



# Les Fautes des Aïeux

Une aventure pour 4 joueurs de niveau 2

## CREDITS

Adaptation 3.5:  
Relecture:  
Conception graphique:  
Conception Originale:

BaronZéro  
FreyaHaukursdottr  
WizardsOfTheCoast  
DaveMorris

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER** sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



## Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1. Ce scénario prend place dans le monde de campagne des **Terres de Légendes**.

## Introduction:

Cette aventure mettra un terme à la présence des aventuriers sur les terres du Baron Aldred, tout du moins pour un temps. Chargés d'escorter le fils du baron lors d'une partie de chasse, les aventuriers se trouvent entraînés dans un affrontement contre une antique peuplade d'hommes-animaux qui considère les humains comme des usurpateurs. Le roi de ce peuple leur révèle une vérité aux multiples répercussions.

Alméric, fils aîné du baron, est un jeune homme fougueux et intrépide. Il a reçu le prénom de son grand-père, guerrier aux prouesses légendaires, et partage avec son ancêtre un goût immodéré de l'aventure. Le baron est fier du tempérament de son héritier mais, par mesure de sécurité, il lui a octroyé une garde d'élite qui l'accompagne dans tous ses déplacements. Messire Grisson est le mentor du jeune Alméric. Ce vieux chevalier bourru servait déjà sous les ordres de son grand-père. Alméric ayant décidé de partir à la chasse, le baron vous a désignés pour lui servir d'escorte.

Vous êtes honorés de cette marque d'estime. De tels voyages se déroulent généralement sans encombre, et dans les premiers jours, celui-ci ne connaît pas d'incident particulier. En cours de route, il vous a fallu toutefois éliminer discrètement un guerrier à demi fou dont Alméric avait relevé le défi, et faire en sorte qu'il quitte une accorte soubrette dont il s'était épris. Malgré cela, cette mission est fort agréable. Alméric se révèle un compagnon intelligent et jovial dont les plaisanteries réussissent plus d'une fois à arracher un sourire au sévère Grisson... Ce soir-là, vous

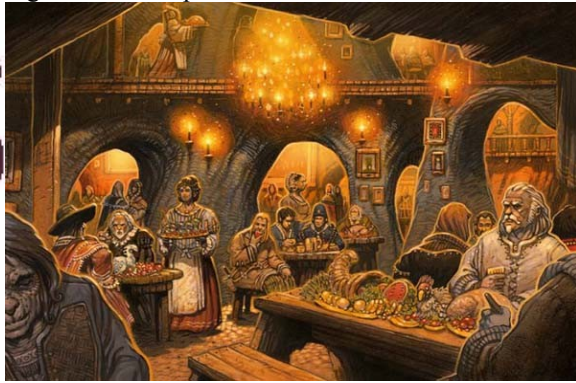
attendez à l'auberge de Gully le retour d'Alméric et de son mentor. Ils sont partis dès l'aube sur les traces d'un Sanglier repéré la veille. Votre présence aurait pu nuire au bon déroulement de la chasse et Alméric vous a gentiment laissé entendre qu'il avait passé l'âge d'être materné. Le vin dans vos timbales est légèrement amer, mais préférable à la petite bière dont les gens du village font leur quotidien. La grande table près du feu s'est peu à peu remplie de voyageurs, marchands ou colporteurs. Le brouet a pour seules qualités d'être chaud et épais. Vous attendez, quant à vous, le retour de votre seigneur pour entamer un meilleur festin. Un ménestrel, assis près de l'âtre, égrène quelques notes sur sa lyre, mais ses chants se perdent dans le brouhaha. Sa misérable prestation ne lui vaudra guère qu'un bol de soupe. Dehors, la pluie s'est mise à tomber. Soudain, un être dépenaillé fait irruption. Gully, le patron, accourt au-devant de l'homme. Il l'installe sur une chaise près du feu et lui tend un bol de vin chaud que l'inconnu avale goulûment. Dans sa précipitation, il laisse choir le manteau qui recouvrait ses épaules. Votre voisin de table s'étonne de la soudaine gentillesse du patron ; d'ordinaire il n'est pas si hospitalier. Le ménestrel a été prié de se taire. L'étranger n'est autre qu'Alméric... Vous fendez la foule pour le rejoindre. Le jeune homme vous regarde d'un air hagard, il ne semble pas vous reconnaître. Mais il reprend ses esprits. D'une voix tremblante et mal assurée, il vous fait le récit suivant :

La nuit tombait et un épais brouillard s'élevait des terres. Le vieux Sanglier nous narguait depuis le matin. Grisson voulait rebrousser chemin, mais je refusais d'abandonner si près du but. Nous nous enfonçâmes dans la brume. Seul, de temps à autre, le pas furtif de notre gibier trouait le silence. Bientôt, nous arrivâmes en vue d'un portail, à demi camouflé par les ronces. Une inscription était gravée sur les piliers de pierre et ce brave Grisson s'avança pour en prendre connaissance.

