



INTRODUCTION

Une maladie a fait son apparition dans la petite communauté minière de la Passe de Duvik, empoisonnant leurs puits et ruinant leur récolte. Avec la peste ayant touché les hommes les plus forts de la garde seulement quelques jours avant leur mort, le fardeau de descendre dans les mines pour purger la source du mal s'y étant installé revient donc à une bande d'intrépides aventuriers. Ces nobles héros parviendront-ils à faire prévaloir le bon droit ou chuteront-ils aussi, victimes des périls de la Peste Brûlante ?

La Peste Brûlante est une aventure de DUNGEONS & DRAGONS conçue pour un groupe de quatre à six personnages de 1^{er} niveau. Les maîtres de jeu (MJ) sont libres d'ajuster l'aventure au besoin pour la faire correspondre aux groupes qui ne tomberaient pas dans cette catégorie. Cependant, compte tenu du faible niveau des habitants des mines de la Passe de Duvik, des groupes totalisant plus de 20 niveaux ne devraient pas trouver de défis satisfaisants avec *La Peste Brûlante*.

La Peste Brûlante

Une aventure pour Dungeons & Dragons pour un groupe de quatre à six joueurs de 1^{er} niveau.

Par Miguel Duran

Traduit par : Sébastien « Evensnalgonel » THOMAS

CREDITS ADDITIONNELS

Relecture : Sue Cook et Olivier Fanton pour la VF
Développement Web : Mark Jindra
Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege
Merci à Ed Stark

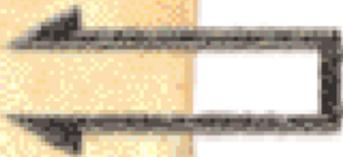
Basé sur les règles originales de Dungeons & Dragons, conçues par E. Gary Gygax et Dave Arneson.

PREPARATION

En tant que MJ, vous avez besoin d'une copie du *Manuel des Joueurs* pour diriger cette aventure. Avoir une copie du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres* augmentera certainement votre capacité de présenter cette aventure, mais n'est en rien nécessaire. Les textes apparaissant dans les zones ombragées sont les informations destinées aux joueurs, vous pouvez les lire telles quelles ou les paraphraser selon ce que vous jugez le plus approprié. Les caractéristiques des monstres et des PNJ sont fournies à chaque rencontre sous forme abrégée.

LA PASSE DE DUVIK : SON HISTOIRE

La passe de Duvik est une petite ville blottie dans l'une des rares vallées qui entoure la montagne du Serpent Enroulé. Elle a longtemps été un point d'arrêt pour les voyageurs et les aventuriers cherchant à reposer un peu leurs membres douloureux et pour noyer leurs mauvais souvenirs derrière ses portes. De plus, elle a récemment gagné une puissance potentielle dans la sphère du commerce, en raison de la découverte de substantiels dépôts d'argent enterrés dans les montagnes toutes proches. Durant les trois dernières années, les hommes de la Passe de Duvik ont creusé la terre recherchant les richesses enfouies. Des gens capables provenant des villages alentours ont afflués dans la ville pour prêter main forte dans les mines et recueillir une part du gâteau.



Depuis l'apparition de la Peste brûlante il y a déjà quatre mois, les rêves et la promesse de profits pour les entreprises tournent au désespoir et potentiellement à la ruine. Au début, elle s'est tranquillement propagée auprès des mineurs rentrant chez eux après leur travail, se plaignant de plaies brûlantes et ayant une soif inextinguible. Peu de temps après, le bétail de la ville fut décimé par une maladie inconnue et les récoltes ont commencé à se faner. Les anciens de la Passe de Duvik ont déclaré que l'eau avait bien été souillée par une maladie inconnue, mais à ce moment là, la Peste Brûlante avait déjà commencé à revendiquer les jeunes et les maladifs comme siens. Pour compliquer le tout, les derniers mineurs valides sont tombés sous les coups d'une bande de kobolds durant la dernière quinzaine du mois précédent. Ce fait n'est pas connu des habitants de la ville, qui continuent d'attendre le retour de leurs fils et maris disparus, en priant pour la fin de l'épidémie qui progresse encore dans leur foyer.

Tandis que les kobolds ont revendiqué la majeure partie des mines appartenant à leurs adversaires humains, ils sont aussi tombés sous l'emprise de la Peste Brûlante. Ils ont déjà commencé à subir des pertes dues à ses ravages. La source de la maladie provient de Jakk du clan de la Griffé Arrachée, un chaman orque qui cherche vengeance auprès des habitants de la Passe de Duvik pour une vieille offense. Il y a maintenant dix ans que Jakk a vu sa tribu décimée par les humains de la vallée. Le jeune Jakk était alors l'un des rares du clan à survivre face aux efforts concentrés de la milice visant à éradiquer les menaces présentes dans les montagnes au-dessus.

Les années passant, Jakk consacra sa vie à observer les hommes de la Passe de Duvik et leurs efforts pour préparer sa vengeance. Ses prières à Gruumsh le dieu borgne lui permirent de voir que les « faibles » volaient les richesses qui auraient du revenir à son clan. Après que la divinité lui révéla le secret de la Peste Brûlante, Jakk utilisa son nouveau pouvoir pour infecter les sources des puits de la ville, ainsi que les autres créatures logeant dans les mines. Il observa ensuite depuis les ombres la manière dont ses plans se réalisaient.

Mais tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Gruumsh, en tant que divinité qui respectant la force par-dessus tout, a décidé de mettre à l'épreuve son disciple. Jakk a contracté la Peste Brûlante et, malgré ses prières, n'a pas été capable d'échapper à son emprise. Bien qu'il soit proche de la mort, le chaman ne se reposera pas tant que tous les habitants de la vallée ne soient tous exterminés. Il garde son campement au niveau des sources loin sous terre, pour renforcer la corruption et attendre dans le cas où une

tentative de libérer la passe se produirait. C'est à ce moment là que les aventuriers arrivent dans l'histoire.

LES EVENEMENTS À VENIR

L'histoire de base et l'action de l'aventure qui en découle est assez directe. Les personnages peuvent explorer les étages supérieurs des mines et rencontrer les kobolds et les rats infectés qui les attendent. Les kobolds sont dans un état d'esprit particulièrement paranoïaque. Ils craignent les représailles des gens de la ville et savent qu'une créature puissante qui réside dans les profondeurs des mines les a facilement contaminés. La découverte récente de leur contamination par une mystérieuse maladie n'a rien fait pour améliorer leur moral. Etant des créatures particulièrement craintives, les kobolds ont tout d'abord décidé de se cacher dans l'énorme réserve de nourriture, avançant en trébuchant et en espérant un miracle. Ils ont préparé un certain nombre de pièges pour se barricader ensuite plus loin contre les menaces venant à la fois de l'intérieur et de l'extérieur.

