

# DONJON PAGE

## LA FORTERESSE MAUDITE

POUR DEUX PERSONNAGES ET PLUS DE NIVEAU 3 À 5

UNE AVENTURE DE C. KENNIG, TRADUITE PAR MADMALIK ET MISE EN PAGE PAR VIK

### INTRODUCTION

Il y a bien longtemps, avant que les Nains n'aient emménagé dans Ferfoyer, les Paladins de la Lumière veillaient sur les Collines-aux-Pins.

L'Ordre est depuis longtemps dissous et la forteresse, connue sous le nom de la *Forteresse maudite*, se trouve à la base de la Râpecrête. Elle est réputée pour être un lieu hanté.

Presque tout le monde dans les Collines-aux-Pins a une histoire à raconter au sujet de la *Forteresse maudite*. La grande majorité de ces histoires ne sont que supputations et conjectures, mais certaines histoires ont un fond de vérité.

Maintes et maintes fois, des bandes de voleurs et des monstres féroces ont élu domicile dans ses salles, leurrant des guerriers aventureux à la recherche de gloire et de fortune. Peu de gens sont revenus pour raconter leur histoire.

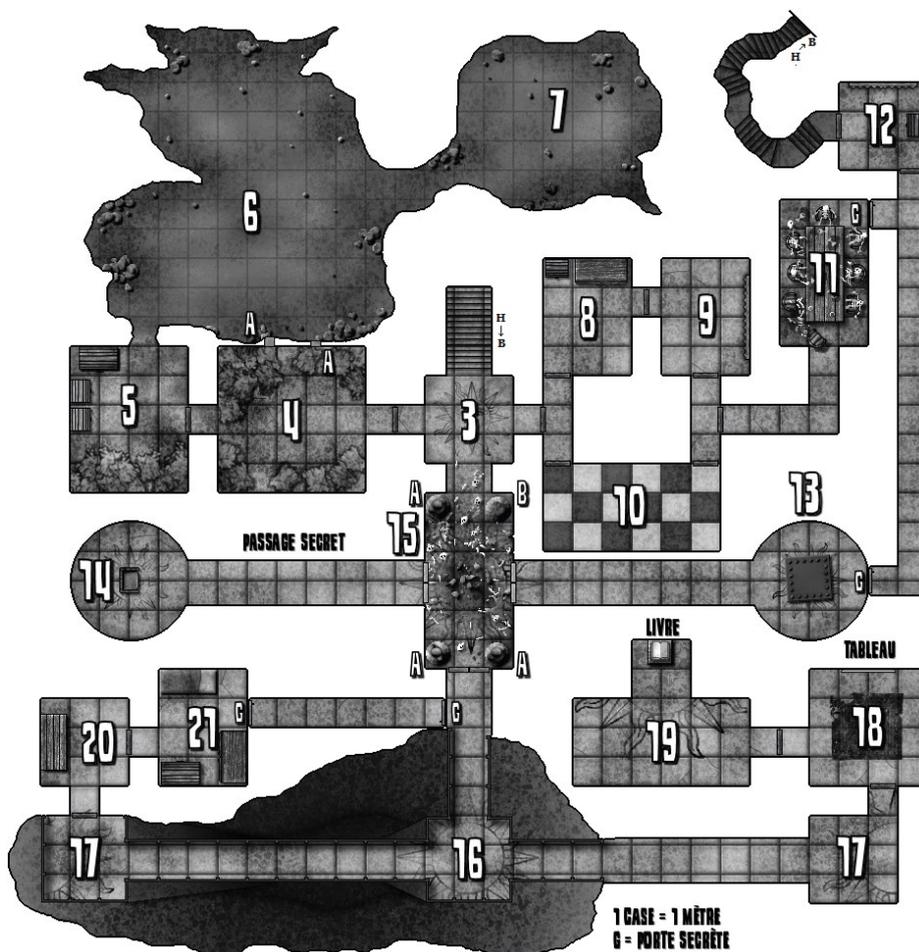
### RÂPECRÊTE

La forteresse maudite est construite au pied d'une étroite crête rocheuse escarpée appelée Râpecrête. De loin, les restes d'une statue humanoïde en ruine peuvent être aperçus sur la crête. Cette statue représentait autrefois une divinité de la lumière. Elle a été brisée il y a des années maintenant.

