

LES MINES DE GREIFAX

I) CONTACT AVEC LE VIEUX NOCSORG.

Les aventuriers se font remettre un parchemin leur indiquant de rejoindre un certain Nocsorg à Boulgourville pour une mission bien rémunérée. Ils n'auront pas plus d'information. Ce parchemin se détruira après lecture, s'il y a un magicien, il s'en apercevra (Jet d'INT). S'il n'y en a pas tant pis pour eux.

Le parchemin en se détruisant brûlera la main de celui qui le lira (AD -2 pendant 1D jours pour ceux qui manie une épée à deux mains pas de bol).

Ils seront escorté à Boulgourville par une jeune fille prénommée Aztoona, celle la même qui leur à remis le parchemin.

1) En allant à Boulgourville.

Passage à Zoyek pour le ravitaillement, et l'achat d'antipoison par Aztoona. Elle décidera de passer la nuit ici, pour être sûr de ne pas passer la nuit trop proche des marais et de la forêt de Schlipak. Arrivée prévue en milieu d'après midi.

Aux yeux des voleurs un chariot gardé par 3 aventuriers doit forcément transporter un trésor. Donc 5 brigands attaquent celui qui est de garde. Si le combat traine le bruit aura alerté les gardes (des Elfes noir) pour donner un coup de main.

Les gardes sauront assez surpris de l'attaque.

Le groupe repart au petit matin. Après avoir eu vent de l'attaque de la nuit, Aztoona semble très inquiète.

Sur la route, ils rencontreront certainement quelques choses, mais quoi? Le D20 décidera de leur sort Ha, ha, ha, ha.
(Voir le tableau de rencontres en forêt)

2) Boulgourville.

Une fois sur place, ils ne trouveront leur interlocuteur qu'en se rendant dans l'auberge de l'âne qui tousse. Aztoona les y conduira.

Il s'adresse à vous pour vous demander si vous pouvez l'accompagner lui et sa fille (Aztoona) dans son voyage jusqu'à Waldorg, où il comptait acheter du drap et de la soie à la grande foire annuelle. Peu auparavant, il avait dû renvoyer plusieurs employés et il manquait de main-d'œuvre. Il lui faut quelques jeunes gens capables de mettre la main à la pâte. Il propose au aventurier 500 Po et 5% de la vente de la soie (environ 1000 Po) s'il elle arrive à destination bien sur.

Durant la nuit, rien ne se passera.

Le vieux Nocsorg, sa fille Aztoona, énergique et résolue, et votre groupe de jeunes gens aventureux, prennent la route. Vous devrez traversé, le marécage de l'éternel agonie, ainsi que les collines d'Altrouille, pour vous rendre à Fquiepu.

II) LA TRAVERSE DU MARECAGE



Après une demi-journée de marche, le groupe arrive en bordure du marais. Là un jeune homme d'une vingtaine d'année, prénommé Aranel, les attends avec des barques pour la traversé du marais. Il faudra 4 jours pour traverser le marais. Récupération 3Pv par nuit.

Jour 1: Serpent constricteur + Crocodile géant

Jour 2: Crocodile géant + 2 Rats géants

Jour 3: Dragon noir, si le MJ est méchant. Sinon plante carnivore et un autre serpent constricteur.

Jour 4: RAS.

III) ARRIVE A MARADRUC

Vous venez d'atteindre Maradruc. Demain, il faudra monter sur les Collines d'Altrouille pour se diriger vers Fquiepour.

Vous allez passer la nuit au village. Aranel avait précisé le lieu : le Sanglier Noir était tout indiqué. C'est une auberge située un peu en dehors de Maradruc, et dont le marchand de tissu connaît bien le tenancier. Celui-ci se nomme Zacharias et sa taverne comporte quelques chambres d'hôtes. Vous chevauchez donc par les ruelles crasseuses de Maradruc et vous dépassez les quelques badauds, les volatiles caquetants et les dernières maisons du village. Voilà que surgit à la droite du chemin la grande auberge à deux étages. A travers les vitres, vous apercevez déjà les lampes allumées, mais l'enseigne de l'auberge suspendue à une barre au-dessus de vous est encore distincte dans le crépuscule : c'est un sanglier en fer forgé. L'auberge s'adosse à une colline abrupte; à l'arrière-plan, le sommet d'une tour se détache sur le ciel crépusculaire.

Vous mettez pied à terre, rompus de fatigue. Aranel entre seul dans la taverne. Il revient un moment plus tard, accompagné d'un valet qui mène à l'écurie vos montures et leurs charges. Vous entrez à votre tour, vous saluez l'aubergiste et dame Zelda, son épouse. Ils vous montrent vos chambres au premier étage. Vous vous y installez et, après avoir pris un moment de repos, vous redescendez dans la salle où vous vous asseyez à une table pour vous rassasier et boire une chope de vin.

Entre-temps la nuit est tout à fait tombée et la taverne s'est emplie de clients : ce sont de bruyants buveurs venus du village, mais aussi des voyageurs mieux vêtus, désireux de franchir les collines.

Vous mangez de l'ours à la bière et vous passez la soirée à lamper quelques verres. Aranel vous explique la suite du voyage; Aztoona semble fatiguée et elle contemple la salle avec ennui. Elle n'est pas gagnée par l'exubérance des buveurs. De temps en temps éclatent de gros rires, ou bien le sonore vivant d'une tablée qui salue l'arrivée de la serveuse chargée de verres de vin ou de chopes de bière.

Mais les hôtes ne sont pas tous joyeux. Plusieurs boivent sans entrain en marmonnant à mi-voix. Pourtant, on parle haut aux tables voisines. Machinalement, vous écoutez et vous saisissez des bribes de phrases :

- C'est le pire qui pouvait arriver.
- Ne parle pas si fort, compère !
- Je ne peux imaginer que lui... et Gzor attaque... en fin de compte...
- Si je pouvais, ce tyran, j'en ferais...
- Il a, paraît-il, fait pendre trois prétendus espions.
- Ne médis pas de notre seigneur, il est...
- Le comte Baldur est déjà en guerre avec deux de ses voisins...
- ...pourtant plus très normal. Sa rapacité nous vaudra à tous...

Ces déclarations des villageois vous intriguent. Vous avez déjà surpris en chemin maints propos concernant le comte Baldur. Il semble passer pour un ambitieux forcené qui a hérité de son oncle, l'ancien châtelain de Maradruc, la souveraineté sur toute la province et qui ne rêve que d'étendre son emprise.

Deux heures plus tard, juste au moment où vous allez vous lever de table et gagner vos chambres, soudain la porte s'ouvre à grand fracas et un gentilhomme à la mine sinistre entre, accompagné d'un clipitain, équipé d'une cotte de mailles et d'une épée. Derrière eux, vous apercevez par la porte ouverte les heaumes et les pointes des lances de nombreux hommes d'armes.

Zacharias, l'hôtelier, se prosterne humblement devant le gentilhomme à la moustache tombante. La plupart des assistants sursautent et se jettent à terre en s'écriant :

Dro xor streea whol udossta zhaamil Greifax.

Traduis mot à mot "Vivre ou mourir pour notre conte Greifax". En gros "nos vie vous appartient"

Puis ils se relèvent. Le gentilhomme promène alentour un regard ennuyé. Soudain ses yeux s'assombrissent.

- Et vous, gronde-t-il. Me saluerez-vous comme il se doit ?

Là, le Maître doit demander aux joueurs comment se comporteraient leurs héros. Pour éviter de se distinguer de la majorité des buveurs, il leur faut faire comme eux, c'est-à-dire se jeter à terre et réciter exactement la formule de salutation. Sinon ils se feront remarquer et s'attireront le courroux de l'irritable comte Greifax, scène qui va naturellement dans le sens du jeu.

Si les joueurs ne se comportent pas au gré du Comte, s'ils refusent de se prosterner ou ne peuvent réciter exactement la formule rituelle. la question est alors entendue. Si quelques-uns d'entre eux prétendent se rappeler les mots, en dépit de l'effet de surprise et de la relative difficulté de les retenir par coeur (car le Maître les a lus une seule fois et sans doute à dessein rapidement et indistinctement) le Maître les soumet à une épreuve. Il enjoint à chacun d'écrire la formule, sans consulter son voisin. Si, cas très improbable, tous inscrivent exactement les mots sur leur papier, le Maître a recours à quelque subterfuge. Il trouve toujours une échappatoire. Par exemple: « Il vous a fallu trop de temps ». Ou bien: « Comment! vous prononcez de travers la formule sacrée! ». Une seule chose importe : que les joueurs n'y coupent pas et s'exposent à la rage du violent comte Greifax.

- Saisissez-vous de ces traîtres! Rugit le Comte. Je suis entouré d'espions. Tous en veulent à ma vie. Ils guettent l'occasion de m'assassiner lâchement.

Vous avez beau protester de votre innocence, assuré que vous n'êtes pas de Maradruc et que vous ignorez les coutumes et les mœurs du pays, Baldur Greifax n'en a cure. Aucun secours à attendre des autres clients de la taverne. Ils se taisent, interdits. Il semble presque qu'ils se réjouissent de voir la colère du Comte s'abattre sur vous et non sur eux. Seul le visage de Jeannette trahit un soupçon de vraie sympathie.

