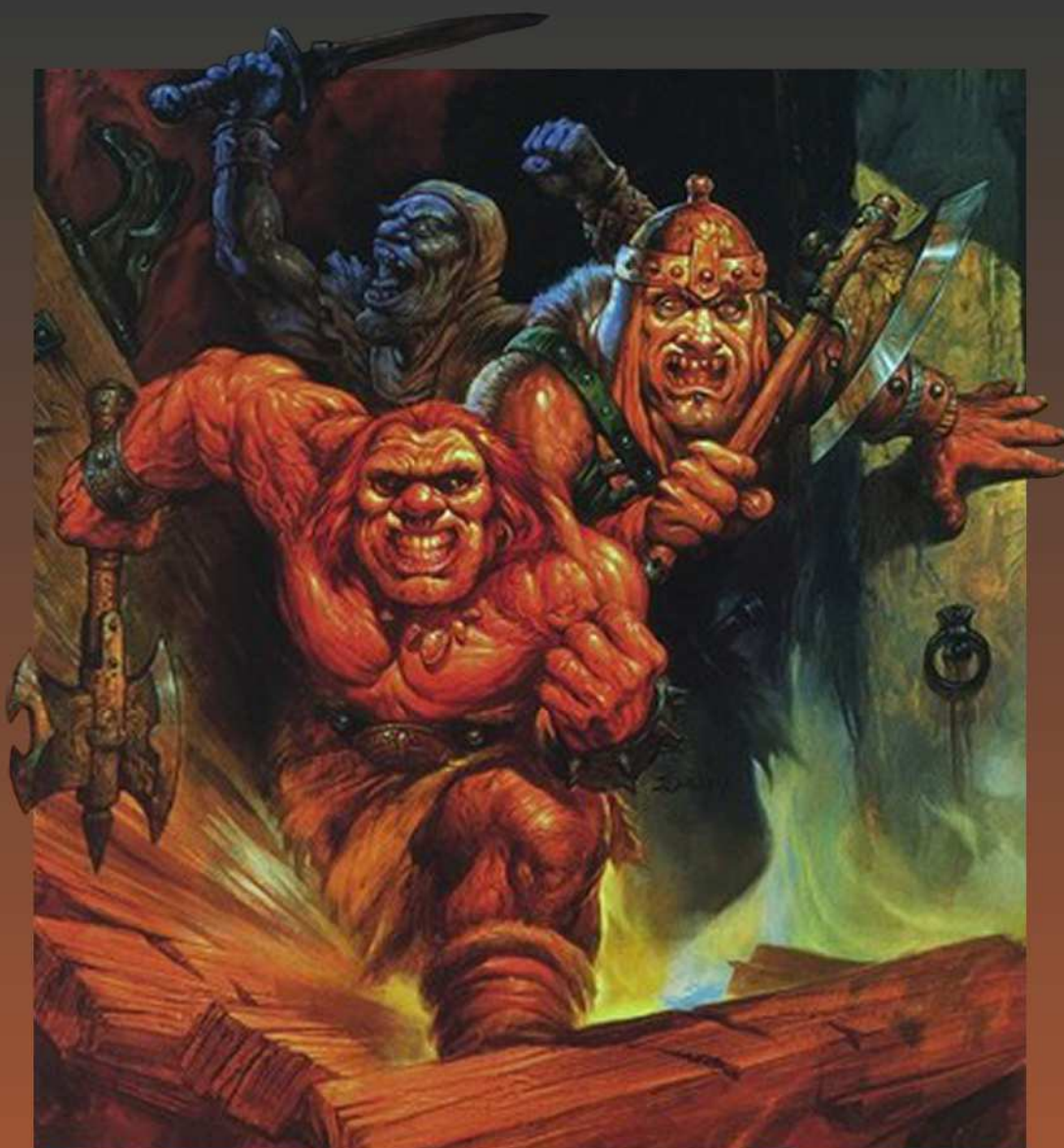


Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LA TOMBE DES OGRES



LA TOMBE DES OGRES

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-8

INTRODUCTION:

L'aventure a pour théâtre le Comté de Rhom, région en grande partie agricole gouvernée par Dame Chriséa, Comtesse inféodée au Royaume d'Argothron. Au cours de cette histoire, les personnages seront amenés à déloger une bande d'ogres qui sèment la terreur dans la région du village d'Erbum, aux abords de la forêt de Kal Rahane, dont la végétation protège des elfes sauvages dans son inextricable dédale. En des temps immémoriaux, une tombe fut construite, non loin de l'endroit qui bien plus tard servirait de site au village d'Erbum. On dit qu'elle protège les rois défunts qui régnèrent en une époque oubliée de tous. Seule une bande d'Ogres sans foi ni loi osèrent élire domicile en ce lieu sacré...et puissant.

UNE BIEN TRISTE DECOUVERTE:

Les aventuriers, comme bien souvent, sont en route sur les chemins battus de ce monde, l'hiver a déjà fait son apparition et la neige tombe à gros flocons effaçant presque les ornières du chemin. A leur gauche, une forêt sombre et vieille semble monter la garde, à leur droite, des collines cultivées ne présentent aucun refuge digne de ce nom.

