



FORT -RUKSAR

Une aventure pour 4 joueurs
de niveau 4 à 6

CREDITS

Rédaction: Baron Zéro
Relecture: Freya Hauksdottir
Conception graphique: Wizards of the Coast

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.

Introduction:

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

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

Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le 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. Le Bestiaire volume 2 et 3, le Fiend Folio ainsi que Les Races de la Pierre peuvent être utiles.

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 encarts grisâtres contiennent des informations et des instructions utiles pour le MD.

Lorsqu'un personnage non joueur (PNJ) apparaît dans une scène, un profil condensé résume les informations principales à son sujet. Les profils complets apparaissent dans l'Appendice 1.

Contexte de l'aventure:

L'Empire d'Izmer fut fondé il y a de très nombreux siècles par un groupe de guerriers et de mages souhaitant mettre fin aux querelles incessantes qui ravageait le territoire situé au sud des montagnes pourpres. Cette alliance entre guerriers et mages fonctionna correctement pendant une courte période puis les mages finirent par prendre imperceptiblement le pouvoir en mettant en place des rois fantoches et malléables. L'empire est de nos jours dirigé par le Conseil des Mages qui assure la régence en attendant la majorité de la jeune impératrice Fiana, une jeune dame intelligente qui souhaite de nouveau recréer un équilibre des pouvoirs pour le bien de tous. Sundol, une ville tellement vaste que deux jours de marche sont nécessaires pour la traverser, en est la capitale. Elle est également le siège de la plus grande école de magie de tout l'empire. Antius est la cité du commerce par excellence. Elle abrite les plus importantes guildes marchandes de tout l'empire, sa prospérité et sa richesse rivalisent presque avec la grandeur de la capitale. Antius jouit d'ailleurs d'une large autonomie par rapport au pouvoir central et peut être considérée comme une cité-état.

Au pied des montagnes pourpres et des pics du destin s'étend **la Grande Forêt**, demeure ancestrale des elfes sauvages. **Les Montagnes Pourpres**, au nord, et **les Pics du Destin** à l'est, servent de frontière naturelle entre l'empire et **les Steppes Brunnes** du pays sauvage où vivent les orques et autres humanoïdes maléfiques. Ces montagnes abritent de nombreuses colonies naines formées autour de ressources minières. Ces colonies souvent fortifiées servent de premier rempart contre les intrusions des orques et de leurs alliés. Finalement **le Draconium**, un ancien royaume en ruines dirigé autrefois par les grands dragons s'étend loin vers l'est. De nombreuses légendes circulent sur les trésors qui dorment sur ces terres étranges et inconnues.



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

Accroches:

Pélor, le dieu solaire envoya un des plus puissants célestes à son service, un déva astral, à leur secours.

L'ange redonna courage aux combattants et mena la charge finale qui permit de bouter l'ennemi hors de l'empire.

Les siècles suivants furent plus calmes et ces événements ont depuis été oubliés ou sont devenus des mythes. De nos jours seuls des combats sporadiques ont lieu contre les orques et les dernières incursions remontent à plus de dix ans, les colonies naines des montagnes pourpres absorbant le gros des combats.

Et c'est là que les aventuriers entrent en scène.

Synopsis de l'aventure:

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

Dans un premier temps, les personnages devront passer un petit entretien de motivation avec plusieurs personnalités de la guildes, qui détermineront aussi bien leurs aptitudes martiales et magiques que leur force brute. Après avoir brillamment réussi cette série d'épreuve, le voyage pourra commencer et les ennuis avec.

La première véritable épreuve qui attendra les personnages se déroulera lors d'une des étapes de la caravane, lorsqu'une horde de pillards gobelins montés sur des loups géants s'en prendra à eux, dans l'espoir de dérober les marchandises. Le reste du voyage jusqu'à la citadelle naine se déroulera sans trop de problème, et les Pj s'apercevront bien vite que pour une fois la chance a été de leur côté, car le roi nain leur apprendra qu'en plus d'être régulièrement attaquée par les orques et les gobelins, la demeure de ses ancêtres est depuis peu rançonnée par un terrifiant dragon capable de prendre l'aspect la foudre.

Les choses iront de mal en pis lorsque des disparitions inquiétantes se feront jour parmi la population. Les héros devront se lancer dans une grande quête visant à récupérer un précieux grimoire magique permettant de chasser le dragon, mais également à démasquer les cultistes qui sacrifient des nains au monstre. Le tout sur fond d'affrontement contre les orques du chef de guerre Wosh n'a qu'un oeil, l'élus de Grummsh.

Lors d'une grande bataille finale, le céleste réapparaîtra pour venir une fois de plus donner la victoire aux forces du bien.

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

* Comme cité dans le synopsis, les Pj sont à la recherche d'un emploi actuellement et décident de répondre à une des annonces publiques faites par la guildes de la Maison d'Elkar.

