

La Citée Oubliée

La Citée Oubliée

Aventure pour un groupe d'aventurier de niveau 3 à 5.
Prévoir des récupérations.

I. Accroche d'aventure

- Une caravane à disparus corps et âmes dans la région. Un marchand offre une belle récompense 200PO (négociable jusqu'à 500 PO) pour retrouver les survivants et surtout ses 2 filles qui en faisaient partis. Il offre la même somme si on lui ramène la cargaison en entier.
- Les aventuriers ont entendu parler de nombreuses disparitions dans la région. Les autorités locales offre une prime de 50 PO à ceux qui pourraient leur apporter des explications valable (avec des preuves).
- Alors que les aventuriers sont en voyage, ils arrivent en fin de journée dans un village accueillant.
- A vous de voir.

II. Arrivée à Tipur

a) *Le village de Tipur*

Tipur est un petit village composé d'une centaine de montagnards et de bûcherons avec une auberge et une forge.

Les villageois sont sous le coup d'un maléfice d'un sorcier, qui les a poussés à le servir. Le sorcier a besoin de corps humanoïde vivant de préférence. Pour ce faire les villageois ont pris l'habitude de détrousser et de capturer les gens de passage, pour au départ éviter que cela ne soit eux-mêmes qui servent de cobayes au sorcier. Par la force de l'habitude ils ont fini par perdre toute notion de biens et de mal.

En retour le sorcier les protège des créatures environnantes, par sa magie et les humanoïdes à son service. De plus, il leur fournit le fruit des chasses des humanoïdes à son service (en fait les restes enchantés des humains qui l'a fait découper par les ogres, pour entretenir leurs servitudes et faire s'évaporer toute idée de révolte).

b) *Le banquet*

Alors que les aventuriers arrivent dans un village, il semble ne pas passer inaperçues. En effet une bonne partie des villageois viennent à leur rencontre. Ces derniers semblent heureux de les voir et leur proposent de les inviter à l'auberge du village pour leur offrir gîte et couvert en échange des histoires de leurs aventures. Plusieurs villageois se réunissent donc à l'auberge pour écouter leurs histoires alors que l'on sert aux aventuriers un copieux repas grassement fournit. Alors que la nuit s'installait que le repas s'écoule les aventuriers finisse par être fatigué, alors l'aubergiste leur propose de se reposer dans son auberge gratuitement.

Au cours du repas les villageois ont en fait la a introduit un somnifère dans le plat des aventuriers. Bien que léger son effet se faire sentir (si les aventuriers souhaitent faire des tours de garde ou rester reste éveillé doivent effectuer un J. P. de vigueur DD : 20).

La Cité Oubliée

c) La malédiction

Les dieux outrés par ceux qui se passent dans ce village décident d'agir en ce manifestant. Alors que les aventuriers sont endormis, ils sont tous réveillés par un bruit étrange. Un être entouré d'un halo de lumière apparaît dans leur chambre et d'une voix forte et raisonnante s'adresse à eux : « *Pauvre mortelle, soyez maudits, vous qui vous mangez entre vous. Ma malédiction est sur vous, vos âmes ne seront pas plus longtemps souillées par vos actions et resteront emprisonné dans les limbes. Seule la pierre des dieux vous permettra de les récupérer* ». Et l'apparition disparaît. Tous les aventuriers se réveillent alors en sursaut dans leur lit. Tout ceci n'était qu'un rêve, mais ils ont tous faits le même rêve. Alors que les aventuriers sont réveillés, ceux avec une ouïe fine entendent les pas de plusieurs personnes s'approcher de leur chambre (jet de perceptions DD : 20). Peu de temps après, la porte de leur chambre s'ouvre doucement, et une dizaine de villageois y entre à pas feutrés armés de gourdins, de fourches et portant des cordages. Le combat s'engage. Les villageois s'attendent à trouver les aventuriers endormis, et planifie de les assommer et ligoter pour les livrer au sorcier. D'ailleurs une charrette attelée attend bas de l'auberge.

d) L'attaque des villageois

Alors que le calme revient dans la chambre, des bruits se font entendre dans l'établissement (jets de perception auditive DD : 15). Quelques instants plus tard la porte de vol en éclats et des villageois regards fous ce précipitent dans la chambre armée de couteaux et de diverses autres ustensiles.

nbr	nom	FP (ND)	DV	Init.	Vitesse	C.A.	Attaque (dégats)	Compétences	Dons
32	Villageois (homme d'arme n1)	¼ (ND :4)	1d8 (43pv)	0	10m	11 (habit)	Fourche +0 (1d6) Gourdin +0 (1d6)	Détection+1 Perception +1	

- Les villageois attaqueront généralement par groupe de 8 soit un ND : 3.
- Ils sont atteints de folie et donc ont un moral élevé.

