



le Scriptorium

présente :
un scénario
pour D&D 3.5



L'ŒIL DE TRALDAR

L'ŒIL DE TRALDAR



Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR BARON ZÉRO

POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 2-3

Texte original : John Nephew

Adaptation 3.5 : Baron Zéro

Conception graphique : Tom Baxa

Relecture : Freya Haukursdottir & Aegis

© Le Scriptorium, tous droits réservés



Préparatifs

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon aura besoin d'un exemplaire des trois livres de base de *D&D* : le *Manuel des Joueurs*, le *Guide du Maître* et le *Manuel des Monstres*. Les plus chanceux d'entre vous pourront se référer au Gazetteer traitant du Grand Duché de Kamareikos afin de trouver des informations supplémentaires sur la région où se déroule cette aventure, les autres se référeront à l'aide de jeu en fin de scénario. 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. Les profils complets des différents PNJ apparaissent dans l'annexe 1. Pour finir, précisons que cette aventure possède une suite intitulée *l'effroi de Dymrak*. Les deux scénarii sont indépendants les uns des autres mais peuvent former une mini-campagne.

Synopsis de l'aventure

Les Personnages Joueurs (PJ) entament un voyage le long d'une route à l'ouest du Grand Duché de Kamareikos où ils font la rencontre d'un guerrier poursuivi par des assassins et qui prennent les PJ pour ses amis. Le résultat est des plus prévisibles et les PJ devront bientôt combattre pour leur vie. Le

guerrier les embauchera comme gardes du corps et, après un court voyage, ils arriveront dans la ville de Luln où ils seront de nouveau victimes d'une embuscade. Après plusieurs escarmouches, les personnages s'échapperont et se lanceront dans une quête qui les mènera vers le Fort du Désastre, la capitale de la Baronnie de l'Aigle Noir.

À l'intérieur du Fort du Désastre, les PJ devront retrouver une gemme magique très spéciale, le légendaire Œil de Traldar. Et cela ne sera pas une partie de plaisir, en effet la forteresse du Baron Ludwig von Hendriks est un endroit où fourmillent les individus malfaisants et brutaux, et il faudra un grand courage pour retrouver l'Œil de Traldar en ces lieux. Les aventuriers devront exploiter l'absence d'organisation des gardes de la forteresse pour progresser, ils pourront également trouver de l'aide auprès des prisonniers du baron.

Les PJ pourront aussi découvrir d'autres informations utiles, comme une liste des agents de l'Aigle Noir et des esclavagistes présents dans les cités et villes de Kamareikos et même les plans d'une invasion militaire par la baronnie. Avec un peu de chance, ils quitteront le fort avec bien plus que ce qu'ils étaient venus y chercher.

Table des matières

Chapitre I : la mort sur la route	3
Embuscade à Luln	4
Chapitre II : sous le Fort du Désastre	7
Le Fort du Désastre	7
Les cavernes aux monstres	8
Le donjon du Fort	10
Après le donjon	12
Chapitre III : la Tour et l'Œil	13
Entrer dans la tour	13
La Tour	14
Conclure l'aventure	16
Annexe	17
1. Les PNJ	17
2. L'Œil de Traldar	18

CHAPITRE I : LA MORT SUR LA ROUTE

Lorsque vos joueurs sont prêts, lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

La nuit est agréable autour du campement que vous avez établi pour manger et vous reposer. Escorter les caravanes entre la grande cité capitale de Spécularum et la cité de Luln s'est révélé être un travail ennuyeux, mais vous avez gagné un peu d'or pour vos efforts comme gardes du corps. Maintenant, vous possédez un peu d'argent, mais vous aimeriez bien trouver un travail un peu plus excitant, quelque chose qui vous donne l'impression d'être des aventuriers et des héros. La lumière décroît tandis que vous allumez le feu et préparez le repas. Subitement, un hennissement sonore retentit à l'ouest, accompagné de hurlements. Un cheval rouan, l'écume aux lèvres, déboule alors dans votre campement, une flèche en travers de la gorge et portant un cavalier ! Le cheval tombe raide et son cavalier reste coincé dessous. L'homme s'extirpe avec difficulté de sous l'animal à l'agonie, tire son épée et déclare : « Ils sont sur nous ! Il n'y a pas de temps à perdre ! » Vous entendez des chevaux approcher et un homme crier : « Tuez ce misérable, et ses amis ! » Plusieurs hommes sortent des ténèbres alentours.

Le cavalier se nomme Alexei Schelepin, son profil se trouve en annexe. Les assaillants démarrent à une centaine de mètres des personnages et vont passer leur premier round à chevaucher au grand galop, avant de charger au suivant. Seul le PNJ elfe noir va agir durant le premier round et lancer un projectile magique sur l'un des aventuriers qu'il estimera être un lanceur de sorts. Tirer sur les cavaliers alors qu'ils ne sont pas encore arrivés au niveau du feu de camp se fait accompagné d'un malus de -2 au jet dû à l'obscurité.

Les deux voleurs et les trois guerriers galopent vers le groupe depuis des directions opposées, ainsi il n'est pas possible de les prendre tous pour cible avec un sort de *sommeil*.



Le chef du groupe, Torstar, est un couard qui ne se lance pas dans le combat directement ; il reste sur son cheval et regarde ses hommes se battre. Le drow, pour sa part, ne s'approche pas à moins de 15 mètres des PJ et utilise au mieux son arc, tirant sur les personnages exposés (il ne tire pas dans une mêlée). L'elfe noir est trop éloigné du feu de camp pour être détecté, sauf par un PJ possédant la vision nocturne ou dans le noir. Torstar et l'elfe noir fuient si les PJ tuent au moins trois des cinq assassins qui les ont pris pour cible, les autres font alors un test de Volonté DD 15, s'ils le réussissent, ils combattent jusque la mort.

Évidemment, Alexei participe au combat contre les assassins. Il doit impérativement survivre à cette rencontre, car il est le moteur principal de cette aventure.

Chaque assassin possède une bourse contenant 1d6 po et 2d6 pa. L'un d'entre eux porte un anneau d'or d'une valeur de 25 po. Un des voleurs a une dague d'argent avec une petite gemme incrustée dans la garde (valeur 60 po).

L'elfe noir possède un grimoire avec les sorts suivants : *détection de la magie*, *projectile magique* et *sommeil*, ainsi qu'un bracelet d'argent d'une valeur de 40 po. Torstar possède 35 po, un collier d'une valeur de 50 po et un petit anneau de 40 po. Alexei ne veut pas partager ce trésor, il le laisse en entier aux PJ. Des PJ futés pourraient penser à prendre les chevaux des assassins morts, mais ces derniers se sont enfuis et ils ne pourront les rattraper. Si un des assassins a survécu et/ou a été capturé, il ne parle pas et conserve une attitude de défi. S'il est contraint à parler avec un sort de charme, il déclare être un des bandits du groupe qui sévit dans les bois de Radlebb, mais ne sait rien d'autre. Alexei a cependant une histoire à raconter aux PJ. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit aux joueurs.

Le jeune guerrier regarde anxieusement vers les ténèbres. « Je ne pense pas que les autres soient ici, dit-il, mais nous devrions partir. L'endroit n'est pas sûr. Je suis désolé de vous avoir mêlés à ça, mais vous auriez été attaqués par les assassins s'ils vous avaient vus de toute façon. J'ai bien peur que nous soyons obligés de rester un moment ensemble maintenant. » Il semble réfléchir un instant puis vous raconte son histoire.

« Mon nom est Alexei Schelepin. Je suis originaire d'un petit village connu sous le nom de Ryania, sur



la rivière Rugalov, à plus de trois milles kilomètres d'ici, dans l'Est de Karameikos. Les bandits qui nous ont attaqués sont des esclavagistes, des hommes de l'Anneau de Fer, une bande qui kidnappe le peuple de Karameikos et les emmène jusqu'au Fort du Désastre, dans la Baronnie de l'Aigle Noir, où ils sont ensuite emmenés par bateaux jusque vers des terres lointaines. Mon propre cousin et un elfe de mes amis en ont fait les frais il y a quelques mois. J'ai alors décidé de prendre en chasse les mécréants avec une bande d'amis. Mes compagnons sont morts, maintenant. » Soudain sa voix se brise et il porte involontairement sa main à l'amulette d'argent de facture elfique qu'il porte autour du cou. « Il n'y a pas que les humains et les elfes qui subissent les attaques de l'Anneau de Fer et des autres habitants du Fort du Désastre. Ces derniers ont dérobé un objet magique au Lac des Rêves Perdus. Maintenant, cet objet se trouve probablement à l'intérieur du Fort du Désastre.

« J'étais en route pour la cité de Luln avec des elfes de Vyalia quand nous avons été pris en embuscade par trois fois. Je suis le seul à en avoir échappé. Je dois à tout prix atteindre Luln. Si l'objet magique dérobé se trouve dans le Fort du Désastre, alors son sombre maître est sûrement capable d'en utiliser les pouvoirs et de répandre sa malfaisance plus loin qu'il ne le fait déjà maintenant. Je dois l'arrêter. » Il serre les poings et ses articulations blanchissent sous la colère. « J'ai besoin de votre aide pour atteindre Luln, je n'ai aucun espoir si je dois voyager seul. Vous pouvez être sûr que vous serez payés pour votre peine. S'il vous plaît, je dois retrouver mes amis qui m'attendent là bas et les alerter du danger que l'objet magique dérobé fait peser sur nous tous. »

Les PJ peuvent avoir plusieurs questions à poser à ce stade de l'aventure. S'ils demandent des informations concernant l'objet magique, Alexei n'en sait malheureusement pas plus que ce qu'il leur a déjà dit (qu'il s'agit d'un objet qui sert à espionner et à contrôler l'esprit des gens par magie). S'ils parlent du paiement promis, Alexei les regarde d'un air légèrement méprisant, mais leur promet 25 po chacun une fois qu'ils auront atteint Luln sains et saufs (c'est une belle somme pour les 13 kilomètres qu'il reste à parcourir).

