

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle



Module pour 4 joueurs de niveau 1 pour le cycle
Les Cavernes de Zursvaater



La Tour de Krag Farok

Scénario pour 4 joueurs de niveau 1 détaillant le premier sanctuaire d'Ak Uilkag.



Auteur/Cartographie : Gwénaél Bouquin (gwen@octopedia.net)

v 1.0 - Septembre 2010

Les Cavernes de Zursvaater sont disponible sur

www.pathfinder-fr.org

Un grand merci à eux pour tout le boulot réalisé autour de Pathfinder-JDR



Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il est donc interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu.

Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé par Paizo Publishing.

Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse.

La Tour de Krag Farok



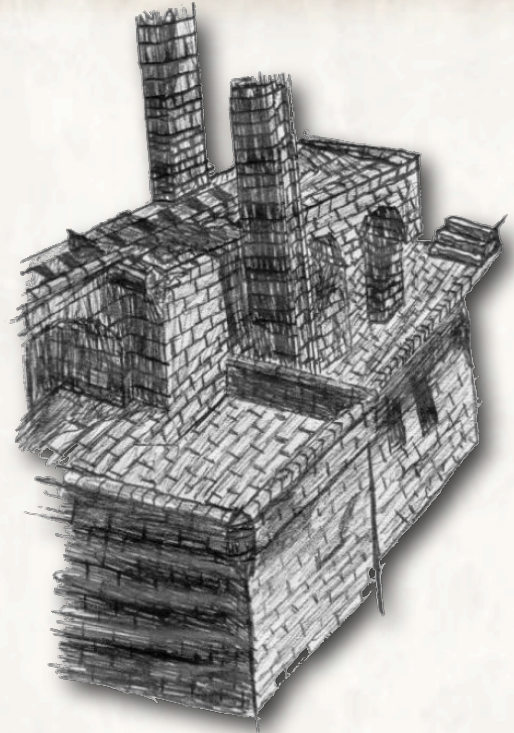
ituée à la limite des territoires Orcs de la Forteresse de Belkzen, la tour de Krag Farok (*L'Arracheur de Tête* en dialecte local) était à l'origine un avant poste construit par les Nains à l'époque de la bataille des Neuf Pierres.

Repris par les Orcs, habité de manière occasionnelle par les clans des alentours, le site fut finalement visité par Ak' Uilkag en 4620. Le Barbare décima totalement la petite troupe qui stationnait là et le combat fut si meurtrier pour les malheureux Orcs que seuls deux d'entre eux parvinrent à s'échapper. Ils racontèrent qu'un Seigneur de Guerre avait investi la tour, tranchant les membres et brisant les crânes tel un Démon des anciens temps. La tour fut dès lors religieusement évitée par les Orcs qui la nommèrent Krag Farok.

En 4706, une vingtaine de Duergars venus du nord et peu impressionnés par les superstitions locales vinrent s'installer dans la tour. Prospectant les environs à la recherche de minerais et de gemmes, il finirent par découvrir un petit filon de Fer Froid incrusté d'améthystes.

En deux ans, ils établirent quelques contacts avec des marchands de Freedom Town à qui il revendirent la plus grande partie de leur production. Ceci leur permit de réparer la tour qui les abritait. Au cours de leurs travaux, ils découvrirent un escalier secret et mortellement piégé menant au second étage.

Une sinistre créature vivait là et les Duergars perdirent plusieurs de leurs camarades en tentant de la déloger... finalement, après s'être aperçus que le monstre qui hantait la partie supérieure de la tour ne pouvait pas quitter sa prison, ils décidèrent de l'ignorer et de continuer à exploiter leur mine.



Tout se passa bien jusqu'en 4708... et l'arrivée de Draog, un Gobelours sinistre, alcoolique et violent. Il revendiqua la tour pour son propre usage et, à l'aide de quelques Orcs, força les Duergars à travailler pour lui. Au passage, il massacra les négociants de Freedom Town et déclara qu'il était désormais le Maître de Krag Farok.

Les Duergars acceptèrent difficilement leur nouveau chef et les moins coopératifs furent éliminés ou envoyés au second étage pour satisfaire le sadisme de Draog, le tout avec la complicité de Raghabad le Shaman duergar qui vit là une bonne opportunité de s'enrichir.

En quelques semaines, le groupe de mineurs fut complètement asservi au Gobelours qui réorienta la production de minerai vers un clan Orc des environs, en échange d'une protection contre les Humains de Freedom Town.

Un nouvel équilibre fut établi et, contre toute attente, la situation semble, aujourd'hui, perdurer tant bien que mal.

Mais ce qu'ignorent les Duergars, c'est que le second étage abrite un Sanctuaire de Zursvaater et que la créature qui rode dans les couloirs sombres a pour mission de garder la Première Clé.

Zone extérieure



Krag Farok se trouve à trois jours de marche de Free Town à travers des landes froides et humides. Les personnages peuvent être des natifs de la région, ou des mercenaires, envoyés par les marchands de Free Town pour mettre la main sur les stocks de Fer Froid.

Il y a peu de chance pour qu'ils connaissent l'existence du Sanctuaire mais un prêtre chaotique pourrait avoir, par exemple, reçu une vision inspirée par Zursvaater, l'invitant à se rendre à Krag Farok.

Pour chaque période de 24h de voyage, les personnages ont 10% de chance de faire une mauvaise rencontre, quelque soit l'heure.

Rencontres Aléatoires

%	Créature	FP
01-20	1 Goule	1
21-40	2 Orcs	1
41-65	5 Gobelins	2
66-79	3 Hobgobelins	2
80-97	1 Dire Wolf	3
98-00	1 Cockatrice	3

De même, pour chaque période de 24h, les personnages doivent réaliser un test de Survie DD 10 pour ne pas se perdre (voir chapitre 13 du Manuel du Joueur).

La tour est gardée en permanence par quatre Duergars qui se relaient toutes les trois heures : deux sur le chemin de ronde et deux près de la porte d'entrée.

Ce scénario part du principe que les personnages arrivent à Krag Farok en milieu de journée, à l'heure la plus chaude.

A ce moment, dix Duergars sont sur les lieux. Leur vigilance est assez lâche car ils supportent mal la lumière du soleil et ils ont tendance à s'assoupir ou à se reposer à l'intérieur.

Ceux du chemin de ronde sont assis à l'ombre du parapet et ne prêtent pas grande attention à ce qui se passe aux alentours.

Quant à ceux en faction devant la porte, ils sont occupés à jouer aux osselets. Les personnages peuvent donc facilement s'approcher sans se faire repérer, en profitant du manque de vigilance des sentinelles.

