

# DUNGEONS & DRAGONS

## La Nécropole de Memoriam

une aide de jeu pour DnD4

### CREDITS

Baron.Zéro

Freya Haukursdottr

Wizards of the Coast, Paizo

Rédaction 4.0:  
Relecture et correction:  
Conception graphique:

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 Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**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 œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.**

*Au-delà des tempêtes qui enveloppent les sommets autour de la Faille, cachée dans le Labyrinthe, la nécropole de Memoriam repose d'un sommeil éternel. Du moins, il en était ainsi jusqu'à ce qu'un groupe d'aventuriers pénètre sur le défunt site et entre en contact avec son étrange population. Suivez les maintenant dans Memoriam et découvrez ses mystères.*

### Un peu d'histoire

Memoriam était déjà ancienne, lorsque le châtement divin frappa le monde. Elle fut créée en même temps que la nécropole de Kha-Nebyrzia par les tribus humaines dégénérées des Collines Sidhe, cependant elle devait connaître un développement totalement différent, là où Kha-Nebyrzia était un lieu de massacres dédié au prince démon Koroth (Orcus), Memoriam était dédiée à Ythrin (Vecna) et à Shiga (Ioun), un lieu où le savoir, aussi bien impie que pur, devait être préservé pour l'éternité. Les demeures des plus grands chamans et érudits remplirent Memoriam jusqu'à ce qu'elle atteigne la taille d'une petite ville, une horde de serviteurs mortels accomplissant les basses besognes des savants.



Kha-Nebyrzia fut finalement détruite lorsqu'un originel au nom oublié jeta sur terre une énorme boule de roche, créant la Faille, mais Memoriam échappa à ce funeste destin. Cependant les grands tremblements de terre qui secouèrent les environs sonnèrent le glas de la plupart de ses habitants.

Les pierres blanches des bâtiments s'écroulèrent et le reste de la ville s'enfonça dans un ravin. Une île de roche s'éleva dans le ciel, une chute d'eau immense s'en écoulant en permanence, emplissant la vallée de brouillard.

**\*La Faille et le labyrinthe:** Il fut un temps lointain où une grande guerre embrasa les cieux. Dans le monde des hommes, de grands cataclysmes survinrent, et furent appelés le Châtiment Divin. Ici, c'est un météorite gigantesque, piqué de lames de diamant, qui frappa la terre. Bien qu'on ne sache pas déterminer le camp qui fut à son origine, sa nature magique ne fait aucun doute. Car au lieu de s'enfoncer dans un cratère provoqué par une terrible explosion, il frappa violemment le sol, ouvrant ainsi la terre, puis il roula sur des dizaines de kilomètres, lardant la terre et détruisant tout sur son passage, avant d'aller se fracasser sur les hautes montagnes. Ainsi est née la Faille. Le paysage entier en a été remodelé. Les canyons créés par la progression du roc sont désormais habités par toute sorte de créatures, notamment des tribus d'orques et de trolls, ainsi que par des monstres plus dangereux comme des clans de minotaures vénérant Ythrin, le dieu des morts.

Les terres autour de la faille se sont soulevées de plusieurs dizaines de mètres lors de l'impact, créant deux chaînes de collines escarpées de part et d'autre et habitées par des clans de nains et des tribus de torves barbares. Le site de l'impact a vu se créer une immense mine de diamant à ciel ouvert exploitée par les habitants de Rahaguen, une ville fortifiée construite à l'intérieur d'une montagne et gouvernée par un dragon rouge.

Memoriam est désormais construite sur les ruines de cette ancienne civilisation, façonnée de pierre désormais grise et couverte de mousse et de lianes, écho lointain de sa splendeur passée. La ville ne compte que 600 âmes, mais chacune d'entre elles dirige sa propre cour de serviteurs. En effet, chaque individu de Memoriam est servi par un entourage de morts-vivants. Un serviteur des dieux du bien pourrait penser qu'il vient de tomber sur un nid de nécromanciens à éliminer, mais il n'en est rien car pratiquement aucun des habitants ne connaît les arts occultes.

C'est en effet la chute d'eau qui s'écoule de l'île rocheuse en suspension au dessus de la vallée qui anime les cadavres qu'on y baigne. Le mort ressuscité obéit alors à la première personne qui le touche sans qu'aucune connaissance magique maléfique ne soit nécessaire.

