

Le monastère Main

abandonné



Notre groupe avait été récompensé du sauvetage des fils de Mergir par l'octroie d'une vieille carte naine qui les avait poussé à l'aventure .  
Conduisant à un monastère déserté depuis des siècle notre convoitise s'était enflammée à l'idée de trouver quelques trésors perdu. Cependant nous n'avions pas compté sur l'intérêt des nains vis à vis des secret de leur peuple renfermé part ce lui témoin de leur folies.

## Sommaire

1 - La carte conduisant au monastère

2 - carte du premier niveau

3 - Positions au premier niveau du matériel en fin de partie.

4 - carte des souterrains

5 - Créatures rencontrées

Mes frères ont succombé à la folie et se sont égarés.  
Qu'Abbo leur vienne en aide et vous guide jusqu'à nous  
pour réussir là où j'ai échoué.  
Je vous en prie, ramenez mes frères dans le droit chemin  
avant qu'il ne soit trop tard...

Taklind, scribe lettré.



Pour venir jusqu'à nous sans faillir, prenez celle qui  
La nuit à la fenêtre se fient en pleurant et pour laquelle  
Avec chaque larme, la vie s'écoule inexorablement.



Mes frères ont succombé à la folie et se sont égarés.  
Qu'Abbo leur vienne en aide et vous guide jusqu'à nous  
pour réussir là où j'ai échoué.  
Je vous en prie, ramenez mes frères dans le droit chemin  
avant qu'il ne soit trop tard...

Taklind, scribe lettré.

La carte conduisant au monastère ne révélait son piège qu'en la passant à la chaleur de la flamme d'une bougie.



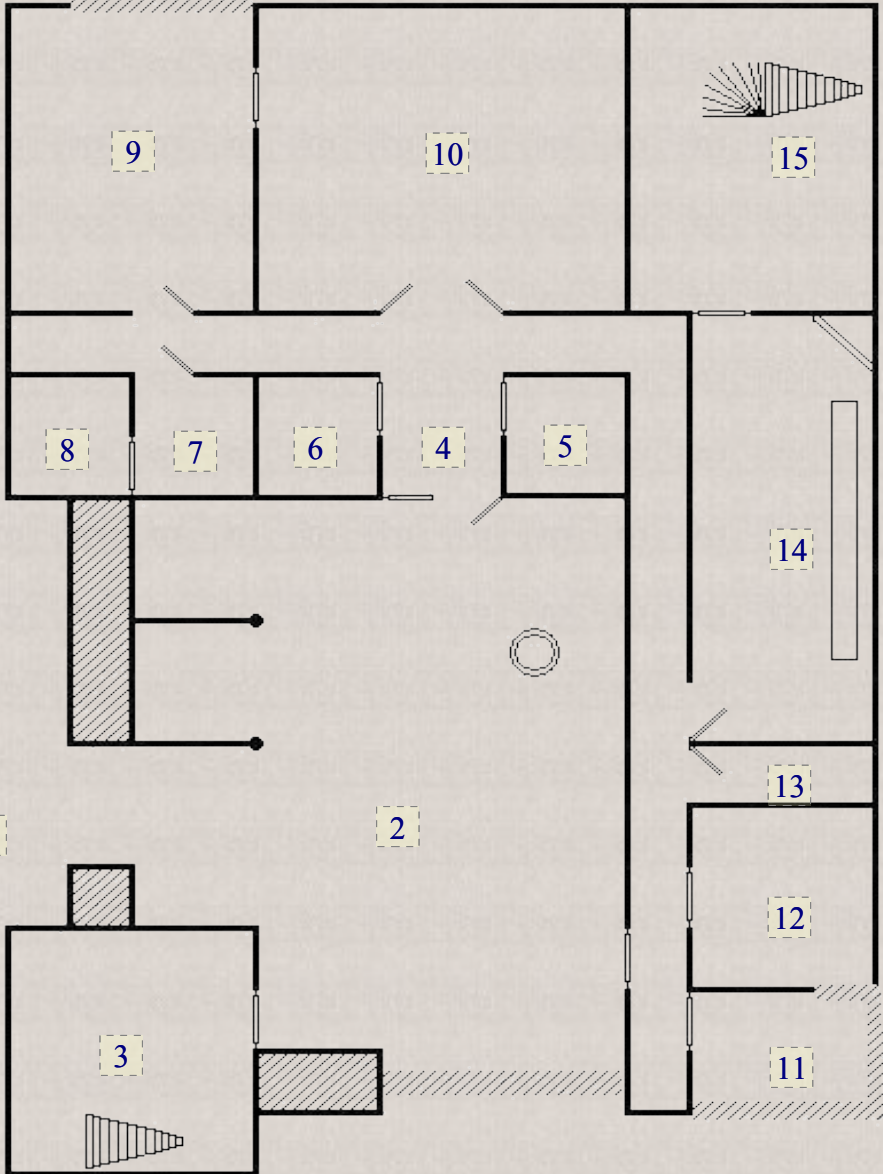
Pour venir jusqu'à nous sans faillir, prenez celle qui  
La nuit à la fenêtre se fient en pleurant et pour laquelle  
Avec chaque larme, la vie s'écoule inexorablement.

Enfin parvenus à l'emplacement correct...

Entre les anciens arbres nouveaux, vous apercevez le monastère bâti à flanc de colline. le bâtiment trapu composé de simples blocs de pierre polies par le passage du temps, tombe en ruines. Des sections du toit d'ardoise et des portions du mur extérieur sont écroulées. Les mauvaises herbes achèvent de faire disparaître l'ombre du chemin qui menait à la double porte principale. Devant celles-ci, dont les battants en bois pourrissent au sol, on distingue une cour en friche.



Premier niveau





[retour - Carte du premier niveau](#)

**1 - Statues très usées** : Il y a deux statues dont l'une s'est écroulée en plusieurs fragments. Sur celle qui se dresse encore fièrement, on reconnaît un nain levant un marteau de guerre.

Après une étude attentive on repère un symbole sur la statue ainsi qu'un texte nains sur le socle.



FORCE



Robustesse

[retour - Carte du premier niveau](#)

**2 - Cour encombrée** de débris de pierre et envahie par les hautes herbes ; une écurie de bois écroulée en un tas de rondins pourris ; la margelle d'un puits couverte de mousse.

Une découverte macabre nous attendait ici :

Le corps du maître hache Brofor Strakelnd  
sans arme ni armure,  
abandonnée à trois loups repus.



[retour - Carte du premier niveau](#)

**3 - Tour de guet** haute de 9 mètres, à peu près intacte.

De vieilles caisses et tonneaux couverts d'épaisses toiles d'araignée, un escalier de bois branlant grimpe le long des murs pour rejoindre une trappe au plafond.

Dans la tour nous attendait une robuste araignée monstrueuse.



Les escaliers de bois supportaient à peine le poids d'une personne. Yves ayant repéré un artefact magique se risqua sur le plancher pourri pour s'en accaparer. Ce ne fût qu'au retour qu'il traversa les planches de l'escalier.



La naine ouvrit précautionneusement le coffret qu'il avait ramené et l'on découvrit une petite bague avec une pierre brillant d'un affirant éclat.

[retour - Carte du premier niveau](#)

**4 - Hall d'entrée** envahi de feuilles mortes.

[retour - Carte du premier niveau](#)

**5 – le dernier refuge nain.** La porte s'ouvre dans un craquement, brisant une vieille chaise de bois ; avachi sur une chaise, un cadavre de nain desséché tient dans sa main gauche une fiole vide et un marteau dans la main droite.

Yves subodore que le nain momifié a prit une potion pour préserver son corps et être ramené à la vie.





Le marteau de guerre pris par Granifia porte le symbole suivant :



[retour - Carte du premier niveau](#)

**6 - Penderie** : des haillons de capes, manteaux et chapeaux pendus à des patères et rongés par les mites

Yves se demande si quelques étoffes ou quelques fermoirs ne seraient pas enchantés. Granifia cueille dans la moisissure d'étranges champignons...



[retour - Carte du premier niveau](#)

**7 - Anti-chambre** : derrière la porte fermée à clef, une chaise et une table basse sur laquelle sont posées une bassine et une cruche

Rien ne froupe l'œil expert d'un nain ; c'est de l'argent !



[retour - Carte du premier niveau](#)

**8 - Une chambre** qui a du être confortable

[retour - Carte du premier niveau](#)

**9 - Bibliothèque** dans un état de délabrement sinistre ; ne restent que des étagères effondrées, couvertes de poussières, de moisissures et de débris de livres ; un des angles écroulé surplombe une flaque d'eau stagnante.

Doran et Yves fouillent les étagères de livres réduits en poussières et spores toxiques. Soudain un ouvrage de grande valeur récompense les efforts. De longues lectures en perspectives...



[retour - Carte du premier niveau](#)

**10 - Salle de culte** : autel et bancs en granit

Quel mystère recèle cet endroit ?

[retour - Carte du premier niveau](#)

**11 - Pièce au coin écroulé** ; sous les comble, une colonie de chauve-souris



« C'est tellement remplis d'excréments de chauve-souris que je ne fouillerai pas la pièce ! » s'exclame Yves.

[retour - Carte du premier niveau](#)

**12 - Chambre rustique**

Des champignons, ont envahi l'endroit.



[retour - Carte du premier niveau](#)

**13 - Armurerie** : râteliers et présentoirs renversés et vidés

Doran trouve de beaux carreaux d'arbalètes oubliés



[retour - Carte du premier niveau](#)

**14 - Réfectoire** : grande table de pierre entourée de chaises vermoulues ; cheminée occupe le coin NW.

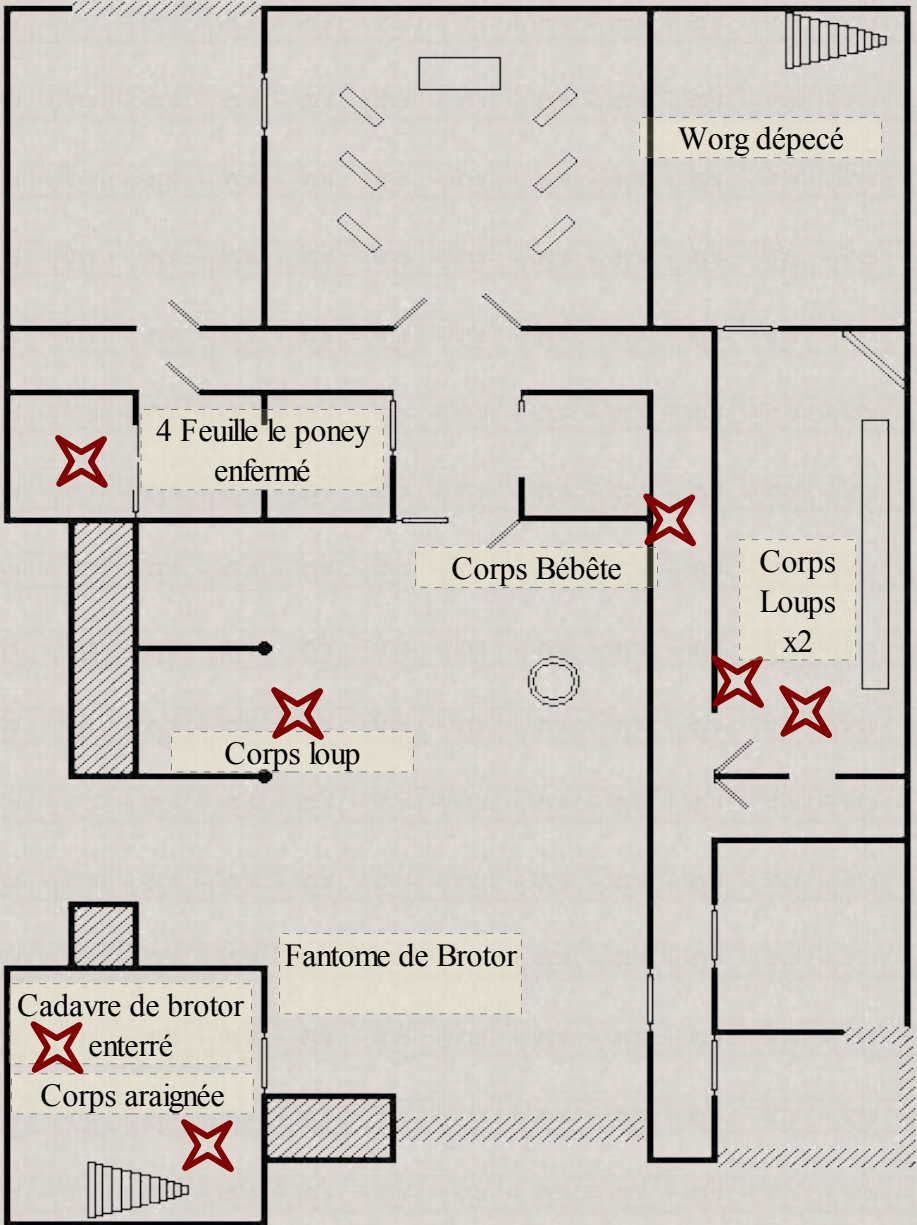
[retour - Carte du premier niveau](#)

**15 – Accès aux souterrains.**

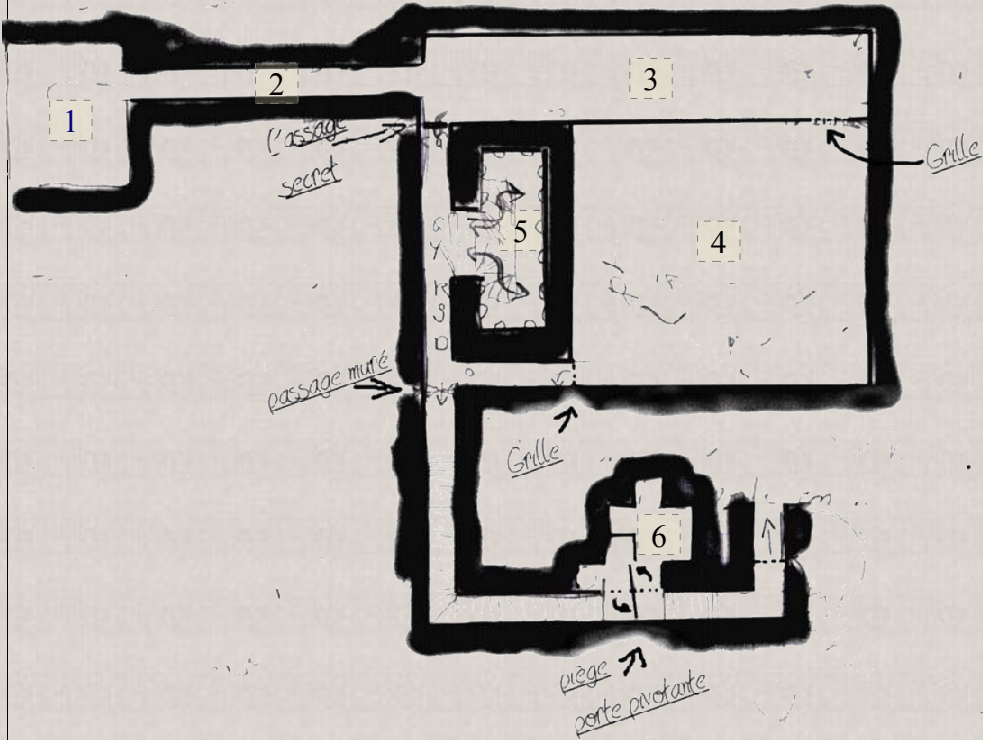


# Positions des joueurs et du matériel

corps



Souterrains niv -1



[refour - carte des souterrains](#)

## **1 - Accès aux souterrains**

[refour - carte des souterrains](#)

## **2 - Escalier**

[refour - carte des souterrains](#)

## **3 - Salle des serpents de feu**

Une étrange caisse pleine de sable contenait à l'origine les œufs de ces reptiles incendiaires.

## **4 - Salle des fléaus de sables**

## **5 - Salle des caveaux profanés**

Deux escalier mène à des tombes profanés et pillés

## **6 - Salle du piège**

Une porte pivotante scinde le groupe et livre le joueurs à des squelettes vindicatifs.





1 – souterrains - Hall.

Une immense tenture masquait la salle au sud, Fabriqué en soie terre pour la naines cela représente une fortune.

2 – souterrains - forge.

Une forge où se tapis un nécrophage.

3 – souterrains - fonderie.

Une fonderie magique activable seulement avec un mot de commande. Départ d'un rail avec un chariot inversé.

4 – souterrains - débarras.

une collection de pelles de pioches rouillés, quelques unes sont même cassés.

5 – souterrains - escarpement.

Escarpement de 10m, empêchant les esclaves mort vivant de remonter. Un ascenseur archaïque et fragile assurait la descente du chariot; il n'a pas résisté au poids de deux personnes. De petites cavités facilitaient l'escalade de la paroi.

6 – souterrains - filon de minerais.

Un filon d'argent et un filon d'or.

7 – souterrains - filon de minerais inconnus.

après un long tunnel creusé en ligne droite, on arrive à un filon d'un minerai étrange. Une créature de terres et d'os mêlés occupait l'endroit.

8 – souterrains - corniches.

Deux corniches successives d'environ 3m, offraient refuge à un coffre.

9 – souterrains - sanctuaire impie.

Un autel sacrificiel devant l'immense statue du sombre forgeron Droskar. sur le mur du fond l'illusion d'une cascade de sang. Un prêtre réduit en mort vivant.

10 – souterrains - autel.

Gravé sur l'autel, le mot de commande de la fonderie écrit en nains.

10 – souterrains - chambre .

10 – souterrains - laboratoire de nécrologie.

Des cages renferment des ossements pas tous mort... un grillage a été percé...

## Créatures rencontrées

3 loups -



une araignée robuste -



Une grosse bête

Taille d'un petit poney, 4 pattes insectoïdes, un corps ramassé protégé par une carapace bosselée épaisse au fon ocre, une longue queue évasée et deux antennes en perpétuel mouvement





1

worg : "une sorte de gros loup de 1,5 m de long, 90cm au garot et 150 Kg, au pelage noir taché de gris et au regard malfaisant"



mante obscure :

"un calamar flottant dont la peau aurait l'apparence de la pierre"



