



La Tombe Perdue d'Amarak

De nombreux lanceurs de sorts puissants ont vécu et sont morts durant la période de l'ancienne Néthérial. Un jeu morbide qui avait gagné en popularité dans les dernières années de cette nation consistait en une lutte informelle entre les magiciens du royaume pour savoir lequel serait à même de construire le caveau le plus dangereux et inviolable pour leur éventuelle inhumation.

Nombres de ces sorciers utilisèrent des esclaves pour tester leur tombe, et améliorèrent souvent la situation de ceux qui survivaient. Un de ces mages les plus conservateurs était un maître élémentaliste de l'air: Amarak le Vaporeux.

Amarak construisit son caveau dans les monts Néther, à une trentaine de kilomètres au nord de ce qui deviendrait plus tard le donjon des portes de l'enfer.

Malheureusement, ils construisit celui ci d'une façon un peu trop habile, et ceux qu'il envoya inspecter le produit final restèrent *accidentellement* emprisonnés à l'intérieur.

Le reste de ses serviteurs se libéra bientôt de sa domination sadique. Ils scellèrent rapidement la tombe et brûlèrent les cartes la situant avant de s'en aller vers une vie meilleure.

Les siècles ont passé et un groupe d'orques connus sous le nom des 'coupeurs de têtes' a mis à jour l'entrée de la tombe perdue d'Amarak. Un groupe d'ankhegs avait creusé un réseau de tunnels et de cavernes près de la tombe et avait fini par passer au travers des murs de celle-ci.

Les coupeurs de têtes pensaient que les grottes creusées par les ankhegs seraient un endroit parfait pour récupérer suite à leur dernière escarmouche avec les orques des 'visages tordus' aussi décidèrent ils de s'enfoncer dans les tunnels avec leur chef, un Tanarukk nommé Brise-Tendons ensorcela les ankhegs. Depuis lors, les Coupeurs de Tête ont investi les tunnels et ont commencé à explorer les salles du tombeau d'Amarak à la recherche de trésors.

Brise-Tendons pense qu'un baton de grand pouvoir doit être caché quelque part mais ne sait pas où exactement.

La tombe perdue d'Amarak et la tribu des Coupeurs de têtes est un exemple classique de la façon dont une tribu orque fait souvent mouvement dans d'anciennes ruines et utilisent les pièges et gardiens à son avantage.

Utilisation de la Tombe:

Si vous avez besoin de quelques suggestions pour envoyer vos Pjs explorer les lieux, piochez en une dans la liste suivante:

- Un érudit envoie les Pjs à la recherche de la tombe car il pense que si le groupe la trouve, ils pourront découvrir un manuscrit précieux qu'Amarak y avait enfermé.
- Un rôdeur local (ou un chef de village) se demande pourquoi les coupeurs de têtes sont si calmes en ce moment, il pense que les visages tordus les ont peut être détruit et qu'ils reconstruisent leurs forces. Pour savoir ce qu'il en est vraiment, le rôdeur demande aux Pjs d'enquêter sur ces deux tribus d'orque.

Disposition de la tombe:

La Tombe d'Amarak est divisée en deux sections distinctes: les tunnels orc/ankheg et la tombe en elle même. Jusqu'ici les orques ont exploré le tombeau du mage jusque la salle 22 et ont découvert beaucoup d'objets magiques (tous ont été

récupérés par Brise-tendons). Ils n'ont pas encore découvert le passage secret caché dans la zone 15A et n'ont pas affronté le gardien de la salle 22.

Des suggestions de gardiens et monstres pour la tombe sont données dans le texte qui suit, mais le nombre et la qualité des trésors sont laissés à votre appréciation en fonction de votre campagne et de vos joueurs.

Les tunnels ankhegs sont poussiéreux, sales et renforcés avec une sorte de résine exsudée par le corps des monstres insectoïdes.

La tribu des Coupeurs de Têtes est constituée de nombreux orques, quelques ogres, un troll et Brise-tendons en personne.