* Les Pj entendent des rumeurs par un de leurs amis nain comme quoi un puissant chef orque allié à un dragon de foudre s'en prendrait à sa forteresse natale. Ce dernier a décidé de rentrer dans sa patrie vérifier cette rumeur et pour se faire a décidé de se joindre à une caravane de ravitaillement qui doit partir dans quelques jours.

* Lors d'une aventure précédente, les Pj ont déjà travaillé pour la Maison d'Elkar qui les contacte de nouveau pour assurer la protection de la caravane en partance pour Fort Ruksar, des rumeurs d'attaques orques se faisant insistantes.

Première partie: Antius

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

*Les personnages apprennent (par un moyen quelconque que vous aurez choisi) que la puissante guildes nommée La Maison d'Elkar cherche des hommes sachant se battre pour assurer la protection de l'un de ses convois en partance pour une citadelle naine assiégée dans les montagnes pourpres, loin au nord.

*Une fois dans les locaux de la guildes, les personnages sont soumis à une série d'épreuves visant à déterminer leurs compétences aussi bien martiales que magiques.

*Le voyage peut enfin commencer

Antius:

Antius (métropole, 72 230 habitants) est une riche cité marchande située au nord-ouest de l'empire d'Izmer. C'est une grande ville organisée qui pourra un jour rivaliser plus encore avec la capitale, Sundol. Elle est déjà l'une des puissances dominantes de la région, ce qui rend la noblesse des domaines voisins très nerveux. Les abords immédiats d'Antius abritent des fermes et des élevages de bovins et de chevaux très productifs, ainsi que des artisans très talentueux. Une armée vigilante, **la garde du crâne de feu**, s'assure que les choses demeurent dans cet état et que les voisins trop belliqueux ne s'en prennent pas aux intérêts des puissantes guildes du commerce.

Antius fut fondée dans la douleur à la création de l'Empire, lorsque des humains originaires du sud vinrent s'installer dans la région pour fuir la famine qui ravageait leurs contrées. Les bucherons se mirent à défricher peu à peu les forêts environnantes, et ne tardèrent pas à s'opposer violemment aux elfes sauvages, qui craignaient de voir la totalité de leurs bois détruits.

C'est ce qui arriva au bout du compte, lorsque des mercenaires rassemblés à la hâte par les immigrants battirent les elfes à la bataille

du **feu ravageur**, lorsque les mages de guerre alliés des humains mirent le feu à la forêt. Après quoi, ils tuèrent tous les elfes qui s'aventurèrent hors des bois ou les forcèrent à s'exiler vers les grandes forêts inexplorées du nord.

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

Aujourd'hui, la cité est dirigée par le **contremaitre**, qui est élu pour une durée de 5 ans par le conseil des anciens, lui-même constitué d'anciens contremaitres. Le nombre des mandats n'est pas limité et un même individu peut être réélu plusieurs fois à la suite s'il a apporté suffisamment de richesses dans la cité.

Le contremaitre actuel, **Kornelio Hivertriste**, (demi/elfe, Male, Expert 15, Ensorceleur 8) vient d'entamer son second mandat et s'avère être un homme sage et responsable, bien que de nombreux mécontents se verraient bien à son poste. Antius est une ville où l'argent fait force de loi. La richesse matérielle est seul juge du statut social et la seule mesure du succès est la quantité d'argent que l'on possède. L'étalage de la richesse est un des moyens les plus simples d'obtenir et de conserver un statut.

Ainsi il n'est pas rare que les marchands s'offrent entre eux les cadeaux les plus ridicules et ostentatoires pour se prouver leur pouvoir et leur richesse. Pour un habitant d'Antius, la pauvreté est le pire des péchés, mais d'un autre côté donner de grosses sommes d'argent aux œuvres de charités et un bon moyen d'étaler sa richesse aux yeux de tous. Antius est au final une ville complexe, où les possibilités de s'enrichir sont nombreuses.

La guilde:

Comme souvent dans ces cas là, lorsqu'elles lancent une nouvelle caravane sur les routes, les guildes marchandes font appel à cette main d'œuvre supplémentaire que sont les aventuriers pour assurer la sécurité des marchandises. Des crieurs publics parcourent la ville en lançant des appels à participer à la protection des marchandises. Les auberges, tavernes et places marchandes sont également régulièrement visitées et leurs murs recouverts d'annonces sous forme d'affichettes. Tot ou tard, les Pj devraient donc se rendre au siège de la maison d'Elkar. Ce gigantesque édifice appartenant à une série de grands entrepôts est situé dans le quartier marchand d'Antius, où l'on trouve également le temple de **Fharlanghn**, le dieu des voyages, des routes, des distances et de l'horizon, vénéré par les bardes, les aventuriers errants et les marchands. Une fois passé le barrage filtrant de gardes et de scribes en tout genre, les personnages seront emmenés à rencontrer deux des personnalités importantes de la guilde, le responsable du recrutement en la personne de **Bedwyr Anjuhal** et le maître d'armes de la maison, un guerrier demi-orque à la carrure impressionnante nommé **Daswadan le scarifié**. Dans une grande salle décorée avec goût se trouvent réunis une petite dizaine d'aventuriers de tout poil, regroupés par compagnies ou affinités. L'endroit est assez bruyant. En faction devant une porte de chênes,

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



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

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

Si vos joueurs sont vraiment lamentables et échouent aux deux épreuves, vous devrez trouver un autre moyen de les impliquer dans ce scénario sous peine de devoir abrégé la séance.

