

# LA TOUR DES SEIGNEURS TROLLS

## Chapitre II : PAR MONTS ET PAR VAUX

La Compagnie \_\_\_\_\_ a réussi à s'emparer de la carte de l'apothicaire Vérus, carte indiquant l'emplacement d'un trésor légendaire enfoui dans les caves d'une tour sur les contreforts des Montagnes du Nord. Le carte en question se trouve à la page 2.

Le vol (certains diront l'emprunt) perpétré par les PJ a attiré sur eux le courroux de la Guilde des Mages dont fait (ou faisait) partie le mage Vérus. Les voici donc devenus hors-la-loi; leurs têtes ont été mises à prix. Ils n'ont d'autres choix que de quitter la ville.

### A) Pour vivre heureux, vivons caché...

Les PJ peuvent choisir de rester en ville. Ils vont devoir se cacher et se montrer prudents. Leurs têtes ont été mises à prix par la Guilde des Mages (500po chacune). Rester en ville est sans aucun doute l'option la plus mauvaise des PJ. De toute manière, ils comptaient quitter la cité et aller vers le nord à la recherche de la Tour des Seigneurs Trolls, alors...

Maintenant qu'ils sont en possession de la carte de Vérus, ils savent où se dresse la fameuse tour. Elle est indiquée loin au nord, dans les montagnes. Pour y accéder, il leur faudra au moins deux semaines de voyage. Ils devront traverser le pays et s'enfoncer dans les profondeurs de la Grande Forêt. Ensuite, il leur faudra traverser la lande et éviter les créatures des marais. Enfin, leur route les conduira aux pieds d'une antique forteresse naine abandonnée au-delà de laquelle devrait se trouver la tour tant recherchée.

### B) La mort aux trousses

Suite à leur forfait, la Guilde des Mages a alerté les autorités locales. Le gouverneur de la cité (le Baron Dekmar de Tolzen) a immédiatement lancé une troupe de mercenaires à la recherche des voleurs. Cette troupe est composée d'une dizaine de gardes, d'un mage (2e niveau) et d'un rôdeur (2e niveau).

**Si les PJ restent sur la route du nord, ils seront rattrapés le soir même de leur départ de la cité (ou dans les premières 24 heures suivant leur départ).**

**Ils peuvent tendre une embuscade à leurs poursuivants. Ils peuvent aussi quitter la route et suivre une des routes secondaires à l'est ou à l'ouest de la route principale. Leurs traces seront détectables par le rôdeur de la troupe de mercenaires, à moins qu'ils n'essaient de brouiller leur piste. Vous pouvez faire un test d'opposition entre le rôdeur mercenaire et le ou les PJ qui tenteront de cacher les traces de leur passage.**

Si les mercenaires rattrapent les PJ, ils les attaqueront sans hésiter. Ils ont reçu l'ordre d'arrêter les voleurs morts ou vifs.

### MERCENAIRES

**Nombre: 10**  
**Taille: normal**  
**Dé de vie: 1 (d8)**  
**Mouvement: 6m**  
**Classe d'Armure: 14**  
**Attaque(s): épée courte (1d6)**  
**Capacité(s) spéciale(s): -**  
**Sauvegarde: Physique**  
**Intelligence: moyenne**  
**Alignement: Loyal Neutre**  
**Type: humanoïde**  
**Trésors: 1**  
**XP: 10**

### MAGE

**Nombre: 1**  
**Taille: normal**  
**Dé de vie: 3 (d4)**  
**Mouvement: 6m**  
**Classe d'Armure: 11**  
**Attaque(s): dague (1d4)**  
**Sorts: projectile magique (1d4+1)**  
**mains brûlantes (1d2+1)**  
**Lumière**  
**Bouclier (C 16-18)**

.....  
.....  
.....  
.....

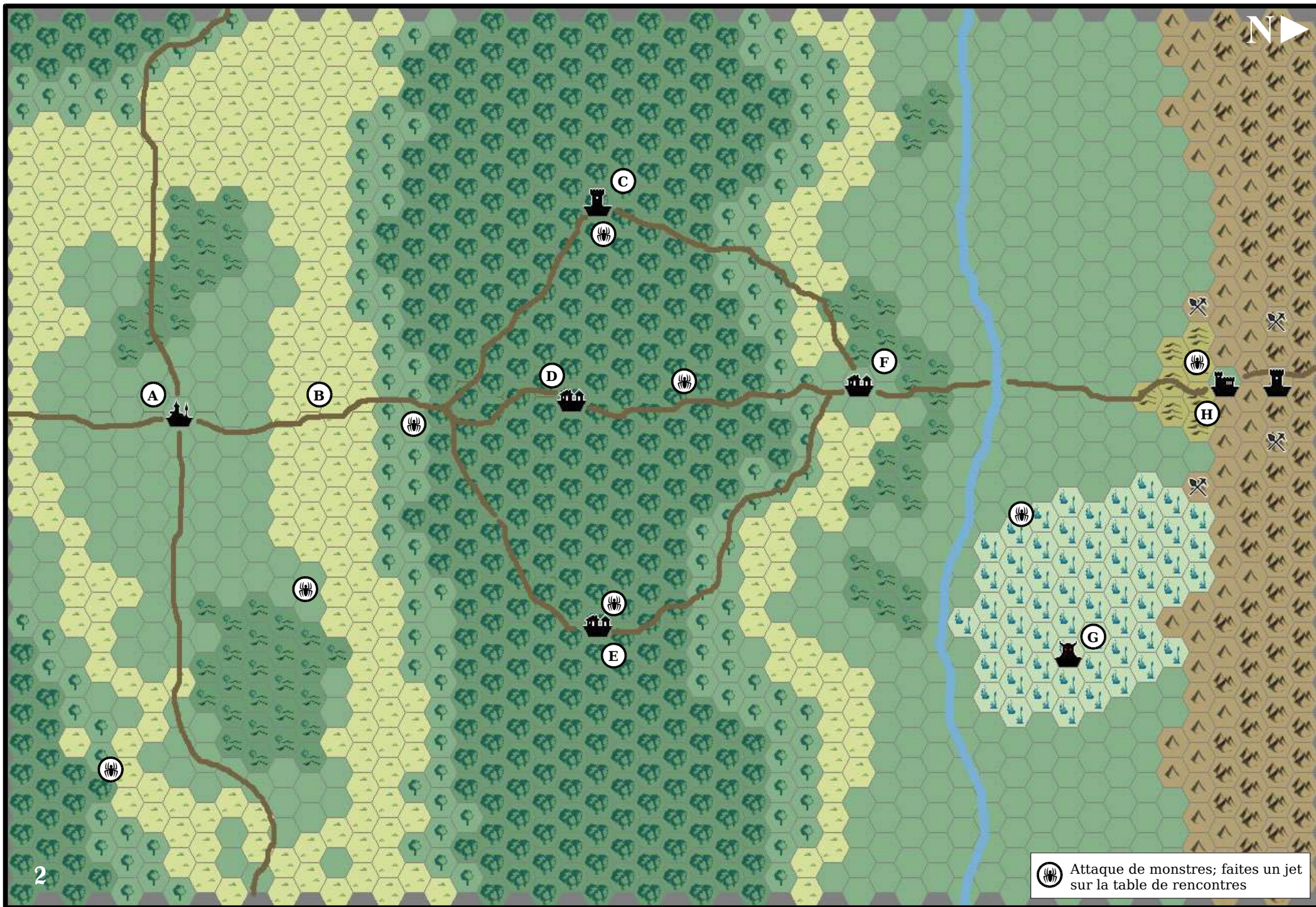
**Sauvegarde: Mental**  
**Intelligence: moyenne**  
**Alignement: Loyal Neutre**  
**Type: humanoïde**  
**Trésors: 3**  
**XP: 50**

### RÔDEUR

**Nombre: 1**  
**Taille: normal**  
**Dé de vie: 2 (d8)**  
**Mouvement: 6m**  
**Classe d'Armure: 15**  
**Talents de rôdeur: (cfr PH, classe rôdeur)**  
**Attaque(s): épée courte (1d6+2), arc (1d6)**  
**Sauvegarde: Physique**  
**Intelligence: moyenne**  
**Alignement: Loyal Neutre**  
**Type: humanoïde**  
**Trésors: 1**  
**XP: 48**

Après deux jours de route vers le nord, les PJ arrivent en bordure de la Grande Forêt.







## C) Le château maudit

Les ruines du château à l'ouest de la route sont tout ce qui reste d'une antique place-forte des Noireaux de Valsombre, des mercenaires maudits qui avaient vendu leur âme aux divinités ténébreuses et qui furent châtiés par les paladins de la Sainte Lumière il y a de cela plusieurs siècles. De cette forteresse, il ne reste plus que des tours sinistres et froides, des murailles à moitié écroulées et envahies par les plantes grimpantes et la vermine.

L'endroit a mauvaise réputation. On le dit hanté par les âmes damnées des Noireaux. Personne n'ose approcher du château à moins de 3 lieues. Finalement, c'est peut-être l'endroit idéal pour se cacher...

Les PJ peuvent explorer les ruines. Le sous-sol est occupé par des catacombes et des chapelles. Plusieurs alcôves abritent les tombes de chevaliers, des gisants de pierre et des statues mortuaires. Il y a plusieurs caves fermées par de lourdes et épaisses portes de pierre.

**Si les PJ explorent les catacombes, ils découvriront les restes de maraudeurs gobelins. Les créatures ont été tuées par des armes tranchantes, leurs restes laissés à pourrir...**

**A côté des cadavres des gobelins, les PJ trouveront des outils, pioches, barres de fer, pelles et bêches rudimentaires. Les gobelins étaient venus là pour piller les tombes.**

**Les catacombes du château abritent les restes maudits des Noireaux, morts qui reviennent à la vie lorsque les deux lunes sont pleines (et c'est justement le cas cette nuit).**

### Attaque nocturne

A la nuit tombée, alors que les deux lunes sont pleines, les morts reviennent à une vie impie, s'extrayant de la terre noire et maudite qui entourent le château. Ce sont des morts-vivants, des squelettes animés d'une existence maléfique et abjecte.