Le tombeau d'Amarak est plus propre, sec et intéressant que les tunnels. Nombres de sections de la tombe comportent de larges plaques de pierre en lieu et place des portes traditionnelles. Chacune de ces stèles pèse environ 700 kilos et si un duo d'orque ne verra pas de problème à les faire glisser sur le côté, des Pjs humains moins puissants physiquement pourraient rencontrer quelques difficultés à faire de même. Beaucoup de ces portes sont habilement dissimulées et passent facilement comme faisant partie des murs si un test de Fouille (DD21) n'est pas réussi.

1. Entrée:

L'entrée principale de la Tombe d'Amarak est un puits de 15 mètres de profondeur recouvert d'un rocher de 2500 kilos. Ce puits mène dans une salle carrée dont les murs sont ornés de bas-reliefs dépeignant les travaux d'Amarak dans l'ancienne Netheril.

2. Tunnel principal:

Les escaliers qui montent et descendent en permanence dans le tunnel principal ont été créés pour rendre plus difficile le déplacement des trois blocs de pierre de la zone 12 et ainsi rendre plus délicate la progression des pilleurs de tombe.

3. Tunnels:

Ces tunnels venteux sont souvent infestés d'orques qui se déplacent d'une grotte à une autre. A quelques endroits, des pentes raides, mais non verticales mènent à l'extérieur. Escalader ou descendre nécessite un test d'Escalade (DD10). Quatre ankhegs vagabondent dans ces tunnels. Brise-tendons les a toutes charmées et elles n'attaquent pas les orques.

4. Jardin Ouest:

Le jardin ouest est une caverne remplie de monticules scintillants de champignons, en plus de nombreux hurleurs, trois fungus violets ont germé ici.

Les orques ont jugé qu'il serait dangereux d'abattre ces champignons et ne pénètrent plus dans cette pièce.

5. Jardin Est:

Comme la grotte ouest, celle ci est remplie de champignons. Ces derniers sont sans risque, et les orques ont commencé à les cultiver pour s'en nourrir.

6. Jardin Nord:

Comme les autres champignonnières, cette caverne est recouverte de nombreuses grappes de champignons jaunes pâles à points rouges connus sous le nom de 'Bonnet à points' qui poussent sur les murs. Pjulak l'alchimiste orque a découvert un moyen de distiller la sève qui coule en permanence des bonnets pour en faire un poison relativement puissant.

Sueur de Bonnet à points: Type Contact DD 15; Dégâts initiaux 1d4 For; Dégâts secondaires 2d4 For plus nausée pour 6d6 minutes; Prix 200 gp.

7. Fosse de vase:

La fosse de vase est une cuvette qui contient un petit lac de vase verte et fluorescente. Les orques utilisent cette salle pour torturer les prisonniers; lorsque la vase grossit trop, Pjulak la fait rétrécir grâce à quelques sorts de guérison des maladies.

8. Bassin d'eau:

Un large bassin d'eau saumâtre remplit cette pièce.

9. Réserve de nourriture:

Les orques stockent la nourriture qu'ils arrivent à capturer dans les montagnes dans cette pièce et la laissent 'mûrir' un peu avant de la déguster.

10. Armurerie:

Les Coupeurs de têtes ont empilé une grosse pile d'armes et d'armures prélevées sur leurs plus récentes victimes dans cette pièce. Ces objets sont souvent dégradés et en mauvais état, et toutes les armes et armures en bon état sont actuellement utilisées par les orques.

11. Antre des Ankhegs:

Cette large grotte sert de repaire aux ankhegs qui errent dans les couloirs.

12. Blocs de pierres:

Ces blocs de pierres ont été transportés ici magiquement pour sceller l'accès à la tombe d'Amarak. chaque bloc pèse plus de 5 tonnes.