Une fois les dernières formalités expédiées, les aventuriers sont conviés à se présenter le lendemain matin aux premières lueurs de l'aube à la porte nord de la cité. Les aventuriers peuvent passer le reste de la journée à rechercher du matériel ou à se divertir comme ils le souhaitent. A vous d'improviser les rencontres qu'ils peuvent faire en ville. Il est à noter que tout l'équipement détaillé dans le manuel des joueurs est disponible dans les échoppes de la cité. La rencontre qui suit n'est qu'une des nombreuses péripéties que vous pouvez mettre sur leur chemin.

L'auberge de pierre:

Ce petit intermède va servir à dégourdir un peu nos valeureux aventuriers avant que les choses sérieuses ne commencent. Alors qu'ils se trouvent à l'auberge de pierre, une des plus réputées d'Antius pour sa bière fameuse, brassée par les plus grands maîtres nains, ils vont se retrouver mêler à une bagarre de taverne qui commencera lorsqu'un nain ivre et deux femmes demi-orques se taperont dessus pour une histoire de chopes renversées. Cette bagarre se déroule uniquement aux poings et si les aventuriers dégainent leurs armes, faites intervenir la milice plus tôt que prévu. Une escouade composée de soldats de la garde du crâne de feu les emmènera tous passer la nuit en cellule jusqu'à complet dégrisement. L'amende à verser pour sortir de prison est de 150 pièces d'or par tête.

Deuxième partie: le voyage

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

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

Le voyage commence:

Une fois remis de leurs émotions de la journée, les aventuriers se présenteront donc le lendemain matin aux portes nord de la cité.

La ils sont accueillis par **Rémonar de Pros** (Exp 12, Rôd 4), l'un des guides de caravane les plus connus de tout l'empire d'Izmer. Ce dernier est connu pour avoir parcouru l'empire de long en large pendant 50 ans avant de finalement signer un contrat d'exclusivité avec la maison

d'Elkar comme caravanier en chef. Le convoi qu'il dirige actuellement est constitué d'une trentaine de chariots contenant des fournitures diverses à destination de Fort Ruksar, le tout protégé par un dizaine de gardes (Homme d'armes 2), les Pj étant censés encadrer ces soldats et diriger les patrouilles et les tours de garde.

Rémonar a prévu l'itinéraire suivant pour rejoindre la forteresse naine. Tout d'abord, les Pj traverseront les **collines rocheuses de la Dague-brisée** afin de rattraper la piste longeant le **lac des mille voix**, puis il s'agira de suivre une ancienne piste forestière traversant la grande forêt des elfes où le convoi fera halte au **relais du chêne et du gland** pour se ravitailler avant le grand saut dans les montagnes pourpres. Delà il ne restera plus qu'à emprunter un chemin muletier pour atteindre le fort des nains. Bien évidemment le voyage ne sera pas de tout repos et les quelques événements qui suivent sont là pour égayer un peu cette partie du scénario.

La plaine vivante:

Cette première embuche peut avoir lieu alors que le convoi s'approche d'une vaste étendue herbeuse, avant d'atteindre les collines de la Dague-brisée. Soudainement tous les animaux de trait refusent de faire un pas de plus, renaclant et menaçant de rompre leurs longes pour prendre la fuite. Les aventuriers viennent d'approcher sans le savoir d'une plaine vivante, relique d'un ancien cataclysme magique des temps anciens. Nul arbre, nul animal, ne sont visibles, et seuls quelques ossements couvrent le sol. La plaine est vivante et omnivore. Comme une mer déchainée elle se referme et broie toute créature qu'elle sent marcher sur elle. Ses organes sensoriels sont les brins d'herbe. Les arracher un à un avec douceur permettrait aux Pj de passer inaperçus, mais vu la superficie de plaine et la taille du convoi, cette solution semble exclue..... une méthode plus radicale consiste à brûler la plaine. Il s'agira alors pour les aventuriers d'empêcher le feu de se propager trop loin et de griller l'ensemble du convoi avec la plaine vivante.

Des gobelins !!!!

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

Au relais du chêne et du gland:

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

Si vous souhaitez pimenter un peu cet épisode, vous pouvez créer un mini scénario mettant en scène un vieil adversaire de Rémonar faisant lui-même halte avec sa caravane aux alentours du relais.

