



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



FORT RUKSAR

FORT RUKSAR

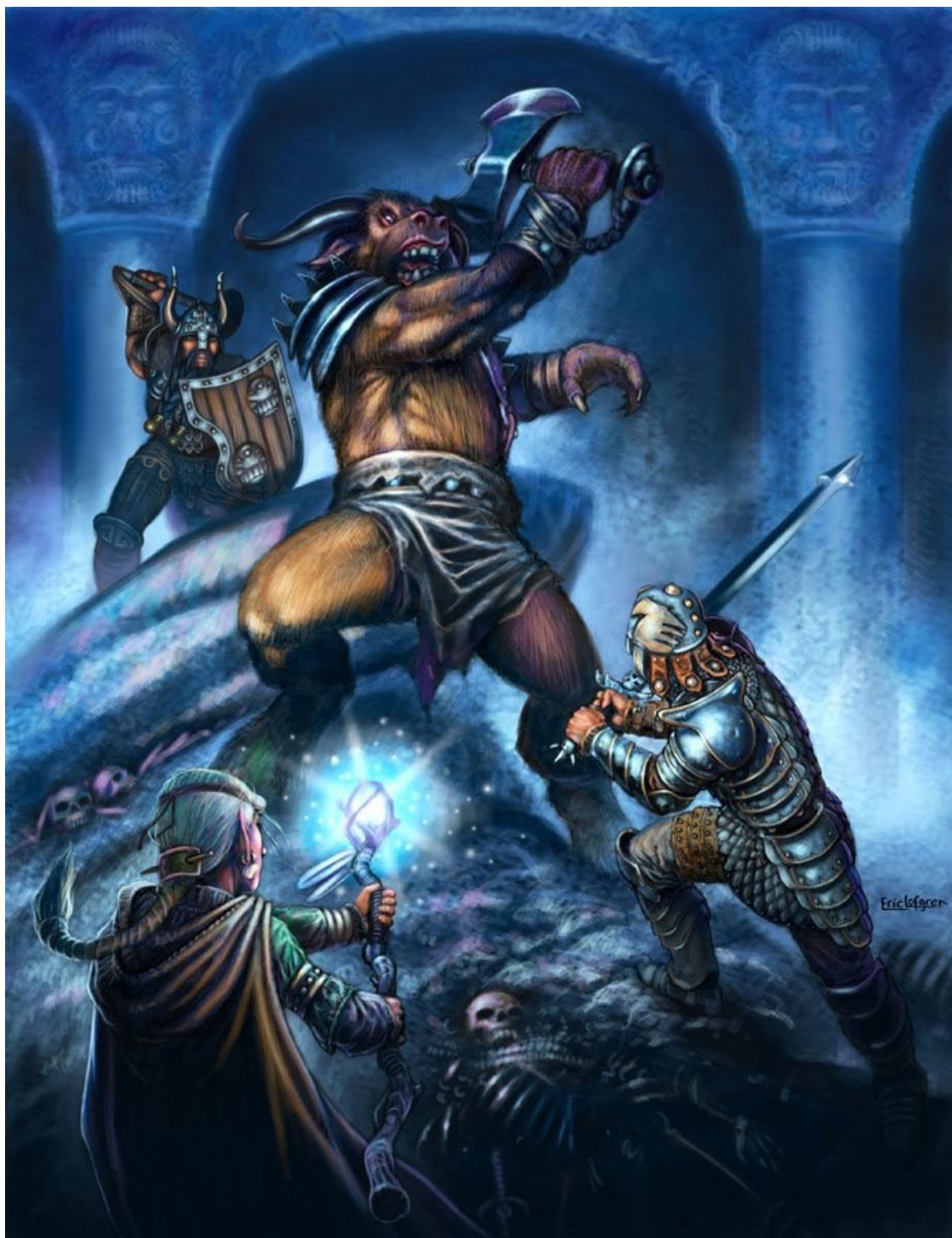


Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 4-6

Relecture : Freya Haukursson & Elladan

Introduction

Cette aventure commence alors que les personnages sont embauchés pour une banale mission d'escorte. Une caravane marchande doit en effet se rendre vers le Nord, dans les montagnes pourpres, où les marchands de la cité d'Antius comptent réaliser de juteux bénéfices en vendant du matériel et des biens de première nécessité aux nains de la citadelle assiégée de Kâzgun Ruksar. De nombreux périls attendront les personnages en cours de route et ne seront que le moindre de leurs soucis, car une fois sur place les choses empireront encore...

Au niveau des rencontres, *Fort Ruksar* est conçu pour une équipe de quatre personnages de *D&D* de niveau 4 à 6. Puisque les personnages auront à faire face à des adversaires particulièrement dangereux, nous conseillons aux MD faisant jouer cette aventure à des groupes réduits ou inexpérimentés de modifier certaines rencontres pour laisser de meilleures chances de survie aux personnages.

Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le MD aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de *D&D* : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Les *Manuels des Monstres II* et *III*, le *Fiend Folio* ainsi que *Races de la Pierre* peuvent être utiles. Dans le texte de l'aventure, les passages en italique peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Lorsqu'un personnage non-joueur (PNJ) apparaît dans une scène, un profil condensé résume les informations principales à son sujet. Les profils complets apparaissent dans l'Annexe.

Contexte de l'aventure

L'Empire d'Izmer fut fondé il y a de très nombreux siècles par un groupe de guerriers et de mages souhaitant mettre fin aux querelles incessantes qui ravageaient le territoire situé au sud des montagnes pourpres. Cette alliance entre guerriers et mages fonctionna correctement pendant une courte période, puis les mages finirent par prendre imperceptiblement le pouvoir en mettant en place des rois fantoches et malléables.

L'empire est actuellement dirigé par le Conseil des Mages qui assure la régence en attendant la majorité de la jeune impératrice Fiana, une jeune dame intelligente qui souhaite de nouveau recréer un équilibre des pouvoirs pour le bien de tous.

Sundol, une ville tellement vaste que deux jours de marche sont nécessaires pour la traverser, en est la capitale. Elle est également le siège de la plus grande école de magie de tout l'empire.

Antius est la cité du commerce par excellence. Elle abrite les plus importantes guildes marchandes de tout l'empire, sa prospérité et sa richesse rivalisent presque avec la grandeur de la capitale. Antius jouit d'ailleurs d'une large autonomie par rapport au pouvoir central et peut être considérée comme une cité-état.