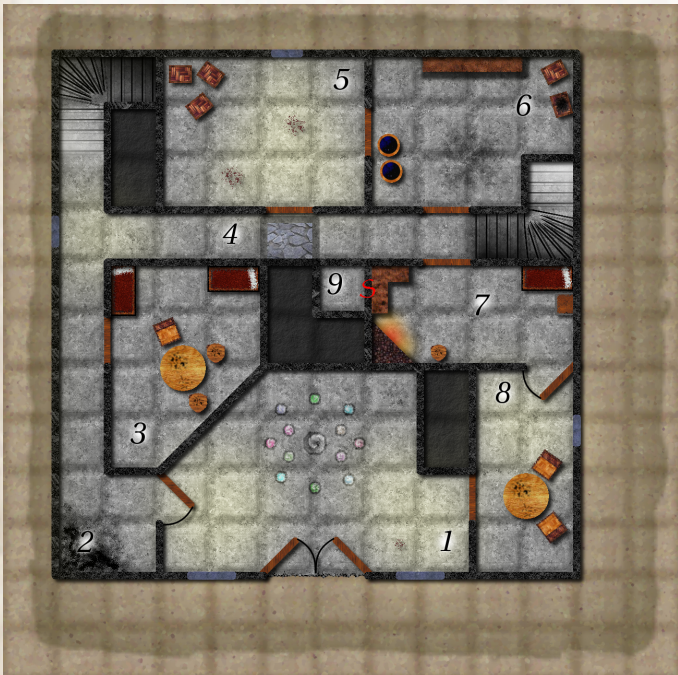
Autour de Krag Farok, il y a de nombreux rochers permettant de s'approcher : un test de Discrétion DD 10 est suffisant pour échapper à la vigilance des gardes et atteindre la limite des rochers, à 15 mètres de la tour.

Chaque Duergar qui monte la garde devant la porte, outre son équipement, possède 1d10 Pa (voir statistiques page 6).

L'un d'eux détient, en plus, la clé qui ouvre la porte de la pièce n°8 au rez de chaussée de la tour.



Niveau 0



Le rez-de-chaussée de la tour est construit sur la roche et n'est que peu fréquenté par les Duergars qui lui préfèrent le premier niveau, moins humide.

Cependant, c'est là que c'est installé Raghabad, le Shaman. Les murs sont en maçonnerie usée et le sol est crasseux, constellé de déjections d'animaux et de restes de repas.

1/ Vestibule

La double porte en bois usé n'est pas verrouillée et donne sur une pièce sombre au sol de pierre marqué par le temps. Deux lucarnes horizontales, situées à 2 mètres du sol éclairent le vestibule d'une lumière terne. Le plafond, à peine plus haut et supporté par des poutres mal dégrossies, semble moisi. L'odeur d'humidité est omniprésente.

Au sol, recouverts de suie et de crasse, les vestiges d'une fresque polychrome représentent un symbole étrange à demi effacé. Deux portes de bois se font face. Celle à l'ouest est entrouverte et débouche sur une petite pièce obscure.

La seconde est fermée.

Le dessin au sol est une représentation du symbole des Treize Porte, peint par Ak Uilkag lors de son séjour à Krag Farok. Il n'a aucune propriété magique.

Un test de Connaissances (Donjons) DD 20 permet de déterminer que le symbole a été dessiné plusieurs siècles après la construction de la tour mais date lui-même d'une centaine d'années.

Un test de Perception DD 20 permet d'entendre les voix assourdies des Duergars qui jouent aux dés dans la pièce 3.

La porte Est est verrouillée. Il faut réussir un test de Crochetage DD 20 pour l'ouvrir mais la clé est sur l'un des Duergars qui monte la garde à l'extérieur.

2/ Le Mille Patte (ND 1/2)

L'odeur d'humidité est encore plus présente dans ce petit dégagement carré plongé dans l'obscurité. Une crevasse suintante court le long du mur sud.

Mille Patte Géant

XP 200

Vermine de taille M, N

Init +2

Sens vision dans le noir (12 cases) ; Perception +4

Défense

CA 14, contact 12, pris au dépourvu 12 (Dex +2, naturelle +2)

Pv 5 (1d8+1)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +0

Immunités effets mentaux

Attaque

Déplacement : 8 cases , **Escalade** : 8 cases

Corps à corps morsure +2 (1d6-1 et poison)

Attaques spéciales poison

Caractéristiques

For 9, **Dex** 15, **Con** 12, **Int** -, **Sag** 10, **Cha** 2

BBA +0, **BMO** -1, **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Dons Attaque en finesse

Compétences Discrétion +10, Escalade +10, Perception +4 ; Modificateurs raciaux Discrétion +8, Perception +4

Particularités

Poison (Ex) Morsure ; Vigueur DD 13

Fréquence 1/round pendant 6 rounds

Effet : -1d3 Dex ; Guérison : 1 JS.

Perception DD 15 permet d'apercevoir des os de petits rongeurs au sol et un cadavre de chauve souris momifié.

Connaissance (Donjon) ou (Nature) DD 15 permet d'identifier la crevasse comme étant le repère d'une vermine.

Un Mille-Patte a élu domicile dans la crevasse et a été plus ou moins apprivoisé par les Duergars qui le nourrissent avec les rats qui infestent le niveau inférieur.

La créature attend que les personnages soient passés pour les attaquer par surprise et tenter de les empoisonner. Elle se réfugie dans la crevasse aussitôt qu'elle subit des dégâts.

Si les personnages sont trop bruyants, les Duergars de la salle 3 viennent voir ce qui se passe. Ils arrivent en deux rounds, sur leurs gardes et armés.

3/ Chambre des Duergars (ND 1)

La porte de cette pièce est entre-ouverte et la lumière d'une lampe à huile filtre par l'ouverture.

Trois Duergars sont à l'intérieur en train de disputer une bruyante partie de dés en buvant de la bière.

Une cheminée éteinte, dans le fond de la pièce, semble obstruée par la suie.

Si les personnages ont été discrets, les trois Duergars ne s'attendent pas à une attaque et sont complètement pris au dépourvu. Ils subissent une pénalité de -4 à leur initiative et deux d'entre eux doivent aller chercher leurs armes sur leur paillasse avant de pouvoir combattre.

Si les Duergars ont le temps de se préparer, le combat est autrement plus compliqué à gérer pour les personnages car leurs ennemis utilisent leurs capacités spéciales pour tenter de repousser l'attaque (*Invisibilité* et *Agrandissement de Personne*). Si les Duergars sentent qu'ils n'ont pas le dessus, l'un d'eux essaye d'aller alerter Raghabad le Shaman qui dort dans la pièce 7.

Dans la pièce, hormis l'équipement des Duergars, les personnages peuvent trouver quatre dés en os, 28 Pa et 20 Pc sur la table.

Duergar

XP : 135

Duergar, combattant 1

Humanoïde (nain) de taille M, LM

Init -1

Sens vision dans le noir (24 cases) ; Perception +1

Défense

CA 15, contact 9, pris au dépourvu 15 (armure +4, bouclier +2, Dex -1)

Pv 7 (1d10+2)

Réf -1, **Vig** +4, **Vol** +1 ; +2 contre les sorts

Immunités paralysie, fantômes, poison

Faiblesses sensible à la lumière

Attaque

Déplacement : 4 cases

Corps à corps marteau de guerre +3 (1d8+1/x3)

Distance arbalète légère +0 (1d8/19-20)

Pouvoirs magiques (NLS 3)

1/jour—*agrandissement* (sur lui-même uniquement), *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

Caractéristiques

For 12, **Dex** 9, **Con** 15, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 4

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 11

Dons Arme de prédilection (marteau de guerre)

Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +2

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Particularités lentement mais sûrement, stabilité

Équipement : Chemise de Mailles, Marteau de Guerre, Ecu en Acier, Arbalète Légère, 10 carreaux.

Moral : Les Duergars ne sont pas de farouches combattants et si ils sont mis à mal, ils n'hésitent pas à utiliser leur sort d'*Invisibilité* pour fuir le combat et aller chercher des renforts. Si ils sont piégés, ils lancent *Agrandissement* et se battent jusqu'à la mort.

4/ Couloir piégé (ND 2)

Le couloir est faiblement éclairé par une petite meurtrière à son extrémité est.