S'ils posent des questions à propos des elfes de Vyalia, il s'agit d'elfes des bois qui vivent reclus à l'est du Lac des Rêves Perdus (Alexei sera heureux de parler la langue des elfes avec quiconque est capable de la comprendre et qui peut lui prouver sa connaissance et son amitié avec cette race). Ils ont

la peau claire, avec des yeux verts et construisent leurs demeures dans les arbres. Il faut environ trois heures pour couvrir la distance qui mène le groupe du campement jusqu'à Luln et Alexei suggère de lever le camp dès que l'aube se lèvera. Si trois heures peuvent sembler long aux joueurs, précisez leur que le terrain est composé de collines boisées et que les déplacements sont relativement fatiguants dans ces conditions.

Si le groupe souhaite prendre son temps, faites intervenir Alexei qui leur rappelle que d'autres assassins du Fort Radlebb tout proche pourraient se trouver sur la route. Une fois à Luln, les PJ toucheront leur prime et Alexei retrouvera ses amis. Si les joueurs n'ont pas réalisé que l'union fait la force, rappelez leur que de vrais héros ne peuvent laisser Alexei dans le besoin (à cause des agissements des esclavagistes par exemple). C'est aussi le cas si un des joueurs joue un elfe : des membres de sa famille habitent peut-être à Vyalia et il devrait venir en aide à un ami de son peuple.

Si les PJ ne veulent pas accompagner Alexei, un autre groupe d'assassins les attaque une fois qu'ils ont repris la route. Au plus fort du combat, Alexei surgit et leur vient en aide avec son arc. Finalement, si les PJ ont été blessés durant le combat, Alexei leur dit que ses amis à Luln dispose de soins magiques et que, s'ils les accompagnent, il leur offrira sa potion de soins pour les soulager un peu.

Embuscade à Luln

Si les PJ le souhaitent, ils peuvent organiser des tours de garde pendant la nuit. Il est environ huit heures du soir lorsqu'ils subissent la première attaque et l'aube se lève à cinq heures. Conserver une idée du temps qui passe est important, même en extérieur ; en effet les monstres errants n'existent pas que dans les donjons. Si le groupe se lève et part à l'aube, il atteint Luln vers huit heures et n'est pas attaqué lors du trajet. Si les PJ posent des questions à propos de la cité de Luln (ils y sont déjà allés après tout), donnez leur les informations ci dessous.

Vous approchez des portes de la cité de Luln, qui sont construites dans les murs qui servent à défendre les habitants contre les pillards du Fort du Désastre. Les gardes vous observent avec attention, mais ils semblent peu inquiets et ne vous contrôlent pas. Alexei jette un œil sur un plan des rues qu'il sort d'un étui de cuir, juste au moment où une forte pluie commence

à tomber depuis le ciel qui s'est assombri rapidement. « La rue du Marché, deuxième à gauche, première à droite, puis tout droit jusqu'à l'échoppe du bottier... murmure-t-il tandis qu'il range la carte et remonte son col sur son cou. Allons y ! » Puis il prend la tête du groupe. Avec la tempête qui fait maintenant rage, vous suivez Alexei sans rechigner.

Vous tournez au coin d'une rue étroite et voyez une petite échoppe sur votre gauche. Alexei ouvre la porte et vous invite à entrer. Dehors, la pluie redouble de violence. Vous secouez la tête et vos vêtements pour en faire tomber la pluie et, tandis que vous jetez un regard alentours, vous êtes horrifiés de voir des individus armés d'épées se jeter sur vous !

Alexei a guidé les PJ dans une embuscade; ses amis ont été massacrés et les PJ vont devoir se défendre. Les actions de leurs ennemis sont les suivantes.

À l'intérieur du magasin de chaussures se trouvent trois assassins dans la salle 1 où les PJ sont entrés. C'est la pièce principale, qui sert aussi d'atelier de réparation, et de nombreuses paires de chaussures et de bottes reposent sur des étagères derrière le comptoir de bois. Les assassins combattent au corps à corps. Il y a aussi un utilisateur de magie qui se trouve derrière le comptoir, il utilise son sort de *projectile magique* et attaque le personnage qui semble le plus fort. Une fois qu'il a lancé son sort, il se bat à la dague mais a 50 % de rompre le combat à chaque assaut et de fuir dans la pièce 2 puis dans la rue de derrière s'il est attaqué par un personnage en armure. À l'extérieur du magasin, deux assassins de plus attendent les personnages qui auraient l'idée de fuir. Après le premier assaut, un guerrier couvert de chaînes jaillit de la salle 2 et bénéficie d'un round de surprise. Il s'agit du chef du groupe et son armure étrange et son arme sont souillées de sang.

Soyez prudent avec ce combat. Vous ne devriez pas utiliser l'ensorceleur ou l'attaque surprise du chef si les personnages ne sont pas encore complètement remis de l'attaque dans les bois. Si le chef des assassins est tué durant le combat ou si au moins trois d'entre eux sont abattus, leurs acolytes pourraient fuir. Si l'un d'entre eux est capturé, il refuse de parler ; s'il est forcé, il révèle avoir été embauché pour les tuer mais ne dit rien de plus. Lorsque la poussière des combats sera retombée, les PJ pourront entendre un gémissement sonore provenant de l'étage du magasin sur un test de Perception auditive (DD 10) réussi. Une fois à l'étage, les aventuriers découvrent un homme en robe allongé sur le sol avec une blessure vicieuse à l'estomac. Il est

à peine conscient et peut tout juste parler. Sa blessure peut être soignée, mais pas le poison qui dévore lentement son corps. Si Alexei est toujours en vie, il reconnaît l'homme comme étant un de ses amis et tombe à ses côtés. Il prend les mains du mourant dans les siennes tandis que ce dernier lui murmure un dernier message.

« L'Anneau de Fer... Les esclavagistes... savaient que vous alliez venir ici. » L'homme est halétant. « Ils en ont après vous maintenant. Vous devez vous rendre au Griffon Rugissant et demander après Leraith. » L'homme crache un peu de sang noir sur sa robe, il est clairement aux portes de la mort. « Je ne sais comment, mais vous devez retrouver l'Œil de Traldar. Il sera bientôt entre les mains du maître du Fort du Désastre... » L'homme rend alors son dernier soupir.

Les yeux d'Alexei brillent de détermination et de rage. « Ces couards, ils ont tué un vieillard sans défense, gronde-t-il. Venez, nous devons aller jusqu'au Griffon, ce n'est pas loin d'ici. Nous prendrons un chemin détourné pour y arriver. » Suivant Alexei, vous tracez votre route sous la pluie au travers d'un labyrinthe de ruelles dans Luln et, après avoir franchi une porte, vous émergez dans l'arrière-cour d'une taverne. Un tavernier costaud, au visage rougeot et portant un tablier de cuir, vous crie : « Hey, où pensez vous aller comme ça ? » Puis il reconnaît Alexei. « Ce n'est que moi Morander. Où est Leraith ? » demande nerveusement celui-ci. Les manières de l'homme changent et il devient sérieux.

« Descendez dans la réserve, c'est là qu'il se cache. L'Anneau de Fer traîne dans les parages en ce moment. Faites vite, je pense que vous n'êtes pas en sûreté même ici. » Alexei descend quelques marches de pierre qui mènent à une porte de bois, frappe et s'annonce : « Leraith, c'est Alexei ! » La porte s'ouvre lentement et vous pénétrez dans un cellier humide. Devant vous se tient un homme en armes. Derrière lui, allongé sur un lit de fortune, se tient un homme blessé avec une horrible blessure décolorée à la jambe droite, encore visible malgré le cataplasme. Le malade souffre clairement et Alexei semble choqué.

– Leraith, que vous est-il arrivé ?

– C'est un des prêtres malfaisants de l'Anneau de Fer, répond froidement Leraith. Il s'est amusé à m'infliger une maladie magique. Je ne sais pas ce que je vais devenir si Zemeter n'arrive pas rapidement avec sa magie curative. Mais vous et vos amis, que faites vous ici ? Vous n'avez pas un travail à faire ?

Si Alexei est tué dans le magasin, alors les PJ peuvent être dirigés vers le Griffon Rugissant par un



galopin des rues, et devront persuader le tavernier, Morander, qu'ils doivent voir Leraith. Montrer un objet que portait Alexei, comme l'amulette elfique qu'il avait autour du cou, peut aider. Si l'un d'eux parle le céleste, cela peut aussi aider. Avec Leraith, ils devront raconter eux-mêmes leurs mésaventures jusqu'ici, car Alexei ne pourra le faire à leur place. Poursuivez avec le texte qui suit :

« *L'Anneau de Fer semble déterminé à vous réduire au silence. Il faut espérer pour vous qu'ils ont perdu votre trace ici et qu'ils vont concentrer leurs recherches le long de la route de Westron et du Fort de Radlebb. Peut-être même ont-ils des hommes à l'Est, aussi loin que Specularum. Ils sont vindicatifs et maléfiques, ce sont des esclavagistes à la solde de la Baronnie de l'Aigle Noir. Pourquoi est-ce que le Duc n'a jamais rien fait contre son vil cousin ?*

« *Si vous suivez cette route, vous êtes morts. Vous n'avez plus qu'une solution. Vous devez faire ce à quoi ils ne s'attendent pas. Allez vers le Fort du Désastre. L'ennemi ne suspectera jamais que vous vous trouvez dans sa forteresse. Vous aurez du temps pour vous et pourrez troubler les assassins qui penseront que vous voyagez vers l'Est. Ce sera fort dangereux évidemment. Il y a aussi quelque chose que je vais vous demander de faire pour le bien de tout le peuple de Karameikos. Ecoutez attentivement.*

