

L'anneau des Empereurs

Une aventure pour des aventuriers de niveau 1 à 3 par John Grümph

Le scénario en quelques lignes

Il était une fois un anneau magique qui disait à son porteur lesquels de ses conseillers et serviteurs lui étaient fidèles et loyaux et lesquels nourrissaient leurs propres desseins ou s'apprêtaient à le trahir. Le dernier porteur connu de cet anneau disparut à la fin d'une terrible guerre civile.

En fouillant de vieilles archives, des érudits ont déterminé la localisation probable de L'ANNEAU DES EMPEREURS : le tombeau de son dernier porteur. Les personnages cherchent à s'en emparer – pour eux-mêmes ou pour un commanditaire. Toutefois, ils ne sont pas les seuls sur l'affaire : d'une part, un groupe d'agents de l'Alliance Kourgane a été dépêché sur place presque aussi vite ; d'autre part, l'anneau a déjà été volé par un roi orque de la région – et les choses ne se sont pas déroulées tout à fait comme ce dernier l'avait prévu.

Les personnages auront deux lieux à visiter et à fouiller (la *tombe du Frater Praefecti* et le *Palais des Rois orques*) et de multiples manières de s'y prendre – par la ruse, la diplomatie ou la bagarre, selon leurs préférences – avant de pouvoir s'emparer de l'anneau.

Impliquer les personnages

Il existe deux moyens d'impliquer les personnages dans cette aventure. Soit l'un d'entre eux a un intérêt personnel et particulier pour retrouver cet objet (héritage familial perdu, besoin particulier, etc.), soit ils sont contactés par un prince en exil, chassé de son trône par un usurpateur, par un collectionneur, impatient de mettre la main sur un tel trésor, ou encore par un magicien enchanteur qui espère pouvoir en copier les pouvoirs.

Partie un : la Tombe du Frater Praefecti

Mise en place

De vieux rouleaux de papyrus ont été récemment retrouvés dans les réserves de la bibliothèque de **LA MAISON HAUTE DE CROISÉE**, une belle cité à la jonction de plusieurs routes commerciale. Ces rouleaux détaillent l'histoire et le nom du dernier porteur de l'anneau, le **FRATER PRAEFFECTI DU DISTRICT IMPÉRIAL NORD-EST** – une dénomination politique et géographique depuis longtemps disparue et dont on ne connaît plus vraiment les anciennes délimitations.

Le nom a fourni quelques indices sur la localisation éventuelle de l'anneau : la nécropole familiale du Frater Praefecti, aujourd'hui située sur les frontières du sauvage, à quelques distances d'une ancienne ville dont il ne reste que les ruines, **PROXIMA SEPTENTRIAE**.

Approches

Le voyage ne prend que quelques jours et se révèle relativement peu dangereux, si ce n'est au quatrième jour, à la veille d'arriver sur la zone des tombeaux. Un petit village entouré de palissades, **EMBREZAINÉ**, est sur le pied de guerre. Depuis deux nuits, **UNE PETITE TROUPE DE ZOMBIE** erre dans les environs et s'approche des murs à la nuit tombés. Ils ne sont pas très nombreux mais tout le monde a peur qu'ils ne parviennent à ouvrir une brèche.

Les personnages possèdent des informations sur la localisation du tombeau, sous la forme de directions et de points de repères, mais uniquement à partir de **PROXIMA SEPTENTRIAE**. Les ruines de la cité s'étendent au travers d'une large vallée. Il ne reste plus grand-chose de visible à travers les bosquets et la végétation : des moignons de mur, des colonnes dressées, peut-être quelques bâtiments prestigieux que la magie a préservé jusqu'à présent... Les ruines abritent certainement quelques créatures dangereuses – pourquoi pas **DES DRAKES SAUVAGES** et affamés ?

Environnement

La nécropole familiale du Frater Praefecti a été creusée dans une falaise crayeuse. Les bas-reliefs qui en ornaient la façade ont été érodés par le temps et sont désormais pratiquement illisibles. Les environs sont constitués de landes épaisses, mais il est possible de trouver plusieurs chemins récemment ouverts et régulièrement parcourus. Ce qui est plus inquiétant, c'est la présence de plusieurs totems orques et gobelins indiquant la présence d'un clan à proximité – toutefois, leur examen révèle qu'ils ont été installés quelques mois plus tôt, sans beaucoup de soins, et que personne n'y a touché depuis.