Avec de la chance, les aventuriers pourront trouver leur chemin pour passer les kobolds et leurs pièges pour s'enfoncer plus bas, jusqu'à la source de la Peste brûlante et de la corruption qu'elle génère. C'est là qu'ils affronteront dans un premier temps les serviteurs morts-vivants que Jakk a laissé pour garder son projet et ensuite Jakk lui-même dans un état très affaibli. Avec la mort de Jakk et la purification des sources contaminées, les malheurs des gens de la Passe de Duvik prendront fin. Bien entendu, cela implique que les aventuriers ne succombent pas en premier aux effets de la Peste Brûlante.

LA PESTE BRULANTE

La Peste brûlante est une maladie qui se transmet par contact. Bien qu'elle soit généralement transmise par les rats et la vermine, en vertu de la magie divine qui l'a créée, elle a aussi réussi à contaminer les sources alimentant les puits de la Passe de Duvik. La peste à une durée de vie très courte, requérant généralement l'exposition répétée d'un individu avant de lui causer des effets graves. Ses symptômes incluent de la fièvre, des douleurs musculaires, une sensation d'étouffement et de suffocation possible, de la fatigue et potentiellement la mort.

Pour les besoins de l'aventure, à chaque fois qu'un PJ entre en contact avec un monstre ou un objet qui est indiqué comme *Contaminé*, il doit immédiatement effectuer un jet de Vigueur (DD 13). Une réussite signifie que le personnage a réussi à éviter l'infection, bien qu'un contact répété ou prolongé les rounds suivants doivent donner lieu à de nouveaux jets de

sauvegarde. L'échec au jet signifie une infection.

En cas d'infection, rien n'est visible durant les 24 premières heures après le jet de sauvegarde raté. Il s'agit de la période d'incubation de la Peste brûlante. Une fois les 24 heures écoulées, l'aventurier contaminé (et maintenant *Contagieux*) souffre d'une perte temporaire de 1d4 points de Constitution. Chaque jour suivant, le personnage doit effectuer de nouveau un jet de Vigueur pour éviter une perte supplémentaire de Constitution (au même taux d'1d4 points de Constitution temporaire par jour). Deux jets de sauvegarde réussis indiquent que le personnage à réussi à surmonter la maladie, bien qu'il puisse de nouveau la contracter au contacte d'un individu ou d'un objet contaminé. Un personnage réduit à une Constitution de 0 meurt. Il n'existe aucun remède pour échapper à la Peste, à moins de réussir à résister à la maladie ou de bénéficier d'un sort de *guérison des maladies*.

Pour plus d'information sur les maladies, consulter le *Guide du Maître*.

POUR COMMENCER

La manière la plus évidente pour introduire le groupe dans l'aventure est l'appel à l'aide des gens de la Passe de Duvik pour les sortir de leur situation critique. Etant donné la situation géographique et le nouvel élan économique de la vallée grâce à la Passe de Duvik, n'importe quel aventurier traversant les montagnes tombera probablement par hasard sur cette ville et apprendra ce qu'il s'y passe. Cependant, si la simple pensée d'aider ces malheureux citoyens n'interpelle pas votre groupe de personnages, d'autres accroches sont possibles :

- Un riche marchand d'une ville voisine loue les services des PJ pour rechercher un fils entêté. Le garçon est parti pour les mines de la Passe de Duvik avec l'espoir de financer sa propre entreprise de terrassement et n'a pas donné de nouvelles depuis le mois dernier.
- Les aventuriers rencontrent des réfugiés des mines sur la route. Ils parlent d'une histoire d'une caverne remplie de richesses, mais dépositaire d'une puissante malédiction. Comme ils ne sont que de pauvres paysans qui ne peuvent pas comprendre de telles choses, les réfugiés sont certains que les aventuriers pourraient découvrir la source du mal et mettre fin à la malédiction.

- Un des PJ a un parent ou ami dans la Passe de Duvik qui est infecté par la Peste et est en train de mourir. C'est seulement en s'aventurant dans les mines et en les nettoyant que le personnage peut espérer le sauver.

La Passe de Duvik (petite ville) :
conventionnelle – AL NB ; Limite financière 1200 po ; Ressources 50000 po ; Population 1540 ; Type mixte (92% d'humains, 5% d'halfelins, 2 % de nains et 1% d'autres races) ;

Instance dirigeante : le maire Cristofar Sendars, mâle humain Nob 5

Personnages importants : Arianna Tungstan (chef des femmes de mineurs), humain GdP 2 ; Stéphane Doverspeak (un investisseur dans les mines et marchand influent), humain mâle Exp 6 ; frère Samuel (soigneur et prêtre de la ville), demi-elfe mâle Prê 3

Autres : Gardes de la ville, HdA 2 (15) ; Exp 4 (19) ; Exp 2 (51) ; Rou 1 (2) ; Prê 1 (1) ; GdP 1 (1449)

LES MINES DE LA PASSE DE DUVIK

Zone 1: l'entrée

L'aventure commence avec les personnages à l'extérieur de l'entrée des mines. Commencez à lire à haute voix ou en paraphrasant le paragraphe suivant pour les joueurs :

Une brise fraîche descend des imposants sommets des montagnes du Serpent Enroulé tandis que vous contemplez l'entrée des cavernes. Certains des outils, des pioches et des pelles qui sont éparpillées sur le sol gelé légèrement recouvertes d'une fine couche de neige. Un simple tunnel obscur mène dans les profondeurs de la mine. Le passage étayé d'une structure de bois est recouvert de débris de pierres, dont quelques morceaux scintillent de temps en temps au reflet des torches, signalant une légère trace de minerai. Aucune lumière ne s'échappe des profondeurs du tunnel. Des torches consumées sont répandues au niveau du sol, leur applique arrachées des murs. Derrière vous, la piste serpente entre les rochers escarpés pour rejoindre la vallée plus basse. Mis à part le calme sifflement du vent, un silence complet émane du passage au sein des montagnes.

Le tunnel fait 4,50 m de haut pour 3 mètres de large. Un test de Détection couronné de succès (DD 15) indique que les étais en bois du tunnel sont

entaillés et tordus, comme s'ils avaient été endommagés au cours d'une récente bataille. Un examen plus attentif avec une source de lumière indique qu'ils sont également souillés de sang. Mis à part les pelles et les pioches, il n'y a rien de valeur en ce lieu. Le tunnel de la mine se dirige vers le nord en s'enfonçant progressivement dans le sol. Il s'étend sur 36 mètres dans les ténèbres avant d'atteindre la zone 2. Il n'y a aucune source de lumière dans le tunnel et les aventuriers sans vision dans le noir qui souhaitent passer doivent utiliser n'importe quel type d'illumination.

