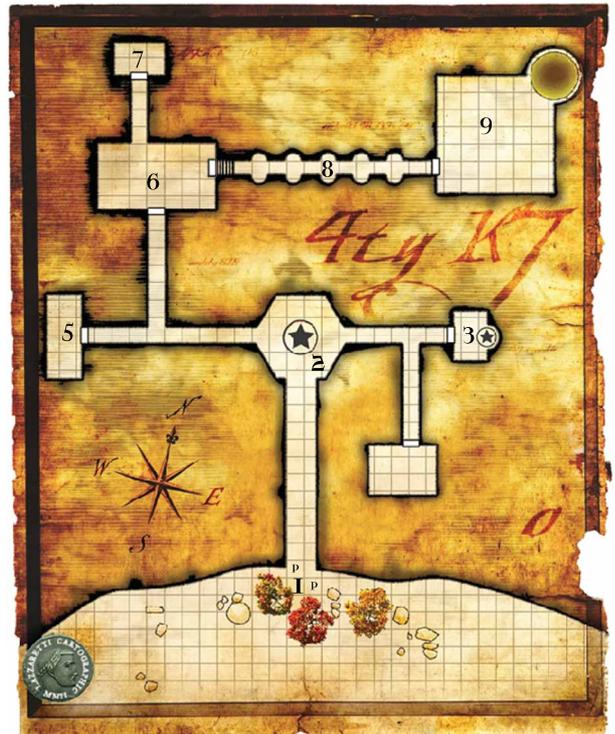


L'ANCIENNE CRYPTÉ DE BELTAR

Ce réseau de pièces, taillées à même la roche de la colline, est le repaire d'un antique lieu de culte d'une divinité oubliée, est dédié à une déesse chaotique et mauvaise, des cavernes et de la malice, Beltar (cf. *Atlas de Greyhawk* p 166). Il y a bien longtemps, à l'époque des grandes migrations, une race décadente du nom de Sulois (cf. *Atlas de Greyhawk* p 8) creusa ces chambres. Ce lieu est inconnu des villageois de Chênevaie. Pour eux les activités des gobelins brigands dont certaines caravanes ont eu à souffrir dans la région, ne sont dues qu'à des bandes de gobelins en maraude.

Dans le donjon du ravin tout proche (cf. *La Citadelle des ténèbres* p19), une population de gobelins essaye d'étendre son influence. Pourtant, il y a quelques mois, une faction de gobelins plus vindicative a imposé sa tutelle à toutes les autres, la majorité des gobelins ont accepté mais certains sont partis et se sont installés dans ce réseau souterrain.

Depuis, certains événements étranges se sont déroulés. Le shaman goblin, Largrast, s'est mis à prêcher la parole de « celle qui parle dans la pierre » et milite auprès du chef, Crasnek, pour que les gobelins creusent plus profond dans la colline pour étendre le réseau de pièces. Le chef, quant à lui, se contenterait bien de continuer à conforter les opérations de brigandages qu'il mène avec ses comparses dans la région et il commence à être fatigué des récriminations perpétuelles du shaman. D'un autre côté, Lagrast est bien utile, pour ses compétences curatives surtout dans les affrontement avec les autres tribus de gobelins de la région (cf. *La citadelle des ténèbres et les sombre cavernes*).



P = piège à fosse

1 – Entrée cachée par des buissons. Ce passage est creusé dans le flanc sud de la colline la plus méridionale, complètement invisible de la plaine environnante. Les gobelins ont conçu un système rudimentaire pour les prévenir lorsque tout intrus essayent de franchir ces broussailles. Si un aventurier tombe dans l'une de ces fosses, faite un jet de Perception auditive (DD 10) pour le ou les goblin(s) pouvant se trouver à proximité, pour savoir si les personnages ont été repérés.

↗ **Fosse camouflée :** FP1 ; Fouille (DD 20), Jet de Réflexes (DD 15), profondeur 3 m (1d6, chute), Désamorçage/sabotage (DD 20).

2 – La salle de dévotion. Cette pièce hexagonale est façonnée de manière à ressembler à une étrange caverne à la forme régulière. Au centre, une statue de dragon rouge qui semble prêt à projeter son souffle de feu. Cette représentation n'est qu'un des aspects de la divinité Beltar (cf. *Atlas de Greyhawk* p 166) et ne constitue pas un danger en soi. Dans son piédestal, une cache (Fouille DD 21) inconnue des gobelins contient la clé nécessaire pour entrer dans la salle 9.