Vers le nord, il aboutit à un escalier qui descend dans l'obscurité. Vers l'ouest, il y'a trois portes de bois fermées, deux à gauche et une à droite. Tout au fond, apparaît un escalier qui mène à l'étage supérieur.

Des traces de pas dans la poussière montrent que ce couloir est souvent utilisé.

Une dalle à pression est située juste devant la porte qui mène à la pièce 5.

Dalle Piégée (FP2)

Type : mécanique – **Détection** : DD25

Désamorçage : DD20

Remise en service : non

Effet : Flèche +6 (1d8+3)

Jet de Sauvegarde : Réflexe DD16 pour réduire les dégâts de moitié

Une recherche de pièges réussie permet de découvrir une flèche cachée dans la profondeur du mur ouest, sous la meurtrière, et de localiser la dalle piégée.

Quiconque marche sur la dalle en passant devant la première porte déclenche le tir de la flèche. Celle-ci traverse le couloir à une hauteur d'un mètre et s'arrête à la première cible qu'elle touche.

Si un personnage est touché, il doit réussir un test de Volonté DD 10+Dégâts reçus ou pousser un cri suffisamment fort pour alerter le Shaman dans la pièce 7 et les Duergars dans la pièce 3.

Les Duergars arrivent sur place en deux rounds et le Shaman arrive deux rounds plus tard.

5/ Salle abandonnée (ND 1)

La porte sud est non verrouillée mais semble ne pas avoir été ouverte depuis bien longtemps. Le bois a gonflé et les gonds sont rouillés, à tel point que le battant ne bouge quasiment plus.

Pour ouvrir la porte coincée, il faut réussir un test de Force DD 15. Cependant, le bruit causé par l'ouverture alerte immédiatement les Duergars de la pièce 3 et le Shaman de la pièce 7.

Les Duergars arrivent sur place en deux rounds et le Shaman arrive deux rounds plus tard.

Si les personnages utilisent de l'huile pour graisser les gonds, la porte s'ouvre dans un silence suffisant pour ne pas donner l'alerte.

A l'intérieur, une petite lucarne projette une faible lumière, des caisses moisies encombrant un coin et le sol est recouvert d'une substance gluante à l'odeur pestilentielle.

La pièce est occupée par 5 Chauve Souris qui ne sont là que durant la journée.

Elles attaquent les intrus si elles sont dérangées et s'enfuient par la lucarne dès que trois d'entre elles sont éliminées.

Tout déplacement dans la pièce durant un combat demande un test d'Acrobatie DD 13 pour ne pas glisser sur la fiente et chuter.

Chauve-Souris

XP 50

Animal de taille Min, N

Init +2

Sens : perception aveugle (4 cases), vision nocturne ; Perception +6

Défense

CA 16, contact 16, pris au dépourvu 14 (Dex +2, taille +4)

pv 2 (1d8-2)

Réf +4, **Vig** +0, **Vol** +2

Attaque

Déplacement 1, vol 8 (bonne)

Corps à corps morsure +6 (1d3-4)

Espace 1/5 case ; **Allonge** 0

Caractéristiques

For 1, **Dex** 15, **Con** 6, **Int** 2, **Sag** 14, **Cha** 5

BBA +0, **BMO** -2, **DMD** 3

Don Attaque en finesse

Compétences Perception +6, Vol +16

Modificateurs raciaux Perception +4

La porte dans le mur Est n'est pas verrouillée.

6/ Réserve (ND 1)

Cette salle est plongée dans le noir complet et contient des râteliers et des caisses. Quelques armes sont déposées là, ainsi que deux tonneaux contenant de l'eau douce.

La porte qui donne sur la pièce 5 n'est pas verrouillée.

Sur les étagères, les personnages découvrent :

- 50 carreaux d'arbalète
- 5 Epées Courtes
- 2 Arbalètes Lourdes
- 1 Cuir Clouté de Maître
- Un petit coffre en bois

Le coffre est piégé par un Dard Empoisonné et contient huit cristaux de quartz de mauvaise qualité (10 Po/Pièce) et cinq améthystes (100 Po/Pièce).

Dard Empoisonné (FP1)

Type : mécanique – **Détection** : DD20

Désamorçage : DD20

Remise en service : non

Effet : Dard +10 (1d3+poison)

Poison : Extrait de Sanvert - DD13

Fréquence : 1 par round pendant 4 rounds

Effet : -1 Con

Guérison : JdS réussi

Dans les caisses, il n'y a que de la viande séchée, quelques légumes abîmés et des galettes de pain dur comme du bois.

La porte sud est verrouillée et les clés sont en possession du Shaman (pièce 7) et de l'Hobgobelin qui dort à l'étage.

7/ La Chambre de Raghabad (ND 2)

Les portes qui mènent à cette pièce ne sont pas verrouillées.

A l'intérieur, un feu brûle doucement dans une petite cheminée. Au plafond pendent de nombreux petites figurines de métal représentant des créatures étranges. Elles renvoient la lumière d'une façon étrange et tintent au moindre souffle d'air.

Un Duergar somnole sur sa paillasse. Près de lui est posé un lourd coffre en bois.

Il s'agit de Raghabad, le Shaman duergar.

Son test de Perception est de 12 et il se réveille immédiatement si il entend des bruits de combat ou un le cri de la victime du piège dans le couloir (4).

Raghabad le Shaman Duergar

XP : 600

Duergar, Ensorcelleur Abyssal 2

Humanoïde (nain) de taille M, NM

Init -1

Sens vision dans le noir (24 cases) ; Perception +1

Défense

CA 12, contact 11, pris au dépourvu 11 (armure +1, Dex +1)

PV 17 (1d10+2)

Réf +1, **Vig** +1, **Vol** +1 ; +2 contre les sorts

Immunités paralysie, fantômes, poison

Faiblesses sensible à la lumière

Attaque

Déplacement : 4 cases

Corps à corps Masse d'arme légère de maître +1 (1d6/x2),

2 Griffes +0 (1d4/x2)

Distance Fronde +1 (1d4/x2)

Pouvoirs magiques

1/jour (NLS 3)—*agrandissement* (sur lui-même uniquement), *invisibilité* (sur lui-même uniquement)

Tours de Magie : Hébètement, Fatigue, Lumière, Résistance, Détection de la Magie.

Sorts Niveau 1 (4/jour) : Alarme, Mains Brulantes

Caractéristiques

For 10, **Dex** 13, **Con** 12, **Int** 10, **Sag** 13, **Cha** 11

BBA +1, **BMO** +2, **DMD** 11

Dons Amélioration des créatures invoquées

Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +4

Langues commun, commun des profondeurs, nain

Particularités lentement mais sûrement, stabilité

Équipement : Armure Matelassée, Masse Légère de Maître, Fronde, 20 billes.

Moral : Dès que possible, Raghabad lance *Mains Brulantes* puis essaye de se tenir à distance de ses ennemis.

Si il parvient à combattre en compagnie de ses alliés, il harcèle les personnages avec ses sorts de *Fatigue* et d'*Hébètement*.

Dès qu'il est réduit à 5 Pv, il lance *Invisibilité* et essaye d'aller prévenir Draog le Gobelours qui dort à l'étage.

Si il est pris vivant, il essaye de sauver sa peau et n'hésite pas à donner des informations aux personnages en échange de la vie sauve.

Si il est alerté par des bruits de combats, il commence par boire sa potion d'*Armure de Mage* (CA +4) et prend avec lui une potion de *Soins Légers* avant de sortir de sa chambre. Les deux potions se trouvent dans son coffre.

