

*Module Dungeons & Dragons 3<sup>ème</sup> Edition*

# LE TOMBEAU DU ROI NAIN

*Aventure pour des personnages de niveau 4 à 5*

## INTRODUCTION

*Le Tombeau du Roi nain* est une aventure pour un groupe hétéroclite de niveau 4 à 5. Tous les alignements sont autorisés.

L'histoire de l'aventure est assez simple : embaucher par un riche marchand pour éventuellement retrouver les restes de sa sœur disparue, les PJ doivent explorer un tombeau ancien ayant appartenu à un Roi nain. Ils y découvriront un complexe funéraire conçu pour garder bien des secrets...

Normalement l'aventure se déroule dans le monde Greyhawk, dans le Ket, mais elle peut être transposée ailleurs ou dans un autre monde de campagne.

## PREPARATIFS

Pour jouer cette aventure, il faut les trois livres de règles de D&D : *Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître*, *Manuel des Monstres* ; ainsi que les ouvrages : *Libris Mortis*, *Manuel des Monstres II et IV*.

L'*Atlas de Greyhawk* est optionnel, mais peut être utilisé pour situer les lieux de l'aventure et divinités cités.

## CONTEXTE DE L'AVENTURE

Il y a des siècles de cela, le Roi nain Aborak Muirdor, un roi guerrier régnant sur une cité souterraine du nom de Khulmec, décida de se faire construire un tombeau qui serait inviolable, sacrifiant une part importante de sa richesse pour cela. Un complexe funéraire comportant de nombreuses fausses tombes pour tromper les pilleurs et dotés de nombreux pièges.

Et afin de s'assurer que le secret soit le mieux gardé, il fit également tuer ceux qui œuvrèrent à sa réalisation, faisant disparaître tout témoins qui auraient pu parler... Seule sa garde personnelle, dans la confiance, garda le secret, inhumant son Roi lorsqu'il décéda, se suicidant ensuite afin d'emporter ce qu'ils savaient dans la tombe...

Un stratagème qui fonctionna, faisant que beaucoup crurent que le Tombeau d'Aborak avait déjà été pillé, ignorant qu'il demeurait intact en réalité...

Une histoire qui était oubliée de tous, quand Miéro, un barde virtuose de la flûte, devint un artiste reconnu. Enivrée par le succès, toujours à la recherche de plus de gloire, usant de savoirs occultes, il parvint à devenir musicien auprès de la Princesse-Démone Chiruya, la Reine des Marionnettes, qui finit par le récompenser en lui offrant une flûte magique, mais aussi en remplaçant son corps usé par l'âge, par un substitut avant de libérer de ses obligations auprès d'elle...

C'est ainsi, que quarante ans plutôt, il se retrouva à Hamelin, ville située non loin du Tombeau d'Aborak, où une invasion de rats avait lieu. Une invasion de nuisibles face à laquelle les autorités ne purent rien malgré toutes leurs tentatives pour l'endiguer...

Sans hésiter pour se rebâtir une réputation après sa longue disparition, Miéro proposa aux habitants d'Hamelin de les libérer de ce fléau en échange d'une forte rétribution, ce qu'ils acceptèrent, n'ayant plus aucune solution. Respectant sa part du marché, usant de sa flûte, le barde attira tous les rats hors de la ville, les noyant dans la rivière passant non-loin.

Mais les habitants d'Hamelin, bien qu'heureux d'être libérés des nuisibles, n'avaient pas l'intention de respecter leur partie du marché... De ce fait, ils lynchèrent Miéro, jetant son corps dans la rivière où il avait noyé les rats... Puis, ils fêtèrent la fin du fléau...

Un moment festif qui ne fut que temporaire, car tardivement dans la nuit, le barde revint. Jouant de sa flûte, il attira une partie des enfants d'Hamelin hors de leurs foyers et les emmena avec lui, disparaissant avec eux dans le ravin où se dresse le Tombeau d'Aborak sans laisser la

moindre trace, connaissant son secret pour avoir étudié la vie du Roi nain autrefois pour ses spectacle...

Seul un garçon charmé résista à la mélodie du barde, ce cassant la jambe en voulant le suivre. Désormais âgé et riche, il désire retrouver sa sœur disparue, emportée avec les autres enfants, pensant qu'elle pourrait se trouver dans le Tombeau d'Aborak...

## ACTE I : Petit travail

L'aventure débute dans la ville de Schyll dans le Nord de Ket, non loin des Monts Yatil. Les PJ commencent dans l'auberge du Sanglier Troué, une auberge comme les autres dont les spécialités culinaires sont à base de viande de sangliers...

Ils y sont seul ou accompagnés de ceux qu'ils connaissent selon leurs envies...

Schyll est une ville non-fortifier de 750 habitants environs, principalement axer sur le commerce. La situation locale est plutôt calme, rien de particulier semble s'y produire, les PJ s'y trouvent tout simplement pour trouver du travail comme tout bons aventuriers à la recherche d'argent, de gloire, ou d'aventures...

**Texte à lire :** « *Vous vous trouver à Schyll, dans le Nord de Ket. Plus exactement dans une auberge du nom, du Sanglier Troué, dont les spécialités culinaires sont essentiellement à base de viandes de sangliers... Un lieu assez festif où vous attendez de nouvelles opportunités...* »

S'ils tendent l'oreille alors qu'ils profitent de l'auberge, les PJ entendront de nombreux locaux parler d'une ville dénommée Hamelin se trouvant non loin de là à l'ambiance morose depuis plusieurs décennies. S'ils s'y intéressent, ils comprendront facilement qu'il y a quarante ans de cela, lors d'une nuit, tous les enfants à l'exception d'un, ont disparu, emporter par un mystérieux joueur de flûte... Une histoire dont ils n'auront pas plus de détails, les habitants d'Hamelin n'aimant pas entrer dans les détails concernant cette tragédie...

Les PJ entendront également parler de la Compagnie Marchande Cygnus qui cherche une escorte pour un de ses convois devant se rendre à Hamelin à cause d'attaques d'Orques assez fréquentes depuis peu, mais qu'elle trouve peu de volontaires à cause de l'ambiance locale qui est assez déprimante pour ceux s'y rendant...

Au bout d'un moment, un recruteur arrivera. Dénommé Bokock Trèfles, il s'agit d'un demi-elfe travaillant pour la Compagnie Marchande Cygnus et il cherche urgemment des gens d'armes pour une escorte le lendemain. Il est assez pressé et est prêt à embaucher ceux venant à lui sans trop être regardant (dans la limite du raisonnable comme des aventuriers)...

Le travail est payé 50 Po par recrue pour une durée de trois jours de voyage tout frais compris. Il s'agit d'un convoi de cinq chariots contenant des colorants pour alimenter des ateliers de teintures se trouvant à Hamelin. En tout, y a aura, en plus de Bokock, six personnes à protégés (cinq conducteurs et un homme à tout faire).

Si les PJ acceptent, c'est le préquelle d'une nouvelle aventure pour eux... Dans le cas contraire, tant pis pour eux...

Si les PJ interrogent Bokock sur les attaques d'Orques récentes, il leur répondra que c'est un phénomène assez récent, faisant que les autorités craignent l'existence d'un camp dans la région...

## ACTE II : Voyage approximativement tranquille

Les PJ ayant accepté le travail, retrouveront le convoi à la lisière de la ville le lendemain matin à l'endroit indiquer par Bokock. Le départ a lieu immédiatement.