En journée, les aventuriers ont 40 % de chance de tomber sur deux sentinelles gobelins qui se dépêcheront de donner l'alerte. La nuit, il y a 30 % de chance que le shaman soit présent et sermonne 1d4 gobelins en train de l'écouter.

Créatures (ND 1/2 ou 2_):

En journée ↗ **Gobelins (2) :** FP ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 1d8 ; (pv 5, pv 3) ; Init +1 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 ; Att morgenstern (+0 corps à corps, 1d8 -1), javeline (+2 distance, 1d6-1) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL NM ; JS Réf +1, Vig +2, Vol +0 ; For 8, Dex 13, Con 11, Int 10, Sag 11, Cha 8.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +4, Détection +3, Discrétion +6, Perception auditive +3 ; Vigilance.
Description : Ils ont le visage plat, le nez épaté et les oreilles pointues. Leur peau est d'un orange presque vif et le shaman les oblige à arborer des peintures de guerre à la gloire de Beltar, faites avec de la glaise.

De nuit ↗ **Gobelins (1d4) :** pv 4, 3, 2, 2.

↗ **Lagrast, goblin male Prê2 :** (caractéristiques, voir plus bas) pv 12.

3 – La chambre du shaman. Dans cette petite pièce, on peut apercevoir à la lumière vacillante de vieilles bougies de saindoux posées à même le sol, des colifichets et autres morceaux d'os, cuirs, plumes utilisés comme ex-voto, et

un tas de peaux de bêtes servant de paillasse à Largrast. Une statuette représentant un démon marilith (une femme à six bras dont le bas du corps est constitué par une queue de serpent, un autre aspect de Beltar) est lovée dans la niche du mur est. Tout près se trouve un tonnelet dans lequel le goblin a caché son trésor.

Créatures (ND 1/2 ou 2):

➤ **Largrast, goblin male Prê2** : FP 2 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 2d8 + 2 ; (pv 12) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 15 (+1 taille, +1 Dex, +3 armure de peau) ; Att gourdin d'os (+2 corps à corps, 1d6), javeline (+3 distance, 1d6) ; Part vision dans le noir (18 m), intimidation des morts-vivants ; AL CM ; JS Réf +3, Vig +3, Vol +5 ; For 10, Dex 13, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 13.

Compétences et dons : Concentration +6, Connaissance (religion) +5, Déplacement silencieux +2, Discrétion +2, Représentation +2 (art oratoire, transe shamanique) ; Réflexes surhumains.

Sorts de prêtre par jour : (4 / 3+1, base DD = 12 + niveau de sort) : niveau 0 - *détection du poison, lecture de la magie, réparation, soins superficiels* ; niveau 1- *bénédictio, détection du bien, protection contre le bien**, *soins légers*.

*Domaines : chaos (jette les sorts du chaos comme s'il avait un niveau de plus), mal (jette les sorts du mal comme s'il avait un niveau de plus).

Possessions : armure de peau de bête mal tannée, bonnet de fourrure mité, gourdin d'os, une javeline, une flasque d'eau de vie de champignon et un petit sac contenant 13 cp, 4 pa, 2 perles (10 po chaque), un œil de verre (type tyranceil, le symbole de beltar) et divers colifichets (morceaux d'os, cuirs, plumes, champignons, billes de terre, dents...).

Description : Depuis sa découverte de la vieille salle de prière (voir salle 6), Largrast a eu une révélation, il lui fallait devenir un serviteur de Beltar et convaincre le reste de la tribu de se lancer dans l'édification d'un réseau de galerie au service de la divinité.

Largrast partage son temps entre prières respectueuses devant l'idole dans sa chambre et homélies enflammées juché sur une caisse dans la salle 2. Depuis que la porte menant à la salle 6 a été condamnée (voir plus bas), il use de tout son pouvoir de persuasion pour amener le chef à lui accorder quelques gobelins pour réouvrir la porte et explorer plus avant le complexe, d'autant qu'il ne sait toujours pas ce qui il y derrière les portes nord et la porte est de cette salle.

Trésor : dans le petit tonneau dont le couvercle est cloué (DD nécessaire pour le briser 16), le pécule de Largrast s'élève à 72 pc, 28 pa, 12 po et un bracelet d'argent (valeur 8 po).

4 – Le dortoir des gobelins. Dans cette salle de 6 m sur 5, 7 gobelins essayent de trouver le sommeil pendant la journée.