Au pied des montagnes pourpres et des pics du destin s'étend la Grande Forêt, demeure ancestrale des elfes sauvages.

Les Montagnes Pourpres, au Nord, et les Pics du Destin à l'Est, servent de frontière naturelle entre l'empire et les Steppes Brunes du pays sauvage où vivent les orques et autres humanoïdes maléfiques. Ces montagnes abritent de nombreuses colonies naines formées autour de ressources minières. Ces colonies fortifiées servent de premier rempart contre les intrusions des orques et de leurs alliés.

Finalement le Draconium, un ancien royaume en ruines dirigé autrefois par les grands dragons s'étend loin vers l'est. De nombreuses légendes circulent sur les trésors qui dorment sur ces terres étranges et inconnues.

Pour une raison inexpiquée, les orques et les autres monstres vivant dans les steppes brunes, commencèrent à attaquer régulièrement l'empire peu de temps après sa fondation. Pillant et brûlant jusqu'au sol même des baronnies et duchés qu'ils traversaient. Dans la crainte que la race humaine ne soit vouée à l'extinction, les mages et les guerriers s'allièrent et affrontèrent l'ennemi à la mythique bataille des mégalithes.

La légende raconte que face à la défaite imminente des humains, Pélor, le dieu solaire, envoya un des plus puissants célestes à son service, un déva astral, à leur secours. L'ange redonna courage aux combattants et mena la charge finale qui permit de bouter l'ennemi hors de l'empire.

Les siècles suivants furent plus calmes et ces événements ont depuis été oubliés ou sont devenus des mythes. De nos jours seuls des combats sporadiques ont lieu contre les orques et les dernières incursions

remontent à plus de dix ans, les colonies naines des montagnes pourpres absorbant le gros des combats. Et c'est là que les aventuriers entrent en scène...

Synopsis de l'aventure

L'aventure commence alors que les personnages se trouvent à la recherche d'un emploi dans la cité-état d'Antius, la capitale marchande de l'empire. Après une courte période, des annonces sont placardées un peu partout en ville et des crieurs publics hurlent à qui veut bien les entendre que la puissante guildes marchande La Maison d'Elkar souhaite engager des hommes de mains pour escorter un de leur convoi en partance pour les montagnes pourpres et plus précisément pour la colonie naine assiégée de Kázgun Ruksar.

Dans un premier temps, les personnages devront passer un petit entretien de motivation avec plusieurs personnalités de la guildes, qui détermineront aussi bien leurs aptitudes martiales et magiques que leur force brute. Après avoir brillamment réussi cette série d'épreuve, le voyage pourra commencer et les ennuis avec. La première véritable épreuve qui attendra les personnages se déroulera lors d'une des étapes de la caravane, lorsqu'une horde de pillards gobelins montés sur des loups géants s'en prendra à eux, dans l'espoir de dérober les marchandises.

Le reste du voyage jusqu'à la citadelle naine se déroulera sans trop de problème et les PJ s'apercevront bien vite que pour une fois la chance a été de leur côté, car le roi nain leur apprendra qu'en plus d'être régulièrement attaquée par les orques et les gobelins, la demeure de ses ancêtres est depuis peu rançonnée par un terrifiant dragon capable de prendre l'aspect la foudre. Les choses iront de mal en pis lorsque des disparitions inquiétantes se feront jour parmi la population.

Les héros devront se lancer dans une grande quête visant à récupérer un précieux grimoire magique permettant de chasser le dragon, mais également à démasquer les cultistes qui sacrifient des nains au monstre. Le tout

sur fond d'affrontement contre les orques du chef de guerre Wosh n'à qu'un oeil, l'élus de Grummsh. Lors d'une grande bataille finale, le céleste réapparaîtra pour venir une fois de plus donner la victoire aux forces du bien.

Accroches

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

1. Comme mentionné dans le synopsis, les PJ sont à la recherche d'un emploi actuellement et décident de répondre à une des annonces publiques faites par la guildes de la Maison d'Elkar.
2. Les PJ entendent des rumeurs par un de leurs amis nains comme quoi un puissant chef orque allié à un dragon de foudre s'en prendrait à sa forteresse natale. Ce dernier a décidé de rentrer dans sa patrie vérifier cette rumeur et pour se faire a décidé de se joindre à une caravane de ravitaillement qui doit partir dans quelques jours.
3. Lors d'une aventure précédente, les PJ ont déjà travaillé pour la Maison d'Elkar qui les contacte de nouveau pour assurer la protection de la caravane en partance pour Fort Ruksar, des rumeurs d'attaques orques se faisant insistantes.



PREMIÈRE PARTIE : ANTIUS

Cette aventure débute à Antius, la cité-état dédiée au commerce de l'Empire d'Izmer. Les événements suivants se passent dans cette ville :

1. Les personnages apprennent (par un moyen quelconque que vous aurez choisi) que la puissante guilde nommée La Maison d'Elkar cherche des hommes sachant se battre pour assurer la protection de l'un de ses convois en partance pour une citadelle naine assiégée dans les montagnes pourpres, loin au nord.
2. Une fois dans les locaux de la guilde, les personnages sont soumis à une série d'épreuves visant à déterminer leurs compétences aussi bien martiales que magiques.
3. Le voyage peut enfin commencer.

Antius

Antius (métropole, 72 230 habitants) est une riche cité marchande située au nord-ouest de l'empire d'Izmer. C'est une grande ville organisée qui pourra un jour rivaliser plus encore avec la capitale, Sundol. Elle est déjà l'une des puissances dominantes de la région, ce qui rend la noblesse des domaines voisins très nerveux.

Les abords immédiats d'Antius abritent des fermes et des élevages de bovins et de chevaux très productifs, ainsi que des artisans très talentueux. Une armée vigilante, la garde du crâne de feu, s'assure que les choses demeurent dans cet état et que les voisins trop belliqueux ne s'en prennent pas aux intérêts des puissantes guildes du commerce. Antius fut fondée dans la douleur à la création de l'Empire, lorsque des humains originaires du sud vinrent s'installer dans la région pour fuir la famine qui ravageait leurs contrées. Les bûcherons se mirent à défricher peu à peu les forêts environnantes et ne tardèrent pas à s'opposer violemment aux elfes sauvages, qui craignaient de voir la totalité de leurs bois détruits.

