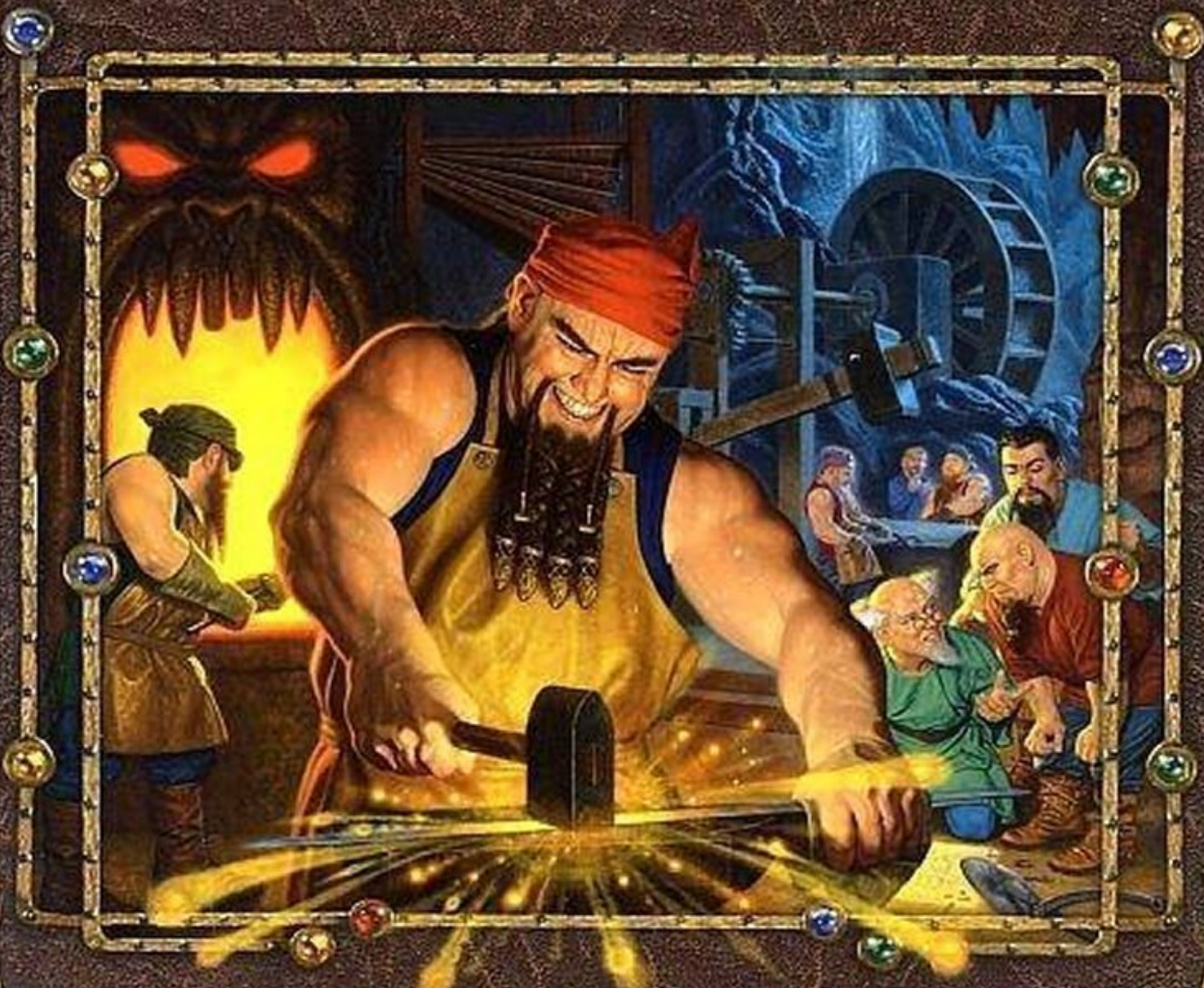


DUNGEONS DRAGONS® Accessory

Les Cavernes d'Ez





LES CAVERNES D'EZ

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 4–5

PRÉFACE

Scénario original: Inconnu
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: Le *Rampeur Jaune* est décrit en détail dans le *Recueil des Monstres*, disponible sur le site.

La *Tormentille* est décrite en détail dans le *Recueil des Poisons*, disponible sur le site.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

INTRODUCTION

Les aventuriers sont de retour dans leur village natal de Fial, à l'est du comté de Gladz (province d'Egonzasthan) après plusieurs mois d'absence. En leur honneur, le chef du village, Thron, a organisé une grande fête où les aventuriers pourront conter à tous leur derniers exploits. Les festivités battent leur plein quand un grand personnage vêtu de peaux de loups s'avance et s'adresse en ces termes au chef: *"Il me semble que vous avez oublié de m'inviter, moi, Ez, le magicien le plus puissant du monde. J'en ai assez de votre incurie. Thron, je suppose que cet oubli est volontaire... J'ai décidé d'en finir une fois pour toutes avec ce village. Il sera rayé de la carte dans moins de trois heures. Une de mes machines infernales est déjà en route. Tremblez brebis !"*. Puis, après un bref instant de silence, l'homme disparaît dans un nuage de fumée orange.



Ez

Tous les regards de la foule terrorisée se tournent alors vers les aventuriers. Thron, verdâtre, se dirige vers le groupe, les seuls ici capables de venir à bout de ce fou dangereux. A propos d'Ez, il pourra seulement leur apprendre que le magicien est venu s'installer dans la région peu de temps après leur départ du village. Nul ne connaît l'endroit exact où il habite, mais plusieurs personnes l'ont vu sortir de la vieille mine abandonnée qui surplombe le village à l'est. Ez menace le village depuis longtemps, sans que le chef l'ait prit trop au sérieux jusque là, mais cette fois il a peur.

