir le forcer.

Le coffre est piégé; si on tente de l'ouvrir, une pic surgit d'un interstice de la ferronnerie et inflige à l'imprudent 1d4 points de dommages.

Le coffre contient 5d10 po, 2d8 gemmes, un marteau de guerre +1 réhaussé d'or et une cotte de mailles.

Les zones 7, 8 et 9 sont hantés par des squelettes animés.

9) Ce couloir fermé par une lourde porte donne accès à plusieurs chambres qui ont sans doute abrité les membres de la cour du roi des nains de RazRok.

Pour l'heure, il ne reste rien du riche mobilier et des tapisseries. L'endroit est hanté par des squelettes animés.

10) Cette vaste pièce est l'ancienne forge de la ville.

Le plafond est très haut et des planchers de bois ont été aménagés pour former une espèce d'étage qui devait jadis abriter les logements du forgeron et de ses apprentis.



LES SQUELETTES

Les squelettes sont des créatures morts-vivantes animées par la magie noire d'un sorcier maléfique.

Ces créatures portent encore les restes de leurs vêtements et armures; ils se battent avec leurs anciennes armes (épée, lance).

Les squelettes ne connaissent pas la peur et se battent jusqu'à la victoire ou leur destruction finale.

Les squelettes sont des morts-vivants; ils sont donc susceptibles d'être repoussés ou détruits par un prêtre; ils ne sont pas affectés par les sorts de Charme et de Sommeil.

Caractéristiques techniques:

DV 1; CA 7; Att. 1d6; JdS: G1; XP 15



LA FORGE DE RAZROK

Jadis, la Forge de RazRok fabriquait les meilleures armes et les armures les plus résistantes, alliant solidité et légèreté.

Une des réalisations fameuses des maîtres forgerons de RazRok était la fabuleuse cotte de mailles en Mithril, métal mythique que seuls les nains et les elfes savaient forger.

En fouillant la forge, les PJ's auront peut-être la chance de mettre la main sur un de ces armes légendaires.

Cotte de maille en Mithril (CA 5) (30%)

Epée elfique (1d8) +2 (50%)

Hache de guerre naine (1d10) +1 (60%)

Marteau de guerre runique (1d6) +1 (70%)

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



11) Deux vastes salles au plafond soutenu par de larges colonnes. Il s'agit vraisemblablement d'anciennes réserves. Il reste ça et là de vieux sacs de grain éventrés dont le contenu a moisi avec l'humidité, quelques caisses, des débris de toute sorte.

Dans cette pièce, les PJ's n'ont plus besoin de leurs torches. En effet, les murs sont couverts d'une étrange mousse phosphorescente.

12) L'escalier plonge dans les profondeurs insondables de RazRok.

Ici encore, la mousse phosphorescente permet une progression sûre et plus rapide.

LE QUATRIEME NIVEAU

Ce niveau est contrôlé par les Morlocks, créatures humanoïdes troglodytes à la peau blanche. Individuellement, le Morlock n'est pas plus dangereux qu'un gobelin ou un orc. Par contre, en groupe, ils peuvent se montrer tenaces.

Leur infravision extrêmement développé leur permet de se déplacer dans l'obscurité la plus totale, ce qui n'est certes pas le cas des PJ's.

Par contre, les Morlocks sont très sensibles à la lumière. Il est possible de les neutraliser un moment en les éblouissant.

Les premières salles de ce niveau ont été laissées à la «garde» si on peut dire d'un énorme ver fousseur et d'une colonie d'araignées géantes.

Un portail magique permet d'accéder à la seconde partie.



LE VER FOUSSEUR

Le Ver Fousseur ressemble à un énorme ver de terre à la peau épaisse. Sa tête se termine par un orifice garni de petites dents pointues et de tentacules toujours en quête de nourriture à amener à la gueule béante.