III. Le repère du Sorcier

a) Le sorcier a engagé une troupe d'orques et deux ogres, pour le protéger d'aventuriers trop curieux. Ceux-ci ont pour charge de surveiller et défendre le repère. En retour le sorcier leur fournit les armes et armures des malheureux amenés par les villageois.

Le sorcier effectue en fait des recherches, à l'aide d'ouvrages anciens décrivant la science d'une ancienne civilisation inconnue, pour fabriquer des golems de chair en utilisant l'électricité fournie par une roue à aube souterraine, qui s'est montré insuffisant. Il a donc fait ériger un paratonnerre ressemant. Il n'a pas pu encore tester ce dernier. Or lorsque les aventuriers font irruption dans son repère un orage se prépare. Il s'est donc précipité dans son laboratoire pour tenter de nouveau l'expérience, qui va bien entendue réussir à l'arrivée des PJ's (sinon c'est pas marrant).

Le sorcier est omnibulé par la réussite de son expérience, et reste dans son laboratoire souterrain malgré le remue ménage qu'ont du créer les aventuriers (à moins qu'ils se débrouillent trop bien, faite le donc ressortir et aider ses mercenaires orques, mais à mon avis vaut mieux pas :p).

nb	nom	FP (ND)	DV	Init.	Vitesse	C.A.	Attaque (dégats)	Compétences	Dons
2	ogre	2 (4)	4d8+8 (26pv)	-1	10m	16 (Armure de peau)	Massue géante +8 (2d6+7)	Détection+2 Escalade +4 Perception +2	Arme de prédilection

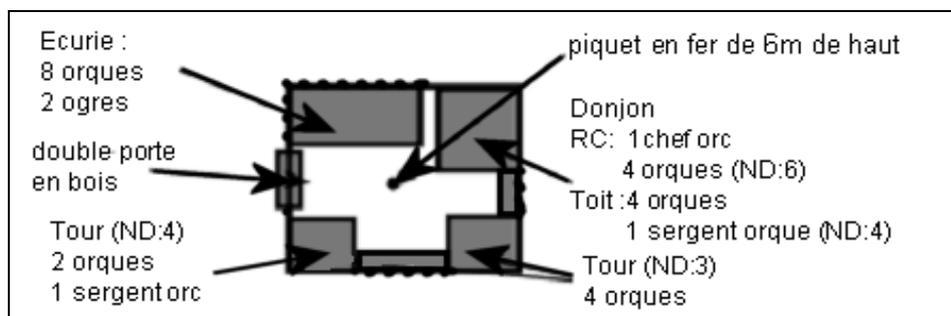
La Cité Oubliée

20	orque	½ (8)	1d8 (4pv)	+0	6.5m	14 (armure d'écaille)	Grande hache +3 (1d12+3) Javeline +1 (1d6+2)	Détection +2 Perception +2	vigilance
2	Sergent orques	3 (5)	3d8+3 (15pv)	+1	6.5m	14 (armure d'écaille)	Grande hache +5 (1d12+3) Javeline +3 (1d6+2)	Détection +4 Perception +4	Vigilance
1	Chef orque	5 (5) (barbare)	5d12+5 (35pv)	+2	6.5m	14 (armure d'écaille)	Grande hache +6 (1d12+3) Javeline +4 (1d6+2)	Détection +6 Perception +6	Vigilance Coup puissant
1	Golem de chair	7	9d10(49p v)	-1	10m	18	Poings (2d8+5)	Immunité magie Reducton degat (15/+1)	

nb r	nom	FP (ND)	DV	Init	Vitesse	C. A.	Attaque (dégats)	Compétenc es	Don s
1	Sorcier Oroblar	6 (6)	6d4 (12pv)	-1	10m				