Dès lors, les événements se précipitent. Une douzaine de Gardes vous saisissent, vous désarment et vous dépouillent de tout objet de valeur. Vous voici liés et entassés dans un coin.

- Eloignez cette canaille de ma vue! Crie Greifax.

Je ne puis supporter plus longtemps la présence de tels gredins. Demain matin, nous les jugerons.

Des mains vous empoignent rudement et vous précipitent au bas de l'escalier de la cave. L'hôtelier vous a précédés avec un lampion, et il a ouvert la porte.

- Voici ma cave à vin, dit Zacharias, vous pouvez les y laisser provisoirement.

On vous jette, ligotés, dans un coin de la cave chichement éclairée. Un instant après, la porte s'ouvre à nouveau et deux habitants du village, que vous aviez vus boire dans la taverne, sont amenés, ligotés comme vous.

- Nous n'avons pas ri de sa plaisanterie, explique l'un d'eux, penaud.

Entre-temps, vous avez inspecté les lieux. Contre le mur nord, sur des tréteaux, vous distinguez trois tonneaux. Ils ont au moins la taille d'un homme et contiennent plusieurs centaines de litres. Contre le mur ouest et le mur est se dressent deux tonneaux plus petits. Le long du mur ouest court un rayonnage chargé de cruches et de récipients variés.

Les heures s'écoulent lentement. La vive inquiétude que vous éprouvez ébranle vos nerfs et mine vos forces. La conversation des deux inconnus ne vous apprend pas grand-chose, toutefois vous en reprenez quelques informations :

Le Maître tire au dé trois de ces informations qu'il confiera aux héros. Lui-même n'ignore pas que ces on-dit ne sont pas tous véridiques. En fait seuls sont exacts les 1.4.6. et 8.

1. Baldur Greifax est fou. Il fait pendre tous ceux qui ne le saluent pas selon les règles.
2. Tout étranger est considéré avec méfiance à Maradruc.
3. L'hôtelier est l'ennemi du Comte.
4. Jadis, il a existé une mine aux environs de Maradruc.
5. C'est ainsi que le Comte recrute des volontaires pour constituer l'armée de Mercenaires qu'il lancera contre le Duché de Kosh.
6. La colline derrière le Sanglier Noir est creusée de cavernes.
7. Le Comte est avide d'argent, car l'entretien de ses troupes lui coûte des sommes folles.
8. Récemment, on a constaté la disparition de quelques hommes des environs et même de toute une troupe de Nains.
9. L'incident n'est qu'une des cruelles plaisanteries du Comte qui adore ce genre de distractions.
10. La région de Maradruc est infestée de bêtes cruelles qui séjournent dans les grottes et les cavernes obscures.

L'aube approche. De bruyants cris d'allégresse éclatent dans la salle. C'est le Comte et ses sbires qui s'amuse. La torche fixée au mur s'éteint peu à peu. Vous voici plongés dans de profondes ténèbres.

Soudain, la porte s'ouvre. Jeannette entre, portant une grande cruche et une lanterne. Elle est suivie d'un Mercenaire qui délie les deux derniers venus et les pousse vers la porte.

- Ces gaillards ont encore eu de la veine! Dit-il en s'éloignant, mais vous autres vous y passerez, dès demain matin !

Jeannette s'approche du petit tonneau à l'ouest pour remplir sa cruche. Ce faisant, comme par mégarde elle laisse tomber de sa poche un couteau et chuchote :

- Traversez le gros tonneau du milieu. L'un de vous saisit le couteau de ses mains garrottées et coupe les liens de son voisin. Quelques secondes après, vous êtes tous libres. Vous fouillez rapidement vos poches pour savoir ce qui vous reste d'utilisable.

Vous n'avez pas le choix. Vous vous avancez vers le tonneau du milieu, l'un de vous secoue énergiquement le couvercle. Celui-ci cède soudain et, à votre vive surprise, vous pouvez le repousser à l'intérieur, sans difficulté. Le premier d'entre vous pénètre dans le tonneau et se glisse à tâtons jusqu'au fond. Le fond est également mobile et se replie à l'intérieur. Vous êtes dans l'obscurité, et incapables de reculer. Jeannette ferme alors derrière vous le fond et le couvercle du tonneau. Il fait nuit noire.

IV) LES SOUTERRAINS

1) Couloir 1a

Informations générales

Le couloir fait 2 m de large, 2 m de haut, 12 m de long. Au bout de 4 m sur la gauche on découvre un passage large de 3 m. Au bout du couloir il y a une porte fermée.

Informations particulières

Le couloir sent le moisi et l'air confiné. Sols et murs sont marbrés de moisissures en divers endroits. A chaque pas on risque de glisser.

Le Maître lance un dé pour chaque joueur. Celui qui obtient le 1, fait une chute, laquelle ne lui coûte cependant aucun POINT DE VIE.

2) Salle n°1 : Ancienne salle de garde

Informations générales

La pièce forme un carré de 6 m de côté sur 2,50 m de haut.

Les informations sont obtenues par les joueurs seulement quand ils peuvent y voir clair. Il est cependant possible de déterminer à tâtons les dimensions approximatives de la pièce.

Informations particulières

La pièce est bourrée de vieilleries et de matériaux de construction. Contre le mur ouest, sont entassées quelques planches de 3 à 4 m de long. Au milieu du mur sud, se dresse une armoire de 2 m sur 2, fermée à clé. A gauche de l'entrée, un placard étroit est également verrouillé. Au milieu de la salle, une table renversée et deux chaises cassées forment un obstacle gênant. Contre le mur nord s'appuie un coffre fermé à clé.

Informations réservées au Maître.

L'armoire et placard sont verrouillés, mais leurs serrures cèdent à une pression énergique.

L'armoire du mur sud contient : un plastron de cuir bouilli correct (PR3) - une épée à une main de bonne qualité (1 D+4) - un fil à plomb au bout d'une ficelle de 4 m.

Sur l'armoire, il y a un bouclier de base (PR1 AD-1 AT-2 PRD+1).

Le placard renferme : une pioche (1D+4), deux douzaines de grands clous de charpentier, un marteau correct (1D+3), un ciseau (1D+2), et une petite scie à main.

En revanche le coffre du mur nord est en chêne et ne peut être ouvert qu'au moyen d'un outil. Il contient une torche avec des runes dessus. La torche est un objet magique, il faut lire les runes pour allumer ou éteindre la torche.

A l'angle nord-ouest de la salle, caché derrière un tabouret renversé, vous pourrez trouver un levier de 70 cm. Si on l'abaisse, une corde glissant sur une poulie fait glisser le verrou qui fermait la porte caché au bout du couloir 1b.

Dans l'autre pièce (salle 1a) 3m par 2m ce trouve un coffre, dans lequel il y a la clef de la porte de la salle N°2, et deux placards vide.

3) Couloir 1b

Informations générales

Au bout de 9 m, le sol affaissé laisse apparaître un trou béant de 3 m de diamètre. A une largeur de main au-delà de cette fosse, un mur de madriers ferme le couloir.

Informations particulières

Le mur de madriers ne cède pas à la pression. Les héros peuvent toujours tenter de l'enfoncer à l'aide d'une longue planche sans traverser la fosse, ou de traverser la fosse par un moyen quelconque : leurs efforts seront vains.

Informations réservées au Maître

Si les héros s'approchent inconsidérément de la fosse (la prudence exige de s'avancer à quatre pattes), celui qui marche en tête tombe dans le trou (déduire 3 Pv). Le plus simple, serait de traverser la fosse au moyen d'une planche suffisamment longue prise dans la salle n° 1 on peut également imaginer d'autres possibilités (mettre l'armoire dans la fosse descendre au fond) Le mur de madriers, de l'autre côté de la fosse, est en réalité une porte secrète. On ne peut l'ouvrir qu'au moyen du levier situé à l'angle nord-ouest de la salle n°1.

4) Couloir 2a

Informations générales

Derrière la porte en madriers s'enfonce un couloir orienté ouest-est. Il fait 2 m de large et à peine autant en hauteur. L'air y est étouffant et confiné. Le couloir n'a pas de source de lumière.

Informations particulières

Le couloir présente un aspect vétuste. A une distance de 2 m, on aperçoit des étais reliés deux à deux par une poutre. En direction de l'ouest, quelques une des poutres sont cassées et barrent le couloir. En maints endroits se sont accumulés des éboulis et de la terre. Au bout de 14 m, le couloir en est complètement obstrué. Du côté est, le couloir est plus rassurant. Au bout de 20 m, il débouche sur un deuxième couloir orienté nord-sud. Toutefois, la branche nord est barrée par deux poutres clouées en X et la partie sud tourne vers l'est au bout de 2 m.

Informations réservées au Maître

Ce couloir fait partie d'une section de mine abandonnée depuis des décennies. Sa partie ouest est dangereusement menacée d'éboulement. Pour chaque héros qui se risque dans le couloir, le Maître lance un D6 : s'il tombe sur un 5, des pierres et de la terre se détachent des parois, 6 annonce l'écroulement d'une poutre et occasionne 3 Points d'Impact au héros concerné.

A l'ouest, là où le couloir est obstrué, les héros, en fouillant méthodiquement sous l'éboulis, découvrent le squelette d'un Guerrier, dont la cotte de mailles (PR4 AD-1), le bouclier (AD-1 AT-2 PRD+2 CHA+1) et la hache de bonne qualité (1D+4 PRD-1 (Nain AT+2 COU+1)) sont bien conservés. Sinon, nul objet de valeur.