Le jour, seul deux gobelins esquissent une ébauche de patrouille, navigant entre le couloir d'entrée, la salle de dévotion et les paillasses de cette salle. Le climat velléitaire entretenu par le conflit larvé entre le chef et le shaman ne concoure pas à renforcer le moral et la discipline.

➤ Créatures (ND 2):

➤ **Gobelins (7)** : pv 5, 4, 3, 3, 2, 2, 2.

5 – La chambre du chef. Crasnek réside dans cette pièce. Ce gros rustaud est très fort pour un membre de sa race, mais c'est un fainéant de première. Il conserve son statut, uniquement du fait de sa puissance physique. Désordre et chaos sont à même de résumer l'état de cette pièce. Le sol est recouvert d'une trentaine de centimètres d'immondices des plus diverses.

Créatures (ND 1):

➤ **Crasnek, goblin male Hda 2** : FP 1 ; humanoïde de taille P (gobelinoïde) ; DV 2d8 + 4 ; (pv 16) ; Init +1 (Dex) ; VD 6 m ; CA 17 (+1 taille, +1 Dex, +4 armure d'écaille) ; Att masse d'arme tenue à deux mains (+6 corps à corps, 1d8+4), javeline (+3 distance, 1d6 +3) ; Part vision dans le noir (18 m) ; AL CM ; JS Réf +1, Vig +5, Vol +1 ; For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 10.

Compétences et dons : Escalade +6 (+2)*, Intimidation +5, Natation +4 (-4)*, Déplacement silencieux +5 (+1)*, Discrétion +5 (+1)*, Saut +6 (+2)* ; Volonté de fer.

*degrés de maîtrise avec modificateur de pénalité d'armure.

Possessions : armure d'écaille, masse d'arme avec le symbole de Saint Cuthbert, trois javelines, une corde de chanvre de 9 m, une bourse de cuir contenant une améthyste (10 po), 12 pc et une pipe en écume (20 po).

Description : le chef est un véritable cube, aussi large que haut et ses multiples cicatrices sont sa fierté. Sa carrure et sa gloire passée lui permettent de vivre aux crochets de la tribu, il n'y a qu'aux moments des attaques de voyageurs que Crasnek semble sortir de sa semi-torpeur continue.

Toute la partie nord du donjon n'a jamais été vraiment visitée par les gobelins, ceux-ci ont toujours été impressionnés par les fresques rupestres des murs de la salle de prière. Sur ces murs façonnés de manière à ressembler à ceux d'une caverne, se distingue des scènes de massacres, d'exécutions et tortures (confectionné avec du sang, des excréments et d'autres substances douteuses) autour des thèmes chers à Beltar : enfouissements, dévorations et enfermements. Dans les temps anciens, cette salle était le saint des saints de ce complexe, des messes impies et des sacrifices étaient dédiées à Beltar et cette zone en a gardé trace. Les autres pièces servaient aux services mortuaires dédiés aux prêtres les plus importants. Quant à la chambre au bassin (la 9), elle contient un ancien projet de la congrégation de Beltar, celui d'appivoiser un très jeune dragon des profondeurs.

Lors de la première exploration de cette zone, le shaman en pleine jubilation, était à la recherche de toujours plus de signes de sa nouvelle divinité, pourtant il trouva portes closes. Les portes d'acier nord et est de la pièce 6 sont fermées à clef. Largrast ne put progresser dans son exploration, et bien vite, la peur des gobelins l'obligea à condamner la porte d'accès à la pièce 6 (à la grande satisfaction des gobelins et surtout du chef, trop content de rabaisser le shaman). En effet, quelques jours après la découverte de cette pièce, des gobelins disparurent sans explication, jusqu'au jour où de grandes traces de sang furent observées sur le pavé du couloir menant à ce lieu. N'écoutant que leur bon sens, les gobelins décidèrent de ne pas d'aller voir s'il y avait des survivants et ont barricadé la porte.

6 – La vieille salle de prière. La porte de cette pièce a donc été condamnée à l'aide de planches clouées et de cales de bois. Les aventuriers devront soit l'enfoncer (DD nécessaire pour la briser 23), soit démonter les planches et les cales (30 minutes de travail avec des outils adaptés, 45 minutes sans).