C'est ce qui arriva au bout du compte, lorsque des mercenaires rassemblés à la hâte par les immigrants battirent les elfes à la bataille du feu ravageur, lorsque les mages de guerre alliés des humains mirent le feu à la forêt. Après quoi, ils tuèrent tous les elfes qui s'aventuraient hors des bois ou les forcèrent à s'exiler vers les grandes forêts inexplorées du nord.

Ce n'est que plusieurs siècles plus tard, lors de la guerre des quatre empereurs que la cité acquit son statut de ville franche. Ce statut lui fut accordé par l'empereur Malzan 1^{er}, en remerciement de l'avoir laissé utiliser la voie de Bellantor (une grande route pavée construite par un empereur précédent et qui était entretenue par Antius) lors de l'assaut final sur le palais de son principal rival à Sundol. À compter de ce jour, Antius devint la plaque tournante du commerce dans tout l'empire d'Izmer. Antius s'enrichit sous la direction de marchands de plus en plus sages et avisés qui mirent en place un conseil d'anciens qui les seconderaient dans leurs tâches de tous les jours et s'assureraient qu'aucun d'entre eux ne compromette le statut de la cité.

Aujourd'hui, la cité est dirigée par le contremaître, qui est élu pour une durée de 5 ans par le conseil des anciens, lui-même constitué d'anciens contremaîtres. Le nombre des mandats n'est pas limité et un même individu peut être réélu plusieurs fois à la suite s'il a apporté suffisamment de richesses dans la cité. Le contremaître actuel, Kornelio Hivertriste, (demi-elfe mâle Expert 15/Ensorcelleur 8) vient d'entamer son second mandat et s'avère être un homme sage et responsable, bien que de nombreux mécontents se verraient bien à son poste.

Antius est une ville où l'argent fait force de loi. La richesse matérielle est seul juge du statut social et la seule mesure du succès est la quantité d'argent que l'on possède. L'étalage de la richesse est un des moyens les plus simples d'obtenir et de conserver un statut. Ainsi il n'est pas rare que les marchands s'offrent entre eux les cadeaux les plus ridicules et ostentatoires pour se prouver leur pouvoir et richesse. Pour un habitant d'Antius, la pauvreté est le pire des péchés, mais d'un autre côté donner de grosses sommes d'argent aux oeuvres de charités est un bon moyen d'étaler sa richesse aux yeux de tous. Antius est au final une ville complexe, où les possibilités de s'enrichir sont nombreuses.

La guilde

Comme souvent lorsqu'elles lancent une nouvelle caravane sur les routes, les guildes marchandes font appel à cette main d'oeuvre supplémentaire que sont les aventuriers pour assurer la sécurité des mar-

chandises. Des crieurs publics parcourent la ville en lançant des appels à participer à la protection des marchandises. Les auberges, tavernes et places marchandes sont également régulièrement visitées et leurs murs sont couverts d'annonces sous forme d'affichettes. Tôt ou tard, les PJ devraient donc se rendre au siège de la maison d'Elkar. Ce gigantesque édifice attenant à une série de grands entrepôts est situé dans le quartier marchand d'Antius, où l'on trouve également le temple de Fharlanghn, le dieu des voyages, des routes, des distances et de l'horizon, vénéré par les bardes, les aventuriers errants et les marchands.

Une fois passé le barrage filtrant de gardes et de scribes en tout genre, les personnages seront emmenés à rencontrer deux des personnalités importantes de la guilde, le responsable du recrutement en la personne de Bedwyr Anjuhal et le maître d'armes de la maison, un guerrier demi-orque à la carrure impressionnante nommé Dasdawan le scarifié. Dans une grande salle décorée avec goût se trouvent réunis une petite dizaine d'aventuriers de tout poil, regroupés par compagnies ou affinités. L'endroit est assez bruyant. En faction devant une porte de chêne, quatre gardes font entrer au compte-goutte les candidats dans une autre salle.

Une fois arrivé à leur tour, les PJ sont introduits dans une pièce qui ressemble à une salle d'entraînement, au sol de marbre blanc et noir. Plusieurs armes de bonne facture sont posées sur des râteliers le long des murs. Bedwyr et Dasdawan se tiennent au centre de la pièce, tandis que trois autres individus portant les livrées grise, blanche et violette de la maison se tiennent derrière eux. Les aventuriers peuvent noter que ces gens ne sont pas entrés avant eux dans la pièce et n'en sont non plus jamais sortis. Il y a un moine guerrier, un mage et un prêtre.

Après quelques questions sur leurs carrières, compétences et motivations, les deux hommes expliqueront aux aventuriers le but de la mission. Si ces derniers les interrogent sur les raisons qui poussent une maison marchande aussi puissante à engager des mercenaires en masse, Bedwyr leur rappellera les conditions d'insécurité qui règnent actuellement dans les marches du nord de l'empire, et c'est justement la destination de la caravane. Le voyage devrait durer deux mois aller-retour et les aventuriers seront payés 10 pièces d'or par jour, logés et nourris sur les stocks de provisions de la caravane.

Mais avant de confier cette mission à nos valeureux héros, maître Dasdawan a prévu de les soumettre à une série de deux épreuves pour tester leurs compétences aussi bien intellectuelles que guerrières. Il va donc les opposer à ces trois meilleurs guerriers. Il s'agira d'un duel au premier sang contre le moine (25 pv, CA 14, attaque à mains nues +5, déluge de coup +4/+4, corps à corps +6), d'un concours de connaissance ou de théologie générale contre le mage ou le prêtre (faites faire trois tests d'Intelligence au mage ou prêtre du groupe, s'il en réussit au moins deux, le test est remporté). Il conviendra bien évidemment que vos joueurs soient le groupe sélectionné par les représentants de la Maison d'Elkar pour assurer la sécurité de leur convoi marchand.

Si vos joueurs sont vraiment lamentables et échouent aux deux épreuves, vous devrez trouver un autre moyen de les impliquer dans ce scénario sous peine de devoir abrégé la séance. Une fois les dernières formalités expédiées, les aventuriers sont conviés à se présenter le lendemain matin aux premières lueurs de l'aube à la porte nord de la cité. Les aventuriers peuvent passer le reste de la journée à rechercher du matériel ou à se divertir comme ils le souhaitent. À vous d'improviser les rencontres qu'ils peuvent faire en ville. Il est à noter que tout l'équipement détaillé dans le manuel des joueurs est disponible dans les échoppes de la cité. La rencontre qui suit n'est qu'une des nombreuses péripéties que vous pouvez mettre sur leur chemin.