La barricade de poutres qui ferme à l'ouest la branche nord ne peut être franchie aisément. Il faudrait à 3 ou 4 hommes au moins 5 tours de jeu pour y parvenir.

5) Couloir 2b et 2c

Informations générales

Le couloir avance en direction de l'est. Il a 2 m de large et au moins autant de hauteur. Sol et murs y sont relativement humides, mais l'air y paraît plus frais que dans le couloir 2a. Le couloir est tout aussi dépourvu de lumière.

Informations particulières

Au contraire du couloir 2a, cette galerie donne une impression de sécurité. Etais et poutres sont disposés tous les 4 m. La vue, dans un couloir sans lumière comme celui-ci, ne porte pas à plus de 10 m, si les héros disposent de torches ou de lampes à huile. Après 18 m, ce couloir croise une autre galerie, qui va au nord (2c) et a les mêmes dimensions que votre couloir.

L'accès à la partie sud est obstrué par quelques rochers amoncelés sur une hauteur de 1,50 m. La partie nord, en revanche, est d'accès aisé. A 20m du croisement, un escalier conduit au nord vers une issue à un niveau inférieur. Plus loin vers l'est, le couloir débouche au bout de 8 m sur un corridor principal large de 4 m et haut de 3 m, faiblement éclairé par des flambeaux.

Informations réservées au Maître

Ce couloir est lui aussi inutilisé depuis longtemps, ce qui ne signifie pas qu'il soit totalement abandonné par les habitants de la mine. Car, en somme, aucun éboulement, ne menace, et deux salles creusées dans le roc le long de cette galerie témoignent de l'activité considérable qui régna jadis ici. Visiblement, ces avancées vers le sud n'ont pas eu le succès espéré, et on a dû renoncer à extraire le minerai. L'accumulation des pierres qui obstruent le couloir, en direction du nord au croisement, n'est pas insurmontable puisqu'elle laisse 50 cm au-dessous du plafond. Si les héros glissent un regard vers le nord, au-dessus des éboulis, ils apercevront une faible lueur. Ils en apercevront également une, s'ils regardent vers le sud du haut de l'escalier.

6) Salle n°2 : Galerie désaffectée

Informations générales

La salle est très humide et mesure 6 m sur 8, haute de 3,50 m. La pièce est complètement obscure. Si on l'éclaire avec un flambeau ou une lampe à huile, on découvre que la plus grande partie du sol est inondée.

Informations particulières

Deux bons tirs de la surface, sur toute la largeur de la salle (6 m). A l'angle sud-est de la salle on aperçoit plusieurs trous dans le mur. A peu près au milieu du mur ouest, une fissure s'ouvre dans le plafond, d'où l'eau s'écoule sans discontinuer.

Informations réservées au Maître

Si les héros s'avancent de 3 m vers le mur sud ou traversent en pataugeant la flaque profonde de 50 cm, ils font surgir de leurs trous, de l'angle sud-est de la pièce, 2 à 12 Rats pesteux (lancer 2 D).

Sur l'étroite corniche du mur sud, une vieille lance a été oubliée (1D+3 AT-1 PRD-2), invisible d'en bas, étant tout contre le mur. Si un héros parvient à monter jusqu'à la corniche, il a 50% de chances (si on fait de 1 à 3 avec 1D) de glisser sur la glaise humide et tomber dans la flaque. (Enlever 1 point de son EV).

Au fond de la flaque se trouve, à 50 cm de profondeur, un bouclier de bois garni de fer, complètement imbibé d'eau. Il est très sale et gluant, mais peut fournir une protection convenable si on le nettoie bien.

Bouclier nettoyé PR1 AD-1 AT-2. Bouclier sale et gluant PR1 AD-2 AT-3.

7) Salle n°3 : Galerie en exploitation des Nains

Informations générales

C'est une grande salle claire qui mesure 8 m d'est en ouest, et 10 m du nord au sud. Sur le mur ouest il y a une porte en bois à double battant. Deux autre galerie même à cette salle sur le mur nord et le mur est. La salle a environ 3,50 m de haut.

Informations particulières

Le sol de cette salle s'enfonce à peu près à 50 cm au-dessous du niveau du couloir qui y conduit. A partir de l'entrée, un chemin de planches, large de 2 m. Sur ce chemin de planches on voit deux wagonnets de bois, d'environ 1 m de long, pourvus de petites roues de bois archaïques. La plate-forme rectangulaire d'un des wagonnets est à demi remplie de gravats. Aux murs brûlent partout des flambeaux plantés dans des supports de fer. Au nord-ouest de cette salle travaillent jour et nuit trois Nains. Ils détachent la roche de la paroi à la pioche et au marteau, morcellent les blocs et les chargent dans les wagonnets.

Informations réservées au Maître

Cette salle est une galerie où les Nains exploitent le minerai argentifère. Ces Nains astreints au servage sont physiquement et psychologiquement bien différents de leurs frères vivant en liberté. Il y a peu de chances (si le 1 sort au dé) qu'ils se montrent hostiles aux héros quand ils les apercevront. Si vous faites de 2 à 5, au D6 les Nains semblent totalement indifférents à la présence des héros et ils continuent tranquillement leur travail. Si vous faites 6, ils ont une réaction amicale et donnent volontiers aux héros des renseignements sur une partie de la mine. Dans ce cas le Maître lance le dé : de 1 à 4, les Nains parlent de leur domaine de travail dans le secteur ouest de la mine (salles n°3 à 6) ; s'il fait 5 ou 6, ils racontent en outre que les Gobelins sont sous la surveillance des Orques. Si la lutte s'engage, les Nains attaquent avec leurs outils.

Dans la salle il y a trois pioches (1D+4, AT-3, PRD-2), trois pelles (1D, AT-2, PRD-2), quatre petits marteaux (1D+1, PRD-3) et un ciseau (1D+2). Dès qu'un Nain est blessé, tous arrêtent le combat et semblent se désintéresser des intrus.

Au cas où les héros ne seraient pas encore allés dans les salles n°8 et 9 ils peuvent rencontrer par hasard une patrouille d'Orques.

Le Maître lance donc un D6. S'il tombe sur 1 ou 2, deux Orques surgissent. Si vous vous heurtez à des Orques, il y a une chance sur deux (de 1 à 3 avec un dé) pour que les Nains vous prêtent main forte. Sinon ils restent neutres. Les Orques luttent tant qu'ils n'ont pas perdu la moitié de leur Energie Vitale. Après quoi ils prennent la fuite.

8) Salle n°4 : Demeure des Nains

Informations générales

Cette salle rectangulaire mesure 10 m d'ouest en est, 8 m du nord au sud, et atteint 3 m de haut. Une sortie est aménagée au milieu de la paroi sud, une autre à l'angle nord-ouest où prend naissance un petit couloir orienté vers le nord. A l'angle sud-ouest, des bûches rougeoient sur un foyer d'argile cuite. Au-dessus de cette unique et faible source de lumière, une évacuation d'air perce le plafond

Informations particulières

Celui qui pénètre dans cette pièce avec une lumière remarque cinq assemblages de lattes grossières contre le mur est, qui constituent l'essentiel de l'ameublement. Il s'agit de dix couchettes superposées où dorment en permanence 4 Nains. Une table est au milieu de la pièce avec dix chaises autour. Contre le mur nord s'appuient deux coffres assez grands, larges de 1,50 m et hauts de 2 m. Quand les héros entrent dans la pièce, les Nains se réveillent en sursaut.

Informations réservées au Maître

Cette pièce est la salle de séjour et le dortoir des Nains condamnés au travail dans cette section de la mine.

Les Nains éveillés par les héros, restent d'abord effrayés et muets. Mais, si les héros ne manifestent pas d'hostilité, il y a une chance sur deux (de 1 à 3 avec 1 dé) pour que les Nains leur fournissent de précieuses informations. Le Maître choisira ou tirera aux dés trois renseignements parmi les six qui suivent :

1. Le dépôt contient des outils qui peuvent aider les héros à fuir.
2. Dans ce secteur passent à l'occasion des patrouilles d'Orques, mais il n'y a jamais plus de deux Orques pour surveiller les Nains.
3. 12 Nains en tout habitent la mine.
4. Les Nains sont ici depuis peu. Auparavant, séjournaient ici des Gobelins qui vivent maintenant dans les secteurs plus au sud.
5. Dans la partie sud-est de la mine s'étend une vieille galerie en ruine, où il ne fait pas bon entrer.
6. Les Nains possèdent une potion magique qui restaure l'Energie Vitale perdue. Un flacon suffit pour 2 cures.

Le conduit de fumée de l'angle sud-ouest est trop étroit pour se prêter à la fuite des héros vers le haut. Les coffres alignés contre le mur nord contiennent des vêtements et un bric-à-brac sans valeur. Tout au fond du coffre de droite, est pourtant enfoui une bourse enfermant 10 lingots de thritil. C'est le trésor des Nains. Il y en a pour 1000 pièces d'or. Si les héros découvrent leur trésor, les Nains deviennent agressifs, ils les attaquent (ils disposent pour ce faire de 2 petits marteaux (1D+1) et ils tentent d'alerter leurs camarades au travail dans les galeries.