13. Jonction:

Les Coupeurs de Têtes ont pénétré dans la tombe via la brèche qu'ils ont fait dans la salle 14. Ils ont tiré avantage des quatre blocs de pierre et les ont disposé de façon à ce qu'ils tombent sur les personnes qui ne les déplaceraient pas correctement, causant 4d6 points de dommages aux malheureux. La chute d'un bloc servira également à avertir les orques de la présence d'intrus.

Falling Block Trap: CR 3; mechanical; touch trigger; repair reset; Reflex save (DC 20) avoids; push correctly to bypass (Search [DC 25]); Atk +15 melee (4d6, stone block); Search DC 20; Disable Device DC 20. Market Price: —.

14. Chambre funéraire Ouest:

La chambre funéraire ouest servait de lieu de repos pour les gardes et guerriers favoris d'Amarak. Brise-tendons et Pjulak ont réanimé la dizaine de squelettes présente ici en gardes mort-vivants. Ces derniers n'interfèrent pas avec les orques qui traversent la pièce.

15. Chambre funéraire Est:

Amarak a fait enterrer ici ses serviteurs et suivants favoris. Maintenant la pièce sert de baraquement pour les orques. Les corps des morts ont été sortis de leurs sépulcres et entassés sur le mur nord de la pièce. Les orques utilisent les niches pour entasser les débris et déchets qu'ils extraient de leurs explorations du complexe. Pas moins de 27 orques sont présent ici: 4 berserks orques (CM male Bar1), 8 Broyeurs orques (CM male Gue2), 15 bandits orques (CM male Gue1).

16. Fosse du Golem:

La jonction vers les couloirs nord était à l'origine gardée par un golem de pierre. Incapable de le blesser avec ses armes, Brise-tendons s'est pris d'admiration pour la créature et l'a repoussé dans la fosse ouverte au milieu du couloir. Cette fosse fait 12 mètres de profondeur et même s'il n'a pas été endommagé par sa chute, le golem ne peut pas en sortir. Quiconque est assez malchanceux pour tomber dans la fosse est sauvagement broyé par les poings de pierre du golem.

17. Baraquement du Troll:

Les animaux de compagnie favoris d'Amarak étaient enterrés ici. La pièce sert maintenant d'ancre à Lerakshalakus (CM femelle troll Bar1), le seul troll allié aux orques.

18. Baraquement ogre:

Cette crypte servait de repaire à la monture favorite d'Amarak, une wyverne. Tout ce qui s'y trouvait a été pulvérisé par les deux ogres qui y vivent maintenant.

19. Fosse à vermines:

Le sol de cette pièce est un mélange confus de pavés de toutes formes. Les murs est et ouest dépeignent le visage grincheux d'un terrible monstre. Un test réussi de Connaissance (religion) ou Connaissance (Les Plans) (DD 25) permet d'identifier la représentation comme étant le prince-démon Pazuzu, le patron d'Amarak.

Au milieu de la salle, entre les deux visages, un ancien piège déclenche le sort de *insect plague* qui remplit cette pièce et toutes les salles jusque la zone 13. Le sort se manifeste comme s'il avait été lancé par un mage de niveau 20 à l'exception de sa zone d'effet plus réduite. Les Coupeurs de têtes ont perdu deux orques à cause de ce piège et ont depuis appris à l'éviter en ne marchant que sur les pavés en forme de diamant sur le sol (qui tracent un chemin autour de la fosse). Ce piège provoque un incroyable vacarme et s'il est déclenché, il attire rapidement tous les monstres présents dans les salles adjacentes pour empêcher les intrus de se mettre à l'abri.

Insect Plague Trap: CR 6; magic device; proximity trigger (*alarm*); automatic reset; spell effect (*insect plague*, 20th-level cleric, DC 17 Will save negates for creatures of 3 to 5 HD); Search DC 30; Disable Device DC 30. Cost: 50,500 gp, 4,040 XP.

20. La Crypte des filles:

Amarak a enterré ses deux filles ici. Dorénavant, l'endroit sert de repaire au seul lanceur de sort de la tribu, Pjulak l'ancien (NM male orc Adept 9).