L'auberge de pierre

Ce court intermède va servir à dégourdir un peu nos valeureux aventuriers avant que les choses sérieuses ne commencent. Alors qu'ils se trouvent à l'auberge de pierre, une des plus réputées d'Antius pour sa bière fameuse, brassée par les plus grands maîtres nains, ils vont se retrouver mêlés à une bagarre de taverne qui commencera lorsqu'un nain ivre et deux femmes demi-orques se taperont dessus pour une histoire de chopes renversées.

Cette bagarre se déroule uniquement aux poings et si les aventuriers dégainent leurs armes, faites intervenir la milice plus tôt que prévu. Une escouade composée de soldats de la garde du crâne de feu les emmènera tous passer la nuit en cellule jusqu'à complet dégrisement. L'amende à verser pour sortir de prison est de 150 pièces d'or par tête.



DEUXIÈME PARTIE : LE VOYAGE

Les événements suivants se déroulent dans cette partie de l'aventure :

1. Les PJ doivent résoudre le problème posé par une étendue de plaine vivante et carnivore.
2. Ils sont ensuite confrontés à une attaque de caravane menée par des gobelins.
3. Le convoi fait ensuite une petite halte dans un village relais elfe avant de reprendre sa route vers les montagnes pour finalement atteindre la citadelle de Fort Ruksar.

La plaine vivante

Cette première embûche peut avoir lieu alors que le convoi s'approche d'une vaste étendue herbeuse, avant d'atteindre les collines de la Dague-brisée. Soudainement, tous les animaux de trait refusent de faire un pas de plus, renâclant et menaçant de rompre leurs longues pour prendre la fuite. Les aventuriers viennent d'approcher sans le savoir d'une

Le voyage commence

Une fois remis de leurs émotions de la journée, les aventuriers se présenteront donc le lendemain matin aux portes nord de la cité. Là, ils sont accueillis par Rémonar de Pros (Exp 12/Rôd 4), l'un des guides de caravanes les plus connus de tout l'empire d'Izmer. Ce dernier est connu pour avoir parcouru l'empire de long en large pendant 50 ans avant de finalement signer un contrat d'exclusivité avec la maison d'Elkar comme caravanier en chef. Le convoi qu'il dirige actuellement est constitué d'une trentaine de chariots contenant des fournitures diverses à destination de Fort Ruksar, le tout protégé par un dizaine de gardes (Homme d'armes 2), les PJ étant censés encadrer ces soldats et diriger les patrouilles et les tours de garde. Rémonar a prévu l'itinéraire suivant pour rejoindre la forteresse naine. Tout d'abord, les PJ traverseront les collines rocheuses de la Dague-brisée afin de rattraper la piste longeant le lac des mille voix, puis il s'agira de suivre une ancienne piste forestière traversant la grande forêt des elfes où le convoi fera halte au relais du chêne et du gland pour se ravitailler avant le grand saut dans les montagnes pourpres. De là, il ne restera plus qu'à emprunter un chemin muletier pour atteindre le fort des nains. Bien évidemment, le voyage ne sera pas de tout repos et les quelques événements qui suivent sont là pour égayer un peu cette partie du scénario.



plaine vivante, relique d'un ancien cataclysme magique des temps anciens. Nul arbre, nul animal, n'est visible et seuls quelques ossements couvrent le sol. La plaine est vivante et omnivore. Comme une mer déchaînée elle se referme et broie toute créature qu'elle sent marcher sur elle. Ses organes sensoriels sont les brins d'herbe. Les arracher un à un avec douceur permettrait aux PJ de passer inaperçus, mais vu la superficie de plaine et la taille du convoi, cette solution semble exclue... Une méthode plus radicale consiste à brûler la plaine. Il s'agira alors pour les aventuriers d'empêcher le feu de se propager trop loin et de griller l'ensemble du convoi avec la plaine vivante.

Des gobelins !

Cette seconde rencontre devrait idéalement avoir lieu alors que le convoi se trouve engagé sur la piste des mille voix, le lac du même nom sur sa droite, un petit bois sur la gauche. Arrangez-vous pour qu'un des chariots s'enlise dans une mare boueuse et alors que les gardes et les PJ sont en train de tenter de le sortir de là, faites surgir une petite bande de gobelins montés sur des loups. Ces pillards sont menés par un loup d'ombre sanguinaire à l'intelligence particulièrement développée. Leur but n'est pas de massacrer tous les membres de la caravane, ils souhaitent juste s'emparer d'un maximum de marchandises avant de prendre la fuite dans la forêt.

Au relais du chêne et du gland

Ici, il n'y a rien à craindre de spécial, le relais du chêne et du gland est un endroit calme où de nombreuses caravanes faisant route en direction des montagnes ou des profondeurs de la forêt des elfes font halte. Essayez de créer une ambiance féerique ; de petites fées multicolores volent un peu partout, des rires cristallins résonnent dans l'air, les maisons sont construites dans la structure même des arbres, etc. Les PJ pourront donc récupérer et se reposer un peu avant la suite du voyage. Ils pourront également commencer à entendre des rumeurs concernant la recrudescence d'attaques orques dans les environs depuis quelques temps. Si vous souhaitez pimenter un peu cet épisode, vous pouvez créer un mini

scénario mettant en scène un vieil adversaire de Rémonar faisant lui-même halte avec sa caravane aux alentours du relais. Plusieurs chariots seront mystérieusement retrouvés sabotés au petit matin, il s'agira alors de trouver quelqu'un de suffisamment compétent pour réparer rapidement les dégâts (quelques jets de Renseignements DD 15 effectués dans les tavernes locales permettront de découvrir l'existence de la forge d'Oaknoll, tenue par maître Naibrar Meliasae, un forgeron spécialiste de ce genre de travaux). Une autre idée serait de créer divers conflits entre les gardes sous les ordres des PJ et les résidents elfes qui accusent l'un des leurs d'avoir violé une de leurs femmes. Il s'agira encore une fois d'un coup monté par le rival de Rémonar qui souhaite le discréditer et atténuer son prestige.