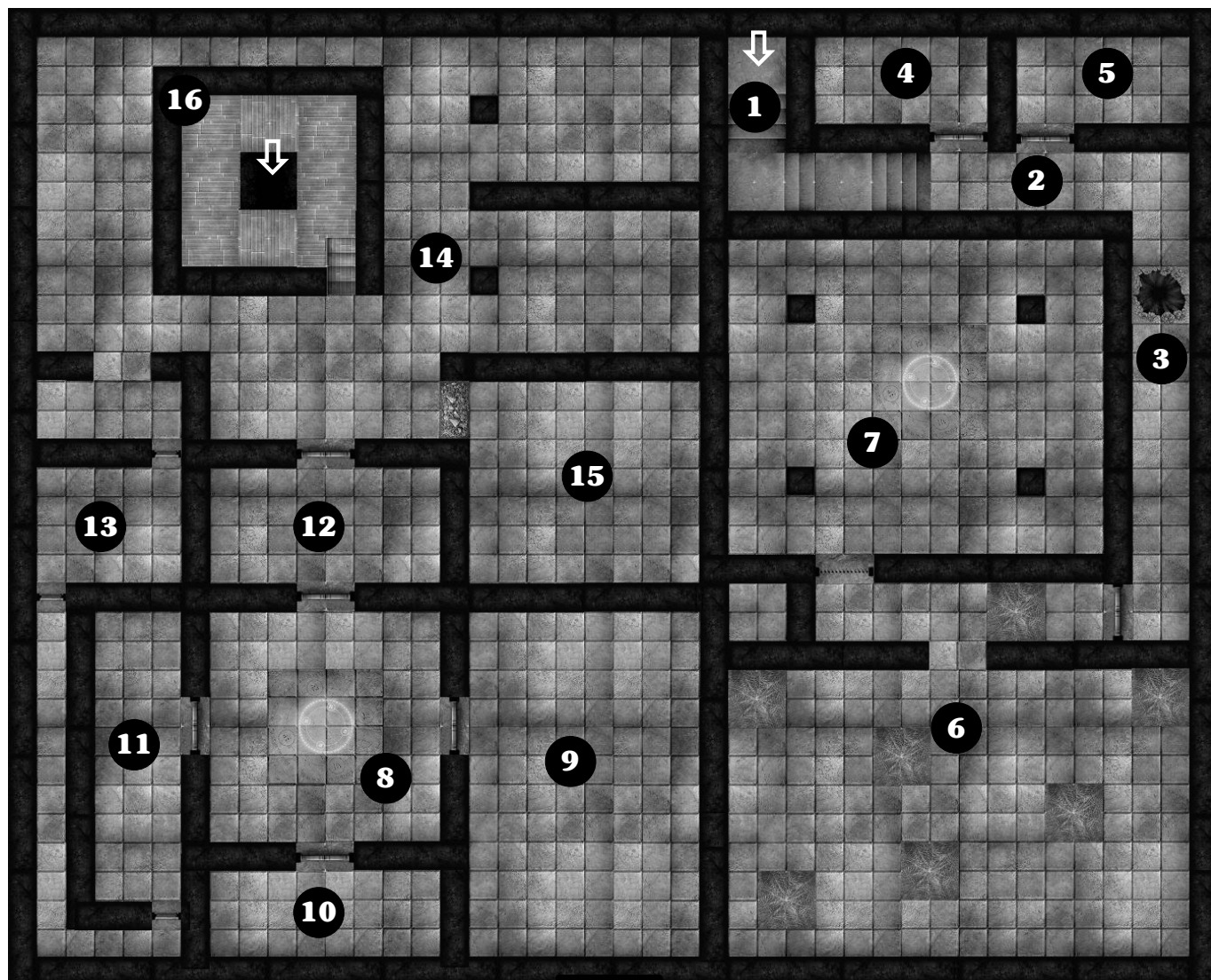
Le Ver Fousseur se rencontre dans les souterrains et les tunnels où il rampe à la recherche de nourriture. Déchets, créatures mortes ou vivantes, tout lui est bon.

Ce n'est pas une créature très dangereuse mais sa peau épaisse et son instinct animal en font un monstre difficile à tuer.

La salive du Ver Fousseur est très corrosive et viendra à bout des métaux les plus résistants.

Caractéristiques techniques:

DV 3; CA 6; Att. 1d4; JdS: G3; XP 50



Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinthe Lord



1) Les PJ's pénètrent dans ce niveau par un large escalier qui se termine par un couloir sombre d'où leur provient un bruit étrange de reptation humide.

2) Le couloir en forme de «L» est la zone de chasse d'un Ver Fouisseur. Le monstre attaque les PJ's dès qu'ils entrent dans son domaine.

3) Le couloir fait un coude au bout d'une dizaine de mètres. Derrière ce coude, le sol fait place à un trou béant. Le sol s'est effondré à cet endroit sur toute la largeur du couloir (en fait, c'est par là qu'est entré le Ver Fouisseur). Si les PJ's n'y prennent pas garde, ils risquent de tomber dans le gouffre béant.

4) Cette petite salle ne contient que les restes vermoulus de quelque mobilier.

5) Cette salle était sans doute un logement, depuis longtemps abandonné. Une épaisse couche de poussière recouvre ce qui reste d'un lit, d'une table et de deux tabourets.

Le regard des PJ's est tout de suite attiré par un vieux coffre.

Il renferme un petit sac contenant 2d10 po et un anneau gravé de runes.

Anneau de régénération

Il s'agit d'un anneau de régénération; si son porteur vient à mourir, l'anneau lui restaure 1d4 points de vie, lui permettant de survivre même à d'importantes blessures. Bien entendu, si le porteur est totalement détruit ou décapité, le pouvoir de l'anneau ne sera pas suffisant pour le sauver.