21. La Crypte des fils:

Amarak a enterré ses trois garçons ici, mais plus important, Brise-tendons (CM male tanarukk Bar4/Ens8), le chef des Coupeurs de Têtes, a choisi cette endroit pour en faire son repaire. Il passe beaucoup de temps ici, avec ses deux femelles (CM femelle orc Gue 2) et son groupe de six gardes du corps (CM male orc Bar4). Tous ses gardes du corps possèdent des armes empoisonnées avec de la sueur de bonnet à points (voir plus haut).

22. Le gardien intérieur:

Cette large pièce est la plus lointaine que les orques ont explorée. Une grande statue de Pazuzu la domine et cette statue est en fait un demi-démon golem de pierre. Le terrible monstre attaque quiconque pénètre dans la pièce avec furie mais ne le pourchasse pas en dehors

de la salle.

23. Plaque de pierre piégée:

Cette plaque de pierre ne semble pas différente des autres qui touchent l'accès aux tunnels et salles, mais en vérité c'est un piège cruel qui téléporte ses victimes à 2 kilomètres dans les cieux. Ceux qui ne peuvent voler chutent alors vers une mort certaine.

Teleport Above Trap: CR 10; spell; spell trigger; automatic reset; spell effect (*teleportation circle*, 20th-level cleric, DC 24 Will save negates); Search DC 34; Disable Device DC 34. Cost: 680 gp to hire NPC spellcaster.

24. Fausse crypte:

La pièce apparaît comme la tombe opulente d'un mage puissant, remplie de bijoux, gemmes et d'objets magiques posés sur des piédestals. Une statue représentant Amarak repose sur un dais sur le mur nord. En fait il s'agit d'une fausse crypte construite par Amarak pour détruire les pilliers de tombe.

Les bijoux et gemmes sont tous faux et les objets magiques ne sont que des objets usuels enchantés avec une *aura magique de Nystul* permanente.

De plus la pièce est gardée par un piège mortel. Une minute après que les Pjs soient entrés dans la pièce, un mur de force (comme lancé par un mage de niveau 20) se manifeste sur le mur sud, empêchant quiconque de sortir.

Alors, les bas-relief de Pazuzu qui entourent la pièce commencent à cracher de l'air à une vitesse alarmante.

Chaque minute, la pression de l'air cause des dommages à ceux qui se trouvent dans la pièce comme s'ils s'enfonçaient de 30 mètres sous l'eau jusqu'à atteindre une pression équivalente à celle qui règne sous 300 mètres d'eau.

Après une heure la pression revient à la normale et le mur de force disparaît. Le sort qui provoque l'augmentation de pression peut être annulé par un contresort de niveau 20 lancé sur les bas-reliefs de Pazuzu ou par un roublard qui réussit un test de désamorçage (DD32). Détruire le bas-relief à le même effet.

Malheureusement, si le bas-relief est attaqué d'une manière ou d'une autre, il libère deux élémentaux demi-démons qui attaquent les intrus.

Pazuzu Bas Relief: 2 in. thick; hardness 8; hp 60; AC 5; break DC 27.

25. Passage secret:

L'entrée secrète de ce long passage venteux n'a pas été découverte par les orques. l'air de ces tunnels est souillé par la fumée qui s'échappe du portail en 28; tous ceux qui respirent cette fumée sans précaution doivent faire un test de Vigueur toutes les dix minutes ou subir 1d4 points de perte temporaire de Force.

26. Voie sans issue:

Amarak a tenté à l'origine de construire un labyrinthe complexe dans sa tombe mais il a tout arrêté par manque de temps et d'intérêt. Ce passage s'arrête donc en cul de sac.

27. Seconde fausse crypte:

Cette petite salle semble être la crypte d'un humble magicien. elle n'est en fait qu'une autre fausse crypte. Amarak espérait que ceux qui avaient découvert et survécu à la première crypte penseraient que cette seconde crypte moins grandiose serait la bonne. Pour renforcer l'illusion, le sarcophage de pierre contient un corps (celui d'un des apprentis favoris d'Amarak) entouré d'une petite quantité de trésor et d'objets magiques (comme un rencontre de niveau 10).