Si les personnages ne sont pas assez discrets lorsqu'ils rentrent dans la chambre, le Shaman se réveille mais fait mine de dormir et attend le meilleur moment pour attaquer avec son sort de *Mains Brûlantes* puis essaye de se sauver pour aller chercher des renforts.

Raghabad est une créature pleine de fiel qui n'hésitera pas, si il n'a pas d'autre solution, à se rendre et à essayer d'amadouer les PJ pour qu'ils lui laissent la vie sauve.

En revanche, il ne révélera pas l'existence du piège qui protège l'accès au second niveau, se contentant de dire qu'il n'y a jamais mis les pieds car Draog le lui interdit et que, selon lui, c'est parce que le Gobelours y cache un trésor connu de lui seul. Le shaman possède un modificateur de +5 en Bluff.

En insistant, le shaman ira jusqu'à donner des informations sur le nombre de Duergars qui sont à l'étage et sur le contenu de la cave (lingots de Fer Froid, Améthystes, blocs d'Onyx).

Contenu du coffre :

- 2 Potions de Soins Légers
- 1 Potion d'Armure de Mage
- 10 Pc, 300 Pa, 200 Po
- Une bourse de velours contenant une poignée de petites améthystes brutes, pour une valeur totale de 80 Po.



Les figurines suspendues au plafond, au nombre d'une vingtaine, représentent des créatures de l'Outre Monde (Connaissance (Donjon) DD 20) et valent 50 Po chez des marchands de curiosités. Elles n'ont aucun pouvoir magique.

Les étagères de la bibliothèque ne contiennent apparemment que des volumes moisissés et des parchemins couverts de poussière et rendus illisibles par le temps.

Un test d'Estimation DD 20 permet de découvrir un volume du *Codex de Nonastaw*, un catalogue de récits bardiques rare et ancien valant jusqu'à 200 Po chez un collectionneur.

Un compartiment secret est situé derrière la bibliothèque. Un test de Perception DD 24 permet de découvrir une trappe donnant accès à la cache (9)

8/ L'antichambre

Cette salle semble servir de lieu de repos pour les Duergars. Des tonnelets vides jonchent le sol et des restes de repas sont visibles sur la table. La porte nord est entre-ouverte.

9/ L'alcôve cachée

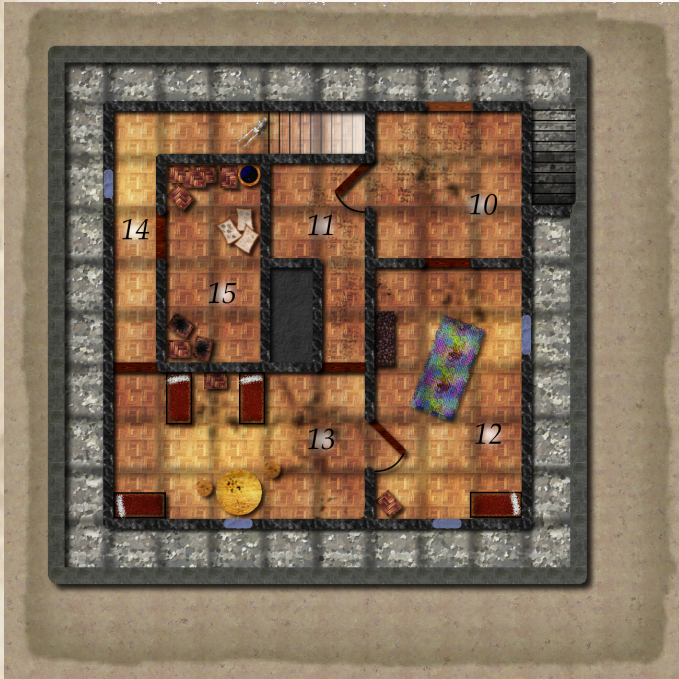
Une petite alcôve est dissimulée derrière la bibliothèque. Elle semble ne pas avoir été découverte par les Duergars et contient une étagère couverte de poussières. Dessus, les personnages peuvent trouver :

- Un Sac en velours contenant une poudre grise.
- Un Parchemin de Dissipation de la Magie (NLS 5)
- 50 Po

Un test de Profession (Alchimie) DD15 permet d'identifier la poudre comme une dose de Poudre-Tonnerre.

La poudre explose en un flash aveuglant si elle est soumise à une flamme ou est jetée au sol avec assez de force. Les créatures situées à moins de 3m de la zone d'impact doivent réussir un test de Vigueur DD13 ou sont aveuglées pour 1 round.

Niveau 1



L'escalier qui mène au niveau supérieur abouti sur un chemin de ronde qui fait presque le tour de l'avant poste.

Au sud de l'escalier, un muret d'un mètre de haut évite de tomber tout en permettant de surveiller les allées et venues.

Lorsque les personnages arrivent, deux Duergars sont censés monter la garde mais sont plutôt occupés à jouer aux osselets à l'ombre de la muraille, sur le côté occidental de la tour. Ils font une ronde de temps à autre pour s'assurer que tout va bien mais leur vigilance est loin d'être efficace : leur score de Perception est de 11.

Cependant, ils réagissent rapidement à la moindre alerte et n'hésitent pas à attaquer les personnages si ceux-ci se font repérer.

Si les personnages ont le dessus, un des Duergars essaye d'aller donner l'alerte en prévenant ses comparses de la pièce (13) par la meurtrière dans le mur sud.

Chaque garde, en plus de son équipement, possède 2d8 Pa.

La porte qui donne sur la pièce (10) est fermée mais non verrouillée.

La Tour de Krag Farok

10/ Entrée (ND variable)

Le sol de ce niveau est en parquet et la différence de confort est notable comparée à l'humidité omniprésente du rez-de-chaussée. L'étage a visiblement été remis en état récemment, la maçonnerie a été refaite et les portes sont ajustées.

La hauteur du plafond est de 3 mètres et donne à la pièce une allure aérée et agréable.

A l'intérieur, les portes sont fermées et verrouillées.

La clé de la porte ouest est en possession de l'un des gardes qui est sur le chemin de ronde.

Toute tentative de crochetage de la porte ouest déclenche un sort d'Alarme (aura d'Abjuration faible) qui est entendu par les Duergars de la pièce (13).

Le sort (NLS1) a été posé par le Shaman à l'aide d'un parchemin de Permanence (NLS 9) et ne fonctionne qu'une seule fois.

Porte piégée - Alarme (FP2)

Type : magique – **Détection** : DD25

Désamorçage : DD30

Remise en service : non

Effet : Déclenche un sort d'alarme audible dans la pièce 13

Il est possible de lancer une **Dissipation de la Magie** (DD 12) pour neutraliser le sort d'Alarme.

Ouvrir la porte sans déclencher l'alarme rapporte 600 Px (ND 2).

En cas de déclenchement, les trois Duergars de la pièce (13) arrivent en trois rounds.

Le bruit des combats réveille rapidement Draog le gobelours qui arrive deux rounds plus tard pour prêter main forte à ses alliés.

Il est encore à moitié ivre mais charge dans la mêlée sans se poser de questions.

Si ils sont encore en vie, les deux gardes sur le chemin de ronde arrive cinq rounds après le début des combats.

11/ Couloir

*Le couloir donne sur une porte fermée au sud.
Au sol des traces de pas indiquent que le passage est très fréquenté.*

La porte qui donne sur la pièce (13) n'est pas verrouillée.
Un test de Discrétion DD 10 permet de l'ouvrir silencieusement sans alerter les Duergars qui dorment dans la pièce.