Cette réanimation n'est cependant pas toute puissante car les cadavres tombent en poussière s'ils quittent l'enceinte de Memoriam pendant plus de quelques jours, mais sont animés jusqu'à la destruction s'ils y restent. Ils ne pourrissent pas et sont habillés de manière délicate par les habitants pour couvrir leur nudité et portent des masques de porcelaine magnifiquement ciselés. Les habitants de Memoriam se réfèrent à eux comme aux ancêtres et leur accordent le respect. Les morts-vivants ne peuvent parler mais comprennent leurs maîtres, obéissant sans question. Le respect aux morts est tel que seuls les habitants peuvent animer un ancêtre sous peine de mort et un certain nombre d'habitants appelés Gardiens des Morts ne sont là que pour empêcher l'accès aux sépultures des anciens chamans. Ces hommes et femmes aux armures lugubres, veillent également sur l'accès à la nécropole, ne la laissant ouverte qu'aux érudits venus étudier les anciens secrets du monde et mettant à mort les autres pour avoir osé troubler la paix des ancêtres.

Il y a plus de 2000 morts-vivants éveillés dans Memoriam, y compris le cadavre d'un géant. Les universitaires de tous les royaumes connus se rendent dans la nécropole pour obtenir des connaissances et explorer les bibliothèques des anciens érudits car la ville est l'une des dernières de son genre et le savoir qui y est dissimulé est incomparable.

**Les Gardiens des Morts:** Les Gardiens des Morts sont un corps de guerriers saints chargés de veiller sur la sécurité des morts-vivants de la ville, ils sont assez semblables à leurs compagnons mais il y a

plusieurs différences qui sont évidentes. Ils ont la peau très pâle, d'une teinte blanchâtre-violet, des veines gorgées de sang courant près de la surface montrent à quel point ils sont différents d'un humain typique. Cette coloration étrange leur donne une apparence de morts-vivants à distance (un fait que le Maître de jeu peut utiliser à son avantage la première fois que les personnages rencontrent ces soldats).

Les Gardiens sont aussi un peu plus grand que la moyenne, habituellement entre 1,80 et 2,10 mètres de haut. Leur poids, cependant, reste proportionné à leur taille. Ainsi, les gardiens sont plutôt minces en apparence. Ils ont généralement les cheveux sombres et longs, ce qui accentue leur teinte de peau claire.

Les gardiens portent de petits bijoux en os, sous forme de pendentifs, anneaux et torques.

Les habitants de Memoriam considèrent comme leur devoir solennel de protéger les terres autour de la ville et maintiennent les champs cultivés grâce à leurs serviteurs morts-vivants, fournissant de la nourriture aux êtres vivants dans la nécropole, qui sont constamment la proie d'orques sauvages et autres créatures de la faille.



Des petits villages peuvent aussi être trouvés dans le labyrinthe, les habitants y vivent de la récolte d'une sorte de roseaux pour la fabrication du papier et envoient leurs récoltes et leurs morts jusqu'à Memoriam en une sorte d'hommage. Il existe aussi un bourg appelé Namir, peuplé principalement de halfelins, qui vendent du sel et les graines nécessaires à l'agriculture.

Memoriam fut redécouverte il y a moins de 50 ans, lorsqu'un groupe d'explorateurs se rendant à Rahaguen tomba par hasard sur la vallée, attiré là par l'île de roche flottant dans le ciel. Ces aventuriers étaient à la recherche de documents et de connaissances concernant le monde avant le châtimeur divin.

Calkis était le chef de ce groupe, un magicien archéologue, il rencontra les différentes factions de la nécropole et passa des jours entiers à étudier dans les bibliothèques, accumulant des connaissances comme il n'aurait jamais cru en voir au cours de sa vie. Il rencontra alors Dayereth, le doyen de la nécropole et thaumaturge mystique, ce qu'ils

se dirent est inconnu de tous, mais ce que l'on sait c'est que Calkis disparut du jour au lendemain. Ses compagnons n'eurent pour seule réponse à leurs questions qu'il avait subi une sorte d'ascension et qu'il parlait maintenant avec les ancêtres. Incapable d'en savoir plus ils finirent par retourner chez eux, chargés de connaissances sur l'ancien monde, Memoriam était de nouveau ouverte aux érudits.

## La nécropole

Quand la terre fut secouée par la main des dieux et que le monde fut remodelé toute la population de Memoriam fut décimée. Une fois que les secousses cessèrent et que la poussière fut retombée il ne restait plus de la magnifique ville des érudits qu'un champ de ruines. Les bâtiments et les rues étaient curieusement inclinés, comme un paysage dessiné par un fou. Il ne restait plus que des voûtes de pierre, des tombes gravées, des mausolées élaborés et des chemins pavés qui serpentaient entre les structures et les statues dédiées à Shiga (Ioun) et Ythrin (Vecna).