**Les PJ vont devoir les affronter et les vaincre s'ils ne veulent pas les rejoindre dans la mort.**

### SQUELETTES

**Nombre:** 20

**Taille:** normal

**Dé de vie:** 1 (d12)

**Mouvement:** 6m

**Classe d'Armure:** 12

**Attaque(s):** épée courte (1d6), lance (1d6)

**Capacité(s) spéciale(s):** mort-vivant

**Sauvegarde:** Physique

**Intelligence:** -

**Alignement:** Neutre

**Type:** mort-vivant

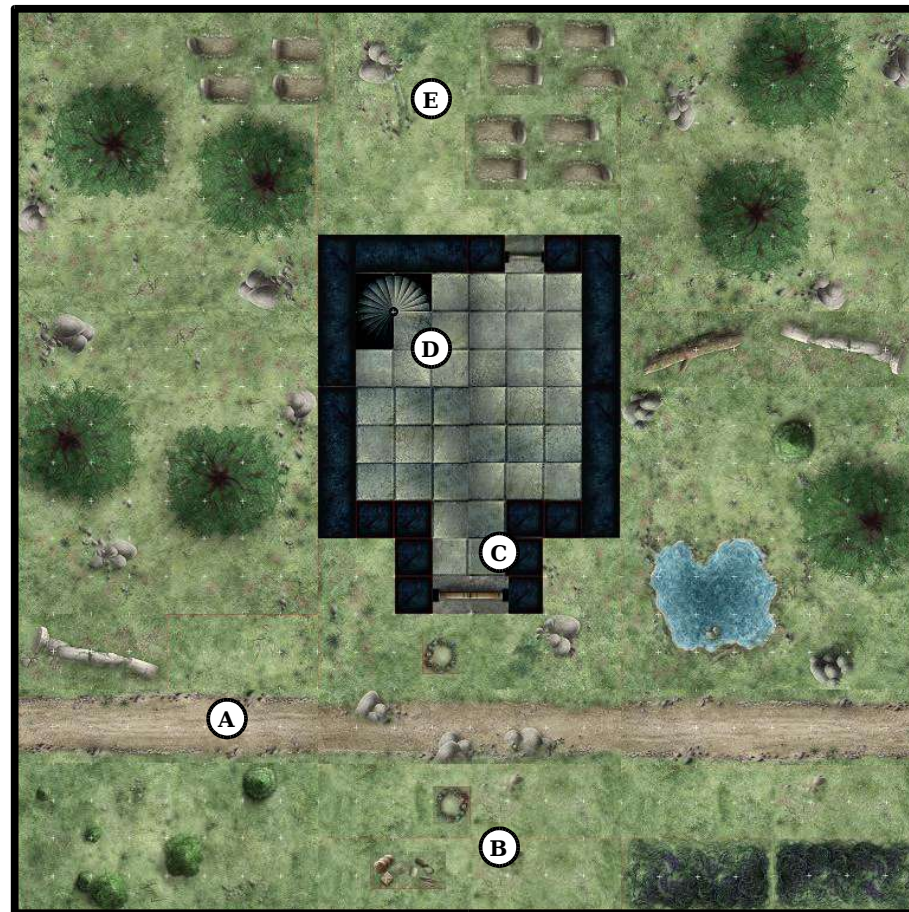
**Trésors:** -

**XP:** 10+1

Ci-dessous, un plan des ruines. De la forteresse des Noireaux, il ne reste plus qu'une vieille tour au toit en partie effondrée.

A) Route (ou plutôt sentier)

B) Restes du campement des gobelins. Si les PJ fouillent les affaires des gobelins, ils trouveront 1d10po (50%) et 1d4 pierres précieuses (20%).



C) La porte de la tour n'est pas verrouillée. En fait, la vieille serrure rouillée a été brisée par les gobelins.

D) L'intérieur de la tour est jonché de débris et de blocs de pierre. L'endroit est envahi par la végétation grimpante et la vermine (cloportes et autres insectes). Il y a une petite poterne donnant sur l'arrière de la tour. Un escalier en colimaçon s'enfonce dans les ténébreuses profondeurs des catacombes de l'antique tour.

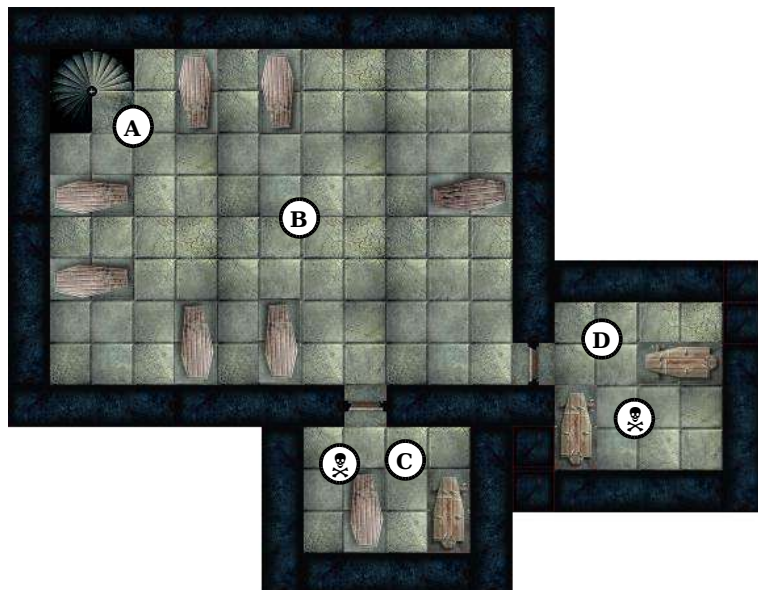
E) Cimetière à l'abandon (quelques tombes anonymes)

Les sous-sols de la tour sont occupés par des catacombes.

A) Escalier

B) La crypte principale est occupée par 7 cercueils.

C) & D) Deux petites salles défendues par de lourdes portes de pierre. Ces deux cryptes sont également occupées par des cercueils.



**Si les PJ explorent les catacombes, ils découvriront 5d10po, 1d10 gemmes et 1d4 objets magiques (cfr. M&T p94).**

**Les portes qui ferment l'accès aux cryptes C et D pourront être forcées (Diff +5).**

**Les Noireaux ont placés jadis des pièges pour défendre leurs tombeaux (les détecter demandera une certaine expertise Diff +5).**

**Les cryptes sont saturées par un gaz délétère qui causera 1d4 points de dégâts aux imprudents qui l'innaleront.**

### **D) Le relais de Woodhaven**

Le relais de Woodhaven est une auberge fortifiée offrant contre quelques pièces d'or le gîte et le couvert aux voyageurs.

La région est sauvage et des groupes d'orques et de gobelins rôdent dans les bois. L'auberge est un lieu sûr pour passer la nuit.

En cas d'attaque, il est possible de s'y retrancher et de se défendre.

L'aubergiste, un certain **Angus**, entretient une petite troupe de mercenaires qui assurent la garde de l'endroit.

Le village abandonné (E) à l'est de la route est une preuve de l'agressivité des orques et des gobelins qui infestent la forêt.

Les bucherons qui habitaient là ont été obligés de fuir pour ne pas être massacrés par les peaux-vertes.

Aujourd'hui, le seul endroit sûr de la forêt est l'auberge de Woodhaven.

**Si les PJ parviennent à Woodhaven, ils pourront s'y restaurer et y passer la nuit (le tarif pour un repas et une chambre est de 5po par personne).**

### **Défendre l'auberge**

L'auberge pourrait être attaquée par une troupe d'orques.

Les PJ seront invités à prêter mains fortes à Angus et ses hommes pour assurer la défense de l'endroit.

#### **ORQUES**

**Nombre: 30**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d8)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 15**

**Attaque(s): massue (1d4+1), lance (1d6),**

**hache (1d6)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: faible**

**Alignement: Loyal Mauvais**

**Type: humanoïde**

**Trésors: 1**

**XP: 20**

A la page suivante figure un plan complet du relais fortifié de Woodhaven.

Comme dis précédemment, Angus (le propriétaire du relais) entretient une petite troupe de mercenaires.

#### **MERCENAIRES**

**Nombre: 10**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d8)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 15**

**Attaque(s): épée courte (1d6), arbalète (1d4)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: moyenne**

**Alignement: Loyal Neutre**

**Type: humanoïde**

**Trésors: -**

**XP: -**

Le profil d'Angus est similaire à celui des mercenaires. Il a lui-même un vétéran à la retraite. Il manie une masse d'armes (1d8) et un bouclier.

Malgré son nouveau métier d'aubergiste, il n'a pas perdu l'habitude des combats; dans cette région, les attaques de maraudeurs orques ou gobelins sont monnaie courante.



## Le plan du relais de Woodhaven

L'auberge fortifiée se dresse au milieu d'une clairière (artificielle), le long de la route du nord.

A) La route du nord.

B) La cour de l'auberge est occupée par une mare où peuvent s'abreuver les chevaux.

C) Les écuries qui servent également d'entrepôts et de logements pour le palefrenier (le vieux Jim).