Plusieurs chariots seront mystérieusement retrouvés sabotés au petit matin, et il s'agira alors de trouver quelqu'un de suffisamment compétent pour réparer rapidement les dégâts (quelques jets de renseignement effectués dans les tavernes locales permettront de découvrir l'existence de la Forge d'Oaknoll, tenue par Maître Naibrar Meliasae, un forgeron spécialiste de ce genre de travaux) Une autre idée serait de créer divers conflits entre les gardes sous les ordres des Pj et les résidents elfes qui accusent l'un des leurs d'avoir violé une de leur femme. Il s'agira encore une fois d'un coup monté par le rival de Rémonar qui souhaite le discréditer et atténuer son prestige.



Dans les montagnes et l'arrivée au Fort:

Une fois quitté le relais elfe, la caravane entame son dernier morceau du voyage en direction de Fort Ruksar. Les Montagnes Pourpres sont un lieu de dangers et les épreuves que vous pouvez mettre sur la route des Pj peuvent comporter des événements naturels, tels que des pentes, à-pic et gouffres tous difficiles à franchir avec les animaux. A des tas de décombres ou d'éboulis barrant le chemin, en passant par des avalanches ou des tempêtes de neiges dans les cas les plus extrêmes et si vous avez décidé de placer cette aventure en période hivernale. Dans ce dernier cas, vous veillerez à ne pas causer de dégâts irréparables au convoi car après les épreuves déjà traversée par les héros dans la première partie du trajet il se peut que ces derniers soient sensiblement affaiblis s'ils n'ont pas été chanceux.

Un autre type de danger peut aussi se présenter sous la forme de monstres divers et variés habitants ce milieu très rude. Vous trouverez ci dessous une mini table de rencontre aléatoire que vous pouvez utiliser suivant vos besoins. Cette table tient compte des gardes accompagnant les Pj.

D100	Rencontre	ND
01 à 08	1D6 Gnolls	3
09 à 15	3 charognards rampants	4
16 à 24	1 hydre à cinq têtes	4
25 à 33	2 minotaures	4
34 à 42	2 zombis minotaures	4
43 à 51	2 otyugh	4
52 à 60	Élémentaire orageux de taille M	4
61 à 69	1d4+4 rats sanguinaires	5
70 à 78	1d6 ogres	5
79 à 87	1 troll	5
88 à 96	1 manticore	5

97-98	1 Ettin	6
99	1 Diable à chaînes	6
100	1 Ours Sanguinaire	7

Il conviendra bien sur de trouver un prétexte plausible aux éventuelles rencontres que vous déciderez de placer sur le chemin des Pj, ceci pour éviter qu'elles ne tombent comme un cheveu dans la soupe et de manière irréaliste. Ainsi si vous tirez la rencontre *Diable à chaînes*, celui ci pourrait attaquer de nuit alors que le convoi fait halte auprès d'un vieux monastère en ruines. L'*Ours sanguinaire* pourrait attaquer lorsqu'ils passent près de sa grotte et ainsi de suite. Rien ne vous empêche d'ailleurs de créer des mini aventures pour ces rencontres, l'entrée de la table concernant les minotaures vivants et zombis s'y prête particulièrement bien. Ces derniers pourraient constituer une menace plus grande qu'une simple rencontre aléatoire, harcelant le convoi régulièrement. Les Pj pourraient être chargés par Rémonar d'éliminer la menace définitivement. Ils auront alors à affronter un petit clan de ces monstres à tête de taureaux et leur maître, un minotaure nécromancien (ND 10) vénérant Nérull, le dieux maléfique du royaume des morts. Dans ce cas précis il conviendra de récompenser les Pj de manière significative s'ils parviennent à défaire un ennemi aussi puissant (une jolie arme magique prélevée dans le trésor du nécromancien par exemple !!!!) Après toutes ces épreuves, vous dévoilerez sous leurs yeux ébahis la splendide forteresse naine appelée Fort Ruksar. Cette dernière est visible de loin et occupe tout le flanc d'une grande montagne surplombant une vallée forestière remplie de pins et autres conifères. Un immense escalier menant à une porte au double battant de mithral et d'adamantium permet d'accéder aux entrailles de la montagne et à la ville souterraine. Juste à coté des portes, deux gigantesques statues de guerriers nains (des ancêtres nains, chargés d'après la légende de défendre la cité en cas d'attaque ingérable par sa population!!!!) regardent fixement vers l'horizon, montant une garde éternellement vigilante.

A l'arrivée du convoi en vue des portes de la citadelle, une petite escouade de guerriers et de protecteurs nains menée par le capitaine Gurthag viendra à leur rencontre pour s'enquérir de leurs doléances. À la vue de Rémonar, le capitaine se détendra immédiatement et le convoi sera invité à entrer dans la relative sécurité régnant à l'intérieur de la citadelle.