Certaines sections de la nécropole semblaient intactes, à l'exception du sol marécageux, des mauvaises herbes et des champignons couvrant de nombreuses surfaces.

Dans d'autres quartiers les rues pavées étaient brisées et les tombes fendues ou brisées voire même complètement effondrées.

Les caveaux qui étaient plus ou moins en bon état étaient scellés par de lourdes portes de pierre ornées de sculptures honorant les dieux de la connaissance.

La vallée qui entoure Memoriam reste sombre, peu de lumière atteignant le fond de la cuvette. L'endroit est froid comme une tombe, voilée dans un manteau de ténèbres que même les plus insensibles des aventuriers ne peuvent s'empêcher de remarquer dans leur exploration de la cité en ruine. Dans certains endroits, les structures de pierre sont serrées et les sentiers rétrécis. Dans d'autres, des mausolées occupent des espaces relativement ouverts. Au centre de la vallée, un grand temple est dans un état presque intact et les visiteurs pourraient penser que cette structure a été construite récemment. C'est ici que siège Dayereth et le chef des gardiens des morts.

L'île flottante qui stagne au dessus de la nécropole reste un mystère pour les vivants car personne n'est doté des compétences magiques qui pourraient permettre de l'atteindre.

## Les lieux importants

**La fosse sacrificielle:** Le bâtiment connu sous le nom de fosse sacrificielle est en fait le lieu où les corps sont préparés avant d'être plongés dans les eaux de la cascade.

Lorsque Calkis fut élevé au rang de liche gardienne il reçut le don d'animer les corps, mais il ne les voyait pas comme de vulgaires pantins ambulants. Croisant ses nouvelles connaissances avec celles qui reposaient dans les bibliothèques de Memoriam il enseigna aux prêtres de la ville les rites de l'embaumement.

Les cadavres sont désormais vidés, nettoyés, puis remplis de nouveau. À l'aide d'une tige de bronze enfoncée par la narine gauche, l'embaumeur procède à l'extraction du cerveau. Après avoir enlevé celui-ci il injecte une sorte de résine liquide qui se solidifie rapidement à l'intérieur de la boîte crânienne. Puis, avec une lame tranchante en obsidienne, il ouvre le corps, au niveau de l'abdomen sur le flanc gauche, pour y retirer les viscères. Ensuite, l'abdomen est nettoyé avec du vin de roseau et des épices broyées. Par la suite, le corps est rempli de myrrhe pure ou broyée, de cannelle, de substances aromatiques et finalement recousu. Ensuite le corps est lavé, puis rempli d'étoffe, de coton, de sciure de bois, d'herbes sèches, imbibées de poudre de myrrhe, d'aloès, de cannelle, etc.

Les narines, les oreilles, les orifices naturels sont fermés avec une pâte parfumée noire. Finalement leur visage est couvert d'un masque de porcelaine leur donnant un air triste. Certains corps de femmes ont le

masque et les ongles recouverts de feuilles d'or. Le corps est alors enfin prêt pour la réanimation.

**Le fortin:** Lorsqu'ils ne patrouillent pas dans la nécropole, c'est là que les gardiens des morts peuvent être trouvés, il s'agit de l'unique fortification encore debout de l'ancienne cité de Memoriam. Le fortin en lui-même est massif, excédant de loin le besoin du nombre de gardiens des morts qui s'y trouvent, mais sa masse intimidante suffit bien souvent à repousser l'invasisseur avant qu'il n'attaque. Les murs de près de 4 mètres d'épaisseur sont extrêmement solides. Les gardiens comptent entre 50 et 80 membres, un nombre totalement inadéquat pour assurer la protection de la ville, mais même aussi peu nombreux, les hommes et femmes de la garde relèvent le défi. Ils ne doivent pas être bons, ils doivent être excellents (Ils sont tous des guerriers niv 1). Pour parfaire l'impression de puissance des soldats qui veillent il arrive qu'un géant zombi soit déployé à leur côté sur les murailles.

**Le portail des Âmes Brisés:** Cette grosse tour, construite par des nains se trouve près de la cathédrale des lamentations. Elle est considérée comme la porte qui marque le début de la dernière étape, le chemin à emprunter pour se rendre de la terre des vivants à la terre des morts.