Les joueurs natifs du village connaissent bien cette mine, fermée il y a un peu plus de dix ans après quelques mois d'exploitation seulement, suite à un accident ayant coûté la vie au propriétaire. Depuis cette époque, personne n'est retourné explorer la mine, ses boyaux étroits et ses galeries mal étayées faisant peur aux parents qui interdisent formellement à leurs enfants d'aller y jouer... Après une demi-heure de marche, le groupe arrive à la mine.

LA MINE

1) L'entrée de la mine est sinistre. Deux vieilles portes en bois à moitié dégondées s'ouvrent sur un couloir sombre encombré de planches de bois et de gravats. A droite de l'entrée, une cabane de pierre semble être le repaire de tous les gosses de la région, malgré les interdictions parentales. La cabane est vide, mais des épées de bois, des fourrures et autres accessoires laissent facilement deviner les jeux auxquels les enfants s'adonnent par ici.

2) Ces portions de galeries étaient en cours d'aménagement lorsque la mine fut abandonnée. Certaines galeries sont à peine entamées et une belle quantité de planches pourries, destinées à l'étayage, est entassée dans un des boyaux. Dans une autre galerie se trouve trois vieux coffres en bois aux cadenas rouillés. A l'intérieur il y a quelques outils tels un marteau et des clous, deux pelles, une pioche et un solide pic de mineur. Dans un troisième couloir abandonné se trouve une armoire métallique qui contient des ustensiles de cuisine (chaudron, poêles, couteaux et fourchettes, ...).

3) Là, un étroit boyau est obstrué par une herse en métal toute rouillée (Jet de Force DD15 pour la faire tourner autour de ses gonds... dans un bruit d'enfer).

4) Au carrefour, 4 panneaux en bois portant des inscriptions indiquent les 4 directions (dans l'ordre : ouest, sud, est et nord).

Ne passez pas par là, il pourrait vous en cuire.

Il est strictement interdit de passer par ici.

Venez par ici mes amis, vous serez bien accueillis.

La sortie, c'est par ici.

5) A cet endroit une voix venue de nulle part avertit les gens qui passent qu'il y a danger d'explosion : "Veuillez éteindre vos lumières s'il vous plaît", et on aperçoit une

lumière six mètres plus loin, venant d'un coude du couloir (lumière non naturelle). Si les aventuriers n'éteignent pas leurs torches et continuent leur chemin, il y a 50% de chances que les produits en suspension dans l'air explosent et fassent s'effondrer le couloir devant eux (DG:1d6). Dans ce dernier cas il devient impossible d'accéder au laboratoire, à moins de creuser des heures avec des pelles.

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'effondrer le couloir d'où ils viennent et n'ensevelisse à moitié ceux qui marchent en dernier (DG:2d6). Tout ne sera alors que ruines et débris. Si par contre ils ont suivi les conseils de la bouche magique et pénètrent dans la pièce sans objet enflammé, ils découvriront une grande grotte naturelle éclairée magiquement. Au fond, une ouverture donne sur une caverne, éclairée elle aussi.

Dans un coin de cette salle, on peut observer que les murs sont noircis et que des gravats jonchent le sol. Les aventuriers pourront remarquer également une série d'étagères qui portent toutes des fioles marquées d'une tête de mort (substances alchimiques). Une grande table est couverte de fioles vides, de cornues, de verrerie, bref de tout le matériel dont pourrait avoir besoin un alchimiste. Il y a également à cet endroit une grande fiole remplie d'un liquide visqueux et marquée d'une tête de mort.

☛ C'est une substance explosive extrêmement instable, un choc peut suffire à déclencher son explosion, la grande fiole infligeant 4d10 points de dégâts dans un rayon de 6 mètres, les petites 1d6 dans un rayon de 1.50 mètres. Ez aurait-il découvert la nitroglycérine ?