Le voyage se déroulant sur trois jours, les événements imprévues suivants auront lieu :

	Matin	Après-midi	Nuit
1 <sup>er</sup> jour			
2 <sup>ème</sup> jour	Ours-hibou		
3 <sup>ème</sup> jour		8 Orques	

Ours-hibou : p 149-150 du *Manuel des monstres*.

Orques : p 148-149 du *Manuel des monstres*.

Sur les Orques, les PJ trouveront un étendard basique représentant une hache rouge.

Au terme de la dernière journée de voyage, sur la fin d'après-midi, les PJ arriveront à Hamelin.

## ACTE III : Une ville déprimante

Comme l'auront compris les PJ à Schyll, Hamelin est une ville déprimante. Que ce soit ses bâtiments ternes où bien l'ambiance que dégage ses habitants qui semblent porter le malheur sur eux.

Bâtit le long de la rivière Weser, l'agglomération est une petite ville essentiellement consacrée à l'industrie de la teinture, donnant de nombreuses couleurs à des étoffes n'en étant pas pourvus. Il s'y trouve environ 450 habitants, uniquement humains, rassembler autour d'un temple dédié à Ghestaï.

L'ensemble des ateliers de teintures sont installés le long de la rivière, profitant de l'eau à disposition, et faisant attention à ne pas la polluer.

Un comptoir de la Compagnie Marchande Cygnus y est établi, principal fournisseur des ateliers en matériaux de base, y ayant presque un monopole.

Si les PJ tentent de se renseigner sur ce qui se passe sur place, la réponse sera inexorablement la même : la disparition de nombreux enfants quarante ans plus tôt, les habitants d'Hamelin ne se pardonnant pas cet événement tragique dont ils furent responsables en lynchant le barde qui les avait libérés de l'invasion de rats... Depuis, ils se complaignent dans ce malheur, continuant à s'accuser...

Un mémoriel a même été bâti pour qu'ils s'en souviennent : une sorte d'obélisque sur lequel est gravé l'ensemble des noms des enfants disparu devant le temple de Ghestaï – le prêtre, récemment arrivé, ne connaît rien à l'histoire malgré ses tentatives d'en savoir plus...

Par contre, ils apprendront qu'il y a eu un survivant, Aldébaran Cygnus, qui une fois adulte, a quitté Hamelin et à fonder la Compagnie Marchande Cygnus. Actuellement, il réside en ville, y retournant régulièrement, continuant inlassablement à rechercher sa sœur disparue...

Voir Annexe I pour la Tragédie d'Hamelin.

Arriver aux entrepôts de leur employeurs, les PJ sont libérées de leurs obligations avec une lettre de recommandation pour une auberge locale servant essentiellement aux commerçants de passage – la seule d'Hamelin puisque les gens normaux évitent l'endroit autant que possible.

Il s'agit d'une grosse auberge où les PJ seront bien accueillis avec leur recommandation et pourront bénéficier d'un tarif préférentiel. Une enclave installée un peu à l'écart d'Hamelin et totalement autonome de la ville, où l'ambiance y est meilleure.

Le lendemain, Bokock ira voir les PJ pour leur proposer un autre travail, d'un genre différent. S'ils sont intéressés, il les conduira auprès de son patron, Aldébaran Cygnus.

Ce dernier leur contera la tragédie qui a frappé Hamelin et son désir de retrouver sa petite sœur, Boréale, qui avait huit ans alors... Ne serait-ce que ses restes, ne croyant pas qu'elle soit encore vivante... Il leur parlera du Tombeau d'Aborak, considéré comme piller depuis bien longtemps, mais dans lequel il fut découvert une salle secrète il y a seulement onze ans, contenant les squelettes de nains datant de l'époque du Roi l'ayant fait bâtir (une découverte assez étrange car les squelettes étaient enfermés derrière une porte à barreaux dont la clef a été

retrouver non-loin d'eux comme si elle avait été jeté). Croyant à l'existence de pièces encore non découverte où le Joueur de flûte aurait pu se rendre après son départ d'Hamelin avec les enfants, il s'est lancé dans une quête pour découvrir les secrets du Tombeau et à put acquérir après des tractations avec des personnes peu recommandable, une clef qui en ouvrirait un accès caché. Son souhait serait que les PJ aillent sur place voir si la clef ouvre bien un passage et si c'est le cas, explorent ce qu'il y aurait à explorer avec comme objectif final si possible, de retrouver sa sœur...

Un travail qui payer 250 Po par PJ avec le droit de pillage (seul le devenir de sa sœur intéresse Aldébaran, pas le reste).

Le Tombeau d'Aborak se trouve à deux jours de voyage d'Hamelin, dans une crevasse où il fut creusé. Aldébaran donnera sa localisation aux PJ, ainsi que les instructions concernant la clef : il faudrait l'utiliser à proximité de trois cercles.

La clef, si on peut l'appeler ainsi, est un ocarina pour lequel il faut jouer une mélodie qui sera précisée aux PJ – elle est aussi gravé dessus ainsi que le chiffre 8. Il est entièrement fait de métal, produisant un son horrible. Sa découverte a été faite dans la salle aux squelettes avant de passer de mains en mains, elle se trouvait dans une cache dans le sol trouvé accidentellement suite au renversement du contenu d'une gourde...

Par contre, Aldébaran, ni Bokock, ne pourront donner de détail sur Aborak, les deux sachant seulement qu'il fut un Roi nain, plutôt guerrier, qui régnait sur une ville souterraine du nom de Khulmec pour laquelle il n'y a aucune autre trace que sa dénomination, et que l'âge venant, il aurait sombré dans une paranoïa assez profonde... Ils précisent que son nom serait assez tabou chez ses congénères connaissant son existence, ce qui rend difficile toute recherche poussée sur son Tombeau...

Si les PJ enquêtent sur Aldébaran Cygnus, ils découvriront qu'il n'est pas très aimé à Hamelin à cause de ses recherches sur la tragédie, sans compter son statut de survivant qui fut jaloué, mais que les locaux sont obligés de faire avec, puisqu'il est le principal fournisseur des ateliers de la ville car il demande moins de garanti que les autres (la confiance accordé aux habitants d'Hamelin est faible car ayant dans le Passé, plusieurs fois pas respecté des accords).

Il est également connu pour avoir plusieurs fois, attenté des procès à la ville, voulant qu'elle soit condamnée pour sa responsabilité dans la Tragédie... Sans compter, qu'il emploie des non-humains, ce qui ne plaît également pas aux locaux...

## ACTE IV : Un autre petit voyage soi-disant paisible

Suivant les indications données, les PJ s'engouffreront rapidement dans une crevasse rocheuse. Un large défilé assez aride dans lequel peu de végétation pousse, mais assez jolie avec ses couleurs ocres aux nombreux dégradés.

Le voyage se déroulant sur deux jours, les événements suivants absolument pas prévisible auront lieu :

	Matin	Après-midi	Nuit
1 <sup>er</sup> jour			Spécial
2 <sup>ème</sup> jour	4 Worgs		

Worg : p 186-187 du *Manuel des monstres*.

Lors de la seule nuit qu'ils sont censés passer à l'extérieur, les PJ arriveront à proximité d'un abri pour voyageur. Elle est construite en partie sur une niche rocheuse contre laquelle une paroi de pierres entassées fut élevée, créant un mur avec une ouverture triangulaire et une cheminée. Son sol est constitué de pierres posées à même la terre de façon plus ou moins plate...