Dans les montagnes et l'arrivée au Fort

Une fois quitté le relais elfe, la caravane entame la dernière étape du voyage en direction de Fort Ruksar. Les Montagnes Pourpres sont un lieu de dangers et les épreuves que vous pouvez mettre sur la route des PJ peuvent comporter des obstacles naturels, tels que pentes, à-pics et gouffres tous difficiles à franchir avec les animaux, ou des tas de décombres ou d'éboulis barrant le chemin, en passant par des avalanches ou des tempêtes de neige dans les cas les plus extrêmes et si vous avez décidé de placer cette aventure en période hivernale. Dans ce dernier cas, vous veillerez à ne pas causer de dégâts irréparables au convoi, car après les épreuves déjà traversées par les héros dans la première partie du trajet, il se peut que ces derniers soient sensiblement affaiblis s'ils n'ont pas été chanceux. Un autre type de danger peut aussi se présenter sous la forme de monstres divers et variés habitant ce milieu très rude. Vous trouverez ci-dessous une mini table de rencontres aléatoires que vous pouvez utiliser suivant vos besoins. Cette table tient compte des gardes accompagnant les PJ

d100	Rencontre	ND
01-08	1d6 gnolls	3
09-15	3 charognards rampants	4
16-24	1 hydre à cinq têtes	4
25-33	2 minotaures	4



34-42	2 zombis minotaures	4
43-51	2 otyughs	4
52-60	1 élémentaire orageux de taille M	4
61-69	1d4+4 rats sanguinaires	5
70-78	1d6 ogres	5
79-87	1 troll	5
88-96	1 manticore	5
97-98	1 ettin	6
99	1 diable à chaînes	6
100	1 ours sanguinaire	7

Il conviendra bien sûr de trouver un prétexte plausible aux éventuelles rencontres que vous déciderez de placer sur le chemin des PJ, ceci pour éviter qu'elles ne tombent comme un cheveu dans la soupe et de manière irréaliste. Ainsi, si vous tirez la rencontre « diable à chaînes », celui-ci pourrait attaquer de nuit, alors que le convoi fait halte auprès d'un vieux monastère en ruines. L'ours sanguinaire pourrait attaquer lorsqu'ils passent près de sa grotte et ainsi de suite. Rien ne vous empêche d'ailleurs de créer des mini aventures pour ces rencontres, l'entrée de la table concernant les minotaures normaux et zombis s'y prête particulièrement bien. Ces derniers pourraient constituer une menace plus grande qu'une simple rencontre aléatoire, harcelant le convoi régulièrement. Les PJ pourraient être chargés par Rémonar d'éliminer la menace définitivement. Ils auront alors à affronter un petit clan de ces monstres à tête de taureaux et leur maître, un minotaure nécromancien (ND 9) vénérant Nérull, le Dieu maléfique du royaume des morts.

Dans ce cas précis, il conviendra de récompenser les PJ de manière significative s'ils parviennent à défaire un ennemi aussi puissant (une jolie arme magique prélevée dans le trésor du nécromancien par exemple !). Après toutes ces épreuves, vous dévoilerez sous leurs yeux ébahis la splendide forteresse naine de Fort Ruksar. Cette dernière est visible de loin et occupe

tout le flanc d'une grande montagne surplombant une vallée forestière remplie de pins et autres conifères. Un immense escalier menant à une porte au double battant de mithral et d'adamantium permet d'accéder aux entrailles de la montagne et à la ville souterraine. Juste à côté des portes, deux gigantesques statues de guerriers nains (des ancêtres nains, chargés d'après la légende de défendre la cité en cas d'attaque ingérable par sa population) regardent fixement vers l'horizon, montant une garde éternellement vigilante. À l'arrivée du convoi en vue des portes de la citadelle, une petite escouade de guerriers et de protecteurs nains menée par le capitaine Gurthag viendra à leur rencontre pour s'enquérir de leurs doléances. À la vue de Rémonar, le capitaine se détendra immédiatement et le convoi sera invité à entrer dans la relative sécurité régnant à l'intérieur de la citadelle.



TROISIÈME PARTIE : ASSIÉGÉS !

Kâzgun Ruksar est une des demeures des nains des montagnes pourpres. Ses salles et ses galeries s'étendent sur cinq niveaux et six profondeurs sous les plus hauts sommets de cette zone de la chaîne montagneuse. Les trois montagnes, *la demeure des ancêtres*, où se trouve la cité des nains, *la tête de marteau* et *la roche noire*, où ils ont creusé leurs mines, constituent une formidable barrière entre les steppes brunes du pays sauvage d'un côté et la grande forêt des elfes de l'autre, puis l'empire d'Izmer. Le seul chemin de surface pour traverser d'un côté à l'autre emprunte un col difficilement praticable en temps normal et infranchissable l'hiver.

Pour décrire la cité aux PJ, utilisez les informations qui suivent :

La cité naine est bouillonnante d'activité. Le long des avenues aux plafonds hauts, des chariots circulent sur des rails chargés de nourriture, d'armes, de lingots ou de pierres précieuses taillées. Sur les rues s'ouvrent des ateliers aux machines entraînées par des roues hydrauliques. Aux croisements des avenues, on trouve des halls de réunion, de commerce et d'échange. Les mines et les forges sont également un haut lieu d'activité dans la cité.

Si les PJ le demandent, ils pourront voir de leurs yeux émerveillés les magiciens nains diriger des élémentaires de feu pour chauffer à blanc les parois des mines tandis que, juste après, des élémentaires d'eau les aspergent d'eau froide pour fendre la roche. Tous les métaux récupérés sont ensuite fondus dans des fours chauffés par de la lave en ébullition, puis travaillés sans relâche par un clan d'une centaine d'azers. Vu le contexte de cette aventure, essayez d'instaurer un certain malaise dans les relations que pourront avoir les personnages avec les autochtones, n'oubliez pas que la cité est assiégée et les nains veulent avant tout avoir des nouvelles, tant de l'extérieur que du front. La plupart seront d'ailleurs très étonnés que le convoi soit parvenu au terme de son voyage sans encombre.

À la cour du roi

Les PJ seront rapidement conduits devant le roi de la forteresse en la personne de Perilax VI. Ce dernier leur expliquera la situation locale, à savoir que son royaume sous la montagne est assiégé depuis environ trois mois par les forces d'un puissant seigneur de guerre orque surnommé Wosh-n'a-qu'un-oeil, un élu de Grummsh s'étant volontairement arraché l'œil gauche pour ressembler le plus possible à son dieu. Ce dernier serait originaire des steppes brunes de l'autre côté des montagnes et il semble évident que la forteresse des nains n'est qu'un obstacle mineur sur sa route, sa véritable cible étant les riches terres de l'empire d'Izmer.

Cette menace n'est cependant pas la pire de toutes pour les nains, car il y a quelques jours, un dragon comme personne n'en a jamais vu est arrivé dans la vallée en contrebas et a aussitôt entrepris de les rançonner, exigeant un tribut en vies. Le dragon a pour l'instant massacré tous les émissaires envoyés par le roi nain. Perilax propose donc aux aventuriers de venir en aide à son peuple et de l'aider à chasser le dragon, puisqu'il est bien conscient que leur groupe est trop restreint pour faire le moindre mal à une armée orque entière. Ce dernier leur propose en guise



de paiement 10 000 pièces d'or par tête, ainsi qu'une arme magique chacun, prélevée dans le trésor royal (à la convenance du MJ bien sûr).

Tandis que les PJ réfléchissent à la proposition du roi, faites entrer dans la salle d'audience un messager visiblement perturbé. Ce dernier chuchote à l'oreille du roi quelques instants avant de ressortir de la salle aussi vite qu'il y est entré. Le front du roi se barre alors d'un pli soucieux et il déclare aux PJ qu'une nouvelle menace vient de s'abattre sur ses sujets. En effet, plusieurs disparitions inquiétantes viennent d'être signalées dans le Dakgrim Darmek, le quartier pauvre de la forteresse. Les disparus étant d'après la rumeur sacrifiés au dragon.

Les aventuriers se retrouvent donc avec une double quête sur les bras. Tout d'abord, ils devront essayer d'empêcher de nouvelles disparitions, ainsi que d'éliminer les nains déments qui sacrifient leurs frères de race au dragon dans l'espoir de l'apaiser. Puis viendra le temps pour eux de trouver un moyen de chasser définitivement le monstre. Finalement, ils affronteront les orques lors d'une grande bataille dans la vallée. Pour simplifier les choses, nous considérerons que les joueurs réalisent les différentes quêtes dans l'ordre suivant.

10

Sur la piste des cultistes

Il s'agit d'une simple mission d'enquête que vous pouvez compliquer à souhait suivant votre humeur. Dans tous les cas, après avoir écumé les différentes tavernes ainsi que les temples des divinités bonnes de la citadelle, les PJ devraient être mis sur la piste d'un petit culte dédié à Roknar le tentateur (voir les *Races de la Pierre* pour plus d'informations sur ce dieu) résidant dans le Dakgrim Darmek.

Vous pouvez là encore placer quelques embûches sur le chemin des PJ, notamment un petit combat contre des gardes du temple si vos aventuriers ne prennent pas assez de précautions lors de leur enquête. La meilleure façon d'agir consisterait à laisser les fidèles de Roknar enlever de nouvelles victimes sacrificielles, puis à les suivre jusqu'au lieu où ils remettent les captifs au dragon. Ils peuvent aussi prévenir les agents du roi et obtenir un peu d'aide, ce qui vous donnera l'occasion de leur démontrer la puissance spectaculaire du dragon lors de la rencontre suivante.

Le dragon de foudre

Si les aventuriers ont décidé de suivre les sectateurs jusqu'au lieu de sacrifice, ils vont pouvoir assister à l'apparition du dragon de foudre. Si vous le souhaitez, vous pouvez organiser une petite rencontre avec un drake pierreux (pv 63, Init +6, CA 20, Att +6/+9), allié des nains et chargé par ceux-ci de retarder d'éventuels poursuivants. Une fois le groupe rattrapé, les aventuriers assisteront à la scène suivante. Tandis que les nains maléfiques entament une incantation destinée à faire venir le dragon, une lueur bleu électrique commence à s'infiltrer par le seuil d'une vaste grotte donnant sur l'extérieur. Soudain, entre les étranges stalagmites en forme de crocs qui forment un chemin depuis l'entrée, une forme de cauchemar fait son apparition, une créature incontestablement draconienne, mais dont le corps est entièrement composé d'éclairs tourbillonnants. Ce dernier s'approche lentement des prisonniers, puis les grille d'une salve d'éclairs avant de les engloutir. À aucun moment il ne prête attention aux adorateurs de Roknar qui ne cessent de psalmodier leur étrange litanie. À ce moment précis, tout va dépendre des actions de vos joueurs.

- S'ils décident de se faire tout petit et de ne pas intervenir, bien leur en fait, car ils n'ont aucune chance de vaincre le monstre (c'est un quasi-dieu après tout, mais ça ils ne le savent pas encore !).
- S'ils sont allés avertir le roi de la responsabilité du culte de Roknar dans les enlèvements de ses sujets, ce dernier leur a adjoint une vingtaine de ses meilleurs gardes des profondeurs (voir les *Races de la Pierre*) en soutien. À la vue du sort réservé aux sacrifiés, les soldats deviennent enragés et se jettent sur le dragon au corps de foudre. S'il fallait une preuve supplémentaire à vos joueurs de la puissance du monstre, ils vont être servis car, comme précédemment, il ne fait qu'une bouchée des puissants combattants.
- Finalement, si vos joueurs sont un minimum observateurs, ils auront sûrement noté que les adorateurs de Ruksar n'ont jamais cessé de chanter lorsque le dragon avalait son repas. En fait, leur chant est une protection qui empêche le monstre de les voir et donc de les gober tout cru. Un tir d'archer bien ajusté ou un sort d'an-

timagie permettrait de mettre un terme à cette partie du scénario de manière subtile et ironique, lorsque subitement dépourvus de protection, les méchants nains se retrouveraient à la merci du dragon et rejoindraient tous les pauvres bougres précédemment sacrifiés dans son estomac.

- Si aucune de ces solutions n'est utilisée par vos aventuriers, ils peuvent toujours retourner voir le roi Perilax et dénoncer le culte de Ruksar comme étant les auteurs des enlèvements. Une descente de la milice de la cité mettra à jour la vérité et le culte fera l'objet d'une purge rapide et systématique.

Chasser le dragon de la vallée

Cette seconde partie de la mission des PJ va les envoyer à la recherche d'une partie d'un antique artefact appelé le Draconomicon, un grimoire relatant tout ce qu'il faut savoir des dragons et la façon de les chasser. Une fois remis de leurs émotions face à la secte de Ruknar et à la vision du dragon de foudre, les PJ vont pouvoir commencer à se renseigner sur la façon de le chasser de la vallée des nains. Une fois de plus, rien ne vaut la tournée des bars et

des temples (si vous le souhaitez, rajoutez-y la petite école de magie de la ville) pour obtenir des informations utiles. Quelques jets de Renseignements pourraient être nécessaires pour obtenir ces infos. Si vous souhaitez vraiment compliquer la tâche de vos joueurs, la seule personne qui connaît l'existence de la devineresse des profondeurs pourrait être un vieux magicien nain irascible et xénophobe qui ne donnera les renseignements aux PJ que si ces derniers acceptent d'aller lui chercher des feuilles de Lloth-urni. Cette plante très rare et particulièrement toxique ne pousse que dans l'ancre des araignées harpons, une variété particulièrement détestable d'araignées géantes. Après ces quelques péripéties, nos héros apprendront que la seule personne à même de les renseigner se nomme Tijanka l'oracle, une gnome des profondeurs vivant à quelques lieux de la citadelle, après la sixième profondeur. Le chemin pour rencontrer cet oracle n'est pas difficile à trouver et est relativement sûr.

Une fois sur place, les PJ découvrent une femme gnome à la peau d'un noir d'encre assise en tailleur au milieu d'un champ de roses de cristal, plusieurs pierres loun flottant calmement autour d'elle. Après quelques minutes, elle leur souhaite la bienvenue et leur demande la raison de leur visite dans sa retraite. Une fois expliqué le problème posé par le dragon, Tijanka entre de nouveau en transe, puis leur déclare de façon énigmatique que pour chasser le dieu de la foudre (le dragon donc), ils devront trouver le livre des écailleux (le draconomicon) et prononcer le vrai nom du monstre en face de lui. À ce moment seulement, ils pourront le chasser de ces terres pour toujours. Si les PJ demandent où ils peuvent trouver ce livre, l'oracle leur parle du fils d'Asgard (un géant du givre bien connu des nains de Fort Ruksar) qui en serait le légataire actuel.

Nos héros n'ont plus qu'à retourner en ville pour obtenir une traduction claire des propos de l'oracle. S'ils sont venus en aide au vieux mage nain, celui-ci sera reconnaissant et, après quelques recherches dans son imposante bibliothèque, leur donnera des informations concernant le dragon et le Draconomicon. Pour ce qui est du géant, les soldats de la milice sont parfaitement en mesure de leur indiquer sa demeure (il s'agit d'un pic isolé à quelques heures de marche au Nord).



Tueurs de géant

Suivant la période de l'année durant laquelle vous aurez décidé de faire jouer ce scénario, cette rencontre pourra s'avérer plus ou moins délicate à gérer pour vos joueurs. En effet, au plus fort de l'été, le géant du givre sera apathique à cause de la chaleur (tout est relatif bien sûr, n'oubliez pas que vos héros sont dans une zone montagneuse et que plus on monte, plus il fait froid), alors que si vous jouez au cœur de l'hiver, il sera au mieux de sa forme. Il serait également intéressant lors de leur ascension de confronter les PJ à un groupe d'orques (assistés d'un ou deux ogres) menés par Assai le sauvage, un des fils de Wosh, qui a reçu exactement la même mission qu'eux (en effet, les nains ne sont pas les seuls à avoir reçu la visite du dragon). Une fois l'ancre du géant découverte, plusieurs possibilités s'offrent aux aventuriers.

D'un côté, ils peuvent se lancer aussitôt à l'attaque et, dans ce cas, le combat est des plus classiques et se passe de commentaire. Si les PJ abattent le géant, ils pourront trouver les pages du Draconomicon dans un coffre non piégé caché dans la grotte qu'occupe le monstre.

D'un autre côté, ils peuvent tenter d'engager la conversation avec lui. Dans ce cas, le monstre accepte de céder les pages du précieux livre si les PJ acceptent de jouer aux devinettes avec lui (il est en effet fêru d'énigmes). Vous devrez alors concocter une ou deux énigmes pas trop complexes à l'intention de vos joueurs. Le résultat final sera le même et les PJ redescendront dans la vallée avec le livre sous le bras. Si vos joueurs sont vraiment trop mauvais, rien ne vous empêche de faire attaquer le géant.

Face à la bête

Une fois en possession du Draconomicon, les aventuriers n'ont plus qu'à retourner à la cour du roi sous la montagne pour lui rendre compte des résultats obtenus. Ce dernier leur propose alors la solution suivante pour rencontrer le dragon (s'ils n'y pensent pas eux même bien sûr), ils se feront passer pour une nouvelle équipe d'émissaires chargés de négocier le départ du monstre de la vallée. Si les PJ sont d'accord avec ce plan, le roi leur adjoint une dizaine de guerriers d'élites pour assurer leur protection en cas de rencontre avec des orques de Wosh (c'est à vous de décider). La bête ne sera pas



bien difficile à trouver. Elle a saccagé une bonne partie du Nord de la vallée, dévorant tous les arbres et les animaux ayant eu le malheur de lui tomber sous la patte. Tandis que le petit groupe d'émissaires progresse dans ce paysage de cauchemar, décrivez aux joueurs une terre carbonisée, creusée de multiples cratères et parsemée de carcasses calcinées d'animaux et d'arbres foudroyés. Il est à préciser que lorsque les PJ le découvrent, il n'a pas revêtu sa forme de dragon de foudre et ressemble donc à un dragon des plus classiques.

Tout comme pour la rencontre avec le géant, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Soit le dragon se jette sur eux dès qu'il les aperçoit et, dans ce cas, leur escorte s'élance sur la bête le temps que les PJ prononcent son nom indéchiffrable. Faites faire un test de Décryptage à l'aventurier qui lit le nom, assorti de tests de Concentration s'il venait à être distrait au cours des trois rounds que ça lui prend. Puis le personnage peut ordonner au dragon de quitter la vallée et de ne jamais y revenir. Ou alors ils peuvent entamer le dialogue avec, car même s'il est maintenant un quasi-dieu, il reste avant tout un dragon vaniteux et adore être flatté. Si les héros arrivent à détourner son attention en vantant ses mérites et sa magnificence suffisamment longtemps, alors ils pourront également le chasser de la vallée.