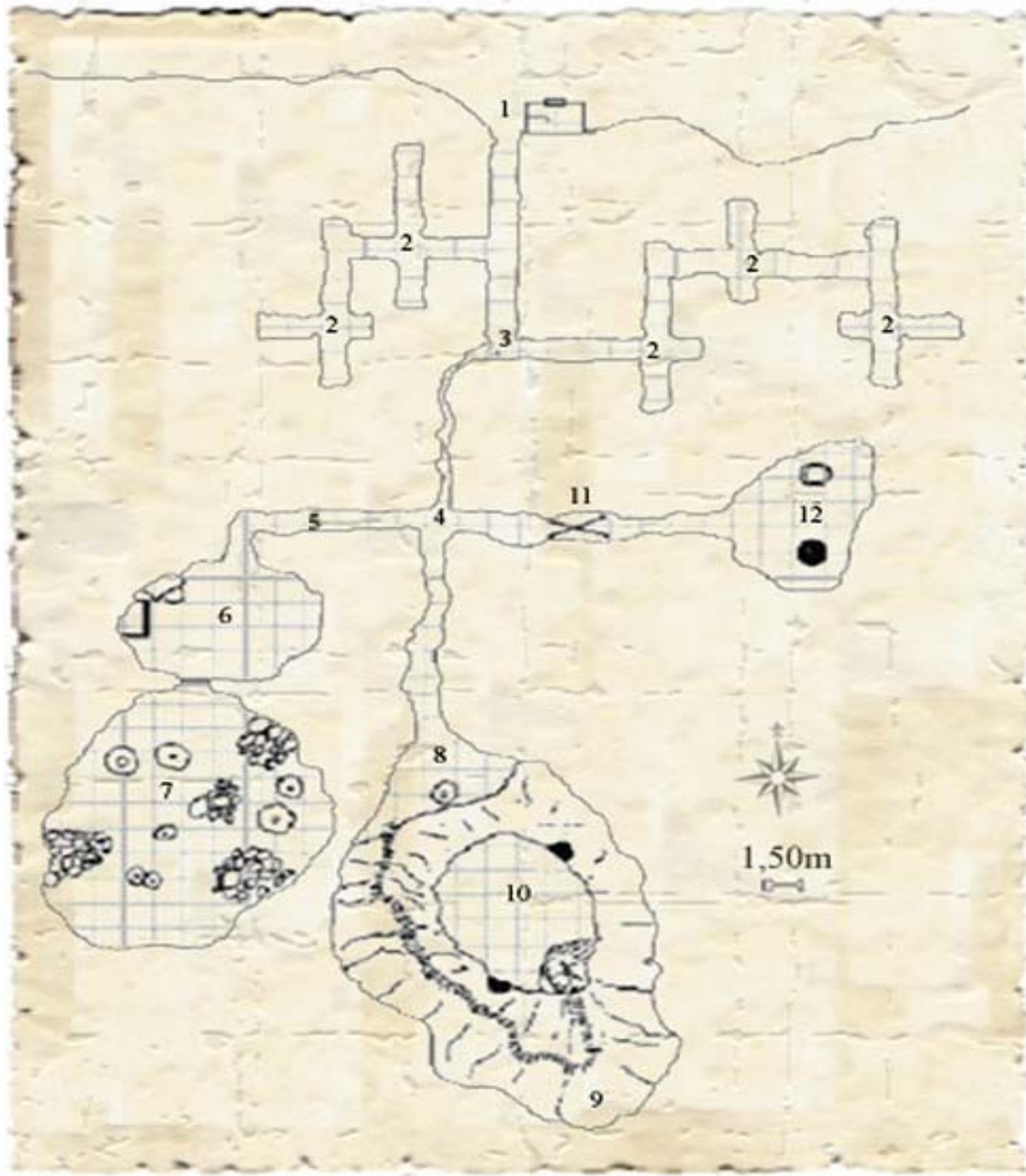
A côté, il y a un bureau sur lequel se trouvent deux fioles remplies d'un liquide incolore (une **potion de soins légers** mise là par le magicien en prévision de ses erreurs de manipulation) et un tas de papiers dont deux **parchemins pour magicien** (*compréhension des langages* qui sert à Ez à déchiffrer ses vieux grimoires et *tempête de neige* pour éteindre les incendies).

7) L'entrée de cette salle est obstruée par une sorte de verre très épais. Derrière s'étend une grotte deux fois plus grande que la précédente. Le spectacle est apocalyptique. Des stalagmites brisées gisent au sol, des pans de mur entier sont écroulés, noirs par endroits. C'est là qu'Ez a mis au point et essayé sa substance explosive.

8) Les aventuriers arrivent là dans une caverne hors du commun par ses dimensions. Les torches ne peuvent éclairer ni le plafond ni le sol, mais ils se rendront

rapidement 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. Un escalier étroit, rendu glissant par l'eau et taillé dans la roche, descend le long de la paroi sans pouvoir en voir la fin.

Le sol est 15 mètres plus bas et l'escalier ne permet de passer qu'à un de front. Un aventurier qui n'est pas encordé doit effectuer un JdS de Réflexe DD10 sous peine de tomber dans l'abîme et de prendre 1d6 points de dégât par tranche de 3 mètres, dus à la chute. Des stalagmites en haut de l'escalier permettent d'accrocher des cordes.



9) L'escalier descend sur au moins 30 mètres. A mi-chemin, une sorte de vigne vert pâle ornée de fleurs jaunes et mauves sort de la roche. Si les aventuriers continuent sans précautions, la plante jettera alors son pollen.

🌿 Rampeur jaune (1)

Plante de taille TG - Alignement : N
 Dés de vie : 6d8+30 (57 pv) – FP4
 Initiative : +3 - Vitesse : 0 m
 CA : 17 (-2 taille, +6 naturelle, +3 dex), contact 11
 Attaque de base/lutte : +4/+12
 Attaque : liane (+5 corps à corps, 1d6) ou jet de pollen (+5 contact à distance)
 Attaque à outrance : 6 lianes (+5 corps à corps, 1d6) ou jet de pollen (+5 contact à distance)
 Espace occupé/allonge : 4,50m/4,50m
 JdS : Réf +5, Vig +10, Vol +2
 Caractéristiques : For 10, Dex 16, Con 21, Int --, Sag 10, Cha 9
 Dons : attaque en finesse

Spécial :

- absorption d'intelligence : lorsqu'une victime sans défense ou docile est au contact du rampeur jaune, des dizaines de petites racines vont s'incruster dans sa tête et creuser sa chair jusqu'au cerveau. Affaiblissement automatique et temporaire d'1d4 points d'intelligence par round. A 0, JdS de Vigueur DD18. En cas d'échec la cible meurt, en cas de réussite elle devient un zombi jaune.
- jet de pollen : portée du jet de 9m. Jet de Vigueur DD18 ou être contraint de marcher jusqu'à la plante émettrice, résistant à tous ceux qui tenteraient de l'en empêcher. L'effet dure 2d8 rounds, mais devient permanent lorsque la créature arrive DANS la plante.
- plante : immunité contre les effets mentaux, le poison, les effets de sommeil, la paralysie, la métamorphose, l'étourdissement et les coups critiques.
- régénération : 5 pv/round. Seuls l'acide et le feu infligent des dégâts létaux
- vision aveugle (9 m), vision nocturne



Le rampeur jaune

10) Au fond de cette salle, la visibilité est plutôt réduite. L'entrée de la cavité à l'est dévoile un escalier qui monte. Un cylindre en os est suspendu par une chaîne en or (valeur 50 po) à deux mètres du sol devant l'entrée à l'ouest.