Un escalier étroit caché entre les rochers mène au sommet. Une fois grimpé, on peut apercevoir la forteresse en contre-bas. Il y a une porte secrète (très difficile, VM 8) dans un rocher près de la statue, il recèle un escalier en pente raide menant à la zone 12 dans la forteresse..

### FORTERESSE

Les ravages du temps sur la forteresse se remarquent de loin :



Les restes pourris des portes jonchent le sol poussiéreux et des fissures béantes traversent les murs croulants. Les tours en ruines semblent prêtes de s'effondrer à tout moment et le plafond de l'ancien donjon en forme de dôme montre des signes de décomposition.

### LES RÉSIDENTS ACTUELS

Jusqu'à il y a deux mois, une bande de gobelins dirigés par le shaman Shekz tenaient la forteresse. Tout a changé lorsque le nécromancien Ankmatur s'est présenté avec sa bande de trolls.

Le nécromancien s'est depuis imposé comme l'infâme propriétaire de la forteresse, il a asservi les gobelins et emprisonné Shekz.

Ankmatur a exploré une bonne partie des caves, réactivé de vieux pièges, et

animé les squelettes des innombrables guerriers qui sont tombés ici au cours des siècles.

À son grand étonnement, Ankmatur a découvert les veines rougeoyantes d'un étrange minerai que l'on ne trouve qu'ici dans les flancs de la Râpecrête.

Il a ordonné à ses squelettes de forcer les Gobelins à exploiter ce minerai, alors que lui poursuit son exploration des niveaux plus profonds.

Nourrissant une haine fiévreuse pour le nécromancien, les Gobelins aimeraient libérer Shekz et faire disparaître Ankmatur. Mais la peur de la magie noire d'Ankmatur et de ses serviteurs morts-vivants et l'épuisement provoqué par le travail forcé les a profondément découragés.

Au cours de l'aventure, les PJs vont prendre conscience de la situation des

esclaves gobelins. Ils pourraient tenter d'utiliser ce fait pour obtenir un avantage :

Les Gobelins et le shaman Shekz sont capables de communiquer dans la langue commune et s'allieront facilement aux personnages contre le nécromancien dans l'espoir de retrouver leur liberté et, bien sûr, de regagner le contrôle de la forteresse.

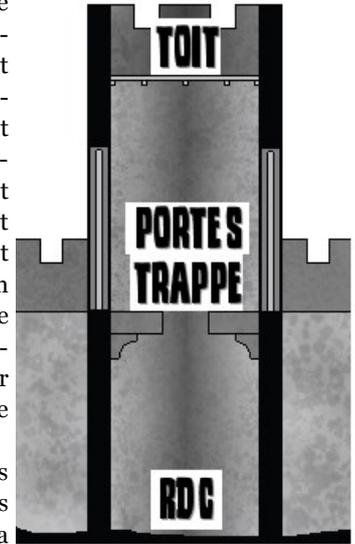
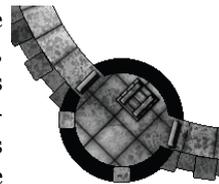
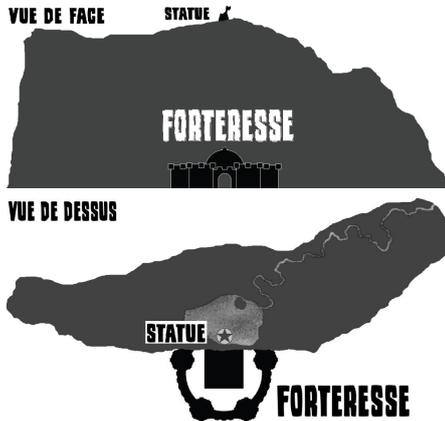
## L'ENTRÉE DE LA FORTERESSE

Ankmatur se sent en sécurité dans le sous-sol, de sorte qu'il ne s'est pas préoccupé de faire garder la cour. Les trolls sont trop stupides pour remarquer ce qui se passe hors des murs du donjon.