Dynamiques

Lorsque les personnages arrivent, le tombeau est déjà occupé par deux factions : **UN GROUPE DE GUERRIERS SQUELETTES**, envoyés par l'Alliance Kourgane pour récupérer l'anneau ; et un bandit de grand chemin, **THIBOLD DE MÈREUVE**, qui a fait du tombeau sa base d'opération et qui est retranché derrière des portes inviolables, mais sans moyen de sortir.

La situation est bloquée et les deux parties ne parviennent pas à négocier. Les squelettes sont assez intransigeants et, même s'ils ne veulent que l'anneau et ignorent les vivants, il faut avouer qu'ils sont un peu terrifiants. Et Thibold est terrifié et refuse d'ouvrir les portes.

Les personnages peuvent rentrer là-dedans comme une tonne de brique ou ils peuvent tenter de négocier. Du fait de la configuration des lieux (et de sa nature), il est peu probable que la capacité des Clercs (tourner les morts-vivants) ne fonctionne, à moins de parvenir à libérer totalement la route vers l'extérieur. Les squelettes seront de retour plus tard sans doute et les personnages auront peu de temps pour régler leur souci.

Les squelettes sont tout à fait disposés à discuter et n'ouvrent pas les hostilités s'ils peuvent l'éviter.

Après la découverte de la disparition de l'anneau, il est toujours envisageable de passer un accord ou une alliance avec eux pour suivre la piste des orques et les affronter. Toutefois, la possession finale de l'anneau restera un point difficile à régler.

Le donjon

1. **ENTRÉE.** L'entrée du tombeau est une simple ouverture creusée dans la falaise, entourée de pilastres abîmés et profanés par des graffitis gobelins. Si les personnages ont fait du bruit ou discutent un peu fort, ils attirent immanquablement l'attention de **DEUX ZOMBIES** qui surgissent des fourrés. L'escalier est assez raide, mais il est étroit et il est assez facile de se retenir aux murs.

2. **VESTIBULE.** La salle creusée dans la roche sent particulièrement mauvais – une flaque d'infiltration croupit dans un coin ; ça remugle l'urine et le sang. Le corps d'un humain gît au milieu de la pièce – il semble habillé comme un voyageur – c'est, au début, la seule chose vaguement éclairée par la lumière qui tombe du dehors par l'escalier. Tout le reste est dans l'obscurité. **QUATRE GUERRIERS SQUELETES ET UN SQUELETTE FOSSILE** (une sorte de squelette Neandertal un peu obtus) montent la garde ici, mais ne sont pas directement agressifs. L'un d'entre eux demande aux personnages l'objet de leur présence et leur explique qu'ils sont là au nom de leur maître et qu'ils partiront aussitôt leur mission remplie. Leur problème est la présence de « vivants » barricadés un peu plus loin dans le tombeau.

3. **PASSAGE OUEST.** Cette pièce vide est accessible au travers d'**UNE PORTE PIÉGÉE PAR MAGIE** – quiconque tente de l'ouvrir déclenche un éclair d'électricité pour 1d8 dégâts sur une zone de 1 pas de large sur 3 pas de longueur. Il est possible de désamorcer le piège en tournant correctement plusieurs pièces mobiles sur la poignée, de manière à reconstituer un motif complexe.

4. **TOMBEAUX INACHEVÉS.** Le creusement de cette pièce n'a jamais été achevé. Toutefois, un petit coffre y a été entreposé qui contient l'équivalent d'une trentaine de pièces d'or sous la forme de diverses vaisselles précieuses qui auraient dû servir de modèle pour les décorations intérieures. **UN FANTÔME MINEUR** hante les lieux – celui du maître tailleur qui devait terminer l'endroit mais qui est mort soudainement d'une attaque d'apoplexie.

5. **PASSAGE EST. DEUX SQUELETES** montent la garde dans cette pièce vide, de chaque côté de la porte barricadée menant vers 6.