🏹 Javeline (FP2)

Foille DD20, Désamorçage DD18, remise en place manuelle.
 Si quelqu'un décroche le cylindre ou la chaîne, la diminution de poids déclenche un piège lançant un javelot (+16 distance, 1d6+4). Si on ajoute un poids avant de retirer le tube, le piège est désamorcé.

Le tube en os se dévisse et contient un petit parchemin :

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

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* ».

☛ Si les aventuriers pénètrent sans précautions dans le labyrinthe, laissez les se perdre pour une durée à votre convenance avant de les faire déboucher à l'entrée du labyrinthe. S'ils laissent des marques dans les couloirs, ils pourront revenir en arrière sans problème.

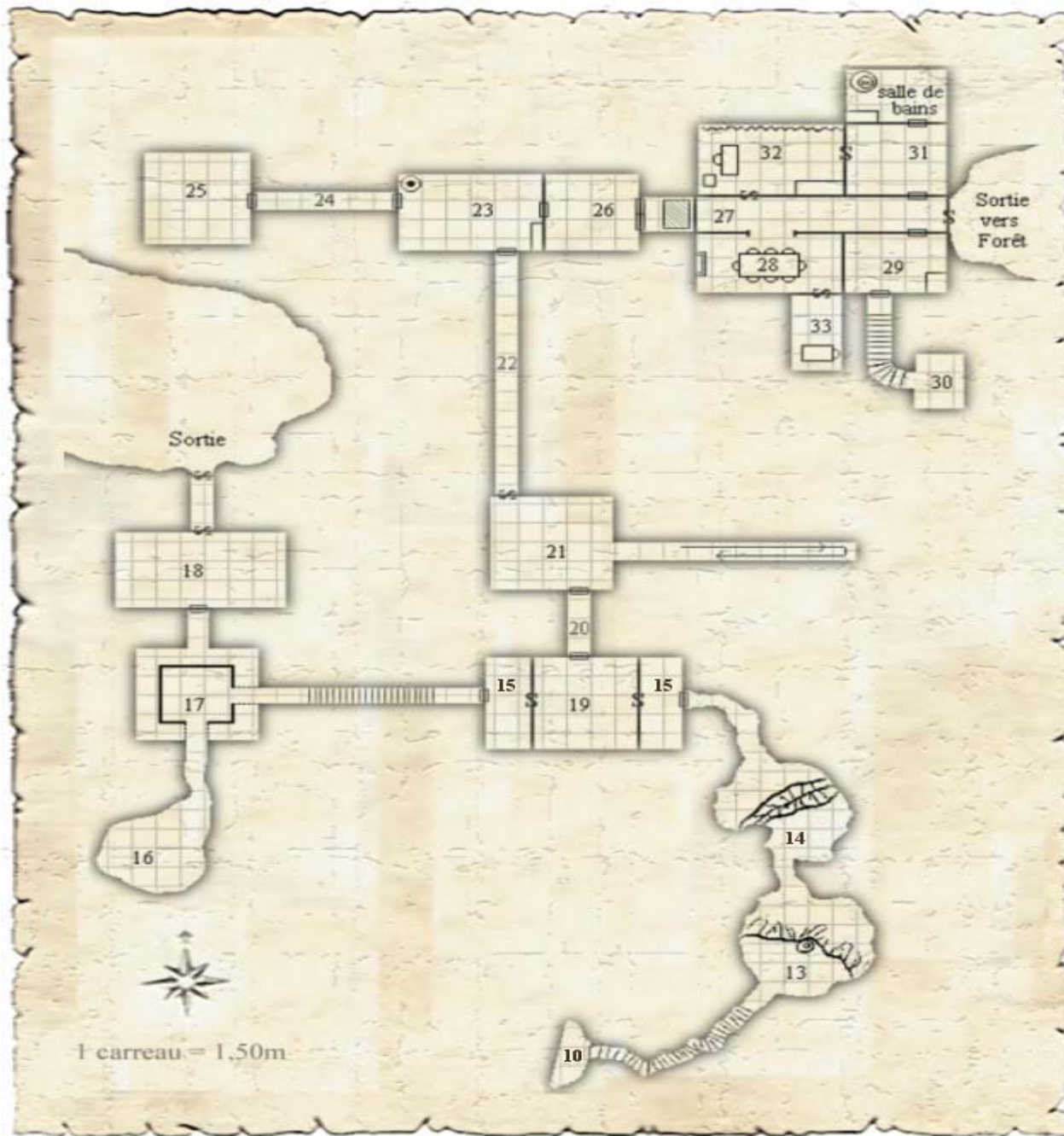
11) Les joueurs auront de plus en plus de mal pour avancer dans ce couloir car la couche de sable qui recouvre le sol est de plus en plus épaisse. Au bout de quelques mètres, l'un d'entre eux heurtera du pied quelque chose qui, dégagé, s'avère être un cadavre humain, enfoui dans le sable. C'est ce qu'il reste d'un aventurier qui, porteur d'un plan, a essayé de pénétrer dans les cavernes d'Ez. On peut découvrir sur lui une armure de cuir, une épée courte rouillée, et un sac en cuir plein de sable contenant un tube en bois. Le squelette ne porte aucune blessure apparente. Cet étui en bois protège un plan succinct des cavernes ainsi qu'un **parchemin pour prêtre** (*détection des pièges*).

Un jet de Fouille DD20 permet de découvrir 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 10x10 centimètres au plafond. S'ils ne découvrent pas le mécanisme, l'aventurier qui marchera en tête sentira un dé clic 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 les deux trappes qui se sont ouvertes dans la voûte, et ils se rendront compte 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, en 5 minutes la cage sera pleine. Les plaques, en cristairain, sont incassables normalement. Il n'y a aucun mécanisme à découvrir. Les seules manières d'ouvrir sont d'avoir une force exceptionnelle et de briser les verres (jet de Force DD23)

ou de les détruire à l'aide d'une des potions explosives d'Ez.