J'allais lui crier de revenir quand des créatures au faciès animal jaillirent des ténèbres et saisirent les rênes de sa monture. Grisson était comme possédé, il ne fit rien pour se défendre. Je le vis avec horreur disparaître au milieu des broussailles. La rage au ventre, je me saisis de mon épée et me ruai sur la créature qui fermait la marche. Ma lame le transperça de part en part. Alors, un hurlement terrifiant fit se cabrer ma monture. Quand je retrouvai mes esprits, j'errais sur le chemin du retour...

Alméric n'est pas dans son état normal. Contrairement à son habitude, il se montre craintif et irrésolu. Il répète de manière obsessionnelle qu'il est un lâche d'avoir abandonné son ami. Il ponctue son discours de murmures énervés, se répétant à lui-même qu'il doit la retrouver, qu'il doit reprendre son épée, une arme enchantée qui fut le dernier cadeau de son grand-père. De toute manière, il est trop tard pour entamer les recherches. Alméric est épuisé et une battue nocturne sous cette pluie torrentielle serait la dernière des folies. Vous devez vous résoudre à passer la nuit à l'auberge.

Un étrange événement survient peu après minuit : une inquiétante mélodie, portée par le vent, s'élève de la lande. L'auberge tout entière est réveillée par les aboiements furieux des Chiens. Si on leur ouvre la porte, ils se précipitent à l'extérieur en grondant, mais se replient soudain, l'oreille basse, en poussant des gémissements plaintifs...



Le départ

Le lendemain matin, Alméric vous rejoint dans la salle commune. Son visage est encore pâle et défait, mais il semble avoir retrouvé son assurance. Il n'a pas entendu le tumulte de la nuit, mais vous confie que son sommeil a été troublé par un cauchemar. Lorsque vous quittez l'auberge, les champs scintillent encore sous la rosée matinale. Vous chevauchez calmement, sans trop d'espoir de revoir Grisson. Après quelques heures de route, vous arrivez en vue d'une colline boisée. Les arbres dénudés se dressent, tels des êtres suppliciés, dans l'air glacial. Le croassement des corbeaux renforce l'atmosphère lugubre.

Alméric, qui ouvre la marche, se tourne vers vous et, peut-être pour l'exorciser, raconte son rêve nocturne : « Je chevauchais dans une contrée semblable à celle-ci. La battue durait depuis plusieurs heures et, bien que mes mains soient souillées du sang du gibier, une force destructrice me poussait à tuer encore. Un grand Cerf apparut devant moi. Je soufflai dans ma corne pour rassembler la meute. L'atmosphère était oppressante, l'orage grondait. La poursuite nous mena au sommet d'une étrange colline boisée. La meute hurlante s'engouffra dans le sous-bois. Je mis pied à terre et m'enfonçai entre les arbres. Un étrange pressentiment me nouait la gorge. La meute avait rejoint sa proie et s'acharnait sur elle. D'une main tremblante, je retournai le corps pour découvrir mon propre cadavre... Au détour d'un bosquet, vous parvenez au portail de pierre, à demi dissimulé par les ronces et les broussailles. Un escalier aux marches usées s'enfonce dans les ténèbres. L'épée d'Alméric flotte dans les airs, telle une croix d'or scintillante.

L'épée progresse continuellement en direction du nord. Elle marque une pause dans chaque pièce, de manière que les personnages puissent la suivre. La description des lieux suppose que les aventuriers se laissent guider par l'épée. Tenez-en compte s'ils décident d'emprunter un autre chemin. Ils peuvent croire dans un premier temps que l'épée leur ouvre une route sûre, mais ils comprendront vite qu'elle les entraîne au-devant de dangers croissants. L'épée est dirigée par un avatar de Garambar, le roi de ce domaine. Le grand-père d'Alméric la lui avait dérobée, comme le découvriront les aventuriers s'ils vivent assez longtemps...

Il vous appartient d'interpréter le rôle d'Alméric. Le jeune homme, perdu dans ses pensées, combat normalement mais n'est d'aucun secours pour résoudre des énigmes.

Alméric ne doit pas mourir au cours de cette exploration, ni succomber à un sortilège susceptible d'altérer ses capacités. Il peut essayer quelques blessures, mais doit encore être de l'expédition quand celle-ci atteint l'ancre de Garambar (25). Les raisons en seront expliquées plus tard.

## L'entrée (1)

Devancés par l'épée qui flotte étrangement au-dessus de vos têtes, vous progressez le long d'un passage en pente douce. L'atmosphère est chargée d'effluves de terre mouillée. Vos torches projettent une lumière glauque et aqueuse sur les parois. Après un bref temps d'arrêt, l'épée passe sous une arche, découvrant une vaste salle.