Les kobolds présents dans les mines ont abattu les derniers citadins qui ont essayé de s'échapper d'ici. Ils ont pillé les corps et les ont cachés plus loin dans la zone 5a. Les cadavres ont alors été volés par Jakk pour être utilisés dans la zone 6.

Zone 2 : La pièce d'entrée (ND 1)

Le tunnel s'ouvre sur une petite pièce vaguement rectangulaire. De gros morceaux de minerai d'argent dispersés entourent des chariots de bois. La moitié inférieure de ce qui semble être un corps humain dépasse du dessous d'un chariot. Il n'y a aucun signe indiquant qu'il soit encore en vie. Du sang séché s'étale sur le mur nord un peu partout. Des passages mènent vers l'est et l'ouest.

La pièce fait 7,50m de large pour 7,50m de long. Quand la mine était opérationnelle, cette zone servait comme zone commune pour trier, peser, cataloguer et charger le minerai. Quand les kobolds ont envahi les mines, cette salle a été utilisée comme le dernier point de ralliement des mineurs. Les rares qui ont échappé au résultat de la mêlée ont été abattu dans le tunnel d'entrée. Le reste des mineurs est mort ici. Les lanternes qui étaient accrochées aux murs pour fournir de la lumière ont été brisée sur le sol et ne fonctionnent plus. A moins que les PJ aient apporté leur propre source lumineuse, la pièce est dans le noir.

Le passage vers l'ouest est un tunnel de 9 mètres de long qui débouche sur la zone 3. L'accès est mène à une rampe qui s'incline graduellement vers le bas d'environ 18 mètres de long avant d'atteindre le centre de la mine dans la zone 5.

Le corps laissé en dessous du chariot sert de piège pour n'importe quel aventurier importun qui le dérange lui ou le chariot. Le minerai trouvé autour du corps sert de trésor. Le corps n'a pas été touché dans ce secteur depuis plus d'une semaine et n'est plus *Contagieux*.

Le corps est celui de l'ingénieur en chef des mineurs, Jacen Tungstan ; Ceux qui ont fait des recherches sur les mines du passage de Duvik peuvent

le reconnaître. Il est évident que la victime a été la proie d'un acharnement sadique, ayant subi de nombreuses blessures perforantes au niveau du cou et de la poitrine. Un test de Premiers secours réussis (DD 15) indique qu'il a des symptômes ressemblant à ceux de la peste et qu'il est mort depuis environ deux semaines. Le test révèle aussi qu'il y a plusieurs morceaux de carreaux d'arbalètes dans les blessures et qu'il s'agit de la cause apparente de la mort.

Piège : le chariot et le corps bloqué dessous sont piégés par un fil accroché à une pierre à tonnerre caché dans le plafond au-dessus. Si une personne bouge le chariot ou cherche à déplacer le corps, le fil se coupera et la pierre à tonnerre tombera au sol. Toute personne présente dans les 3 mètres autour du chariot sera affectée par la détonation. Les personnages assourdis par la pierre à tonnerre récupéreront leur audition au bout d'une heure.

Piège de pierre à tonnerre : ND 1 ; Attaque de son assourdissant tout le monde dans un rayon de 3 mètres ; Jet de Vigueur (DD 15) pour éviter ; voir p 128 du *Manuel des Joueurs* pour les effets ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/Sabotage (DD 20)

Trésor : Les gros morceaux de minerai d'argent peuvent être récupérés et valent 200 po. Un personnage avec la compétence Estimation ou la compétence Profession (mineur) peut évaluer leur valeur (DD 15). En outre, si les PJ découvrent et désamorcent le piège de la pierre à tonnerre ci-dessus, ils peuvent également prendre la pierre comme trésor.

Développement : si les PJ déclenchent la pierre à tonnerre, les kobolds de la zone 3 et 5 seront alertés de leur présence. Ils feront les préparatifs appropriés décrits dans ces secteurs.

Zone 3 : le Réfectoire (ND 1 1/2)

Une porte fermée en bois sert d'entrée dans le réfectoire. Une fois dans le quartier des repas de la mine, cette zone a été transformée en poste de surveillance par la colonie de kobolds. Une fois que les PJ ont ouvert la porte (elle n'est pas verrouillée) et sont rentrés dans la pièce, lisez la description suivante à voix haute :

Dans cette grande salle carrée se trouvent quatre longues tables en bois, chacune disposant d'un banc de chaque côté. Sur les tables, sont présents des bols en bois et plusieurs ustensiles de cuisine. Dans le coin sud-est de la salle, une petite cocotte est posée sur une cheminée creusée à même le sol. Une odeur piquante flotte dans l'air.

Le ragoût à l'intérieur du pot et dans les bols de bois est un mélange particulièrement infâme, fait d'un peu de produits alimentaires pourris de la réserve de la zone 4 et mélangé à des morceaux de viande de rat que les kobolds ont attrapés dans les mines. Si

l'horrible odeur du ragoût combiné à l'incapacité d'identifier le contenu ne décourage pas les personnages, ils peuvent le manger ; il est cependant nécessaire d'indiquer alors que le ragoût, étant donné son contenu contaminé, est *Contagieux*.

Les deux seules sorties de cette pièce sont la porte à l'est qui donne sur la zone 2 et le passage distant de 6 mètres qui donne sur la zone 4. Comme dans le cas de la zone 2, les lanternes de cette pièce ont été brisées et la seule source de lumière provient d'un léger rougeoiement émanant des braises de la cheminée.

Si les personnages ne se sont pas encore fait remarquer, soit en déclenchant le piège de la zone 2, soit en étant particulièrement bruyant dans la zone 3 (par exemple en traversant le couloir en courant en armure de plate complète, en parlant fort, en jetant un sort juste de l'autre côté de la porte, etc.), ils rencontreront un grand nombre de **créatures** dans cette salle.

Créatures : neuf kobolds sont présents dans cette pièce. Si les PJ étaient bruyants dans le couloir entre la zone 2 et 3, effectuez un simple test de Perception auditive (DD 11) pour les kobolds afin de savoir s'ils ont été alertés. Si le test est couronné de succès, cinq d'entre eux effectueront un Déplacement silencieux, se déplaçant dans la zone 4 pour préparer une embuscade, tandis que les autres resteront sur place afin de retarder la progression des aventuriers. La même chose se produira si les PJ ont activé la pierre à tonnerre dans la zone 2, simplement, ils n'auront pas besoin d'un test de Perception auditive, ni faire de Déplacement silencieux pour se rendre dans la zone 3 sans attirer l'attention sur eux.