Cependant une odeur très forte d'alcool parvient aux narines des joueurs, et, un peu plus loin, au détour du chemin, une triste vision les accueille. Une charrette est retournée sur son flanc, les roues ont été écrasées, les chevaux sont éventrés et agonisent sur la neige rouge de sang. Des fûts d'hydromel se sont brisés, et la liqueur se répand doucement sur le sol.

Si les joueurs s'approchent de la charrette et en font le tour, ils découvrent les cadavres de deux nains décapités et dépouillés de toute possession. En revanche, si le groupe examine la neige dans le but d'identifier des traces, un des aventuriers finira par entendre des faibles sanglots qui semblent provenir d'un bosquet aux abords de l'inquiétante forêt. Un jeune nain complètement terrorisé se tient caché dans les taillis, sans parvenir à faire taire ses sanglots. Si les joueurs réussissent à le convaincre qu'ils ne lui veulent rien de mal, mais le ramener chez lui, Jaquin leur fera le récit de ces tristes événements :
" Je marchais devant la charrette dans la neige parce que je ramassais mes collets, mon père Misrim, et mon oncle Tanor conduisaient la charrette. Tout d'un coup, j'ai entendu des hurlements horribles, des hommes énormes à la peau sombre ont sauté sur la charrette, ont tué mon père et son frère, ont détruit la charrette et éventré les chevaux. Leurs rires faisaient peur à entendre... Ils ont bu directement deux tonneaux de bière et ont emportés les fûts d'hydromel en poussant des grognements terribles, ils se sont éloignés vers les collines. "

Jaquin demandera alors aux joueurs de le conduire à son village. En effet il les amènera à l'échoppe de son père, négociant en alcool. Les aventuriers devront alors annoncer la triste nouvelle à la femme de Misrim, Féna. Elle ne se départira pas de son courage et tentera d'offrir au mieux son hospitalité. Au cours du repas, elle expliquera que la mort de son mari ne la surprend pas :

" Nous savons qu'une bande d'ogres a élu domicile non loin de là, des voyageurs se sont déjà fait attaqués. Nous avons demandé de l'aide aux gardes de la tour de la frontière, mais ils ont répondu que leur mission n'était pas de garder la région, mais uniquement de surveiller la frontière... Quelle moquerie ! Erk le rouge, le chaudronnier est parti alors à la capitale qui n'est pas très loin pour informer la milice, mais l'affaire n'est pas prise au sérieux. Il y a déjà eu des victimes dans le village, mais que voulez vous, nous ne pouvons pas faire grand chose. "

Si les aventuriers demandent à Féna où se trouve le campement des ogres, elle évoquera l'existence d'un lieu étrange dont elle n'est pas très sûre.

" Tout le monde au village croit qu'il existe une tombe ancienne abritant les âmes de rois oubliés, on pense que les ogres habitent la tombe, on dit qu'elle est dangereuse et piégée, autrefois, certains de nos ancêtres plus téméraires que d'autres sont partis vers cette tombe et ne sont jamais revenus, ils font partie de la légende maintenant. "

Si les aventuriers acceptent d'éradiquer les ogres, la rumeur se répandra très vite dans le village, et tous viendront les encourager, leur apporter des vivres, des torches, des cordes, et toutes sortes d'équipement de base seront mis à leur disposition. Le lendemain, lorsque le départ est annoncé, le village se rassemble pour souhaiter bonne chance aux aventuriers courageux.

UN TUMULUS SOUS LA NEIGE:

Les joueurs retrouveront facilement la charrette couchée sur le chemin, gisant tel un animal mort. Et quelques traces les mettront sur la voie de la tombe. Celle-ci se trouve au flanc d'une colline. Elle devait être autrefois recouverte de végétation, mais les ogres sans aucun respect pour les lieux sacrés, ont rendu par leurs allées et venues, son entrée beaucoup plus visible.

DESCENTE CHEZ LES OGRES:

Si les aventuriers s'approchent avec prudence de la tombe, ils découvriront un escalier taillé dans la roche avec grande régularité, éclairé par des torchères. Sa largeur est de 2m et la hauteur des plafonds de 4m. La descente s'annonce raide, et l'humidité ambiante rend les marches et les parois glissantes. A la lueur des torches, on peut voir inscrits sur les parois des messages peu encourageants écrits au noir de fumée qui ne laissent peu de doute quant à l'identité de leurs auteurs :

<p><i>" CASSEZ VOUS "</i></p> <p><i>" RESTER DEHORS, C'EST RESTER VIVANT "</i></p> <p><i>" ICI OGRES TRES DANGEREUX "</i></p>

Libre au DM d'en rajouter au gré de sa libre inspiration.

Note au DM: A partir de ce moment, les aventuriers risquent de faire des rencontres peu amicales. Bien-sûr, il faudra comptabiliser les forces ennemies déjà rencontrées pour les retrancher du nombre total d'Ogres en présence dans la tombe.

Tirage 1 D6 pour chaque ½ heure d'Exploration de la Tombe

1 : 6 Orcs en bataillon dirigés d'une main de fer par une ogresse en cotte de mailles

2 : 1 Géant des collines qui transportent un fût d'hydromel

3 : 1 Troll qui discute gentiment avec une ogresse

4-5 : Rien

6 : 4 Ogres qui se parlent avec animosité et semblent ne pas être d'accord au sujet du partage d'un tonneau de bière.