Une trappe est dissimulée à l'endroit marqué d'une croix. Les aventuriers n'ont aucune chance de la découvrir, à moins de s'arrêter pour une inspection minutieuse du sol (quelle raison auraient-ils d'agir ainsi ?). La trappe est recouverte de mousse et de brindilles, de même que tout le plancher de cette salle. Pour d'obscures raisons Alméric, s'il passe le premier, ne déclenche pas le mécanisme. Le piège s'ouvre sur le premier des aventuriers. Il doit obtenir un résultat inférieur à son total de Dextérité avec un D20 pour se rattraper au rebord. S'il manque ce lancer, il chute de huit mètres (9). Le reste de l'expédition peut facilement contourner la trappe.

## La salle des oracles (2)

Vous pénétrez sous un vaste dôme supporté par quatre colonnes. Au centre de la salle, un bassin aux eaux noires. Chaque mur s'ouvre sur un couloir. Un bas-relief couvre les parois. Vous pouvez encore discerner sur les fragments restants des animaux et des hommes au faciès animal qui gambadent dans des champs de vigne. L'épée contourne le bassin vers le couloir nord.

Curieusement, Alméric n'ose pas s'approcher de l'épée. Celle-ci déjoue toutes les tentatives qui visent à s'en emparer. Une minute après l'entrée des aventuriers, de longs hurlements se répercutent en écho sur les murs. Une meute de sept Loups Noirs surgit de l'ombre. Les Loups Noirs sont d'une taille supérieure à celle des Loups ordinaires. Ces créatures surnaturelles sont liées entre elles par une étrange symbiose. En effet, un seul membre de la meute est vulnérable, mais s'il subit une blessure, celle-ci apparaît sur chaque fauve. Déterminez au hasard l'animal vulnérable. Les six autres sont insensibles aux coups, mais, à l'instant même où le septième est blessé, la vulnérabilité est transférée sur un nouvel animal. Une Détection de l'Enchantement ou une Détection de l'Aura permet de repérer la bête vulnérable. Bien entendu, tous les Loups Noirs sont éliminés en même temps. Cette victoire rapporte 21 points d'Expérience. Allouez-en la moitié au magicien ou au prêtre qui a déjoué le piège. Les carcasses se volatilisent. A la place de chaque Loup, les aventuriers découvrent un joyau d'un vert étincelant, retenu par une chaîne d'argent. Si un personnage passe le bijou autour de son cou et s'approche du bassin, il observe un étrange phénomène : son reflet est entouré de lumière, tandis que ses compagnons apparaissent troubles. Brusquement, son reflet se dirige vers la porte nord. Les battants se referment sur lui. A cet instant, la vision disparaît, brouillée par des vaguelettes qui rident la surface de l'eau. Le phénomène se reproduit pour chaque porteur d'un joyau. Cependant, si Alméric tente l'expérience, il n'obtient aucun reflet de sa propre personne... Le bijou vaut trois cents pièces d'argent.

## Les portes ouvertes (3)

La surface des battants de bronze est ornée d'un médaillon qui représente une tête de Sanglier entourée d'une couronne de sarments de vigne. A quelques mètres derrière les portes, l'épée flotte dans les airs entre deux coffres de bois.

Le coffre qui est adossé contre le mur contient mille pièces d'argent, mais leur valeur est moitié moindre que celle de la monnaie courante. L'autre coffre contient mille pièces de cuivre de valeur usuelle.

## L'escalier en spirale (4)

Le couloir mène à un petit vestibule, percé en son centre d'un escalier en spirale qui s'enfoncé dans les profondeurs. La lueur des lanternes par-dessus la balustrade de marbre ne permet pas de voir où il aboutit. L'épée s'immobilise un instant et continue sa progression dans le couloir qui se prolonge au nord.

Changez cette description si l'expédition monte l'escalier en venant de l'étage inférieur ! Les marches conduisent à un escalier dérobé (12). Une Araignée Géante attend, tapie derrière l'arche qui enjambe le couloir. Alertée par le passage de l'épée, elle emprisonne le prochain arrivant dans ses fils. Ce spécimen est légèrement plus puissant que la variété habituelle. L'Araignée cesse la lutte lorsque son total de points de Vie atteint 4. Elle force le passage afin de s'enfuir par l'escalier en spirale.

## Les sentinelles mortes (5)

Si les aventuriers entrent par le sud, lisez-leur la description suivante. Mais s'ils arrivent du nord, l'épée les attend au carrefour (6). Quoi qu'il en soit, les portes se referment. Leur ouverture n'est possible qu'après élimination de toutes les Momies.

Vous pénétrez dans une vaste salle poussiéreuse.