6. **CHAPELLE.** Dans cette pièce (une chapelle dédiée à la déesse de la mort, mais profanée par les gobelins) se sont réfugiés **LE BANDIT THIBOLD DE MÈREUVE** et les deux survivants de sa bande. Le tombeau leur servait de refuge depuis qu'ils en avaient chassé les deux ou trois gobelins qui l'occupaient encore il y a plusieurs mois. Thibold est recherché par les autorités et a une prime de 100 pièces d'or sur sa tête (seulement 25 pour chacun de ses complices – **DORA-FLORE BRISACHE** et **KURT CORBÉPINE**). Les bandits sont coincés là, incapables d'affronter les squelettes, mais sans issue de secours. Thibold est prêt à payer pour obtenir un peu d'aide (il a accumulé un petit trésor d'environ 30po, mais l'essentiel de son butin consiste en nourriture, en petit matériel et en outils divers qu'il comptait revendre à des receleurs à Croisée). Si Thibold survit, il indique aux personnages le nom du Roi orque qui a saccagé le tombeau et l'endroit où on peut généralement le trouver : son palais est à seulement deux jours d'ici. S'il y avait ici un trésor, c'est certainement eux qui l'ont maintenant.

7 à 10. **TOMBEAUX.** Ces tombeaux ont été pillés et profanés par les gobelins et les orques. Il ne reste pas grand-chose en dehors de quelques pièces du butin de Thibold.

Figuration

ZOMBIES. CA13 ; CA11 ; DV2 (13, 9, 6, 11, 9, 10, 15, 13pv) ; JS16 ; MV6 ; Deux coups de poings (1d4+1) ; Très sensibles au bruit qui semble les attirer.

SQUELETTE THURÉOS (LE CHEF). CA12 (bouclier) ; DV3 (18pv) ; JS14 ; MV12 ; Arme (1d10+2) ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau ; Les projectiles et les armes perçantes infligent demi-dégâts.

SQUELETTES. CA12 (bouclier) ; DV1 (5, 8, 6, 3, 7pv) ; JS17 ; MV12 ; Arme (1d6+2) ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau ; Les projectiles et les armes perçantes infligent demi-dégâts.

SQUELETTE FOSSILE. CA13 ; DV4 (17pv) ; JS14 ; MV12 ; Deux poings (1d6+2) ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau ; Invulnérable aux armes non magiques ; Les projectiles et les armes perçantes n'infligent aucun dégât ; Les armes tranchantes infligent demi-dégâts.

FANTÔME MINEUR. CA15 ; DV3 (13pv) ; JS14 ; MV18 (vol) ; drain de vie (perte de 1d3 au maximum de points de vie à chaque attaque réussie) ; Immatériel (si le résultat du jet d'attaque est un jet impair, l'attaque est automatiquement un échec)

THIBOLD (CA14 ; DV4 (23pv) ; JS11 ; MV12 ; deux épées 1d8+1d4+3 ; Anneau de protection +1) ; **DORA-FLORE** (CA13 ; DV1+1 (6pv) ; JS17, MV12 ; Épée 1d6+2) ; **KURT** (CA13 ; DV1+3 (11pv), JS17 ; MV12 ; Épée 1d6+3).

Partie deux : le Palais des Rois orques

Mise en place

L'examen des totems et graffitis gobelins et orques autour et dans le tombeau permet de déterminer l'identité du clan qui a pillé les lieux il y a quelques mois (à moins que l'information ne vienne de Thibold).

LE ROI GORMANDE DU CLAN DU TORE est un roi orque mineur, depuis longtemps maintenu sur les frontières du monde des hommes par des souverains orques plus puissants qui se réservent de meilleures terres. Il a toutefois une certaine chance, car son palais, construit sous une colline, abrite aussi un temple important de la déesse du sauvage.

Si les personnages tiennent absolument à récupérer l'anneau, il va falloir voyager jusque-là et concevoir un plan selon ce qu'ils trouveront. Si les squelettes sont toujours en état d'agir, ils peuvent épauler les personnages (mais il restera à régler le problème de la possession finale) ou ils peuvent faire cavalier seul et pénétrer dans le palais par une autre entrée.