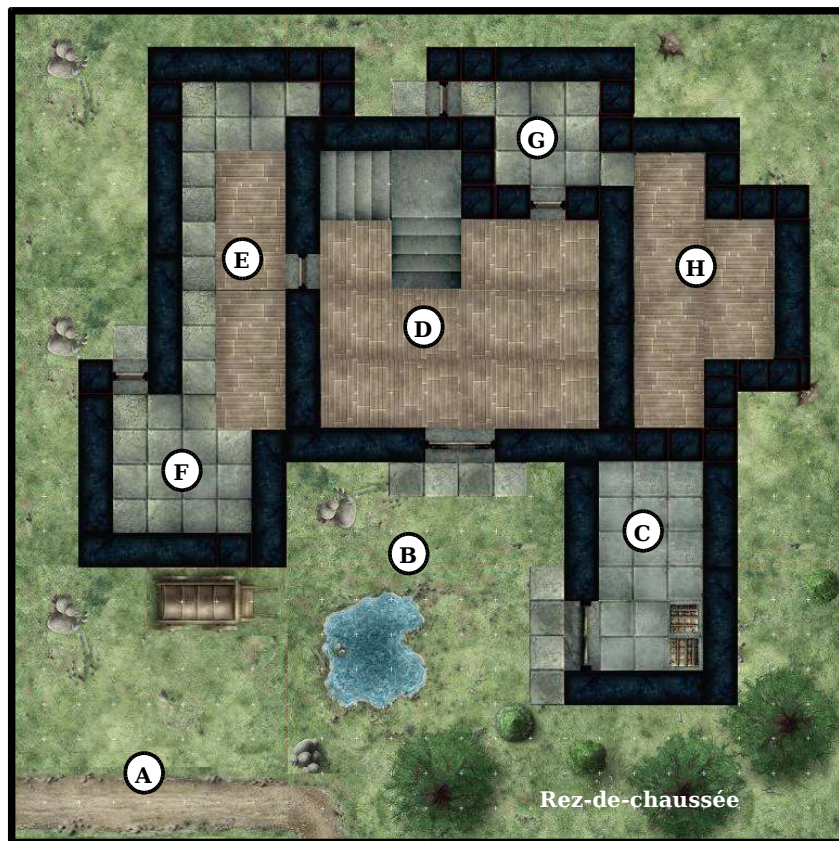
D) La grande salle de l'auberge est la pièce centrale de l'édifice. Il y a un âtre où mijote en permanence un chaudron de soupe. Les clients peuvent s'installer confortablement autour des larges tables de chêne où leur sont servis de copieux repas arrosés de vin ou de bière naine.

Un escalier de pierre donne sur l'étage (et les chambres).

E) Les cuisines occupent l'aile ouest de l'auberge.

F) Cet espace sert de réserves et de logement pour le cuisinier.

G) Derrière le comptoir, une porte donne sur le logement du propriétaire de l'auberge : une petite pièce avec une porte donnant sur l'arrière de l'auberge ainsi qu'un espace plus grande dans l'aile est de l'auberge.



L'étage de l'auberge est partagé en chambres et dortoirs.

A) le dortoir commun accueille les voyageurs moins fortunés et les mercenaires chargés d'assurer la sécurité du relais.

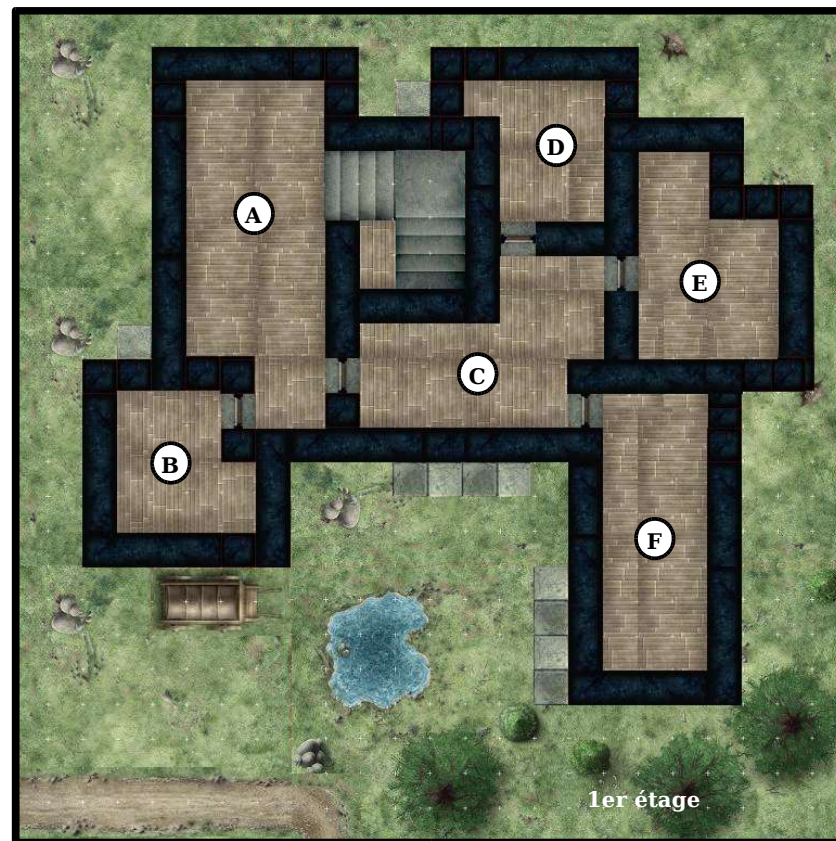
Les chambres sont réparties dans les espaces (B), (D), (E) et (F), séparés par un corridor en (C).

Au niveau des toits, l'espace est plus réduit et sert de grenier.

L'auberge possède également des caves sous les cuisines.

Elles sont occupées par des fûts de bière et des tonneaux de vin ainsi que par des celliers où sont conservées les viandes salées.

**Si vous décidez de faire jouer aux PJ une attaque de l'auberge par un groupe de maraudeurs orques, n'oubliez pas de signaler aux joueurs les différentes issues de l'auberge et la possibilité de se servir des meubles pour barricader certains passages.**



## E) Le village abandonné

C'est un ancien village de bucherons.

Jadis, avant les guerres contre les orques, la région était exploitée pour son bois et ce village abritait des groupes de bucherons et leurs familles.

Des maisons, des scieries et des entrepôts il ne reste plus que des ruines, les fondations en pierre des constructions, le tout envahi par la végétation.

L'endroit est lugubre. Personne n'est plus venu ici depuis fort longtemps.

On dit que la vallée est hantée par les esprits des villageois massacrés par les orques. Plus vraisemblablement, la zone est encore parcourue par des maraudeurs orques qui n'hésitent pas à assaillir les voyageurs imprudents.

Les PJ devront se montrer prudents.

**Alors que le groupe aborde le site du village en ruines, ils sont repérés par deux guetteurs orques (possibilité de détecter les guetteurs orques, Diff +3).**

**Quelques minutes plus tard, c'est une horde d'une vingtaine de créatures malfaisantes qui s'avancent dans la clairière bordant les ruines.**

**Les PJ n'auront d'autre choix que de les affronter (ou de fuir).**

**Les ruines peuvent leur offrir un couvert relatif.**

### ORQUES

**Nombre: 30**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d8)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 15**

**Attaque(s): massue (1d4+1), lance (1d6),**

**hache (1d6)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: faible**

**Alignement: Loyal Mauvais**

**Type: humanoïde**

**Trésors: 1**

**XP: 20**

## E) Le village fortifié de Ramhrok

Au-delà de la forêt se dresse le village de Ramhrok.

Cette agglomération fortifiée d'environ un millier d'habitants est un des derniers forts datant de la guerre contre les orques.

Il est occupé par deux communautés: des colons humains, descendants des anciens bûcherons qui exploitaient les forêts de la région, et des nains venus s'installer à Ramhrok après la chute de la forteresse de Mordaar il y a trois siècles.

La communauté naine est elle-même divisée en plusieurs clans, souvent rivaux.

Ramhrok est l'unique place-forte au nord de Blackmoor et tente de maintenir une paix précaire dans la région.

Les orques et les gobelins sont encore très actifs. Des groupes de maraudeurs lancent régulièrement des raids et font des incursions dans la forêt jusqu'au relais de Woodhaven.

Ramhrok ne compte que 300 combattants: 200 humains formant une milice et une centaine de guerriers nains. Ce dernier nombre fluctue en fonction des expéditions armées que les clans nains envoient de temps à autre vers les montagnes et leur ancienne citadelle de Mordaar.

L'endroit offre une sécurité relative et permettra aux PJ de se prendre un peu de repos avant la dernière étape de leur périple vers le nord.

### **Péripéties à Ramhrok**

Le village fortifié de Ramhrok peut n'être qu'une simple étape dans le périple des aventuriers vers le nord. Vous pouvez aussi exploiter l'endroit pour proposer aux PJ de petites péripéties qui ajouteront un peu de profondeur à l'endroit.

Voici quelques propositions de sous-aventures.

### **Les sports des nains**

Les nains sont des êtres combattifs, avides d'action.

Ils organisent régulièrement des épreuves « sportives ».

Combat au gourdin, lancer de blocs de pierre, épreuves de levage sont au programme.

En principe, ces épreuves ne sont pas dangereuses mais les concurrents ne sont jamais à l'abri d'un malencontreux accident.

Ces épreuves font bien entendu l'objet de paris.

**Les combats au gourdin se font par élimination direct.**

**En principe, ces combats ne sont pas léthaux. Les points de dégâts encaissés par les participants seront donc considérés comme des dommages temporaires.**

### **NAINS**

**Nombre: -**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d8)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 14**

**Attaque(s): massue (1d4+1)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: moyenne**

**Alignement: Neutre**

**Type: humanoïde**

**Trésors: -**

**XP: 30**

**L'épreuve du lancer de blocs de pierre se fait comme suit: chaque participant est invité à lancer un bloc le plus loin possible. A chaque étape de l'épreuve, un bloc plus lourd est proposé aux « sportifs ». Chaque lancer réussi vaut un point. Il y a cinq lancers en tout.**

**L'épreuve de levage suit le même schéma que le lancer de blocs.**

### **Chasse au sanglier**

Ramhrok est entouré de petites fermes dont la production permet au village de vivre en quasi autarcie. Récemment, un énorme sanglier sème le chaos et la destruction dans les champs alentours. Une battue est organisée et les PJ peuvent s'y joindre.

### **SANGLIER**

**Nombre: 1**

**Taille: grand**

**Dé de vie: ?**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 16**

**Attaque(s): crocs (1d6), charge (1d8)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: animal**

**Alignement: Neutre**

**Type: animal**

**Trésors: -**

**XP: 600**

Le village de Ramhrok offre encore d'autres possibilités de péripéties amusantes. Libre à vous d'en imaginer d'autres: bagarre d'auberge, attaque des gobelins, expédition au nord pour reprendre le pont, escorte d'un convoi entre le village et une ferme éloignée, etc.

### **Le voyage continue...**

Au-delà de Ramhrok, une vaste plaine semble s'étendre jusqu'aux montagnes qui se découpent sur l'horizon.