- Le sable progresse de 40 cm/min, au bout de 5 minutes il y a donc 2 mètres de sable. Une fois submergé, Jet de Con DD10+(nbre de round) à chaque round. Au premier échec, l'aventurier tombe à 0 pv, puis -1 au round qui suit. Au suivant il meurt.



12) 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 (aucun intérêt) et une demi sphère noire qui émerge du sable dans la partie sud de la salle. La demi sphère fait 2 mètres de diamètre, est en métal et 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: "*Voici la porte du domaine d'Ez le magicien*". Une seule personne peut entrer à la fois et la faire tourner en marchant dedans. Quand l'ouverture est en bas, on voit le sol deux mètres plus bas (salle 16).

LES SOUTERRAINS

13) La salle est sur deux niveaux, séparés par un à-pic de 12 mètres. En bas, on peut distinguer une galerie qui part plein nord d'où provient une lueur rougeâtre et un grondement sourd. Une stalagmite solide permet d'accrocher une corde afin de descendre (Escalade DD12).

14) Cette grotte est éclairée par une lumière rouge provenant d'une faille qui coupe la salle en deux. La faille, large de 4.50 mètres, 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 vers l'est. Deux gros anneaux en fer sont scellés contre la paroi, de part et d'autre de la faille.

☛ Un jet d'Escalade DD17 (le long de la paroi) ou de Saut DD15 permet de passer de l'autre côté. Une corde attachée aux anneaux permet ensuite de passer sans danger d'un bord à l'autre. Le couloir conduit à une porte en bois fermée et bardée de ferrures (Crochetage DD20).

15) Cette salle rectangulaire est pavée de marbre. Sur le mur qui est en face d'eux, une brève inscription est écrite en langage commun, elfique, gnome, hobbit, goblin, hobgoblin, orc, gnoll, et en 17 autres langues ou dialectes : "*SILENCE*".

16) Un Doppelganger est posté là dans cette grotte pour défendre l'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 troubler les autres membres du groupe, afin qu'ils ne sachent pas qui attaquer.

☛ Doppelganger (1)

Humanoïde monstrueux (métamorphe) de taille M - Alignement : N
 DV : 4d8+4 (22 pv) – FP3
 Initiative : +1 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+1 Dex, +4 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +4/+5
 Attaque : coup (+5 corps à corps, 1d6+1)
 Attaque à outrance : 2 coups (+5 corps à corps, 1d6+1)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +5, Vig +4, Vol +6
 Caractéristiques : For 12, Dex 13, Con 12, Int 13, Sag 14, Cha 13
 Compétences : Bluff +10 (+4 si lit les pensées), Déguisement +9 (+4 si lit les pensées, +10 si change-forme), Détection +6, Diplomatie +3, Intimidation +3, Perception auditive +6, Psychologie +6
 Dons : Esquive, Vigueur surhumaine

Spécial :

- détection de pensées : peut en permanence détecter les pensées de la créature de son choix.
- immunité contre les effets de sommeil et de charme
- change-forme : peut prendre les traits de tout humanoïde de taille P ou M. Lorsqu'il se transforme, le doppelganger perd ses attaques naturelles. Il reprend son aspect naturel après la mort. Un sort ou pouvoir de vision lucide permet de révéler sa véritable nature.

LE DOMAINE D'EZ

17) Un boyau étroit livre le passage à un vrai couloir taillé dans la pierre. Les murs et le plafond de la pièce 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. Le plafond est en fait une illusion. Le vrai plafond se situe 2 mètres plus haut. Les aventuriers 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. Quand tous les membres du groupe sont entrés, ils tireront jusqu'à ce que les intrus sortent par l'une ou l'autre porte, puis ils utiliseront une échelle de corde pour descendre à leur poursuite. Ils sont bien payés pour faire ce boulot et ne savent rien. Ils possèdent 50 pa chacun.

☛ Gardes (4)

Hommes d'armes niv 3
 DV : 3d8+3 (17 pv) – FP2
 CA : 17 (+5 cote de mailles, +2 bouclier)
 JdS : Réf +2, Vig +3, Vol +1
 Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d8, init +2) ou arc court (+5 distance, 1d6, init +3)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att arc), science de l'init (+2)

A l'est, une issue conduit à une longue volée d'escaliers descendant jusqu'à une porte en bois bardée de ferrures (Crochetage DD20).

18) Cette salle est l'endroit où logent les guerriers: lits, tables, chaises, etc... Une sortie leur permet de prendre l'air de temps en temps.

19) Cette grande salle est de construction étrange. Des voûtes sont construites au-dessus des aventuriers de telle sorte que le moindre bruit émis dans la salle est reproduit par écho 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, sur des coussins posés sur des étagères, se trouvent tout plein d'objets précieux: deux épées brillantes, une couronne en or et pierres précieuses (3000 po), une pépite d'or de 20 centimètres de diamètre (500 po), un tube en ivoire contenant un parchemin pour Magicien (*Dissipation de la Magie*). Les murs sont lambrissés avec des bois précieux. Il y a une inscription sur la porte que les aventuriers ne comprendront qu'avec un sort de *compréhension des langues* et qui dit: "*Téléportation vers la sortie*".

☛ Enfoncer la porte de la salle ou parler à voix assourdit les aventuriers une dizaine de minutes (-2 à l'init, 20% de rater les sorts à composante verbale). Prendre un des objets fera sonner la cloche à toute volée, ce qui rendra définitivement sourd les aventuriers.

20) Si les 2 portes de ce couloir sont fermées, un sort de téléportation se déclenche et transporte les joueurs devant l'entrée de la mine. Ce sort ne fonctionne qu'une seule fois. Si la deuxième porte est ouverte avant que la première ne soit fermée, rien ne se passe.