Troisième partie: Assiégés !!

Kâzgun Ruksar est une des demeures des nains des montagnes pourpres. Ses salles et ses galeries s'étendent sur cinq niveaux et six profondeurs sous les plus hauts sommets de cette zone de la chaîne montagneuse. La **demeure des ancêtres** où se trouve la cité des nains, **la tête de marteau et la**

roche noire, où ils ont creusé leurs mines. Ces trois montagnes constituent une formidable barrière entre les steppes brunes du pays sauvage d'un côté, et la grande forêt des elfes de l'autre, puis l'empire d'Izmer. Le seul chemin de surface pour traverser d'un côté à l'autre emprunte un col difficilement praticable en temps normal et infranchissable l'hiver.

Pour décrire la cité aux Pj utiliser les informations qui suivent:

La cité naine est bouillonnante d'activités, le long des avenues aux plafonds hauts, des chariots circulent sur des rails chargés de nourriture, d'armes, de lingots ou de pierres précieuses taillées. Sur les rues s'ouvrent des ateliers aux machines entraînées par des roues hydrauliques. Aux croisements des avenues on trouve des halls de réunion, de commerce et d'échange. Les mines et les forges sont également un haut lieu d'activité dans la cité. Si les Pj le demandent ils pourront voir de leurs yeux émerveillés les magiciens nains diriger des élémentaires de feu pour chauffer à blanc les parois des mines, tandis que juste après, des élémentaires d'eau les aspergent d'eau froide pour fendre la roche. Tous les métaux récupérés sont ensuite fondus dans des fours chauffés par de la lave en ébullition puis travaillés sans relâche par un clan d'une centaine d'Azers.

Vu le contexte de cette aventure, essayez d'instaurer un certain malaise dans les relations que pourront avoir les personnages avec les autochtones, n'oubliez pas que la cité est assiégée et les nains veulent avant tout avoir des nouvelles, tant de l'extérieur que du front. La plupart seront d'ailleurs très étonnés que le convoi soit parvenu au terme de son voyage sans encombre.

[A la cour du roi :](#)

Les Pj seront rapidement conduit devant le roi de la forteresse, en la personne de **Perilax VI**, ce dernier leur expliquera la situation locale, à savoir que son royaume sous la montagne est assiégé depuis environ trois mois par les forces d'un puissant seigneur de guerre orque identifié comme étant **Wosh n'a qu'un oeil**, un élu de Gruumsh s'étant volontairement arraché l'oeil gauche pour ressembler le plus possible à son dieu. Ce dernier serait originaire des steppes brunes de l'autre côté des montagnes et il semble évident que la forteresse des nains n'est qu'un obstacle mineur sur sa route. Sa véritable cible étant les riches terres de l'Empire d'Izmer. Cette menace n'est cependant pas la pire de toutes pour les nains, car il y a quelques jours un dragon comme personne n'en a jamais vu est arrivé dans la vallée en contrebas et a aussitôt entrepris de les rançonner, exigeant un tribut en vie. Le dragon a pour l'instant massacrer tous les émissaires envoyés par le roi nain.

Perilax propose donc aux aventuriers de venir en aide à son peuple et de l'aider à chasser le dragon, puisqu'il est bien conscient que leur groupe est trop restreint pour faire le moindre mal à une armée orque entière. Ce dernier leur propose en guise de paiement, 10000 pièces d'or par tête, ainsi qu'une arme magique chacun, prélevée dans le trésor royal (à la convenance du MJ bien sûr!!!)

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

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

Pour simplifier les choses nous considérerons que les joueurs réalisent les différentes quêtes dans l'ordre suivant:

[Sur la piste des cultistes:](#)

Il s'agit d'une simple mission d'enquête que vous pouvez compliquer à souhait suivant votre humeur. Dans tous les cas, après avoir écumé les différentes tavernes ainsi que les temples des divinités bonnes de la citadelle, les Pj devraient être mis sur la piste d'un petit culte dédié à **Roknar le tentateur** (*voir les races de la pierre pour plus d'informations sur ce dieu*) résidant dans le Dakgrim Darmek. Vous pouvez la encore placer quelques embûches sur le chemin des Pj, notamment un petit combat contre des gardes du temple si vos aventuriers ne prennent pas assez de précautions lors de leur enquête. La meilleur façon d'agir consisterait à laisser les fidèles de Roknar enlever de nouvelles victimes sacrificielles puis à les suivre jusqu'au lieu où ils remettent les captifs au dragon. Ils peuvent aussi prévenir les agents du roi et obtenir un peu d'aide, ce qui vous donnera l'occasion de leur démontrer la puissance spectaculaire du dragon lors de la rencontre suivante.

[Le Dragon de Foudre:](#)

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

A ce moment précis, tout va dépendre des actions de vos joueurs.