Approches

LE PALAIS DES ROIS ORQUES est à un peu plus de deux jours de marche, au nord de la zone des tombeaux, aux limites du sauvage. Ce sont des terres boisées, sans véritables routes – tout juste quelques sentiers parcourus parfois par des groupes de chasse gobelins – et il est aisé de s'y perdre si l'on rate les signes.

Car le chemin du Palais est, finalement, assez bien indiqué : des totems orques et gobelins jalonnent le paysage comme autant de symboles d'autorité ou de bornes domaniales. Une fois compris les motifs et la signification des bornes, il est facile d'en trouver la direction.

Reste que le pays est dangereux.

Il est fort probable que les personnages tombent sur **UN GROUPE DE GOBELINS EFFLANQUÉS**, visiblement stressés et mal équipés. Selon la situation, les gobelins profiteront de l'occasion (de la nourriture sur pattes et de l'équipement neuf) ou tenteront d'éviter la confrontation. Pour un éclaireur qui connaît un peu la société orque et goblin, on peut s'attendre à trouver de tels groupes dans des territoires libres – des proscrits, des exilés ou des gobelins sans maître. C'est infiniment plus rare sur des terres royales.

Environnement

Le Palais est construit **SOUS UNE COLLINE ISOLÉE** qui se dresse au milieu d'une sorte de plateau légèrement boisé. Il n'est pas difficile à trouver : au sommet de la colline, **UNE TÊTE DE PIERRE MASSIVE** (d'une dizaine de mètres de haut) semble monter la garde sur la région. Divers sentiers et chemin sillonnent le plateau et la colline, à travers les bosquets.

Les personnages devraient bien évidemment avancer avec prudence – bien que, de jour, il soit peu probable de croiser des gobelins en extérieur. Par contre, ils devraient rapidement remarquer, dans l'ordre, l'activité inhabituelle **D'OISEAUX CHAROIGNARDS** en grand nombre, les bouffées **D'ODEURS AFFREUSES** portées par le vent et **DES CORPS DE GOBELINS ET D'ORQUES**, en groupes ou disséminés, qui semblent avoir succombé à des morts violentes (lames et gourdins). Peu de ces cadavres ont été fouillés et détroussés, mais il n'y a pas grand-chose à récupérer.

Le Palais est accessible par trois entrées :

L'entrée principale se situe au pied de la tête de pierre, au sommet de la colline, et mène en 1. Elle est complètement ouverte, pas de sentinelles, pas de gardes, mais quelques cadavres déjà bien faisandés (plusieurs semaines sans doute).

Une seconde entrée, sur le côté de la colline, beaucoup plus discrète, mène dans la zone des gobelins (salles 12 à 15). Elle est gardée et protégée par quelques sentinelles qui restent dissimulées à moins que les personnages ne s'approchent vraiment de trop près (auquel cas, elles les allument avec leurs arcs courts).

La troisième entrée est très difficile à trouver et il faut la chercher soigneusement. Elle a l'avantage de mener vers une zone abandonnée du palais (salle 19) et d'offrir les meilleures chances de succès pour une infiltration furtive.

Dynamiques

Une fois en sa possession, le Roi Gormande s'est empressé d'enfiler l'anneau des Empereurs à son doigt. Comme, au final, c'est un anneau un peu maudit, les choses ont un peu dérapé. Sa paranoïa préexistante n'a cessé de grandir et, bien entendu, en dehors de quelques gardes du corps pas assez intelligents pour seulement envisager d'avoir une pensée indépendante, le roi a rapidement constaté que tout le monde allait le trahir d'une manière ou d'une autre.

Alors, il y a eu des exécutions. Puis une révolte. Puis une guerre civile entre les orques et les gobelins et entre plusieurs factions orques.

Quand les personnages arrivent au Palais, la situation est bloquée depuis plusieurs semaines. Toutefois, au lieu de tomber sur une communauté organisée et un palais difficile à investir, ils trouvent une zone de guerre et de nombreuses opportunités.

Le Roi Gormande et ce qu'il reste de ses fidèles occupent les salles à l'ouest du Palais (salles 4, 8, 9, 10 et 11).