Arriver dans ce lieu est une expérience angoissante. Le décor de la pièce, l'obscurité, les relents d'odeurs de charnier concourent à transmettre une impression d'étouffement. En tant que non croyant en Beltar, les personnages entrant dans cette pièce subiront un malus de moral de -1 (à moins de réussir un jet de sauvegarde de Volonté DD 12) tant qu'ils resteront dans les pièces 6, 7, 8 et 9.

7 – La salle de préparation des cadavres. Dans cette pièce les prêtres de Beltar préparaient les corps de leurs congénères défunts pour qu'ils soient ensuite installés dans les niches du couloir 8. Par ce préparatif (une sorte de momification à base de composants minéraux), les prêtres morts devenaient des sortes de zombies gardant un peu d'intelligence, prêt à s'animer lorsque le besoin s'en ferait sentir. Ils furent ensuite placés dans les alcôves du couloir 8, les siècles passant ils entrèrent dans une sorte de stase, immobiles tels des gisants. Mais, depuis la profanation de la salle de dévotion (la 6), les prêtres morts-vivants se sont réveillés. Depuis leur éveil, ils errèrent de façon semi-consciente, essayant de perpétuer la mission qu'ils menaient durant leur vie (élever le dragon). Ainsi voulant le nourrir, ils capturèrent les deux sentinelles gobelins pour les lui livrer (après avoir préalablement prélevé quelques morceaux de chair pour leur consommation personnelle). Puis grâce à leur reste d'intelligence, refermèrent la porte donnant sur le couloir 8 et se replacèrent dans leur niche. Ceci aurait pu durer longtemps, si les gobelins n'avaient pas condamné la porte de la pièce 6.

Cette pièce ne comporte rien de remarquable, si ce n'est une cache dans le mur nord (fouille DD 21) dans laquelle les personnages retrouveront de vieux outils de chirurgie de qualité supérieure (valeur 150 po) dont un scalpel impressionnant (à considérer comme un kukri de qualité supérieure).

8 – Le couloir aux niches mortuaires. Le long de ce couloir, on peut dénombrer cinq alcôves de chaque côté. Seul 2 niches sont occupées par des cadavres enveloppés de linges poussiéreux et grisâtres leur donnant un aspect pierreux. Lorsque les personnages entreront, les prêtres morts-vivants seront debout et immobiles, avec les bras en croix sur la poitrine. Ainsi, il est très probable que les joueurs les prennent pour des statues mortuaires. Finalement, au moment où le dernier aventurier sera dans le couloir ces « statues » s'animeront dans un bruit de craquement plâtreux.

Créatures (ND 3) :

➤ **prêtres morts-vivants (2) :** FP 1 ; mort-vivant de taille M ; DV 2d12+3 ; (pv 17, pv 14) ; Init +0 (Dex) ; VD 9 m ; CA 15 (+5 cottes de maille, +2 naturelle) ; Att coup (+2 corps à corps, 1d6+1) ; Part mort-vivant ; AL CM ; JS Réf +0, Vig +0, Vol +5 ; For 13, Dex 10, Con —, Int 5, Sag 15, Cha 1.

Dons : Robustesse.

Particularité : mort-vivant : immunisé contre les effets mentaux, le poison, la paralysie, l'étourdissement et les maladies ; immunisé contre les coups critiques, la diminution (ou l'affaiblissement temporaire) des caractéristiques et les dégâts temporaires.

Description : Ces cadavres sont recouverts d'étoffes imbibées d'une sorte de plâtre. Sous ces pièces de tissus rigidifiées, se craquelant à chaque pas, on peut apercevoir de vieilles cottes de mailles corrodées. À leurs ceintures, un anneau de fer enserme trois clefs permettant d'accéder à toutes les pièces de la partie nord du donjon.