12/ Chambre de Draog (ND 2)

L'odeur bestiale qui règne dans cette pièce est à peine couverte par les relents de suie et de fumée froide. La meurtrière a été occultée avec des ballots de paille grise incrustée d'excréments de rongeurs.

*Au centre, un tapis qui a du avoir une certaine valeur, est rongé par les mites et taché par des substances indéfinissables.
Sur la paillasse crasseuse, un gobelours massif ronfle bruyamment, entouré de tonnelets de bière et d'amphores ayant contenu de l'alcool.*



Draog est le chef des Duergars depuis quelques années. Après avoir éliminé les plus récalcitrants il s'est associé avec le shaman Raghabad pour contrôler le petit groupe de mineurs.

Draog est un alcoolique irrécupérable qui passe ses journées à dormir et ses nuits à boire. Quand il est contrarié, il explose dans des colères meurtrières et a déjà tué plusieurs Duergars juste pour calmer sa fureur.

Les Duergars le craignent mais ne veulent pas contrarier leur shaman qui possède une forte autorité morale sur le groupe et profite de sa position pour s'enrichir sans scrupules.

Draog a fait 14 à son jet de Perception et son état alcoolisé le pousse à attaquer immédiatement tout intrus, sans discernement. Ses grognements bestiaux alertent tout Duergar encore présent à cet étage et ces derniers arrivent quatre rounds après le réveil de leur chef pour lui prêter main forte.

Draog le Gobelours

XP 600

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, CM

Init +1

Sens odorat, vision dans le noir (12 cases) ; Perception +6

Défense

CA 17, contact 10, pris au dépourvu 17 (armure +3, bouclier +1, naturelle +3)

Pv 16 (3d8+3)

Réf +3, **Vig** +2, **Vol** +1

Attaque

Déplacement : 6 cases

Corps à corps Morgenstern de Maître +5 (1d8+3)

Caractéristiques

For 16, **Dex** 11, **Con** 13, **Int** 10, **Sag** 8, **Cha** 9

BBA +2, **BMO** +5, **DMD** 16

Dons Prouesses intimidantes, Talent (Perception)

Compétences Discrétion +6, Intimidation +7, Perception +6

Modificateurs raciaux Discrétion +4, Intimidation +4

Langues : commun, goblin

Équipement : Cuir Clouté de Maître, Rondache en bois, Morgenstern de Maître

Moral : Draog se bat jusqu'à la mort et hurlant des insultes gutturales et en essayant de charger les personnages qui combattent à distance pour leur infliger un maximum de dégâts.

Trésor

- Morningstar de Maître
- Cuir Clouté de Maître
- 25 Pa, 10 Pc et deux perles de Jaspe (50 Po/chaque) dans une bourse à la ceinture

Dans le coffre, qui est ouvert, les personnages peuvent trouver :

- 1 Potion de Soins Modérés (2d8+3)
- 2 Dagues
- Quatre bouteilles sales contenant une liqueur épaisse à l'odeur immonde. Chaque bouteille porte une inscription en alphabet goblin, tracée à l'aide d'une teinture brune, identifiant le contenu comme du «*Brûle-Dedans*».

Un test de Profession (Alchimie) DD 20 identifie l'un des composants comme un produit inflammable et il est possible de transformer chaque bouteille en un cocktail incendiaire.

Sous le tapis, un test de Perception DD20 permet de découvrir une cache contenant :

- 3 lingots de Fer Froid (valeur 150 Po pièce. Chaque lingot pèse 4 kg)
- 10 flèches avec pointe en Fer Froid
- Une bourse avec douze petites améthystes (50 Po chacune)
- 1 Potion d'Invisibilité (NLS 3)
- La clé de la cave (21)

Développement : si Draog et Raghabad sont tués, les Duergars survivants hésitent à poursuivre le combat. Un test de Diplomatie DD 15 permet d'établir un dialogue, d'apprendre l'histoire des lieux et le souhait des Duergars de reprendre l'exploitation de la mine pour le compte des négociants de Free Town, beaucoup plus rentables que les orcs.

Ils apprennent aussi aux personnages l'existence de la barrière infranchissable dans le couloir (14) et évoquent la présence des créatures meurtrières au second étage, resté inaccessible depuis qu'ils sont ici.

Brûle-Dedans

Cette liqueur à base de sang de Troll et d'herbes aromatiques est distillée par les clans orcs de la Forteresse de Belkzen. Chaque dose augmente la Force du buveur de 2 points pendant 2 heures.

Légèrement corrosive, elle est surtout particulièrement inflammable et provoque de terribles maux de ventre lorsqu'on la boit. Seuls les gobelinoïdes sont immunisés contre cet effet douloureux.

De plus, sa composition peut provoquer une addiction mineure.

Injection - Maux de Ventre

Vigueur DD 13 - **Fréquence** : 1 par heure pendant 4h

Effet : -1d3 Dex

Guérison : 1 JdS Réussi. Toute réussite immunise définitivement contre les maux de ventre provoqués par la liqueur, mais ne préserve en aucun cas de l'addiction.

Addiction : mineure

Volonté DD 11 - **Fréquence** : une fois par jour

Effet : - 2 Con

Guérison : 2 JdS consécutifs

Cocktail Incendiaire

Tout contact avec une source de chaleur suffisante enflamme brutalement le liquide. Une bouteille incendiaire explose en infligeant 1d6 dégâts de feu à toutes les créatures situées dans un rayon de 3m.

La liqueur continue de brûler pendant 4 rounds et enflamme les matériaux combustibles situés dans la zone d'effet.

13/ Dortoir des Duergars (ND 1)

La pièce sent la sueur et le tabac froid. Au sol, le parquet qui semble récent est couvert de traces de pas, de taches de boue et de poussière.

Quatre lits occupent la salle mais seuls trois d'entre eux sont occupés par des Duergars endormis.

Au centre de la pièce, sous une petite lucarne, une table circulaire en bois est encombrée de bouteilles.

Trois Duergars dorment dans cette pièce et interviennent si l'alarme de la pièce (10) est déclenchée.

Pénétrer dans la pièce sans les réveiller demande un jet de Discrétion DD 10. Si ils sont réveillés de cette manière par les personnages, les Duergars subissent un malus de -4 à leur initiative.

Dans les coffres, on trouve du matériel de minage (lampes à huile, pics, sacs de cuirs usés, barres de fer, casques de mauvaise qualité...).

Sur la table, il y a deux bouteilles en terre contenant de la bière rance, quelques gobelets ébréchés, et des osselets crasseux.

Chaque Duergar porte en plus, une bourse contenant 2d10 Pa.

14/ Couloir

Le couloir faiblement éclairé par la meurtrière mène à un escalier donnant accès au second étage. Une forte odeur de décomposition envahit l'endroit. Un cadavre de Duergar est visible au pied de l'escalier.

Un champ de force quasi-invisible barre le couloir 1,50m avant l'escalier qui mène à l'étage

Cette puissante magie (NLS 20), intégrée à la construction par Ak Uilkag, ne fonctionne que dans un seul sens et interdit tout retour en arrière : quiconque dépasse la barrière pour se diriger vers l'escalier se heurte à un mur infranchissable si il souhaite revenir sur ses pas.

Le seul moyen de désactiver la barrière est de la traverser avec la Clé qui est cachée à l'étage. Le champ de force est alors dissipé pour une durée de quatre heures.

Une légère ondulation de l'air permet de repérer visuellement le champ de force (Perception DD 25) qui irradie une aura d'Abjuration forte.