Une petite troupe de gobelins occupent les salles à l'est (salles 12 à 15).

Les salles centrales (salles 1, 2, 5, 6, 7) sont un no-man's land où s'affrontent les factions.

Les couloirs et les salles au sud (salles 17 à 20) sont bloquées. N'y réside plus que le maître alchimiste – le grand-prêtre de la déesse du sauvage a été exécuté et ses acolytes ont fui en bloquant les accès.

Pourquoi est-ce que les gobelins et les orques se battent-ils encore ? Par bêtise, par pure violence, cruauté et brutalité, pour la possession du terrain et des richesses encore présentes...

Peut-on jouer un camp contre l'autre ? Peut-être. Mais avec les orques et les gobelins, il convient de jouer fin. Ils négocient volontiers en position de faiblesse, mais respectent rarement leurs engagements s'ils décèlent une opportunité de doubler la mise. Toutefois, les gobelins n'ont pour seul objectif que de reprendre le contrôle du palais et d'y restaurer l'autorité des prêtres et des chamanes. Si les personnages peuvent les y aider, ils les laissent repartir avec tous les trésors qu'ils veulent, y compris l'anneau porte-malheur. Tout est question de négociations, de rapports de force, de concessions savamment dosées et de petits cadeaux amicaux.

Le donjon

NOTE : *Tout le palais est souterrain. Les salles sont maçonnées et dallées (bien que crasseuses). La plupart des portes sont simplement des rideaux de cuirs lourds et épais – parfois ce sont de lourdes portes de bois renforcées de métal. Les sources de lumière sont très rares ou inexistantes. Les portes « secrètes » sont décrites individuellement.*

Les personnages ne devraient pas éprouver de trop grandes difficultés pour s'y déplacer pour peu qu'ils soient prudents, silencieux et lents. On peut parfaitement ramper d'un meuble renversé à un tas de cadavre sans se faire voir de possibles sentinelles. Bref, l'environnement est parfait s'ils veulent tenter une approche furtive. Ou ils peuvent aussi y aller comme des bourrins.

1. **ENTRÉE.** L'odeur est effroyable. Il y a des bouts de corps en décomposition. Et du sang, plein de sang sec ou pourrissant. La zone porte la marque de durs combats. Le passage vers 4 a été barricadé par des meubles et du bois.

2. **ROTONDE NORD.** Ancienne salle commune du palais, sans doute confortable et chaude jadis. Aujourd'hui un champ de bataille – les orques tentent parfois de prendre d'assaut la salle 7 ; les gobelins font de même avec la salle 8. Et tout le monde meurt ici. Selon les circonstances, les personnages peuvent être attaqués par l'un ou l'autre groupe ; ou se retrouver pris entre deux feux.

3. **ROTONDE SUD.** Ancienne salle commune. Pour empêcher les gobelins de passer par cette salle, les orques ont craqué un parchemin d'invocation pour y placer **UN CHASSEUR INVISIBLE**. Ce dernier a reçu pour ordre de tuer les gobelins qui se présentent. Il est facétieux et n'a pas d'ordres concernant les non-gobelins : par contre, il est un peu cupide et, surtout, il aimerait bien que sa mission s'achève rapidement. Du coup, il est sans doute prêt à apparaître aux personnages pour leur donner des informations, notamment sur la localisation du magicien orque qui l'a fait venir... La porte vers 6 a été condamnée et barricadée par les gobelins.

4. **TEMPLE DE LA DÉESSE DU SAUVAGE.** Le temple est contrôlé par les orques qui y maintiennent **UNE SENTINELLE** armée d'un arc, chargé de surveiller la salle 1 et de tirer la corde d'une cloche d'alarme installée en 9. La porte secrète a, derrière l'autel, est ouverte en permanence désormais. Les orques passent par là pour foncer vers l'escalier en 1, quand ils ont besoin de sortir du palais.