21) Cette salle est vide. Le couloir partant vers l'est comporte une téléportation au bout de 20 mètres, qui fait reculer les aventuriers. La conséquence simple est qu'ils marcheront un temps indéfini. S'ils retournent en arrière, ils retrouvent la sortie sans problème.

22) Il s'agit d'un long couloir dont le plafond est au moins à 4 mètres du sol. En avançant, les aventuriers pourront se rendre compte qu'en fait ce plafond est en pente douce et qu'au bout de 10 mètres, il n'est plus qu'à 2 mètres du sol. Le plafond continue à descendre jusqu'à rejoindre le sol au bout de 20 mètres.

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

23) Mise à part une petite sphère noire de 10 centimètres de diamètre posée sur un piédestal dans le coin nord-ouest, et une cheminée dans le coin opposé, la pièce est vide. Si

la sphère est prise en main, elle se met à parler dans une langue incompréhensible. Un sort de *compréhension des langues* permet de comprendre que la sphère prononce les mots: "*Avoine ouvre-toi*". La porte magique à l'ouest s'ouvre alors.

24) Quand la porte est ouverte, un vent violent souffle instantanément toutes les flammes non protégées. Le vent vient d'un couloir plongé dans l'obscurité. En vision dans le noir on pourra voir qu'il mesure environ 9 mètres et qu'à son bout, il y a une porte avec un heurtoir. 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. 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 (PEL, qui rend sourd-muet celui qui l'actionne et WEIRKAV, qui paralyse 5 min) dont la sphère, si elle est portée par un aventurier, empêche l'action.

25) C'est une sorte de harem à l'orientale. Des coussins, des tapis sont éparés sur le sol. Des draperies transforment un coin de la salle en une sorte de tente qui sert de fumoir. Des tas de friandises et de pâtisseries achèvent de donner un air exotique à cette pièce. Quand les aventuriers arrivent, trois danseuses sont allongées et une tigresse apprivoisée, attachée par une chaîne, dort sur un tapis. Les danseuses sont en fait des prêtresses qui servent de harem au magicien. Si les joueurs ont frappé avant d'entrer, 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. S'ils n'ont pas frappé, ou si elles se sentent menacées, les prêtresses passeront à l'attaque, non sans avoir libéré leur animal apprivoisé.

☛ Tigresse (1)

Animal de taille G – Alignement :N
 DV : 6d8+18 (45 pv) – FP4
 Initiative : +2 - Vitesse : 12 m
 CA : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle), contact 11
 Attaque de base/lutte : +4/+14
 Attaque : griffes (+9 corps à corps, 1d8+6)
 Attaque à outrance : 2 griffes (+9 corps à corps, 1d8+6) et morsure (+4 corps à corps, 2d6+3)
 Espace occupé/allonge : 3 m/1,50 m
 JdS : Réf +7, Vig +8, Vol +3
 Caractéristiques : For 23, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12, Cha 6
 Compétences : Déplacement silencieux +9, Détection +3, Discrétion +3, Équilibre +6, Natation +11, Perception auditive +3
 Dons : Arme naturelle supérieure (griffes), Arme naturelle supérieure (morsure), Vigilance

Spécial :

- bond : s'il charge son adversaire, elle peut effectuer une attaque à outrance qui inclut 2 coups de pattes arrières.
- étreinte : s'il réussit une attaque, elle peut ensuite effectuer un teste de lutte. Si elle le remporte, elle maintient sa prise et peut lacérer sa victime avec ses pattes arrière (+9 / DG:1d8+3).
- odorat, vision nocturne

Prêtresses (3)

Adepte niv 3

DV : 3d6 (11 pv) – FP2

CA : 10/11 (+1 esquive)

JdS : Réf +0, Vig +1, Vol +4

Dons : dispense de composantes matérielles, fidèle, esquive (CA +1 vs un adversaire)

Sorts mémorisés [3]/3 :

- niv 1: Injonction, Frayeur, Sommeil
- niv 1: Injonction, Mains brûlantes, Soins
- niv 1: Injonction, Sommeil, Soins

26) Cette salle basse voûtée a un plafond soutenu par quatre gros piliers et est entièrement en pierre de taille. La double porte ne comporte pas de serrures, mais elle est trop lourde pour être ouverte par un aventurier simplement en la poussant (jet de Force DD30 ou sort *d'ouverture*).

27) Ce couloir de 3 mètres de large est éclairé par des torches régulièrement espacées sur les murs. Il y a une double porte ouverte au sud. En face de cette porte on distingue des ombres dans le couloir, comme si des gens passaient et repassaient devant des torches. Si les joueurs regardent attentivement, ils se rendent vite compte qu'il n'y a qu'une seule personne présente. A l'est, le passage secret qu'utilise Ez pour entrer et sortir de ses appartements privés.

28) Cette salle 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 ouest 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 de Siegfried, un homme de maison.

Siegfried

Gens du peuple niv 4

DV : 4d4 (10 pv) – FP3 - CA : 10

JdS : Réf +1, Vig +1, Vol +1

Dons : endurance (+4 aux jets pour courir, retenir sa respiration, contre l'asphyxie), talent (+3 détection), course

Le majordome essayera de gagner la confiance des aventuriers en faisant semblant d'être terrorisé. Si on l'interroge, il dira ne connaître que les appartements (salle à manger, cuisine, cellier, bureau, chambre etc) et que le

bureau est fermé par une porte secrète, mais qu'il sait l'ouvrir.



Siegfried

Siegfried 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'il les guidera en leur faisant croire 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.

29) Cette pièce 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-ouest. On peut trouver ici tout ce que l'on trouve dans une cuisine.