La tour mesure 10 mètres de haut, elle est faite de basalte noir décoré de figures vermeil. Comme tous les autres bâtiments de Memoriam, il est couvert de statues. Ces vagues formes semblent se lever et sortir de la tour sombre, mais les détails semblent être différents pour chaque observateur. Certaines personnes voient des gargouilles, des anges, des démons ou simplement des humanoïdes morts-vivants.

Le bâtiment est constitué d'une pièce unique dans laquelle on entre immédiatement lors du franchissement de son seuil (les murs intérieurs sont similaires dans leur construction et apparence que ceux de l'extérieur). Un escalier en colimaçon mène sous la terre, au centre d'une grande chambre gardée par l'élite des gardiens des morts. C'est là qu'un vortex magique mène dans le royaume astral d'un exarque d'Ythrin nommé le Voile des Âmes.

**La cathédrale des lamentations:** Les visiteurs qui parviennent jusqu'à Memoriam sont emmenés dans ce grand bâtiment, il s'agit bien sûr du grand temple qui se trouve au centre de la vallée et où siège le gouvernement de la ville. Les tours de l'édifice surplombent les bâtiments et les tombes voisines et si les habitants ont tout fait pour nettoyer les vitraux du bâtiment, leur couleur n'est jamais revenue à leur pureté d'origine, avant la chute de la ville. Le cœur de la cathédrale des lamentations (auparavant consacré à Ythrin (Vecna) et Shiga (Ioun)) a été réaménagé pour devenir une sorte de palais de justice où siègent Dayereth le doyen de la nécropole et Melanthios le chef des gardiens des morts. Les deux hommes sont chargés de faire respecter les lois de la nécropole aux étrangers de visiteurs qui posent problème.

**Les dents noires:** Ces ruines sont un site populaire pour les jeunes hommes et femmes de Memoriam qui veulent tester leur courage avant d'intégrer l'ordre des Gardiens des Morts. Il s'agit de l'une des ruines les plus fréquemment explorées de la région, mais malgré tout elles restent dangereuses. De nombreux pièges, une magie illusoire et quantité de morts-vivants peuvent y être trouvés.

**Les tombes profanées et le pilier d'ossements:** Les sages de Memoriam suspectent que l'antre du minotaure liche Atronach se trouve quelque part dans le quartier des tombes profanées, bien qu'il n'est jamais été localisé avec précision. Atronach est un cruel despote, serviteur de Korothe. Le pilier d'ossements est un autre site intéressant proche de la nécropole, de grands squelettes d'étranges bêtes monstrueuses sont enfouies sous ces badlands. Autrefois la terre de cette région n'était qu'un borbier de milliers de puits de goudron. De nombreuses créatures, grandes et petites furent prises au piège dans le goudron et périrent. Bon nombre des crânes et des ossements semblent appartenir à de gigantesques reptiles. Imaginer si quelqu'un animait tous ces os !

## Personnalités

**Atronach, la liche minotaure:** Atronach était autrefois un sorcier minotaure, puissant parmi son peuple. Né dans la région montagneuse connue sous le nom de Faille, Atronach apprit la magie d'un autre minotaure nommé Raumon. Raumon était un adepte de Korothe et il lui enseigna rapidement les secrets cachés et les fausses vérités du culte du dieu des morts-vivants. Atronach sombra dans la folie et chercha à accroître ses connaissances de la magie noire, qui était devenue pour lui un compagnon et une drogue. La plus remarquable des nombreuses réalisations d'Atronach à ce jour est le rituel qu'il tenta de terminer pour relever les morts-vivants de Kha-Nebyrzia en une horde immense afin d'assurer sa domination des morts sur les vivants. Il en fut empêché par un groupe de gardiens des morts et d'aventuriers mené par Melanthios le courageux il y a de cela vingt ans.

**But:** Atronach cherche à nouveau un moyen de relever les morts de Kha-Nebyrzia. Ses recherches, menées dans le plus grand secret, sont sur le point d'aboutir, il est actuellement à la recherche d'un codex magique appelé Organsii Mysterius Mortis, cachée dans une des cryptes de Memoriam et d'un artefact de Korothe appelé l'Obsidienne de Sharknath. Atronach, le plus puissant de tous les nécromanciens de la Faille, a décrété que tous les vivants devaient être rayés de la surface du monde et que la majesté de Korothe devait être restaurée, voire surpassée. Puisque Atronach a parlé, qu'il en soit ainsi...