Les murs est et ouest sont percés de niches qui abritent des guerriers embaumés à tête de Cerf. Une porte à double battant, identique à celle que vous venez d'emprunter, s'ouvre à l'autre extrémité de la pièce. Brusquement, l'épée traverse la pièce à vive allure et disparaît par l'autre porte. Les entrées se ferment d'un coup, vous emprisonnant dans la salle.

Les aventuriers s'attendent à voir les Momies s'animer. En fait elles n'attaquent, par couple, que si l'on passe entre leurs niches. Sauf s'ils traversent la salle pour se précipiter vers l'autre porte, les aventuriers n'ont à combattre que deux Momies à la fois. Ces corps parcheminés, desséchés à l'extrême, sont particulièrement vulnérables au feu. Lorsque tous les guerriers momifiés ont été éliminés, les portes se rouvrent d'elles-mêmes.

## Le carrefour (6)

L'épée marque un temps d'hésitation à la jonction des deux couloirs. Elle s'engage d'abord vers le couloir qui s'ouvre à l'est, puis modifie sa trajectoire et reprend le couloir nord. La voûte qui surplombe le carrefour est ornée de masques grimaçants, le sol est recouvert à cet endroit d'une épaisse couche de mousses et de branchages.



Ce tapis végétal est un Chlorophon sous sa forme assoupie. Cet esprit de la nature se réveille et s'élève en tornade dès que les aventuriers passent à proximité. Il va alors s'enrouler autour du personnage le plus proche. La victime subit la magie du Chlorophon, tandis que les ronces et les branchages qui le composent lui lacèrent les chairs. Le personnage pris dans la tornade ne peut manier qu'une dague. Les compagnons de la victime peuvent tenter de la libérer à coups d'armes tranchantes. Toutefois, pour chaque coup manqué, ils doivent obtenir un résultat inférieur ou égal à leur total de Dextérité avec un

D20 pour ne pas blesser par mégarde le personnage qui se débat à l'intérieur.

## Le destin de Grisson (7)

Le couloir se termine en cul-de-sac. La flamme vacillante d'une bougie éclaire faiblement l'endroit. Un cadavre est suspendu au mur par des chaînes. Vous reconnaissez Messire Grisson, le corps criblé de flèches et le visage figé... il a eu les yeux crevés.

Si on souffle la bougie, on subit une malédiction (comme le sort lancé par un mage de niveau 12). N'oubliez pas que les conséquences de certaines malédiction ne sont pas immédiates ; la victime n'a dans ce cas pas conscience du sort qui l'attend.

## L'escalier (8)

Un escalier en pente raide mène à une fosse (9).

## La fosse (9)

Le personnage qui est tombé dans le piège à l'entrée de la salle des oracles a terminé sa chute ici. Au nord, le passage s'enfoncé en pente douce vers une zone d'épais brouillard. A l'est, un escalier disparaît dans les hauteurs.

## Le brouillard (10)

A l'extrémité du couloir, vous êtes obligés de progresser à tâtons. Les parois sont couvertes de mousse spongieuse. La densité du brouillard empêche la visibilité au-delà de deux mètres. Bientôt, le passage s'élargit...

Le brouillard a pour seul inconvénient d'empêcher de voir l'Obsidique qui hante ces lieux.

## Le monstre des Limbes (11)

Le couloir bifurque à l'est et à ouest. Après quelques mètres, chaque section se prolonge vers le nord. De profondes stries courent le long du mur.

Un Obsidique attend l'expédition à la jonction des couloirs. Il attaque par surprise, à la faveur du brouillard. Les couloirs se rejoignent et forment une pièce dont le centre est occupé par un pilier carré. Le brouillard s'est encore épaissi depuis la destruction du monstre et il est maintenant impossible de distinguer les murs. Le pilier sonne creux et il est décoré de stries. Elles aboutissent au nord sur une tête sculptée en bas-relief. Au toucher, les traits sont ceux d'un humain, mais la peau est couverte d'écailles, les orbites sont profondes. Si un personnage suit les sillons sur le mur est ou ouest, il découvre une cavité circulaire au centre de chaque pan. S'il plonge la main dans l'un ou l'autre des trous, ce geste déclenche une guillotine. Le personnage doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de Dextérité avec un D20 pour éviter le couperet. S'il manque ce lancer, il perd D3 points de Vie. La main tranchée ne peut être guérie que par magie. S'il s'agissait de la main directrice (75% de chances si le personnage n'a pas spécifié laquelle a accompli le geste), la blessure provoque un handicap de 1 en attaque, jusqu'au rétablissement. Un magicien blessé à la main gauche risque dans 5% des cas de faire échouer ses sortilèges. Les orbites du visage en bas-relief dissimulent un mécanisme. Enfoncées simultanément, elles permettent l'ouverture d'une porte secrète qui mène à l'intérieur du pilier (12).