5. **IMPLUVIUM.** Les quatre impluviums (salles 5, 6, 7 et 8) sont conçus de la même manière : un bassin au sol pour recueillir l'eau de pluie (avec un réservoir en dessous) et des ouvertures dans le plafond (impraticables sortir ou entrer). Malgré son apparente inaccessibilité, la pièce montre des signes d'activité – quelqu'un vient régulièrement y chercher de l'eau. La porte secrète f est bien dissimulée par de fausses pierres, mais des traces dans la poussière montrent son ouverture à qui cherche un peu. Le mécanisme, constitué de trois leviers, est assez simple à trouver, mais nécessite de trouver un enchaînement de manipulations précises.

6. **IMPLUVIUM.** L'Impluvium est utilisé par les gobelins, mais ils n'y viennent qu'avec prudence et n'y maintiennent pas de présence – ils craignent le Chasseur invisible en 3.

7. **IMPLUVIUM.** Les gobelins maintiennent en permanence **DEUX SENTINELLES** à la porte du fond, équipée d'une herse improvisée mais solide pour empêcher le passage des orques. Le reste de la salle est laissée à l'abandon.

8. **IMPLUVIUM.** L'impluvium est utilisé par les orques. Ils y maintiennent **UNE SENTINELLE** près de la porte vers la salle 2.

9. **GRANDE SALLE.** La grande salle est sur le pied de guerre. **TROIS GUERRIERS ORQUES** y veillent et s'y reposent. C'est aussi là qu'est entreposée la viande (produit de la chasse ou gobelins dépecés) et les racines qui constituent l'essentiel de leur alimentation. Jadis, la pièce était occupée par une immense table, des bancs et des coffres. La table sert désormais de renforts pour une barricade. La porte secrète b est verrouillée depuis l'autre côté – visiblement, les orques ont tenté de la défoncer (la rendant apparente), mais sans succès.

10. **QUARTIER DES ORQUES. LE MAGICIEN ORQUE** a installé ses quartiers dans l'ancienne salle de garde des guerriers orques. Il y loge avec **SON GARDE DU CORPS**, cherchant un moyen d'éliminer le roi et de se tirer de cette affaire sans trop y laisser de plumes – son esprit est, pour l'instant, parfaitement protégé contre l'anneau des Empereurs par *une amulette de dissimulation des pensées*. S'il est surpris là par les personnages, il tentera de négocier un libre passage (ou il lancera un sort de *Sommeil* s'il se rend compte que les intrus sont assez faibles pour cela).

11. **APPARTEMENTS DU ROI. LE ROI GORMANDE**, devenu complètement dément, ne sort plus de cette salle où il demeure avec ses **DEUX GARDES DU CORPS** et **SON WORG FAMILIER**. Les têtes de ses anciens conseillers, de plusieurs chefs gobelins et du grand-prêtre de la déesse du sauvage, ont été plantées sur des pieux le long du mur. S'il y a du grabuge en 9, le Roi interdit à ses guerriers d'intervenir.

12. **CASERNES GOBELINS. UNE TRENTAINE DE GUERRIERS GOBELINS** occupent les salles et les couloirs de la zone – leurs familles ont été évacuées vers le nord dès le début des hostilités. Ils sont fatigués, nerveux et ne tiennent que grâce à l'autorité des chamanes (salle 14). Ils manquent de tout et l'hygiène est affreuse – traîner ici peut entraîner l'apparition de maladies chez les personnages !

13. **CUISINES ET RÉSERVES**. Quelques gobelins s'entassent aussi ici, mais l'endroit est surtout encombré de tables et de fourneaux. La porte secrète g, vers la zone de l'alchimiste, est particulièrement difficile à détecter (cachée derrière des étagères pivotantes) et, de ce côté-ci, elle est piégée (dard à poison, sauvegarde ou 2d6 dégâts et paralysie – seulement paralysie en cas de réussite).

14. **CHAMBRE DES CHAMANES. DEUX CHAMANES** et prêtres de la déesse du sauvage occupent cette salle obscure avec **UNE DEMI-DOUZAINE DE GARDES DU CORPS** dévoués. La salle sert aussi de réserve de nourriture et contient plusieurs tonnelets d'alcool gnome. La porte secrète h est généralement fermée, mais elle n'est pas difficile à repérer : c'est une porte coulissante magique qui s'ouvre avec un mot de passe.