De manière alternative, si les PJ ont réussi à atteindre la porte de la zone 3 sans alerter les kobolds de leur présence, ils peuvent effectuer un test de Perception auditive (DD 11). Un succès indique qu'ils entendent comme des jappements de chien émis par les kobolds de l'autre côté de la porte, tandis qu'ils mangent et conversent entre eux. S'ils disposent de la connaissance des langues draconiques ou une bonne expérience des combats contre les kobolds, les aventuriers pourront identifier les voix qu'ils entendent. Si le groupe a la capacité de comprendre le discours du kobold qui parle et qu'il prend le temps de l'écouter, il pourra apprendre des informations intéressantes :

- Les kobolds sont très nerveux et voudraient quitter les mines aussi vite que possible. Malheureusement, leur commandant a décidé qu'ils doivent pour le moment rester ici.

- Une créature a volé les corps des morts pendant qu'ils dormaient. La plupart était des corps des humains, mais quelques corps de kobolds ont aussi disparus.

- Il doit y avoir une malédiction dans ces mines. La moitié de leur bande est déjà morte d'étranges fièvres ou d'horribles toux.

Kobolds (9) : FP 1/6 ; Humanoïde (reptilien) de taille P ; DV 1d8-1 ; pv 1, 2, 3, 1, 1, 3, 1, 2 ; Init +1 (Dex) ; VD 9m (6 cases) ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A -1 ; Lutte -5 ; Att lance (-1 corps à corps, 1d6-2/x3) ou arbalète légère (+2 à distance, 1d8/19-20) ; Part *contagieux*, sensible à la lumière, vision dans le noir (18m) ; AL LM ; JS Réf +1, Vig -1, Vol +2 ; For 6, Dex 13, Con 8, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons : Artisanat (fabrication de pièges) +2, Déplacement silencieux +4, Détection +2, Discrétion +8, Fouille +2, Perception auditive +2 ; Vigilance.

Particularités : Sensible à la lumière : Les kobolds subissent un -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'un sort tel que *lumière du jour*. *Contagieux :* Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Tactiques : Si les kobolds entendent les personnages dans le tunnel reliant la zone 2 et 3, ils retourneront le plus vite possible la table la plus éloignée de l'entrée pour l'utiliser comme barricade, donnant un couvert (bonus de +4 à la CA, bonus aux jets de Réflexes de +2). Ils tiendront prêt leurs arbalètes et feront feu sur ceux qui entrèrent dans la salle depuis la zone 2 en premier. Ils s'engageront dans la mêlée seulement quand les personnages arriveront au corps à corps.

Au contraire, si les kobolds ne se sont pas préparés à l'arrivée des personnages, ils seront forcés de s'engager dans la mêlée en raison du manque de temps pour charger leurs arbalètes. Dans ce scénario, les kobolds chargeront leurs adversaires, espérant prendre le dessus en les submergeant sous le nombre. Ils essayent de prendre de flanc les PJ chaque fois que possible.

Il est fort peu probable que les kobolds de cette pièce ne soient ouverts à la négociation compte tenu de leur état désespéré et des ordres de leur chef.

Trésor : Chaque kobold dispose de 11 po dans leur ceinture de poche. De plus, le troisième kobold transporte une belle améthyste de forme ovale et une petite clé en fer également dans sa poche. L'améthyste est une récompense du chef de la bande de cette pièce pour s'être montré particulièrement sanguinaire dans l'exécution des mineurs. Elle a une valeur de 150 po. La petite clé ouvre la porte de la zone 4.

Zone 4 : le Garde-manger (ND 3, potentiellement ND 4)

Une porte de bois verrouillée bloque l'entrée de la zone 4. Si les kobolds de la zone 3 se sont retranchés ici pour préparer leur embuscade, la porte est fermée. Avec un test réussi de Crochetage (DD 25), les personnages peuvent l'ouvrir sans la clé. Dans le cas contraire, reportez-vous aux statistiques de la porte ci-dessous pour déterminer la difficulté pour la détruire.

Porte en bois : 2,5 cm d'épaisseur, Solidité 5, Points de résistance 10, CA 5, DD 13 pour les enfoncer.

Si les kobolds de la zone 3 n'ont pas fait retraite ici, la porte n'est pas verrouillée. Une fois que les PJ sont entrés dans la pièce, lisez le texte suivant à voix haute :

Cette salle toute en longueur et plutôt étroite, dispose de planches sur les côtés chargées de provisions et d'autres produits alimentaires. De lourds sacs en toile sont empilés les uns sur les autres dans les coins de la pièce. Quelques-uns ont été éventrés, déversant leur contenu d'avoine et de farine sur le plancher de la pièce. Plusieurs barils sont posés le long du mur nord.

Comme dans les pièces précédentes, il n'y a aucune source de lumière présente dans cette salle. Elle fait 18 mètres de long pour 4,5 mètres de large, avec des étagères servant à entreposer les marchandises qui réduisent le passage à 3 mètres de large. Il y a un certain nombre de **Créatures** cachés dans la pièce, ainsi qu'un **Piège** simple qui peut être désamorcé uniquement à partir des six tonneaux du mur nord. Les étagères disposent de plusieurs biens de valeur, mais le véritable **Trésor** se trouve dans le tonneau 5. Il n'y a aucune autre issue dans cette pièce mis à part celle de la porte sud.

Si les kobolds de la zone 3 se sont retranchés dans cette pièce, ils seront cachés entre les barils avec leurs arbalètes parées, gagnant un +4 à la CA et un +2 aux jets de Réflexes aussi longtemps qu'ils restent à couvert. Quand le groupe met un pied dans la salle, un des kobolds déclenchera le piège tandis que les autres

lâcheront une volée de carreaux dans la pièce. Il faut faire remarquer que la largeur de la pièce va rendre la progression du groupe assez difficile car seul deux personnages peuvent progresser côte à côte à la fois. Les PJ peuvent essayer de se mettre à couvert derrière les étagères ou empiler les sacs de farine au niveau de la porte. Vous pouvez suggérer ces options si vous constatez que la situation tourne mal.