Si les PJ s'y installent durant la nuit, ils seront dérangés par un bruit provenant d'en dessous avant que jaillisse de son sol, deux Otyugh.

Dans le cas contraire, les Otyugh viendront au PJ de façon plus classique.

Otyugh : p 149 du *Manuel des monstres*.

Les PJ arriveront en début d'après-midi au Tombeau d'Aborak.

## ACTE V : Le Tombeau d'Aborak et ses secrets

Comme désiré par son commanditaire, et mit en place par son architecte, le Tombeau d'Aborak, est constitué de plusieurs niveaux censé dissimulé et rendre inviolable la tombe du Roi nain, sans compter l'infrastructure ayant servi à sa construction. Il y a le Faux Tombeau, le Puit, le Village de chantier, le Second Faux Tombeau, et le Vrai Tombeau.

L'ensemble est creusé dans le roc, utilisant parfois les cavités naturelles s'y trouvant.

La façade conduisant à l'intérieur du complexe funéraire est volontairement modeste afin de ne pas attirer l'œil, une niche taillée dans la roche, avec quatre colonnes devant une ouverture rectangulaire des plus basiques. Elle s'élève que sur quatre mètres avec aucune décoration dessus, ou indication sur sa nature.

**Texte à lire :** « *Alors que vous vous étiez habitués à la routine du défilé, devant vous se dresse subitement une façade taillée dans la roche. Une structure ancienne, de taille modeste, rongée par le passage du Temps et l'environnement hostile, étonnamment simple dans son élaboration avec ses six colonnes s'élevant devant une petite ouverture dans une niche. Rien n'indique sa fonction comme si elle cherchait à passer inaperçue... »*

### Le Faux Tombeau :

Il s'agit d'un tombeau factice qui a toujours été vide pour dissuader les curieux, avec des restes de corps volontairement mis dans les sarcophages pour parfaire l'illusion (Aborak avait utilisé des criminels exécutés pour s'en procurer), ainsi qu'une mise en scène de violation de sépulture. Une tombe secrète y avait été également installée pour faire croire qu'il pouvait s'agir de la vraie du Roi nain.

A = Porche d'entrée.

Il est taillé directement dans la roche, ainsi que ses colonnes. Il n'y a aucune indication dessus donnant l'identité du propriétaire du Tombeau.

L'entrée du Tombeau est totalement ouverte, sans aucun obstacle pour pénétrer dedans.

B = Grand Hall.

Doté de nombreuses encoches murales, cette vaste pièce à un plafond triangulaire s'élevant à huit mètres de haut. Elle est entièrement creusée dans la roche, laissant son sol et ses parois brutes.

Sur son sol, se dessinent trois cercles de mosaïques reproduisant le visage d'Aborak (le visage d'un nain âgé à la barbe blanche tressée et à la chevelure coiffée en plusieurs nattes également blanche) dont certains fragments ont été enlevés pour regarder ce qu'il pourrait y avoir en dessous...

Des tentatives de trouver des salles secrètes ont fait que des excavations murales furent effectuées après la découverte de la Salle aux squelettes.

Dès que les PJ pénètrent dedans, ils entendent des bêtes arriver sur eux. Il s'agit de Carcassiers s'étant installé dans les lieux et plutôt affamées et au nombre de cinq.

Carcassier : p 88-89 du *Libris Mortis*.

L'activation du passage dissimulé en son sein ne se fait qu'avec l'utilisation de l'ocarina en jouant huit fois la partition allant avec. La musique résonnant avec les mécanismes qu'il contient, provoque sa montée ou sa descente.

L'ancienneté du mécanisme fera qu'il se bloquera lors de son utilisation, obligeant les PJ se devoir se trouver un accès dans son Puit...

(1) Mosaïque amovible.

La plate-forme élévatrice donnant accès au reste du complexe funéraire se cache en dessous. Faite de pierres et de métal, elle a une épaisseur de 4m50.

(2) et (3) Mosaïques.

(4) Passage scellée fracturée.

Verrouiller autrefois par un bloc de pierre, cet étroit passage donne sur un escalier descendant. En l'examinant, les PJ verront qu'il a été conçu pour être sceller de l'intérieur, ne devant plus bouger ensuite.

Les vestiges de sa *porte* mettent en lumière un travail de dissimulation assez poussée tant elle paraît être naturelle.

C = Chambre funéraire.

Au plafond arrondi, cette pièce au sol carrelé, donne sur six niches contenant des sarcophages ayant encore ou non, des restes de nains. Elle possède deux statues dédiées au divinités Bléredd et Ulaa, ainsi que sur une estrade de trois marches, un sarcophage dont le gisant repose à ses cotées, brisé.

Tout comme dans le Grand Hall, des sondages ont été effectuer sur le sol des niches, à proximité de leurs sarcophages, pour tenter de trouver des salles secrètes, mais de façon moins destructive, n'abîmant que le carrelage.

La dalle censée fermer l'accès à D, est brisé, ses fragments se trouvant non-loin.

Un PJ nain faisant un jet de Connaissance de la pierre (DD20), remarquera des absurdités, lui faisant dire que le pillage de sépulture lui semble trop parfait pour en être un... Il aura une impression de mascarade...

Dedans, se trouve également les corps de deux hommes, des pilleurs de tombes ayant tenté leur chance et qui sont tomber sur les Carcassiers. Sur leurs restes dévorés, les PJ trouveront de récupérable : deux épées longues dont une de maître, un arc avec 11 flèches, deux dagues dont une +1, un anneau +1, deux bourses (elles contiennent respectivement : 13 Po, 8 Pa et 33 Pc ; 22 Po, 15 Pa et 16 Pc), et deux Potions de soins léger.

(5) Sarcophages.

(6) Grand Sarcophage.

(7) Petit escalier étroit.

Censé être autrefois dissimuler sous une dalle, ce passage descendant est plutôt abrupt.

D = Petite chambre funéraire dissimulée qui ne l'a jamais été.

Il s'agit d'une salle étroite contenant en son sein, un sarcophage où ne se trouve plus qu'un crâne de nain sans mâchoire inférieure. Un médaillon contenant une mosaïque semblable à celles du Grand Hall, se trouve incrusté sur le mur du fond.

(8) Sarcophage.

E = Salle des squelettes.

Une vaste pièce basse de plafond, au relief moins travaillé que le reste du Faux Tombeau, contient les restes de nombreux nains, une vingtaine en tout. Ils sont démembrés, l'endroit ayant été fouillé et pillé. Le sol fait de graviers reposant sur une cuvette peu profonde, a été retourné plusieurs fois.

Un braséro de pierre se trouve au centre, il est taillé dans un bloc de pierre carré. Un PJ attentif remarquera qu'il y a le dépôt d'une substance grasse dedans que l'on retrouve sur le plafond.

Également présent, une cache dans le sol constitué de graviers, est visible. C'était dans elle que se trouvait l'ocarina remis par Aldébaran.

(9) Porte à barreaux rouillée et ouverte.

Sa serrure permet que de la verrouiller depuis l'intérieur.

(10) Braséro.

(11) Cache.

Une simple ouverture dans le sol autrefois recouvert d'une dalle de pierre, elle-même de graviers.

### Le Puit :

Creusée dans la roche, le Puit sert normalement de conduit pour la plate-forme élévatrice reliant le Faux Tombeau au Second Faux Tombeau. Vide, il s'enfoncerait sur 40m50.