### L'escalier dérobé (12)

Un escalier en spirale monte vers l'étage supérieur. Un piédestal de marbre trône au pied des marches. Un bracelet d'argent en forme de Serpent y est déposé. La porte dérobée, bien que clairement visible, ne peut être ouverte de ce côté-ci. L'escalier mène à l'escalier en spirale (4). Le bracelet d'argent peut s'avérer utile en (16).

### Une porte et un escalier (13)

Le couloir oblique vers la gauche et se termine par une série de marches glissantes qui se perdent dans les profondeurs. Une porte de bois fait face à l'escalier. La moisissure et l'humidité ont détruit les motifs qui la décoraient autrefois.

Si vous avez descendu l'escalier, une arcade s'ouvre à votre droite sur un long couloir. A mi-chemin, un guerrier en armure de plates est affaissé, immobile, contre le mur. La visière de son heaume cache la face grimaçante d'un squelette. Une étrange moisissure bleuâtre, de même nature que celle qui recouvre les parois du couloir, a envahi les orifices du crâne. Une porte gainée de ferrures ferme l'autre extrémité du corridor, qui se prolonge ensuite à droite.

A l'instant où les aventuriers dépassent le squelette, ils entendent un léger sifflement. Une nuée de spores bleues, jaillie des orbites, envahit l'atmosphère. Chaque membre de l'expédition doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de Dextérité avec un D20 pour ne pas inhaler de spores. Elles réagissent dans l'organisme comme un poison virulent (Test de Vigueur 25). Les personnages qui ont au préalable annoncé qu'ils retenaient leur souffle bénéficient d'un bonus de 4. Un personnage qui a eu la judicieuse initiative de se protéger le visage au moyen d'un linge humide n'a pas à effectuer de lancer de dés.

### La petite salle du trésor (14)

La porte s'ouvre sans difficulté. L'atmosphère de la pièce est chargée des spores précédemment décrites. Les personnages ne peuvent explorer cette salle que s'ils se couvrent le visage d'un linge humide. Le trésor est déposé sur une tablette de pierre, contre le mur du fond. Il consiste en deux cents pièces d'argent (plus petites que les pièces usuelles et d'une valeur globale de dix pièces d'or), une longue-vue en cristal (18) et une petite clef dorée qui ouvre la porte de la salle des festins.

### Trois voies possibles (15)

Le couloir débouche sur une galerie dont le plafond est soutenu par deux piliers. Les colonnes sont érodées, mais il est encore possible de discerner un entrelacs de feuilles de vigne et de grappes. Trois portes grillées s'ouvrent dans le mur nord. Aucune des grilles n'est fermée. Vous pouvez facilement observer à travers les barreaux.

### Le Serpent d'Argent (16)

Le couloir est gardé par un gigantesque Serpent aux écailles argentées. Alerté par la lueur des torches, il s'élève dans les airs, porté par de sombres ailes membraneuses.

A l'instant où ils ouvrent la grille, si l'un des aventuriers porte à son poignet le bracelet au Serpent (12), il le sent se charger d'une énergie surnaturelle. Le Serpent disparaît alors et se transforme en bracelet d'argent identique au premier, si ce n'est que la spirale qu'il dessine tourne en sens inverse. Si le

personnage se passe ce bracelet à l'autre bras, il est aussitôt entouré d'une aura argentée. Le phénomène cesse rapidement, mais le personnage voit sa peau recouverte d'écailles d'argent. Sa CA augmente de 2 points, mais son total de Charisme est réduit à 3. Seul un sortilège d'antimagie annule ce sortilège et permet de retirer les bracelets. N'oubliez pas que le peuple est très superstitieux ; un personnage à peau de Serpent doit porter un masque s'il ne veut pas être pris pour un émissaire du Démon et subir un sort tragique... Si personne ne porte le premier bracelet, le Serpent ailé doit être combattu (ou fui !). Sa morsure libère un poison virulent (DD22) qui peut provoquer la perte définitive de D3 points de FORCE et de 1 point de Vie. Le Serpent peut aussi cracher son venin à cinq mètres. Il vise uniquement les yeux. Considérez cette attaque comme une attaque à l'arme de jet, avec une pénalité de 4 à cause de la petitesse de la cible. Si cette attaque porte, la victime est aveuglée pour jusqu'à huit Assauts, mais ne subit pas d'autres dommages. Certains chevaliers portent un heaume qui leur protège le visage. Si un aventurier porte ce type de casque, appliquez une pénalité supplémentaire de 2 au lancer du Serpent.

### La grille (17)

De l'autre côté de la grille, un Squelette en armure, coiffé d'une couronne de cuivre, se prélassait sur un trône de chêne sculpté. Derrière, le couloir se prolonge vers le nord. Dès l'ouverture de la grille, le Squelette se lève lentement et adopte une position de combat.

Il s'agit d'une marionnette qu'un judicieux assemblage de fils met en branle lorsqu'on pousse la grille. Les personnages risquent toutefois de se laisser prendre au piège et de gaspiller un sortilège sur un simple pantin ! Le couloir est assez large pour qu'on contourne le trône et poursuive son chemin. Ce corridor mène à une cuisine (20).