La plaine est traversée d'est en ouest par une rivière.

Il faut compter une bonne semaine de voyage pour atteindre les montagnes.

La route du nord continue à partir du village fortifié vers la citadelle de Mordaar, une ancienne forteresse naine abandonnée il y a trois siècles à la fin des guerres contre les gobelins.

Il y a un pont de pierre (datant également de l'apogée des royaumes nains du nord) qui enjambe la rivière.

Plus à l'est (détour de trois jours), un gué permet aussi de franchir les flots.

La région n'est pas très sûre.

A l'est s'étend une étendue marécageuse malsaine.

Dans les profondeurs fangeuses des marais, une présence malfaisante étend sa malveillance sur tout le pays.

Les tribus gobelins et orques contrôlent les marais à l'est et les collines jusqu'aux pieds de l'ancienne citadelle des nains.

Après le pont, la plaine devient lugubre, sinistre.

Le plateau qui s'étire de la rivière aux contreforts des montagnes a été jadis le cadre de furieux affrontements entre les hordes de peaux vertes et les clans nains qui contrôlaient la région.

On raconte que ce champ de bataille serait hanté par les esprits des guerriers nains tombés au combat.

La route du nord aboutit finalement à une large chaussée de pierre menant aux portes de la citadelle de Mordaar.

Si on en croit la carte de l'apothicaire Vêrus, la chaussée franchit les montagnes derrière la citadelle, traçant la voie vers la légendaire Tour des Seigneurs Trolls, but de la quête de la compagnie \_\_\_\_\_.

### **Franchir le gué**

Le gué à l'est est rendu dangereux par une récente crûe causée par d'importantes pluies qui ont abondamment arrosé la plaine de l'ouest.

Le courant est très violent.

Les PJ devront se montrer prudents lors de la traversée.

**Vous pouvez assortir une Diff. +5 ou pire à cette étape du voyage.**

**En cas d'échec, les PJ risquent de se blesser ou de perdre une partie de leur matériel.**

### **Emprunter le pont**

L'antique pont de pierre, construit jadis par les seigneurs nains des royaumes du nord, est tombé aux griffes d'une horde de gobelins (20).

Si les PJ approchent prudemment de l'endroit, ils découvriront que les gobelins ont pris d'assaut le petit fortin qui gardait le pont.

Les fortifications en bois terminent de se consumer (les PJ ont d'ailleurs aperçu la fumée de loin).

A l'écart, dans un enclos, 3 hommes sont entravés; ce sont vraisemblablement des prisonniers. Deux gobelins en assurent la garde.

Près du pont, les gobelins ont construit des huttes rudimentaires et levés des talus hérissés de pics de bois.

Il semble bien décidés à vouloir tenir l'endroit.

**Les PJ peuvent attaquer les gobelins, tenter de reprendre le pont et délivrer les prisonniers.**

**Ils peuvent aussi décider que ceci n'est pas leur affaire et prendre la direction du gué, à trois jours de marche vers l'est.**

Les prisonniers sont les seuls survivants de l'attaque des gobelins, survenue il y a deux jours. Ce sont des mercenaires engagés par les autorités du village de Ramhrok pour assurer la garde du pont.

Les gobelins ont attaqué en nombre; une bonne centaine, venus des marais à l'est. Un petit groupe est resté pour tenir le pont. Le reste de la troupe, menée par un énorme hobgobelin est reparti vers le nord, sans doute pour rallier la forteresse abandonnée de Mordaar dont chacun sait qu'elle est infestée par la vermine verte.

### **GOBELINS**

**Nombre: 20**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d6)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 15**

**Attaque(s): massue (1d4+1), lance (1d6),**

**hache (1d6), épée à lame recourbée (1d6)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: faible**

**Alignement: Loyal Mauvais**

**Type: humanoïde**

**Trésors: 1**

**XP: 5+1**



## 6) La nécropole

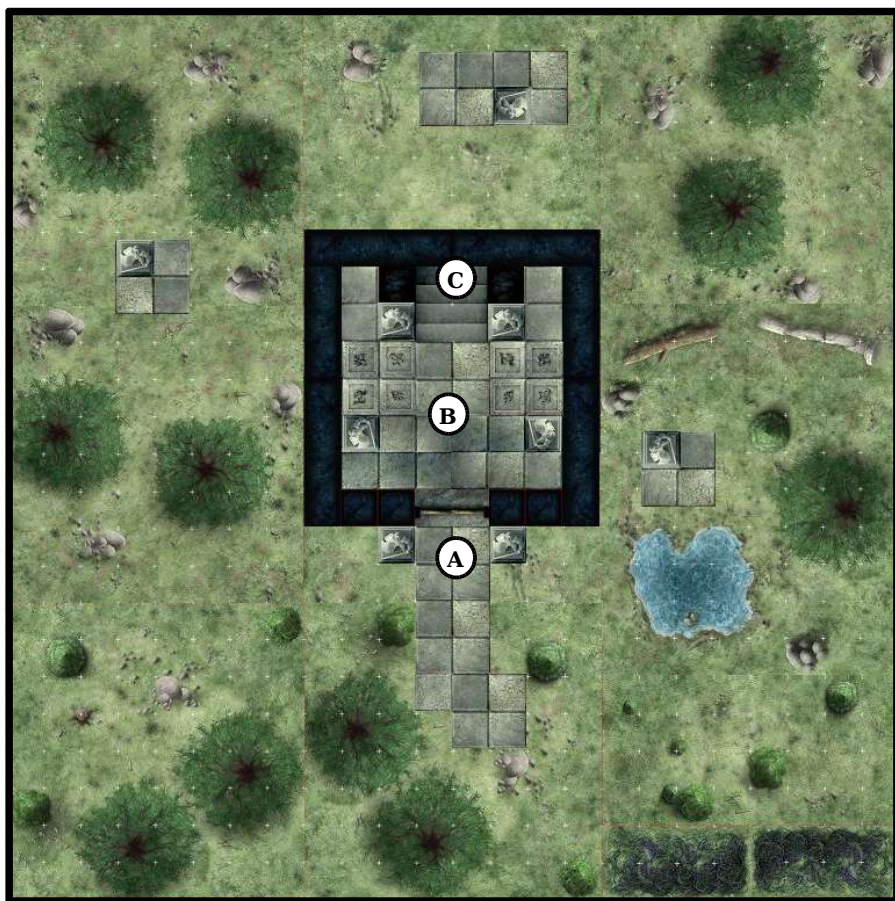
Les marais à l'est de la route cachent les restes d'une antique nécropole. L'endroit est sinistre: des cryptes et des tombes alignées dans la brume, des allées pavées et des mares d'eau stagnantes. Cet endroit est contrôlé par les gobelins mais d'autres créatures malfaisantes peuplent les recoins sombres et humides de la nécropole.

On raconte que les tombes renferment encore aujourd'hui des trésors, ce qui ne manque pas d'attirer des aventuriers de tous poils.

**L'exploration de la nécropole et le pillage des tombes sont autant de pérépéties que vous pouvez proposer à vos joueurs.**

**Outre les gobelins qui contrôlent les marais avoisinants, les PJ risquent de rencontrer d'autres monstres.**

**D'abord des créatures des marais telles que des reptiles (serpents géants) ou des insectes (araignées géantes, cloportes) ou encore des mollusques de taille anormale (limace géante, gelatine rampante...)**



A) La nécropole est une véritable ville de tombes, de chapelles mortuaires et de cryptes.

Si les PJ décident d'exploiter l'endroit, ils devront choisir une des tombes, chapelles ou cryptes parmi des centaines disséminées dans les marais.

L'entrée de la chapelle est gardée par deux statues de pierre représentant des guerriers en armure.

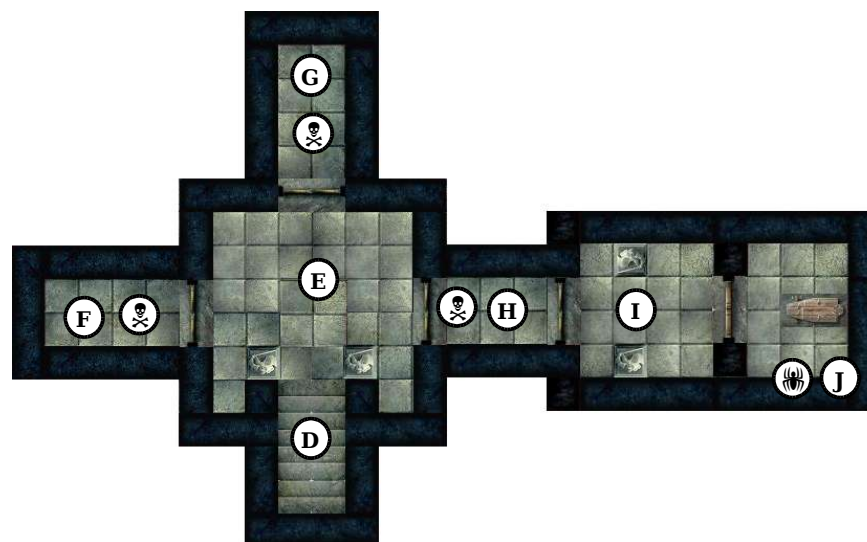
Une porte massive en métal ferme la tombe.

La porte est marquée par des siècles d'humidité mais reste néanmoins solide. Il n'y a pas de serrure. Le panneau a été verrouillé, coincé dans le cadran de pierre de la porte.

**Forcer cette porte demandera un test de For, Diff. +5.**

B) A l'intérieur règne une atmosphère froide, une odeur de vieille mort et de moisissure. Ici aussi il y a des statues de pierre, sombres et fières. Certaines dalles de la chapelle porte des runes anciennes.

C) Un escalier descend dans les profondeurs obscures des catacombes.



D) L'escalier aboutit dans une salle carrée. Là encore, deux statues mortuaires semblent monter la garde.

E) Trois arcades à gauche, droit devant et à droite, fermées par de solides portes à double battants.