Cette barrière interdit aux créatures emprisonnées au second étage de descendre mais elles sentent immédiatement la présence d'un intrus qui franchit le champ de force et se préparent à le recevoir.

Une étude du cadavre, situé derrière le champ de force (**Premiers Soins** DD 15), permet de déterminer que le Duergar a été dévoré il y a plusieurs mois.

Il apparait aussi que ses os ont été violemment brisés alors qu'il était encore en vie. A la main droite subsiste un anneau en argent d'une valeur de 2 Po et comportant une minuscule gravure en forme de diamant, symbole du clan d'origine des Duergars.

La Tour de Krug Jarok

Le cadavre est celui de Drisigund l'ancien chef des mineurs, torturé par Raghabad et Draog puis donné en pâture à la Mante Obscure qui hante le second étage.

Développement : Si les personnages ont réussi à libérer les Duergars du joug du gobelours, et sont parvenus à établir un dialogue, ils peuvent leur remettre l'anneau en signe de bonne volonté. Cette action est récompensée par un gain de 400 Px (ND 1) et leur apporte une reconnaissance importante de la part des mineurs survivants.

15/ Réserve

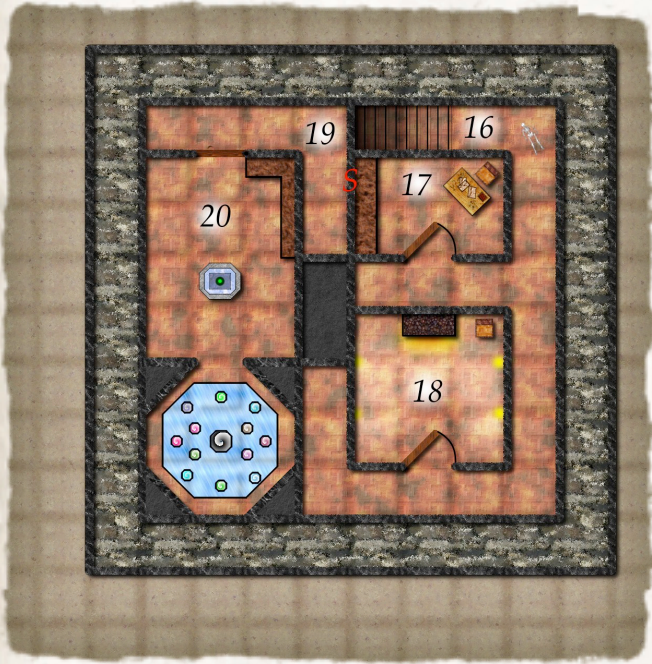
La porte est fermée mais non verrouillée. A l'intérieur, il y a des caisses pleines de nourriture, des tonneaux d'eau et de bière et des sacs de grain éparpillés dans un désordre complet.

Quand les personnages pénètrent dans la salle, deux gros rats s'enfuient par un trou dans le mur ouest.

Cette pièce ne contient rien d'autre que les réserves des duergars.



Niveau 2



16/ Couloir de la Mante (ND 1)

Le couloir s'enfonce dans l'obscurité. Les murs sont dans un état d'usure avancée et le sol taché par l'humidité et la moisissure.

Une odeur de renfermé et de poussière prend à la gorge dès que les personnages franchissent le palier.

Une Mante Obscure est dissimulée dans l'angle du couloir, au plafond.

Un jet de Perception DD 25 permet de la repérer.

Dès qu'elle en a l'opportunité, ou si elle est attaquée, la créature lance un sort de Ténèbres et fond sur le personnage le plus proche.



Mante Obscure

XP 400

Créature magique de taille P, N

Init +6

Sens vision aveugle (18 cases), vision dans le noir (12 cases), vision nocturne ; Perception +4

Défense

CA 15, contact 13, pris au dépourvu 13 (Dex +2, naturelle +2, taille +1)

Pv 15 (2d10+4)

Réf +3, **Vig** +5, **Vol** +0

Attaque

Déplacement : 4 cases, vol 6 (médiocre)

Corps à corps coup +3 (1d4+4 et étreinte)

Attaques spéciales constriction (1d4+4)

Pouvoirs magiques (NLS 5)

1/jour—ténèbres

Caractéristiques

For 11, **Dex** 15, **Con** 14, **Int** 2, **Sag** 11, **Cha** 10

BBA +2, **BMO** +1 (+5 pour la lutte), **DMD** 13 (croc-en-jambe impossible)

Dons Science de l'initiative

Compétences Discrétion +10, Perception +4, Vol +5 ;

Modificateurs raciaux Discrétion +4, Perception +4

Particularités

Étreinte (Ex) : Une Mante Obscure peut utiliser son étreinte sur des cibles de n'importe quelle taille.

Moral : la Mante Obscure combat jusqu'à la mort.

17/ Bureau (ND 3)

Cette petite pièce encombrée est plongée dans l'obscurité la plus totale. Un bureau recouvert de parchemins anciens et de lourds volumes fait face à une bibliothèque richement garnie.

Ce bureau appartient à Beriania, la Nécrophage qui garde la second étage depuis la venue d'Ak Uilkag il y a près d'un siècle. Rendue folle par l'isolement et la faim, elle attend avec impatience les visiteurs pour les transformer en créatures des ténèbres et les dévorer.

Si les personnages fouillent le bureau, elle se glisse dans le couloir et attaque par surprise.

Beriana ignore l'existence du passage secret derrière la bibliothèque. Un jet de Perception DD 20 permet de le découvrir et d'accéder à la seconde partie de l'étage, menant au Sanctuaire.

Dans la pièce, un test d'Estimation DD 20 permet de découvrir une édition rarissime, mais incomplète, du volume 18 des Chroniques des Eclaireurs (1700 Po).

Un test de Profession (Bibliothécaire) ou (Scribe) DD 15 permet de découvrir l'ouvrage précédent et, en plus, de mettre la main sur trois volumes d'une valeur significative :

- Le Recueil des Pièges de Lenen le Voleur (500 Po)
- Un Bestiaire Féérique rédigé en elfique (200 Po)
- Un Dictionnaire de Superstitions Gnomes (200 Po)

Les reste des volumes est trop ancien et abimé pour présenter un quelconque intérêt.

18 / Antre de Beriana (ND 3)

La porte entre-ouverte laisse filtrer la lumière de torches bleutées, seule sources de lumière à cet étage.

Une cheminée aux braises rougeoyantes occupe le fond de la pièce. A côté est disposé un lourd siège de bois précieux, couvert de dorures et de velours.

Si les personnages sont venus directement ici, Beriana les attend, assise sur le siège près de la cheminée. Elle ressemble à une femme enveloppée dans une couverture miteuse, décrépite, tordue et impotente qui parle si doucement qu'il faut s'approcher d'elle pour l'entendre.

Quand les personnages arrivent, elle leur fait signe de se rapprocher et murmure d'une voix enrouée qu'il lui faut du bois pour raviver le feu qui s'éteint.

Bien entendu, ceci n'est qu'un piètre stratagème pour endormir la vigilance des intrus et Beriana se rue en hurlant comme une furie sur le premier personnage à sa portée dès qu'elle pense bénéficier d'un effet de surprise.

Ses yeux se mettent à rougeoyer et, débarrassée de sa couverture, elle apparait sous son véritable jour : un immonde cadavre ambulante.