**Calkis, le veilleur:** Depuis son ascension Calkis veille inlassablement depuis l'île de roche flottant dans le ciel. C'est lui qui contrôle réellement les morts-vivants réanimés par la cascade. Lorsqu'il rencontra Dayereth celui-ci lui raconta la légende du portail des âmes brisées. Celle-ci disait qu'un jour une horde de cadavres malfaisants jaillirait de la porte pour envahir la contrée. Il lui parla aussi de la source magique, don de Shiga, qui animait les morts mais pas sans contrepartie, il fallait absolument qu'un étranger, détenteur de pouvoir arcanique s'y sacrifie, les habitants de Memoriam ayant la charge de veiller sur les corps déjà réanimés. Calkis n'est pas vraiment mort, il a été transformé en liche par Shiga et dispose dorénavant d'un pouvoir immense.

**But:** De part sa fonction, Calkis veille inlassablement sur les morts réanimés de la ville. En association avec les gardiens des morts il s'assure que rien n'arrive aux morts-vivants qu'il contrôle pour le jour où l'exarque d'Ythrin décidera de franchir le portail des âmes brisées à la tête de sa horde de pantins décomposés.

**Gurdrel, chef des marchands de sable:** Gurdrel est le chef suprême des tribus humaines dégénérées qui se font eux-mêmes appelées les marchands de sable, chacun de ces clans guerriers est dirigé par un cénacle de druides qui considèrent que les seigneurs de Memoriam sont des monstres et que leurs pratiques sont une aberration. Selon la vision du monde des marchands de sable, les habitants de ma nécropole ont interrompu le cycle de la mort et de la vie. Eux-mêmes brûlent leurs cadavres et haïssent les rites impies de réanimation des corps. Ils ont des espions à Memoriam et cherchent à trouver des pions qu'ils pourront manipuler pour détruire la ville.

**Melanthios le jeune, chef des gardiens des morts:** Melanthios est le fils aîné de l'ancien capitaine des gardiens des morts, Melanthios le courageux. Son père était un homme sévère, mais au cœur ardent et il passait ses heures de repos avec son fils autant qu'il le pouvait lui enseignant le corps à corps, le tir à l'arc et l'escrime. Il espérait ainsi que son fils serait un jour apte à le rejoindre dans la Garde et éventuellement à prendre sa place. Melanthios cependant, avait d'autres idées en tête, car il était un rêveur avant tout. Il poursuivit ses études consciencieusement, appris à lire et à écrire, et exerça ses compétences martiales avec son père, mais ce qui le passionnait c'était surtout les histoires audacieuses, le danger et l'excitation.

Lorsque le garçon atteint ses treize ans son père l'envoya travailler dans la fosse sacrificielle, pensant que l'apprentissage d'une compétence

artisanale serait bon pour lui au cas où il ne pourrait rejoindre la garde. Durant ses années il s'amusa à rêver du monde extérieur et à la lutter contre des maquettes d'orques et de gobelins avec ses instruments d'embaumeur, tandis que son maître le regardait, amusé.

A seize ans, l'esprit de Melanthios était empli d'histoires de gloire et d'honneur. Étouffé par le monde qu'il connaissait, il décida de partir vers l'inconnu. Il s'enfonça dans les dents noires avec un groupe d'amis, son père fut horrifié à cette nouvelle mais il n'empêcha pas son fils de partir. Au lieu de cela, il l'embrassa en pleurant et lui souhaita bonne chance.

Melanthios rentra chez lui en guerrier célèbre et aujourd'hui il a repris la place de son père à la tête de la garde des morts.

**But:** Depuis son plus jeune âge Melanthios craint de vivre dans l'ombre de son père. Malgré qu'il soit lui-même un formidable guerrier il n'a encore vaincu aucune grande menace contre sa cité. Il attend le jour où il pourra lui-même affronter Atronach, le monstre qui faillit tuer son paternel.

## Memoriam dans votre campagne

Comme vous l'aurez compris l'idée sous-jacente de Memoriam est celle d'un lieu antique dédié au savoir et à la connaissance, aujourd'hui transformé en une vaste nécropole habitée par quelques humains et leurs serviteurs morts-vivants.

Les aventuriers peuvent avoir envie d'explorer la nécropole pour diverses raisons. Ils peuvent chercher à découvrir l'origine des morts-vivants qui menacent les routes commerciales et la campagne environnante.