30) Un escalier conduit au bout de quelques marches à un cellier. Des provisions s'entassent à côté d'un tas de bûches et de nombreuses bouteilles d'un vin délicieux y sont entassées.

31) Il s'agit d'une chambre à coucher: Un lit, une table, un fauteuil, une armoire et une porte au nord menant à une salle de bain. Cette petite pièce contient une grosse bassine en zinc. Une fontaine coule dans le coin nord-est.

32) C'est un bureau très richement décoré. Des tentures couvrent le mur nord. A l'ouest 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). Toute cette partie est couverte d'un tapis moelleux. La partie est, quant à elle, 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 2 mètres de côté. Des rigoles profondes de 10 centimètres quadrillent la partie en marbre et se dirigent vers une petite grille carrée de bronze. Le bureau possède divers tiroirs dont un fermé à clé (Crochetage DD30) et protégé par un piège à aiguilles empoisonnées

📍 Aiguille empoisonnée (FP2)

Fouille DD22, Désamorçage DD17, remise en place manuelle.
Aiguille (+17 corps à corps, 1 + poison)
Poison « tormentille » : DD12 - 0 / 1d4 Con + 1d3 Sag.

Il 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 légers** destinée à augmenter la durée des souffrances des suppliciés.

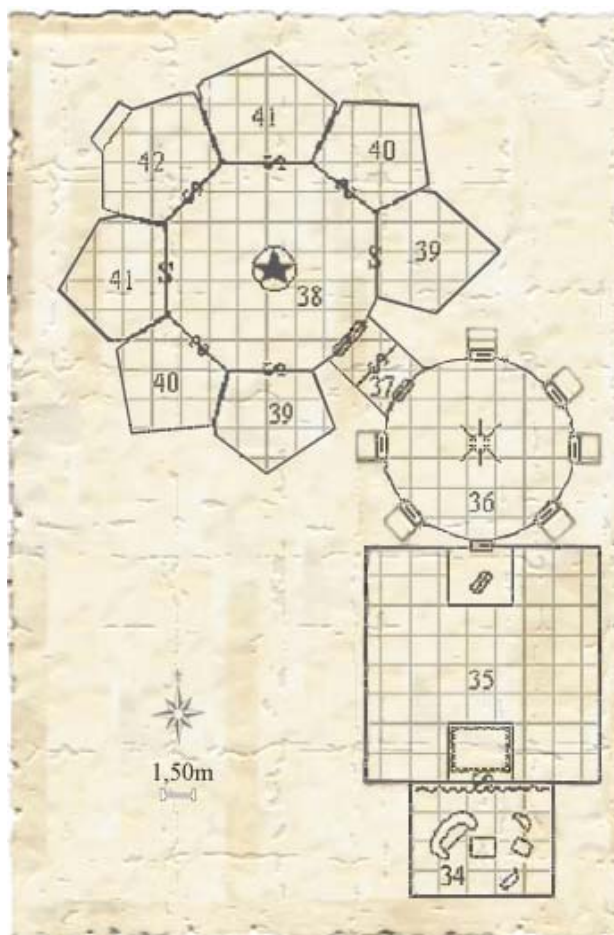
Derrière le rideau, un tableau couvre tout le mur. Il représente un petit salon avec des divans de velours et des tentures aux murs. Une petite table devant les divans porte une bouteille et 5 verres. Il y a aussi une bibliothèque, au fond de la salle, qui contient de nombreux livres. Si un aventurier boit une gorgée du liquide odorant contenu dans la carafe de cristal, puis tente alors de passer au travers du tableau, il est transporté instantanément dans le salon 34. Ses camarades le voient alors apparaître en deux dimensions dans le tableau.

33) Cette petite salle 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.

☛ 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 (*aura magique*). 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

salle 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 (DG:1d6+1). Le plafond se referme alors, laissant les aventuriers seuls dans une salle pleine de squelettes habillés en guerriers, magiciens ou prêtres, ainsi que 4 secrétaires, 4 chaises et 4 armoires, tous en morceaux. Pour sortir d'ici il n'y a que deux solutions: un sort d'*ouverture* sur le plafond ou la force brute pour briser le plafond (DD20).

APRÈS LA TÉLÉPORTATION



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:

- un plafond illusion qui cache un chemin de ronde peuplé de gardes (salle 17)
- une cloche magique qui se met en marche quand on touche un trésor (salle 19)
- une téléportation qui permet d'aller rapidement faire ses courses en ville (salle 20)
- une téléportation en arrière qui donne l'illusion d'un couloir sans fin (salle 21)
- deux Glyphes de garde nommés PEL et WEIRKAV commandées par une sphère (salle 24).
- un mur magique que l'on franchit sans s'en rendre compte dans un sens et qui empêche tout retour en arrière (salle 32)

Parmi les papiers sur la table, il y a également un parchemin portant deux **sorts de magicien** (*charme-personne* et *sommeil*).

35) Derrière la porte il y a une plate-forme en pierre recouverte par un grand tapis. Cette plate-forme domine une grande salle dont le sol, 6 mètres plus bas, est couvert de serpents. Une plate-forme identique à celle par laquelle on arrive se trouve sur le mur en face. Elle dessert une porte. Il est impossible pour un roublard de passer par les murs, ils sont trop glissants. On ne peut attacher de corde nulle part en face.

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. Le tapis ne peut pas sortir de la pièce.

36) Cette salle est ronde et il y a, outre la porte par laquelle les aventuriers viennent d'entrer, sept portes identiques, régulièrement espacées autour de la salle. Au milieu de la pièce est posée une épée bâtarde. Les portes sont toutes fermées à clef (Crochetage DD20).

Chaque petite salle contient une momie, collection privée qu'a constituée Ez spécialement pour le « divertissement » de ses amis.