## LES TOURS

Les tours, hautes de 6 m sont délabrées, sans parapets. Elles restent hors de portée même depuis les remparts hauts de 3 m. Les échelles ont disparu depuis longtemps, mais les remparts offrent suffisamment de points d'ancrage pour les escalader (Grimper +8).

Une fois à l'intérieur des tours, le rez-de-chaussée est accessible par une trappe dans le plancher. L'escalier en bois menant vers l'étage supérieur est complètement inutilisable et le toit n'est pas en mesure de soutenir tout le monde. Les portes de la tour sont en bois véreux, elles sont toutes déverrouillées.



## TOUR A

Cette tour est complètement ruinée, le sol est de débris des murs et du plafond, qui enterrent complètement la trappe menant au rez-de-chaussée.

Quiconque prend la peine de dégager les débris et ouvre la trappe ne trouve qu'une cellule de prison vide.

## TOUR B

Qui fait du bruit ou parle dans cette pièce court le risque (Seuil 5) d'un effondrement complet du plafond (ATT 40).

Un petit arsenal était aménagé au rez-de-chaussée, mais il a été pillé il y a des siècles.

## TOUR C

Cette tour est en grande partie intacte et n'a qu'une seule porte. Un **Scarouille** se cache sous les débris et la poussière (Perception -4).

## TOUR D

Une grande partie de la paroi extérieure s'est effondrée depuis longtemps.

Tous ceux qui cherchent ici trouvent facilement (+2) le squelette d'un elfe dont les seuls biens utilisables sont un arc court magique +1 et 8GP.

## LE TEMPLE DE LA FORTERESSE

Un symbole du soleil de Héliia est encore bien reconnaissable au-dessus du portail d'entrée du bâtiment. Qu'est-il arrivé aux doubles portes ? Elles ont

disparu depuis fort longtemps.

**1. ENTRÉE.** Ceux qui entrent dans ce domaine peuvent tenter deux tests de Perception. Ils peuvent soit sentir l'odeur (+4) des trolls à proximité ou entendre (+4) leurs grognements étouffés.

**2. LE SANCTUAIRE PROFANÉ D'HÉLIA.** Les trolls d'Ankmatur vivent dans ces salles autrefois consacrées au milieu de la saleté, des os rongés, de leurs excréments.

Il y a **deux trolls** ici qui peuvent être extrêmement dangereux pour les personnages. Un des trolls fait la sieste et se réveillera (voir page 83) avant de rejoindre la mêlée.

Bien que leur principal devoir soit de veiller à ce qu'aucun goblin ne s'échappe, ils vont intercepter les intrus.

Un petit autel avec le symbole du soleil d'Héliia a été aménagé contre la paroi opposée, il a été profané avec les crânes des anciennes victimes de trolls (trois gobelins et un nain).

Si les personnages suppriment ces «trophées» et nettoient l'autel, tous les PJs concernés, à l'exception des Serviteurs des Ténèbres, reçoivent un bonus de +1 à tous leurs tests pour les 24 prochaines heures.

Un seul escalier mène au complexe souterrain.

## LE COMPLEXE SOUTERRAIN

Le sous-sol est grosso modo divisé en trois zones :

La section des esclaves gobelins (salles 4-9), les chambres du nécromancien (salles 13-21) et les salles dans lesquelles Ankmatur n'a pas encore osé s'aventurer (salles 8-12).

Toutes les portes — sauf indication contraire — sont déverrouillées.

**3. ENTRÉE.** Une fresque effacée d'un soleil, symbole de Héliia, décore le sol. La porte **8** est fermée par un cadenas entièrement fonctionnel (VV 4).

**4. LA CHAMBRE DE REPOS DES GOBELINS.** Il s'agit de la zone de repos des gobelins. Leurs couvertures et des peaux brillent légèrement en raison

de la poussière du minerai. Bien qu'il n'y ait pas de goblin actuellement ici, les PJs peuvent les entendre travailler par l'étroite fenêtre (A) qui donne sur la zone **6**.