Il n'y a pas de piège ici.

28. Portail:

Le mur ouest de la salle du portail est composé d'une étrange fumée noire. C'est un portail qui mène au repaire de Pazuzu dans les abysses. Amarak était heureux d'envoyer ses ennemis dans le royaume de son maître. Deux vrock barbares (CM vrock male Bar3) sont liés à la pièce et attaquent à vue.

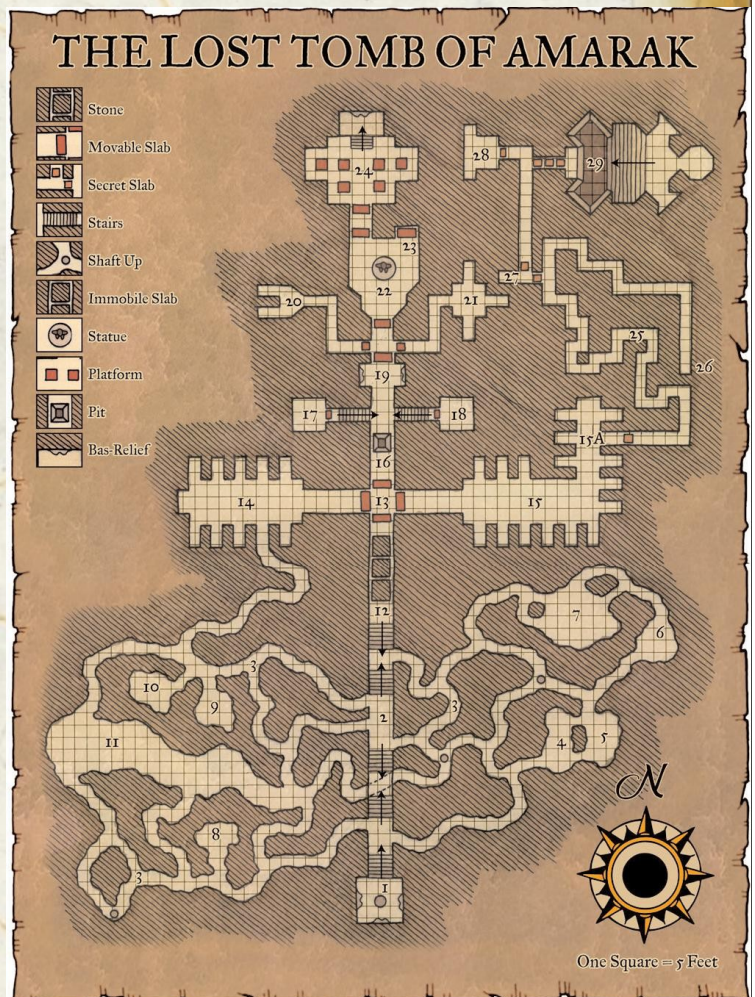
29. Vraie Crypte:

La véritable crypte d'Amarak est une vaste salle bien décorée. Elle possède trois défenses. La première est une fosse profonde de 30 mètres dans la partie ouest de la salle. Un puissant courant d'air repousse au fond ceux qui auraient survécu et essaieraient de remonter.

La seconde défense est composée des marches au milieu de la salle; Elles sont enduites avec le sort *sovereign glue* qui maintient en place ceux qui posent le pied dessus.

La dernière défense est Amyrisu (CM demi-démon/demi-chasseur invisible male Roub8/Ass3), qu'Amarak a lié pour l'éternité à la pièce. Cette créature utilise la fosse et les marches engluées pour prendre l'avantage sur les intrus.

Les aventuriers qui survivent à toutes ces épreuves sont grandement récompensés; le trésor d'Amarak est constitué de ses objets magiques (il était un magicien niveau 23).



Traduction: Baron.zéro le 18-06-08