Piège : Plusieurs sacs de farine sont fermement accrochés au plafond via un réseau de cordes. L'intérieur des sacs contient un fil coupant et chacun d'entre eux est connecté à une seule et même corde accrochée à un groupe de barils au niveau du mur nord. Quiconque prenant le temps de faire un test de Fouille dans la salle découvrira sûrement le piège (DD 15). Une fois remarqué, aucun test n'est nécessaire pour le désactiver, partant du principe que les PJ aient accès à la corde de commande (c'est à dire qu'elle ne soit pas dans la main d'un des kobolds à l'autre bout de la pièce).

Une fois le piège déclenché, les sacs se déchirent et déversent la farine à travers la salle. La farine se renverse au niveau du mur sud, dans un rayon de 12 mètres, obscurcissant temporairement la vue de toute personne présente dans ce secteur. Durant les deux premiers rounds après l'activation du piège, quiconque présent dans la zone a 20% de chance de rater n'importe quelle forme d'attaque, comme si leurs adversaires disposaient d'un camouflage. Dans le troisième et quatrième round, la chance de rater son attaque tombe à 10% tandis que le nuage de farine commence à se dissiper. A partir du cinquième round, le nuage n'est plus et les attaques fonctionnent normalement.

Nuage de farine : ND 1 ; 12 x 3 m de portée ; donne 20% de chance de rater n'importe quelle cible dans les 2 premiers rounds, suivi de 10% de chance de rater dans les 2 rounds suivants ; sortir de la zone annule les effets ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage / Sabotage (NA)

Créatures : Deux types de créatures attendent dans cette pièce. Les barils 2 et 5 sont chacun remplis de rats (4 dans chacun). Ils ne sortiront pas des barils à moins qu'ils ne soient d'une manière ou l'autre dérangés, que se soit par exemple en cassant les barils, en les renversant, en les fouillant, etc. N'importe lequel de ces cas provoquera une attaque de la part des rats mis en colère, chacun d'eux étant infecté par la peste (et donc *Contagieux*) et assez affamé pour se battre.

Le danger le plus immédiat provient de la belette sanguinaire qui est dissimulée dans les sacs dans le coin sud-ouest de la pièce. Elle patientera durant deux rounds après que les PJ ne soient entrés dans la pièce, les évaluant et se préparant à bondir. Au troisième

round, elle sautera sur le personnage le plus proche. Les PJ peuvent effectuer un test de Détection en opposition au test de Discrétion. La belette sanguinaire est venue ici avec les kobolds et n'attaquera pas ses maîtres. Elle est aussi *Contagieuse*.

Belette sanguinaire : FP 2 ; Animal de taille M (1.5 m de long) ; DV 3d8 ; pv 12 ; Init +4 (Dex) ; VD 12 m (8 cases) ; CA 16, contact 14, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +2, Lutte +4 ; Att morsure (+6 corps à corps, 1d6 + 3) ; AS absorption de sang, fixation ; Part *contagieux*, odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Ref +7, Vig +1, Vol +4 ; For 14, Dex 19, Con 6, Int 2, Sag 12, Cha 11.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Détection +5, Discrétion +9 ; Attaque en finesse (morsure)

Attaques spéciales : Absorption de sang (Ext). Tant que la belette sanguinaire reste accrochée à sa proie, elle pompe son sang, lui infligeant du même coup un affaiblissement temporaire de 1d4 points de Constitution par round. Fixation (Ext). Si la belette sanguinaire parvient à mordre son adversaire, elle refuse par la suite de le lâcher. Dans cette situation, elle perd son bonus de Dextérité à la CA (cette dernière tombe donc à 12)

Particularités : Odorat. Détecte les ennemis proche par leur odeur (voir le GdM pour les détails). *Contagieux*. Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Rats (8) : FP 1 ; Animal de taille TP ; DV 1/4d8 – 1 ; PV 1 chacun ; Init +2 (DEX) ; Vit : 4.50 m (3 cases), escalade 4.50 m, nage 4.50 m ; CA 14, contact 14, pris au dépourvu 12 ; B.B.A +0, Lutte –12 ; Att morsure (+4 corps à corps, 1d3-4) ; Part *contagieux*, odorat, vision nocturne ; AL N ; JS Ref +4, Vig +1, Vol +1 ; For 2, Dex 15, Con 8, Int 2, Sag 12, Cha 2.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +10, Discrétion +14, Équilibre +10, Escalade +12, Natation +10 ; Attaque en finesse (morsure)

Particularités : Odorat. Détecte les ennemis proche par leur odeur (voir le GdM pour les détails). *Contagieux*. Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Trésor : Les planches contiennent très peu de marchandises de valeur. Elles sont chargées avec des

produits d'alimentation de mauvaise qualité, la plupart *contaminés* par la présence des rats et des kobolds ; on trouve aussi quelques préparations culinaires et des ustensiles pour les stocker. Les six barils, cependant, contiennent quelques marchandises dignes d'intérêt. Dans le cas où les barils seraient la cible d'une attaque, tous les six disposent des même statistiques.

Baril de bois : 2,5 cm d'épaisseur ; Solidité 5 ; Points de résistance 2 ; CA 5 ; DD 16 pour enfoncer.

Baril 1 : Il s'agit d'un tonneau de vin de grande qualité. Bien qu'il soit actuellement *Contagieux*, le vin peut redevenir de nouveau bon pour la consommation si les PJ parviennent à vaincre Jakk, signifiant ainsi la fin de la Peste. Le vin était un cadeau extravagant d'un marchand pour les mineurs de la Passe de Duvik, dans l'espoir d'obtenir quelques faveurs quand l'industrie de l'argent dans la ville aura progressée. Il est presque plein car ni les mineurs, ni les kobolds ne l'ont trouvé à leur goût. Le tonneau vaut dans les 200 po s'il est vendu une fois la quête achevée.

Baril 2 : Ce baril est rempli de tranches de bœuf séché *Contagieux* à moitié dévorées (ainsi que des rats). Il ne contient rien de valeur.

Baril 3 : Ce baril stocke l'huile des lampes autrefois utilisée dans les lanternes des mines. Elle est, bien entendu, hautement inflammable. Si son contenu est exposé au feu, il en résultera une explosion comme un feu grégeois, avec comme exception d'avoir un diamètre de 6 mètres (à la place d'1m50 de diamètre) pour les éclaboussures.

Baril 4 : Il est à moitié rempli d'une bière forte (et *Contagieuse*). Apparemment, cette boisson a eu bien plus de succès auprès des mineurs que le vin du baril 1.