« *Les agents du baron Ludwig Hendriks ont dérobé l'Œil de Traldar, comme Alexei doit vous l'avoir dit. D'après mes sources, il se trouverait dans le Fort du Désastre. Le baron s'est absenté pendant quelques jours mais il faudra faire vite pour récupérer l'objet, car s'il arrive à l'étudier, son pouvoir sera décuplé. L'Œil est capable de contrôler les esprits et les perceptions des gens, Hendriks sera capable de contrôler ses esclaves partout dans le pays. Il faut absolument l'arrêter. Mon propre peuple, à Luln, a été tué ou dispersé par les agents du Baron. Vous pourrez entrer dans la forteresse en vous faisant passer pour des paysans et notre contact vous aidera pour la suite. Alors vous récupérerez l'Œil de Traldar et me le rapporterez à moi-même ou à Morander. Si quelque chose devait nous arriver, vous devrez le ramener au prophète du lac des Rêves Perdus. Il s'agit d'une grande responsabilité, une défaite serait trop abominable pour être envisagée. »*

Pour conclure, Leraith offre aux PJ de les guérir magiquement et de leur fournir une aide mystique pour la suite de leur aventure. Il leur donne deux *potions de soins* et peut lancer deux sorts de *soins légers* immédiatement (c'est un prêtre de niveau 3). Enfin, il peut prêter un *bâton de soins* qui est capable

de guérir 1d6+1 points de dégâts une fois par personne et par jour. Il le leur cédera s'ils réussissent la mission. Les PJ peuvent obtenir 50 po de la part de Leraith, mais s'ils demandent plus d'or ou de récompenses, il se montre sévère et leur dit qu'ils peuvent aller mourir le long de la route de Westron et qu'ils ne lui sont plus d'aucune aide. Il leur fait aussi la remarque que les terres à l'Ouest de Karameikos seront les premières à tomber sous la coupe d'Hendriks, incluant sûrement leurs demeures et familles, s'ils ne récupèrent pas l'Œil rapidement. À la fin, il n'y aura plus d'endroit où se cacher.

Une fois que les PJ ont accepté la mission, Alexei (s'il vit encore) décide de les accompagner. Pour un groupe de niveau 1, ce combattant sera d'une aide vitale. Vous pouvez alors le jouer comme un PNJ ; il ne participe pas aux décisions-clefs. S'il a été tué, le guerrier qui se trouve au chevet de Leraith, un homme nommé Warreck, peut être utilisé en remplacement d'Alexei. Donnez lui des caractéristiques et un équipement identiques à ceux d'Alexei, à l'exception des suivants : il n'a pas de *potion de soins* et utilise un arc long. Il est natif de Luln et c'est un homme calme et passionné. Il parle peu, mais il est brave et loyal.

Alexei fait remarquer un point crucial pour la suite de l'aventure. En effet, il n'est pas possible de se promener dans les rues du Fort du Désastre en armure et en brandissant une épée. Si une cotte de mailles et des armures plus légères peuvent être cachées sous des vêtements, une armure de plates ne le peut pas. Toute entorse serait perçue comme une violation des lois de la ville. Heureusement, Morander peut fournir toute une série d'armures de rechange (étant lui-même un ancien aventurier). De la même façon, certaines armes sont trop volumineuses pour passer inaperçues (par exemple, les lances, armes à deux mains et arcs longs). Une fois rééquipés, les aventuriers pourront se reposer dans l'auberge en attendant le départ. À cause de sa maladie, Leraith dormira la plupart du temps une fois cette entrevue terminée.



CHAPITRE II : SOUS LE FORT DU DÉSASTRE

Les PJ quittent Luln le lendemain dans un chariot plein de navets fourni par Morander. Leur couverture est celle de paysans en route pour vendre de la nourriture au Fort du Désastre. Deux chevaux tirent le chariot. Les PJ doivent amener la cargaison au marchand nommé Lemnos et une fois sur place doivent se mettre à la recherche de Petronius. Lemnos ne sera pas difficile à trouver puisque Morander leur donne son adresse précise, il possède un entrepôt dans la rue du Grand Aigle.

Les treize kilomètres qui séparent la frontière de la baronnie de l'Aigle Noir de Luln sont couverts en trois heures et la seule rencontre que les PJ y font est celle d'un poste de garde frontalier. Alexei prévient les PJ de se montrer respectueux avec les gardes qui se trouvent ici. Le chariot est invité à faire halte par un sergent fanfaron qui a six soldats sous ses ordres. Il souhaite savoir pourquoi le groupe est ici. Si on lui répond avec respect, il demande pourquoi autant de personnes escortent des navets. Si les PJ semblent hésitants, il grogne avec mépris « *Parce que vous avez des têtes de navets, je suppose.* » et demande 6 pièces d'or pour les laisser passer.

S'il est payé sans problème, ses soldats guident un peu le convoi, sinon le sergent désigne un des hommes du groupe et ordonne à ses soldats de le fouetter 1d3+1 fois, chaque coup inflige 1 point de dégâts non létaux. À chaque coup de fouet, lancez 1d6 ; sur un résultat de 1, le vêtement de la victime se déchire et laisse apparaître une armure ou une arme. Dans ce cas, le sergent ordonne l'attaque. Une fois la correction infligée, il laisse passer le groupe. Si les PJ se montrent agressifs durant cette épisode, les gardes attaquent.

Si cette rencontre se termine par un combat, Alexei avertit les PJ que s'ils ne se calment pas lors des futures rencontres avec des représentants de l'ordre, ils pourraient rencontrer une mort rapide. Le pouvoir du Fort du Désastre et de ses troupes est trop grand pour qu'on s'y oppose par la force, et vouloir entrer ainsi dans la cité relève du suicide. Les vingt-quatre kilomètres depuis le poste de garde jusqu'au Fort du Désastre sont parcourus en quatre heures supplémentaires, car le terrain est plat. Une fois devant les portes, Alexei les invite à rester calme et à feindre la stupidité.

Le Fort du Désastre

Les gardes aux portes de la cité du Fort du Désastre font attendre un peu les PJ et les questionnent avant de les laisser entrer. Les portes s'ouvrent alors lentement. Lisez le texte suivant :

Un sergent du guet s'avance d'un pas mal assuré et, tandis qu'il s'approche de votre chariot, vous pouvez sentir une forte odeur d'alcool qui émane de lui. Il jette un œil sous les sacs et retourne un ou deux navets, les jetant d'un air dégouté. « Bande de crasseux ! » dit-il, rotant comme un porc et vous invitant à entrer dans la ténébreuse cité du Fort du Désastre.

Dans les rues de cette cité spartiate, la population locale semble opprimée. Les légendes des pêcheurs qui travaillent hors de la ville et qui racontent que les malheureux sont obligés de travailler ici car leurs familles sont retenues en otage vous semblent plausibles maintenant. Dominant la ville se trouve la forteresse qui lui a donné son nom, les tours et murs de pierre menaçants du Fort du Désastre, l'ancre de l'Aigle Noir. Vous gardez la tête baissée tandis qu'une patrouille de soldats vous croise et vous tracez votre route en direction de l'entrepôt de la rue du Grand Aigle.

Vous trouvez rapidement Lemnos, qui semble anxieux et ne veut même pas entendre votre message. Il vous entraîne vite dans une allée derrière l'entrepôt et descend une volée de marches derrière un grand bâtiment, puis dans un passage souterrain. L'odeur qui vous entoure rappelle celle des égouts. Après une dernière série de marches humides, vous pénétrez dans une salle voûtée où trois hommes vous attendent. Le plus grand d'entre eux, un homme à l'allure noble, vous salue et vous explique la suite de votre mission.

L'Œil de Traldar est une gemme magique dérobée au prophète du lac des Rêves Perdus, une pierre verte de la taille d'un gros œuf de poule, enchassée entre les griffes argentées d'un dragon et montée sur un long bâton. La gemme se trouve dans le Fort du Désastre. Actuellement, le baron Ludwig von Hendriks s'est absenté en compagnie de son nouveau magicien de cour, Sverdlov, un sinistre et malfaisant individu réputé venir de Glantri, une terre de mages très puissants. Si, à leur retour, ils mettent la main sur l'Œil, tout est perdu. Heureusement, un espion, à l'intérieur de la



forteresse, nous a rapporté que la gemme est étudiée par Aurelian, l'apprenti de Sverdlou, que l'on présume devoir rendre un rapport préliminaire sur l'objet à son maître. Aurelian vit au sommet de la tour centrale du petit donjon, sur l'extérieur de la forteresse principale. Sa position rend un raid possible, car vous n'aurez pas à pénétrer dans le Fort lui-même.

Le Fort ne peut être pris d'assaut directement, précise Petronius, bien que cela paraisse évident pour n'importe qui. Cependant, une entrée dans la place pourrait se faire via les souterrains. Le maudit baron a certainement rempli de monstres ce réseau de cavernes, mais c'est le seul chemin pour pénétrer dans le Fort. Les souterrains mènent à un donjon et, de là, vous devrez vous frayer un chemin jusqu'à la tour et récupérer l'Œil.

Petronius ajoute : « Tout n'est pas aussi désespéré qu'il ne paraît. Les misérables dans la forteresse sont toujours en train de se quereller et de se frapper dans le dos, et la plupart d'entre eux seront trop terrifiés pour entreprendre la moindre action sans l'aval du baron. Ils essaieront de régler les problèmes qu'ils pourraient rencontrer sans en référer à quiconque. Vous devriez être capables de tirer profit de cet état de fait, mais ne tirez pas trop sur la corde tout de même.

« Mais le temps passe, et peut être arriverez vous à trouver votre voie dans les cavernes avant la fin de la journée. Qu'en dites vous ? »

Si les PJ ont quitté Luln à l'aube, il est maintenant 14 heures et ils peuvent se reposer jusqu'à 20 heures. Après tout, ils sont debout depuis 4 heures du matin. Le groupe est ensuite mené par un des hommes de Petronius à travers un réseau d'égouts, jusqu'à un passage venteux, puis à l'entrée des cavernes. Si le groupe réclame un délai pour se reposer à ce moment là, ils devront dormir dans les égouts. Vous ferez un jet pour déterminer la présence ou non de monstres errants durant cette période.

Les cavernes aux monstres

Les cavernes sont humides et moisies. Comme il fait noir, les PJ auront certainement besoin d'une lanterne ou de torches pour achever cette partie de l'aventure sans problème. Le sol est glissant et jonché de petits cailloux et pierres, ainsi que de nombreux os, monceaux de vêtements pourris et autres débris. Les rats courent partout, mais ne représentent aucune menace. Le son de l'eau qui goutte, l'odeur de décomposition et de moisi, et les

ténébres oppressantes sont omniprésents. Et c'est là dedans que les PJ vont devoir progresser pour trouver un chemin vers le Fort du Désastre.