9 – La prison du dragon. C'est ici que les prêtres avaient décidé d'enfermer le jeune dragon pour le contraindre avec tous les moyens disponibles (charmes magiques, persuasion, prosélytisme, séduction...) de se mettre au service du culte de Beltar. En effet, une vieille croyance du culte de Beltar relatait la légende suivante, si des prêtres de la déesse arrivaient à amadouer un dragon des profondeurs (l'espèce draconienne liée aux cavernes, à l'image de Beltar), celui-ci deviendrait l'outil du règne de la divinité sur Taerre. Bien sûr, tout ça n'était que délires mystiques illusoire. Les prêtres périrent, le culte tomba dans l'oubli et le dragon resta prisonnier de ce lieu pendant des centaines d'années, incapable de se défaire de ses entraves d'acier. Depuis, incapable de grandir faute de nourriture, il s'est endormi et ne s'est pas réveillé jusqu'à aujourd'hui. Récemment, il s'est réveillé pour dévorer les quelques gobelins qui lui ont été livrés, une bien maigre pitance pour satisfaire une faim multi-centenaires. La porte (en bois renforcé de ferronneries, DD 25 pour l'enfoncer) est verrouillée (bonne serrure DD 30, la clef est cachée dans la salle 2). Cette grande salle carrée est la plus travaillée de tout le donjon. Son sol est constitué de dalles d'acier (pour empêcher le dragon de creuser sous le scellement de sa chaîne). Au centre de la pièce, il y a un tas de pièces de monnaie et autres babioles. Les quatre murs sont recouverts de fresques décrivant le projet des prêtres pour le dragon. Bien qu'elles aient été détériorées par le temps, elles restent parfaitement lisibles. Dans un coin, un grand bassin alimenté par une rivière souterraine offre une source d'eau potable.

Créatures (ND 4) :

➤ **Bélurius (1)** : FP 4 ; dragonnet (terre) ; DV 6d12 +6; (pv 45) ; Init +0 (Dex) ; VD 12 m, Creusement 6 m, nage 9 m ; CA 15 ; Att morsure (+8 corps à corps, 1D4), 2 coups de griffes (+3 corps à corps, 1d3) ; Esp/all 75 cm x 75 cm/0 m ; AS souffle ; Part vision lucide, détection de la magie, immunité aux charmes, résistance au froid et au feu ; AL NM ; JS Réf +5, Vig +6, Vol +6 ; For 11, Dex 10, Con 13, Int 14, Sag 13, Cha 12.

Compétences et dons : Déplacement silencieux +9, Détection +12, Discrétion +11, Perception auditive +12, Fouille +8, Escalade +6 ; Talent (Discrétion), Vigilance.

Attaques spéciale : Souffle (Sur) : ce mode d'attaque du dragon des profondeurs prend la forme d'un cône de gaz corrosif (longueur de 4,5 m) une fois tous les 1d4 rounds ; 2d8, demi-dégâts en cas de jet de Réflexes réussis (DD 14).

Particularités : vision lucide (Sur) : Bélurius dispose en permanence d'une forme de vision lucide (comme le sort du même nom).

Détection de la magie (Mag) : à volonté – comme le sort du même nom.

Immunités (Ext) : Bélurius est immunisé contre les attaques de type *sommeil* ou *paralysie*.

Résistances (Ext) : *résistance au froid et au feu* (10).

Description : Bélurius ressemble plus à un serpent doté d'ailes étroites qu'à un véritable dragon. Ses fines écailles sont d'un bordeaux irisé, mais ses longues années d'attentes l'ont rendu presque famélique. Ses ailes sont restreintes par des liens d'acier reliés à une chaîne scellée dans le sol qui l'empêche de voler et d'atteindre le mur ou le plafond de la pièce.

Tactiques. Les nombreuses décennies passées dans ce lieu ont permis au dragon d'aiguiser ses sens, ainsi il aura sûrement détecté les personnages avant que ceux-ci n'entrent dans la pièce. Il va donc se cacher dans son tas de trésor. À l'entrée des aventuriers dans la pièce, jouez secrètement un jet de Détection par personnage en opposition avec un jet de Discrétion, Si Bélurius réussit, il attendra que les aventuriers soient à portée puis les attaquera par surprise, il profitera ainsi d'une action partielle et prendra les personnages au dépourvu (cf. p120 dans le Manuel des Joueurs).

Trésor : le trésor forme un tas au centre de la pièce, il est constitué de 16435 pc, 11416 pa, 467 po, 24 pa, un corindon de 500 po, une calcédoine de 50 po et une hachette de qualité supérieure de démembrement (utilisé lors des rites de Beltar) au pommeau en argent avec un rubis enchâssé, d'une valeur de 1550 po.

Au cas où les personnages aient réussi à atteindre le dragon en évitant les gobelins. Si les ceux-ci détruisent le dragon, ils s'attireront l'ire du shaman qui tentera de rallier les gobelins pour détruire les aventuriers (jouez un jet de représentation DD15 pour le shaman pour réussir à prendre le contrôle de la tribu). Si les personnages ont compris qu'il y avait un conflit larvé entre le chef et le shaman, il sera toujours temps pour les personnages d'en tirer profit pour essayer de s'en sortir.