* S'ils décident de se faire tout petit et de ne pas intervenir, bien leur en fait, car ils n'ont aucune chance de vaincre le monstre (c'est un quasi-dieu après tout, mais ça ils ne le savent pas encore!!!)

*S'ils sont allés avertir le roi de la responsabilité du culte de Roknar sans les enlèvements de ses sujets, ce dernier leur a adjoint une vingtaine de ses meilleurs gardes des profondeurs (voir les races de la pierre) en soutien. A la vue du sort réservé aux sacrifiés, les soldats deviennent enragés et se jettent sur le dragon au corps de foudre. S'il fallait une preuve supplémentaire à vos joueurs de la puissance du monstre ils vont être servis, car comme précédemment il ne fait qu'une bouchée des puissants combattants.



*Finalement, si vos joueurs sont un minimum observateur, ils auront sûrement noté que les adorateurs de Ruksar n'ont jamais cessé de chanter lorsque le dragon avalait son repas. En fait leur chant est une protection qui empêche le monstre de les voir et donc de les gober tout cru. Un tir d'archer bien ajusté ou un sort d'antimagie permettrait de mettre un terme à cette partie du scénario de manière subtile et ironique, lorsque subitement dépourvu de protection, les méchants nains se retrouveraient à la merci du dragon et rejoindraient tous les pauvres bougres précédemment sacrifiés dans son estomac.

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

Chasser le Dragon de la vallée:

Cette seconde partie de la mission des Pj va les envoyer à la recherche d'une partie d'un antique artefact appelé **Le Draconomicon**, un grimoire relatant tout ce qu'il faut savoir des dragons et la façon de les chasser. Une fois remis de leurs émotions face à la secte de Ruknar et à la vision du dragon de foudre, les Pj vont pouvoir commencer à ce renseigner sur la façon de le chasser de la vallée des nains. Une fois de plus, rien ne vaut la tournée des bars et des temples (si vous le souhaitez rajoutez y la petite école de magie de la ville) pour obtenir des informations utiles. Quelques jets de renseignements pourraient être nécessaires dans les lieux d'éruditions pour obtenir ces infos (remplacer les par des jets d'intimidation dans les tavernes). Si vous souhaitez vraiment compliquer la tâche de vos joueurs, la seule personne qui connaît l'existence de la devineresse des profondeurs pourrait être un vieux magicien nain irascible et xénophobe qui ne donnera les renseignements aux Pj que si ces derniers acceptent d'aller lui chercher des feuilles de **Lloth-urni**.

Cette plante très rare et particulièrement toxique ne pousse que

dans l'ancre des araignées harpons une variété particulièrement détestable d'araignée géante. Après ces quelques péripéties, nos héros apprendront que la seule personne à même de les renseigner se nomme **Tijanka l'oracle**, une gnome des profondeurs vivant à quelques lieux de la citadelle, après la sixième profondeur.

Le chemin pour rencontrer cet oracle n'est pas difficile à trouver et est relativement sur. Une fois sur place, les Pj découvrent, une femme gnome à la peau noir d'encre assise en tailleur au milieu d'un champ de roses de cristal, plusieurs pierres iouns flottant calmement autour de son corps.

Après quelques minutes elle leurs souhaite la bienvenue et leurs demande la raison de leur visite dans sa retraite. Une fois expliqué le problème posé par le dragon, Tijanka entre de nouveau en transe puis leur déclare de façon énigmatique que pour chasser le **dieu de la foudre** (le dragon donc) ils devront trouver le **livre des écailleux** (le draconomicon) et prononcer le vrai nom du monstre en face de lui, à ce moment seulement ils pourront le chasser de ces terres pour toujours. Si les Pj demandent où ils peuvent trouver ce livre, l'oracle leur parle du **fil d'asgard** (un géant du givre bien connu des nains de Fort Ruksar) qui en serait le légataire actuel. Nos héros n'ont plus qu'à retourner en ville pour obtenir une traduction claire des propos de l'oracle. S'ils sont venus en aide au vieux mage nain, celui ci sera reconnaissant et après quelques recherches dans son imposante bibliothèque, leur donnera des informations concernant le dragon et le Draconomicon. Pour ce qui est du géant, les soldats de la milice sont parfaitement en mesure de leur indiquer sa demeure (il s'agit d'un pic isolé à quelques heures de marche au nord)

Tueurs de géant:

Suivant la période de l'année durant laquelle vous aurez décidé de faire jouer ce scénario, cette rencontre pourra s'avérer plus ou moins délicate à gérer pour vos joueurs.

En effet, au plus fort de l'été, le géant du givre sera apathique à cause de la chaleur (tout est relatif bien sur, n'oubliez pas que vos héros sont dans une zone montagneuse et que plus on monte plus il fait froid), alors que si vous jouez au coeur de l'hiver il sera au mieux de sa forme.