Il est important de noter que l'anneau est à usage limité: pas plus de 1d4+1 régénérations miraculeuses. Après quoi l'anneau redevient un bijou ordinaire.

6) Le couloir et la salle sont envahis par des voiles blancs de matière gluante et collante. Une atroce odeur de pourriture et de mort se dégage de cet endroit. La progression dans le couloir est difficile dans les filaments blancs sont collants.

Soudain, deux ombres arachnéides surgissent du fond de la salle.

Ce sont d'énormes araignées.

Si les PJ's ne veulent pas finir en casse-croûte, ils devront se défendre et tenter de fuir cet horrible endroit.

Au bout du couloir, une ouverture barrée par une grille et une salle au-delà semble être l'unique voie de sortie.

Hélas, la grille est verrouillée. Il va falloir soit crocheter la serrure, soit défoncer la grille pour passer.

La salle derrière la grille est baignée dans une étrange lueur spectrale.

7) Cette vaste salle au plafond soutenu par quatre larges colonnes de pierre est baignée dans une lueur spectrale bleutée. La source de cette lumière est un pentacle tracé sur le sol au centre de la pièce.

Les PJ's n'ont que peu de temps pour décider ce qu'ils vont faire.

Dans le couloir d'où ils viennent, d'autres araignées géantes ont surgi.

Dans peu de temps, les créatures envahiront la salle (à moins que les PJ's n'aient réussi à refermer la grille derrière eux; pas possible s'ils l'ont défoncée)

Le pentacle est un portail magique, un téléporteur.

Evidemment, les PJ's n'ont aucun moyen de savoir où aboutit ce téléporteur.

8) Le téléporteur aboutit dans cette salle carrée dont les quatre murs sont percés d'une porte.

9) Cette grande salle humide et sombre abrite une colonie de champignons crieurs (voir encadré ci-contre).



LES ARAIGNÉES GÉANTES

Les araignées géantes sont des monstres très dangereux. On en rencontre dans les lieux souterrains ou les forêts sombres et épaisses.

Elles tissent de larges toiles aux fils gluants qui sont autant de pièges mortels pour les malheureuses proies qui s'y retrouvent immobilisées sans espoir de sauvegarde.

En plus de leurs mandibules coupantes comme des rasoirs, les araignées secrètent un poison causant à terme la paralysie de la victime en 1d4 heures.

L'effet du poison peut être ralenti par un soin magique mais pas annulé.

Des antidotes existent.

Encore faut-il en trouver.

Caractéristiques techniques:

DV 3; CA 6; Att. 2d6; JdS: G2; XP 80



LES MORLOCKS

Les Morlocks sont des monstres humanoïdes troglodytes à la peau blanche.

Ils vivent en groupe d'une trentaine d'individus. Leur faculté d'infravision est à ce point développé qu'ils sont capables de voir dans l'obscurité la plus totale.

Par contre, ils sont extrêmement sensibles à la lumière et ne montent à la surface que rarement et toujours la nuit.

On peut les éblouir et les neutraliser un moment en les éblouissant.

Seul, un Morlock n'est guère plus dangereux qu'un gobelin.

En groupe, ce sont des combattants tenaces, surtout si on pénètre sur leur territoire.

Caractéristiques techniques:

DV 1; CA 8; Att. 1d6; JdS: G1; XP 10



LE CHAMPIGNON CRIEUR

Les champignons crieurs poussent dans les souterrains et les salles humides.

D'assez grosse taille, ils ont l'étonnante caractéristique d'émettre un son aigu semblable à un cri, pendant 1d3 rounds.

Lorsqu'un champignon crieur crie, il y a 50% de chances que son cri attire un monstre errant.

Caractéristiques techniques:

DV 3; CA 7; Att. -; JdS: G1; XP 65

Les Marches de l'Ouest

Campagne pour Labyrinth Lord



10) Cette petite pièce rectangulaire contient de vieilles caisses, des étagères, des sacs de grains qui sentent le moisi et pas mal de poussière.

En fouillant l'endroit, les PJ's trouveront un coffret contenant 3 fioles d'un liquide rouge et malodorant (il s'agit d'un antidote pour le poison des araignées).

11) Ce corridor abrite un mille-patte géant, sans doute arrivé ici par une fissure qui coupe la salle en deux.

Au bout de la salle, côté sud, une petite porte en bois verrouillée.

Cette petite porte donne sur un couloir étroit qui aboutit lui-même face à une petite porte.

12) Dans cette salle, quatre Morlocks montent la garde. Dès que les PJ's entrent, ils les attaquent. Si les PJ's sont entrés dans la salle de Crieurs, les quatre sentinelles Morlocks surgiront dans la salle du téléporteur (8) et attaqueront les PJ's.