L'armoire du mur ouest ne contient rien d'intéressant sinon une fiole de potion de soin effet majeur 15Pv.

Dans leur fuite les héros ne peuvent pas compter sur les Nains comme sur des alliés: ceux-ci sont en effet totalement amorphes. Mais si les héros se comportent convenablement, les Nains leur donneront un parchemin de résurrection (redonne la vie + 5Pv).

9) Salle n°5 : Galerie en exploitation des Nains

Informations générales

C'est une grande salle de forme à peu près rectangulaire qui mesure 8 m du nord au sud et 12 m d'est en ouest. Elle avoisine les 3 m en hauteur. Le mur ouest, en face de l'entrée, est irrégulier, il présente de multiples niches et saillies.

Informations particulières

Il y a ici, en permanence, trois Nains qui arrachent au mur ouest un minerai à l'éclat argenté, courant sur la paroi en une large veine. Deux Nains travaillent à la pioche. Le troisième emplit de blocs de minerai un wagonnet dont les roues de bois primitives portent une plate-forme d'à peu près 1 m. Deux autres wagonnets analogues sont un peu plus loin du mur ouest au milieu de la salle. Les deux autres murs portent chacun quatre torches de poix qui plongent le décor dans une lueur inquiétante. L'air de cette galerie est très étouffant.

Informations réservées au Maître

Les Nains de cette galerie sont des êtres réduits à l'esclavage, condamnés à extraire, au profit des détenteurs de la mine, un minerai d'une très forte teneur en argent. Leur volonté a été brisée. Ils peuvent être considérés comme totalement démoralisés. Il subsiste toutefois une petite chance (si vous faites 1) qu'ils se montrent hostiles aux héros. Si le résultat du dé est de 2 à 5, ils ne réagissent aucunement à l'intrusion des héros, si le 6 est tiré, ils se montrent en revanche très aimables et racontent leur triste histoire.

Le Maître relance le dé, si c'est le 1 ou le 2 qui sortent, les héros apprennent que fuir de la mine est impossible, car on ne peut accéder à la tour, et, donc à l'unique issue, qu'en franchissant un local plein de Gardes. Si le tirage est 3 ou 4, les Nains leur révèlent une rumeur selon laquelle il aurait existé jadis un passage d'une galerie vers un réseau de grottes. Si enfin c'est 5 ou 6, les héros apprennent qu'il y aurait un troll dans une des galeries. Si la lutte s'engage, les Nains ont recours à deux pioches (1D+4, AT-3, PRD-2) et à une pelle (1D, AT-2, PRD-2), mais ils se rendent aussitôt que l'un des leurs est blessé et, ensuite, ils se montrent totalement apathiques. Le bruit de la bataille ou de la discussion (il faut bien trouver une raison) un orque rentre dans la galerie. Il est armé d'un sabre (1D+4) et d'un bouclier (PR+1), il attaque aussitôt.

10) Couloir 5a

Informations générales

Le couloir 5a est un couloir normal : 5 m de long, 2 m de large et 3 bons mètres de haut. Il relie les salles n°5 et 6.

Informations particulières

L'air y sent le moisi, on a l'impression que le travail a été abandonné depuis longtemps. Le couloir est sombre. Le mur nord présente un aspect bizarre. (Jet INT)

Informations réservées au Maître

Le mur nord présente un aspect bizarre. C'est une ancienne galerie, 5b, qui a été murée, car le ne présentait aucun intérêt pour l'extraction du minerai, elle mène après 40 m directement au couloir 17a. Les Nains, qui travaillent dans le secteur ouest de la mine, ignorent ce passage ou n'osent pas le rouvrir. La muraille de pierre a une épaisseur de 30 cm et peut très bien être percée à la pioche. Cela nécessite, pour un homme armé d'un bon outil, 10 tours de jeu. Mais, déceler la brèche dans le mur exige une recherche minutieuse.

11) Salle n°6 : Dépôt

Informations générales

C'est un local sombre dont l'unique accès se situe dans la paroi ouest. Il mesure, du nord au sud, 8 m et, de l'ouest à l'est, 4 m, hauteur : 2,50 m.

Informations particulières

En éclairant la salle on distingue une série d'appareils et d'outils. A côté d'un wagon de bois de 1 m de long, une grande table de travail s'appuie contre le mur sud, avec un étau, une enclume près d'un foyer, une étagère sur le mur ouest à gauche de l'entrée et, contre le mur est, deux paillasses sur lesquelles dorment en permanence deux Nains. Dans les murs sont scellées trois lampes à huile. Sur l'étagère s'entassent trois rouleaux de corde de 10, 15 et 20 m de longueur, un pot de graisse, une scie à main, sept petits marteaux adaptés aux Nains, une demi douzaine de sacs de diverses contenances, environ cent clous également de différentes tailles. Contre le mur ouest, un grand tonneau rempli d'eau.

Informations réservées au Maître

Dans ce local de dépôt et de travail, les Nains sont abrutis par la réclusion et plus faibles que des Nains normaux. L'arrivée des héros les réveille, sans qu'ils manifestent la moindre hostilité. Si on obtient entre 1 et 3 ils répondent évasivement aux questions des nouveaux venus. De 4 à 6, ils se mettent à s'épancher et à maudire leurs oppresseurs.

Dans ce dernier cas le Maître lance à nouveau le dé. S'il obtient entre 1 et 4, les héros apprennent que les Gobelins et les esclaves Nains extraient le minerai d'argent et le transportent vers un dépôt général au centre de la mine à l'aide de corbeilles et de wagonnets. Des Orques et des Hommes-Lézard réceptionnent la marchandise. Si le Maître obtient 5 ou 6, les Nains racontent qu'ils ont vu aussi des Troglork dans les galeries les plus obscures de la mine. Sur le rayon inférieur de l'étagère, dissimulées derrière un pot de graisse, s'alignent trois fioles de verre contenant de l'huile, une forte eau-de-vie et une potion magique. Ces précieux liquides ont été introduits en

fraude. Les Nains ne les donnent pas de leur plein gré mais ils ne se défendent pas contre les héros. Si ceux-ci s'en emparent, ils se montrent simplement offensés et ne disent plus mot.

12) Salle n°7 : Galerie profonde

Informations générales

Un escalier court et raide (1m de long) conduit à un local sombre et de forme irrégulière, situé 1 m plus bas. Cette pièce fait 4 m sur 4 et comporte, dans l'angle sud-est, une cavité de 2 m sur 2. La hauteur sous plafond est de 2,50 m.

Informations particulières

Si on éclaire la salle, on y distingue, dans l'angle sud-est, un recoin couvert de planches. En face de l'escalier, on voit, contre le mur est, des vieux panier détériorés. Le plafond est étayé par de fortes poutres.

Informations réservées au Maître

Les planches de l'angle sud-est recouvrent un puits profond de 3 mètres, d'à peine 2 m sur 2, qui a dû servir de puits de descente. Les planches sont vermoulues et le premier héros qui pose le pied dessus les défonce et tombe au fond du puits (de 1 à 6 Pv). C'est un accident bien fâcheux, mais qui peut s'avérer heureux car, au fond de la fosse, se trouve une épée malodorante, mais en parfait état de conservation (1D+4). Dans les vieux paniers d'osier, on peut, en fouillant bien, découvrir, sous des guenilles, une lampe à huile vide et un flacon de potion de guérison. On ne se rend compte du pouvoir de cette boisson qu'en y goûtant (on se sent alors merveilleusement fortifié et rafraîchi). La fiole suffit pour 2 emplois.

13) Salle n°8 : Salle de garde des Orques

Informations générales

Un rideau de cuir masque une entrée large de 1 m donnant accès à une salle de 4 m sur 4, haute de 2 bons mètres. Une lampe scellée dans le mur ouest et une deuxième dans le mur nord, baignent la salle dans un demi-jour.

Informations particulières

Contre le mur ouest, s'appuient deux placards assez grands. Au milieu de la pièce, une table à laquelle sont assis quatre Orques occupés à jouer aux osselets. A peine ont-ils aperçu les héros, qu'ils bondissent et saisissent leurs armes.

Informations réservées au Maître

Ils prennent leurs armes: un sabre (1D+4) et une lance (1D+2), attaquent les héros et donne l'alerte. Les renforts (3 orques) n'arrivent de la salle n° 9 au plus tôt qu'après 5 tours de jeu, avec sabres et boucliers. Les Orques portent sur eux 12 ou 22 pièces d'argent et ils luttent à mort.

Les placards contiennent chacun un sabre (1D+4), un javelot (1,5 m, 1D+2) et un bouclier, ainsi que quelques menus objets appartenant aux Orques, sans grande utilité pour l'homme. Et la clef de la salle N°4.

14) Salle n°9 : Salle de garde des Orques

Informations générales

Un lourd rideau de cuir dissimule une entrée large de 1 m, qui donne accès à un local de 4 m sur 4, sur au moins 2 m de haut. Au mur est et au mur sud, brûlent deux lampes à huile.

Informations particulières

Au milieu de la pièce, un personnage assoupi est assis à une table, la tête posée sur les bras. Ce doit être un Orque faisant sa petite sieste. Sur le mur est, on aperçoit une armoire en bois massif.