**5. L'ENTREPÔT.** En plus des paillasses, il y a trois coffres ici. Le plus grand contient huit pioches. Les deux autres coffres, plus petits, contiennent des roches légèrement brillantes. C'est l'étrange minerai que les gobelins extraient de la mine. Des cliquetis, des gémissements et des claquements de fouet viennent de la salle **6**.

**6. L'EXCAVATION.** Sur le mur opposé à l'entrée, **trois gobelins/PJ** arrachent du mur des pierres aux reflets chatoyants. **Quatre squelettes** avec des fouets — dos à la zone **5** — motivent les esclaves à travailler. Les gobelins n'interviendront dans un combat que s'ils sont attaqués ou si les PJs semblent perdre le combat — et dans ce cas ils soutiendront les squelettes !

**7. LA CAVE AUX ZOMBIES.** **Six gobelins zombies** en décomposition travaillent lentement sur la paroi rocheuse. Ils servent principalement à rappeler aux gobelins ce qui leur arrivera s'ils désobéissent.

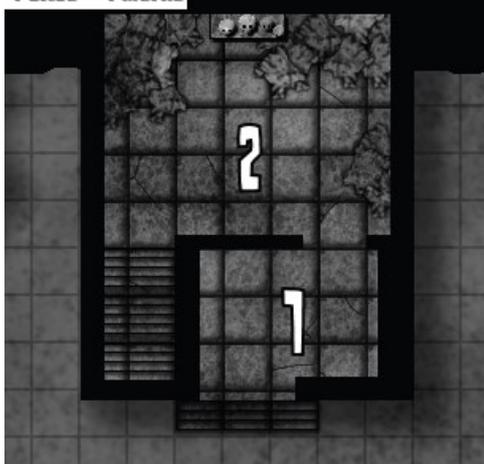
Les zombies sont des travailleurs primitifs, pas même en mesure de combattre. Ils ont seulement 1 PV chacun, pas de Défense et ne valent aucun XP.

**8. CHAMBRE ANCIENNE.** Ankmatur n'a pas encore visité cette pièce. Il a scellé la porte de la zone **3**.

Dans le placard, il y a une Cape du Gardien (brodée de motifs en forme d'yeux, cette cape accorde à son porteur le talent Vigilance +III) et une robe noire, qui accorde un bonus de Fo+1. Un examen plus approfondi de la robe permet de déterminer un deuxième effet magique : si elle est portée la nuit, il y a un 1 chance sur 20 que la robe et son porteur se changent en pierre pour le reste de la nuit.

De vieilles taches de sang peuvent être discernées sur le coffre. Celles-ci découlent d'un piège de lance (VM 4, ATT15). Une fois qu'il a été déclenché, il se rétracte dans le plafond, prêt à frapper à nouveau. Le coffre contient une vieille corde longue de 10 m (elle ne peut être rompue que par magie), 6 potions (TT 6P:20) et une boîte de conserve avec 7 morceaux de bonbons durs et rouges.

1 CASE = 1 MÈTRE



Chacun de ces bonbons guérissent 1 PV par round pour 2D20 rounds.

**9. ANCIEN ARSENAL.** Il y a ici 4 épées courtes, 8 épées à deux mains, 14 boucliers métalliques, 7 cottes de mailles et 5 armures de plates. Pour couronner le tout, **quatre épées volantes** sont à l'affût, prêtes à attaquer.

**10. HALL DE DALLES.** Ankmatour ne s'est pas encore aventuré ici. La porte de cette salle à partir de la zone **3** est verrouillée.

Le PJ qui marche sur une dalle va déclencher un effet magique qui l'affectera (le temps de recharge de la dalle est de 1 an).

L'effet est déterminé avec un D20. Les jets pour avoir marché sur une dalle blanche sont modifiés par -2 et les tuiles noires par +2.