15. **CHAMBRE DES CHEFS**. Il n'y a plus guère qu'un seul **CHEF DE GUERRE** chez les gobelins, et son nom est **VRITASS**. C'est une personnalité unique, inventive, tactique et capable de négocier pour trouver des avantages. Il s'imagine déjà Roi sous la colline – pour peu qu'il parvienne à réunir assez de troupes sous ses ordres. À long terme, et s'il survit, il pourrait devenir un vrai danger sur ces frontières – mais c'est aussi un allié potentiel des personnages. Il loge ici, dans des quartiers confortables avec **UNE DEMI-DOUZAINE DE GARDES DU CORPS**.

16. **CHAPELLE**. Les deux chamanes se relaient pour prier en permanence dans cette chapelle dédiée à l'aspect protecteur de la déesse du sauvage. Grâce à cela, *tous les gobelins sous leurs ordres réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre la peur ou le découragement*.

17. **LABORATOIRE D'ALCHIMIE.** Le Palais des Rois orques abrite depuis fort longtemps un laboratoire d'alchimie qui fournit toute la région en poisons, potions de soins et autres préparations spéciales. Le laboratoire s'est replié sur lui-même – ses occupants ont le contrôle de toutes les portes secrètes de la zone. Les portes secrètes b, c, e et f sont faciles à ouvrir depuis ce côté-ci, mais sont protégées de l'autre. La pièce est occupée par trois laborantins qui continuent de travailler ici. Il est possible de trouver 3d6 potions achevées, mais la moitié d'entre elles (au hasard) sont poisons pour les peuples des personnages.

18. **APPARTEMENTS DU MAÎTRE ALCHIMISTE.** **LE MAÎTRE ALCHIMISTE** est un Ettercap qui travaille pour les orques depuis plusieurs siècles. Son appartement abrite deux araignées géantes qui sont ses compagnes et amies. Le maître alchimiste est tout autant disposé à négocier et à discuter – voire à vendre ses préparations – qu'à se battre et à réduire ses ennemis en nourriture pour ses amies et lui-même.

19. **CHAMBRE DU GRAND PRÊTRE.** Les appartements du grand-prêtre sont vides depuis qu'il a été exécuté et que ses acolytes sont partis en emportant tous les objets de valeur. L'endroit est inoccupé (à moins que la maîtresse de jeu ne souhaite qu'un gros prédateur ait trouvé l'entrée vers l'extérieur et s'y soit installé pour l'hiver – une créature dangereuse, mais pas trop).

20. **OBSERVATOIRE.** Cette petite pièce servait au grand-prêtre à espionner le Roi des orques et ses conseillers. La porte secrète d est essentiellement un poste d'observation invisible depuis la salle 11, mais, en forçant un peu, il doit être possible de casser la paroi et de débouler dans les appartements du Roi Gormande.

Figuration

GUERRIERS GOBELINS. CA12 ; DV1-1 (1d4pv) ; JS18 ; MV9 ; Arme (1d4+2) ; Désavantage aux actions sous le soleil ; Vision dans le noir ; Peau sombre (avantage aux jets de discrétion). *Tous les gobelins réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre la peur ou le découragement.*

GARDES DU CORPS GOBELIN. CA12 ; DV1 (2, 3, 6, 2, 4, 2, 4, 5, 3, 5, 3, 8pv) ; JS17 ; MV9 ; Arme (1d6+2) ; Désavantage aux actions sous le soleil ; Vision dans le noir ; Peau sombre (avantage aux jets de discrétion).

CHAMANES GOBELINS. CA14 ; DV2 (15, 10pv) ; JS16 ; MV9 ; Arme (1d8+2) ; Désavantage aux actions sous le soleil ; Vision dans le noir ; Peau sombre (avantage aux jets de discrétion) ; Lance des sorts de Clerc au niveau 2 ; 9po et 5 po.

VRITASS, CHEF GOBELINS. CA12 ; DV4 (23pv) ; JS13 ; MV9 ; *Cimeterre +1 Tueur de nain* (1d12+1d4+2) ; Désavantage aux actions sous le soleil ; Vision dans le noir ; Peau sombre (avantage aux jets de discrétion) ; 24po.