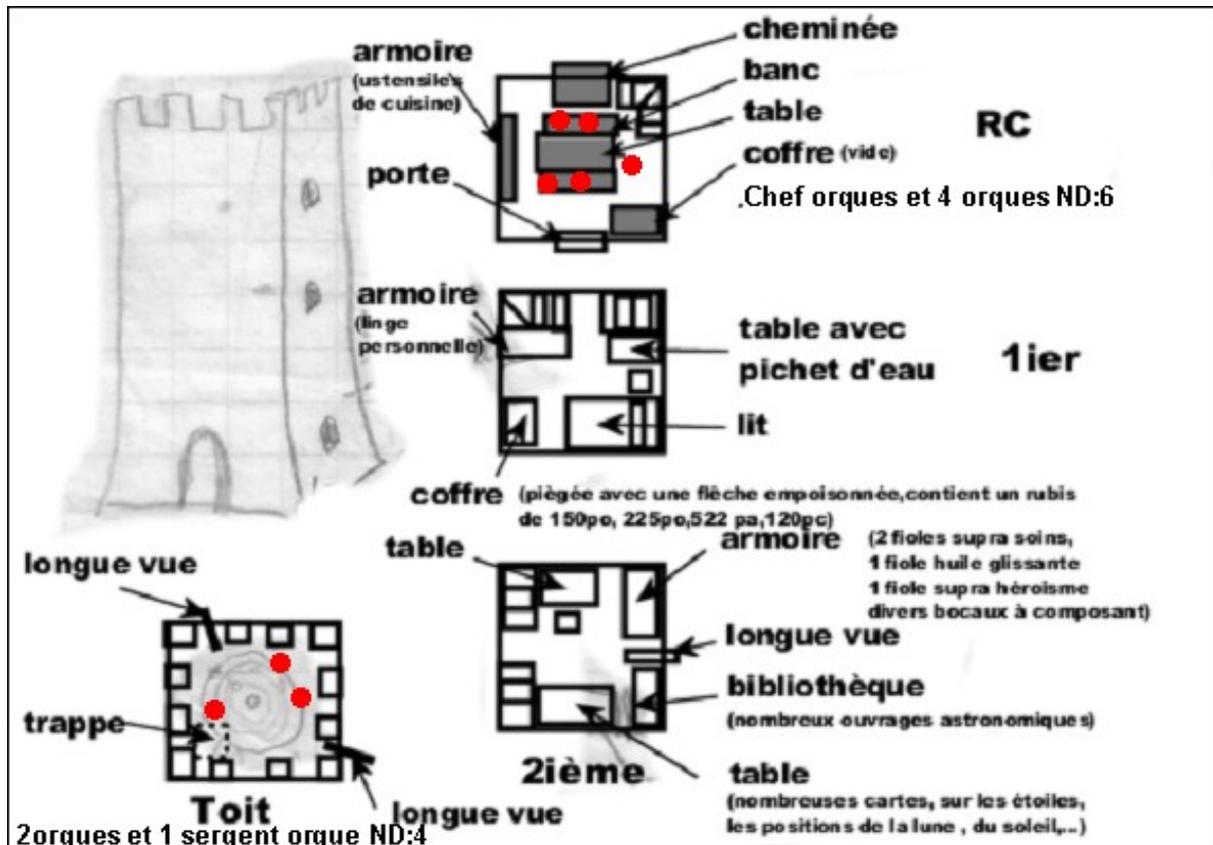
Sorts

a) Le repère du sorcier



La Cité Oubliée

b) Le donjon



Les orques qui montent la garde ne sont pas très alerte (détection et perception à - 5). Les autres orques vaquent à des occupations diverses. Il y a une chance sur trois qu'ils dorment, sinon ils jouent, se battent ou mangent les restes de cadavre cuisiné par les ogres.

Donjon RC:

Le chef orque et deux orques sont au repos au rez-de-chaussée N. D. : 4.

Trésor :

Chef orque : 400po, 2 potions de soins légers [1D8+3], 1 potion de soin moyen [2D8+3]

Orque 1 : 90po

Orque 2 : 12po

Donjon toit :

Deux orques sur le toit N. D. : 1.