1. L'ENTRÉE

Ce passage en pente douce descend sur une quinzaine de mètres.

2. LA CAVERNE DES GOULES

Dans cette caverne obscure, moite et froide, deux humanoïdes obscènes à la peau grise sont en train de ronger de vieux os jaunes. Une pile d'os et de déchets se trouve devant eux. Ils poussent des cris aigus quant ils vous aperçoivent et se précipitent, leurs griffes sales en avant. Ils dégagent une odeur dégoutante et une faim inhumaine éclaire leurs visages grimaçants.

Ces monstres sont des goules, mais les joueurs ne les reconnaissent pas automatiquement comme telles, spécialement s'ils n'en ont jamais rencontrées auparavant. Sur un jet de Connaissances (religion) DD10 réussi, vos joueurs peuvent au moins deviner qu'il s'agit de morts-vivants. Dans la pile de détrit, les goules ont entassé 8 pp, 14 po, 30 pa, 8 pc et un anneau d'argent d'une valeur de 40 po.

3. LA CAVERNE AUX SQUELETTES

Cette caverne abrite trois squelettes et quatre rats géants, ainsi que le corps partiellement décomposé d'un humain dans le coin le plus au nord. Les rats n'attaquent pas à moins que les PJ ne le fassent. Si le groupe fouille le corps en décomposition, il peut trouver un bracelet d'or sur l'un de ses bras, d'une valeur de 70 po.

4 & 5. LES CAVERNES DU CHAROIGNARD RAMPANT

La créature qui rode ici est un charoignard rampant. Il y a autant de chance qu'il soit dans la zone 4 que dans la 5. Dans la chambre 5 se trouvent les restes de prisonniers qui ont rencontré une fin tragique ici. Les pauvres bougres sont généralement poussés jusqu'ici par des soldats ivres qui n'ont pas réussi à les rattraper avant. En conséquence, les PJ peuvent trouver sur leurs cadavres 12 pp et 11 po, une petite broche sertie d'une gemme turquoise d'une valeur de 25 po et ce qui ressemble à un anneau d'argent ordinaire. Il s'agit en fait d'un *anneau de protection +1*, mais il faudra un sort d'*identification* pour s'en assurer et pouvoir l'utiliser.

6. LA CAVERNE AUX ZOMBIES

Deux corps humains ratatinés montent la garde à environ trois mètres de l'entrée. Sans cervelle, ils attaquent quiconque pénètre dans la salle.

7. LE PRISONNIER

Ici, un humain en haillons se cache derrière les rochers situés dans le coin de la caverne. Il se cache dès qu'il entend quelqu'un entrer dans la caverne et il faut le chercher pour le trouver. L'homme, nommé Taiurus, est terrifié et doit être calmé avant de pouvoir parler. Il raconte avoir été enfermé dans ces cavernes en punition pour avoir tenté de voler de la nourriture dans les cuisines de la forteresse pour nourrir sa famille en ville. Il n'est qu'un serviteur et ne sait pas grand chose d'autre.

Il connaît le passage secret de la salle 8 car il est tombé par inadvertance dessus. Il connaît aussi la présence du gobelours et de son chien en 13, des zombis en 12, et de la rumeur générale selon laquelle ces cavernes grouillent de morts vivants. Il peut fournir un peu d'aide aux PJ pour sortir de cette partie du scénario mais en retour, il exige de les accompagner pour s'en sortir également. Taiurus n'a pas entendu parler d'Aurelian, mais il sait qu'un objet magique est récemment arrivé à la forteresse et que des messagers ont été envoyés ramener le baron de l'inspection de son armée.

S'il est interrogé à propos de la tour du donjon, il frémit et dit qu'elle sert de demeure à un prêtre maléfique, à ses morts vivants et à un magicien. Il sait aussi qu'une fois la nuit venue, des orques patrouillent dans le donjon. Si les PJ escortent Taiurus jusque la sortie (salle 1), ils gagnent chacun 50 points d'expérience pour cette bonne action.

8. LE PASSAGE SECRET

Ce cul de sac est doté d'une porte secrète. Les PJ ne la découvrent que s'ils en cherchent une activement ou si Taiurus leur a dit où la trouver.

9. L'ANTRE DU GNOLL

Il n'y a qu'un seul occupant dans cette grotte, mais il est rusé et vicieux. Le gnoll se cache derrière une pile de débris au milieu de la pièce et bondit sur les PJ dès qu'ils s'approchent, les frappant de son épée

rouillée. Le magot amassé par le monstre s'élève à 11 pp, 26 po, 12 pa, une dague d'argent d'une valeur de 30 po, et une fiole d'argent d'une valeur de 25 po qui contient une dose de *potion d'invisibilité*.

10. LES RATS GÉANTS

Les PJ entendent des glapissements et des créatures déguerpir dans cette grotte. S'ils entrent, un groupe de rats géants leur fonce dessus. Ces créatures sont affamées et vicieuses mais aussi couardes. Il y a un total de 18 rats, mais ils rompent le combat dès que 6 d'entre eux sont morts. Chacun possède 2 pv. Il n'y a pas de trésor dans cette salle.

11. LA CAVERNE DU LÉZARD

Juste après avoir passé le coin de cette grotte, se trouve un lézard gris de 1,50 mètre de long qui se repose sur une grosse pierre. Le lézard carnivore est affamé et se jette sur le groupe avec désespoir. À l'autre bout de la grotte, les PJ peuvent trouver le corps à moitié dévoré d'un halfelin, qui tient encore une bourse contenant 31 po et porte un collier d'or d'une valeur de 50 po autour du cou. Si le groupe fouille activement la pièce (test de Fouille DD 15), il découvre une pierre de lune d'une valeur de 60 po sous un gros rocher.

12. LES GARDES ZOMBIS

Les zombis présents ici ont été animés par un des prêtres maléfiques présent à l'intérieur de la forteresse et ont pour instruction d'obéir au gobelours de la zone 13. Ils ont aussi pour instruction d'attaquer et de « hurler » dès qu'un intrus apparaît. Dans la plus grande tradition, le hurlement d'un zombi est un horrible gargouillis où le monstre crache des caillots et autres glaires peu ragoutants. Les cris modifient la tactique des gardes en 13. Ces zombis ont respectivement 2, 4 et 11 points de vie.



13. LE SURVEILLANT GOBELOURS

Dans cette caverne se trouve le surveillant gobelours des monstres des grottes. Il habite ici avec son chien, un pitt-bull gris à fourrure longue et aux dents jaunes (caractéristiques d'un chien de selle). Le gobelours est agressif et indolent. Il s'élance à l'attaque s'il reçoit le moindre signal des gardes zombis de la zone 12. Les PJ en train de combattre les morts vivants voient débouler le gobelours et son chien après un assaut. Un test de Perception auditive (DD 12) permet de l'entendre arriver au bruit que fait son armure d'écailles. Le gobelours porte un collier d'argent serti d'une pierre de sang (75 po) et une bourse qui contient 9 pp, 19 po, 80 pa, 145 pc et une paire de boucle d'oreilles (50 po).

Dans un coffre de bois simple se trouvent une cape de velours noir (80 po), un tube d'argent (50 po) et une boîte de dés en ivoire (100 po). Dans cette pièce se trouve également un escalier et une trappe qui mène dans le Fort du Désastre. Le groupe peut se reposer ici avant d'entamer l'exploration du Fort.

Le donjon du Fort

Les pièces ici sont en pierres taillées avec un plafond qui se trouve à 3,60 mètres de haut. Les salles ne sont pas éclairées, mais les corridors le sont par des torches accrochées devant chaque porte et le long des murs. Les portes des cellules sont constituées de grilles métalliques, elles sont toutes verrouillées sauf si cela est précisé. Le geôlier en chef (salle 22) est le gardien des clefs.

Note : Cette partie de l'aventure nécessite quelques explications. Les occupants sont énumérés dans leur salle d'origine, mais certains réagiront aux actions des PJ. Par exemple si les prisonniers des cellules 15a à 15m font du bruit en apercevant les aventuriers, les gardes vont sûrement se déplacer pour voir ce qui se passe. Vous devrez donc ajuster les descriptions en fonction des actions de vos joueurs.

Les geôliers de ce niveau portent tous des capes noires et des insignes de cuir qui sont l'uniforme normal des militaires du fort. Les joueurs fûtés réaliseront qu'ils auraient plus de facilité à explorer le fort avec ces uniformes sur le dos. S'ils n'y pensent pas par eux-mêmes, faites intervenir Alexei.

14. L'ENTRÉE

Cette pièce est vide. La porte qui mène vers l'extérieur est verrouillée. Un PJ roublard peut tenter de l'ouvrir grâce à ses talents particuliers, sinon il faut utiliser la force ou une arme pour la détruire. Conservez une trace du nombre de tentatives que font les joueurs s'ils défoncent la porte, car chacune a une chance d'attirer l'attention de l'occupant de la salle 17.

15A À 15M. LES CELLULES

Chacune de ces cellules est occupée par 1d3 prisonniers. Liés par des chaînes, la plupart sont accrochés aux murs. Les cellules sont infectes, infestées de vermine, et sentent terriblement mauvais. Pour la plupart, les prisonniers sont des gens ordinaires qui ont attiré sur eux la colère des autorités pour des motifs arbitraires ou pour de petits délits (comme voler de la nourriture). Les deux exceptions sont décrites ci-dessous. Pour chacun des groupes de prisonniers que les PJ aident à s'échapper par les cavernes des monstres, ils gagnent chacun 50 px.