Baril 5 : Il est rempli des restes de quelques roues de fromage *Contagieux*, ainsi que des rats qui en ont fait une consommation active. Un test réussi de Fouille (DD 15) révèle que le fond du baril est un faux, dissimulant un compartiment. Dans le compartiment en question, on peut trouver un petit sac de tissu contenant une pierre de lune (50 po), une broche d'or avec une incrustation de jade (250 po) et trois morceaux d'agate de mousse (valant 10 po chacune). De plus, le sac contient 24 po et une potion d'invisibilité. Il s'agissait de la cachette d'un des mineurs ayant une occupation moins honorable ; ce trésor a été oublié lors de la disparition de son propriétaire.

Baril 6 : Il contient du sel qui sert en tant qu'épice ou conservateur.

Zone 5 : Chutes et Échelles (ND 4)

Quand le groupe arrive à 12 mètres du bas de la pente provenant de la zone 2, l'inclination du sol devient beaucoup plus importante. Une douce luminosité bleutée devient visible et semble provenir d'environ 12 mètres plus loin, là où le tunnel s'ouvre sur une grande caverne. Le tunnel se rétrécit aussi jusqu'à une largeur de 3 mètres. N'importe quel nain présent dans le groupe à droit à un test de Fouille (DD 20) automatiquement pour remarquer le piège présent dans la maçonnerie 6 mètres plus loin.

Une fois le groupe arrivé dans la caverne, lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

Une énorme caverne s'étend vers le nord sur au moins 30 mètres, s'enfonçant loin dans la montagne. La luminosité bleu-vert provient d'un lichen tapissant les parois et les stalagmites de taille humaine dont l'intensité semble pulser de manière régulière sur un rythme de deux à trois secondes. Les illuminations mettent en évidence de temps en temps de petites taches d'argent, qui scintillent sur la paroi occidentale de la caverne. Plusieurs cordes sont accrochées au bord de grandes cavités présentes sur cette paroi. Ces cavités pénètrent profondément dans la paroi ouest de la caverne et commencent 6 mètres au-dessus de la surface du sol. L'air ici est frais et sent l'humidité.

Il s'agit du secteur d'extraction central pour les ouvriers de la Passe de Duvik. Les cordes accrochées au rebord des cavités servaient aux mineurs à se hisser jusqu'aux plus riches dépôts de minerai d'argent de la caverne. Ils sont accrochés à des pitons fermement enfoncés dans le sol de la caverne et les fixations sont particulièrement sûres, même si les personnages n'ont aucune possibilité de le juger sans se rendre eux-mêmes jusqu'aux cavités. Un test d'Escalade pour gravir la paroi à l'aide de ces cordes est assez simple (DD 5). Un test d'Escalade sans se servir de ces dernières est bien plus difficile (DD 20). Pour compliquer encore les choses, les cavités peuvent aussi être occupées par un certain nombre de créatures hostiles.

La grotte fait grossièrement 24 mètres sur 30, avec des cavités de 6 mètres de large, pour une profondeur de 9 mètres dans le mur ouest. Il existe deux sorties dans la caverne en plus du tunnel menant à la zone 4. Sur la paroi est, non loin du mur nord de la caverne, une porte dérobée mène à la zone 5a. Les PJ peuvent la découvrir avec un test réussi de Fouille (DD 20). De même, au niveau le plus au nord de la paroi est se trouve un tunnel menant plus bas dans la montagne jusqu'à la zone 6.

Piège : Un piège simple (une fosse) attend les personnages qui continuent à avancer de manière

imprudente dans le tunnel au moment où la pente s'incline plus fortement. Elle se trouve exactement à 3 mètres de l'entrée de la caverne de la zone 5. La fosse fait 3 mètres sur 3 et environ 6 mètres de fond et est déclenchée par la pression sur une dalle juste à la fin de la fosse (c'est à dire du côté de la grotte lumineuse). Ainsi, le premier membre du groupe qui traverse la zone de la fosse la déclenchera. Quiconque derrière lui et présent dans la zone d'effet de la fosse risque également de tomber. La fosse est vide ; les personnages peuvent effectuer un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ou de Profession (mineur) (DD 15) pour déterminer qu'elle a été fraîchement creusée.

Fosse (6 m de fond) : ND 1 ; pas de jet d'attaque nécessaire (2d6) ; Jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage / Sabotage (DD 20).

Créature : M'dok, le chef de la bande de kobolds, a demandé à ses hommes d'installer le campement dans les cavités. Patientant dans les ombres des cavités, ils sont préparés à attaquer tous ceux qui entrent dans la grotte. Si la pierre à tonnerre de la zone 2 ou la fosse menant à cette grotte a été déclenchée, les kobolds sont cachés et parés à passer à l'attaque quand les PJ entreront dans la grotte. Dans le cas contraire, le MJ devrait juger par lui-même pour décider si les PJ ont pris suffisamment de précaution pour éviter d'être entendu durant la descente. Au moindre doute, faire des tests opposés de Perception auditive et de Déplacement silencieux entre les kobolds et le groupe pour en décider.

M'dok, kobold mâle Ens 2 : FP 2 ; Humanoïde (reptilien) de taille P ; DV 2d4 ; pv 11 ; Init +1 (Dex) ; VD 9m (6 cases) ; CA 15, contact 12, pris au dépourvu 14 ; B.B.A +1 ; Lutte -4 ; Att lance (-1 corps à corps, 1d6-2/x3) ou arbalète légère (+3 à distance, 1d8/19-20) ; Part *contagieux*, sensible à la lumière, vision dans le noir (18m) ; AL LM ; JS Réf +1, Vig +0, Vol +5 ; For 6, Dex 13, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 14.

Compétences et dons : Arts de la magie +5, Concentration +5, Déplacement silencieux +4, Discrétion +8, Vigilance ; Magie de guerre.

Particularités : Sensible à la lumière : Les kobolds subissent un -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'un sort tel que *Lumière du jour*. **Contagieux :** Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Possessions : lance, arbalète légère, 20 carreaux, armure de cuir, potion d'agrandissement (5^{ème} niveau), poche de ceinture avec 24 po et un

grenat violet (500 po). Remarque : M'dok n'a pas de familier.

Sorts connus (6/5) : 0 – hébètement, lumières dansantes, ouverture/fermeture, rayon de givre, son imaginaire ; 1^{er} – convocation de monstres I, mains brûlantes.

Kobolds (8) : PV 1, 1, 3, 3, 2, 1, 2, 1; 11 po chacun.