### Des apparences trompeuses (18)

Par les grilles, vous apercevez une petite salle fermée. Au centre, un coffre ouvert regorge de bijou et de vaisselle d'or. Des pièces d'or et des joyaux, sont éparpillés sur le sol. Plusieurs glaives, dont les fourreaux sont incrustés de gemmes, s'alignent contre le mur.

Si on regarde le trésor en utilisant la longue-vue (14), on voit une scène fort différente...

Une créature repoussante, ressemblant vaguement à un Gobelin, est accroupie devant un tas de charognes. La cape qui recouvre ses épaules est maculée de sang. Le monstre ronge avidement un tibia sanguinolent, un tranchoir à portée de main.

L'illusion disparaît dès l'ouverture de la grille, révélant la scène dans toute son horreur. Si les aventuriers n'ont pas utilisé la longue-vue, ils sont pris par surprise. Dans le cas contraire, ils peuvent surprendre le monstre. N'oubliez pas que le Gobelin Rouge peut, lui aussi, observer les aventuriers à travers la grille. Si, après avoir regardé à la longue-vue, un personnage s'exclame : « C'est un monstre ! », ce dernier se rend compte que son stratagème a été percé et attaque aussitôt. Les charognes peuvent servir à appâter les Humanimaux (21).

### La salle des trophées (19)

Le long couloir aboutit dans une galerie où sont exposées, tels des trophées de chasse, des têtes humaines empaillées. Le couloir se poursuit de l'autre côté de la salle. Les aventuriers peuvent retrouver ici des gens qu'ils ont rencontrés au hasard de leurs voyages, par exemple, un colporteur aperçu dans le village du Pont aux Haches, un chevalier qui a séjourné quelques jours au château du Baron Aldred, etc....

## Vision d'horreur (20)

Le petit couloir débouche dans une vaste cuisine et là, - Horreur ! - des cadavres humains, atrocement mutilés, pendent aux murs, suspendus à des crocs de boucher. D'autres, empalés sur des rôtissoires, achèvent de cuire dans la gigantesque cheminée. Un grand Loup gris, posté près de l'âtre, tourne la manivelle d'une broche. Au fond de la cuisine, vous repérez une porte munie d'une serrure.

Le Loup grogne si l'on s'approche des rôtissoires. Il n'attaque que si les aventuriers tentent de s'emparer de la nourriture.

Par le trou de la serrure, on peut observer les Humanimaux (21) qui jacassent nerveusement dans l'attente de leur repas. La porte est fermée, mais peut être ouverte avec une clef (14 ou 22). Ces créatures sont enfermées chaque jour à l'heure du repas, car elles ne peuvent attendre patiemment que leur nourriture soit prête. Le Loup est dressé pour tourner les rôtissoires. Il hurle lorsque la cuisson est achevée. Si les personnages utilisent la clef, ils pénètrent dans la salle et attaquent les créatures par surprise. Autrement, ils doivent enfoncer la porte et sont attendus de l'autre côté...

## La salle des banquets (21)

Vous pénétrez dans une vaste salle où sont attablées d'étranges créatures. Leur corps est humain, mais elles sont affublées de têtes d'animaux (Sanglier, Cerf, Ours, Aigle...). A votre vue, elles se lèvent en titubant et s'emparent de leur épée. Des pots de sel sont alignés sur les étagères. Les Humanimaux sont d'anciennes créatures des bois. Ils considèrent les humains comme du bétail.

Si les aventuriers leur lancent des charognes (18) ou des cadavres rôtis (20), il se peut qu'elles ignorent les intrus pour se jeter sur la nourriture. Lancez un D6 pour chaque Humanimal ; avec un résultat de 1 à 4, sa nature bestiale prend le dessus et il abandonne son arme pour manger. Si ce stratagème ne fonctionne pas, il faut combattre.



## L'antichambre (22)

Des ossements blanchis sont éparpillés sur le sol. Cependant, vous ne trouvez pas trace de la créature qui les a si proprement rongés. Vous remarquez toutefois un large sillon visqueux, comme si on avait traîné un objet poisseux tout le long de la pièce... Au mur, une clef est suspendue à un crochet.

Cette clef ouvre la porte de la salle des banquets (20 et 21).

## Le mausolée (23)

Vous ressentez la froide empreinte de la mort en ce lieu avant même que vos lanternes ne révèlent un tombeau. Un grand sarcophage de marbre blanc est déposé à l'extrémité de la pièce. Le gisant représente une créature humaine à tête de Cerf.

Tous doivent unir leurs totaux de FORCE (un total de 75 est requis) pour repousser le couvercle du sarcophage. Il ne renferme pas de corps, mais deux glaives enchantés (+2).