Chaque porte est verrouillée. Les PJ peuvent tenter de les forcer (**crochetage, Diff. +2**); les serrures de bronze sont corrodés.

F) et G) sont des couloirs piégés. Dans l'un d'eux, des dards métalliques sont projetés dès que la porte est ouverte. Dans l'autre, un gaz s'enflamme dès que l'air frais s'engouffre dans l'espace clos (dès que la porte s'ouvre). Les deux pièges causeront 3d6 points de dommages à répartir dans le groupe des PJ. **Il est possible de détecter les pièges (Diff. +5) et éventuellement de les neutraliser.**



H) Ce couloir se termine par une autre porte à double battants. Deux dalles sont piégées (1 ou 2 sur 1d6). Lorsqu'on pose le pied sur les dalles piégées, un bloc de pierre descend du plafond dans un mouvement rapide, écrasant l'imprudent (causant 1d8 points de dommages).

**Ici aussi, il est possible de détecter le piège (Diff. +5) et de le neutraliser.**

I) Cette salle semble être l'anti-chambre du tombeau. Encore deux statues de pierre. Une lourde porte de pierre clôt la chapelle mortuaire à l'extrémité de la salle.

J) Cette salle est le tombeau. Un sarcophage de bronze et de cuivre est posé sur une large dalle gravée de runes. La salle contient en outre des coffrets contenant d'antiques pièces d'or et des bijoux, des pièces d'armure et des armes exposées autour du cercueil; parmi les trouvailles des PJ, un objet magique et une arme exceptionnelle.

**Lorsque les PJ sont entrés dans le tombeau proprement dit, un sortilège (qu'il est possible de détecter avec un sort de détection de la magie) a animé les statues de pierre. Ces gardiens impitoyables attaqueront les PJ.**

#### **GARDIENS DE PIERRE**

**Nombre: 10**

**Taille: moyenne**

**Dé de vie: 5 (d10)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 17**

**Attaque(s): lame de pierre (1d8)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: -**

**Alignement: Neutre**

**Type: créature artificielle (et magique)**

**Trésors: -**

**XP: 200**

### **h) La citadelle de Mordaar**

Le groupe approche du terme de son voyage.

Devant les aventuriers se dressent d'est en ouest les hautes montagnes du nord. La route qu'ils ont suivie depuis Blackmoor se termine ici, aux pieds des murailles de l'imposante citadelle de Mordaar.

Jadis la citadelle faisait partie des royaumes nains du nord. Elle faisait la fierté du peuple nains et défendait les mines de la région. Les PJ constatent que la route devient une chaussée pavée.

Ils sont encore à une demie lieue de la citadelle et pourtant celle-ci occupe déjà une large partie de l'horizon nord. Ses dimensions sont simplement surhumaines.

Malgré son délabrement évident même à cette distance, la citadelle de Mordaar est toujours impressionnante.

La chaussée continue jusqu'aux portes fracassées de la forteresse. Deux chemins secondaires contournent l'édifice par l'est et par l'ouest.

D'après la carte, plusieurs sentiers de part et d'autre de la citadelle mènent aux mines des nains, aujourd'hui abandonnées.

Vraisemblablement la chaussée pavée continue vers le nord au-delà de Mordaar, jusqu'à la mystérieuse Tour des Seigneurs Trolls.

### **Plan de la citadelle de Mordaar**

La citadelle de Mordaar est une vaste et haute construction carrée flanquée de quatre tours massives à ses quatre coins.

L'entrée était jadis défendue par une porte aux lourds panneaux de pierre épais de près d'un mètre.

Il ne reste plus de ces massives portes que des fragments couverts de runes à moitié effacées.

La partie supérieure de la citadelle a été fortement endommagée lors de la guerre contre les gobelins et la furieuse bataille finale qui marqua la chute de la forteresse et la fin des royaumes nains du nord.

Les tours et les remparts ne sont plus habités aujourd'hui que par les courants d'air glacé et le souvenir vide des guerriers morts au combat.

Un groupe d'une dizaine de gobelins ont établi un poste de garde dans l'immense portail de la citadelle.

Les gobelins n'apprécient guère la lumière du jour. Aussi on peut supposer que si d'autres peaux vertes occupent l'endroit, ils doivent se cacher dans les souterrains de la forteresse.

**Les PJ sont libres d'attaquer les gobelins ou de contourner la citadelle pour trouver une autre entrée.**

**Ils peuvent aussi dédaigner la forteresse naine et suivre un des sentiers qui passent à l'est ou à l'ouest des remparts.**

#### **GOBELINS**

**Nombre: 10**

**Taille: normal**

**Dé de vie: 1 (d6)**

**Mouvement: 6m**

**Classe d'Armure: 15**

**Attaque(s): massue (1d4+1), lance (1d6),**

**hache (1d6), épée à lame recourbée (1d6)**

**Capacité(s) spéciale(s): -**

**Sauvegarde: Physique**

**Intelligence: faible**

**Alignement: Loyal Mauvais**

**Type: humanoïde**

**Trésors: 1**

**XP: 5+1**

**L'essentiel de la citadelle des nains se trouve en sous-sol.**

**Comme indiqué plus haut, les remparts et les tours de la citadelle ne sont plus que des ruines vides et glacées. Des incendies ont ravagé la forteresse et nettoyé les postes de défense en surface.**

**Trois siècles d'abandon ont encore ajouté à la décrépitude de l'endroit.**

**Si les PJ désirent explorer la citadelle et en découvrir les trésors, ils devront trouver un passage vers les souterrains et les tunnels qui s'étendent sous la forteresse...**

## 1er niveau

A) un passage s'enfonce dans les profondeurs, sous la citadelle. Un escalier de pierre taillé dans la roche mène à une salle carrée...

B) Cette salle carrée d'une vingtaine de mètres de côté sert de campement à une bande de gobelins (sans doute le reste de la troupe qui occupe la citadelle). Ce groupe est composé d'une bande de dix gobelins menés par un imposant hobgobelin.

Ils n'ont pas entendu les PJ approcher, trop occupés qu'ils étaient aux préparatifs d'un repas ou à leurs querelles autour d'un jeu d'osselets...

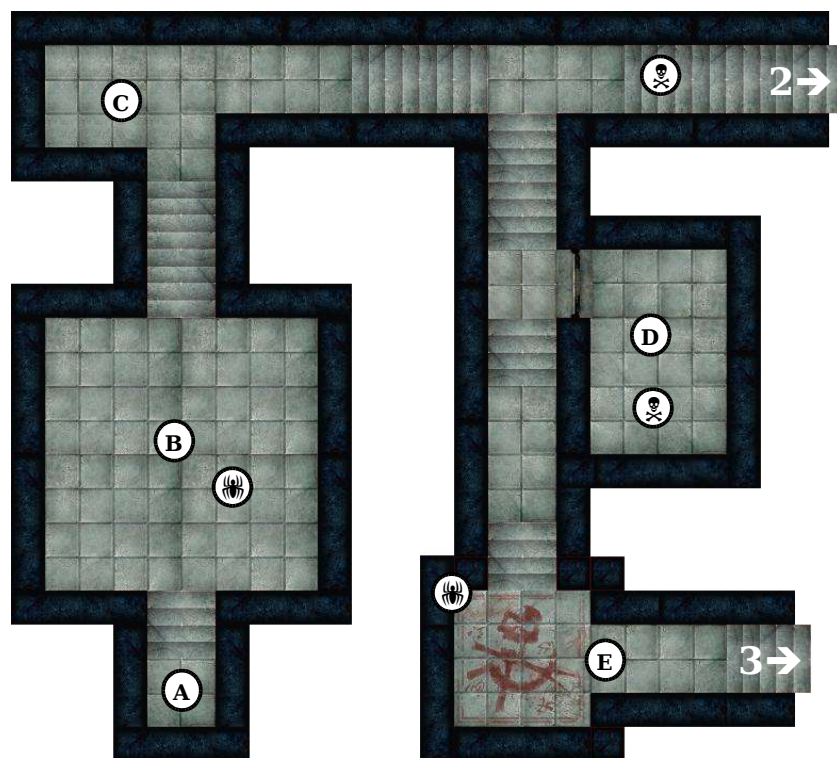
Les PJ ont donc l'avantage de la surprise (Initiative).

C) Ce petit hall sert de réserves aux gobelins. Les PJ y trouveront des vivres avariés et du butin amassé par les peaux vertes au cours de leurs raids: 3 armures de cuir en piteux état, des pièces d'armure métalliques, trois épées courtes, une épée longue et un casque, deux boucliers et quatre dagues.

A ce trésor de guerre, il faut ajouter un petit coffret contenant 20 + 3d10 pièces d'or et 1d3 gemmes.

Un couloir (direction est) s'enfonce dans les ténèbres.

Plus loin un embranchement et un escalier descendant vers le sud. Le couloir vers l'est continue et s'enfonce dans les profondeurs des sous-sols de la citadelle de Mordaar.



Niveau 1

L'escalier donnant vers l'est cache un **piège (posé par les gobelins)**.

Si les PJ posent les pieds sur les cinq premières marches, des pics surgissent des parois, causant 1d4 points de dommages.

**Il est possible de détecter ce piège (Diff. +5).** Des restes de corps (ossements et morceaux de tissu et armures) jonchent le sol du couloir et les premières marches de l'escalier.

D) Cette pièce est fermée par une épaisse et lourde porte à deux battants.

**Les PJ peuvent tenter de crocheter la serrure de cette porte (Diff. +8).**

Apparemment, les gobelins ont déjà tenté de défoncer cette porte; il y a des marques sur la porte.

Dans la pièce – qui est en fait une chambre forte – les PJ trouveront un coffret contenant 50 + 5d10 pièces d'or, 1d6 gemmes et 1d2 objets extraordinaires ou magiques.

Mais l'endroit est protégé par plus qu'une simple porte. Dès qu'une personne pose les pieds sur les dalles de l'entrée, une déflagration magique s'abat sur l'intrus qui subit 1d6 points de dommages (possibilité d'un JdS).