Dans la Tombe, les plafonds, sauf indication contraire, sont à une hauteur de 20m. et les couloirs mesurent 4 m de large.

Point 1: La salle des serpents

Après avoir descendu une centaine de mètres sous terre, les aventuriers débouchent dans une salle de forme presque carrée. Deux Ogresses en armure de cuir armées de gourdins dans lesquels sont plantées des dents et des clous ensanglantés se tiennent sur le pallier de l'escalier. Une des ogresses, assise sur une chaise tient un orc les fesses à l'air sur ses genoux et le corrige avec sévérité et force rires sous les yeux d'un autre orc qui n'en mène pas large... Seule la deuxième ogresse tient véritablement la garde.

2 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Courte : 1 D6 THAC0: 19

2 OGRESSES: CA:5 DV:4+1 (30 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15

Sur les murs de la salle, sont sculptés avec finesse et éclat d'énormes serpents à la tête vipérine. Ceux-ci ont été travaillés avec tant de précision, qu'aux lueurs des torches, ils semblent surgir des murs et presque onduler sur les parois. Leurs têtes situées à hauteur d'homme tiennent chacune entre leurs crocs une pièce d'or.

Note au DM: En fait, cette salle contient deux mécanismes pour le même piège. En effet, si un poids de 100kg se tient au milieu de la salle, le sol en pierre au milieu de la pièce se divisera en 4 et se plaquera contre les parois d'une fosse de 20m de profondeur. Lorsque la trappe est ouverte, il demeure un étroit passage de 1,5m de large, contre les murs de la salle. Si les aventuriers ont pu par un moyen ou un autre surveiller les ogres sans être vus, ils s'apercevront que ceux-ci passent toujours dans cette salle en frôlant les murs avec précaution.

Le piège met un tour entier à s'enclencher de nouveau. De même, retirer une des pièces d'or d'une tête de serpent, provoque l'ouverture immédiate de la fosse et le même mécanisme se met en place. Inutile de préciser qu'une dizaine de cadavres d'ogres ont trouvé le repos au fond de la fosse qui est le repaire d'une Limace Géante.

LIMACE GEANTE: CA:8 DV:12 (96 pv) 1 Attaque: morsure : 1 D12 ou Jet d'Acide : 4 D8 THAC0: 9
Déf Spéciale : Touché uniquement par Armes Tranchantes ou Piquantes. Vulnérable au Sel : mort 1 D4 rounds

Point 2: le baraquement des Orcs

Cette pièce ne brille pas pour sa propreté, des fourrures sont jetées éparses sur le sol dans un état de saleté répugnant. 6 Orcs chuchotent, ils semblent fomenter un complot afin de s'emparer d'outres d'hydromel auxquelles ils n'ont pas droit. Pendant ce temps, 2 Orcs montent la garde à l'extérieur de la salle, devant la porte. Ils sont tous armés d'épées longues.

8 ORCS: CA:6 DV:1 (8 pv) 1 Attaque: Epée Longue : 1 D8 THAC0: 19 Possessions : 275 PO

Point 3: Le coin détente des Ogres

La sol de la pièce est recouvert de tapis élimés et de coussins dépareillés mais fort moelleux, un énorme narguilé rejette une vapeur parfumée au milieu de la salle. 2 Ogres et 2 Ogresses discutent tranquillement alanguis sur les coussins. Bien sûr leurs gourdins ne sont pas très loin...

2 OGRES: CA:5 DV:4+1 (33pv) 1Attaque: 1D10 THAC0:15

2 OGRESSES: CA:5 DV:4+1 (30 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15

Une des Ogresses porte autour de son cou un fétiche (Bonus de 2 au JP poison) et à sa ceinture de fourrure, un pot de verre très épais contenant de la pommade (2 doses d'Onguent de Keoghtom), c'est certainement la " guérisseuse " du clan.

Chaque Ogre possède une bourse, elles contiennent 123 PO, 15 PO, 48 PO, et 165 PO et en tout 54 PC

Point 4: La réserve d'alcool

Une porte en bois de facture ogre à n'en pas douter fermée à clef renferme la réserve des fûts de bière et d'hydromel ainsi que quelques viandes séchées fort douteuses.

Point 5: l'antichambre des Momies

Cette salle de granit comme les autres est vide et déserte, seuls des gravats recouvrent le sol le long du mur est. En effet, la paroi a été fortement entamée et creusée à coup de pioches à cet endroit. Le mur paraît fort fragile et peut se défoncer comme une porte en fer.

Note au DM: Derrière, dans une petite alcôve se tiennent 4 sarcophages contenant 4 Momies. Dès que les aventuriers entreront dans l'alcôve, les couvercles des sarcophages coulisseront et elles apparaîtront dans toute leur horreur.