Les torches magiques s'éteignent dès que Beriana est éliminée, plongeant le bureau dans la pénombre. Seules les braises éternelles dans la cheminée continuent d'irradier une légère lueur.

Beriana la Nécrophage

XP 800

Mort-vivant de taille M, LM

Init +1

Sens vision dans le noir (12 cases) ; Perception +11

Défense

CA 15, contact 11, pris au dépourvu 14 (Dex +1, naturelle +4)

Pv 26 (4d8+8)

Réf +2, **Vig** +3, **Vol** +5

Capacités défensives traits des morts-vivants

Faiblesses vulnérable à la résurrection

Attaque

Déplacement : 6 cases

Corps à corps coup +4 (1d4+1 et absorption d'énergie)

Attaques spéciales absorption d'énergie (-1 niveau, Vigueur DD 12 annule), création de rejetons

Caractéristiques

For 12, **Dex** 12, **Con** -, **Int** 11, **Sag** 13, **Cha** 15

BBA +3, **BMO** +4, **DMD** 15

Dons Combat en aveugle, Talent (Perception)

Compétences Connaissances (religion) +7, Discrétion +16, Intimidation +9, Perception +11

Modificateurs raciaux Discrétion +8

Langues commun

Particularités

Création de rejetons: toute créature humanoïde tuée par un Nécrophage se transforme lui aussi en Nécrophage en 1d4 rounds.

Les rejetons sont moins puissants que leur maître et subissent une pénalité de -2 à tous leurs jets et tests, ainsi qu'un malus de -2 Pv par DV.

Les rejetons sont sous le contrôle de leur maître et lui sont asservi jusqu'à ce qu'il meurt. A ce moment, le rejeton devient un véritable Nécrophage et ne subit plus aucun malus lié à son statut de rejeton.

La fouille du cadavre du Nécrophage permet de découvrir une broche d'invocation de Mante Obscure (NLS3) sertie d'une opale noire. La broche ne peut invoquer qu'une seule Mante Obscure par jour et ne se recharge pas tant que la Mante Obscure précédente n'a pas été tuée. L'opale irradie une aura d'Invocation faible lorsque la broche est chargée.

Quand elle est invoquée, la Mante Obscure attaque la créature la plus proche d'elle, sans distinction, et combat jusqu'à la mort.

19/ Couloir secret

Ce couloir mène vers une porte close mais qui n'est pas verrouillée. L'air est exempt de poussières et semble figé depuis des décennies.

Sur les murs, des tapisseries de grande qualité reprennent le motif peint sur le sol du vestibule, au rez-de-chaussée. Les couleurs sont éclatantes, comme conservées par magie.

Entre chaque symbole, des scènes de combat montrent un guerrier demi-orc aux prises avec des monstres titanesques : dragons, béhémoths, géants... les détails sont remarquables de précision et chaque tapisserie doit valoir une véritable fortune.

Malheureusement, pour les personnages, les tapisseries sont enchantées et participent à la conservation du Sanctuaire réalisé par Ak Uilkag. Tenter de les décrocher ou de les endommager déclenche une violente décharge électrique qui inflige 5d6 points de dégât de foudre à toutes les créatures situées dans le couloir.

Un jet de Réflexes DD 15 permet de diviser les dégâts par deux.

Les tapisseries irradient une forte aura, mélange d'Abjuration et d'Evocation, facilement détectable.

Un test de Connaissances (Histoire) permet, en voyant les représentations, de se souvenir de la légende d'Ak Uilkag, le guerrier légendaire. Les personnages demi-orc bénéficient d'un bonus de circonstance de +2.

20/ Le Sanctuaire de Zursvaater

Une grande salle sombre apparaît derrière la porte qui mène au Sanctuaire.

La seule lueur provient d'un petit autel au dessus duquel flotte une pierre sphérique verte et brillante d'environ trois centimètres de diamètre.

Derrière l'autel, dans le fond de la pièce, une impressionnante dalle d'adamantium octogonale recouvre le sol.

Incrusté dans la masse de métal, les personnages devinent le symbole déjà aperçu au rez-de-chaussée et sur les tapisseries du couloir.

Tout prêt de l'entrée, une bibliothèque abrite un unique volume de cuir rouge.

Test de Connaissances (Histoire)

DD	Informations
10	Une légende du nord raconte qu'un guerrier orc aurait provoqué un dieu en duel et l'aurait emporté. Mais les autres dieux, vexés, lui auraient refusé la divinité et l'auraient enfermé dans un endroit connu d'eux seuls...
15	Les Seigneurs des Mammouths ont une légende qui parle d'un seigneur de guerre si puissant que les dieux eux même seraient venu lui demander de les aider à vaincre des fléaux inimaginables.
20	Ces tableaux représentent la légende d'Ak Uilkag, un guerrier demi-orc ayant vécu au siècle dernier dans les royaumes des Seigneurs de Mammouths et qui aurait mystérieusement disparu après avoir vaincu une bête terrifiante nommée Thrateng.
25	Ak Uilkag a été touché par une grâce divine et est devenu un émissaire des dieux de la guerre. Les sorciers les plus anciens soutiennent que Zursvaater, le dieu des Géants, serait venu le chercher après la victoire contre le Thrateng.

La pierre sphérique sur l'autel n'est autre que la première Clé permettant d'accéder aux Cavernes de Zursvaater. Lorsqu'un personnage s'en saisit, les motifs de la dalle d'adamantium s'illuminent et une vibration sourde emplie l'atmosphère.

Dans le grimoire de la bibliothèque, les personnages peuvent découvrir l'histoire d'Ak Uilkag écrit de la main même du demi-orc, dans une calligraphie soignée à l'aide d'une encre aux reflets métalliques.



Il s'agit d'une chronique qui débute alors que le demi-orc chassait les créatures monstrueuses loin dans le nord et qui s'achève après la conquête de la tour appelée depuis Krag Farok.

Le récit se termine par ses mots :

«Vingt Quatrième jour du mois de Neth de l'année 4621. Le Premier Sanctuaire est consacré, la Clé attend ses prochains Maîtres. Elle répondra au Nom de Tokashur, tel que me l'a enseigné Zursvaater, à moi, Ak' Uilkag de la Suite du Gouffre de Glace.

Le Portail du Sanctuaire répondra à la Clé

Que les Forts rejoignent la Rotonde,

Que les Faibles meurent en franchissant les portes du Vortex,

Je quitte ces lieux pour toujours et je poursuis ma route, vers le Second Sanctuaire.»

Les personnages peuvent dès lors utiliser la dalle d'adamantium pour se rendre dans les Cavernes et débiter de nouvelles aventures extraordinaires...

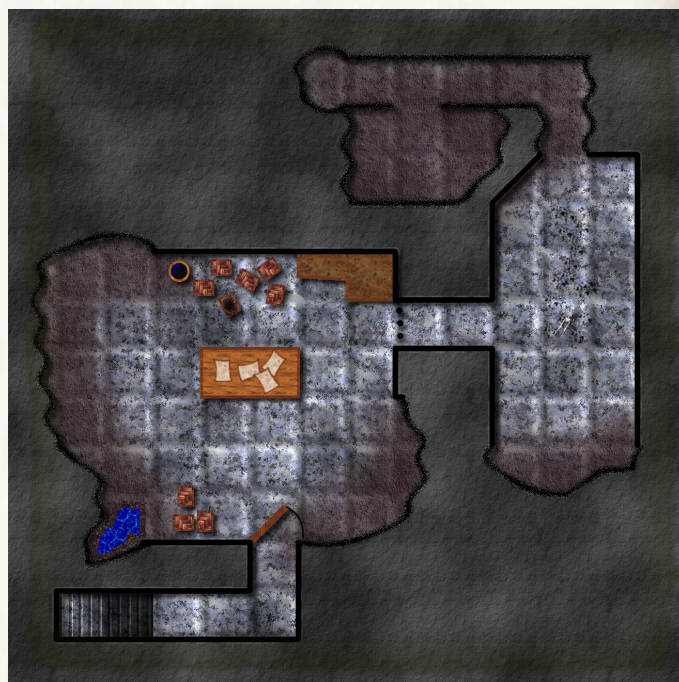
Niveau = 1

Sous la tour de Krag Farok, les Duergars ont découvert une petite cave qui servait autrefois de réserve. Une source d'eau potable y coule en permanence et il est probable que la forteresse ait été construite à cet endroit pour cette raison.