Dans la cellule 15F se trouvent 4 prisonniers qui sont en réalité des soldats de Luln. Chacun est un guerrier niveau 1 avec 4+1d4 points de vie et un alignement neutre bon. Ils peuvent rejoindre le groupe d'aventuriers si ces derniers ont vraiment besoin d'aide, mais ils devront être soignés et équipés (n'oubliez pas cependant qu'ils sont anxieux et pressés de rejoindre leurs familles). S'ils se joignent aux PJ, Tibor, Imren, Tadeus et Maraden exigent de recevoir la moitié des trésors et auront droit à la moitié des px. S'ils quittent les lieux immédiatement, les PJ gagnent 80 px. Il est aussi possible que seul un ou deux d'entre eux accompagnent le groupe, pour remplacer un personnage décédé dans les cavernes aux monstres par exemple.

La cellule 15F ne contient qu'un seul occupant nommé Paurus, un marchand de Specularum. Il promet 50 po à chacun des héros s'ils l'escortent jusque chez lui (pas uniquement jusqu'à la sortie des cavernes aux monstres). Paurus est un homme influent qui possède beaucoup de contacts dans la cité de Specularum et il pourrait faire un bon employeur pour de futures aventures.

Aucun de ces prisonniers n'est au courant de l'Œil de Traldar, ni de ce qui les attend à l'intérieur de la tour du donjon. Les prisonniers sont toujours emmenés dans leur cellule les yeux bandés.

16. LE DÉPOTOIR

Cette salle crasseuse est remplie de restes de nourriture et d'ordures de toutes sortes. Le seul occupant de cette pièce y a été placé pour se nourrir de tous ces déchets. Au moment où le groupe arrive, il se tient accroché au plafond au-dessus de la porte et se laisse tomber sur le malheureux qui la franchit le premier. La créature est un charognard rampant.

17. LE BOURREAU

L'occupant de cette pièce, Gebhard le bourreau, est un des individus qui peut venir voir ce qui se passe si les PJ font trop de bruit (salle 14). Il y a 25% de chance qu'il se déplace par tentative que fait le groupe. Autrement, il attend dans la pièce 17A, et la porte n'est pas verrouillée.

Cette pièce est bien pourvue en instruments de torture, vierges de fer, menottes et autres ustensiles qui servent à Gebhard pour son travail. Du brasier, il tire un barre de fer chauffée à blanc qu'il utilise pour se battre (masse d'armes légère improvisée). Sur un coup critique, il frappe son adversaire au visage, lui occasionnant une horrible cicatrice qui réduit sa valeur de Charisme de 1 point. Un halfelin est accroché sur une table de torture, les guérisons traditionnelles ne peuvent rien contre le poison qui coule dans ses veines. Si les PJ lui parlent, il déclare dans un croassement « *au fond de la pièce... la pierre...* » puis expire. Il s'agit d'une référence à la salle 18 et à l'objet qui y est caché.

La petite cellule 17B est vide.

18. LA CELLULE VIDE

Si le groupe effectue une fouille minutieuse de cette salle (DD 25), il remarque une pierre descellée dans le mur. Déplacée, elle révèle un anneau d'or caché dans une faille. Une seconde pierre révèle un passage secret venteux qui monte vers la salle 29.

19. LES OTAGES

Chacune de ces cellules contient 11 à 20 (10+1d10) natifs du Fort du Désastre. Ils expliquent qu'ils sont enfermés ici pour s'assurer que leurs parents, qui sont pêcheurs, reviennent bien au Fort avec leur pêche. La moitié d'entre eux sont impatients de quitter les lieux et, pour chaque groupe que les héros emmènent dans la salle 1, ils gagnent 100 px. Les autres ne veulent pas mettre la vie de leur famille en danger et préfèrent rester ici.

20. LES GARDES SQUELETTES

Ces squelettes sont parfois utilisés comme gardes lorsque les cellules sont pleines. Ils ont pour ordre de rester là et d'attaquer tous les intrus, c'est à dire tout le monde sauf le prêtre maléfique qui les contrôle. Notez que la porte de cette pièce n'a pas de grille métallique.

21. LA CELLULE DE L'OGRE

Enchaînée au mur avec de grosses menottes et des chaînes, se trouve une créature musculeuse de 2,40 mètres de haut. Il s'agit d'un ogre capturé dans les collines et qui a été oublié ici. Il est en colère, affamé et hostile, cependant il connaît la langue orque et il est donc possible de communiquer avec. Faites jouer un test de Diplomatie (DD 20) avec un bonus de +2 si un joueur pense à donner un peu de nourriture à la créature. En cas de réussite, l'ogre qui se nomme Bolgrot combattra avec le groupe durant 1d4 combats avant de quitter le donjon. En cas d'échec au test, sa priorité reste de fuir par tous les moyens, y compris en se battant quelques assauts.

22. LES GARDIENS DE PRISON

Un groupe d'orques occupe la fonction de gardiens de prison. Ils sont constamment trois à être éveillés pour deux qui dorment. Ils portent des blousons de cuir noir avec l'insigne de l'Aigle Noir et utilisent des épées longues. Si le chef du groupe est tué, ses acolytes tentent de fuir le combat. La porte de la pièce n'est pas fermée. Les orques possèdent chacun 1d8 pa et 1d4 po. De plus, leur chef porte deux gros trousseaux de clefs. L'un ouvre les portes des cellules, l'autre les menottes. Finalement, caché sous l'un des cinq lits de bois, il est possible de trouver un petit coffre de bois verrouillé (une des clefs des trousseaux permet de l'ouvrir). Il contient le trésor des prisonniers, qui au total s'élève à 11 pp, 136 po, 438 pa, 560 pc et divers bijoux et pierres précieuses pour une valeur totale de 225 po.

23. LA PIÈCE DE STOCKAGE

Cette pièce contient des menottes et des chaînes, ainsi que de nombreuses barres de fer, des torches (150), de la corde, des sacs (12 petits, 8 grands), des flasques d'huile (6). Le groupe peut se reposer ici et refaire le plein de matériel.



24. LE BASSIN

La moitié Est de cette salle est constituée d'un bassin de 3 mètres de diamètre, utilisé par les géoliers pour brutaliser et interroger les prisonniers. L'eau du bassin est sale avec une couche de vase et de débris en surface. Il n'y a rien de valeur dans le bassin. Si un PJ souhaite tout de même l'explorer, il doit réussir un test de Vigueur DD 13. S'il échoue, il est affaibli pendant au moins 12+1d12 heures, durant lesquelles il subit un malus de -2 en Force et Dextérité.

25. LA SALLE DES GARDES

Ici stationne un contingent de gardes humains qui surveillent l'ensemble des donjons. La porte de la pièce n'est pas verrouillée et elle est composée d'un bois noir et épais sans grille. Les bruits ne passent pas facilement au travers et à moins que le groupe ne

fasse un raffut du diable, les gardes ne bougent pas. Lorsqu'ils sont attaqués, le plus faible d'entre eux ouvre la porte nord et s'élance dans l'escalier pour quérir de l'aide. S'il n'est pas stoppé rapidement, il revient avec quatre gardes de la salle 34. le trésor des gardes se compose de 67 po, 224 pa et 220 pc.

Après le donjon

Il est quasi certain que les PJ devront se reposer avant de poursuivre leur exploration, afin de récupérer leurs points de vie, sorts, etc. S'ils décident de se reposer, ils ne sont pas attaqués par les forces de la tour, tout simplement parce qu'elles ne sont pas capables de s'organiser en l'absence d'un chef compétent. Le chapitre suivant explique la situation du Fort plus en détails.



CHAPITRE III : LA TOUR ET L'ŒIL

Entrer dans la tour

Les portes à partir d'ici ne sont plus verrouillées, à moins que cela ne soit précisé dans le texte. Ce qui arrive ensuite dépend des actions précédentes des PJ ; si l'alarme a été donnée, des gardes supplémentaires sont arrivés dans la salle 34 pour les affronter, sinon les occupants n'ont pour l'instant pas de raison de les craindre. La manière la plus simple de s'infiltrer est de porter les uniformes des soldats, gardes ou geôliers qu'ils ont rencontrés plus tôt. Si les PJ n'y pensent pas, Alexei peut le leur suggérer.

Pour pénétrer dans la tour, ils auront besoin d'un badge. Il y en a un dans la chambre du lieutenant Galleret (salle 38). Si les PJ capturent et interrogent les soldats qui se trouvent ici, ils n'apprennent rien des orques qui sont trop terrifiés. Les humains peuvent révéler que la tour sert de demeure à un prêtre, un apprenti magicien et à des tas de morts-vivants. Pour les mieux dotés, un sort de *charme-personne* fera des merveilles ici.

26. LES PORTES D'ENTRÉE

Ces portes s'ouvrent sur une des rues du Fort du Désastre. Il faut deux rounds complets pour les ouvrir à cause de leur taille et poids. Elles sont habituellement fermées et barrées de l'intérieur. Chacune possède une grille métallique qui permet de voir à l'extérieur.

27 ET 28. LES TOURS DE GUET

Dans chacune de ces tours de guet, une paire de soldats est de garde, d'où ils surveillent la ville en contrebas. Ces archers ont besoin de deux tours pour tirer leurs épées et descendre les escaliers pour venir en aide à leurs collègues.

29. LES ÉTABLES

Une porte secrète s'ouvre dans le sol d'une des salles et donne dans la pièce 18. L'étable est occupée par huit chevaux attachés. Dans une petite pièce au bout de l'étable se trouvent deux palefreniers. Lorsqu'ils aperçoivent les PJ, ils ont une chance sur deux d'être terrifiés et préfèrent fuir plutôt que de combattre tellement ils sont couards.

30 À 32. LES CASERNES ORQUES

Un total de 16 orques sont stationnés ici. Ils sont répartis de la façon suivante : 6 se trouvent dans la pièce 30, dans la salle principale, 4 en 31 au mess et les 6 derniers dorment en 32. Si une alarme quelconque a été donnée auparavant, ils sont répartis différemment. Six d'entre eux se sont déplacés dans les secteurs 34 et 36. Les orques endormis ont besoin de deux rounds pour rassembler leur matériel.

33. L'ARMURERIE

Cette pièce fermée (le lieutenant du guet en 38 possède la clef) renferme un rack d'armes sur lequel sont posés 16 épées longues, 8 épées à deux mains, 10 épées courtes, 15 arcs de chaque type existant, 100 flèches, et 14 frondes. Il y a aussi 10 cottes de mailles et 10 capes frappées du signe de la baronnie. Rien ici n'est magique.