4 MOMIES: CA:3 DV:6+3 (51 pv) 1 Attaque: 1 D12 (Maladie) THAC0:13
Attaque Spéciale : Peur Paralysante 1 D4 rounds (JP vs Magie), Maladie
Défenses Spéciales : Touché uniquement par Armes Magiques (1/2 dégâts)

Elles sont parées de magnifiques bijoux en or:

1 collier: 2 700 PO 1 bague: 1 500 PO

1 paire de bracelets: 3 000 PO 1 paire de boucles d'oreilles: 2 100 PO

Point 6: La salle du Portail

Les murs de cette salle sont totalement revêtus de fer, ainsi que le sol et le plafond. La porte centrale semble être faite de céramique, elle crépite avec force, des cercles concentriques d'électricité partent de son centre pour s'étaler en ses bords comme les ronds faits dans une mare par le jet d'un caillou. Les aventuriers croiseront ici un ogre qui transporte un énorme sac de toile contenant des miches de pain rassis, de vieilles galettes elfiques, des gâteaux hobbits... et quelques vieilles croûtes de fromage.

OGRE: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:15 Possessions: bourse de 157 PO et de 56 PA

Note au DM: La porte est un portail vers le Plan Élémentaire de Terre. Les objets en pierre ou en céramique (magiques ou non) seront attirés vers la porte jusqu'à ce qu'ils soient absorbés dans un bruit de succion qui rappelle celui de la boue. Toute personne portant ces objets devra choisir de les lâcher ou de les accompagner, irrésistiblement attirée vers la porte.

Une fois toutes les heures, la porte perd ses pouvoirs d'attraction et d'absorption et s'ouvre pour donner accès à un couloir (voir point 7).

Point 7: Le secret des Nains

Un couloir taillé dans la roche s'enfonce vers un point lumineux qui n'est autre qu'une énorme gemme posée sur un socle d'acier. Le couloir de granit miroite sous les lueurs jetées par des runes qui semblent être faites de magma en fusion.

Note au DM: Ces runes ont été taillées par des Nains, en des temps immémoriaux. Si personne ne lit les runes en traversant le couloir en direction de la gemme, des jets de lave jailliront des murs et viendront frapper les joueurs (1 D8 points de dégâts par round).

La salle circulaire dans laquelle se trouve le Rubis flamboyant est elle aussi taillée dans le granit. En son centre la gemme magnifique d'une valeur de 15000 PO est posée sur un piédestal en acier à trois branches ciselées qui lui même se tient sur une estrade circulaire de pierre.

Note au DM: La margelle de pierre est piégée. Dès qu'une personne posera le pied ou toute autre partie de son corps sur la margelle, une trappe au plafond libérera 10 vipères Géantes sifflantes sur la tête de l'imprudent.

10 VIPERE GEANTES: CA:5 DV:4+2 (34 pv) 1 Attaque: 1 D3 Poison (JP ou Mort) THAC0:15

Point 8: Les Ogres jouent aux boules

4 Ogres, s'ils n'ont pas été alertés sont concentrés dans un jeu qui demande toute leur attention, leur adresse et leur... intelligence. A quelques pas d'eux, est posé au sol un crâne de Kobold, chacun tente de lancer deux crânes d'humain le plus près du crâne de Kobold.

4 OGRES: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:15

Au pied du mur Est, quatre bourses sont ouvertes sur le sol et laissent se répandre une douce lumière d'or. Elles contiennent: 20 PO, 350 PO, 50 PO et 14 PO.

Note au DM: Le crâne de Kobold est magique, celui qui le porte avec lui acquiert l'Infravision.

Point 9: La salle des Trophées

Lorsque les aventuriers ouvriront la porte, ils découvriront une douzaine de paires d'yeux rouges qui rutilent tout autour d'eux. Avec un peu plus de lumière, ils apercevront que tous ces yeux maléfiques ne sont que des rubis (100 PO chacun) fichés dans les orbites des têtes de créatures enchâssées dans les murs: une tête de Lion, une tête d'Homme-Lézard, une tête de Tigre et d'Ours. Les joueurs pourront découvrir une tête de Licorne, (malheureusement la corne a été cassée à sa base), la tête d'une Méduse, d'un Hippogriffe, celle d'un Minotaure, ainsi que la tête serpentine d'une Chimère.

Trois Ogres se prélassent sur d'épaisses fourrures et mettront 1 à 2 rounds à réagir à l'arrivée des joueurs et à prendre leurs gourdins.

3 OGRES: CA:5 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:15 Possessions: bourse de 450 PO et de 106 PA

Note au DM: La salle des trophées n'est pas l'œuvre des Ogres, mais de l'Ogre Mage Erzahn qui est leur chef. Il existe un passage secret entre la tête de Chimère et celle de la Méduse, il mène à travers des galeries sinueuses vers la Tombe des Anciens. Erzahn est le seul à connaître le secret du passage, mais son intuition l'a prévenu des dangers qui le guettent là bas...Il ne s'y est jamais rendu.

Point 10: La cuisine des Ogresses

Le long de chaque mur, brûlent des brasiers qui obscurcissent la salle de fumée. Sur chaque feu sont posés des chaudrons dégageant une odeur fétide de graisse, une soupe grumeleuse mijote doucement. Trois Ogresses s'activent à l'aide de grandes cuillères en acier, leurs rires forts dans la fumée noire et âcre sont presque cauchemardesques.

Pendant ce temps 2 Ogres armés de cottes de mailles et d'Épées à Deux Mains +1 montent la garde devant la porte Ouest.