D20	Effet
1	Un trait +1 aléatoirement
2	+ 1 PT
3-4	Argent du PJ+50%
5-8	Quelque chose apparaît (TT M)
9-12	Effet de sort (TT S)
13-15	Transformé en rat pour D20/2 min
16-17	Congelé pour D20 min
18	Vieilli de D20/2 ans
19	Vision traumatisante: -2D20 XP
20+	2D20 dommages indéfendables

**11. LE BANQUET FUNÉRAIRE.** Cinq squelettes rigides siègent autour de la table, devant des aliments pourris et des tasses poussiéreuses. Un bavardage sourd et le léger cliquetis de couverts peuvent encore être entendus. Chacun des squelettes porte un anneau d'or avec un symbole du soleil. Si l'anneau est touché, tous les squelettes se lèvent pour se battre. Un anneau confère à son porteur la capacité de guérir des dommages égaux à son rang de Serviteur de la Lumière une fois par combat. Les cinq coupelles métalliques ont également une capacité spéciale: la magie les remplit d'eau ou de vin une fois par jour, selon le souhait de celui qui la tient. La porte secrète (**12**) se détecte difficilement de ce côté-ci (VM 8).

**12. TUNNEL DE SECOURS.** Un paladin montait la garde dans cette salle qui donne accès à un long tunnel d'évacuation long de 30 m. Personne ne l'a découvert jusqu'ici. Un coffre déverrouillé contient les restes poussiéreux d'aliments séchés, 8 potions de guérison et 6 boîtes en bois avec de la pâte à lame (sèche).

Il y a 8 épées longues dans le râtelier, deux d'entre elles ont la poignée ornée d'un soleil stylisé. Ces deux lames sont magiques +1.

Les portes secrètes qui mènent aux salles **11** et **13** ne sont pas dissimulées de ce côté-ci.

**13. LA PRISON DE SHEKZ.** Dans cette salle, Ankmatour a emprisonné le shaman goblin dans une grande cage en fer très solide (VV 4). Shekz serait heureux d'unir ses forces à celles des personnages contre le nécromancien.

SHEKZ		
<b>COR 3</b>	<b>MOB 5</b>	<b>ESP 7</b>
Fo 0	Ag 0	In 3+1
Co 0+1	Dx 2	Au 3+1
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>
Bâton/Couteau (BA+1)		Hailions (VA+1)
Vision nocturne: Peut voir comme en plein jour avec une faible luminosité.		
Serviteur des Ténèbres		
Sorts: Sommeil, Rayon de feu		
FM: 2	Taille: Petit	XP: 50

**14. TRÔNE.** Celui qui s'assied sur le trône se découvre soudain très fatigué et s'endort en D20/10 tours si aucune action n'est tentée pour éviter cela. Le PJ qui s'endort ne peut pas être réveillé (excepté par le sort *Restauration*), mais il finira par reprendre conscience après D20 minutes, ses blessures cicatrisées et tous ses points de vie restaurés.

**15. LE HALL DES GARDIENS.** Il y a trois grandes statues scintillantes (A) sur des socles. Un quatrième piédestal est vide, les restes d'une statue jonchent le sol, parmi les os brisés d'aventuriers. **Les trois statues** (avec les statistiques de Golems d'argile) attaqueront quiconque (sauf Ankmatour et ses morts-vivants) si l'on ouvre les portes à double battant en bronze en **13** et en **14** ou la porte de fer à **16**.

**16. LA GRANDE CAVE.** Cette zone est accessible par une passerelle. Le plafond a presque 4 m de haut, des os chatoyants peuvent être aperçus au fond du gouffre, 6m plus bas. Les vil-

ici.

**17. VILTRIPES.** Pâles, grasses, ces abominations sont de monstrueux zombies qui se trouvent dans chacun des endroits indiqués sur la carte. Dès que l'un des viltripes est attaqué, l'autre s'avancera pesamment vers les PJs pour rejoindre la mêlée. Pendant ce temps, **un squelette par PJ** remontera du gouffre (**16**) pour rejoindre la bataille un round plus tard.

Les personnages qui tombent dans le gouffre encaissent 18 points de dégâts, ils peuvent jouer leur défense pour réduire les dommages.