34 À 36. LE POSTE DE GARDE

Les marches de l'escalier de la zone 25 se terminent à la porte qui mène en 34. De ces trois pièces, la 34 est la pièce à vivre, la 35 une pièce parsemée de boucliers ornementaux et de tapisseries dépeignant des scènes de bataille. Finalement la 36 est une pièce vide. Si l'alarme n'a pas été donnée par les soldats de la salle 25, il n'y a que 4 soldats dans la pièce 34. Si l'alarme est donnée, il faut rajouter 2 orques, ainsi qu'un soldat et deux orques en 35 et 36. Un des hommes possède un anneau d'or (60 po) à la main gauche.

37. LES LATRINES

Il y a quatre latrines dans cette pièce, et si les PJ ont la mauvaise idée d'entrer, ils dérangent un groupe de rats qui fuient aussitôt à leur vue.

38. LA DEMEURE DU LIEUTENANT

Ce grand bâtiment est fermé à clef. Il est divisé en deux pièces, un grand salon (38A) avec un bureau poli, des chaises, une table, et du mobilier de qualité, et une petite chambre (38B). Le lieutenant Galleret vit ici, avec son aide de camp qui dort dans le salon durant la nuit. Galleret est un couard qui passe son temps à cacher son incompétence et à rejeter ses erreurs sur ses subordonnés.



S'il est cerné par les PJ, il raconte tout ce qu'il sait à propos de la tour. Il leur parle du passé (voir ci-dessous), des gardes (39) et peut même leur donner des détails sur les occupants majeurs de la tour : Aurelian le magicien qui vit au sommet, Nikolai l'alchimiste qui occupe le milieu et Paurillian le prêtre qui vit au rez-de-chaussée. Galleret ne parle pas de Menelaus l'esclavagiste (46), car il est terrorisé par cet homme. Le bureau contient deux flasques d'argent (30 po). Chacune contient une dose de *potion de soins légers*. Dans le tiroir supérieur, une plaque de cuir décorée d'un aigle en or sert de passe pour la tour.

La Tour

C'est dans cet endroit terrifiant que les PJ doivent pénétrer. Les ennemis y sont assez puissants et ils pourront aussi découvrir que l'Œil n'est pas ici.

Il est vital pour le groupe de découvrir les objets magiques cachés chez le prêtre, l'alchimiste et le magicien. Les portes à l'intérieur de la tour sont ouvertes à moins que le contraire ne soit spécifié. Les couloirs sont éclairés par des lanternes.

39. LA SALLE DE GARDE

Cette porte est fermée de l'extérieur et doublée d'une barre à l'intérieur. Il y a une grille qui permet de voir à l'extérieur. Si les PJ toquent, un garde leur demande de lui présenter le passe et la raison de leur présence ici. Quelque chose de simple comme « *le lieutenant nous envoie* » suffit. Une fois la porte ouverte, les PJ ont le choix entre tuer le garde ou lui parler. Il ne sait rien de plus quel le lieutenant Galleret.

40 ET 41. LES SQUELETTES

Cette pièce contient les cadavres qui ont été récemment réanimés. Ils n'attaquent que s'ils sont agressés les premiers. Ils obéissent à Paurillian et le prêtre essaiera de les aider par tous les moyens. Chacune des pièces contient trois squelettes.

42. LA RÉSERVE

C'est ici que sont stockées la nourriture et autres fournitures. Les PJ peuvent se ravitailler ici.

43. LE PRÊTRE DU CHAOS

Cette pièce confortable sert de temple, bureau et chambre à coucher à Paurillian, un prêtre hautement malfaisant. Sa mission est de programmer les morts vivants et de relayer les ordres de Nikolai l'alchimiste. Il essaie d'éviter un combat dans cette salle et préfère fuir en 40 ou 41 pour donner l'ordre aux squelettes d'attaquer, tandis que lui-même prend la fuite en 46 sous la protection de Menelaus. Il ne se bat que s'il est acculé. Il utilise alors ses sorts pour venir à bout de ses ennemis. S'il est averti de la présence d'un ennemi dans la tour, il utilise le parchemin caché dans son coffre, lançant sur lui-même le sort de *bénédictio*.

Paurillian ne souhaite ni parler ni négocier avec le groupe, il pense qu'ils sont là pour le tuer et ne veut pas les aider. S'il est charmé, il dit aux PJ qu'Aurelian a quitté la tour avec L'Œil de Traldar et se trouve maintenant dans la tour de guet (54). Fouiller la pièce permet de récupérer divers objets de valeur (50 po) et un coffre de bois non verrouillé sous le lit du prêtre. Il contient une bourse avec 5 gemmes (50 po), un collier d'argent (100 po), un sac avec 17 pp et 55 po, et deux parchemins avec les sorts de *bénédictio* et *soins légers*.

44. LA CHAMBRE D'INVITÉ

Cette chambre est fréquemment vide, mais elle reste bien entretenue. La porte est fermée.

45. LA SALLE DE GARDE

Cette pièce est vide, la porte est fermée.



46. L'ESCLAVAGISTE DE L'ANNEAU DE FER

Ce bureau-chambre est occupé par Menelaus, un membre relativement jeune de l'organisation esclavagiste de l'Anneau de Fer. S'il est alerté par la fuite de Paurillian, il l'accompagne jusqu'à la salle 50 afin de joindre ses forces au lieutenant Aenolas. S'il n'est pas alerté, il est assis à son bureau, mais son épée reste à portée de main. Menelaus est vaniteux et porte beaucoup de bijoux en or (150 po). Il a les clefs de son bureau dans ses poches. Le tiroir supérieur contient quantité de documents où il relate ses plans personnels et les activités de l'Anneau de Fer. Plus particulièrement, les noms d'esclavagistes et leurs contacts dans les villes de Kelvin, Threshold, Penhaligon et Frontière. Ces informations pourraient intéresser au minimum les dirigeants de ces cités. Le tiroir supérieur quant à lui contient une boîte remplie d'argent : 75 po, 300 pa et 150 pc.

47 ET 48. L'ALCHIMISTE

Dans cette pièce se trouve Nikolai Monescu, un vieil homme forcé de créer des potions et objets magiques pour Aurelian. Si les PJ le menacent, il panique et pense qu'ils sont là pour le tuer ; il utilise alors ses sorts et finalement sort sa dague. S'ils ne l'attaquent pas, il est prêt à discuter avec eux. Il connaît les habitants de la tour, mais ne sait pas qu'Aurelian l'a quittée récemment. Nikolai connaît aussi le contenu de toutes les potions du laboratoire et peut en donner aux PJ s'ils lui confirment qu'ils sont bien là pour détruire ses occupants malfaisants. Il demande aussi aux PJ s'il peut les accompagner. Il est âgé, mais peut encore combattre.

Nikolai possède peu de choses de valeur dans sa chambre (47). Dans son laboratoire (48), on peut voir quantité de cornues et d'ustensiles de métal, ainsi que plusieurs fioles de liquide, quinze au total, six jaunes, deux vertes, deux rouges, trois transparentes et deux d'un vert sale. Le liquide rouge est du poison, les vertes des *potions de soins légers*, les transparentes des *potions d'agrandissement*, les vertes sales des *potions de rapidité*, finalement les jaunes sont inactives. Aucune indication n'est portée sur les fioles et leur contenu.



49 ET 50. LES APPARTEMENTS DU MAGICIEN

Les portes de cette série de pièces sont fermées et verrouillées lorsque Paurillian et Menelaus sont dans la tour. La salle 49 est une chambre où les PJ peuvent découvrir 150 po en objets divers. La salle 50 est un grand bureau avec de nombreux livres, étagères, tables de travail et objets bizarres. Le nombre d'individus qui se trouvent dans la pièce dépend des actions précédentes des joueurs, notamment si Paurillian et Menelaus ont réussi à leur échapper. Dans ce cas, ils devront les affronter ici, ainsi que le lieutenant Aenolas.

Aenolas se trouve actuellement ici pour récupérer des objets pour Aurelian qui est parti précipitamment. C'est un homme vicieux et brutal qui est capable de donner du fil à retordre aux PJ même s'il est seul. Lorsqu'il est réduit à moins de 5 pv, il se rend et répond aux questions des PJ.

Dans cette pièce, le groupe peut découvrir un sac qui contient les objets ramassés par Aenolas pour Aurelian : le livre de sorts de Nikolai (*détection de la magie, lecture de la magie, projectile magique et sommeil*), une cape d'elfe, des parchemins de sorts (*charme-personne, lumière, image miroir*) ainsi que des notes diverses. Le groupe doit donc maintenant se rendre dans la tour de guet (54).

51. LES BARRAQUEMENTS

Il y a en permanence six gardes ici ; le jour ce sont des humains, la nuit des orques. Comme précédemment, les PJ peuvent approcher sans difficulté s'ils ont pensé à se déguiser.



52. LES PORTES DE LA FORTERESSE

Les portes principales qui se trouvent ici font six mètres de haut et ne peuvent être ouvertes qu'en utilisant les manivelles. Celles-ci se trouvent en 53. les sorts d'ouvertures les plus simples ne sont pas suffisants pour forcer les portes. Cependant, un test de Détection (DD 15) permet de repérer une porte dérobée de taille normale dans un coin. Elle est fermée, mais peut être crochétée ou ouverte par magie sans difficulté.

Ils peuvent aussi sonner à la grosse cloche qui pend au dessus de la porte et attendre qu'un garde se présente. Le garde interroge alors les PJ sur le motif de leur visite ici. Les PJ peuvent utiliser un sort de *charme-personne* ou tenter un Bluff (contre Psychologie +10). S'ils sont déguisés, une phrase du style « le lieutenant Galleret nous envoie en renfort », ou « Aenolas nous a ordonné de rapporter ces objets au magicien ».

Une fois entré dans la forteresse, le groupe a deux options, ils peuvent raisonnablement passer au travers de la salle 53 sans affronter les gardes grâce à leurs déguisements. Une fois dans la salle 54, ils peuvent alors bloquer la porte afin d'éviter à ces derniers de venir en renfort. Ils peuvent aussi se battre contre les soldats avant de s'élancer vers la dernière épreuve de cette aventure.