3 OGRESSSES: CA:5 DV:4+1 (30 pv) 1 Attaque: 2 D4 THAC0:15

2 OGRES: CA:0 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10+1 THAC0:14 Les ogres ont chacun un sac contenant des potions: Lévitacion, Super Soins, Rapidité, Héroïsme, Contrôle des Géants

Point 11: Le dortoir des Ogres

Cette salle que traverse une rivière souterraine, large d'1m et profonde de 1,5m, est recouverte de fourrures épaisses à l'odeur fauve. Une forte odeur d'hydromel flotte dans la salle, comme en témoignent deux dizaines de fûts de ce breuvage qui ont été mis en perce et traînent encore par ci par là. 6 Ogres ronflent de tous leurs poumons sur les fourrures. Et seul un Géant des Collines imbibé d'alcool est assis en tailleur contre la porte Sud-est et dodeline régulièrement de la tête. Il tient une massue énorme sur ses genoux et un gros trousseau de clefs à sa ceinture. Son sac qui est posé à ses côtés contient des Bottes de Lévitacion, une gemme de 1 500 PO, 2 Potions de Super Soins ainsi que des effets personnels jamais lavés... et fréquemment portés.

GEANT DES COLLINES: CA:4 DV:8+1-2 (66 pv) 1 Attaque: 2 D8 THAC0: 12 Att Spéciale : Jet de Rochers (2 D8) à 50m.

6 OGRES: CA:0 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:15 Possessions: 280 PO, 310 PA et 2 PC

Note au DM: Le trousseau de clefs de Birad le Géant est destiné à l'ouverture des cellules des prisons des points 13 à 15.

Point12: Le hall des ossements

Dans ce hall poussiéreux sont entreposés dans des équilibres instables des ossements de tous types, de toutes races. Soigneusement dissimulé par les Ogres sous les piles d'ossements, les aventuriers, au bout de 2 heures de fouille découvriront peut être une petite bourse contenant un Anneau +1, une Cotte de Mailles +1 et une Potion Super Soins.

Point 13 et 15: Les cellules

13: Six cellules font face à une septième dont la porte paraît encore plus solide que les autres, d'énormes gonds la soutiennent. Dans trois petites cellules, les aventuriers découvriront trois cadavres de nains, morts des suites de mauvais traitements.

15: De ce côté, les joueurs trouveront six cellules vides sans grand intérêt...

Point 14: La Cellule des rebelles

Dans ce cachot circulaire, grouillante de rats se faufilant sous une paille douteuse, 5 Ogres nus et désarmés pansent leurs blessures et leurs contusions, les tentatives de défoncer l'énorme porte en fer s'avérant infructueuses.

Si les aventuriers tentent de communiquer avec les Ogres par l'intermédiaire du fenêtron qui n'est bien sûr pas à leur taille, Zog, le leader des Ogres rebelles leur fera un récit laborieux dans un commun hésitant :

" Libérez nous, on vous aidera à buter ce salaud d'Erzahn. I s'prend pour un dieu, mais c'en est pas un. Nous tous contre lui, on peut lui régler son sort. Il est en train de construire un temple pour une Déesse de la Guerre et de la Discorde, Morri... Morrigan, chuchote-t-il. I veut par ses sacrifices la ramener ici avec nous pour semer la guerre sur Alycrom. Moi, Zog, j'ai peur des dieux, et avec les autres on veut plus faire des sacrifices et repeindre le temple. Moi Zog peut être chef à la place d'Erzahn. Libérez nous et on vous aidera à le tuer. "

Note au DM: Bien sûr Zog est sincère, mais ce qu'il ne dit pas, c'est que la deuxième phase de son plan est de se débarrasser des aventuriers.

Point 16: Le couloir qui mène au Temple

Derrière la porte de la cuisine des Ogresses, un couloir s'enfonce dans les ténèbres, son tracé rectiligne mène à une gigantesque porte de fer à double battant de 20m de haut présentant deux énormes anneaux de fer. Deux bornes de pierre contre le mur Nord sont distantes d'1,5m (Point 16 sur le plan).

Note au DM: Ces deux bornes délimitent un terrain hallucinatoire permanent, elles ont été posées là afin que les Ogres cessent de tomber dans la fosse profonde de 20m qu'il cache. Tout au fond, une dizaine de Vers Putrides se régale de la chair des imprudents.

VERS PUTRIDES: CA:9 DV:1-1 (1pv) S'enfonce dans la chair (provoque la mort en 1 D3 tours)

Le seul moyen de s'en débarrasser est de s'appliquer une flamme sur la blessure (Dégâts 1 D6) ou de lancer le sort " Guérison des Maladies "

Quelques trésors demeurent sous leur garde: 290 PO, 575 PA, un anneau d'une valeur de 25 PO et une jolie Dague +1 à la garde de nacre.

Point 17: Le Temple de Morrigan

Lorsque les joueurs pousseront les grandes portes de fer, les aventuriers découvriront un temple aux dimensions gigantesques éclairé magiquement, sur ses murs sont peintes des scènes de batailles sanglantes. La tête d'une femme hideuse revient de façon obsessionnelle sur chacune d'entre elles. Elle semble grimacer et pointer ses doigts crochus en direction de guerriers agonisants.