Tactique : Le désespéré M'dok ordonne à ses troupes de tirer une volée de carreaux sur le groupe. Il est aussi possible qu'il envoie un kobold au rebord de la cavité pour couper les cordes reliant le sol à la cavité si le groupe semble vouloir monter pour engager les kobolds au corps à corps. Si le groupe semble bien affaibli par les tirs des kobolds, vous pouvez rappeler la présence des stalagmites à taille humaine qui peuvent servir d'excellents couverts (jusqu'à total) vis à vis des carreaux d'arbalète. Il est recommandé au MJ de consulter les règles sur l'Escalade p77 du Manuel des Joueurs pour jauger la difficulté d'escalader 6 mètres jusqu'au rebord sous le feu des kobolds.

Développement : Notez que M'dok est ouvert à la négociation, surtout si les PJ ont sérieusement affaibli sa troupe. Si l'avantage se retourne contre les kobolds ou si la bataille tombe dans une impasse (comme par exemple les PJ qui restent obstinément à couvert derrière leur couvert), M'dok tentera d'engager des pourparlers, espérant leur offrir la richesse du « démon » (Jakk, bien entendu), plus profondément dans la montagne en échange d'une promesse de cesser d'attaquer les kobolds. Il niera le fait que sa bande soit responsable de la mort des mineurs (il s'agit d'un mensonge, bien entendu), mais consentira à quitter les mines si le groupe l'épargne lui et ses camarades. M'dok est très peu disposé à se battre jusqu'à la mort, particulièrement du fait de la présence de son jeune enfant dans la zone 5a.

Zone 5a : le campement Kobold (ND 0)

Cette alcôve dissimulée sert de campement principal pour le groupe de kobolds. A l'origine, elle était utilisée en tant que zone de stockage et de dortoir ; on trouve aussi dans cette petite caverne les restes d'un feu de cuisine, quelques couvertures en piteux état, plusieurs sacs pleins de **Trésors** et deux jeunes kobolds qui accompagnent le groupe dans leur mission d'exploration en tant que rite de passage, dont l'un est le fils de M'dok. Se sont les seules créatures ici.

Cette zone a également servi pour stocker les corps des mineurs jusqu'à ce que Jakk, sous le couvert d'une potion d'invisibilité, les ait volés au cours d'une nuit pour s'en servir en zone 6.

Créatures : Si les personnages découvrent d'une façon ou d'une autre l'accès à cette salle, ils trouvent deux kobolds immatures blottis sous une veste en guise de couverture. Il n'y a pas de statistiques de prévu pour ces deux kobolds impuissants et qui sont totalement à la merci des personnages. Il est à noter que les deux enfants sont *Contagieux*.

Trésor : Les sacs contiennent plusieurs semaines de récolte de minerai de la mine qui peuvent être vendus pour 500 po. De plus, la cape qui sert de couverture aux enfants est une *cape de résistance +1*. De plus, les personnages d'un alignement bon doivent bien réfléchir à ce qu'ils vont faire avec les enfants kobolds, même s'ils sont en possession d'un trésor.

Zone 6 : La Fosse Sépulcrale (ND 3)

Le tunnel provenant de la zone 5 s'enfonce d'environ 21 mètres dans les profondeurs de la montagne avant de déboucher dans la zone 6. Tandis que les PJ approchent, ils commencent à ressentir une chaleur inconfortable émanant de la pièce devant eux. Bien que cette sensation semble douce quand le groupe commence à en ressentir les effets, la chaleur devient étouffante au moment où les personnages atteignent l'entrée de la zone 6. Quand le groupe entre dans la pièce, lisez (ou paraphrasez) le texte suivant :

Des vagues de chaleurs s'échappent de la caverne, épaississant l'air et rendant la respiration difficile. Cette petite caverne arrondie est littéralement recouverte de corps humanoïde. Des rats s'agitent sur la mer de corps, s'arrêtant occasionnellement pour grignoter un morceau de choix. Quelques-uns d'entre eux sont couchés sur le dos, tandis que certains semblent encore s'accrocher à quelques restes de vie. Un tunnel est visible sur la paroi est de la caverne et, à une certaine distance, le son de l'eau jaillissant peut se faire entendre.

Cette pièce sert d'incubateur pour la Peste Brûlante. Jakk a stocké les corps des kobolds et des mineurs morts dans les cavernes des mines avec l'intention de les utiliser comme incubateur de la maladie. Les rats festoyant sur les corps permettent la diffusion de la maladie partout dans les mines. Bien que cela ne soit pas tout de suite visible pour les PJ, Jakk a disposé quelques-unes de ses **Créatures** parmi les cadavres pour s'occuper de n'importe quels aventuriers souhaitant explorer cette zone. Au-delà de cette menace, la caverne sert elle-même de piège pour les fous qui souhaitent la franchir.

La présence de la Peste est ici si forte que le simple fait de rester dans cette pièce suffit pour que les aventuriers la contracte. Tous les trois rounds passés dans cette zone, les personnages doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) sous peine d'être infecté par la Peste Brûlante. Si un personnage reste trois rounds dans cette zone tout en étant déjà dans la période d'incubation de la Peste, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) ou immédiatement commencer à souffrir des effets de perte de caractéristiques dues à la Peste. Cette zone n'a pas d'effet sur ceux déjà infectés par la Peste.

La caverne est ronde, d'un diamètre de 12 mètres. Le tunnel à l'est mène 18 mètres plus bas sous la montagne et dans la zone 7.

Créatures : Dès que les PJ traversent la caverne, les gardiens zombis de Jakk se relèvent parmi les cadavres pour intercepter les personnages et passent à l'attaque. Ils se battent tant qu'ils n'ont pas été détruit ou repoussé.

Zombis des mineurs (4) : FP ½ ; Mort-vivant de taille M ; DV 2d12+3 ; pv 11, 12, 20, 14 ; Init -1 (DEX) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 11, contact 9, pris au dépourvu 11 ; B.B.A +1, Lutte +2 ; Att coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part *contagieux*, limité à une seule action, mort-vivant, réduction de dégât (5/tranchant), vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Ref -1, Vig +0, Vol +3 ; For 13, Dex 8, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.

Dons : Robustesse.

Particularités : Mort-vivant. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort ; Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement ; Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques ; Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (voir le *Manuel des monstres* pour plus d'info). *Contagieux :* Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Zombis kobold (4) : FP ½ ; Mort-vivant de taille P ; DV 2d12+3 ; pv 15, 10, 12, 16 ; Init -1 (Dex) ; VD 9 m (6 cases) ; CA 13, contact 11, pris au dépourvu 13 ; B.B.A +1, Lutte -4 ; Att coup (+1 corps à corps, 1d4-1) ; Part *contagieux*, limité à une seule action, mort-vivant, réduction de dégât (5/tranchant),

vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +3 ; For 8, Dex 11, Con -, Int -, Sag 10, Cha 1.

Dons : Robustesse.