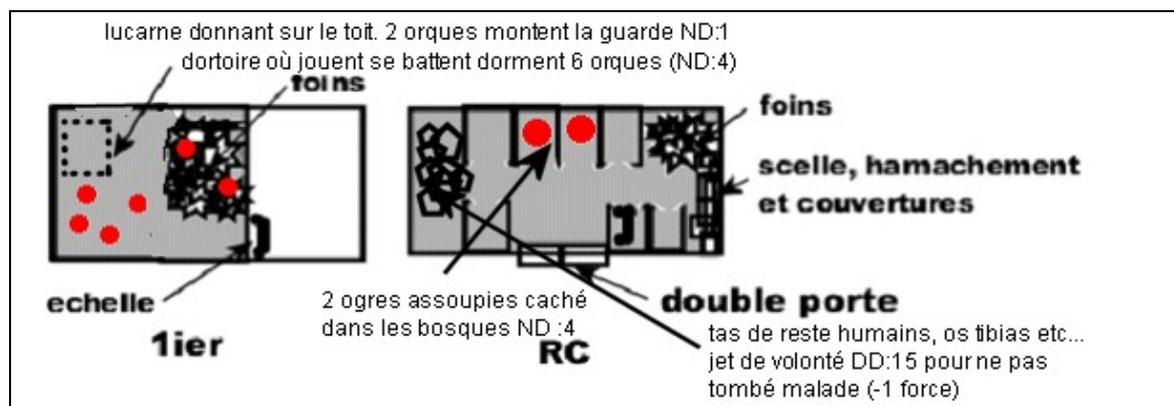
Trésor :

Orque 1 : 100po, armure de cuir clouté de maître +1

Orque 2 : 100po, 3 fioles d'eau bénite [25po chacune]

A. L'écurie

La Cité Oubliée



Rencontre Écurie :

2 ogres au repos au rez-de-chaussée N. D. : 4.

6 orques au repos au premier étage N. D. : 4.

Trésor

Ogre 1 : 2po

Ogre 2 : 5000pc

Orque 1 : 7po

Orque 2 : 100 pa

Orque 3 : 1000 pc

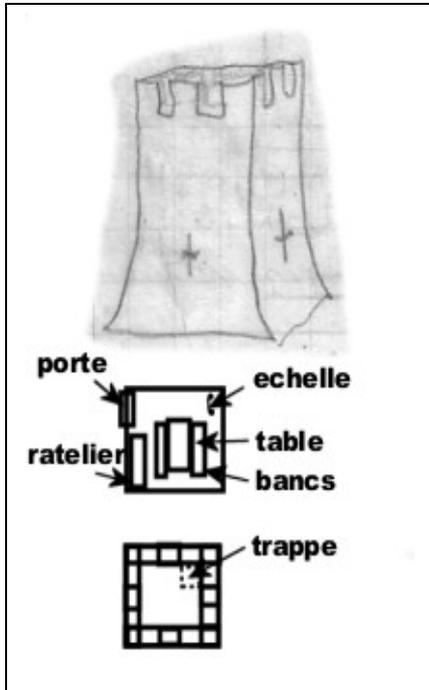
Orque 4 : 120po, 5 fioles d'acides [10po chacune, dégâts 1D6 voir page 127mdj]