13) Dans cette salle, deux Morlocks montent la garde.

14) Cette vaste salle est subdivisée en plusieurs espaces, des sortes de greniers où les nains entreposaient des denrées, du matériel et le minerai que les mineurs remontaient des profondeurs.

Les Morlocks y ont établi un avant-poste lorsqu'ils ont repoussé les nains.

Ca et là, des paillasses malpropres et des espèces de brasseros dispensent chaleur et lumière; il fait malgré tout très sombre mais les Morlocks ne semblent pas gênés par le manque de lumière.

Il y en a une petite dizaine.

Les PJ's ont pénétré sur leur territoire; les Morlocks vont donc se défendre jusqu'à la mort.

15) Un mur s'est effondré dans le coin sud-est de la salle, découvrant un vaste espace souterrain. Cet espace est tapissé de champignons et de moisissure.

Les PJ's avisent plusieurs outils ressemblant à des fourges ou des râteaux primitifs. Plusieurs paniers contenant des morceaux de champignons ont été déposés à l'entrée de la salle. Cet espace servait vraisemblablement aux Morlocks de «jardin», assurant la nourriture nécessaire à la colonie.

16) Au centre de la grande salle, une plateforme de bois abrite un monte-charge et un gouffre dont le fond se perd dans l'obscurité.

La plateforme du monte-charge se trouve un peu plus bas.

Cet ascenseur, mis en place par les nains, donne accès au niveau inférieur.



LA CITÉ DE RAZROK : QUÊTE RÉUSSIE

Au terme d'un formidable périple souterrain, les PJ's sont sortis vivants des profondeurs de la cité de RazRok.

Un tel exploit mérite un bonus de 500 XP pour chaque aventurier, en plus des XP gagnés à chaque niveau exploré.

Les PJ's n'ont plus qu'à retourner au comptoir de Grunda pour avertir les nains que les orcs qui infestaient la région ont été mis hors d'état de nuire (ils peuvent aussi envoyer un messenger à Grunda).

Quant aux trésors que les PJ's ont ramené de RazRok, à eux d'en faire ce qu'ils veulent. Certaines armes (comme le marteau de guerre en or du défunt roi des nains) pourraient peut-être intéresser les nains (c'est un héritage de leur glorieux passé). Ils seront prêts à en donner un bon prix (à moins que les PJ's ne soient assez nobles pour leur remettre cette arme sacrée; elle leur revient de droit).

Après cette aventure, les PJ's pourront goûter un repos bien mérité à l'auberge du Dragon Pourpre.



LE MILLE-PATTES GÉANT

Le mille-pattes géant est un insecte vivant dans les cavernes, les tunnels ou tout autre lieu souterrain.

Il se nourrit de tout: bois pourri, restes d'animaux morts, débris en tous genres.

Il n'est pas très dangereux mais sa morsure peut occasionner (50%) une maladie pendant dix jours.

La personne infectée se déplace difficilement et subit un malus de -1 à toutes ses actions physiques.

Caractéristiques techniques:

DV 1d4; CA 9; Att. 1Pt + poison; JdS: H0; XP 10



LE DOMAINE DES MORLOCKS

Le 5e et dernier niveau de la cité de RazRok est formé par un réseau labyrinthique de cavernes et de tunnels qui n'a jamais été cartographié par les nains.

Pénétrer dans le domaine souterrain des Morlocks est extrêmement dangereux.

Dans ces cavernes, les Morlocks sont chez eux. Ils connaissent le moindre recoin de chaque tunnel et de chaque grotte.

Et ils défendront leur domaine avec hargne.

Il y a de fortes probabilités que les PJ's s'égarent dans ces tunnels. Même les elfes et les nains ne pourront compter sur leur sens inné de l'orientation.

Dans plusieurs cavernes, les PJ's trouveront des traces de l'exploitation minière de l'endroit par les nains: vieilles pioches, wagonnets, bacs de bois, lanternes rouillées, etc.

Après plusieurs heures d'errance dans les tunnels, les PJ's découvriront une rivière souterraine. Non loin de là, ils découvriront les restes d'un pont de bois construit vraisemblablement par les nains lorsqu'ils exploitaient les filons de Mithril et de métaux précieux de ces cavernes.

L'unique chance de sortir du domaine des Morlocks semble de construire un radeau de fortune et de descendre le cours de la rivière souterraine en espérant qu'elle débouchera quelque part à la surface.

La rivière souterraine remonte à la surface et se jette dans l'Oustre, au sud de Sombreal.

Si les PJ's tentent leur chance par là, ils s'en sortiront un peu mouillés mais indemnes.