53. LA SALLE DES GARDES

Dans cette pièce stationnent en permanence 4 soldats.

54. LA TOUR DE GUET

La porte de cette pièce est légèrement entrouverte et le son d'une conversation est clairement audible depuis le couloir. Si le groupe s'arrête et écoute, les PJ peuvent surprendre une conversation.

Vous entendez deux voix qui s'élèvent depuis l'autre côté de la porte. La première est nasillarde et gémissante, et l'homme dit : « C'est trop dangereux. Il y a des trouble-fêtes dans la forteresse... » Il est interrompu par une voix plus sarcastique et revêche : « Des trouble-fêtes qui ont massacré la plupart de nos hommes. De plus, nous ne savons pas où ils se trouvent. Franchement, la mort de ces bons à rien m'est bien égale, mais il faut protéger cet artefact et je pense que je vais vous envoyer rejoindre le Baron et Sverdlov avec une escorte. »

La première voix reprend la parole : « Prendre la route, même avec une escorte, est complètement absurde. Je demande à être transféré dans la tour d'obsidienne pour plus de sécurité. » Un rire guttural lui répond : « Une fois que vous serez hors d'ici, vous ne serez plus mon problème. Il y a cinq vrais soldats avec moi ici, et vingt de plus arriveront dès que j'aurai donné l'ordre à cet idiot de Julianus. Alors, que faisons nous maintenant ? »

Les PJ n'ont plus vraiment le choix, ils doivent attaquer avant que l'ordre de renfort ne soit envoyé et que les soldats ne débarquent en force. Il y a en tout sept hommes dans la pièce. Sur une table, dans une simple cassette de bois, repose l'Œil de Traldar et quantité de documents importants. Ces papiers décrivent notamment l'attaque de Luln avec les forces engagées et la tactique employée. S'ajoute à ceci, la liste des agents du baron à Luln et des notes sur de futures opérations militaires contre des villages de l'ouest de Karameikos. Ces documents peuvent être revendus contre une forte somme aux autorités du royaume.

Conclure l'aventure



Les PJ peuvent maintenant s'échapper de la forteresse. Si vous le souhaitez, vous pouvez les faire affronter quelques soldats de plus. Nikolai ou Alexei, s'ils sont toujours en vie, peuvent émettre l'idée de prendre des chevaux afin de s'éloigner plus vite. À cheval, il faut deux heures pour rejoindre Luln.

Une fois en ville, ils peuvent remettre l'Œil à Petronius et recevoir leur récompense. Si vous préférez, une fois à Luln, ils peuvent trouver Petronius mort et découvrir que des agents de la baronnie de l'Aigle Noir sont à leur trousses. Les PJ doivent alors se frayer un chemin jusqu'au lac des Rêves Perdus. Ils pourront alors faire la rencontre de monstres, bandits, esclavagistes de l'Anneau de Fer, agents de l'Aigle Noir à la recherche de l'Œil, un mage malfaisant qui veut l'Œil pour lui seul ou toute autre chose que votre imagination pourra trouver.

Finalement, vous pouvez poursuivre l'aventure avec le scénario intitulé : l'effroi de Dymrak.

ANNEXE

1. Les PNJ

Lorsque tout ou partie des statistiques d'un personnage ou d'un monstre ne sont pas précisées, référez-vous aux caractéristiques du *Manuel des Monstres* ou aux PNJ prêtirés du *Guide du Maître*.

ALEXEI SCHELEPIN

Alexei a une trentaine d'années, mesure 1,84 mètre, a les cheveux blond paille et des yeux bleu-vert. Il est amical et affable, c'est un homme honnête. Il tient la loyauté et l'honneur en haute estime et ne prononce pas ses mots à la légère. Alexei parle l'elfique aussi bien que le commun et le céleste.

Humain Guerrier 2

Caractéristiques. For 16, Dex 16, Con 16, Int 13, Sag 9, Cha 11

Équipement. Cotte de mailles +1, écu en acier, épée longue de maître, arc long et 24 flèches, dague d'argent, deux fioles d'eau bénite, deux outres d'eau, 12 torches, rations de fer pour 5 jours, 15 mètres de corde, miroir, 45 po, *potion de soins légers*.

TORSTAR MALENKOV

Humain Guerrier 3

Caractéristiques. For 15, Dex 16, Con 14, Int 13, Sag 13, Cha 7

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, épée longue de maître.

ASSASSINS SOURNOIS (2)

Humain Roublard 2

Équipement. Armure de cuir de maître, écu en bois de maître, épée courte.

ASSASSINS VIOLENT (3)

Humain Guerrier 1

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, épée longue

ASSASSIN DROW

Humanoïde (elfe noir) Ensorceleur 1

Équipement. Cape d'elfe, rapière, arbalète de poing et 20 carreaux

Sorts connus. 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *Couleurs dansantes, projectile magique*.

ASSASSINS VOLEURS (2)

Humain Roublard 1

Équipement. Armure de cuir, écu en bois, épée courte, l'un détient 17 po, l'autre 11 po, 8 pa, anneau d'argent serti d'un rubis (125 po).

ASSASSINS BRUTAUX (3)

Humain Guerrier 1

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, épée longue, 1d8 po

SORCIER

Humain Ensorceleur 1

Équipement. Bâton, arbalète légère et 20 carreaux, anneau d'or (50 po), améthyste (80 po).

Sorts connus. 0 – *Aspersion acide, détection de la magie, lecture de la magie, signature magique* ; 1^{er} – *Armure de mage, projectile magique*.

CHEF DES ASSASSINS

Humain Guerrier 2

Équipement. Armure de chaines +1 (comme cotte de mailles), chaîne cloutée de maître, bracelet en or (50 po), broche en argent (15 po), anneau serti d'une pierre lunaire (70 po), fiole d'argent contenant une dose de *potion de soins légers* (qu'il essaie de boire si ses pv s'approchent de 0).

SERGEANT

Humain Guerrier 2

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, épée longue de maître, sac à dos, 25 po, 35 pa.

SOLDAT

Humain Guerrier 1

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, épée longue, fouet.

GEBHARD LE BOURREAU

Humain Expert 4



LIEUTENANT GALLERET**Humain Guerrier 3**

Équipement. Cotte de mailles, écu en acier, *épée longue* +1, anneau d'or (50 po), cloche d'argent avec un petit joyaux (70 po), médaillon d'or (30 po), clefs du bureau de Galleret et de l'armurerie (33).

AIDE DE CAMP DE GALLERET**Humain Guerrier 1****PAURILLIAN****Humain Prêtre 3**

Équipement. Cotte de mailles +1, masse d'armes +1, anneau d'argent avec une améthyste (85 po), dague d'argent (utilisée comme coupe-papier).

Sorts préparés. 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, lumière* (x2) ; 1^{er} – *Bouclier de la foi, frayeur*, imprécation, injonction* ; 2^e – *Aide, immobilisation de personne, mise à mort**.

* Sorts de domaines. *Domaines* : chaos, mort.

MENELAUS**Humain Roublard 3**

Équipement. Armure de cuir +1, *épée courte* +1.

LIEUTENANT AENOLAS**Humain Guerrier 3**

Équipement. Cotte de mailles de maître, écu en acier de maître, *épée longue* de maître, anneau d'or serti d'une perle (150 po).

AURELIAN, L'APPRENTI MAGICIEN**Humain Magicien 3**

Équipement. Anneau de protection +1, collier d'argent (50 po), broche de platine (120 po).

Sorts préparés. 4/3/2 0 – *Détection de la magie, lecture de la magie, illumination* (x2) ; 1^{er} – *Armure de mage, projectile magique, rayon affaiblissant* ; 2^e – *Convocation de monstres II, image miroir, rayons ardents*.

TIBERIAN, CAPITAINE DE LA GARDE**Humain Guerrier 4**

Équipement. Cotte de mailles +1, écu en acier de maître, *épée longue* de maître, dague d'argent (150 po), 9 pp, 95 po.

TODOSZ, L'ESCLAVAGISTE**Humain Roublard 3**

Équipement. Armure de cuir de maître, *épée courte* de maître, anneau d'or (35 po), 30 pp.

2. L'Œil de Traldar

L'Œil de Traldar est une gemme verte, de la taille d'un gros oeuf de poule, montée entre les griffes d'un dragon. C'est un puissant objet de divination et il est de plus capable de contrôler l'esprit des gens.

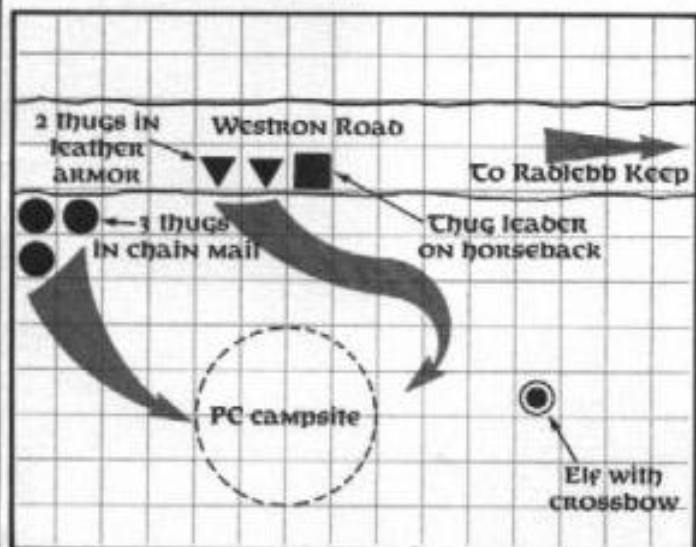
Il ne peut être utilisé que par des mages, et ses pouvoirs augmentent avec la puissance de l'utilisateur. Les pouvoirs listés ici sont les pouvoirs de base: *détection de la magie* et *détection du mal*, 3 fois par jour ; *détection des pensées* et *détection des morts-vivants*, 2 fois par jour ; *localisation d'objet* (10 kilomètres par niveau), 1 fois par jour.