**Il est possible de détecter ce piège magique par une détection de la magie.**

**C'est l'entrée d'un être vivant qui déclenche le piège. Une rune est tracée sur les dalles à l'entrée de la pièce.**

E) L'escalier vers le sud s'enfonce entre dans les profondeurs de la citadelle. Il semble que les gobelins ne soient pas aller plus avant dans leur exploration des tréfonds de la forteresse naine si on en juge par la barricade qu'ils ont édifiée dans ce passage; des meubles, des morceaux de portes et des pièces de bois ont été entassés dans le couloir pour en interdire l'accès. Les PJ perdent une bonne demie heure à dégager le passage.

Au-delà de ce couloir, une petite salle carrée d'où part un nouveau couloir et un escalier vers l'est... s'enfonçant dans les ténèbres.

Le sol de cette salle montre un glyphe inquiétant: une tête de mort et la marque des puissances du Mal...

**Faites un jet sur la table de rencontres. La pièce pourrait être gardée par une créature malfaisante (autre que gobelins, orques et autres peaux vertes).**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



## 2ième niveau

L'escalier s'enfonce dans les ténèbres. Au bout d'un moment (qui paraît long aux PJ), ils aperçoivent une lueur au bout de l'escalier... la lumière vacillante d'un ou plusieurs torches.

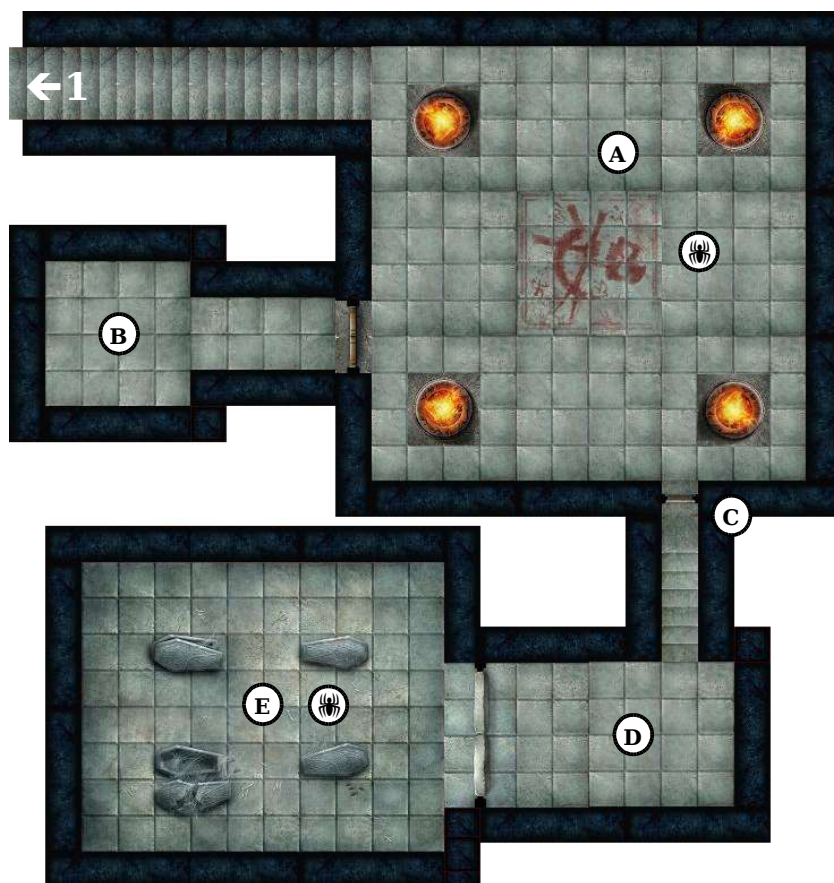
A) Cette salle de grande dimension est vraisemblablement un temple dédié aux divinités du chaos. Il y a quatre chaudrons de feu dont les flammes lèchent le plafond. L'atmosphère de cette salle est lourde et inquiétant.

**Faites un jet sur la table de rencontres pour déterminer quelles sont les créatures qui sont en train de prier au centre de la salle.**

Des symboles impies ont été peints sur la dalle centrale.

B) Cette salle est fermée par une double porte bloquée par une épaisse barre de bois.

Dans cette salle qui sert de cellule aux gobelins, les PJ trouveront cinq villageois. Certains sont dans un état d'épuisement total.



Niveau 2

Ils racontent à leurs libérateurs que les gobelins les ont capturé il y a quelques semaines et qu'ils se préparaient à les sacrifier à une de leurs sinistres divinités.

Les prisonniers sont trop épuisés pour pouvoir repartir vers le sud; les PJ devront les soigner et leur donner des vivres s'ils veulent que les malheureux aient une chance de revoir leur village natal (Ramhrok).

C) Une petite porte au sud de la grande salle donne sur un étroit escalier. La porte, en bois verni, est verrouillée par un puissant sortilège de fermeture. **Il est possible de débloquer la porte en utilisant la magie ou en forçant la porte (crochetage Diff. +6 ou défoncer la porte Diff. +6).**

D) L'escalier aboutit à une anti-chambre froide et sinistre.

Une imposante porte de fer occupe la totalité du mur ouest de ce hall.

**Une perception de la magie indiquera aux PJ la présence au-delà de cette porte d'une puissante magie maléfique.**

La porte est fermée par une épaisse chaîne que les PJ peuvent **tenter de briser (Diff. +5).**

E) Cette salle est une crypte. Il y règne une atmosphère froide et oppressante. Tous les PJ subissent un malus de -1 pour toutes leurs actions tant qu'ils se trouvent dans la salle ou dans le hall.

Une brume glacée flotte entre les tombeaux.

Dès leur entrée dans la crypte, les PJ savent qu'ils auraient mieux fait de laisser les morts reposés en paix...

Plusieurs spectres s'élèvent des sarcophages anciens et assaillent les intrus en poussant de lugubres murmures.

**Reportez vous à la fin de ce manuel (page 15) pour connaître les caractéristiques des quatre spectres.**

**Si les PJ quittent la crypte et remontent l'escalier jusqu'à la petite porte en bois verni, les spectres les laisseront tranquilles.**

**Si les PJ réussissent à détruire les fantômes, ils pourront piller les tombes.**

### 3ième niveau

A) L'escalier s'enfonce encore un peu plus dans les profondeurs de la forteresse naine.

En bas de l'escalier, une porte, fermée mais pas verrouillée.

Dés qu'ils approchent de la porte, les PJ sont alertés par des éclats de voix et des grognements menaçants.

Derrière cette porte, plusieurs créatures se disputent violemment.

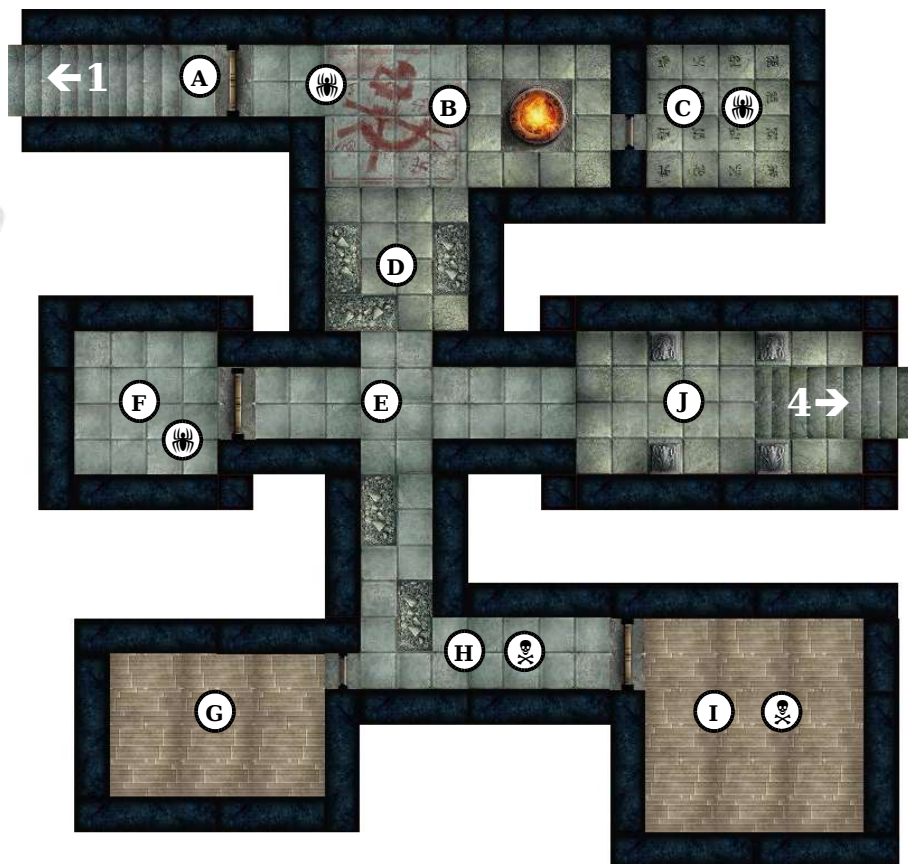
Certains parmi les PJ peuvent peut-être identifier les créatures (Diff. +5).

**Ce sont des gnolls, hyènes humanoïdes cruelles.**

B) La salle est éclairée par un foyer. Le sol porte les marques du chaos.

Un petit groupe de gnolls (4+1d2) se partage ce qui semble être leur dernière butin: des pièces d'armures, quelques armes et une poignée de pièces d'or.

C) Cette salle est fermée par une petite porte de bois sur laquelle ont été apposés des scellés magiques. Il est possible de les identifier par un sort de lecture de la magie. **Ces glyphes sont des symboles d'emprisonnement.**



Sans aucun doute la pièce au-delà de cette porte sert de prison à une créature dangereuse. Si les PJ décident néanmoins de forcer la porte, il suffira simplement d'effacer les glyphes; la porte redeviendra une porte ordinaire. La créature qui y est enfermée sera alors libre de s'échapper de sa prison: **il s'agit d'un drider, une terrible créature mi-elfe noir, mi-araignée. La chose ne se montrera aucunement reconnaissante vis-à-vis de ses libérateurs. Elle usera de ses capacités magiques pour anéantir tous les être vivants qu'elle rencontrera sur son passage.**

**Les PJ apprendront à leurs dépens que certaines portes doivent rester fermées.**

D) Le couloir vers le sud est en partie bouché par des éboulis. Les parois se sont effondrées, bloquant une partie du passage et rendant la progression des PJ difficile.