Dans chaque alcôve se dressent de hautes statues qui ont été semble-t-il détruites, elles représentaient les anciens Dieux qui gardaient avec bienveillance la tombe des Anciens Rois. Malgré les entailles, les griffonnages des ogres, elles ont conservé une certaine prestance. Des aventuriers connaissant la mythologie égyptienne pourraient reconnaître le dieu Ra grâce à sa tête de faucon et son ankh, la déesse Bast et sa tête de chat qui malheureusement à roulé au sol, le dieu Thot et son grand bâton, et enfin une femme d'une beauté exceptionnelle qui pourrait bien être la représentation d'Isis.

Deux Ogres vêtus de cottes de mailles et ceints d'épées à deux mains, sont en train de peindre maladroitement une fresque immense sur le mur Ouest. Bien sûr dès que les portes s'ouvrent, les ogres peintres lâchent leurs pigments pour se saisir de leurs armes, sauf si les joueurs sont accompagnés de Zog et sa bande. En effet celui-ci leur aura donné le signal; une suite de coups à marteler sur les grandes portes avant d'entrer dans le temple

2 OGRES: CA:0 DV:4+1 (33 pv) 1 Attaque: 1 D10 THAC0:15 Possessions: 340 PO

Une jeune Elfe aux cheveux blonds immensément long est attaché sur un autel contre le mur Sud et semble inconsciente. Cependant une autre Elfe étrangement semblable à cette dernière se tient en vol au milieu de la salle dont les plafonds sont situés ici à 40m du sol. Bien sûr cette personne n'est autre qu'Erzahn l'Ogre Mage sous autométamorphose.

ERZAHN: OGRE MAGE: CA:4 DV:5+2 (42 pv) 1 Att: 1 D12 THAC0:15 AI: LE

Attaques Spéciales à volonté: Vol, Invisibilité, Ténèbres, Autométamorphose (humanoïde)

Attaques Spéciales 1x par jour: Charme, Sommeil, Forme Gazeuse, Cône de Froid (8 D8)

Défenses Spéciales: Régénération 1pv/round

Équipement: Cimenterre +2

Il tentera dans un premier temps de charmer le personnage du groupe qui lui semble le plus puissant. Il ne reprendra sa forme originelle uniquement lorsqu'il combattra avec son arme. Les joueurs découvriront alors un Ogre hideux, à la peau bleu pâle, une corne jaunâtre orne son front, ses pupilles sont blanches et ses dents orangées, il porte un étrange kimono rouge et or. Si la lutte tombe en sa défaveur Erzahn préférera se rendre invisible puis fuir en forme gazeuse par une fissure aménagée au dessus des hautes portes. Il ira rejoindre la salle des Trophées pour se régénérer tranquillement et houspiller sa bande d'ogres.

Si les aventuriers réussissent à libérer de ses chaînes la jeune Elfe sauvage, au bout de quelques temps, elle dira s'appeler Elmira et s'être fait capturée aux abords de la Forêt de Kal Rahane qu'elle habite avec son clan. Elle accompagnera les joueurs si ceux-ci lui promettent de la faire sortir d'ici. Toutefois, au premier combat auquel ils devront faire face, elle s'enfuira terrorisée sans que rien ne puisse la retenir.

Note au DM: Si les joueurs inspectent bien l'autel, ils découvriront une partie coulissante, qui une fois enclenchée s'ouvre sur un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Le passage mène au repaire de l'Ogre Mage.

Point 18: La salle des miroirs

Cette petite pièce octogonale présente des murs couverts de miroirs au reflet cristallin. Au sol, de somptueux tapis de laine et de satin s'entremêlent et donnent à la pièce une atmosphère toute orientale, des coussins brodés de taffetas et d'or semblent conçus pour le repos. Éparpillées sur le sol, les aventuriers pourront découvrir cinq magnifiques perles satinées d'une valeur totale de 2000 PO.

Note au DM: Si les aventuriers brisent les miroirs, ils découvriront dans chacune des quatre alcôves de magnifiques calices magiques. Trois sont d'argent, le dernier est en or. Chaque coupe, lorsqu'on la remplit d'eau donne à celui qui la boit un pouvoir magique temporaire puis l'objet perd son enchantement pour toujours.

Lorsque les joueurs s'empareront des coupes, ils devront réussir un jet de sauvegarde sous magie. Si celui-ci est raté, le joueur ne voudra plus se séparer de la coupe dont il s'est saisi, et proclamera que c'est la sienne.

-Sur le premier calice est gravé un griffon qui semble fondre sur une proie, lorsque l'on boit l'eau versée dans cette coupe, on acquiert le pouvoir de voler (idem Sort Magicien niv 3).

-La deuxième coupe est parée d'un gros serpent qui semble en faire le tour dans des ondulations, lorsqu'une personne boit l'eau versée dans ce calice, pendant une journée, elle n'aura qu'une idée en tête, celle de mener à bien diverses tricheries et de tromper toutes les personnes qui l'entourent.

-Sur la troisième coupe, qui est en or, un immense dragon est gravé, ses ailes déployées lui donne une attitude magnifique. Lorsque l'on boit l'eau versée dans cette coupe, on subit un rajeunissement d'1 D10 ans.

-La quatrième coupe présente un requin muni d'une mâchoire impressionnante, lorsque l'on boit l'eau versée dans ce calice, on ne ressentira aucune faim, aucune soif pendant 7 jours.

Point 19: L'accueil des Anciens sages

Au bout de 5 heures de marches dans un couloir qui ne semble jamais finir, les joueurs aperçoivent au plafond un rond de lumière, il s'agit d'une sorte de puits muni d'échelons qui mène à une salle cubique de granit rose.