Un ange venu du ciel

Il reste aux PJ une dernière mission à accomplir. Suite à la mort de son fils, Assai le sauvage, tué par nos valeureux héros, Wosh est entré dans une rage folle et a décidé d'en finir avec ces arrogants nabots qui le défient depuis si longtemps. Alors que les PJ sont occupés avec le dragon, le chef orque a fait progresser sa formidable armée de monstres en direction de la forteresse naine. Alors qu'ils s'apprêtent à réclamer leur récompense, les PJ vont avoir un dernier combat à mener. Pour la description de la scène, juste quand ils sont en vue de la citadelle, pensez au *Seigneur des Anneaux* lorsque les armées de Sauron approchent de Minas Tirith, cela vous donnera une bonne idée de la quantité de soldats en jeu. À tous ces orques (environ cent mille) il faut rajouter un millier de géants des collines, des gobelins en nombre incalculable et quelques héros montés sur des wivernes. Au moment où arrivent les PJ, la bataille est déjà bien entamée. Les nains aidés des deux statues des ancêtres font un massacre parmi

les créatures inférieures, jusqu'à ce que les géants pilonnent les deux statues vivantes et ne fassent pencher la balance en leur faveur. Les PJ pourront alors remarquer, au plus fort de la bataille, le roi Perilax et ses gardes du corps en train de combattre un orque particulièrement imposant qui manie une hache d'armes démesurée. Il s'agit bien sûr de Wosh en personne.

Les aventuriers n'ont plus qu'à aller prêter main forte au roi et le protéger s'ils veulent avoir une chance de recevoir leur récompense, mais aussi de s'en sortir vivants. Pour le grand final, alors que les nains semblent sur le point être submergés par la masse des orques, les cieus s'ouvriront et sous une lumière solaire intense, apparaîtra dans toute sa splendeur un ange à la peau dorée et aux cheveux clairs qui manie une masse d'armes ornée de flammes vivantes. Ce deva astral est venu à la demande de son dieu apporter la justice au cœur même du conflit. Sa seule vision suffira à provoquer la débâcle dans l'armée adverse qui quittera le champ de bataille et reprendra la route des steppes brunes, de l'autre côté des montagnes.



Retour à la civilisation

Une fois les morts portés en terre ou incinérés suivant le peuple auquel ils appartiennent, les héros pourront reprendre le chemin du retour, plus riches, mais aussi plus expérimentés et avec de nouveaux amis dans les montagnes pourpres. Peut-être même que la maison d'Elkar, très satisfaite de leurs excellents résultats, fera de nouveau appel à eux...



ANNEXE

Les créatures dont la description ou le manuel d'origine n'est pas précisé ici ont les mêmes statistiques que celles présentées dans le [DRS 3.5](#) ou le *Manuel des Monstres*.

LOUP D'OMBRE SANGUINAIRE

La dimension connue sous le nom de plan des ombres est la demeure de nombres de versions distordues d'animaux familiers. Naturellement doués pour la chasse, les loups sanguinaires deviennent encore plus féroces lorsque leur essence vitale est mélangée à celle du plan des ombres. Celui qui est présenté ci-dessous est encore pire, puisqu'il a su développer une intelligence surnaturelle pour un membre de son espèce.

Loup d'ombre sanguinaire. FP 4 ; Extérieur (Mal) de taille G ; DV 6d8+18 ; pv 45 ; Init +2 ; VD 24 m ; CA 14, contact 11, pris au dépourvu 12 ; B.B.A. +4 ; Lutte +15 ; Att morsure (+10 corps à corps, 2d6+10) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; AS croc-en-jambe ; Part odorat, vision nocturne, vision dans le noir (18 m), fusion avec les ténèbres, résistance au froid (11) ; Al: NM ; JS Réf +8, Vig +7, Vol +6 ; For 25, Dex 15, Con 17, Int 12, Sag 12, Cha 10

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +7, Discrétion +0, Perception auditive +7, Survie +2 (bonus racial de +4 pour suivre une piste à l'odeur) ; Arme naturelle supérieure, Course, Pistage

Équipement : —

Fusion avec les ténèbres. Sauf quand elle se situe en plein jour, cette créature peut se fondre dans les ombres, ce qui lui procure un camouflage de 90 %. L'éclairage artificiel et les sorts tels que *lumière* ou *flamme éternelle* ne contrent pas ce sort, à l'inverse de *lumière du jour*.

ARAIGNÉE HARPON

Référez-vous au *Manuel des Monstres III*, ou remplacez la créature par une araignée monstrueuse de taille TG ou une araignée de phase.

DRAKE PIERREUX

Référez-vous aux *Races de la Pierre* ou remplacez la créature par une gargouille.

ASSAI, LE SAUVAGE

Orque Barbare 5. FP 5 ; Humanoïde (orque) de taille M ; DV 5d12+15 ; pv 53 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 16, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A. +5 ; Lutte +10 ; Att grande hache en adamantium (+11 corps à corps, 1d12+7/x3) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m), déplacement accéléré, illettrisme, rage (2/jour), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+1) ; Al: CM ; JS Réf +3, Vig +7, Vol +2 ; For 21, Dex 14, Con 16, Int 8, Sag 13, Cha 12

Compétences et dons : Intimidation +9, Perception auditive +9, Survie +9 ; Attaque en puissance, Science de la destruction

Équipement : grande hache en adamantium, chemise de mailles de maître, arc long et 20 flèches

En rage. pv 63 ; CA 14, contact 10, pris au dépourvu 12 ; Lutte +12 ; Att grande hache en adamantium (+13 corps à corps, 1d12+10/x3) ; Part rage (10 rounds) ; JS Vig +9, Vol +4 ; For 25, Dex 14, Con 20, Int 8, Sag 13, Cha 12

WOSH-N'A-QU'UN-CEIL

Orque Barbare 8. FP 8 ; Humanoïde (orque) de taille M ; DV 8d12+32 ; pv 93 ; Init +2 ; VD 12 m ; CA 19, contact 12, pris au dépourvu 17 ; B.B.A. +8 ; Lutte +13 ; Att *épée à deux mains* +1 (+14 corps à corps, 2d6+8/19-20) ; Esp/All 1,50 m/1,50 m ; Part sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m), déplacement accéléré, illettrisme, rage (3/jour), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+2), RD 1/- ; Al: NM ; JS Réf +4, Vig +10, Vol +4 ; For 20, Dex 15, Con 18, Int 15, Sag 14, Cha 17

Compétences et dons : Dressage +14, Équitation +13, Intimidation +14, Perception auditive +13, Psychologie +7, Survie +13 ; Attaque en puissance, Combat monté, Piétinement

Équipement : *épée à deux mains* +1, cuirasse en mithral +2, arc long et 20 flèches

En rage. pv 109 ; CA 17, contact 10, pris au dépourvu 15 ; Lutte +15 ; Att *épée à deux mains* +1 (+16 corps à corps, 2d6+11/19-20) ; Part rage (11 rounds), JS Vig +12, Vol +6 ; For 24, Dex 15, Con 22, Int 15, Sag 14, Cha 17