VILTRIPE		
<b>COR 16</b>	<b>MOB 6</b>	<b>ESP 0</b>
Fo 6	Ag 0	In 0
Co 5	Dx 0	Au 0
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>
Griffes putrides (BA+2)		Insensible (VA+2)
Créatures des Ténèbres		
Projection: Un critique en mêlée (coup de poing), projette la cible (1+ catégorie de taille plus petite) à dommages/3m. La chute provoque des dégâts défendables. La victime se retrouve étendue au sol.		
Immunité mentale: Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc) ainsi que tous les sorts marqués [!].		
Butin: TT 1B:4		
FM: 17	Taille: Grand	XP: 131

Une fois à 0 PV, un Viltripe se fend en deux et relâche **3 Asticots de viltripe**.

ASTICOT DE VILTRIPE		
<b>COR 6</b>	<b>MOB 6</b>	<b>ESP 0</b>
Fo 2	Ag 0	In 0
Co 4	Dx 0	Au 0
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>
Bouche râpeuse (BA+2)		-
Armes naturelles: Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.		
Immunité mentale: Immunisé contre les sorts affectant l'esprit (charme, sommeil, hypnose, etc) ainsi que tous les sorts marqués [!].		
FM: 1	Taille: Petit	XP: 45

**18. SALLE DE MÉDITATION.** Une peinture sur la paroi opposée à l'entrée représente la forteresse, fière et brillante, à l'époque des Paladins. Un tapis effiloché recouvre le sol. Les mages avec le talent Serviteur de la Lumière qui se tiennent sur lui voient le temps de recharge de leurs sorts réduits de moitié.

**19. LIVRE DE LA CONNAISSANCE.** Un épais livre aux pages blanches, couvert de poussière repose sur un piédestal, un soleil stylisé est dessiné sur le sol. Les Serviteurs ou les



Créatures des Ténèbres qui entrent dans le cercle formé par le dessin subissent D20 de dommages par round.

Les Serviteurs de la Lumière qui touchent le livre disparaissent dans un nuage de fumée et se retrouvent dans une grande et vieille bibliothèque. Ils sont en fait dans le livre. Toutes les recherches dans la bibliothèque ou les tentatives pour la quitter réussissent avec un jet d'ESP + In + 4. Chaque tentative prend D20 heures dans le monde normal. Les PJs ne peuvent rien emporter de la bibliothèque. Briser le livre met gravement en danger ceux qui s'y trouvent.

**20. L'ATELIER D'ANKMATUR.** Un attirail d'alchimiste (l'ensemble accorde +2 aux tests d'Alchimie) et des mor-

ceaux de roche scintillante occupent le plan de travail.

Pour chaque round que les personnages font des bruits ici, il y a une chance (-2) qu'Ankmatu les entende à travers la porte.

Il s'enfuira alors par le passage secret. Les PJs peuvent l'entendre eux aussi (-2). Si ses subordonnés ont tous été détruits, il animera les trolls morts pour créer de nouveaux viltripes et guettera les personnages dans la cour.

**21. CHAMBRE D'ANKMATUR.** Ankmatu sera ici s'il n'a pas déjà pris la fuite par la porte secrète (VM 4). Le cabinet ne contient que deux robes de lin simples. Le coffre est rempli de 414PO, 211 PA, des potions diverses (8x

Table de trésor P), 6 parchemins assortis (Table de trésor S), la clé de la prison de Shekz (13) ainsi que le livre Le Seigneur des morts, qui confère à son porteur un bonus de + 3 pour le sort Animation des morts-vivants.

ANKMATUR		NEC 10
<b>COR</b> 4	<b>MOB</b> 8	<b>ESP</b> 8
Fo 0	Ag 0	In 3+3
Co 3+1	Dx 2	Au 2+3
18+1	10	8
5	7	13
<b>ATTAQUE</b>		<b>DEFENSE</b>
Épée longue +1 (BA+3)		Robe +2 (VA+2)
Sorts: Boule de feu, Domination des morts-vivants, Ouverture, Flèche de ténèbres, Animation de squelettes, Terreur, Nécromancie, Confusion, Animation de zombies		
<b>FM:</b> 10	<b>Taille:</b> Normal	<b>XP:</b> 134