👉 Momies (6)

Mort-vivant de taille M - Alignement : LM
 DV : 8d12+3 (55 pv) – FP5
 Initiative : +0 - Vitesse : 6 m
 CA : 20 (+10 naturelle), contact 10
 Attaque de base/lutte : +4/+11
 Attaque : coup (+11 corps à corps, 1d6+10 plus putréfaction)
 Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
 JdS : Réf +2, Vig +4, Vol +8
 Caractéristiques : For 24, Dex 10, Con —, Int 6, Sag 14, Cha 15
 Compétences : Déplacement silencieux +7, Détection +8, Discrétion +7, Perception auditive +8
 Dons : Robustesse, Vigilance, Vigueur surhumaine

Spécial :

- réduction des dommages : 5 / -
- vision dans le noir 18m
- immunité : sommeil et paralysie
- vulnérabilité au feu : dégâts x 1.5 par attaque dû au feu
- désespoir : A la vue, JdS de Volonté DD16 ou paralysé pour 1d4 rounds
- putréfaction : JdS de Vigueur DD16, temps d'incubation 1 mn, perte temporaire de 1d6 Con et 1d6 Cha.

☛ L'épée est magique et décorée de runes déchiffrables par un sort de *lecture de la magie*. Il s'agit d'une **épée bâtarde +1 de feu** (après activation par le mot de commande que décrivent les runes, la lame s'embrase et l'épée inflige 1d6 points de dégâts de feu supplémentaires).



Une Momie

37) Dans cette petite salle est entassé un trésor assez important. La salle est recouverte de pièces d'or (450 po) et d'argent (2050 pa). Un petit coffre, fermé à clef, est posé contre le mur du fond. Il contient 4 grenats rouges pour une valeur totale de 400 po. Si les aventuriers écoutent attentivement (Perception Auditive DD20) ils peuvent entendre un tic-tac qui provient du mur nord-ouest. Un passage secret, difficile à ouvrir à cause des pièces, mène alors à une pièce vide. Il y a une porte en bronze au fond.

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.

Le socle de la statue tourne sur lui-même et débloque les mécanismes d'ouverture des portes secrètes. Une porte s'ouvre quand le bâton, qui fait partie de la statue et ne peut être enlevé, est dirigé vers elle.. Un jet de Perception Auditive DD6 permet d'entendre le tic-tac de la salle 42.

39) Ces salles pentagonales servent d'entrepôt. Elles contiennent tout un tas de matériel, de verrerie, de ferraille etc...

40) Ces salles sont des laboratoires qui contiennent des tables, des outils de précision, des clés etc...

41) Une pièce est vide, l'autre contient un bureau et une chaise. Sur le bureau sont étalés les plans de la machine infernale.

42) La porte de cette salle est protégée par un piège qui délivre un choc électrique (Désamorcer DD22 ou DG:1d6). Cette pièce présente une ouverture ménagée dans la montagne, comme une sorte de meurtrière géante qui offre une vue magnifique sur la vallée et le village en contrebas. Sur une rampe au milieu de la salle est posée une étrange charrette bloquée par deux grosses pierres. La rampe mène directement à l'ouverture, avec une déclinaison assez raide. Sur la charrette est assis un Diablotin.



Le Diablotin

LE PLAN D'EZ

5 minutes avant la fin du délai de grâce laissé par Ez au village, le Diablotin a la consigne d'ôter les pierres afin de lâcher la charrette remplie de sa substance explosive sur le village. Celle-ci explosera normalement en plein centre. 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 trois 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.

La charrette est caparaçonnée de peaux de bêtes fraîchement tannées, et couverte de runes évoquant la destruction et la violence. Par l'ouverture de la bâche on peut distinguer un mécanisme très compliqué qui fait un bruit régulier d'horlogerie assez fort. C'est une machine infernale bourrée d'une substance explosive identique à celle de la salle 6, sauf qu'il y a là plus de 3000 doses.

Pour désamorcer ce mécanisme explosif, un roublard sentira qu'il a besoin d'outils spécifiques et de plans (Désamorcer DD22 avec les plans et les outils, DD30 sans rien). Il peut les trouver dans les salles 40 et 41.

CONCLUSION

La charrette désamorcée avant qu'elle n'explode, les aventuriers pourront rentrer tranquillement au village où Thron les fera acclamer comme des héros, n'hésitant pas à organiser une véritable procession au cours de laquelle ils seront ovationnés. Mais quelle sera la réaction d'Ez, et quelle rancune gardera-t'il à l'encontre des aventuriers ?

Diablotin (1)

Extérieur (extraplanaire, Loi, Mal) de taille TP - Alignement : LM
DV : 3d8 (13 pv) – FP2

Initiative : +3 - Vitesse : 6 m, vol 15 m (parfaite)

CA : 20 (+2 taille, +3 Dex, +5 naturelle), contact 15

Attaque de base/lutte : +3/-5

Attaque : dard (+8 corps à corps, 1d4 et venin)

Espace occupé/allonge : 75 cm/0 m

JdS : Réf +6, Vig +3, Vol +4

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 14

Compétences : Art de la magie +6, Connaissances (une au choix) +6,

Déplacement silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8,

Discrétion +17, Fouille +6, Perception auditive +7, Survie +1

Dons : Attaque en finesse, Esquive

Spécial :

- vision dans le noir 18m

- guérison accélérée (2 pv/round)

- immunité contre le poison, résistance au feu (5)

- réduction des dégâts (5/Bien ou argent)

- pouvoirs magiques (à volonté) : détection de la magie, détection du

Bien et invisibilité (sur lui-même)

- pouvoirs magiques (1/jour) : suggestion (DD 15)

- pouvoirs magiques (1/sem) : communion (6 questions)

- venin : vigueur DD13, 1d4 Dex / 2d4 Dex

- transformation : en rat ou corbeau, comme métamorphose mais ne récupère aucun pv.