Il serait également intéressant lors de leur ascension de confronter les Pj à un groupe d'orques (assistés d'un ou deux ogres) menés par Assai le sauvage, un des fils de Wosh, qui a reçu exactement la même mission qu'eux (en effet les nains ne sont pas les seuls à avoir reçu la visite du dragon).

Une fois l'ancre du géant découvert, plusieurs possibilités s'offrent aux aventuriers. D'un côté ils peuvent se lancer aussitôt à l'attaque et dans ce cas le combat est des plus classique et se passe de commentaire. Si les Pj abattent le géant, ils pourront trouver les pages du Draconomicon dans un coffre non piégé caché dans la grotte qu'occupe le monstre.

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



[Face à la bête:](#)

Une fois en possession du Draconomicon, les aventuriers n'ont plus qu'à retourner à la cour du roi sous la montagne pour lui rendre compte des résultats obtenus. Ce dernier leur propose alors la solution suivante pour rencontrer le dragon (s'ils n'y pensent pas eux même bien sur), ils se feront passer pour une nouvelle équipe d'émissaires chargés de négocier le départ du monstre de la vallée.

Si les Pj sont d'accord avec ce plan, le roi leur adjoint une dizaine de guerriers d'élites pour assurer leur protection en cas de rencontre avec des orques de Wosh (c'est à vous de décider) La bête ne sera pas bien difficile à trouver. Elle a saccagé une bonne partie du nord de la vallée absorbant tous les arbres et les animaux ayant eu le malheur de lui tomber sous la patte. Tandis que le petit groupe d'émissaires progresse dans ce paysage de cauchemar (décrivez aux joueurs, une terre carbonisée, creusée de multiples cratères et parsemée de carcasses calcinées d'animaux et d'arbres foudroyés). Il est à préciser que lorsque les Pj le découvrent il n'a pas revêtu sa forme de dragon de foudre et ressemble donc à un dragon des plus classique.

Tout comme pour la rencontre avec le géant, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Soit le dragon se jette sur eux dès qu'il les aperçoit, et dans ce cas leur escorte s'élance sur la bête le temps que les Pj prononce son nom indéchiffrable (Faites faire un test de Décryptage et de Concentration à l'aventurier qui lit le nom) puis lui ordonne de quitter la vallée et de ne jamais y revenir.

Ou alors ils peuvent entamer le dialogue avec, car même s'il est maintenant un quasi-dieu il reste avant tout un dragon vaniteux et adore être

flatté. Si les héros arrivent à détourner son attention en vantant ses mérites et sa magnificence suffisamment longtemps, alors ils pourront également le chasser de la vallée.

[Un ange venu du ciel:](#)

Il reste aux Pj une dernière mission à accomplir, suite à la mort de son fils, Assai le sauvage, tué par nos valeureux héros, Wosh est entré dans une rage folle et a décidé d'en finir avec ces arrogants nabots qui le défient depuis si longtemps. Alors que les Pj sont occupés avec Khenubaal, lui même a fait progressé toute sa formidable armée de monstres en direction de la forteresse naine.

Alors qu'ils s'appretent à réclamer leur récompense, les Pj vont avoir un dernier combat à mener. Pour la description de la scène, juste quand ils sont en vue de la citadelle, pensez aux seigneurs des anneaux lorsque les armées de sauron approchent de Minas Tirith, cela vous donnera une bonne idée de la quantité de soldats en jeu.

A tous ces orques (environ 100000) il faut rajouter un millier de géants des collines, des gobelins en nombre incalculable et quelques héros montés sur des wivernes. Au moment où arrivent les Pj la bataille est déjà bien entamée, les nains aidés des deux statues des ancêtres font un massacre parmi les créatures inférieures, jusqu'à ce que les géants pilonnent les deux statues vivantes et ne fassent pencher la balance en leur faveur. Les Pj pourront alors remarquer au plus fort de la bataille, le roi Périlax et ses gardes du corps en train de combattre un orque particulièrement imposant qui manie une hache d'arme démesurée.

Il s'agit bien sur de Wosh en personne.

Les aventuriers n'ont plus qu'à aller prêter main forte au roi et à le protéger s'ils veulent avoir une chance de recevoir leur récompense mais aussi de s'en sortir vivant.

Pour le grand final, alors que les nains semblent sur le point d'être submergés par la masse des orques, les cieux s'ouvriront et sous une lumière solaire intense, apparaîtra dans toute sa splendeur un ange à la peau dorée et aux cheveux clairs qui manie une masse d'armes ornée de flammes vivantes. Ce Déva astral est venu à la demande de son dieu apporter la justice au coeur même du mal. Sa seule vision suffira à provoquer la débandade dans l'armée adverse qui quittera le champ de bataille et reprendra la route des steppes brunes, de l'autre côté des montagnes.