Dans cette pièce tournoient en permanence 5 boules de feu de la taille d'une tête d'homme environ. Des voix différentes claires lumineuses et chantantes semblent surgir de ces boules de feu et viennent questionner les nouveaux arrivants :

" Venez nous rejoindre, cela fait si longtemps que nous sommes seules ici. Venez nous raconter les hauts faits de nos contrées qui ne sont plus les nôtres. "

" Qui gouverne la contrée ? Quelles sont les lois ? "

" Instruisez nous, seul notre goût des connaissances nous maintient dans cet état luminescent. "

Puis, lorsque les aventuriers auront satisfait toutes leurs interrogations, dans un ballet toujours plus mouvant, elles demanderont à chacun des joueurs de faire un récit d'un acte noble qu'il estime avoir accompli.

Note au DM: Attention, si un des personnages fait preuve d'irrespect ou d'impatience envers les Ames de feu, une d'elle le foudroiera (6D6 points de dégâts). Enfin celles-ci expliqueront qu'elles sont maintenant depuis bien longtemps des âmes pures :

" Depuis longtemps nous avons quitté nos corps, depuis longtemps seule la Raison, le Savoir et la connaissance, nous guident dans nos cheminements intérieurs, Il y a par delà ces murs la matérialité qui maintenant nous est complètement indifférente, matérialité de nos corps mais aussi matérialité des possessions. Nous savons combien elle est importante pour des aventuriers qui vivent des dangers toujours plus terribles. "

Les boules de feu tournoieront dans une vitesse folle qui ne deviendra plus qu'un trait lumineux, elles indiqueront un passage secret qui s'ouvrira doucement devant les joueurs.

Note au DM: Si toutefois un des personnages avait auparavant émis un souhait noble comme sauver un ami de la mort ou ramener à la vie les nains qui ont péri par les ogres, elles exhausseront ces souhaits en assurant au joueur qu'elles retrouveront ces personnes bien vivantes au village d'Erbum.

Aussi, si les joueurs demandent avec respect d'identifier les objets magiques qu'ils ont trouvés, les Ames de feu le feront dans un désir d'accroître leurs savoirs. Avant de laisser passer les joueurs, leurs cinq voix s'élèveront pour les mettre en garde :

" Prenez tout ce que vous désirez, mais ne touchez pas au grand jamais à se qui se consume dans le feu éternel... "

Point 20: la Crypte des Sages

Dans une crypte voûtée taillée dans une pierre blanche immaculée, se tiennent cinq tombes sur lesquelles sont représentés cinq gisants. Ces personnages sont sans conteste des dignitaires de temps oubliés.

- Le premier est une magnifique femme eu menton volontaire aux cheveux bruns, elle porte une cotte de mailles surmontée d'un surplis sur lequel est brodé un disque solaire, elle tient en ses mains une amulette représentant aussi le disque solaire.
- Le deuxième gisant est un très bel homme blond vêtu de vêtement de cour, il tient entre ses mains un luth magnifique.
- Le troisième est un homme grand et brun, il porte une armure de plaques portant lui aussi le symbole solaire qui semble briller de mille feux et une grande épée qu'il porte sur sa poitrine.
- Le quatrième gisant représenté est une elfe qui semble très âgée ses cheveux de pierre ondulent jusqu'à ses pieds, elle porte une robe pourpre.
- Le dernier gisant est un homme de forte carrure vêtu d'une armure de belle facture et tenant en sa main une lance. Les détails semblent si parfaits que l'on pourrait oublier que ce ne sont que des statues.

Notes au DM:

Si les joueurs ouvrent les tombes, ils découvriront à l'intérieur de celles-ci les mêmes personnages maintenus dans un état de conservation identique à leur représentation. Au dessus de chacun des cœurs des Rois morts, une petite pierre en lévitation brûle de flammes bleues continuelles.

Si un des personnages s'empare d'une des pierres, celle-ci tombera en poussière ainsi que le corps dépourvu de la pierre, et le joueur devra effectuer un jet de sauvegarde sous mort magique, si celui-ci est raté, il tombera mort, le cœur arrêté dans une terrible crispation. Une Ame de feu aura disparu de la salle de granit rose. En ce cas, à leur retour les Ames de feu n'adresseront plus la parole aux joueurs et se tiendront immobiles dans les angles de la salle.

Cependant si les joueurs ouvrent une tombe sans toucher aux pierres enflammées, le Maître de Jeu leur fera découvrir l'objet qu'il désire trouver et qu'il sentira bon d'octroyer. Un même joueur ne pourra trouver qu'un seul et unique objet même s'il ouvre plusieurs tombes.

De plus les aventuriers pourront remarquer que chaque corps porte à ses pieds de très belles babouches blanches brodées à l'or fin, celles-ci sont magiques. Le fait de les mettre aux pieds téléporte instantanément à l'entrée de la tombe des Ogres, devant le tumulus.

Point 21: Le Tombeau des Momies

Ensevelis sous la poussière, quatre cercueils de bois attendent dans cette pièce depuis fort longtemps. Dès que les joueurs entrèrent, les couvercles voleront en éclat et 4 Momies se dresseront sur leur séant en pointant d'un doigt accusateur les aventuriers, elles se lèveront dans des râles caverneux pour

attaquer les joueurs.