Ils peuvent aussi penser que la cité est abandonnée et être à la recherche de trésors antiques ou d'un artefact perdu et prétendument enseveli sous la ville.

Les personnages qui réussissent les tests de compétences suivants peuvent obtenir les informations ci-dessous.

**Exploration DD 10:** Une catastrophe a enterré cette ville, la transformant en une vaste nécropole depuis longtemps. Certaines structures sont instables et des rues peuvent même s'effondrer à tout moment.

**Histoire DD 21:** Le personnage reconnaît le style architectural et les décorations qui désignent la ville comme étant Memoriam. Un personnage qui réussit ce test connaît les informations détaillées ci-dessus.

**Le Chatiment Divin:** Il y a de cela des siècles, l'homme étendit sa domination sur l'ensemble du monde connu. Mais sa puissance grandissante lui fit peu à peu oublier toute reconnaissance. Les temples élevés jadis en l'honneur des dieux furent laissés à l'abandon et leurs noms oubliés.

Les prêtres, jadis guides spirituels, se firent seigneurs de guerre et lancèrent leurs armées les uns contre les autres. Ils exploitèrent la puissance des dieux et élevèrent d'immenses tours, du haut desquelles ils purent surveiller leurs domaines.

Quand la dernière once de piété disparut du cœur des fidèles, un cataclysme sans précédent secoua la terre et renversa les tours orgueilleuses.

Les blocs de pierre frappèrent le sol avec fracas et leur puissance se déchaîna sans que personne puisse la contrôler. Le monde fut pris d'une terrible convulsion qui déchira ses plaines, retourna ses montagnes, assécha ses mers et incendia ses forêts. Aujourd'hui encore, la mémoire collective reste hantée par le souvenir du

Chatiment Divin, qui frappa une humanité oublieuse de ses devoirs...

Deux cents ans se sont écoulés depuis la fin du Chatiment Divin. Il a rendu sa virginité au monde et n'a laissé que des ruines des fières cités d'antan. Le brusque déchaînement des forces magiques a transformé le monde en une mosaïque de paysages extrêmes, balafrés de montagnes infranchissables et de gouffres insondables, parmi lesquels l'homme trouve difficilement sa place. Partout, ce ne sont que mornes plaines de cendres, marais méphitiques ou jungles exubérantes.

Ça et là survivent de petites communautés, isolées les unes des autres par des reliefs tourmentés, retranchées derrière les fragiles remparts de bois de leurs villages fortifiés.

## Idées d'aventures

### La patrouille perdue

Une patrouille de six gardes des morts est portée disparue depuis une semaine maintenant. Melanthios a envoyé une paire d'éclaireurs nains à leur recherche, mais ils ne sont pas revenus non plus. Il ne peut risquer plus d'hommes de sa garde et il est contraint de demander l'aide d'aventuriers.

Le groupe initial était en train d'enquêter sur des rumeurs d'activité de morts-vivants près d'un pont à l'est de Memoriam. Une fois près de celui-ci les aventuriers sont pris en embuscade par un groupe de goules. S'ils perdent, ils sont capturés et emmenés au maître des goules pour interrogatoire. Dans le camp ils retrouvent cinq des miliciens disparus (le sixième est mort et transformé en zombi depuis) ainsi que les deux éclaireurs nains. Ils doivent planifier leur évasion.

S'ils sont vainqueurs, ils finissent par tomber sur le camp et n'ont plus qu'à libérer les prisonniers.

### Le repos de Gunscar

Alors qu'ils sont en visite à Memoriam et ont réussi à gagner la confiance des habitants, les personnages sont abordés par un des nobles de la ville. Il ne peut quitter son poste actuel, mais il a entendu des rumeurs selon lesquelles un de ses anciens amis, Gunscar, aurait trouvé la mort quelque part dans la Faille.

N'ayant pas bénéficié des rites d'embaumement de la ville, son âme et celles de ses hommes errent désormais comme des âmes en peine, à la merci des nécromanciens d'Atronach.

Le noble demande aux personnages de localiser Gunscar et de lui accorder le repos éternel lors d'une dernière bataille. Il fournit aux héros la direction probable de l'endroit où il se trouve et demande qu'ils reviennent avec son casque comme signe qu'ils ont atteint leur quête.

Gunscar et ses hommes sont maintenant des morts-vivants de types différents. Pour être détruits de façon permanente, ils doivent être vaincus par un groupe comprenant au moins un garde des morts, puis inhumés avec respect et honneur.