[Retour à la civilisation:](#)

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

Annexe:

Loup d'ombre sanguinaire:

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

Dés de vie: 6D8+18 (45), Init:+2, CA:14, au contact:11, au dépourvu: 12, Vitesse de déplacement: 24m, Bonus de base à l'attaque: +4, morsure: +10, dégâts: 1D8+10, attaque spéciale: croc en jambe, défense spéciale: résistance au froid (11), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf:+8, Vig:+7, Vol:+6, caractéristiques: For 25, Dex 15, Con 17, Int 12, Sag 12, Cha 10
FP:4

Compétences: Déplacement silencieux +10, Détection +7, Discrétion +5, Survie +2, Perception auditive +7, Sens de la nature +1

Spécial: Vision dans le noir (18m), Vision nocturne, Course, Pistage, Fusion avec les ténèbres: sauf quand elle est en plein jour, cette créature peut se fondre dans les ombres ce qui lui procure un camouflage de 90%. l'éclairage artificiel et les sorts tels que lumière ou flamme éternelle en contre pas ce sort à l'inverse de lumière du jour.

Gobelin: Humanoïde de taille P, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +1, Vitesse de déplacement:10m, CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de cuir cloutée), Attaques: +1 en mêlée (1d8-1, morgenstern) ou +3 à distance (1d4-1, dard), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +1, Vig +2, Vol +0, Caractéristiques: For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8, FP:1/4

Compétences: Déplacement silencieux +4, Discrétion +6, Détection +3, Perception Auditive+3
Don: Vigilance
Spécial: vision dans le noir

Géant du givre: Humanoïde de taille G, Dés de vie: 14d8+70 (133Pv), Initiative -1, Vitesse de déplacement:13m, CA 21 (-1 taille, -1 Dex, +9 Naturelle, +4 Chemise de mailles), Attaques: +18/+13 en mêlée (2d8+13, hache géante) ou +9/+4 à distance (2d6+9, Rocher), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +14, Vol +4, Caractéristiques: For 29, Dex 9, Con 21, Int 10, Sag 10, Cha 11, FP:7

Compétences: Détection +6, Escalade +13, Saut +13
Don: Attaque en puissance, Destruction d'arme, Enchaînement, Succession d'enchaînements
Spécial: jet de rochers, créature du froid

Orque: Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +0, Vitesse de déplacement:10m, CA 10, Attaques: +3 en mêlée (1d12+3, grande hache) ou +1 à distance (1d6+2, javeline), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +2, Vol -1, Caractéristiques: For 15, Dex 10, Con 11, Int 9, Sag 8, Cha 8, FP:1/2

Compétences: Détection +2, Perception Auditive+2
Don: Vigilance
Spécial: vision dans le noir, sensible à la lumière

Ogre: Humanoïde de taille G, Dés de vie: 4d8+8 (26Pv), Initiative -1, Vitesse de déplacement:10m, CA 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 Naturelle, +3 peaux), Attaques: +8 en mêlée (2d6+7, massue géante) ou +1 à distance (2d6+5, pique), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +0, Vig +6, Vol +1, Caractéristiques: For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7, FP:2

Compétences: Détection +2, Escalade +4, Perception auditive +2
Don: Arme de prédilection (massue géante)

Araignée harpon: Aberration de taille G, Dés de vie:5d8+20 (47Pv), Initiative +4, Vitesse de déplacement:12m, CA 16 (-1 taille, +4 Dex, +3 Naturelle, Attaques: +5 en mêlée (1d8+3 plus venin) ou +6 à distance (1d4+1 croc plus harponnage), AL: CM, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +5, Vol +5, Caractéristiques: For 17, Dex 19, Con 18, Int 14, Sag 12, Cha 9, FP:4

Compétences: Acrobaties +11, Détection +7, Discrétion +8, Equilibre +8, Escalade +16, Saut +21
Don: Attaque reflexe, Science du croc en jambe, science de la robustesse
Spécial: harponnage, venin, déplacement sur les toiles, esquive totale, piquant, vision dans le noir

Drake pierreux: Dragon de taille M, Dés de vie: 6d12+24 (63Pv), Initiative +6, Vitesse de déplacement:12m, CA 20 (+2 Dex, +8 Naturelle), Attaques: +6/+9 en mêlée (1d8+3 plus 1d6 acide), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +7, Vig +9, Vol +6, Caractéristiques: For 17, Dex 15, Con 19, Int 14, Sag 12, Cha 14, FP:4

Compétences: Déplacement silencieux +15, Détection +12, Discrétion +15, Escalade +11, Fouille +11, Intimidation +11, Perception Auditive+12, Saut +16, Survie +10
Don: Attaques Multiples, Pistage, Science de l'initiative, Vigilance
Spécial: Escalade parfaite, immunité contre les effets de sommeil et paralysie, vision dans le noir, sensible à la lumière, vision nocturne

Assaï le sauvage: Barbare orque niveau 5

Wosh n'a qu'un oeil: Barbare orque niveau 8