## Le remblai (24)

Vous parvenez à la croisée des couloirs. Au nord, le corridor s'interrompt. Un raidillon de terre, recouvert de mousse et de ronces, aboutit en contrebas à une vaste salle d'où filtre une froide lumière. La descente ne présente pas de réel danger, bien que la terre soit meuble. Au moindre faux pas vous pouvez vous rattraper aux racines.

## L'autre de Garambar (25)

Vous êtes dans une caverne circulaire, grossièrement taillée dans le roc. Le jour filtre par une crevasse en un faisceau de lumière blafarde. L'épée d'or flotte, immobile, au-dessus d'un sarcophage de pierre grise qui trône au centre de la caverne. Un cadavre écartelé est plaqué à la paroi, maintenu par des chaînes et des fers, le visage perdu dans l'obscurité. Un grondement sourd s'élève du sarcophage. Aussitôt, l'épée s'élance vers le supplicié et le transperce de part en part. Elle s'illumine violemment, révélant le masque livide du cadavre. Stupéfaits, vous reconnaissez Alméric ! Alméric pousse une plainte déchirante et recouvre brutalement la mémoire. Il est mort la veille, en même temps que Grisson ! Taraudé par la certitude d'avoir péri en lâche, c'est son Fantôme qui a conduit les aventuriers en ce lieu. Son cri se perd dans les ténèbres. Sa silhouette se dissipe et disparaît du monde des hommes. Un gigantesque guerrier se lève du tombeau, revêtu d'une armure de plates, mais sans heaume. Il a un visage de Sanglier. Brandissant sa hache, il hurle d'une voix cavernueuse.

· Je suis Garambar, seigneur des animaux et gardien des forêts depuis la nuit des temps. Vous autres humains n'avez pas votre place en mon royaume. Cette épée d'or me fut dérobée par le grand-père de ce jeune homme. Il a aussi tué mon frère Helvénian. J'ai maintenant assouvi ma vengeance et l'épée m'est revenue. Vous avez vu le sort que je réserve à mes ennemis. Quittez ce lieu, s'il vous reste un peu de sagesse !

En effet, Garambar les laisse partir sains et saufs. Il s'est vengé de son vieil ennemi à travers son petit-fils et son courroux est maintenant apaisé. Bien sûr, si les aventuriers quittent le souterrain, ils ne posséderont jamais le trésor de Garambar... Le seigneur des animaux possède trois objets magiques : son épée d'or (+2), un cor de chasse en argent et un bouclier de bronze.

Le cor peut appeler à la rescousse une créature des forêts, comme un sortilège de convocation. Seul un personnage dont le total de FORCE égale ou dépasse 17 est capable de souffler dans ce cor moyennant une perte de D3 points de Vie. Le bouclier (+1) octroie à son possesseur un bonus de 2 en contre les sortilèges lancés par les elfes. Si les aventuriers décident d'affronter l'Avatar Mineur de Garambar, il combat à la massue, puisque son épée est fichée dans le cadavre d'Alméric. Il ne peut donc pas utiliser de bouclier.

Si les aventuriers n'ont pas éliminé les Humanimaux, ceux-ci viennent aider leur maître au bout de trois à douze Assauts. Tout personnage qui a contribué à la mort de Garambar est dès lors la cible privilégiée des animaux rencontrés dans les bois. On ne tue pas impunément un Avatar du seigneur des animaux...

## Épilogue

Les aventuriers se trouvent dans une situation embarrassante. Si les chasseurs tardent à revenir, le baron lance ses troupes à la recherche de son fils. Les aventuriers n'ont donc pas intérêt à

prendre la fuite. Leurs explications seront plus convaincantes s'ils retournent de leur propre chef au château, de préférence avec le cadavre d'Alméric. Les conseillers du baron ont peine à croire cette histoire extravagante, mais Aldred sait que les aventuriers disent la vérité et il acquiesce tristement. Il connaît les rumeurs qui entourent cette épée, et la manière dont son père l'avait acquise. Bien que lavés de tout soupçon concernant la mort d'Alméric, les aventuriers comprennent vite qu'ils ne peuvent demeurer plus longtemps au château ; leur présence est liée à ce funeste événement. Le baron leur souhaite bonne chance. Les personnages quittent le château avec un pincement au coeur, au souvenir de toutes les expéditions qu'ils ont menées sur ce territoire. Au petit matin, ils partent en direction de la côte, et l'air de la mer porte de nouveaux parfums d'aventure...

## Annexe 1: Caractéristiques des Monstres et PNJ

### Alméric, Guerrier 4

Force 15, Dextérité 18, Intelligence 13, Sagesse 16, Charisme 16.