GORMANDE, ROI ORQUE. CA15 ; DV6+2 (32pv) ; JS14 ; MV9 ; Arme (2d8+4) ; Vision dans le noir ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau ; Anneau des Empereurs ; Armure magique moyenne +1 ; Parchemin de *Détection des pensées* ; 50po.

MAGICIEN ORQUE. CA15 ; DV4+2 (21pv) ; JS13 ; MV9 ; Arme (1d12+2) ; Vision dans le noir ; Magicien de niveau 4 ; Armure magique moyenne +1 ; Amulette de dissimulation des pensées ; Parchemin de *Métamorphose en araignée géante* (Magicien 2, polymorphie en Araignée géante jusqu'au prochain repos) ; Parchemin de *Chance insolente* (Magicien 3, relancer un jet entre deux répités jusqu'au prochain repos).

SOLDATS ORQUES. CA13 ; DV3+2 (12, 17, 17, 16, 18, 16, 16, 4, 13pv) ; JS14 ; MV9 ; Arme (1d10+2) ; Vision dans le noir.

GARDES DU CORPS ORQUES. CA13 ; DV4+2 (8, 25, 17) ; JS14 ; MV9 ; Arme (1d10+2) ; Vision dans le noir.

WORG. CA13 ; DV4 (24pv) ; JS13 ; MV12 ; Morsure (1d12+2) ; Vision dans le noir.

MAÎTRE ALCHIMISTE (ETTERCAP). CA13 ; DV5 (26pv) ; JS12 ; MV12 ; Deux griffes (1d4+1) et une morsure (1d8 + poison) ; Vision dans le noir ; Toile (trois fois par jour) ; Invocation d'araignées ; Poignard vampirique (2d4+1 dégâts + régénération de la moitié des dégâts infligés).

LABORANTINS (HOBGOBELINS). CA14 ; DV1+1 (6, 4, 5pv) ; JS17 ; MV9 ; Arme (1d8+2) ; Visions dans le noir ; Attaques multiples comme un guerrier de son niveau.

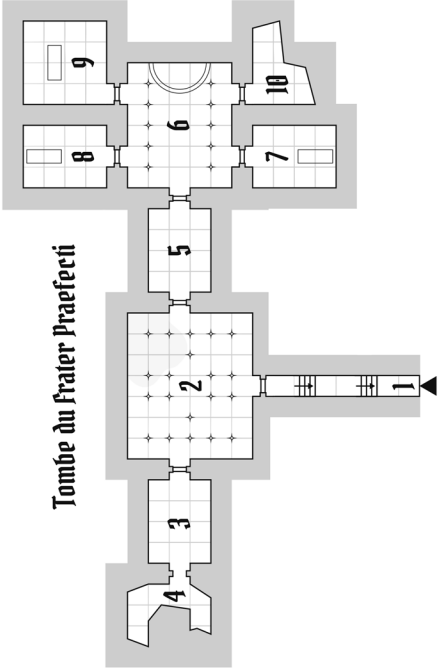
ARAIGNÉES GÉANTES. CA16 ; DV8 (27, 44pv) ; JS8 ; MV6/18 (toile) ; Morsure (1d8+2 + poison) ; Vision dans le noir ; Toile (à volonté) ; Affût (avantage en discrétion) ; Télépathie.

CHASSEUR INVISIBLE. CA16 ; DV8 (32pv) ; JS8 ; MV9/24 (vol) ; Morsure (2d10+4) ; Vision dans le noir ; Invisibilité.

Conclusions

Cette aventure peut être abordée de bien des manières, mais l'idéal est de savoir doser son effort – parfois en force, parfois en finesse. Les personnages devraient se rendre compte, au final, que l'Anneau des Empereurs est maudit ; c'est sans doute lui qui a provoqué la guerre civile qui anéanti la province impériale. Reste maintenant à décider quoi en faire : le détruire ? Le dissimuler ? Le laisser entre les mains des orques pour qu'il fasse son chemin dans leurs royaumes ?

Tombe du Frater Praefecti



Palais des Rois orques