E) Un simple carrerfour. Le passage vers le sud est en partie effondré. A l'ouest, une porte, à l'est un couloir donnant sur une salle où on devine un alignement de statues.

F) Cette pièce est occupée par un ou plusieurs créatures au choix. Faites un jet sur la table de rencontres.

G) Cette vaste pièce au plancher de bois est un ancien dortoir. Les PJ y trouveront 5+1d3 potions de soins (+1d6 PV chacune) et un petit coffret contenant 5d10 po.

H) L'éboulement a mis à jour un piège redoutable mais heureusement rendu inoffensif par l'effondrement des parois. Dans le cas contraire, deux lames aiguisées auraient sectionnés en 1d3 parties les intrus. Ce piège cruel porte la marque des gobelins.

I) La porte qui donne dans cette pièce est verrouillée. Il faudra soit la **crocheter (Diff. +5)**, soit la **forcer (Diff. +8)**. Derrière cette porte, un vaste espace de plancher et au fond un coffre de bois, massif. C'est un ancien dortoir, totalement vide à l'exception de ce coffre posé contre le mur du fond.

**Le plancher est piégé (encore un coup des gobelins). Si on pose son pied sur certaines lattes, cela déclenche le tir simultané de deux arbalètes cachées derrière les murs (1d4 dommages). Une autre portion du plancher a été sciée et cache une fosse garnie de pointes (1d8 dommages + 1d4 à cause de la chute).**

**Il semble que les gobelins aient caché une partie de leur butin dans cette salle. Les pièges sont là pour en défendre l'accès.**

J) Cette salle ressemble à l'entrée d'un temple. Il y a deux statues (des nains de pierre) de chaque côté et un escalier de pierre descendant dans les profondeurs.

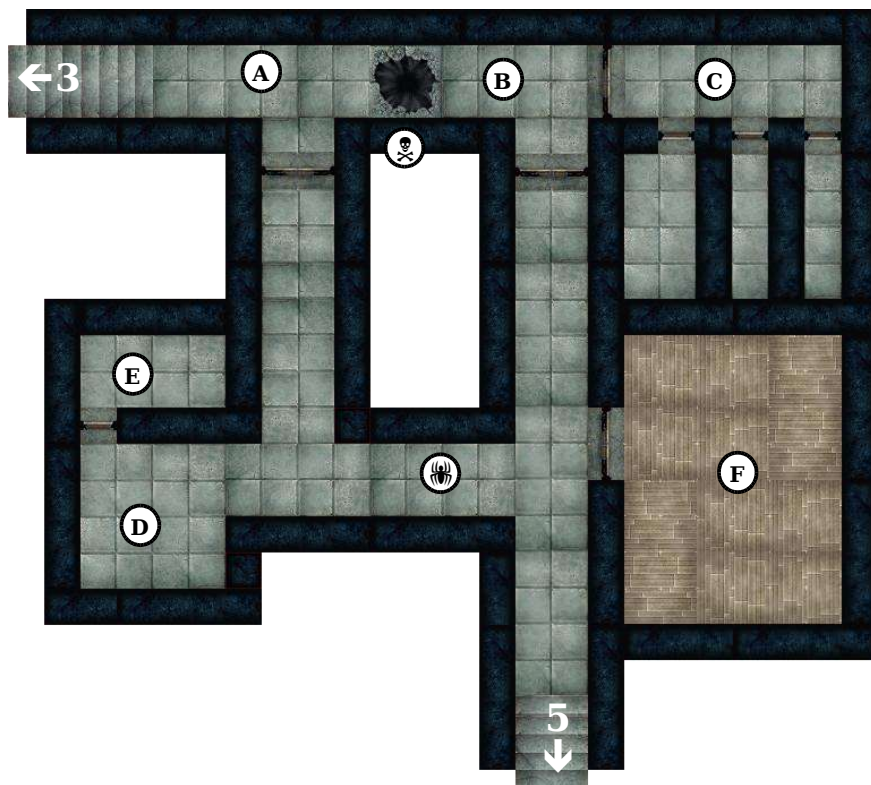


Faites un jet sur la table de rencontres.

Une porte ferme l'accès à un couloir vers le sud (**crocheter Diff. +3**).

Pour franchir ces portes, un test de **crochetage** (Diff. +5) sera nécessaire. Les PJ peuvent aussi **défoncer les portes** (Diff. +8).

Pourtant, dès que les PJ pénètrent dans ces gèoles à l'atmosphère lourde, les restes des prisonniers s'animent et les attaquent... il y a une dizaine de squelettes armés de lames rouillées.



Ils trouveront aussi 1d10 épées, 1d20 dagues et 1d8 pointes de lances.

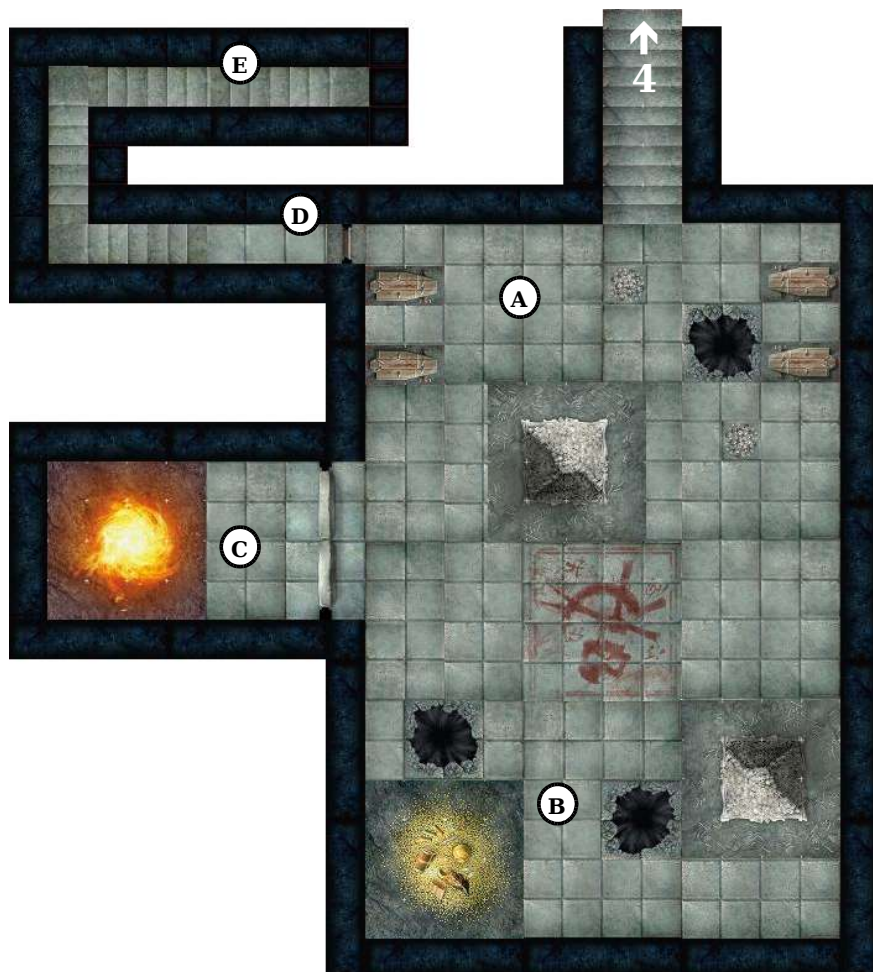
Dans la chambre forte, l'équivalent d'un **trésor de type 7**.

F) Cette ancienne salle commune ne contient pas grand chose, hormis **une créature... faites un jet sur la table de rencontres.**

## 5ième niveau

Ultime et dernier niveau de la forteresse.

A) Dès que les PJ arrivent en bas de l'escalier, tous pressentent qu'ils n'auraient jamais dû aller si loin sous la forteresse de Mordaar.  
L'immense salle dans laquelle ils viennent de pénétrer sent la mort.  
A droite et à gauche de l'entrée, des cercueils.  
La salle est jonchée d'ossements, des monticules d'os blanchis et rongés.  
Des marques du chaos peintes sur les murs et le sol...  
Des gouffres s'ouvrant sur les ténèbres du monde inférieur...  
Cette salle est l'anti-chambre du royaume des morts.  
Des cadavres animés d'une vie impie s'extirpent lentement des cercueils.  
Des gouffres noirs, des goulles rampent, avides de chair fraîche.



B) Au fond de la salle, un trésor: plusieurs coffrets remplis de pièces d'or et de gemmes, des pièces d'armures et des armes serties de pierres précieuses et garnies de feuilles d'or...

A vue de nez, il y en a pour une valeur de 5000 po.

Vous pouvez aussi y ajouter quelques objets magiques ou extraordinaires.

C) Une imposante porte de bronze martelé ferme cette salle.

Des gravures grossières montrent des démons dansant autour de brasiers ardents et de monticules de cadavres embrasés.

Au bout d'un moment, alors que les PJ sont occupés à compter leur butin et peut-être à charger une partie du trésors dans leurs sacs, un grincement sinistre les fait sursauter.

La porte de bronze s'ouvre doucement...

Une chaleur infernale s'échappe par l'ouverture.

Au-delà de cette porte, un maelstrôm de feu...

Un portail, une porte vers les domaines infernaux.

Les PJ ont intérêt à quitter la salle au plus vite.

Au bout d'1d10 tours, des démons commenceront à franchir le portail et à envahir la salle.

### DEMONS

**Nombre:** 30

**Taille:** normal

**Dé de vie:** 1d10

**Mouvement:** 6m

**Classe d'Armure:** 17

**Attaque(s):** griffes (1d4), morsure (1d6), fourche (1d6+1)

**Capacité(s) spéciale(s):** -

**Sauvegarde:** Physique

**Intelligence:** faible

**Alignement:** Loyal Mauvais

**Type:** démon

**Trésors:** -

**XP:** 100

D) Une petite porte, très discrète, dans le coin nord-est de la grande salle, donne sur un escalier étroit et très raide.