Informations réservées au Maître

Attention il y a deux orques dans cette salle, un assoupi et l'autre dans un recoin au sud-ouest. Le nouveau venu attaque aussitôt les héros au sabre et appelle à l'aide ses collègues de la salle n° 8. Ceux-ci ne pourront arriver qu'après 4 tours de jeu, armés de leurs lances et de leurs épées. C'est également après 4 tours de jeu que l'Orque endormi sera prêt à intervenir. Au cas où il serait seul dans la salle de garde, les héros ont de fortes chances (de 1 à 5 au dé) de lui échapper. Sinon, comme son compagnon, il combattra avec son sabre (1D+4). Ils ont respectivement 10 et 35 pièces d'argent sur eux. L'armoire contient deux boucliers et une hache de bonne qualité (1D+4 PRD-1). Une note de service affichée au revers de la porte de l'armoire indique que les Orques sont relayés toutes les 12 heures.

15) Salle n°10 : Dépôt d'outils des Gobelins

Informations générales

Un long couloir (8a) d'environ 22m, conduit à une petite pièce rectangulaire mesurant 10 m dans le sens est-ouest et 6m dans le sens nord-sud. La pièce n'a pas de lumière propre mais l'éclairage du couloir y répand une faible lueur.

Informations particulières

Un effroyable désordre règne dans cette salle. Elle est jonchée de toutes sortes d'objets, appareils et outils destinés au travail sous terre : poutres et planches de diverses longueurs, étais et coins de bois, une douzaine de paniers d'osier, deux brouettes, un tas de brancards munis de poignées de corde, quatre pelles, des morceaux de cuir souillés larges de

plusieurs mètres carrés et rigides comme du bois, trois charrettes (d'environ 1m de long, pourvues de vieilles roues en bois), deux pioches au manche cassé et plusieurs rouleaux de chanvre grossier. Au milieu de ce bric-à-brac un grand coffre de charpentier .

Informations réservées au Maître

Il peut se faire que vous rencontriez "par hasard" dans ce dépôt un Orque. Il est armé d'une lance (1D+2) et porte un bouclier (PR+1). En outre il dispose d'un fouet (1D+2) fixé à sa ceinture. Dès qu'il aperçoit les héros, il attaque. Le coffre de charpentier contient une tenaille, deux petits marteaux, deux lampes enveloppées dans du papier et quantité de clous de tailles différentes. Dans un coin du coffre se trouve une boîte de bois. Il est aisé de l'ouvrir mais, quand on soulève le couvercle, deux pointes d'acier jaillissent des deux côtés. Elles infligent au téméraire 2Pv pour toute tentative. Heureusement, les pointes ne sont pas empoisonnées. En revanche, le poignard enfermé dans la boîte est empoisonné, ce que les héros ne remarqueront qu'en l'utilisant (1D+1 et 1D par assaut pour le poison (Antidote alchimique universel)). Le coffre renferme en outre une grosse clé de bronze.

16) Couloir 10a : Couloir désaffecté

Informations générales

Ce couloir obscur s'achève contre une paroi rocheuse au bout de 8 m.

17) Couloir 10b : Couloir obstrué d'éboulis

Informations générales

Ce couloir sombre n'est plus utilisé depuis longtemps. Il est bouché par des décombres au bout de 8 m. Rien de particulier à trouver.

18) Couloir 10c

Informations générales

Ce couloir s'achève en impasse au bout de 5 m.

19) Salle n°11 : Galerie des Gobelins

Informations générales

C'est une pièce moyenne, d'une surface de 8 m sur 8. Le plafond de cette galerie mal éclairée est à 2,50 m, les murs nord et est ont une surface très irrégulière, car on en extrait du minerai. Trois couloirs conduisent dans cette salle.

Informations particulières

A la faible lueur de plusieurs flambeaux de poix quatre Gobelins s'affairent. Ils travaillent deux par deux, les uns au mur nord, les autres au mur est, l'un des deux détache le roc avec une petite pioche, le second fragmente les blocs au marteau et les empile à la pelle dans les corbeilles disposées à cet effet. Le long des murs sud et ouest s'élèvent deux tas de décombres hauts de 1 m environ. Quand les héros apparaissent, les Gobelins épouvantés quittent leur travail et tentent de gagner les issues, pour prévenir les orques.

Informations réservées au Maître

Si les Gobelins sont attaqués, ils défendent leur vie en utilisant leurs outils comme armes. Ils disposent pour ce faire de deux pics (1D+3) et de deux pelles (1D, AT-2, PRD-2. Si on veut questionner les Gobelins, le Maître lance une fois le dé. Pour 1 ou 2, ils donnent des réponses évasives (si, toutefois, on souhaite obtenir à tout prix une réponse, le Maître pourra lancer le dé jusqu'à ce qu'ils fournissent des éclaircissements suffisants et qu'il tire donc de 3 à 6). Si le 3 ou 4 sortent, ils prétendent être les seuls Gobelins de la mine (mais ce renseignement est faux !). Il y aurait toutefois quantité de Nains dans le secteur ouest. Si c'est le 5 ou le 6 qui sortent, ils disent enfin la vérité sur leurs congénères de la mine, décrivent les lieux et les conditions de travail. Dans cette galerie il se peut que les joueurs rencontrent des Orques. Le Maître lance un dé. S'il obtient 1 ou 2, deux gardiens Orques surgissent en effet. Ils sont armés de massues (1D+2). Les Orques ont sur eux chacun 10 pièces d'argent.

20) Salle n°12 : Galerie des Gobelins

Informations générales

Cette salle de forme irrégulière est relativement grande. Elle mesure 10 m d'est en ouest et 8 m du nord au sud. Elle ne dépasse pas 2 m de haut. Débouche dans cette pièce cinq couloirs, deux sur le mur nord, un à l'ouest à l'est et au sud. Ces couloirs font environ 2m de large. La pièce est moyennement éclairée par quelques flambeaux de poix et deux lanternes accrochées aux murs.

Informations particulières

Quatre Gobelins s'affairent le long de la paroi est, particulièrement irrégulière; ils en détachent des blocs de pierre. Au milieu de la pièce sont alignés trois wagons de bois d'environ 1 m, dont la forme se prête bien au transport du minerai. Entre ces wagonnets et les Gobelins ont dispersés plusieurs paniers, et des caisses munies de poignées de corde, qui visiblement servent aussi au transport du minerai.

Informations réservées au Maître

Si les Gobelins sont attaqués, ils se défendent avec deux pics (1D+3, AT2, PRD-1) et deux gros marteaux (1D+3, AT-2, PRD-2). Mais ils se rendent dès qu'ils se voient en infériorité, c'est-à-dire, dès qu'ils encaissent plus de Pv que leurs adversaires. Sinon, leur comportement sera déterminé par les dés. De 1 à 4, ils restent passifs et répondent évasivement (en fait ces petits bonshommes sont très cupides et il suffit de 10 pièces d'argent pour les faire changer d'avis et les rendre coopérants). Entre 5 et 6, ils sont tout disposés à vous renseigner sur leur situation et sur leur sort.

Le Maître lance le dé deux fois et, suivant les résultats, il fournira jusqu'à deux renseignements aux héros :

1 ou 2 : Les Gobelins ont été faits prisonniers par les Orques qui les ont condamnés au travail de la mine.

Ils ont mis au jour le filon argentifère, mais ils ont cédé la place aux Nains qui travaillent désormais à l'extraction. Quant aux Gobelins, ils creusent dans le secteur est de la mine à la recherche d'un nouveau filon.

3 ou 4 : La mine est gardée par les Orques et les Hommes-Lézard.

5 ou 6 : Les Nains du secteur ouest sont de mauvais joueurs.

Tandis que trois Gobelins renseignent les héros, le quatrième sort furtivement pour mettre en garde ses congénères de la salle n°13. Il y réussit si un co up de dé donne de 1 à 5.

21) Salle n°13 : Séjour des Gobelins

Informations générales

Cette vaste salle a un plan irrégulier. La pièce principale mesure 10 m par 10. Quatre couloirs y débouchent, l'un dans chaque mur.

Informations particulières

A la lueur vacillante d'un foyer placé au milieu de la salle, on discerne huit huttes d'argile en forme d'igloo hautes de 1 m où séjournent et dorment les Gobelins. Tout autour du feu sont accroupis cinq Gobelins. Ils bondissent sur leurs pieds à l'arrivée des héros.

Informations réservées au Maître

Si les Gobelins ont été prévenus, il y a une chance sur six pour qu'ils luttent contre les héros (1D). Ils ne sont pourtant pas de courageux guerriers, résultat sans doute de leur longue captivité. Dès que l'un d'entre eux est blessé, ils capitulent et deviennent complètement passifs. C'est également le cas si le Maître obtient de 2 à 4 au dé (1 à 4 si leur ami ne les a pas mis en garde). Si c'est un 5 ou un 6, les Gobelins coopèrent volontiers et donnent aux héros d'importantes informations :

1. Le minerai d'argent est apporté par les Nains à un centre de collecte situé devant les salles n°8 et 9. Il est alors prélevé par les Hommes-Lézard qui le transportent jusqu'à l'atelier où la monnaie est frappée à partir de l'argent extrait.

2. Le couloir secret caché par le bloc de roche d'un mètre de haut sur le mur ouest recèle un plan qui indique un passage secret vers le secteur nord de la mine. Ce passage permet de sortir de la mine, mais il est muré depuis longtemps. Il se peut toutefois que ce passage, dont les Nains ignorent l'existence, ait été rouvert.