Dedans, dissimuler derrière des murs murés et masqués par un travail de dissimulation remarquable, se cache des tunnels d'accès ayant autrefois servit au déplacement des ouvriers ayant œuvrer à la construction du Tombeau. Il y a trois niveaux, relier entre eux, dont le second conduit au Village de chantier. N'étant destiné qu'a un rôle temporaire, le travail de la roche des passages est plutôt basique, fonctionnelle sans aucun superflu.

(1) Mur totalement clôt et invisible.

Il est possible pour les PJ de le dégager puisqu'il est en briques maçonnés recouvert d'un enduit reproduisant les aspérités de la roche selon du côté du Puit.

Son ouverture donnera sur le Puit.

(2) Mur partiellement effondrée.

Une ouverture est visible sur la paroi, permettant de découvrir un passage derrière.

Le dégagement est assez aisé, puisque le mur abîmé est en briques maçonnés recouvert d'un enduit reproduisant les aspérités de la roche selon du côté du Puit.

(3) Mur totalement clôt et invisible.

Il est possible pour les PJ de les ouvrir puisqu'ils sont en briques maçonnés recouvert d'un enduit reproduisant les aspérités de la roche selon du côté du Puit.

Son ouverture donnera sur la plate-forme élévatrice bloquer devant...

(4) à (6) Portes à barreaux verrouillées.

Leurs ouvertures est facile, leurs serrures étant simple.

(7) Échelle reliant les différents niveaux ensemble.

Elle est constituée d'encoche dans la roche. Un PJ l'empruntant jusqu'à ses extrémités, remarquera qu'elles ont été sceller avec de gros blocs de pierres bien ajustés.

(8) Large puit.

Vestige d'un monte-charge, il n'en reste que le puit. Comme pour (5), ses extrémités ont été sceller avec de gros blocs de pierres bien ajustés.

(9) à (11) Portes à barreaux verrouillées.

Leurs ouvertures est facile, leurs serrures étant simple.

(12) Mur de briques maçonnée.

Il est possible pour les PJ de le dégager puisqu'il est en briques maçonnés recouvert d'un enduit reproduisant les aspérités de la roche selon du côté du Village de chantier.

Son ouverture donnera sur le Village de chantier.

#### Village de chantier :

À la fois creusé dans la roche et installer dans une cavité naturelle où circule une rivière souterraine, cet endroit servait à loger les ouvriers travaillant à la réalisation du Tombeau, mais aussi de lieu de travail avec ses forges.

Scellé après l'achèvement du chantier, avant l'utilisation du Tombeau, il sert désormais de repaire à une Harde d'Orques (ceux attaquant les voyageurs) diriger par un demi-Orque du nom de Klas – son étendard représentant une hache rouge, est visible un peu partout.

L'endroit est sombre, éclairé avec parcimonie par des flambeaux – il s'agit de la seule partie du complexe funéraire à l'être. On n'y trouve également aucun piège ou porte verrouillé.

A = Caverne.

Cavité naturelle qui fut aménager pour l'entreposage d'une partie des matériaux qui servirent à la construction du Tombeau. Elle donne sur la Forge, la bâtisse de l'architecte, et le bâtiment de restauration.

Un de ses recoin est désormais encombrer par une palissade censée bloquer ce qui pourrait jaillir d'un passage approximativement bouché avec des détritrus.

Assis, assouplit par l'alcool alors qu'il est censé surveiller l'endroit, un Orque est présent avec une corne.

(1) Palissade.

Faite de bric et de broc, son dégagement est simple, mais long...

(2) Puit d'aération.

Une faille révèle son existence, montrant son conduit recouvert d'enduit blanc. Des barreaux sciés, bloquaient autrefois la descente dedans depuis le Village de chantier.

Il s'enfonce sur 15m, donnant sur le Second Faux Tombeau après un coude. Un filet d'air frais circule dedans.

Si les PJ décident de le remonter, ils arriveront à une trémie après une élévation de 10m avec un passage devenant bien trop étroit pour eux.

Orque : p148-149 du *Manuel des monstres*.

B = Forge.

Installer au bord de la crevasse accueillant la rivière souterraine, s'élève les foyers de deux fours de forges faite de brique. Leurs cheminées s'élèvent dans des trous excavés spécialement pour.

Depuis l'installation des Orques, ils servent à cuisiner. Trois s'y trouve à l'arrivé des PJ.

Orque : p148-149 du *Manuel des monstres*.

(3) Fours de la forge.

C= Réserve.

C'était là qu'était entreposer les denrées alimentaires de ceux travaillant sur le chantier du Tombeau. Les Orques lui ont repris cette utilité, mais certainement pas avec la même hygiène.

D= Cuisine.

Cuisine du chantier. Encore fonctionnelle, elle n'est plus utilisée au profit de B.

E= Réfectoire.

C'était là que les travailleurs se restauraient de façon commune. Klas en a fait sa salle du trône, la décorant de façon grotesque avec ses peaux de bêtes.

Le chef de la Harde, Klas, s'y trouve avec trois guerriers, prêt à affronter les PJ, mécontent de leurs présences dans son repère. Il est inutile de tenter de le raisonner dans sa fureur, surtout qu'il ne tient pas à ce que des gens sachent pour son repaire...

Orque : p148-149 du *Manuel des monstres*.

**Klas, chef de la Harde (barbare demi-orque), FP5**

Pv 43, CA 17, Init +3, VD 9m, Toucher : +11 (grande hache de maître 1d12+6/X3)  
Ref/Vig/Vol : +3/+5/+2, Align : Chaotique Mauvais.

**Caractéristiques :** For 18, Dex 14, Con 13, Int 8, Sag 12, Cha 6

**Dons et pouvoirs spéciaux :** Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure, Rage de berserker (2 fois par jour), Sens des pièges, Vision dans le noir (18m).

**Armures :** Cuirasse.

**Armes :** grande hache de maître +1 (1d12)

F = Chambre.

Une ancienne chambre, elle servait à loger un des deux employés s'occupant des repas des travailleurs. Désormais, elle sert de salle au trésor à Klas. Dedans, les PJ trouveront éparpiller sur une table improvisée : sept gemmes pour une valeur total de 53 Po, de nombreuses pièces de monnaie entasser par valeur (112 Po, 123 Pa et 236 Pc), un coffret contenant trois potions de soins légers, et un bâton +1.

G =Chambre.

Une ancienne chambre, elle servait à loger un des deux employés s'occupant des repas des travailleurs. Elle a gardé sa fonction, mais sert désormais à Klas. Dedans, les PJ trouveront un arc long composite (bonus de force +4) et 21 flèches, ainsi que caché sous le lit, un coffret contenant des Bracelets d'archer.

H = Bureau de l'architecte.

Installer dans une petite bâtisse désormais en ruine, cette salle servait de bureau à l'architecte responsable du chantier. Il n'en reste que des murs éventrer après un incendie et des vestiges de meubles pouvant indiquer sa fonction passée.

I = Chambre de l'architecte.

Pièce servant de logement à l'architecte. Il est dans le même état que H.

J = Entrée.

Une vaste surface situer au bord de la crevasse où passe la rivière souterraine et qui donnait autrefois sur le tunnel qui reliait le Village à l'extérieur.

Des péremptaires en bois, permettent d'y puiser de l'eau.