Orque 5 : baguette [d'invisibilité] en bois recouverte de runes

Orque 6 : 1000pcharge à 2 mains de maître +1

La Cité Oubliée

c) Les tours

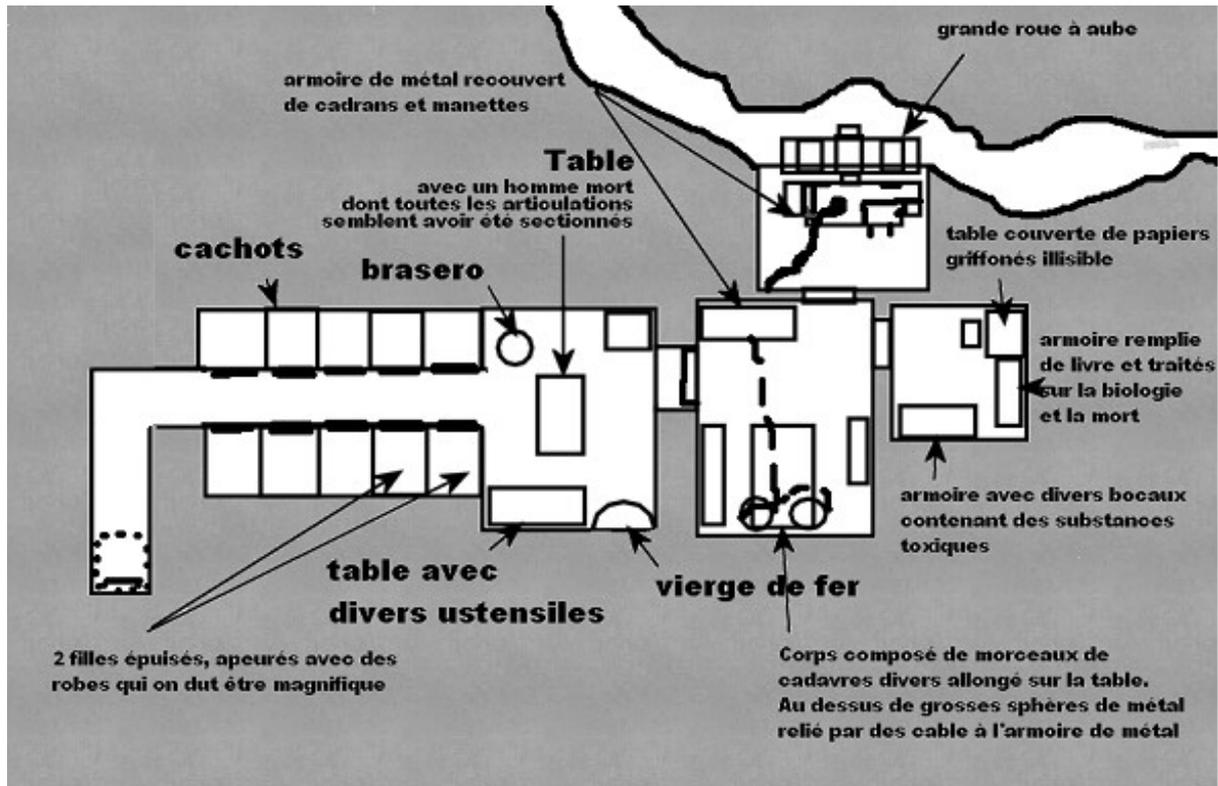


- **Tour 1 toit:**
2 orques sur le toit N. D. : 1.
Trésors :
Orque 1 : 700pa, potion de soins légers [1d8+3]
Orque 2 : 1pp, 1700pa
- **Tour 1 RC :**
2 orques et 1 sergent au repos au rez-de-chaussée N. D. : 4.
Trésors :
Sergent orque : 100po
Orque 1 : rien
Orque 2 : 1700pa
- **Tour 2 RC:**
2 orques au repos au rez-de-chaussée N. D. : 1.
Trésors :
Orque 1 : 6po, grande hache de guerre de maître +1
Orque 2 : 5000pc
- **Tour 2 toit :**
2 orques sur le toit N. D. : 1.
Trésors :
Orque 1 : 11po, obsidienne 7po
Orque 2 : 5000pc

La Cité Oubliée

d) Les souterrains

Sont retenus deux filles, dans les cachots, capturés ressentent, qui ne semble pas être utile au sorcier et qui vont certainement prochainement servir d'entremets aux orques. Ce sont les 2 filles d'un marchand qui ont été capturés dans un convoi alors qu'elles rejoignaient leur père. Leur père sera certainement très heureux de les revoir vivantes et près à se séparer d'une bonne somme d'or (200 po négociable à 500 po maxi).



IV. Les Epuats

Les Epuats étaient une race humanoïde avec des traits les rapprochant des taupes (des avant-bras puissants, des mains griffus, une mauvaise vue, une ouïe très fine). Ils étaient composés d'être d'une intelligence rare. On dit qu'ils furent aidés par des dieux, qui leur permirent d'acquérir de grandes connaissances.

Ils construisirent cinq grandes cités : fanu, nalab, tenyl, tikney et epuat. Chacune d'entre elles étaient organisées de la même manière. Chacunes villes étaient placées au milieu d'un écosystème autosuffisant.

Les Epuats, pour remercier leurs dieux, construisirent un temple gigantesque dans chaque ville, dans lesquelles ils enfermèrent toutes les offrandes faites à leurs divinités. On dit aussi que ces temples renfermaient leurs sciences et magie que leurs dieux leur auraient confié dans une pierre étoile. On dit aussi que les epuat avaient à se battre contre deux dangers. Un qu'ils créèrent de leurs propres mains en voulant faire comme les dieux et l'autre que des dieux leur envoyèrent pour les détruire.

La Citée Oubliée

À ce que l'on sache aucun de ces deux dangers ne serait la cause de leur disparition. En effet ils disparurent corps et âmes en ne laissant derrière eux que leurs cités abandonnées, ainsi que les fabuleux trésors qu'elles renferment.

Personne à ce jour n'a retrouvé l'une de ces cités, mais on a appris que chacune avait une seule ouverture sur l'extérieur, infranchissable sans la clé adéquate.