L'Œil possède d'autres pouvoirs utilisables par les jeteurs de sorts de haut niveau. Si vous ne souhaitez pas le rendre trop puissant pour le moment, ajoutez seulement des utilisations quotidiennes supplémentaires des pouvoirs ci-dessus, de l'ordre d'une tous les trois niveaux de lanceur de sorts.



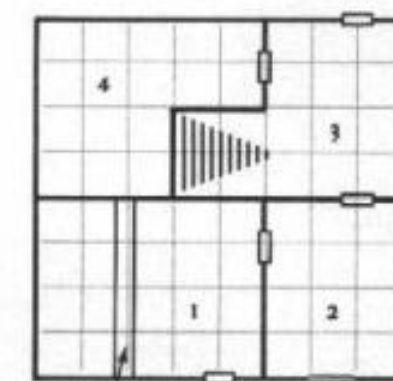
Map 1. Attack on the Road

(Tactical Skirmish) Map)

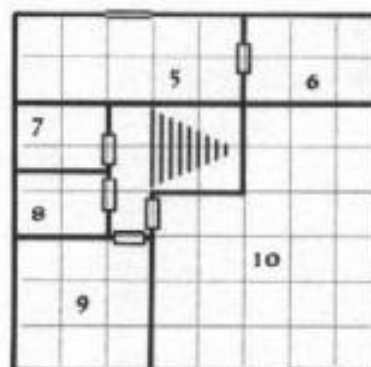


Scale: 1 sq. = 20'

Map 2. The Shop in Luin



Shop Counter



Map 2 Room Key

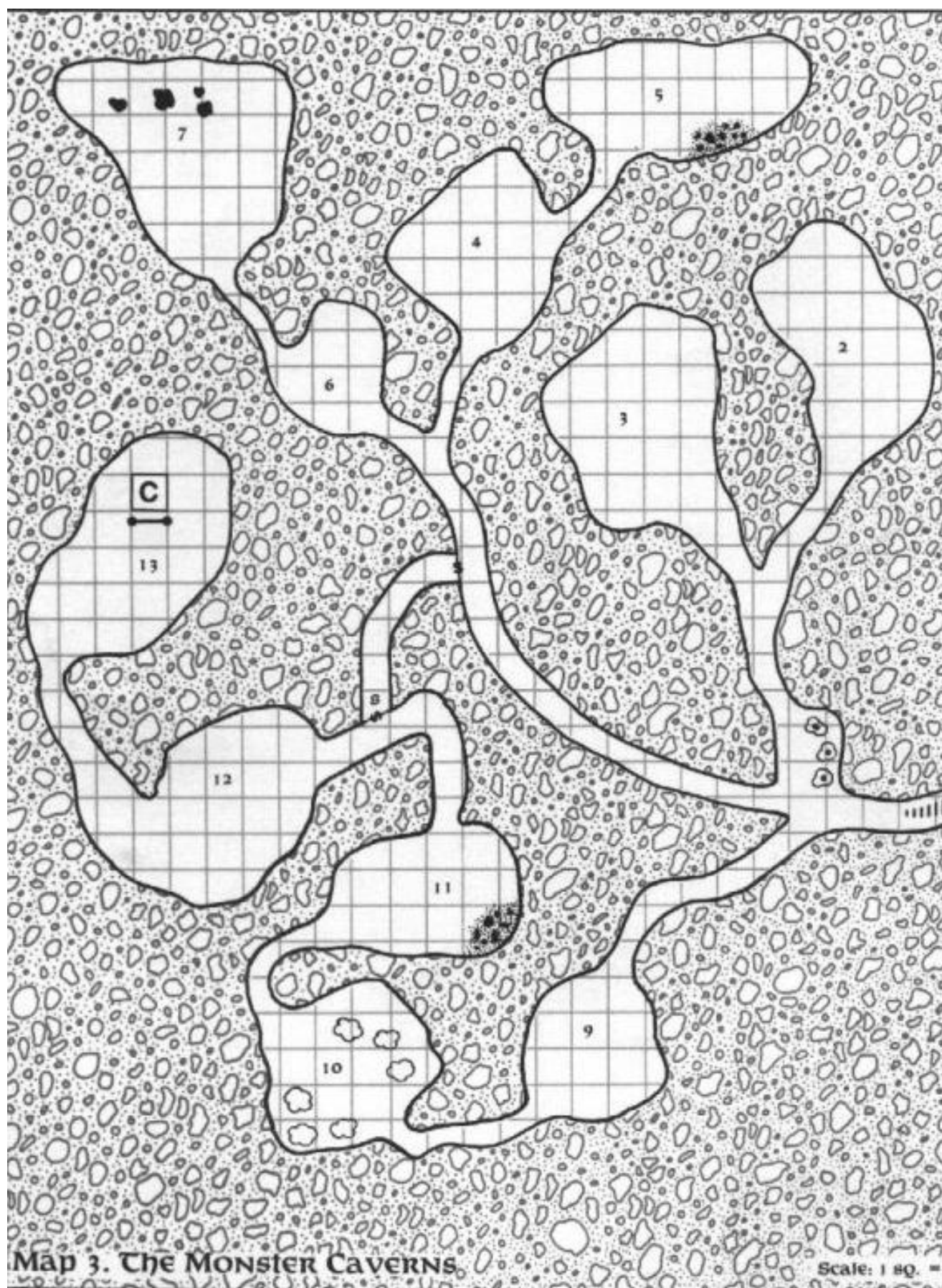
- | | |
|-----------------|-------------------|
| 1. Repair Room | 5. Living Room |
| 2. Display Room | 6. Store |
| 3. Back Room | 7/8. Small Stores |
| 4. Repair Room | 9. Bedroom |
| | 10. Bedroom |

Scale: 1 sq. = 5'

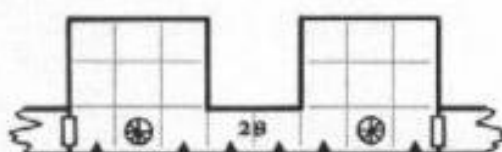
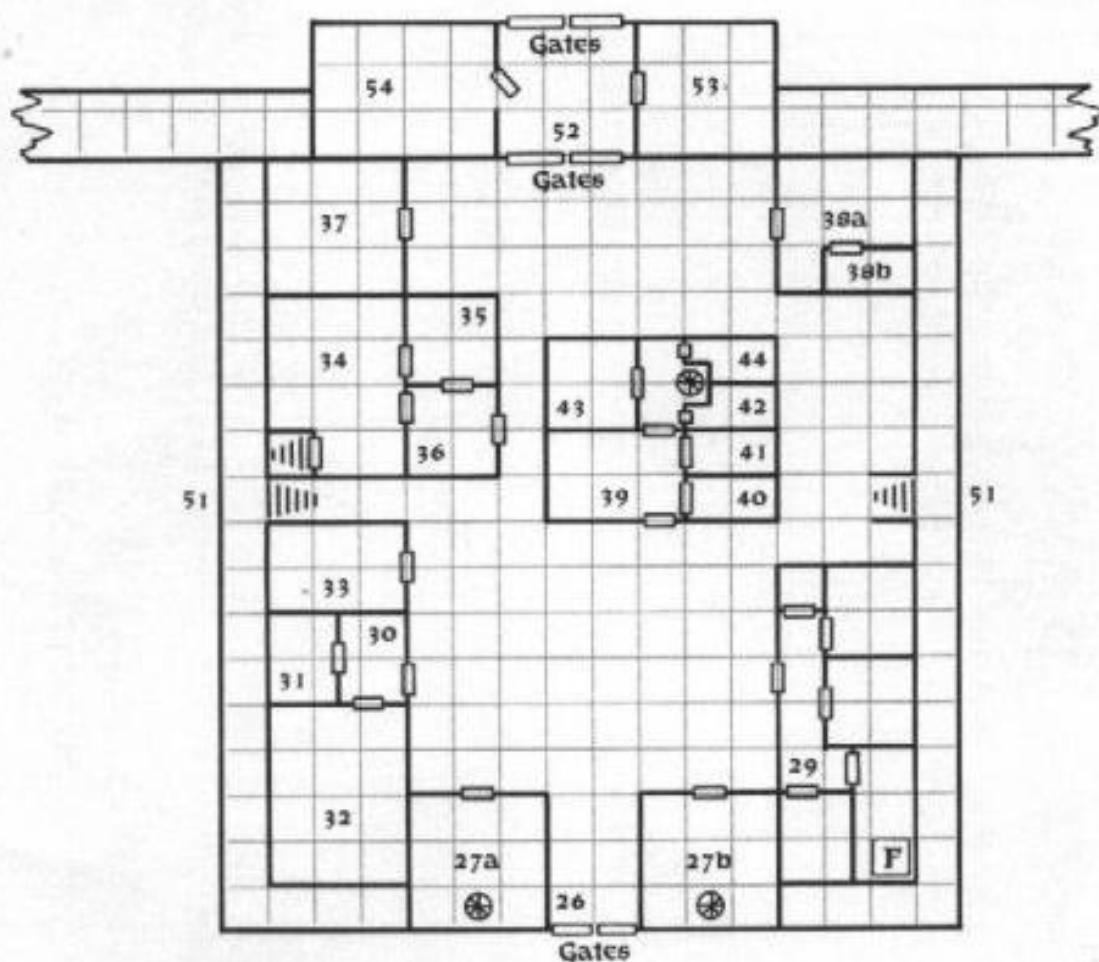
Map 4. Dungeons of Fort Doom



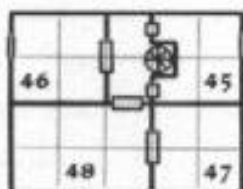
Scale: 1 sq. = 10'



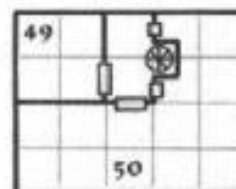
Map 5. The Keep at Fort Doom



Gatehouse, Top Floor



Keep Tower, Middle Floor



Keep Tower, Top Floor

Scale: 1 sq. = 10'