4 **MOMIES**: CA:3 DV:6+3 (51 pv) 1 Attaque: 1 D12 (Maladie) THAC0:13
Attaque Spéciale : Peur Paralysante 1 D4 rounds (JP vs Magie), Maladie
Défenses Spéciales : Touché uniquement par Armes Magiques (1/2 dégâts)

Les Momies ne possèdent aucun bijou, mais les aventuriers pourront découvrir au fond d'un des cercueils un cube noir magique, c'est une Forteresse Instantanée de Daern.

RETOUR AU VILLAGE D'ERBUM:

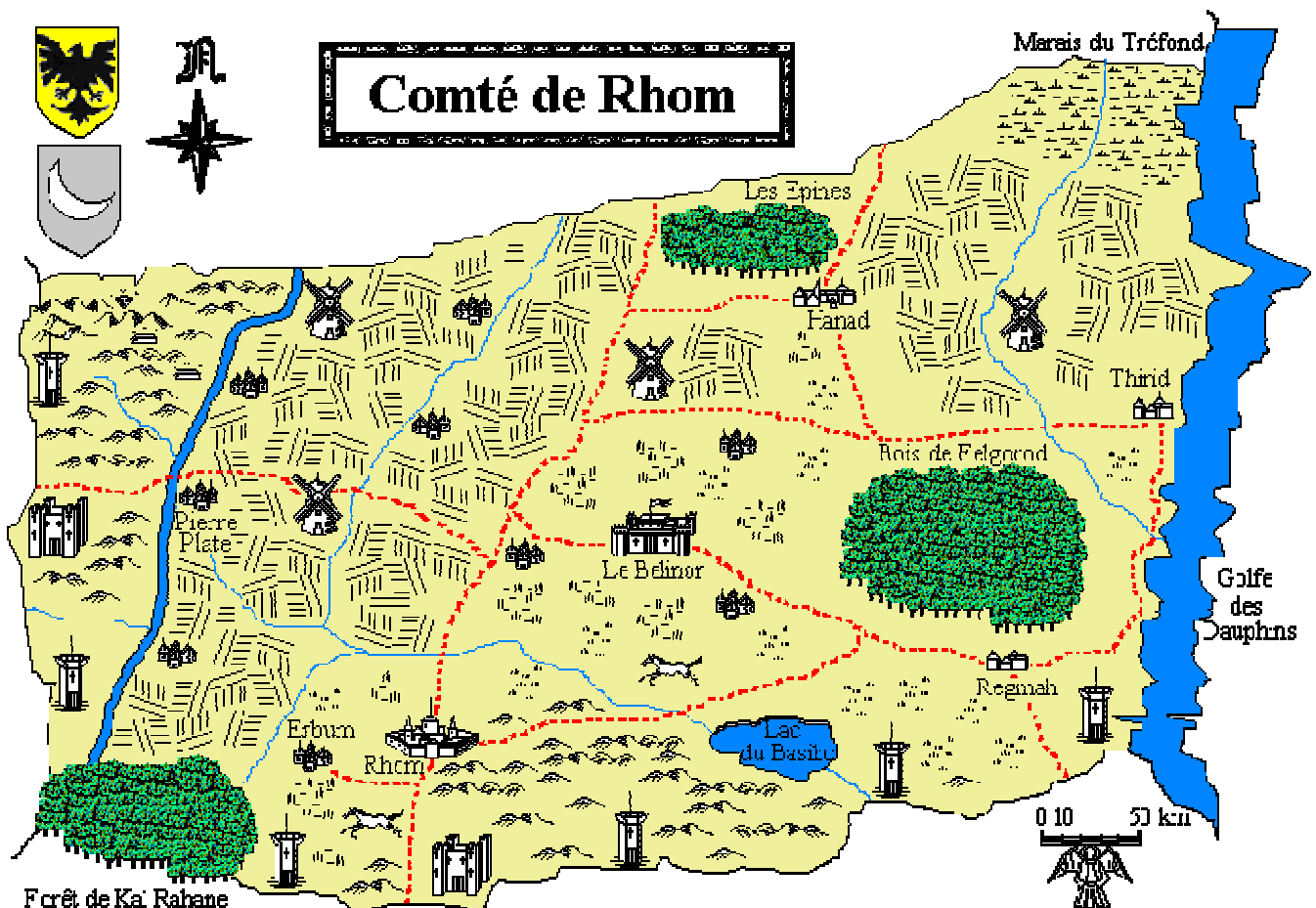
Si les aventuriers ont réussi à mettre en déroute le clan d'Ogres et leur chef Erzahn, leur retour sera fêté dignement au village pendant une semaine. Ils devront faire maintes et maintes fois le récit de leurs hauts faits et accompagneront les habitants afin que ceux-ci murent la Tombe des Anciens. Ainsi gardera-t-elle encore pour l'éternité ses secrets et ses dangers...et l'âme lumineuse des anciens rois brillent maintenant à jamais dans le cœur des aventuriers qui les ont rencontrés...

Par : Helm

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

ANNEXE 1: PLAN DU CONTE DE RHOM:



ANNEXE 2: PLAN DE LA TOMBE DES ROIS:

