



## LES CAVERNES D'EZ

### SCENARIO POUR 4 A 8 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-3

Il est conseillé de faire jouer cette aventure en temps limité (4h à 6h maximum). Il est important que les lanceurs de sort ne puissent pas se reposer, cela déséquilibrerait l'aventure.

#### INTRODUCTION:

Les aventuriers se trouvent à Amberlin, petite ville de la province de Bocksburg, dans le Royaume d'Argothron. Ils se reposent d'aventures assez éprouvantes qu'ils ont courues ensemble: Ils sont venus à bout, après une campagne épuisante, d'une tribu complète d'orcs qui dévastaient la contrée. Le bailli de la ville a organisé une fête en leur honneur, où toute la population du canton est invitée. Les festivités battent leur plein dans la salle du banquet quand des remous se produisent à l'entrée. Un grand personnage vêtu de peaux de loup s'avance au beau milieu de la salle et s'adresse en ces termes au bailli:

*"Il me semble que vous avez oublié de m'inviter, moi, Ez, le magicien le plus puissant du monde." Un éclair ponctue sa phrase. "J'en ai assez de votre incurie. Je suppose que votre administration d'anarchistes a perdu mon adresse. Peut-être même cet oubli est-il volontaire..."* A ces mots, la foule, terrorisée, est parcourue par un frisson.

Le magicien reprend: *"J'ai décidé d'en finir une fois pour toutes avec cette ville. Votre cité risque fort d'être rayée de la carte avant deux heures. Une de mes machines infernales est déjà en route. Tremblez brebis!"* Après un court instant de silence, l'homme disparaît dans un nuage de fumée orange.

Tous les regards d'une foule terrorisée se tournent vers les joueurs. Le bailli, verdâtre, se dirige vers le groupe d'aventuriers et leur assure qu'il est navré de les mettre à contribution encore une fois. D'après lui, ils sont les seuls dans la région à posséder assez de force, d'habileté, de ruse et d'expérience pour venir à bout de ce fou dangereux. Il leur dit aussi que nul ne connaît l'endroit exact où habite le magicien d'Ez, mais que plusieurs personnes l'ont vu sortir de la vieille mine abandonnée au cœur de la montagne qui surplombe la ville par l'Est. Sans perdre un instant, il les conduira jusqu'à l'entrée de la mine pendant que les villageois commencent à fuir leur cité.

Note au DM: En chemin, le bailli pourra répondre à quelques questions sur l'histoire de la mine: elle fut construite et exploitée il y a un peu plus de 50 ans, lorsqu'à l'époque Forgemarteau de Branerin, un nain plutôt têtu parvint à convaincre le conseil de la ville d'entreprendre des fouilles à la recherche de minerais.

Forgemarteau était un grand forgeron, reconnu parmi les siens. Il vint s'installer chez les humains par curiosité et son caractère facile l'on fait s'intégrer de manière admirable. Ses ambitions étaient de faire d'Amberlin une grande ville minière, autonome financièrement et capable d'exporter le résultat de son labeur: tout un tas d'objets métalliques manufacturés.

Il entreprit de creuser la mine dans les hauteurs de la montagne située à l'Est, et cette dernière donna du minerais quelques années, jusqu'à la mort accidentelle de Forgemarteau. L'administrateur minier qui lui succéda était un humain incompetent et ses erreurs finirent par coûter trop cher au conseil d'Amberlin qui finalement vota la fermeture de la mine. Depuis, plus personne n'est retourné explorer la mine, ses boyaux étroits et ses galeries mal étayées font peur aux parents qui interdisent formellement à leurs enfants d'aller y jouer.

### LA MINE:

Point 1: L'entrée de la mine est sinistre. Battant au vent, deux vieilles portes en bois à moitié dégonnées s'ouvrent sur un couloir sombre encombré de planches de bois et de gravats.

A droite de l'entrée, une cabane de pierre et de bois semble être le repaire de tous les gosses de la région. Il est bien connus que les interdits sont faits pour être bravés. La cabane est actuellement vide, mais des épées de bois, des fourrures et d'autres accessoires laissent facilement deviner les jeux auxquels les enfants s'adonnent lorsqu'ils viennent dans le coin.

Point 2: Ces portions de galeries était en cours d'aménagement, lorsque la mine fut abandonnée. Certaines galeries sont à peine entamées et une belle quantité de troncs d'arbres et de planches pourries (destinés à l'étayage) est entassée dans un des boyaux. Dans une autre galerie se trouve trois vieux coffres en bois aux cadenas rouillés. On y trouve quelques outils: un marteau et des clous, deux pelles, une pioche, un solide pic de mineur. Dans le troisième couloir abandonné se trouve une armoire métallique qui contient des ustensiles de cuisine: un chaudron, 2 poêles, six couteaux et fourchettes, du sel, de la viande séchée.

Note au DM: L'utilisation de la pioche et des pelles permet de ramener à 10 minutes/homme le temps de déblaiement des tunnels susceptibles de s'effondrer dans la suite du scénario.

Points 3: Un étroit boyaux est obstrué par une herse en métal rouillé. Si deux humains au moins unissent leurs forces, la grille tournera autour de ses gonds rouillés dans un bruit d'enfer. Réveillé par le grincement sinistre que produit la grille en s'ouvrant (sauf si les aventuriers ont pensé à huiler les gonds), un Crapaud Géant surgit du sable, s'ébroue puis, d'un bond, passe à l'attaque. Il retombe sur ceux qui sont en train d'ouvrir la grille.

---

CRAPAUD GEANT: CA:6 DV:2+4 (20 pv) 1 Attaque: 2D4 Bond (20m) THAC0:17  
Défenses Spéciale: Chasse embusqué: Adversaire surpris avec malus de 4

---

Point 4: Le passage caverneux s'incurve rapidement vers le Sud. Les aventuriers devront marcher la tête baissée, sauf les gnomes bien sûr, tant le plafond est bas. Au bout d'à peine dix mètres, ils parviendront à un carrefour. Trois boyaux partent, devant, à gauche et à droite. Celui d'où ils viennent est le plus petit des 4.

Les autres permettent de passer à deux de front. Au moment où ils arrivent au carrefour, une conversation s'engage entre des bouches magiques qui apparaissent à l'entrée de chaque couloir. Cela donne en gros ceci:

<p><i>"Ne passez surtout pas par là: il pourrait vous en cuire", à droite</i> <i>"Il est strictement interdit de passer par ici", devant eux</i> <i>"Venez par ici mes amis, vous serez bien accueillis", à gauche</i> Et le débat est clos par celle de leur couloir: <i>"La sortie, c'est par ici"</i></p>
--

Point 5: Après quelques mètres de marche, une voix venue de nulle part énonce: "*Veillez éteindre vos lumières s'il vous plait*".

Note au DM: Cette voix avertit les gens qui passent qu'il y a danger d'explosion. Si les aventuriers éteignent leurs lampes, ils apercevront une lumière 10m plus loin, venant d'un coude du couloir (Si les aventuriers le demandent, on peut préciser que la lumière n'est pas naturelle). Si ils n'éteignent pas et continuent leur chemin, il y a 50% de chances que les produits en suspension dans l'air explosent et fassent s'écrouler le couloir devant eux (1D4+2 points de dégâts). Dans ce cas il devient impossible d'accéder au laboratoire.

Point 6: Si les aventuriers entrent avec une torche allumée, ils auront à peine le temps d'apercevoir un laboratoire avant qu'une gigantesque explosion ne fasse s'écrouler le couloir d'où ils viennent et ensevelisse à moitié ceux qui marchent en dernier (1D6+2 points de dégâts). Tout n'est que ruines et débris.

S'ils ont suivi les conseils de la bouche magique et pénètrent dans la pièce sans objet enflammé, ils découvriront une grande grotte naturelle d'une douzaine de mètres de diamètre. Au fond, une embrasure de 2x2m donne sur une caverne éclairée elle aussi. Dans la caverne où ils se trouvent, ils pourront remarquer une série d'étagères qui portent toutes des fioles marquées d'une tête de mort. Une grande table est couverte de fioles, de cornues, de verrerie, bref, de tout un matériel d'alchimiste. A côté, il y a un bureau sur lequel se trouvent quelques fioles et des parchemins. Dans un coin de la salle, les murs sont noircis et des gravats jonchent le sol. Sur la table se trouve une fiole remplie d'un liquide visqueux et marquée d'une tête de mort, 2 fioles en Cristairain remplies d'un liquide incolore et un tas de parchemins dont deux contenant des sorts pour magicien.

Note au DM: L'éclairage de la salle est assuré par un sort de Lumière Eternelle. Toutes les fioles sur les étagères sont remplies de produits chimiques. Une sur trois est un poison violent.

La fiole marquée d'une tête de mort sur la table est remplie d'une substance explosive extrêmement instable, un choc peut suffire à déclencher son explosion, infligeant 4D10 points de dégâts à 15m à la ronde (Ez aurait-il découvert la nitroglycérine ?)

Les deux autres sont des Potions de Soins mises là par le magicien en prévision de ses erreurs de manipulation. Les fioles sont assez solides pour résister à une explosion. Les deux parchemins contiennent le sort de "Compréhension des Langues" qui sert à Ez à déchiffrer ses vieux grimoires et "Aquagenèse" pour éteindre les incendies.

Point 7: Si les aventuriers s'approchent de l'embrasure, ils se rendront compte qu'elle est entièrement bouchée par une sorte de verre très épais. Derrière s'étend une grotte deux fois plus grande que celle où ils se trouvent. Le spectacle est apocalyptique. Des stalagmites sont brisées et gisent sur le sol, des pans de mur sont écroulés, les murs sont noirs par endroits (c'est sans aucun doute là qu'Ez a mis au point et essayé sa substance explosive)

Point 8: Après avoir marché 20m dans un couloir tortueux, les aventuriers arrivent dans une caverne hors du commun par ses dimensions. Leur torches ne peuvent éclairer ni le plafond, ni le sol. Ils se rendront cependant compte qu'ils sont sur une plate-forme. A leur pieds, c'est le gouffre. On peut voir de l'eau descendre le long de la paroi de droite en une myriade de gouttelettes qui scintillent à la lumière des torches. Un escalier étroit, rendu glissant par l'eau, est taillé dans la roche et descend le long de la paroi droite à perte de vue dans le gouffre.

Note au DM: Le sol est 15 mètres plus bas. L'escalier ne permet de passer qu'à un de front. De plus un aventurier (sauf un voleur) qui n'est pas encordé a une chance sur six de tomber dans l'abîme, et de prendre 2D6 points de dégât. Des stalagmites en haut de l'escalier permettent d'accrocher des cordes solidement.

Point 9: L'escalier descend pendant au moins trente mètres. Le bas de l'escalier est couvert d'ossements. Si les aventuriers continuent sans précautions, le premier d'entre eux est attaqué par un Crabe-Pêcheur.

---

CRABE PECHEUR: CA:4 DV:3 (24 pv) 2 Attaques: mandibules : 2x 2D4 THAC0 (comme 6 DV):15 ou 17  
Att Spéciale: Projette filament gluant (coupé uniquement par armes tranchantes +1 ou mieux)

---

Point 10: Au fond de cette salle, la visibilité est plutôt réduite. Les torches éclairent à dix mètres maximum de chaque côté du bas de l'escalier.

A 15 mètres au Nord de l'escalier, les aventuriers trouvent l'entrée d'une grotte. Un cylindre en os est pendu par une chaîne en or devant l'entrée, à deux mètres du sol.

Note au DM: La chaîne en or, d'une valeur de 500 PO est piégée. Si quelqu'un décroche le cylindre ou la chaîne, la diminution de poids déclenche un javelot qui inflige 1D6+2 points de dégât à celui qui essayait de le faire. Le piège est calculé pour toucher un humain, le bras tendu. Si on ajoute un poids avant de retirer le tube (et le voleur s'il détecte le piège peut s'en rendre compte) le piège est désamorcé. Le tube en os se dévisse et contient un parchemin où est écrite la strophe suivante:

Qui entre dans cet antre, prend le chemin de l'oubli Il s'élançait droit vers sa perte, dans le ..... maudit
---

Le bas du parchemin est rongé par la moisissure. Le mot "labyrinthe" est donc complètement effacé. Au dos du parchemin il est écrit: "*Veillez remettre cet avertissement à sa place après en avoir tenu compte*".

Note au DM: Si les aventuriers pénètrent sans précautions dans le labyrinthe, utilisez la table de génération de Labyrinthe, et laissez les se perdre pour une durée à votre convenance avant de les faire déboucher à l'entrée du labyrinthe. Si les aventuriers laissent des marques dans les couloirs, ils pourront revenir en arrière sans problème.

#### Table de Génération de Labyrinthe Infini (1D6)

- 1-Tout droit 15m puis carrefour qui permet d'aller tout droit, à droite et à gauche.
- 2-Tout droit de 5 mètres. Le couloir bifurque ensuite à droite ou à gauche.
- 3-Escalier qui descend sur 20m débouche sur une salle de 5mx5m d'ou partent trois couloirs: devant, à gauche et à droite. La salle est vide.
- 4-Cul-de-sac.
- 5-Le couloir continue tout droit mais un boyau le rejoint à droite.
- 6-Le couloir tourne à 90 degrés à gauche.
- 7-Tout droit 15m puis carrefour qui permet d'aller tout droit et à droite.
- 8-Tout droit 15m puis carrefour qui permet d'aller tout droit et à gauche.
- 9-Le couloir tourne à 90 degrés à droite.
- 10-Le couloir continue tout droit mais un boyau le rejoint à gauche.

Point 11: A dix mètres à l'ouest du bas de l'escalier, une grotte débouche sur un escalier qui monte jusqu'à une grotte naturelle de 10m de diamètre. La salle est sur deux niveaux. Un à-pic de 15m les sépare de l'autre moitié de la salle. En bas, on peut distinguer une galerie qui part plein est d'où provient une lueur rougeâtre et un grondement sourd.

Note au DM: Une stalagmite solide permet d'accrocher une corde. Un voleur peut facilement descendre le long de l'à-pic. Faire attention au problème des cordes.

Point 12: Cette grotte est éclairée en rouge par de la lumière provenant d'une faille qui coupe la salle en deux. La faille, de 4 mètres de large, exhale des fumées oranges. L'origine de la lumière et des grondements est un lac de lave au fond de la faille. De l'autre côté, un couloir part plein Est. Deux gros anneaux en fer sont scellés dans le sol de part et d'autre de la faille.

Note au DM: Un voleur peut passer correctement la faille par les murs. Une corde attachée aux anneaux permet de passer sans danger d'un bord à l'autre. Mais si les aventuriers n'ont pas de corde, il faut qu'il retournent la chercher et il faut compter 5 rounds avant qu'ils ne reviennent.

Le couloir tourne rapidement vers le Nord et, 4 mètres plus loin, il est fermé par une porte en bois bardée de ferrures.

Point 13: Une fois la porte ouverte, les aventuriers découvriront une salle rectangulaire de 10mx4m pavée de marbre.

Note au DM: Sur le mur qui est en face d'eux, une inscription est écrite en langage commun, elfique, gnome, hobbit, goblin, hobgoblin, orc, gnoll, et en 17 autres langues ou dialectes qu'ils ne comprennent pas. L'inscription est brève: "*SILENCE*"

Point 14: Un couloir tortueux continue sans qu'on puisse en voir la fin. Les joueurs auront de plus en plus de mal pour avancer car la couche de sable qui recouvre le sol est plus épaisse. Au bout de quelques mètres, l'un d'entre eux heurtera du pied un objet qui, dégagé, s'avère être une partie d'un squelette humain à moitié enfoui dans le sable.

Note au DM: Le squelette est tout ce qui reste d'un aventurier qui, jadis, porteur d'un plan, avait essayé de pénétrer dans les cavernes d'Ez. Il a trouvé la mort dans la boîte de sable. On peut découvrir sur lui: une armure de cuir et une épée courte rouillée, un sac en cuir plein de sable contenant un tube en bois (cet étuis en bois protège un plan succinct des cavernes, à remettre aux joueurs ainsi qu'un parchemin de "Vol"). Le squelette ne porte aucune blessure apparente.

Si le groupe découvre le piège, le voleur du groupe leur décrira (au bout d'un round de recherche) un mécanisme dans le sable qui déclenche deux pans de mur qui enferment un espace autour de l'endroit où ils se trouvent et ouvre deux trappes de 10cmx10cm au plafond.

S'ils ne découvrent pas le mécanisme, l'aventurier qui marchera en tête sentira un déclic se produire sous ses pieds et tous entendront en même temps un bruit sourd, semblable à celui d'une porte qui se ferme brutalement.

Aussitôt, du sable commence à couler par deux trappes qui se sont ouvertes dans la voûte. Il y a donc maintenant deux trous carrés de 10cmx10cm qui déversent du sable.

Enfin, ils se rendront compte, grâce à leurs torches, que des plaques d'un matériau transparent ferment le couloir de part et d'autre de l'endroit où ils sont. Le sable commence à monter.

Le piège vient de se refermer. En cinq minutes la cage sera pleine (donnez réellement 5mn à vos joueurs). Les plaques, en cristallin, sont incassables normalement. Il n'y a aucun mécanisme à découvrir, mais la recherche dure 1 mn/personne. Il y a deux gros rochers dans la "cage" mais le groupe ne peut les soulever (même en s'y mettant à cinq).

Les seules manières d'ouvrir sont: d'avoir une force de Géant (potion, ceinture etc) et lancer un rocher pour briser les murs ou les détruire à l'aide d'une des potions explosives d'Ez (entre 1D4+2 et 1 D6+2 points de dégâts aux alentours)

- 1 mn: le gnome en a jusqu'à la ceinture
- 2 mn: le gnome est submergé (sauf s'il grimpe au mur)
- 3 mn: l'elfe en a jusqu'à la poitrine
- 4 mn : l'elfe est submergé
- 5 mn: tout le monde est submergé

Un aventurier submergé prend 1D6 points de dégât par minute.

Point 15: Cette caverne de forme irrégulière mesure une dizaine de mètres de long et de large. La voûte est plus haute ici que dans le couloir. Le sol est toujours de sable. Il y a une sorte de puits au Nord et une demi-sphère noire qui émerge du sable dans la partie Sud de la salle. La demi-sphère fait 2 mètres de diamètre.

Note au DM: Le puits ne présente aucun autre intérêt que de faire perdre deux minutes à ceux qui veulent y descendre. Descendre une torche ou la jeter dans le puits suffit pour s'en rendre compte. La demi-sphère est en métal et elle sonne creux.

C'est en fait une porte. Il suffit de la faire tourner sur elle-même pour faire apparaître une ouverture ronde qui permet de se glisser à l'intérieur. Une inscription est écrite en langage commun à l'intérieur de la sphère. Elle dit:

*"Voici la porte du domaine d'AZ le guerrier"*

Une seule personne peut entrer à la fois. La personne à l'intérieur la fait tourner en marchant dedans et, quand l'ouverture est en bas, voit le sol deux mètres plus bas (point 16). Il faut trente secondes pour faire passer une personne.

Point 16: L'endroit est une grotte vaguement ronde de 6m de diamètre. Il a une porte dans la paroi Est. Un Doppelganger est là pour défendre cet endroit.

Il utilisera ses capacités de métamorphose pour prendre l'apparence du premier aventurier qui entre par la sphère. Il combat jusqu'à la mort en essayant de donner le change aux autres membres du groupe, afin qu'ils ne sachent pas qui attaquer..

---

AZ: DOPPLEGANGER: CA:5 DV:4 (32 pv) 1 Attaque: 1D12 THAC0:17  
Attaque Spéciale: Métamorphose pour imiter sa proie (90% de précision), ESP  
Défenses Spéciale: Immunisé au Charme et au Sommeil, effectue ses JP comme un Guerrier 10°

---

Point 17: Un boyau étroit livre le passage à un vrai couloir taillé dans la pierre qui débouche dans une salle carrée de 6mx6m. Les murs et le plafond sont en pierre de taille. Sur le sol, une mosaïque représente un magicien vêtu d'une robe et ses yeux sont figurés par deux braseros allumés qui rougeoient dans l'ombre. Un couloir part plein Sud.

Note au DM: Le plafond est en fait une illusion. Le vrai plafond se situe 2m plus haut. Les joueurs peuvent être alertés par la fumée des braseros qui traverse l'illusion. Au-dessus du plafond illusoire, 4 soldats en armes se trouvent sur un chemin de ronde de 2 mètres de large.

Quand tous les membres du groupe sont entrés, ils tireront 2 flèches/round/homme jusqu'à ce que les intrus sortent par l'une ou l'autre porte. Si les aventuriers ressortent, ils utiliseront une échelle de corde pour descendre à leur poursuite

---

4 GARDES: Guerriers humains Niv:3 PV:25 CA:5 ou 4 Epée longue: 1D8 / Arc Court: 1D6 THAC0: 18  
Possessions: Bouclier, Cotte de Mailles , bourse de 20 PO chacun

---

Au Sud, dans la pièce, une issue conduit à une longue volée d'escaliers descendant jusqu'à une porte en bois bardée de ferrures.

Point 18: Cette salle est l'endroit où logent les guerriers: lits, tables, chaises etc... Une sortie leur permet de se ravitailler en ville. Ils sont bien payés pour faire ce boulot et ne savent rien.

Point 19: Cette grande salle rectangulaire de 8mx10m est de construction étrange. Des voûtes sont construites au-dessus des aventuriers de telle sorte que le moindre bruit émis dans la salle se réfléchisse à l'infini. Le bruit d'un battement de cœur retentit dans la salle comme s'il s'agissait d'un bruit de pas. Au plafond se trouve une grosse cloche en bronze. Dans la salle se trouvent, sur des coussins posés sur des étagères du mur Ouest, tout plein d'objets précieux: deux épées brillantes, une couronne en or et pierres précieuses, une pépite d'or de 20cm de diamètre, un tube en ivoire.

Note au DM: Il y a une porte en bois du côté est de la salle. Les trois autres murs sont lambrissés avec des bois précieux. Il y a une inscription sur la porte que les aventuriers ne comprendront qu'avec un "Compréhension des Langues": "*Téléportation vers la sortie*"

Sans précaution des joueurs, les actions suivantes les rendent irrémédiablement sourds:

- Enfoncer une des trois portes de la salle
- Prendre un des objets. La cloche se met alors à battre à toute volée
- Faire du bruit de façon comparable à une conversation ou parler à voix haute

Les épées d'ornement en argent valent 100 PO, la couronne 3000 PO et la pépite 500 PO. Le tube en ivoire contient un parchemin de "Dissipation de la Magie"

Point 20: Un couloir de 6m de long amène jusqu'à une porte qui ne peut être ouverte que si l'autre porte du couloir est fermée.

Note au DM: Dès que cette porte est ouverte, un sort de téléportation se déclenche et transporte les joueurs devant l'entrée de la mine. Ce sort ne marche plus ensuite. Il faudra 7 rounds au groupe pour revenir à cet endroit par un chemin qu'ils ont déjà pris.

Point 21: Cette salle carrée de 10mx10m est vide. Elle présente un couloir orienté vers le Sud et un passage secret sur le mur Est.

Notes au DM: Le couloir partant vers le Sud comporte une téléportation au bout de 30 mètres qui fait reculer les aventuriers de 13 mètres. La conséquence simple est que les aventuriers marcheront pendant un temps indéfini, tant qu'il ne s'arrêtent pas. S'ils retournent en arrière, il retrouvent la sortie en 15 secondes. S'ils déposent un objet sur le sol, ils le retrouveront périodiquement devant eux.

Point 22: Il s'agit d'un long couloir dont le plafond est au moins à 4m du sol. En avançant, les aventuriers pourront se rendre compte qu'en fait ce plafond est en pente douce et qu'au bout de 15m, il n'est plus qu'à 2m du sol. Le plafond continue à descendre jusqu'à rejoindre le sol au bout de 30m.

Note au DM: Ce plafond bascule autour d'un axe horizontal comme une vulgaire balance. Si les joueurs le font basculer, ils découvrent une porte à l'autre bout du couloir.

Point 23: Cette salle est rectangulaire de 8mx12m. Une petite sphère noire de 10cm de diamètre est posée sur un socle cylindrique de 1m de haut dans le coin Nord-Est de la salle. Cette pièce est vide mis à part cela. Il y a deux portes, une au Nord et une au Sud. Il y a une cheminée dans le coin Sud-Ouest de la salle.

Note au DM: Le socle de la sphère est piégé. Si la sphère est soulevée du socle, la diminution de poids est suffisante pour déclencher le tir d'une volée de fléchettes empoisonnées qui atteindront celui qui manipule la sphère. La mort est immédiate à moins de recevoir un "Ralentissement du Poison" au round d'après.

Si la sphère est prise en main, elle se met à parler dans une langue incompréhensible pour les joueurs. S'ils utilisent un "Compréhension des Langues", ils comprennent que la sphère prononce les mots: "Avoine ouvre-toi". La porte magique au Nord s'ouvre alors...

Point 24: Quand la porte est ouverte, un vent violent souffle instantanément toutes les sources de lumières non protégées. Le vent vient d'un couloir plongé dans l'obscurité. En infravision, on pourra voir qu'il mesure environ 12m et qu'à son bout, il y a une porte avec un heurtoir.

Note au DM: Bien entendu, il suffit de refermer la porte (devenue une porte normale) pour arrêter le vent. Ce souffle est causé par un courant d'air entre des bouches d'aération placées sur le plafond du couloir et la cheminée de la salle 23. Les bouches d'aération font 10cm de large. Des inscriptions écrites en une foule de langages sur les murs du couloir disent "*frappez avant d'entrer*". Ces inscriptions ne peuvent évidemment pas être lues dans le noir.

Le couloir comporte deux glyphes dont la sphère, si elle est portée par un aventurier, empêche l'action. Elle prononce en effet les mots PEL et WEIRKAV au bon moment. PEL: Glyphe qui rend sourd-muet celui qui l'actionne, WEIRKAV: Glyphe de paralysie (5mn).

Point 25: C'est une sorte de harem à l'orientale. Des coussins, des tapis sont épars sur le sol. Des draperies transforment un coin de la salle en une sorte de tente qui sert de fumoir. Des tas de friandises, de pâtisseries et un narguilé achèvent de donner un air exotique à cette pièce. Quand les aventuriers arrivent, trois danseuses sont allongées sur les coussins et une tigresse apprivoisée, attachée par une chaîne en or dort sur un tapis.

Note au DM: Les trois danseuses sont en fait des prêtresses qui servent de harem au magicien. Si les joueurs ont frappé avant d'entrer dans la salle, elle suivent les ordres d'Ez pour ses invités et essaieront de leur faire passer un moment agréable. Elles leurs servent des gâteaux, des liqueurs et toutes les choses que pourront désirer leurs hôtes.

Sinon, ou si elles se sentent menacées, elles passeront à l'attaque, en libérant leur animal apprivoisé et en utilisant leurs sorts.

---

TIGRESSE: CA:6 DV:4 (32 pv) 3 Att: 2x 1D4+1 / 1D10 THAC0:17

Attaque Spéciale: Si l'attaque des pattes avant est réussie, attaque avec pattes arrières: 2 x 2D4

3 PRETRESSES: Clerc 2° Niveau CA:10 PV:9,12,16 AI: Loyal Mauvais 1Att: 1D4 THAC0:21

Sort Prêtresse Iluoua

Silence  
Soins Inversés

Sort Prêtresse Constynia

Injonction  
Lumière

Sort Prêtresse Esmelda

Paralysie  
Soins  
Soins Inversés

Lumière lancé pour aveugler un adversaire, le silence sur un lanceur de sort, et l'injonction, sur un guerrier.

---

Point 26: Cette salle basse, voûtée a un plafond soutenu par quatre gros piliers. Une double porte en bronze de 4m de large s'ouvre sur un couloir éclairé par des torches. Le salle est entièrement en pierre de taille.

Note au DM: Cette porte ne comporte pas de serrures, mais elle est trop lourde pour être ouverte par les aventuriers simplement en la poussant. On peut ouvrir cette porte: avec un pic de mineur en faisant levier, avec une force de Géant ou un sort d'Ouverture.

Point 27: Ce couloir de 4m de large est éclairé par des torches régulièrement espacées sur les murs. A dix mètres, il y a une double porte ouverte à l'ouest et dix mètres plus loin, à la fin du couloir, deux portes sont l'une en face de l'autre. En face de la porte la plus proche, on distingue des ombres dans le couloir, comme si des gens passaient et repassaient devant des torches.

Note au DM: Si les joueurs regardent attentivement, ils se rendent vite compte qu'il n'y a qu'une seule personne présente. D'autre part, en quittant la section de couloir précédente ils ont franchi sans s'en rendre compte une téléportation à sens unique. De ce fait, si ils reviennent sur leurs pas, ils se heurtent à un mur de pierre.

Point 28: Cette salle rectangulaire de 6mx12m est meublée d'une grande table avec 8 chaises autour. Sur la table, des candélabres en argent portent chacun 8 bougies allumées. Le couvert est dressé pour une personne. Un bon feu dans une cheminée sur le mur Nord chauffe la salle. Un homme vêtu d'une drôle de jupe à carreaux a interrompu ses occupations à l'entrée des aventuriers. Il s'agit d'un homme de maison qui fait ici fonction de maître d'hôtel, de maître queux, de chambellan, de maître sommelier etc...

Note au DM: D'alignement loyal mauvais, comme son maître, il essaiera de gagner la confiance des aventuriers, en faisant semblant d'être terrorisé.

---

SIEGFRID, MAJORDOME: Guerrier humain Niv:4 PV:25 CA:5 Arme: Epée courte: 1D6 THAC0: 18

---

Si on l'interroge, il peut donner les renseignements suivants:

- Son maître doit revenir dans (2-x) heures (x = temps que les PJ ont passées dans le donjon).
- Il ne connaît d'ici que les appartements (salle à manger, cuisine, cellier, bureau, chambre etc)
- Le bureau est fermé par une porte secrète et qu'il sait l'ouvrir.
- Il connaît une sortie.

Siegfrid a dans ses poches une bouteille d'alcool largement entamée et un trousseau de clés qui ouvre toutes les portes. Si les aventuriers lui demandent de les conduire, il le fait volontiers et leur ouvre les portes.

Son plan est de coincer les aventuriers dans le piège de la salle 33 et c'est là qu'ils les guidera en leur indiquant qu'il s'agit du bureau. Si on lui demande d'ouvrir le bureau, il se dirige vers la torche la plus au Sud du mur Ouest de la salle à manger et la tourne vers la droite. Aussitôt, un pan de mur s'ouvre. Si les aventuriers entrent tous, et qu'il est libre de ses mouvements, il actionne la torche dans l'autre sens pour refermer la porte. Il actionne aussitôt la torche voisine (de l'autre côté de la porte) qui ouvre le plancher de la salle 33 comme une trappe. Si les aventuriers le font boire, il se saoulera et avouera vite la vérité sur ses intentions.

Point 29: Cette pièce de 8mx6m est une cuisine meublée d'une table, de chaises, de placards et d'étagères couvertes de bocaux. Sur la table, une dinde attend visiblement d'être plumée. Il y a un âtre et une marmite au Sud et deux portes à l'Est et à l'Ouest. On ne peut trouver ici que tout ce que l'on trouve dans une cuisine.

Point 30: Un escalier conduit au bout de quelques marches à un cellier. Des provisions s'entassent à côté d'un tas de bûches. De l'autre côté, tout le mur est couvert de bouteilles d'un vin délicieux.

Point 31: Il s'agit d'une chambre à coucher: Un lit, une table, un fauteuil, une armoire et une porte à l'Est menant à une salle de bain. Cette petite pièce contient une grosse bassine en zinc de 2m de diamètre. Une fontaine coule dans son coin Nord-Est.

Point 32: C'est un bureau très richement décoré. Des tentures couvrent le mur Est. Au Nord de la salle se trouvent une chaise et un bureau sur lequel sont posés des papiers. A côté, une table basse porte une carafe et un verre en cristal (qui irradient la magie à la détection). Derrière le bureau, un tableau est pendu au mur. Tout le Nord de la salle est couvert d'un tapis moelleux.

La partie Sud est toute différente. Le sol est en marbre. Il y a une grande armoire et, près de l'armoire, quatre anneaux de bronze scellés dans le marbre qui forment un carré de 2mx2m. Des rigoles profondes de 10cm quadrillent la partie en marbre et se dirigent vers une petite grille carrée de bronze.

Note au DM: Le bureau possède deux tiroirs fermés à clé, protégés par un piège à aiguilles empoisonnées. L'un contient 5 poussoirs bleus et 1 rouge. L'autre contient un bâton qui porte des inscriptions magiques qui traduites en commun signifient "va". Il s'agit du mot de commande qui sert à faire voler le tapis de la salle 35.

L'armoire contient des chaînes et des instruments de torture ainsi que deux fioles. L'une d'elles contient un acide incolore, elle est utilisée pour torturer des prisonniers. L'autre, de couleur rouge, est une fiole de "Soins" destinée à augmenter la durée des souffrances des suppliciés.

-Derrière le rideau, on voit un magnifique paysage couvrant tout le mur. C'est comme si on voyait une campagne verdoyante derrière une fenêtre, mais il est évident que ce mur n'est pas fait en verre. Les pousoirs du bureau permettent de faire varier les paysages. Dans l'ordre:

-campagne verdoyante  
-île avec des cocotiers  
-montagne

-château dans la brume au bord d'un lac  
- forêt profonde  
- (bouton rouge) Changement de saison

Le tableau représente un petit salon avec des divans de velours et des tentures aux murs. Une petite table devant les divans porte une bouteille et 5 verres. Il y a aussi une bibliothèque, au fond de la salle, qui contient de nombreux livres.

Si un aventurier boit une gorgée du liquide odorant contenu dans la carafe de cristal, il est transporté instantanément dans le salon (point 34). Ses camarades le voient alors apparaître en deux dimensions dans le tableau.

Point 33: Cette petite salle (4mx8m) est un bureau. Au fond, on peut voir un petit secrétaire, avec une chaise derrière. Une étagère porte quelques livres et une armoire juxta le bureau. L'endroit n'est pas éclairé, mais il y a des torches aux murs.

Note au DM: Il s'agit d'un faux bureau. Il y a deux tiroirs sur le secrétaire, fermés par des serrures compliquées. Ces tiroirs contiennent des parchemins qui semblent magiques mais qui ne sont que des leurres. Les livres des étagères sont vierges de toute inscription.

Le sol de cette salle est une trappe qui s'actionne grâce à une torche (voir Point 28) qui se trouve à l'extérieur. Si tous les aventuriers sont entrés, et que Siegfried est libre de ses mouvements, il déclenchera le piège, faisant s'ouvrir le plancher.

Le sol se dérobera sous les pieds des aventuriers qui tomberont, en même temps que tout le mobilier de la pièce (2 D6 points de dégâts). La salle est pleine de squelettes habillés en guerriers, magiciens, voleurs, clercs (au moins 15 squelettes), 4 secrétaires, 4 chaises et 4 armoires, le tout est en morceaux.

Pour sortir d'ici il n'y a que deux solutions: "Ouverture" sur le plafond ou la force brute pour briser le plafond (minimum 19 en force).

Point 34: C'est le salon décrit par le tableau. Une porte est dissimulée au Nord derrière la tenture. La bibliothèque contient de nombreux livres sur la magie. Il y a un livre dont la couverture est rouge, les autres couvertures étant toutes noires. Le livre rouge décrit une série de pièges magiques avec les formules pour les éviter. En feuilletant le livre, on peut voir:

- une cloche magique qui se met en marche quand on touche un trésor.
- un plafond illusion qui cache un chemin de ronde peuplé de gardes.
- une statue magique qui envoie une boule de feu quand on ouvre la porte qui y mène.
- une téléportation qui permet d'aller rapidement faire ses courses en ville.
- une téléportation en arrière qui donne l'illusion d'un couloir sans fin.
- deux Glyphes nommés PEL et WEIRKAV.
- un mur magique que l'on franchit sans s'en rendre compte dans un sens et qui empêche tout retour en arrière.

Note au DM: Parmi les papiers sur la table, il y a un parchemin portant les sorts de "Charme" et "Sommeil". Si les aventuriers écoutent, ils ont 50% de chances d'entendre un tic-tac venant de la porte nord.

Point 35: Derrière la porte il y a une plate-forme en pierre de 4mx4m recouverte par un grand tapis. Cette plate forme domine une grande salle de 16mx16m. Le sol de cette salle, dix mètres plus bas, est couvert de serpents. Une plate-forme identique à celle d'où on arrive se trouve sur le mur en face. Elle dessert une porte (fermée magiquement). Il est impossible pour un voleur de passer par les murs: ils sont trop glissants. On ne peut attacher une corde nulle part en face.

Note au DM: Le tapis qui recouvre la plate-forme est un Tapis Volant qui peut être activé en prononçant à haute voix le mot de commande inscrit sur le bâton de la salle 41

Si les aventuriers écoutent, ils ont 4 chances sur 6 d'entendre un tic-tac venant de la porte Nord. Sinon, ils ont une chance sur six (1 sur 1d6) de l'entendre.

Point 36: Cette salle est ronde et il y a, outre la porte par laquelle on entre, sept portes identiques régulièrement espacées autour de la salle. Au milieu de la pièce, six épées longues sont posées en faisceau.

Ces portes sont toutes fermées à clef. Si les aventuriers écoutent attentivement, ils entendent un tic-tac qui provient de la troisième porte dans le sens des aiguilles d'une montre. S'ils n'écoutent pas, il y a une chance sur deux que le voleur entende ce bruit. (sauf si le groupe est atteint de surdité...)

Les épées sont toutes magiques et décorées de runes. Ces runes sont déchiffrables par un "Lecture de la Magie". On comprend alors que ces épées sont spécifiques à une catégorie de morts-vivants chacune. Elles ne sont magiques que contre leur catégorie propre. Mises en présence de "leur" mort-vivant les épées se mettent à luire au bout d'une minute:

-épée +1 vs Squelettes	-épée +2 vs Ombre
-épée +1 vs Zombie	-épée +3 vs Nécrophages
-épée +2 vs Goule	-épée +3 vs Fantôme

Note au DM: La salle est entourée de 6 petites salles carrées de 2mx2m, toutes sont identiques, mais contenant chacune un monstre différent, dans l'ordre de droite à gauche:

1- 3 Squelettes	4- 1 Ombre
2- 1 Goule	5- 1 Nécrophage
3- 5 Zombies	6- 1 Fantôme

Ces monstres attaquent aussitôt que leur porte est ouverte.

Point 37: Dans cette petite salle carrée de 2mx2m est entassé un trésor assez important. Le salle est recouverte de pièces d'or (2347 PO), d'argent (5264 PA) et de platine (198 PP), un coffre, fermé à clef, est posé contre le mur du fond. Il contient des perles et des gemmes pour une valeur de 12000 PO.

Note au DM: Un passage secret, difficile à ouvrir tant qu'il y a les pièces devant, mène à une pièce carrée de 2mx2m, complètement vide. Il y a une porte en bronze au fond.

Point 38: Au centre de cette salle octogonale se trouve une statue en pied du magicien Ez qui tend un bâton vers la porte d'entrée.

Notes au DM: Si les aventuriers ouvrent cette porte sans dire la formule du livre trouvé au point 34, le bâton émet une lueur bleuâtre aveuglante qui brûle tous ceux qui se trouvent en face de la porte (1D6 points de dégâts).

Le socle de la statue tourne sur lui-même et débloque les mécanismes d'ouverture des portes secrètes sans désamorcer les pièges. Une porte s'ouvre quand le bâton est dirigé vers elle. Le bâton fait partie de la statue et ne peut être enlevé.

Sauf surdité, un tic-tac provenant de la salle 42 peut être entendu par tous les aventuriers.

Point 39: Cette salle pentagonale sert d'entrepôt. Elle est protégée par un piège qui projette une aiguille empoisonnée et contient tout un tas de matériel, de verrerie, de ferraille etc...

Point 40: Cette salle pentagonale est protégée par un piège qui projette de l'acide (1D6 points de dégât). Il s'agit d'un laboratoire qui contient des tables, des outils de précision, des clés etc...

Point 41: Cette pièce contient un bureau et une chaise. Sur le bureau sont étalés les plans de la machine infernale.

Point 42: La porte de cette salle est protégée par un piège qui délivre un choc électrique (1D6 points de dégât). Cette pièce présente une ouverture ménagée dans la montagne, comme une sorte de meurtrière géante qui offre une vue magnifique sur la vallée et la ville en contrebas.

Au milieu de la salle, un inextricable réseau de cordes, de poulies et d'engrenages entoure une rampe en pierre sur laquelle est posée une étrange charrette. La rampe mène directement à l'ouverture, avec une déclinaison assez raide.

Il ne faudra pas longtemps aux aventuriers pour comprendre qu'un machiavélique mécanisme retient la charrette en équilibre sur la pente. Dans une cage en bois, un Monstre Rouilleur cherche désespérément à atteindre un crochet en fer qui retient un sac de sable pesant presque sur un levier accroché à une corde de soie. Une bougie à moitié consumée a plus qu'endommagée une énorme corde qui, par contrepoids est relié à un pivot qui libère le Monstre Rouilleur de sa cage.

---

MONSTRE ROUILLEUR: CA:2 DV:5 (40 pv) 2 Attaques: / THAC0:15  
Attaque spéciale: rouille (Attiré par les métaux, surtout le fer)

---

La charrette est fabriquée en bois et en pierre, caparaçonnée de peaux de bête fraîchement tannées, elle est couverte d'inscription, des runes naine évoquant la destruction et la violence.

Par l'ouverture de la bâche de la charrette, on peut distinguer un mécanisme très compliqué qui fait un bruit régulier d'horlogerie assez fort. C'est une machine infernale bourrée de la substance explosive identique à celle découverte au Point 6, sauf qu'il y a plus de 3000 doses de cette potion, c'est à dire 12000 D10 points de dégâts.

Note au DM: Il est facile de deviner le plan d'Ez: grâce à un mécanisme soigneusement minuté (2 heures), il va lâcher la charrette remplie de substance explosive sur la ville d'Amberlin.

Celle ci explosera en pleine ville ou en dévalant la pente. En cas d'échec, cet homme diabolique a tout prévu, puisqu'il a aussi fabriqué un mécanisme très proche d'une horlogerie qui fera sauter la charrette au bout de deux heures, quel que soit l'endroit où elle se trouve. Une explosion dans la mine provoquerait un éboulement qui entraînerait dans son sillage tout ou partie de la montagne. Voilà pourquoi le magicien a préféré s'absenter en attendant que sa vengeance s'accomplisse.

Pour désamorcer ce mécanisme explosif, un voleur sentira qu'il a besoin d'outils spécifiques et de plans. Il doit donc les trouver dans les salles 40 et 41. Un voleur sentira aussi qu'il lui est difficile d'opérer seul. Les chances de succès sont les suivantes:

	<i>Ni Plans, ni Outils</i>	<i>Plans ou Outils</i>	<i>Plans et Outils</i>
<i>Deux voleurs</i>	4/6	5/6	6/6
<i>Un voleur</i>	2/6	3/6	4/6
<i>Un magicien</i>	0/6	1/6	2/6
<i>Un cleric</i>	0/6	0/6	1/6
<i>Un guerrier</i>	0/6	0/6	1/6

### **EPILOGUE:**

Si les aventuriers parviennent à désamorcer la charrette avant qu'elle n'explose, ils pourront rentrer tranquillement à la ville en dévalant le chemin qu'elle devait emprunter. Le magicien Ez, sans conteste soupe au lait, ne viendra pas leur faire d'histoires ultérieurement, ayant déjà oublié que dans sa colère, il a failli condamner une ville à la destruction.

En arrivant en ville, le bailli les fera acclamer comme des héros, n'hésitant pas à organiser une véritable procession au cours de laquelle nos héros seront ovationnés en circulant dans toutes les rues de la ville, portés aux nues (au sens propre et figuré) par une foule admirative. Bien entendu, la récompense monétaire sera inversement proportionnelle aux honneurs et aux vivas, puisque chaque aventurier touchera 100 PO pour son exploit.

Lorsqu'ils auront raconté leur histoire, le conseil des sages de la ville n'en demeurera pas moins fort inquiet: une sérieuse menace pèse tout de même sur la cité et personne n'est à l'abri du prochain caprice du magicien Ez. Il ne restera plus aux aventuriers qu'à trouver un moyen d'écartier définitivement la menace qui pèse sur la ville d'Amberlin en détruisant la charrette sans raser la ville, mais ce sera peut être l'objet d'un autre fait héroïque.

ANNEXE 1: PLANS