Si les héros commettent l'erreur de se glisser tous dans le couloir, les Gobelins roulent les blocs de pierre devant l'ouverture pour les emprisonner. Ils avertissent alors les Orques et les Hommes-Lézard, espérant obtenir ainsi par la suite un traitement de faveur. Si les héros sont déjà allés dans les salles n°8 et 9, au lieu des trois Orques combattant au sabre (1D+4), arrivent trois Hommes-Lézard armés de 2 sabres (1D+3).

22) Salle n°14 : Salle de contrôle

Informations générales

C'est une petite pièce de 4 m sur 4, bien éclairée, le plafond atteint 2,50 m.

Informations particulières

Au milieu de la pièce se dresse une table. Deux Hommes-Lézard y sont assis, surveillant du coin de l'œil le couloir devant eux. Derrière eux il y a un placard étroit adossé au mur ouest.

Informations réservées au Maître

Les deux Hommes-Lézard sont armés de sabres (1D+3). Ils surveillent le transport du minerai dirigé de la mine vers les salles de garde.

A la vue des héros, les Hommes-Lézard saisissent leurs armes et luttent à mort. Sous aucun prétexte ils ne doivent abandonner leur poste, aussi ne peuvent-ils pas partir chercher de l'aide dans la salle n°15.

Le placard derrière les Hommes-Lézard contient une veste de cuir (PR 3) qui semble avoir naguère appartenu à un homme.

23) Salle n°15 : Salle de contrôle

Informations générales

C'est une petite pièce de 4 m sur 4, bien éclairée, hauteur sous plafond 2,50 m.

Informations particulières

Au milieu de la pièce, une table. Deux Hommes-Lézard y sont assis, observant le couloir qui passe devant la pièce. Derrière leur dos, un lourd coffre est adossé au mur nord.

Informations réservées au Maître

Les deux Hommes-Lézard sont armés de marteau de guerre (D+3 PRD-2). A la vue des héros, ils bondissent, et saisissent leurs massues.

Le coffre derrière eux est fermé par une serrure. Toutefois, l'un des Gardes en détient la clé. Contenu du coffre : deux marteaux de guerre (1D+3), un couteau (1D) et une sacoche de cuir.

24) Salle n°16 : La monnaie

Informations générales

Cette pièce est relativement grande, claire et pleine de bruit et de fumée. Elle mesure 8 m sur 8 et présente dans sa partie sud une niche, creusée à 3 m de hauteur. Débouche dans cette cinq couloir deux sur le mur sud, et un sur chaque mur. Des petit feu projettent de grandes ombres sur les parois. Une odeur piquante règne dans la pièce.

Informations particulières

Au premier plan, donc au sud de la pièce, sont alignés trois wagonnets chargés de minerai qui ont été amenés dans cette salle n°16 par le couloir débouchant à l'angle sud-ouest. Un wagon vide attend à l'angle sud-est le transport en sens inverse par ce couloir vers le hangar de collectage. Une niche au sud-ouest contient un haut fourneau, qu'un Gobelin emplit de minerai. Le long du mur ouest court la rigole par où s'écoule l'argent provenant du haut fourneau. Un deuxième Gobelin est occupé à puiser l'argent et à verser le métal liquide dans un moule. Au milieu de la salle, un Orque utilise un moule primitif pour y couler des pièces d'argent. A l'est de cet Orque, un profond récipient de pierre contient déjà quantité de pièces de monnaie. (5427 PA)

Informations réservées au Maître

Les deux Gobelins et l'Orque ne sont pas armés. Ils peuvent toutefois se défendre avec les matraques en bois éparpillées sur le sol, (1D+2). Près de la rigole se trouve un crochet de fer qui peut également faire office d'arme (1D+3). La salle ne renferme aucun objet de valeur en dehors du minerai d'argent et des pièces contenues dans le récipient de pierre. Quand les Gobelins et l'Orque qui travaillent dans la salle sont attaqués, ils tentent de fuir et n'ont qu'une chance sur deux de réussir (s'il font entre 1 et 3 au lancer de dé).

Sinon ils combattent les héros tant qu'ils n'ont pas perdu la moitié de leur Energie Vitale. A ce moment, ils prennent la fuite.

25) Salle n°17 : Habitation des Néandertaliens

Informations générales

Cette salle est rectangulaire et mesure 6 m du nord au sud, 4 m de l'est à l'ouest. L'entrée, large de 1 m, s'ouvre dans le mur ouest. Elle est dissimulée derrière un rideau fait de peaux d'ours malodorantes. La pièce a 2,50 m de haut, elle est faiblement éclairée par un flambeau fixé au mur nord.

Informations particulières

Il s'agit visiblement d'une habitation humaine. Contre le mur nord sont allongés deux êtres aux formes lourdes vêtus seulement de pagnes de cuir. La pièce est totalement nue, deux clés sont accrochées au mur sud, une grande et une petite.

Informations réservées au Maître

Ces deux êtres sont des Néandertaliens. Quand les héros entrent dans la salle, tous deux bondissent de leur paille et saisissent les armes qu'ils ont auprès d'eux, une hache de pierre (1D+2) et lance à pointe de silex (1D+2). Puis ils attaquent les intrus sans autre forme de procès. Si les Néandertaliens se voient sur le point de perdre, l'un d'entre eux va tenter d'atteindre les deux clés pendues au mur sud et de fuir par l'entrée tendue de peaux pour rejoindre la salle N°22, entreprise que les héros peuvent et doivent évidemment empêcher. Grâce à la clé, on peut ouvrir une lourde porte de chêne au bout du couloir 17b. Elle conduit à la salle N°27 où est détenu la Lucane Géant. La deuxième, plus petite, s'adapte à la porte du mur est. Si la tentative de fuite des Néandertaliens échoue (1 ou 2 en un coup de dé) tous deux combattent les héros jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si la tentative de fuite réussit, le Néandertalien qui a pu se sauver passe par la porte du mur est et ferme à clef derrière lui. Plusieurs pression énergique sur la porte finiront par en venir à bout (Trois épreuves de force FO13). Le Néandertalien se trouve derrière. Si les trois épreuves sont réussi consécutivement le Néandertaliens sera écrasé par la porte et assommé.

26) Couloir 17a

Informations générales

Ce couloir situé relie la salle 16 et la salle 17.

Informations particulières

A mi parcourt le mur nord à un aspect bizarre. Sur une largeur de 2m la couleur du mur semble différente. A y regarder de plus près il semblerait que ce soit de la terre, et non de la roche.

Informations réservées au Maître

Ce mur est en fait une porte secrète masquée par de l'argile sèche et des cailloux. Si on détache cette glaise friable à petits coups, une serrure apparaît, qu'on peut ouvrir à l'aide d'une grosse clé de bronze à large panneton (provenant de la salle n°10). C'est là qu'e s'achève le secteur de garde de la mine. Derrière la porte se trouve le couloir 17b. C'est là que commence le réseau de grottes par la grotte n °27.

27) Couloir 17b

Informations générales

Au bout de ce couloir il y a une grosse porte en chêne.

Informations particulières

Une forte odeur de moisie émane de ce couloir l'air y est plus frais et plus humide.

Informations réservées au Maître

La porte de chêne peut être ouverte avec la grosse clé de salle n°17.

28) Salle n°18 : Domicile des Hommes-Lézard

Informations générales

C'est une pièce relativement grande au plan irrégulier. La plus grande longueur de cette salle est de 10 m d'ouest en est, sa plus grande largeur de 8 m du nord sud. La salle fait 2 m de haut, et est très humide. L'eau ruisselle le long des murs et goutte du plafond. La pièce n'est pas éclairée.

Informations particulières

Si on éclaire la salle à l'aide d'un flambeau ou d'une lampe, on y distingue huit couchettes contre le mur sud. Quatre Hommes-Lézard s'y reposent de leur labeur. Aux murs ouest et nord sont adossés quatre placards.

Informations réservées au Maître

Les héros surprennent les Hommes-Lézard en plein sommeil. Ces Hommes-Lézard constituent l'équipe de relève des salles de contrôle n° 14 et 15. Les héros vont bénéficier de l'effet de surprise : les Hommes-Lézard sont, pendant un tour de jeu, dans l'impossibilité de se défendre et encaissent les coups sans pouvoir ni les éviter ni les rendre. Ensuite, ils sont en mesure de riposter avec leurs massues hérissées de pointes de pierre. Etant donné la disposition des lieux, ils ne peuvent fuir et combattent à mort.

Les placards situés contre les murs nord et ouest contiennent les effets personnels des Hommes-Lézard qui ne présentent aucune utilité pour les héros. Seules peuvent les intéresser deux lances (1D+2) et une massue (1D+2). Dans le placard de droite du mur nord, une fouille méthodique permettrait de trouver diverses choses. Trois ceintures y sont dissimulées, la troisième est une ceinture magique qui, durant un temps limité, a le don d'augmenter la Force Physique de celui qui la porte (FO+2). Cette ceinture est faite de plaquettes de bronze et elle vaut 20 pièces d'or. Dans ce même placard se trouve aussi une fiole d'huile, une coupelle de suif et une écuelle de bois d'olivier contenant un baume qui permet de réparer une arme brisée ou de la rendre incassable, le temps d'une aventure.