**Loups noirs:** animal de taille M, Dés de vie: 2d8+4 (13Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 16m, CA 14 (+2 Dex, +2 naturelle), Attaques: +3 en mêlée (1d6+1), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +5, Vol +1, Spécial: Croc en jambe, Caractéristiques: For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6, FP:1  
Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception Auditive +6,  
Don: Botte secrète (morsure)

**Araignées géantes:** vermine de taille P, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 10m, CA 14 (+1 taille, +3 Dex), Attaques: +4 en mêlée (1d4-2 + venin), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +2, Vol +0, Spécial: venin, toiles, vermine, Caractéristiques: For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2, FP:1/2  
Compétences: Détection +7\*, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2\*  
Don: Botte secrète (morsure)

**Momies (4):** Humanoïde de Taille M, Dés de vie: 6d12+3 (42Pv), Initiative: -1 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5 m, CA:17 (-1 Dex, +8 naturelle), Attaques: + 6 en mêlée (poing 1d6+4 et putréfaction), AL: LM, Jets de Sauvegarde: Réf +1, Vig+2, Vol+7, Caractéristiques: For 17, Dex 8, Con /, Int 6, Sag 14, Cha 15  
Compétences: Déplacement silencieux +8, Détection +9, Discrétion +8, Perception auditive +9  
Dons: Robustesse, Vigilance  
Spécial: Désespoir, Putréfaction, Mort-vivant, Résistance aux coups, Vulnérable au feu FP:3

**Chlorophon:** Plante de Taille TG, Dés de vie: 6d12+3 (42Pv), Initiative: -1 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5 m, CA:16, Attaques: + 13 en mêlée (morsure 2d8+9, AL: N  
Jets de Sauvegarde: Réf+2, Vig+12, Vol+2, Caractéristiques: For 28, Dex 9, Con 22, Int 3, Sag 8, Cha 3  
Spécial: étreinte, engloutissement, plante, régénération (6) FP:5

**Obsidiaque:** Aberration de taille M, Dés de vie: 4d10+36 (58Pv), Initiative -5, Vitesse de déplacement: 5m, CA 3, Attaques: +1 en mêlée (1d6+4), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf -4, Vig +5, Vol -4, Spécial: paralysie, vision aveugle, Caractéristiques: For 10, Dex 1, Con 19, Int 5, Sag 1, Cha 2, FP:3

**Serpent d'Argent :** animal de taille M, Dés de vie: 3d8+3 (16Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 15, Attaques: +5 en mêlée (1d3+4), AL:N, Jets de sauvegarde: Réf +6, Vig +4, Vol +2, Caractéristiques: For 17, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2, FP:2  
Compétences: Détection +9, Discrétion +11, Equilibre +11, Escalade +14, Perception Auditive +9

**Gobelin Rouge :** Humanoïde de taille P, Dés de vie: 3d12+6 (32Pv), Initiative +1 (Dex), Vitesse de déplacement: 6,5m, CA 18 (+1 Dex, +5 armure, +2 Bouclier), Attaques: +7 en mêlée (1d8+4/crit x3, hache de bataille +1) ou +4 à distance (1d8 /crit 19-20, arc léger), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +5, Vol +1, AS: Rage, Spécial: vision dans le noir, sensible à la lumière,  
Caractéristiques: For 17, Dex 12, Con 14, Int 11, Sag 10, Cha 10, FP:3  
Compétences: Dressage +2, Equitation +4, Escalade +5, Intimidation +6, Natation +5, Perception Auditive+3, Saut +5, Survie +5  
Don: Attaque en puissance, Enchaînement

**Humanimaux :** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d12+3 (12Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement: 8m, CA 14, Attaques: +4 en mêlée (1d8+3/crit 19-20, épée longue), AL: CN  
Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +4, Vol -1, AS: Rage, Spécial: vision dans le noir, sensible à la lumière, Caractéristiques: For 15, Dex 10, Con 16, Int 9, Sag 10, Cha 8, FP:1  
Compétences: Dressage +1, Equitation +2, Escalade +3, Intimidation +0, Natation +3, Perception Auditive+1, Survie +3  
Don: Vigilance

**Avatar Mineur de Garambar :** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 6d10+18 (65Pv), Initiative +2 (Dex), Vitesse de déplacement: 8m, CA 21 (+2Dex, +7 Naturelle, +2 bouclier), Attaques: +11/+6 en mêlée (1d8+5/crit 19-20, épée longue), AL: LB, Jets de sauvegarde: Réf +4, Vig +8, Vol +4, Caractéristiques: For 15, Dex 15, Con 17, Int 13, Sag10, Cha 14, FP:6  
Compétences: Dressage +4, Diplomatie +6, Equitation +7, Escalade +5, Intimidation +5, Natation +4, Perception Auditive +2, Psychologie +2, Saut +4  
Dons: Arme de prédilection (épée longue), Arme de spécialisation (épée longue), Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Science du désarmement, Volonté de fer,  
Equipement: Massue+2, Grand bouclier de fer +1