E) Cet escalier, interminable, monte vers la surface. Au bout d'une ascension qui semble durer des heures, le passage débouche sur une petite grotte qui se trouve un peu au nord de la citadelle des nains.

Ce passage était vraisemblablement une sortie de secours, un passage secret permettant aux nains de sortir discrètement de la citadelle.



## Table de rencontres

Ci-dessous, la table de rencontres des montres pour ce scénario. Les monstres et créatures sont classées en deux catégories: extérieur (forêts, collines, plaines) et intérieur (donjon, ruines, tunnels). Suivant l'endroit où se trouve le groupe des PJ, utilisez l'une de ces deux tables.

### Table de rencontres \*intérieur\*

Lancez 1d10 pour déterminer la dangerosité des monstres puis consultez l'une des deux tables de rencontres suivant le niveau de dangerosité indiqué par le dé.

Lancez 1d100 pour déterminer la ou les créatures rencontrées.

#### Niveau de dangerosité:

1-2	Très dangereux
3-5	Moyennement dangereux
6-10	Commun

#### Monstres communs:

1-20	Gobelin
21- 40	Kobold
41- 60	Orque
61-80	Squelette
81-100	Zombies

#### Monstres moyennement dangereux:

1-20	Troglodyte
21-40	Cube gélatineux
41-60	Goule
61-80	Gnoll
81-100	Hobgobelin

#### Monstres très dangereux:

1-20	Drider
21-40	Minotaure
41-60	Ogre
61-70	Spectre
71-85	Troll
86-100	Araignée géante

### Table de rencontres \*extérieur\*

Lancez 1d100 pour déterminer la ou les créatures rencontrées.

1-10	Fourmi géante
11-20	Ours
21-40	Sanglier
41-45	Grenouille géante
46-50	Harpie
51-55	Serpent géant
56-70	Stirge
71-80	Tique géante
81-90	Loup
90-100	Gobelin ou Orque

## Caractéristiques des monstres

Ci-dessous, voici les caractéristiques résumées des monstres qu'il est possible d'affronter dans ce scénario. Si vous voulez en savoir plus sur ces créatures, consultez le manuel Monsters & Treasure.

Chaque monstre est présenté suivant la nomenclature ci-après: nombre de créature, taille, points de vie, mouvement, Classe d'Armure attaque(s), attaques spéciales, jet de sauvegarde, intelligence, alignement, type, trésors, XP.

### **Araignée géante**

1; grand; PV 4d8; Mv. 9m; CA 15; Att. 1d4; Att. spéc. poison, toile; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. 3; XP 200

### **Cube gélatineux**

1; grand; PV 4d10; Mv. 6m; CA 3; Att. 1d4; Att. spéc. acide (1d4); engluer, paralysie; JdS P; Int. néant; Neutre; gelée; Tr. 5; XP 130+4

### **Drider**

1; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 17; Att. Arme + griffes 1d4; Att. spéc. Sorts + poison + toile + talents de guerrier niv. 7; JdS P; Int. haute; Chaotique Mauvais; aberration; Tr. 7; XP 720+7

### **Fourmi géante**

10-60; moyen; PV 2d8; Mv. 15m; CA 16; Att. morsure (1d4+1); Att. spéc. jet d'acide (1d12); JdS P; Int. animal; Neutre; insecte; Tr. 1; XP 20+2

### **Gnolls**

2-8; grand; PV 2d8; Mv. 9m; CA 15; Att. arme; JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 10+2

### **Gobelins**

2-12; petit; PV 1d6; Mv. 6m; CA 15; Att. arme; JdS P; Int. moyenne; Loyal Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 5+1

### **Goules**

1-8; moyen; PV 2d8; Mv. 9m; CA 14; Att. morsure 1d3, griffes 1d6; Att. spéc. paralysie (1d4+1 tours); JdS P; Int. néant; Chaotique Mauvais; mort-vivant; Tr. 1; XP 30+2

### **Grenouille géante**

2-24; moyen; PV 2d8; Mv. 3m (bond 10m); CA 12; Att. langue gluante 1d4; Att. spéc. Gober 2d8; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. 1; XP 15+2

### **Hobgobelin**

4-12; moyen; PV 1d10; Mv. 9m; CA 15; Att. arme; JdS P; Int. moyenne; Loyal Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 7+1

### **Kobold**

4-24; petit; PV 1d4; Mv. 9m; CA 15; Att. arme; JdS P; Int. moyenne; Loyal Mauvais; Tr. 1; XP 5+1

### **Loups**

4-24; petit; PV 2d8; Mv. 15m; CA 13; Att. morsure 1d8; JdS P; Int. animal; Neutre; Tr. néant; XP 10+2

### Minotaure

1-8; grand; PV 7d8; Mv. 9m; CA 14; Att. ccoup de tête 2d4 + arme; Att. spéc. charge puissante (+9, 4d6+6); JdS P; Int. faible; géant; Tr. 5; XP 360+7

### Ours

1-4; grand; PV 3d8; Mv. 12m; CA 13; Att. morsure 1d6, griffes 1d8; Att. spéc. Ecraser; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. néant; XP 15+2

### Sanglier

4-12; moyen; PV 2d8; Mv. 12m; CA 16; Att. 2d6;; JdS P; Int. animal; Neutre; animal; Tr. néant; XP 15+2

### Spectre

1-6; moyen; PV 7d12; Mv. 9m; CA 15; Att. toucher spectral 1d8; Att. spéc. Drain d'énergie (-2d10 XP); JdS M; Int. haute; Loyal Mauvais; mort-vivant; Tr. 7; XP 660+7

### Squelette

1-10; moyen; PV 1d12; Mv. 9m; CA 15; Att. arme;; JdS P; Int. néant; Neutre; mort-vivant; Tr. 1; XP 10+1

### Stirge

3-30; petit; PV 1d6; Mv. 12m; CA 16; Att. 1d3; Att. spéc. Drain de sang (1d4); JdS P; Int. animal; Neutre; bête magique; Tr. 1; XP 15+1

### Tique géante

2-12; petit; PV 2d8; Mv. 3m; CA 15; Att. morsure 1d4; Att. spéc. Drain de sang (1d4); JdS P; Int. animal; Neutre; vermine; Tr. 1; XP 20+2

### Troglodyte

2-8; moyen; PV 2d8; Mv. 9m; CA 15; Att. Arme + morsure 1d4+1; JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 10+1

### Troll

1-8; grand; PV 6d8; Mv. 9m; CA 16; Att. Arme + morsure 2d6 + griffe 1d4; Att. spéc. Régénération (se relève 3d6 rounds après la « mort »); JdS P; Int. faible; Chaotique Mauvais; géant; Tr. 5/8; XP 360+6

### Zombies

1-10; moyen; PV 2d12; Mv. 6m; CA 12; Att. 1d8; JdS P; Int. néant; Neutre Mauvais; humanoïde; Tr. 1; XP 15+1

## Types de trésors

Les monstres transportent (ou gardent) des trésors.

Dans le descriptif des montres, chaque type de trésors est indiqué par un nombre; ce nombre est associé à un trésor spécifié ci-après.

**1:** 50% 2d4x10 po + 10% 1d4 gemmes + 10% 1d2 extra + 5% 1 obj. magique

**3:** 60% 6d4x10 po + 30% 1d4+2 gemmes + 30% 1d2+2 extra + 15% 1 obj. magique

**5:** 70% 2d6x50 po + 50% 1d6+2 gemmes + 50% 1d4+2 extra + 30% 1d2 obj. magique

**7:** 80% 6d6x50 po + 70% 1d6+2 gemmes + 70% 1d4+2 extra + 50% 1d2 obj. magique

**8:** 85% 8d6x50 po + 80% 1d6+5 gemmes + 80% 1d4+5 extra + 60% 1d2 obj. magique

## Objets extraordinaires ou magiques

Lancez 1d20 pour déterminer l'objet magique trouvé par les PJ.

1 **Hache de guerre +2** contre les gobelins et les orques, +2d6 dommages contre les gobelins et les orques.

2 **Epée enflammée +2**, +1d6 dommages lorsque la lame est enflammée.

3 **Masse d'armes naine +2** (+3), +1d8 dommages, (+2d8 contre les géants).

4 **Cotte de maille elfique**, CA +2

5 **Amulette de Vie**, CON+2, ajustement des points de vie

6 **Gants de Dextérité**, Dex +2, ajustement à la CA et au jet de tir.

7 **Pierre de Chance**, bonus +1 aux JdS et aux tests de caractéristiques.

8 **Anneau de Protection**, CA +1 à +5

9 **Anneau de Régénération**, +1 PV par tour

10 **Baguette de Feu**, 5 charges (boule de feu 3d6)

11 **Baguette de Soins**, 5 charges, +1d6 PV

12 **Epée Berserk (maudite) +2**. Le combattant entre en état berserk et tue toutes les créatures dans un rayon de 15 mètres; il se bat jusqu'à ce que tous ses adversaires soient tués ou qu'il soit tué lui-même.

13 **Parchemins de Soins**, +2d8 PV

14 - 15 **Bijoux et pierres précieuses**

16 à 20 **Potions de Soins**, 1 dose, +1d6 PV

.....  
.....  
.....



## Epilogue et suite...

Au-delà de la forteresse de Mordaar, la chaussée en pierre continue vers le nord. Si on en croit la carte de l'apothicaire Vêrus, cette route mène à la fameuse Tour des Seigneurs Trolls, ultime et dernière étape de la quête de la compagnie \_\_\_\_\_.

Après une journée de marche, suivant la chaussée pavée vers le nord, les PJ arrivent à l'entrée d'une vallée encaissée...

L'endroit est sinistre, vide de végétation, seulement de la roche et de la poussière.

Au bout de cette vallée, une construction, un cylindre de pierre au sommet tronqué se dresse au milieu de murets en ruines.

Les PJ arrivent en vue de l'étape finale de leur périple: la Tour des Seigneurs Trolls.

A suivre...

[illegible][illegible]