29) Salle n°19 : Repaire du Troll

Informations générales

C'est une pièce rectangulaire de 8 m de longueur du nord au sud et 6 m de largeur d'ouest en est. Elle a 3,5m de haut. Il y a Trois accès à cette salle une au nord une à l'est et l'autre à l'ouest. La pièce est bien éclairée par trois lampes à huile accrochées aux murs.

Informations particulières

Les accès nord et est sont fermés par des portes, par contre celui du mur ouest est juste fermé par un rideau de 4 m sur 2. Dans l'angle sud-est, une armoire massive de 2 m de large et 2,50 m de haut. Au milieu de la pièce, une gigantesque table avec un tabouret à sa mesure et, contre le mur sud, une autre table et une chaise aux dimensions habituelles et un grand coffre posé contre le mur ouest complètent l'ameublement. A la petite table située contre le mur sud, est assis un Gobelin. Près de lui, sur la table, on aperçoit un glaive (1D+2) et un bouclier de bois.

Informations réservées au Maître

Quand les héros entrent dans le repaire du Troll et s'avancent vers le Gobelin, celui-ci reste vissé sur sa chaise. Aux questions des héros il ne répond que par un ricanement sardonique. A peine les héros sont-ils entrés que le seigneur et maître des Gobelins surgit. C'est un Troll des Cavernes à longue barbe, d'aspect effrayant. Ce Troll est le commandant du secteur de garde, c'est-à-dire le chef de la mine. Il se trouve sous les ordres directs des Mercenaires du comte Greifax qui se tiennent dans la tour (salle n°22).

Il est très fort. Il combat avec sa massue (3D). Mais il n'est pas très malin et les héros peuvent le berner, par exemple en bluffant. « C'est le comte Greifax qui nous envoie pour veiller sur ses intérêts ». Ou encore : « Il se cache chez vous un condamné cherchant à assassiner le Comte. Pourquoi ne l'avez-vous pas appréhendé ? ». Cela fait merveille. Toutefois, il faut présenter le bluff de façon convaincante. Seul le Maître décidera si les héros y parviennent et, donc, peuvent fuir, ou s'il leur faut lutter contre le Troll et son serviteur, le Gobelin. Dans l'armoire de l'angle sud-ouest se trouvent cinq grands pots de grès contenant des conserves, deux bouteilles d'eau-de-vie et une cassette emplies de 150 pièces d'argent. On ne peut l'ouvrir sans la clé que le Troll porte dans

un trousseau pendu à sa ceinture. En outre, l'armoire recèle une énorme massue et un puissant bouclier de bois (tous deux trop grands pour nos Aventuriers humains). Le coffre contre le mur ouest contient des vêtements du Troll, naturellement sans aucun intérêt pour les hommes. Le Troll porte également à sa ceinture une autre grosse clé ouvrant une porte de la salle N°22 menant à la tour.

30) Salle n°20 : Séjour des Orques

Informations générales

Pièce rectangulaire mesurant 6 m d'est en ouest et 8 m du nord au sud. Elle est éclairée par des flambeaux fixés au mur. Hauteur sous plafond : 2,50 m. Trois couloirs y conduisent: l'un débouche dans le mur nord, l'autre dans le mur est, le troisième dans le mur sud.

Informations particulières

La pièce semble être un comptoir. Des Orques s'y trouvent. Deux d'entre eux sont assis à une table, au milieu de la pièce, comptant les pièces d'argent qu'ils versent dans un coffret. Ils ont posé leurs armes contre la table : une lance et un glaive. Sur un bas flanc contre le mur, un troisième Orque, allongé, se repose. Son bouclier rond lui sert d'oreiller. Au pied de la couche, on voit une hache de guerre. À l'angle nord-ouest et à l'angle sud-est, un placard.

Informations réservées au Maître

Il s'agit du lieu de travail des Orques. C'est d'ici qu'ils partent patrouiller dans la mine. Actuellement, les occupants habituels de la pièce ne sont en effet pas tous présents. Les Orques qui s'y trouvent ont mission de compter les pièces d'argent par lots de 500 et de les mettre dans des coffrets, puis de les porter dans la tour (salle n°22). S'ils sont dérangés dans leur travail, ils prennent leurs armes en un clin d'œil : lance (1D+2), glaive (1D+4), hache de guerre (1D+4), bouclier (PR+1). Ils n'acceptent aucune négociation avec les héros et combattent jusqu'à la mort.

Dans le placard nord-est il y a trois casques de guerre ornés de cornes (PR1), une douzaine de flambeaux et cinq bouteilles de vin de myrtille. L'autre placard contient trois sacs vides, un couteau rouillé et un flacon une potion de guérison. Le flacon est à moitié vide et ne peut servir qu'une fois.

31) Salle n°21 : Salle de garde des Gobelins

Informations générales

Une porte étroite de 1 m de large s'ouvre sur une pièce de 4 m sur 4, haute de 2,50 m. Deux lanternes fixées au mur éclairent la salle. L'entrée est dans la partie sud du mur ouest.

Informations particulières

Trois Gobelins se tiennent en permanence dans la pièce. Deux d'entre eux sont assis à une table. Ils jouent sur un étrange échiquier. Un troisième est assis dans la partie nord contre le mur ouest. Il épie à travers un judas ce qui se passe dans le couloir. Au mur nord il y a une commode à quatre tiroirs, deux à droite, deux à gauche. Les Gobelins sont armés de glaives (1D+2) et d'un fléau d'armes (1D+3). Tous trois possèdent un bouclier de bois (PR1). La sentinelle postée contre le mur est pour observer le couloir dispose d'un levier placé à côté d'elle.

Informations réservées au Maître

À l'arrivée des héros, la sentinelle pousse le levier actionnant une trappe qui couvre le couloir sur une surface de deux mètres de côté à l'entrée de la pièce. Pour déterminer le nombre de héros qui se trouvent sur la trappe, le Maître lance le dé. Entre 1 et 3, il y en a 1, entre 4 et 6, 2. Celui qui se trouve sur la trappe doit réussir une épreuve d'Adresse, sinon il est précipité dans la fosse. Cette fosse a 1,50 m de profondeur, son fond est tapissé de tessons et d'éclats de verre coupants. Toute chute dans la fosse détermine 1D points de Blessures. Là-dessus les Gobelins attaquent immédiatement. Si la chance tourne contre eux, les Gobelins demandent grâce et tentent d'acheter les héros avec leur trésor de 20 pièces d'argent. Pour avoir la vie sauve, ils se déclarent même disposés à révéler aux héros l'issue qui leur permettrait de s'échapper.

Le Maître lance le dé pour déterminer les renseignements que fourniront les Gobelins. S'il obtient de 1 à 3, ils parleront de la tour (salle n°22) située au bout du couloir au nord et occupée seulement, prétendent-ils, par deux Soldats. (En réalité ils sont cinq.) Elle offre un accès à la surface. S'il obtient de 4 à 6, ils parlent de la porte à l'est du couloir 17a et de la clé qui l'ouvre. On trouve cette clé dans la demeure des Néandertaliens (salle n°17). Dans la commode du mur nord ne se trouvent que des objets personnels des Gobelins, qui ne valent pas grand-chose. À droite du tiroir d'en haut, il y a, dans un coin, une caissette de bois au couvercle percé de trous ronds. Si un héros soulève le couvercle, il y a 1 chance sur 6 (le 1 avec un dé) que le Scorpion emprisonné dans la boîte pique le curieux qui mourra en un tour de jeu, à moins qu'une potion de guérison ne neutralise l'effet du poison.

32) Salle n°22 : Sous sol -2 La tour

Informations générales

Cette salle fait 8m x 8 et à 3 accès. Pour chaque accès, il y a une lourde porte en bois. Les portes ne sont pas verrouillées. Elles sont situées au nord, à l'ouest et au milieu du mur est. Les portes font 1 m de large. Si on franchit la porte du mur est, on se trouve dans un corridor éclairé, long de 8 m, large de 1,50 m, qui va vers l'est.

Informations particulières

Dans la première salle une armoire haute de 2 m est adossée au mur sud. Deux longs javelots y sont appuyés.

Dans l'autre pièce se tiennent deux Mercenaires qui chargent deux coffres sur une plate-forme mobile qui peut être hissée vers le haut à l'aide d'une grue pivotante et d'un palan déposé sur une plateforme située à 6 m au-dessus

Informations réservées au Maître

L'étrange bâtiment est le sous-sol d'une tour carrée. La porte du mur est, conduit au rez-de-chaussée qui se trouve 6m plus haut. Abstraction faite du réseau de grottes, la tour représente l'unique accès à la mine et permet un contrôle rigoureux des esclaves qui y travaillent. Le monte-charge du centre sert au transport des personnes et des marchandises. C'est par-là que le personnel de garde descend dans la mine et les pièces d'argent nouvellement frappées prennent le même chemin. Au bas de la tour les deux Mercenaires de garde ne sont pas faciles à surprendre. Dès qu'ils aperçoivent les héros, ils se saisissent aussitôt de leurs armes et tentent de les faire prisonniers. S'ils n'y parviennent pas, ils s'acharnent plus.

Ils sont armés d'un glaive (1D+2) quand, voyant leurs forces diminuer, ils s'arment d'une hache de jet. Ils peuvent également se servir des lances appuyées contre l'armoire (1D+2), mais seul le Maître en décide. Si les deux Mercenaires se trouvent engagés dans une lutte sans espoir, ils demandent à leurs collègues de les hisser par le monte-charge jusqu'à l'étage supérieur.