Particularités : Mort-vivant. Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantômes, mirages et effets de moral), Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort ; Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristiques, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement ; Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques ; Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (voir le Manuel des monstres pour plus d'info). *Contagieux :* Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Zone 7 : La Source (ND 5)

Un simple pilier de roche abimé est visible grâce au rayonnement de la mousse bleu-verte qui émerge du fond du bassin au centre de la caverne. L'eau tombe contre lui dans le bassin en dessous. Le bassin alimente un large flot qui coule rapidement au travers de la caverne pour ensuite se perdre sous la paroi rocheuse du mur sud. Plusieurs glyphes sont taillés profondément dans le pilier de pierre, leur lignes à peine visible sous la mousse. Une sensation de malaise intense s'échappe de ce lieu.

La caverne fait environ 21 mètres de large sur 36 mètres de long. Le pilier du centre est assez massif avec un rayon de 3 mètres sur 6 mètres de haut. Le pilier peut être escaladé en se servant d'une anfractuosité d'environ 60 cm de large qui forme des boucles autour du pilier en tenant toutefois compte que le tout est rendu glissant par la chute d'eau de la source. Jakk a installé son campement au bord de la fontaine, du côté du tunnel et il se cache de l'autre côté quand les PJ entrent dans la caverne. Il est la seule **créature** de la zone.

Les glyphes inscrits sur le pilier sont écrits dans un dialecte orque et servent de prière à Gruumsh pour frapper les ennemis de Jakk d'une épouvantable peste. Ils racontent également l'histoire des mines et le destin du clan de la Griffes arrachée. Si quelqu'un réussit un test de Connaissance (religion) (DD 15), il reconnaît les symboles comme étant ceux présents sur les édifices religieux à la gloire de Gruumsh. L'eau coulant du pilier dans le bassin semblera particulièrement sombre et crasseuse si elle est examinée. Un sort de détection de la magie

révélera de faibles traces de magie affectant l'eau.

Créatures : Bien que Jakk soit frustré que les aventuriers aient réussi à atteindre sa tanière, il voit leur arrivée comme un défi envoyé par Gruumsh pour le tester et il procédera méthodiquement pour éliminer le groupe le plus efficacement possible. Il avale une *potion d'imprécation* peu de temps avant que le groupe n'arrive dans la caverne (s'il entend l'escarmouche avec les morts-vivants de la zone 6)

Quand il est prêt pour le combat, Jakk crie une malédiction au groupe et commence à incanter à l'abri derrière le pilier. Il utilise son sort de *ténèbres* pour obscurcir le champ de bataille et se tient prêt pour la mêlée, laissant son don de *Combat aveugle* le guider pour le combat. Il utilise également son sort de *Contagion*, espérant assassiner n'importe quel aventurier déjà affaibli par la Peste. Jakk croit véritablement que ce conflit est un test de loyauté envoyé par sa divinité, ainsi, il ne fera aucune trêve pour pourparler ou se rendre et combattra à mort dans la plupart des situations.

Jakk Griffes Arrachées, male orque Prê 5 : FP 5 (normalement 6, mais réduit à cause de la peste pour la perte des sorts et de la constitution) ; Humanoïde (orque) de taille M ; DV 5d8-10 ; pv 22 ; Init +1 ; VD 6m (armure d'écailles) ; CA 18, contact 12, Pris au dépourvu 14 ; B.B.A +3, Lutte +5 ; Att masse d'arme lourde +1 (+6 corps à corps, 1d8+3/x2) ou arbalète légère (+4 à distance, 1d8/19-20) ; Part *contagieux* sensibilité à la lumière, vision dans le noir (18 m) ; JS Réf +2, Vig +4, Vol +7 ; For 15, Dex 14, Con 6, Int 10, Sag 16, Cha 12.

Compétences et dons : Art de la magie +4, Concentration +2, Connaissance (Religion) +4, Détection +7, Perception auditive +8, Premiers secours +7 ; Combat aveugle, Préparation de potion, Vigilance.

Particularités : Sensible à la lumière : Les orques subissent un -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'un sort tel que *lumière du jour*. *Contagieux :* Les individus qui entrent en contact avec un objet ou une créature contagieuse doivent effectuer un jet de Vigueur (DD 13) ou être affectée par la Peste Brûlante.

Possessions : Masse d'arme lourde +1, écu en acier, armure d'écailles, arbalète légère, 20 carreaux, symbole sacré de Gruumsh en pierre, potion de soins légers (5^{ème} niveau), potion d'invisibilité (5^{ème} niveau), parchemin de convocation de monstre II (5^{ème} niveau), parchemin de restauration mineure (5^{ème} niveau), parchemin de dissipation de la magie (5^{ème} niveau), 13 po, un saphir bleu d'une valeur de 1300 po.

Sorts préparés (5/5/4/3) : 0 – assistance divine, lecture de la magie, résistance ; 1^{er} – anathème, frayeur, protection contre le bien ; 2e – immobilisation des personnes, ténèbres ; 3e – contagion x2

EN CONCLUSION

Défaire Jakk a un effet visible presque instantané sur l'eau de la source qui commence à se purifier d'elle-même de la contamination de la Peste peu de temps après sa mort. La mine demande tout de même à être purifiée et la plupart des éléments contaminés devront être brûlés avant qu'ils ne se propagent une fois de plus dans la montagne. Les symptômes de la Peste affectant la ville de la Passe de Duvik diminueront avec le nettoyage de l'eau servant à l'alimentation. La population reconnaissante offrira une récompense de 100 po pris sur les profits futurs de la mine à chacun des aventuriers ayant aidé à résoudre le problème. Les PJ seront accueillis comme des héros dans la Passe de Duvik jusqu'à la fin de leurs jours et n'auront jamais besoin de payer pour leur logement ou n'importe quelle provision quand ils reviendront dans la ville.

Pour ce qui est de la suite de l'aventure, le mot passe comme quoi les PJ ont éliminé le dernier représentant du clan de la Griffes déchirées. Gruumsh le dieu borgne n'a pas apprécié leur interférence et enverra des instructions à ses disciples indiquant que les combattants qui lui rapporteront la tête des trouble-fête qui ont contrecarré la Peste Brûlante gagneront sa faveur. Si M'dok reste en vie à la fin de l'aventure, il pourrait revenir éventuellement dans le futur avec une autre bande pour réclamer les mines en tant que territoire qu'il considère lui appartenant de droit. Pour le moment cependant, le jour est à la victoire et les dangers de la Peste maîtrisés. Les PJ (et leurs joueurs) devraient en profiter pour savourer la victoire de leur quête.