Trois Orques s'y trouve, installer autour d'une table, jouant aux cartes. Un quatrième venant de M viendra les rejoindre quand ils se battront contre les PJ.

Orque : p148-149 du *Manuel des monstres*.

(4) Large porte en bois.

Une porte aux deux larges battants de bois partiellement défoncés par les pierres se trouvant derrière, stigmates d'un éboulement.

(5) Péremptaires.

K = Écurie.

Entièrement creusé dans la roche, l'écurie dispose encore de ses box fait de briques. Une faille élargie permet de rejoindre la caverne conduisant autrefois dans le Village – c'est par ce passage que les Orques entrent et sortent.

(6) Tunnel élargie.

Petite faille non prévue s'étant formée lors de l'effondrement volontaire de la caverne, elle a été élargie pour donner un accès facile au Village.

L = Caverne.

Grotte servant d'accès au Village, elle a été ébouler volontairement pour en masquer l'existence. Elle donne sur les hauteurs d'un ravin, avec beaucoup de végétation autour, masquant son existence.

M = Hall.

Une pièce creusée dans la roche servant autrefois de hall pour le Logement des ouvriers.

N = Logements des ouvriers.

Deux longues galeries creusées dans la roche dans lesquelles des cloisons de briques ont été dressé afin de créer des chambres individuelles basé sur un modèle unique.

Saccagé, l'endroit est dévasté et sert de logements à une partie de la Harde. Les PJ y rencontreront sept Orques.

Orque : p148-149 du *Manuel des monstres*.

En fouillant les lieux, les PJ découvriront un butin de 8 Po, 15 Pa et 61 Pc.

O = Salle d'eau.

Une pièce dotée d'un bassin désormais assécher qui servant aux lavages des ouvriers. De nombreux excréments s'y trouvent.

(7) Bassin.

P = Salle de la pompe chauffante.

Une pièce dotée d'une machine capable de pomper l'eau et la chauffer grâce à une chaudière. Non entretenu, l'installation n'est plus utilisable.

(8) Machine.

(9) Plaques de bois troués.

Posée le long d'un chemin entre la rivière souterraine et la paroi de la roche, ces plaques trouées servaient de toilettes...

O = Hall.

Une pièce creusée dans la roche servant autrefois de hall pour le Logement des ouvriers, elle conduit également à la Chapelle.

R = Chapelle.

Creusée dans la roche à l'exception d'un de ses murs sur lequel se trouvait de larges fenêtres, la chapelle désormais déconsacrée, était dédiée à Fortubo. Elle semble avoir été incendié récemment.

Dedans réside dorénavant deux Ogres assez belliqueux.

Ogre : p146-147 du *Manuel des monstres*.

Les ogres éliminer, les PJ pourront trouver une boîte en bois contenant une gemme valant 10 Po, 15 Po, 25 Pa et 8 Pc.

S= Presbytère.

Une ancienne chambre, elle servait au prêtre officiant dans la Chapelle, et maintenant de toilettes pour les Ogres de la Chapelle.

### Le Second Faux Tombeau :

Autant factice que le premier Faux Tombeau, son rôle était de faire croire à la découverte du véritable lieu de sépulture d'Aborak. Contrairement à son prédécesseur, le concept était de faire croire qu'il était inviolé.

Sauf indication contraire, l'ensemble de ses parois et sol est brut, taillée a même la roche, recouvert d'un enduit noir assombrissant les lieux.

L'arrivée des PJ se faisant par le puit d'aération, ils arrivent en bord de la Fosse, en hauteur, par un passage qui a été formée à travers un mur de briques percées – bien qu'étroit, il est suffisamment large pour que les PJ puissent passer chacun à leur tour à travers.

A = Labyrinthe.

Un dédale piégé dont les murs s'élèvent sur deux mètres, touchant le plafond. Son sol est constitué des dalles d'un mètre cinquante au teint ocre rappelant la crevasse accueillant le Tombeau. Beaucoup de poussières reposent dessus, laissant apparaître aucune trace de passage récent.

Son plafond, quant à lui, est peint d'un bleu nocturne avec des étoiles dessus dont certaines paraissent briller plus que d'autres (il n'y a aucun sens, c'est seulement décoratif pour déconcentrer les visiteurs).

Aucunes barrières empêchent de chuter du Labyrinthe à la Fosse.

(1) à (6) Trappes piégées.

Fouille DD24 pour les découvrir ; DD20 Désamorçage/Sabotage pour les neutralisées ; Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ; profondeur de 6 mètres causant 2d6 de dégâts.

(7) Echelle dissimulée.

Fouille DD24 pour la trouvée ; son ouverture est aisée, il suffit de soulever la dalle. L'échelle est constituée d'encoches taillée dans la roche.

B = Fosse.

Profonde de huit mètres sous le Labyrinthe, son rôle n'est pas que de lui donner des limites, mais de dissimuler l'accès au reste du complexe funéraire. Elle fait le tour du Labyrinthe, avec deux larges passages sous les ponts taillés dans la roche.

C'est là que ce trouve les restes des malheureux ayant construit l'ensemble du Tombeau, sacrifier pour cacher ses secrets, exécuter par les fidèles d'Aborak qui suivirent ses ordres. Des malheureux, qui a cause de la magie maudite du Joueur de flûte, sont devenu pour seize d'entre eux, des Squelettes attaquant tout visiteurs des lieux...

Les accompagnant, on y trouve aussi trois Zombis d'Orques (prendre des Zombi de taille M), explorateurs malchanceux qui sont également devenu des morts-vivants...

Squelette de taille M ; Squelette : p166-167 du *Manuel des monstres*.

Zombi de taille M ; Zombi : p191-192 du *Manuel des monstres*.

(8) Porte non-verrouillée. Une robuste porte en bois.

(9) Passage muré.

L'ouverture est bloquée par un mur de briques maçonnés facilement destructible.

(10) Porte piégée.

L'ouverture de cette robuste porte en bois, qui est également verrouillée, provoque l'activation d'un piège lance flèche à usage unique s'activant par la fermeture initiale de la porte et s'actionnant lors de son ouverture : Jet de Réflexe DD 20 pour l'éviter ; 1d6 de dégâts, Jet de Fouille DD25 pour détecter le piège. Il n'est pas possible de désamorcer le piège, l'ensemble du mécanisme se trouvant derrière la porte.

DD 20 de Crochetage pour le déverrouillage de la serrure.

(11) et (12) Portes secrètes.

Fouille DD15 pour les trouvées.

(13) et (14) Portes piégées et verrouillées.

L'ouverture de ces robustes portes en bois, qui sont également verrouillées, provoque l'activation d'un piège à usage unique s'activant par la fermeture initiale de la porte et s'actionnant lors de son ouverture : Jet de Reflexe DD 20 pour l'éviter ; 1d6 de dégâts, Jet de Fouille DD25 pour détecter le piège. Il n'est pas possible de désamorcer le piège, l'ensemble du mécanisme se trouvant derrière la porte.

DD 20 de Crochetage pour le déverrouillage de la serrure.

C = Antichambre.

Une petite pièce quelconque dont les parois sont recouvertes de bois, formant un coffrage décoré. Le passage du Temps était passé par là, le vernis à perdus de sa splendeur à de nombreux endroits, au point de laisser apparaître la porte dissimulée (16), mais pas (17).

(15) Robuste porte à double battants.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire.

(16) Robuste porte à double battants.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire.

Son ouverture déclenche un piège à usage unique provoquant l'aspersion d'huile enflammée sur les personnes se trouvant devant la porte : Jet de Reflexe DD15, dégâts de feu 2d6 ; Jet de Fouille DD25 pour le détecter ; Jet de Sabotage/Désamorçage DD25 pour le désenclencher.

(17) Porte secrète peu cachée.

Fouille DD10 pour la trouvée.

(18) Porte secrète.

Fouille DD20 pour la trouvée.

(19) Porte piégée et verrouillée.

L'ouverture de cette robuste porte en bois, qui est également verrouillée, provoque l'activation d'un piège lance flèche à usage unique s'activant par la fermeture initiale de la porte et s'actionnant lors de son ouverture : Jet de Reflexe DD 20 pour l'éviter ; 1d6 de dégâts, Jet de Fouille DD25 pour détecter le piège. Il n'est pas possible de désamorcer le piège, l'ensemble du mécanisme se trouvant derrière la porte.

DD 20 de Crochetage pour le déverrouillage de la serrure.

(20) Porte verrouillée.

Une robuste porte en bois ; DD20 de Crochetage pour l'ouvrir.

(21) Robuste porte à double battants.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire.

D = Chambre funéraire.

Aux formes arrondis, cette salle est entièrement peinte de motifs décoratifs symétriques plutôt coloré.

Son sarcophage recouvert de gravures décoratives, est porteur d'un gisant représentant Aborak allongé.

(22) Sarcophage.

Si les PJ ouvrent le sarcophage, ils découvriront un squelette des plus normaux, recouvert d'étoffes qui attaqueront les plus proches d'entre eux, étant trois Épouvanteux.

Deux rubis, valant chacun 50 Po, reposent sur les yeux du corps. Un coffret de fer contenant 200 Po, se trouve serré entre ses mains.

Épouvanteux : p 103-104 du *Libris Mortis*.

E = Fosse de la plate-forme élévatrice.

Fosse d'accueil circulaire prévue pour accueillir la plate-forme élévatrice en position basse, elle est profonde de 4m50. En son centre, se dresse une colonne en pierres et métal à l'apparence proche d'une tige filetée – c'est elle qui en tournant, permet normalement à la plate-forme de se déplacer.

Il n'y a aucun risque que la plate-forme bloquée se débloque si les PJ décident d'aller dedans... Tout comme il est impossible pour eux de la débloquer...

F = Petite salle de l'Urne.

Dans cette petite pièce, se trouve une encoche dans laquelle se trouve une urne funéraire en céramique scellée par de la cire. Deux médaillons contenant chacun une mosaïque semblable à celles du Grand Hall, se trouvent incrustés sur les murs des niches latérales, au-dessus d'encoche contenant chacune un coffret (les contenus sont identiques, des gemmes pour 50 Po).

Dans l'urne, si les PJ l'ouvrent, il ne se trouve des cendres.

(23) Robuste porte à double battants.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrochée aux anneaux des battants et dotée d'un sceau de cire.

(24) Trappe piégée.

Fouille DD24 pour la découvrir ; DD20 Désamorçage/Sabotage pour la neutralisée ; Jet de Réflexe DD20 pour éviter la chute ; profondeur de 6 mètres causant 2d6 de dégâts.

(25) Encoche de l'Urne.

Une encoche murale.

G = Salle des machines de l'ascenseur.

C'est dans cette salle que se trouve la machinerie nécessaire à la montée et à la descente de la plate-forme amovible donnant normalement accès au Second Faux Tombeau.

H = Salle du torrent.

Une cavité naturelle dans laquelle coule de l'eau. Elle contient une roue à aube, tournant grâce à un torrent d'eau souterraine, qui permet d'alimenter en énergie physique la machinerie de G.

Cacher derrière une fausse roche, se dissimule un passage secret menant au reste du complexe funéraire.

(26) Porte dissimulée ressemblant à de la roche.

Fouille DD25 pour la trouvée ainsi que son mécanisme.

(27) Porte piégée déjà ouverte.

L'ouverture précédente de cette robuste porte en bois, qui est désormais non-verrouillée, a déjà provoquer l'activation de son piège.

(28) Robuste porte à double battants.

L'ensemble était censé être fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire, mais c'était avant...

I = Antichambre dissimulée.

Au centre de cette salle aux nombreuses colonnes, une mosaïque montrant Aborak comme dans toute ses autres représentations, est incrusté dans le sol. L'Ensemble des murs est entièrement peint de motifs décoratifs symétriques plutôt coloré.

On y trouve l'accès au Vrai Tombeau dissimuler derrière un mur amovible.

Un guerrier Mastoc Sanguinaire s'y trouve, gardant les lieux (il n'en sort jamais). Un anneau de métal entour son cou, dessus il est écrit en nain : « *Il a trahit son Roi, désormais il gardera son Illustre Tombe.* »

Mastoc Sanguinaire, guerrier : p97 du *Manuel des Monstres IV*.

(29) Mosaïque.

(30) Robuste porte à double battants.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire.

(31) Porte secrète.

DD25 de Fouille pour la trouver ainsi que son mécanisme.

J = Chambre funéraire dissimulée.

Identique à D, mais un peu plus grande, cette pièce contient également un sarcophage, mais sans gisant.

Sur le sarcophage, une inscription est gravée en nain : « *Vous qui êtes parvenu à cet endroit, sachez que la véritable richesse, c'est l'aventure que vous vivez en ayant réussi à venir à moi. Chérissez ses instants qui forgent les personnes que vous êtes.* »

Dans le sarcophage, pas de corps, seulement une urne funéraire en porcelaine sceller par de la cire contenant des cendres... On y trouve aussi deux coffrets contenant des gemmes pour 125 Po chacun.

(32) Sarcophage.

Le Vrai Tombeau :

Véritable tombeau, l'endroit est aussi mieux travaillé que le reste du complexe souterrain. Ici, la pierre a été peinte pour lui donner des tons pastel.

A = Antichambre d'entrée.

Au centre de cette salle aux nombreuses colonnes, une mosaïque montrant Aborak comme dans toute ses autres représentations, est incrusté dans le sol. Elle est la copie de sa voisine du Second Faux Tombeau.

Quatre Armures-Sentinelles gardent les lieux, attaquant tout intrus. Elles ressemblent à des Nains en armures.

Armure-Sentinelle : p31 du *Manuel des Monstres II*.

(1) Trappe piégée ouverte.

Elle est de profondeur de 6 mètres.

(2) Mosaïque.

(3) Robuste porte à double battants.

L'ensemble était censé être fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire, mais c'était avant...

B = Hall.

Une vaste pièce.

Dès que les PJ entrent dedans, ils sont attaqués par une Nuée de rats osseux (les restes des rats noyés d'Hamelin), vite rejoint par les sept squelettes de nains se trouvant en B – les restes de ce qui ressemble à des robes de deuil sont encore présent dessus.

Nuée de rats osseux : p 103-104 du *Libris Mortis*.

Squelette de taille M ; Squelette : p191-192 du *Manuel des monstres*. Sur chacun d'entre eux, se trouve un anneau en or avec un rubis (chaque bijou vaut 25 Po).

(4) Une robuste large porte à double battants.

L'ensemble était censé être fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire, mais c'était avant...

C = Tombeau des Braves Épouses.

Sept cavités contenant les dépouilles des épouses d'Aborak qui eurent le droit (surtout l'obligation) d'être inhumée auprès de lui.

Leurs noms sont gravés au-dessus de chacune des ouvertures dans le sol s'y trouvant, toutes volontairement laissée ouverte et doublée de marbre. Les noms sont : Yngann, Unvy, Ovangi, Airi, Gwommo, Theinli et Eysua. Dans l'allée centrale, en nain, l'inscription suivante ce trouve gravée dans la pierre : « *Fidèles dans la Vie, elles suivirent avec honneur leur Illustre époux dans la mort, désormais gardiennes de son sommeil éternel.* »

(5) Cavités funéraires.

D = Grand corridor.

Un long et large couloir conduisant à l'ensemble des salles du véritable tombeau. Jaillissant de l'obscurité, onze petits zombis attaqueront les PJ – les reste d'une partie des enfants partit avec le Joueur de flûte.

Zombi de taille P ; Zombi : p191-192 du *Manuel des monstres*.

(6) et (7) Portes non-verrouillées.

De robustes portes en bois recouverte chacune d'une plaque de cuivre qui ont été griffonnée pour faire disparaître les symboles qui se trouvaient dessus.

E= Chapelle d'Ulaa.

Déconsacrer, ce lieu était autrefois une chapelle dédiée à Ulaa. Désormais, c'est là que réside Miéro, le Joueur de flûte, avec les petits zombis restant (au nombre de six).

Dès qu'ils entreront dans les lieux, Miéro leur lancera sans s'interrompre, un long discours...

**Texte à lire :** « *Alors que vous pénétrez à peine dans ce qui semblait être autrefois une chapelle, assis sur un trône improviser devant une assemblée contrenature, ce qui pourrait ressembler à un homme si les lambeaux manquants de sa peau ne révélaient pas sa nature artificielle, se dresse pour vous faire face. D'une voix parfaitement humaine au point de vous troubler, il débute une longue tirade :*

*- Visiteurs, vous tombez bien ! Je me dois de vous parler de l'injustice dont je fus victime... Après avoir refusé de me payer pour un travail pourtant réalisé d'une main de maître, par moi, Miéro le barde virtuose à la flûte, les vils habitants d'Hamelin ont tenté de me tuer en me frappant et me noyant ! Une trahison qui abîma le corps que m'avait offert mon ancienne mécène, la rayonnante Reine des Marionnettes, qui outre reconnaître mon art, me donna un corps capable de le perpétuer ! Une offense à laquelle je répondis en séquestrant leurs enfants en ses lieux... Était-ce suffisant selon vous ou dois-je me montrer bien plus cruel ?... »*

Ayant plongée dans la folie, Miéro est incapable d'avoir une conversation avec les PJ, conversant seul, décidant au bout d'un moment s'ils ne font rien, qu'ils sont les complices des vils habitants d'Hamelin avec les conséquences inhérentes que cela produit...

Zombi de taille M ; Zombi : p191-192 du *Manuel des monstres*.

## **MIÉRO**

**Créature artificielle de taille M**

**Dés de vie :** 48 pv

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 10 m

**Classe d'armure :** 17 (+6 armure naturelle, +1 Dex), contact 11, pris au dépourvu 18

**Attaque :** main-rapière (+6 corps à corps)

**Dégâts :** main-rapière 1d6+4

**Particularités :** créature artificielle, vision dans le noir (18 m), vision nocturne, bois, science de l'initiative, vulnérabilités, RM20

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +3, Vol +1

**Caractéristiques :** For 19, Dex 13, Con –, Int 13, Sag 10, Cha 10

**Environnement :** quelconque

**Facteur de puissance :** 4

**Alignement :** chaotique neutre

Son Âme transplanter dans un corps artificiel par la Reine des Marionnettes grâce à son savoir impie, l'animant grâce à un Noyau, Miéro s'est métamorphosé en une créature artificielle. Il gagne donc leurs caractéristiques physiques, mais pas la totalité de leurs pouvoirs. Il a par ailleurs, perdu progressivement ses pouvoirs de Barde dans l'opération, gardant uniquement sa virtuosité à manier la flûte.

**Créature artificielle :** Etant devenu une créature artificielle, Miéro obtient certaines de leurs caractéristiques, mais toutes à cause de son statut particulier :

- Pas de valeur de Constitution.
- Vision dans le noir sur 18 mètres et vision nocturne.
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les effets de mort et les effets de nécromancie.
- Ne put soigner les dégâts, mais put être réparées par un certain type d'effet ou par le biais du don Création de créature artificielle.
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les affaiblissements temporaires de caractéristique, les diminutions permanentes de caractéristique, l'épuisement et l'absorption d'énergie.
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs).
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs. Destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.

**Vulnérabilités :** Un effet de froid ralenti Miéro pour 3 rounds et un effet de feu l'étourdit pour 1 round.

Le Joueur de flûte vaincu, les PJ pourront étudier son corps et découvrir qu'il n'est qu'un pantin de grande qualité entièrement en métal sans aucun mécanisme pour l'animer, recouvert d'une fausse peau imitant très bien une véritable. Dans son torse, se trouve un système à ressort permettant de gonfler une chambre à air pour lui permettre de jouer de la flûte.

Dans sa tête, cabossée à l'issue du combat, ils découvriront une sphère de verre fendue recouverte d'inscriptions fort mal écrit, mais brillant de génie dont ils seront incapables de comprendre sauf si usage de Connaissance des sorts (DD25), permettant de saisir qu'il s'agit du Noyau qui permettait à Miéro d'exister.

Les PJ découvriront également sur le Joueur de flûte, son instrument de musique : Copie de la Flûte traversière d'Héjar.

F = Chapelle de Bléredd.

Déconsacrer, ce lieu était autrefois une chapelle dédiée à Bléredd. L'endroit a été profané, et est désormais un pseudo lieu de culte consacré à la Reine des Marionnettes...

Pseudo, car il s'agit essentiellement de graffitis sur les murs et d'une statuette taillée dans un bout de bois représentant de façon très vague et libre Chiruya, posé sur les vestiges de la statue de Bléredd s'y trouvant...

G = Pointe.

Ici ce trouvait jadis une fresque contant la vie d'Aborak. Dégrader, il n'en subsiste que peu de passages.

H = Première antichambre.

Une vaste salle à colonne conduisant à la Seconde antichambre et au dernier piège connu des lieux : la Zone de stase.

(8) Zone de stase.

Un large et long couloir aux surfaces miroirs, enveloppée d'une aura bleutée. Toutes personnes, vivante ou non, entrant dedans subit les effets d'un sort de Stase temporelle jusqu'à qu'il en soit extrait.

L'effet fonctionne que pour ceux foulant (ou touchant) les parois enchantées, les attaquant progressivement, rendant donc possible de traverser le couloir en sautant à travers,

mais pas en courant dedans... Les objets ne sont pas infectés, permettant de lancer une corde dedans par exemple, où d'envoyer un projectile à travers...

Boréale, la sœur d'Aldébaran Cygnus s'y trouve au milieu, ayant réussi à fuir Miéro avant de se retrouver piégée... Si les PJ la sorte de la Zone, elle reprendra sa fuite au moment où elle l'avait arrêtée... Calmée, elle racontera que dès qu'elle avait entendu le son de la flûte du Joueur, elle n'avait pas pu résister à ses ordres, le suivant dans le Tombeau. Elle expliquera qu'elle a fini par reprendre ses esprits et qu'elle a aussitôt fui, poursuivie par ses anciens camarades avant de pénétrer dans la Zone... Elle s'inquiète également pour son frère Aldébaran qu'elle se souvient d'avoir été aussi charmé par le Joueur de flûte lorsqu'elle était à Hamelin, mais qu'elle n'avait pas revu une fois dans le Tombeau...

H = Seconde antichambre.

Une vaste salle à colonne conduisant à la Chambre funéraire.

(9) Une robuste large porte à double battants entièrement faite de marbre.

L'ensemble est fermé par une épaisse corde accrocher aux anneaux des battants et doté d'un sceau de cire.

Au-dessus, l'inscription suivante se trouve gravée en nain : « *Aborak Muirdor, Roi de Khulmec* ».

J = Chambre funéraire.

La pièce est entièrement recouverte de mosaïque à la gloire d'Aborak. Dedans, s'y élève un sarcophage de marbre fermé par une cage de fer fixée au sol par huit cadenas.

Les cendres supposés d'Aborak s'y trouve, avec les objets avec lesquels il aurait été inhumé...

Une dernière menace attend les PJ : une Gargouille. Dissimuler sous la forme d'une statue représentant Aborak, elle attaquera la première personne pénétrant dans les lieux, le surprenant si possible.

Gargouille : p94 du *Manuel des monstres*.

(10) Sarcophage.

(11) Alcôve de la Gargouille.

Cette alcôve murale est enchantée, transformant l'apparence de tout objet s'y trouvant, en celui d'une statue d'Aborak.

Pour ouvrir le sarcophage, la procédure est simple, il faut d'abord enlever la cage de fer le recouvrant, puis soulever son couvercle. Quatre des huit cadenas (un sur deux), la fixant au sol sont piégé : aiguille empoisonnée à usage unique ; Fouille DD20, Désamorçage/Sabotage DD 20 ; attaque +8, 1d4 d'acide de dégâts. Sinon, Crochetage DD 15 pour l'ouverture des cadenas.

Dedans, rangés sur plusieurs couches de plancher, se trouve :

- Premier plancher : Hache de guerre Naine +2, Pavois +2 et Armure « Armure du Roi Nain ».

- Second plancher : Dague +2 dans son fourreau en cuir, Sacoche contenant une Cape de protection +2 rouge écarlate, et deux coffrets contenant chacun 250 PO sous la forme de gemmes.

- Fond du sarcophage dans une encoche : Une urne funéraire en porcelaine et scellée par de la cire.

## ACTE VI : Retour à Hamelin

Leur exploration du Tombeau achevée, les trésors à découvrir découvert ou non, Boréale récupérer ou pas, les PJ auront de nouveaux deux jours de trajet pour retourner à Hamelin pour faire leur rapport.

Un trajet durant lequel les évènements suivants toujours pas prévisible auront lieu :

	<b>Matin</b>	<b>Après-midi</b>	<b>Nuit</b>
<b>1<sup>er</sup> jour</b>		4 Worgs	
<b>2<sup>ème</sup> jour</b>			

Worg : p 186-187 du *Manuel des monstres*.

Arrivant à Hamelin en début d'après-midi, les PJ seront libres de solder leur aventure. S'ils ramènent Boréale, outre rendre son frère heureux, ils toucheront une prime de 250 Po chacun, Aldébaran doublant leur paye sans hésiter...

Dans le cas contraire, une autre expédition avec d'autres aventuriers, ramènera Boréale auprès de son frère quelques mois plus tard...

## ÉPILOGUE

Le mystère du Joueur de flûte résolu, la vie à Hamelin change, comme si un abcès douloureux c'était enfin percer...

Quant à la sombre mécène de Miéro, la Reine des Marionnettes, elle se moque de ce qui est arriver au Joueur de flûte, l'ayant oubliée depuis longtemps... Il n'avait été qu'une fugace distraction dans sa longue existence, récompenser sous un coup de tête lors d'un jour d'ennui...

Mais une question demeure : la véritable tombe d'Aborak a-t-elle été découverte ou s'agissait-il encore d'une fausse... Surtout qu'un puit secret peut très bien se trouver sous la Zone de stase...

## ANNEXE I : La Tragédie d'Hamelin

Victime d'une invasion de rats régulière face à laquelle les autorités locales ne pouvaient rien malgré toute leurs tentatives pour l'endiguer, la ville d'Hamelin décida d'accepter la proposition d'un barde itinérant de les débarrasser de ce fléau en échange d'une rétribution : 1 Po par rat éliminer.

Un marché que le barde s'empressa d'accomplir, charmant les nuisibles pour les noyer dans la rivière proche, usant de ses pouvoirs pour cela avec l'aide d'une flûte. Un travail rapide qu'il effectua en une seule nuit avant récupérer les corps des rats noyés afin d'être payé comme convenu...

Mais les habitants d'Hamelin quant à eux, bien qu'heureux d'être libérés des nuisibles, n'avaient pas l'intention de respecter leur part du marché, surtout que la facture était élevée... Usant de prétextes fallacieux accusant le Joueur de flûte d'escroquerie et d'être responsable de la venue des rats, ils le lynchèrent, jetant ensuite son corps dans la rivière où il avait noyé les rats... Puis, comme si de rien n'était, ils fêtèrent la fin du fléau...

Un moment festif qui ne fut que temporaire, car tardivement dans cette nuit-là, le barde revint. Jouant de sa flûte, il attira de nombreux enfants d'Hamelin hors de leurs foyers et les emmena avec lui, disparaissant avec eux dans le ravin où se dresse le Tombeau d'Aborak sans laisser la moindre trace...

Seul un garçon charmé résista à la mélodie du barde, ce cassant la jambe en voulant le suivre, le réveillant du charme qui l'avait saisi...

Une Tragédie qui emporta dix-huit enfants de différent âge, mais tous de moins de dix ans...

---

## ANNEXE II : Objets magiques

**Armure du Roi nain :** Cette cuirasse s'adaptant à son porteur quel que soit sa race, donne un bonus de +2 à la CA sauf pour les personnages nains pour lesquels il est de +3.

Il donne en outre à son porteur, la compréhension et la maîtrise, au parler et à la lecture, de la langue naine.

**Copie de la Flûte traversière d'Héjar :** Entièrement en ivoire, finement décoré de moulures rappelant un paysage enchanteur dans lequel s'épanouissent des oiseaux, cet instrument de musique accorde un bonus de +10 en Représentation à son utilisateur s'il en fait usage.

Il est également habité par l'esprit d'un oiseau qui communique par télépathie avec son propriétaire tant qu'il possède l'objet à moins de 10 mètres de lui. Un esprit capable de se projeter, une fois par jour durant 10 minutes, sous une forme éthérée rappelant celle d'une perruche, hors de son réceptacle afin de servir d'éclaireur – ses caractéristiques demeurent celles d'un oiseau bien qu'il puisse communiquer télépathiquement avec son maître sur une distance de 33 mètres.

En outre, à volonté, la flûte peut se transformer au terme d'un déplacement complexe de ses éléments sans que son propriétaire ait à faire la moindre manipulation, en une dague +2.

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une copie au moindre pouvoir de la véritable Flûte traversière d'Héjar, que son concepteur créa dans ses nombreuses tentatives de courtiser une Princesse-Démone qui finit par céder à ses avances, mais dont l'identité restera secrète afin de ne pas entacher sa réputation...