Peu de temps après la venue d'Ak'Uilkag, une Vase Grise s'est installée là, trouvant une nourriture suffisante pour assurer sa survie.

Les murs en maçonnerie s'effritent et de nombreux endroits sont taillés à même la roche. Ce niveau est frais, humide et le sol couvert d'une poussière grasse.

Aujourd'hui, seule la première pièce est encore utilisée, séparée du reste de la cave par une étonnante herse de basalte ouvragée.



21/ Le Trésor des Duergars

La pièce est fermée par une solide porte en fer verrouillée par une serrure d'excellente qualité et il faut réussir un test de Sabotage DD30 pour réussir à la crocheter.

La clé est en possession de Draog, le Gobelours qui vit deux étages plus haut.

Cette salle obscure et inégalement taillée dans la roche sent le renfermé. Un bruit d'eau permanent résonne sur les murs humides.

Au centre, une table est couverte de sacs de cuir vides et d'outils rouillés.

Des caisses de bois en mauvais état sont disposées sans ordre apparent et quelques étagères supportent des rouleaux de parchemin enveloppés dans de la toile.

A l'est, une porte noire et brillante ferme l'accès à une seconde salle qui semble entièrement vide.

Dans la salle, les personnages peuvent trouver une bonne quantité de minerai et de gemmes extraits de la mine et stockés ici dans l'attente du passage des orcs avec lesquels Draog a passé un accord.

Quelques caisses contiennent des ustensiles de mineur, du charbon de bois et un fatras d'objets d'usage courant : couverts, sacs, habits déchirés...

Dans le coin sud-ouest, un petit bassin naturel reçoit une source qui coule abondamment. L'eau est potable et très froide.

En passant quelques minutes à fouiller consciencieusement la cave, les personnages peuvent mettre la main sur :

- 10 lingots de fer froid (150 Po/4 kg)
- 8 belles améthystes brutes (80 Po/pièce)
- Un sac avec une vingtaine d'éclat de quartz (10 Po/pièce)

Sur les étagères au fond se trouvent les registres tenus par les Duergars jusqu'en 4708. Ils sont écrits en Commun des Profondeurs et sont signés de Drisigund. Un petit symbole en forme de diamant, identique à celui gravé sur l'anneau du cadavre (16) est repris sur chaque page.

Un personnage capable de lire le Commun des Profondeurs pourra y trouver toutes les opérations commerciales réalisées avec les négociants de Freedom Town pendant près de deux ans.

La herse dans le mur est fabriquée dans du basalte d'une dureté et d'une brillance exceptionnelle. Véritable chef d'oeuvre de l'artisanat duergar, elle a été façonnée par Drisigund lui-même et le symbole du diamant est visible sur chaque barreau, finement ciselé.

Le seul moyen de l'ouvrir est de la soulever. Pour cela, un test de For DD 25 est nécessaire et seules deux personnes ont la place pour la manoeuvrer.

A côté, deux lourdes barres de fer longues d'un mètre cinquante permettent de maintenir la grille ouverte en venant se caler dans les trous dans le sol.

Bien entendu, il n'est pas recommandé de s'aventurer derrière la grille qui n'est là que pour empêcher la Vase Grise qui vit de l'autre côté de prendre possession de la cave.

22 / La Cave Abandonnée

Cette pièce est complètement vide, à l'exception d'un squelette de Duergar complètement rongé par l'acide. Un test de Premiers Soins DD 15 permet d'identifier la cause du décès et un test de Connaissances (Donjons) DD 15 permet de deviner qu'une créature de type Vase rôde dans les alentours.

La Vase Grise est postée au plafond du petit couloir qui mène vers le nord, camouflée dans la pierre et difficilement détectable.

Un test de Perception DD 20 permet de la repérer. Si certains personnages ont identifié la menace grâce au test de Connaissances (Donjon), ils bénéficient d'un bonus de circonstance de +2 au test visant à détecter la créature.

Dès qu'elle est repérée ou si un personnage passe sous elle sans la voir, la Vase passe à l'attaque



Vase Grise

XP 1.200

Vase de taille M, N

Init -5

Sens vision aveugle (12 cases) ; Perception -5

Défense

CA 5, contact 5, pris au dépourvu 5 (Dex -5)

Pv 50 (4d8+32)

Réf -4, **Vig** +9, **Vol** -4

Capacités défensives traits des vases

Immunités feu, froid

Attaque

Déplacement : 2

Corps à corps coup +6 (1d6+4 et 1d6 acide et étreinte)

Attaques spéciales acide, constriction (1d6+1 et 1d6 acide)

Caractéristiques

For 16, **Dex** 1, **Con** 26, **Int** -, **Sag** 1, **Cha** 1

BBA +3, **BMO** +6 (+10 pour la lutte), **DMD** 11 (croc-en-jambe impossible)

Particularités

Acide (Ext) L'acide digestif qui couvre une vase grise dissout les métaux et les matières organiques mais pas la pierre. Chaque coup et attaque de constriction inflige 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaire. L'armure ou les vêtements portés par une créature agrippée par une vase grise subit le même nombre de dégâts à moins que son porteur ne réussisse un jet de Réflexes DD 20. Une arme métallique ou en bois qui frappe une vase grise subit 1d6 points de dégâts d'acide à moins que le porteur de l'arme ne réussisse un jet de Réflexes DD 20. Le contact de la vase inflige 12 points de dégâts d'acide par round aux objets en métal ou en bois, mais la vase doit rester en contact avec l'objet pendant 1 round complet pour lui infliger de tels dégâts. Le jet de sauvegarde du DD est basé sur la Constitution.

Transparent (Ext) Du fait de son manque de couleurs vives, une vase grise est difficile à discerner de son environnements dans la plupart des endroits. Un jet de Perception DD 15 est nécessaire pour remarquer une vase grise. Toute créature qui manque de remarquer la vase grise et qui marche dessus souffre automatiquement des dégâts comme si elle avait été frappée par l'attaque de coup de la vase grise est est immédiatement sujette à une tentative de lutte de la part de la vase.

23/ La Salle Oubliée

Taillée à même la roche, cette petite salle semble dater de la construction même de la tour. La couche de poussière est épaisse et quelques cadavres de rongeurs parsèment le sol.

Un fouille méthodique de l'endroit et la réussite d'un test de Perception DD 20 permet de découvrir, dans la poussière, une pièce de monnaie octogonale ancienne.

Un test de Connaissances (Histoire) DD 25 permet d'identifier cette monnaie et de la dater de l'époque où le royaume nain était à son apogée, à la fin de la mythique Quête du Ciel. Cette monnaie peut se revendre pour de 500 Po chez un collectionneur.