L'armoire adossée au mur est complètement vide, la porte au bout de l'escalier fermée. Elle ne peut être ouverte qu'avec la grosse clé à panneton du Troll de la salle n°19.

33) Salle n°22a : Sous sol -1 La tour

Informations générales

Il y a deux accès pour ce niveau, l'un par une porte se trouvant sur le mur est, et l'autre par la passerelle, qui serre de monte charge.

Informations particulières

Sur le mur ouest il y a un escalier qui longe les quatre murs de la pièce.

Informations réservées au Maître

A ce niveau il y a deux mercenaires prêts à venir aider leur camarade du niveau -2 si le besoin s'en fait sentir. S'ils ne descendent pas, ils attaqueront à l'arrivée des aventuriers. Peu importe par où arrivent les aventuriers les mercenaires les attendent. Néanmoins s'ils prennent le monte-charge, ils devront faire un jet de force, pour monter, et faire un jet d'adresse pour esquiver les projectiles des mercenaires (difficulté -2 pour celui qui fait monter la plate-forme), si le jet d'adresse est raté - 5Pv.

34) Salle n°22b : Rez-de-chaussée de la tour

Informations générales

Le rez-de-chaussée de la tour est de même dimensions que les caves. Sur le mur est il y a une porte de 1,50 m de large et 2,50 m de haut. Dans les murs nord, sud et ouest, on voit une porte de 1 m de large et 2 m de haut. Les portails nord et sud peuvent être fermés à l'aide de deux battants de bois. Les portes sud et nord s'ouvrent sur l'air libre. La hauteur sous plafond de la salle est de 4 m. Au centre se trouve un trou carré de 4 m sur 4. Grâce à un palan, il permet le ravitaillement de la mine. un escalier qui mène à l'étage, d'abord vers l'est et, au bout de 1 m, vers le sud. Dans le mur ouest, à l'endroit précis où il rencontre le mur sud, se trouve une porte large de 1 m, derrière laquelle un escalier descend vers la cave. A l'extérieur de la tour, un bâtiment contigu de 2,50 m sur 1,50 m et 2,50 m de haut, derrière la porte, abrite l'escalier de la cave.

Informations particulières

Au rez-de-chaussée, deux Mercenaires veillent jour et nuit pour manœuvrer le monte-charge avec leurs collègues de la cave.

Derrière la porte du mur ouest il y a un escalier, qui descend à gauche vers la cave N-1, et qui monte à droite. Pour monter après a peine trois metre il y a un mur en brique.

Informations réservées au Maître

Si des intrus pénètrent dans ce rez-de-chaussée, de quelque manière que ce soit, les Mercenaires les surprennent. Si les Mercenaires se sentent vaincus, ils prennent la fuite.

Dans l'angle nord-est se trouvent une armoire fermée à clef. (S'ouvre avec la clef trouvée sur un des mercenaires, ou alors s'ouvre après quelque coup énergiques). Contenue de l'armoire : deux épées (1D+4), un sabre (1D+3), trois dagues (1D+2), une masse d'armes, (1D+5), une épée bâtarde (1D+5), une hache de jet (1D+3) et deux haches de guerre (1D+4), une cotte de mailles et une armure de chevalier. Le fracas de la lutte attire le Clipitain hors de la salle n°22c. Il surgit après 10 tours de jeu.

Pour aller au premier étage il faut passer à travers le mur nord en haut de l'escalier, celui-ci est magique. Idem pour les autres étages.

35) Salle n°22c : Premier étage de la tour

Informations générales

Après avoir traversé le mur, il y a quelques marches, puis un palier où il y a une porte, après le palier il y a d'autre marche menant contre un mur. La pièce est pourvue d'une armoire, d'une commode, d'un lit, d'une table, de trois chaises et d'une cheminée. Contre le mur est, un escalier étroit conduit à l'étage supérieur situé à 3 m au-dessus.

Informations particulières

Un homme armé d'une épée et d'une dague est attablé dans la pièce. Il lit un parchemin.

Informations réservées au Maître

Cet homme est Wulf, le clipitain des Mercenaires de la tour. Il habite cette pièce et il est au service du comte GREIFAX. C'est un combattant acharné qui ne se rend que si l'ennemi se montre d'une supériorité écrasante. Avec son épée il peut, grâce à sa Force Physique, infliger 1D+6. Une cotte de mailles le protège (PR3). L'armoire et la commode abritent ses biens personnels : linge, livres, lettres, vivres et sa fortune enfermée dans une cassette : 7 pièces d'or et 38 pièces d'argent.

36) Salle n°22d : Deuxième étage de la tour

Informations générales

Cette pièce comporte une petite fenêtre en forme de meurtrière dans chaque mur.

37) Salle n°22e : Troisième étage de la tour

Informations générales

Pièce est coiffée du toit conique de la tour. Quatre fenêtres en forme de meurtrières dans chaque mur.

Si les héros parviennent à s'enfuir du secteur de garde et donc de la mine par la tour, ils gagnent 240 P-ex.

38) Salle n°23 : Grande caverne latérale

Informations générales

Cette grande salle est une grotte naturelle de forme ovale. Les parois ne sont pas dégrossies, le sol est couvert d'éboulis. Il y règne une obscurité complète. Mais si les héros éclairent les lieux, ils voient que sa plus grande dimension nord-sud est d'environ 11 m, et est-ouest de plus de 8 m. La hauteur moyenne sous plafond est à peu près de 4 m. Le plafond est étonnamment lisse.

Informations particulières

Au sud-est de cette grotte, une sortie large de près de 2 m se poursuit vers l'est.

Informations réservées au Maître

Il n'y a pas âme qui vive, si ce n'est quelques petits reptiles et insectes.

39) Salle n°24 : Grotte des Chauve-souris

Informations générales

Deux couloirs (l'un vient de la salle n°23, la grande grotte latérale, un autre de la salle n°25, la grotte des stalactites) se rencontrent et forment la vaste entrée d'une immense grotte, où l'on remarque des colonnes de pierre s'élevant du sol au plafond. La grotte est de forme allongée, elle a 14 m environ dans le sens nord-sud. Dans le sens est-ouest, elle a à peu près 7 m de large. Sa hauteur est de 5 à 7 m. Un courant d'air la parcourt. De l'angle nord-ouest émane une faible lumière.

Informations particulières

Le plafond de l'angle nord-ouest est percé d'une étroite cheminée qui semble naturelle, de 1m de diamètre. Même un homme corpulent pourrait facilement s'y glisser. Mais atteindre l'ouverture est impossible, puisqu'elle est à plus de 2 m des murs et des colonnes et à 7 m au-dessus du sol. Rien à faire, même à l'aide de cordes, cela se voit au premier coup d'œil. Cette cheminée naturelle haute d'environ 10 m, se prolonge vers le haut par une faille du rocher, à travers laquelle tombe la lumière de l'aube. Au centre de la caverne on voit pendre au plafond des centaines de Chauve-souris.

Informations réservées au Maître

Si les héros s'avancent bruyamment, les Chauve-souris, qui ont adopté cette grotte comme dortoir et viennent justement de rentrer de leur expédition nocturne, s'envolent et se mettent à voleter craintivement entre les colonnes de pierre. Quelques-unes se dirigent d'instinct vers leur trou d'envol qui est la cheminée du plafond, quelques autres, dans leur panique, attaquent les héros. Combien y en a-t-il ? Le Maître en décide en lançant deux dés (ce qui donne de 2 à 12 animaux agressifs). Ces Chauve-souris occasionnent par leurs morsures 2 points de Blessure et elles se battent à mort. Les autres se calment pendant ce temps ou fuient vers l'air libre par la cheminée. Si les joueurs cherchent bien pendant un tour de jeu, ils découvriront, sous la cheminée, dans un tas de feuilles à demi pourries, le squelette d'un Elfe qui s'est visiblement écrasé ici. Une phalange du squelette porte un anneau d'or orné de pierres précieuses. Son éclat fascinant a un pouvoir quasi hypnotique, car c'est un anneau magique qui, aux yeux de tous les êtres doués d'intelligence, transfigure celui qui le porte pendant sept tours de jeu. Il devient pour eux un être d'une beauté et d'un attrait supraterrrestre. Pendant ce laps de temps, celui qui porte l'anneau pourra éblouir tous les monstres, et toutes les épreuves de Charisme lui réussiront. Près du squelette se trouve une épée (1D+4). Un peu plus loin gît, dans le feuillage, une bourse de cuir moisie. Contenu : 5 pièces d'or et 13 pièces d'argent.

40) Salle n°25 : Caverne des stalactites

Informations générales

C'est une grotte qui du nord au sud, mesure au moins 13 mètres. D'est en ouest, elle fait à peine 10 m. Le plafond ne dépasse pas 5 m. La grotte est très sombre et l'air y stagne. Un lac bordé de stalactites et de stalagmites en couvre la majeure partie. D'ailleurs il y en a aussi dans le lac et au-dessus.

Informations particulières

Les nombreuses stalactites et stalagmites empêchent d'embrasser la salle d'un coup d'œil. Le lac du milieu baigne le mur sud et s'étend presque jusqu'aux murs nord et ouest. Il en émerge des stalagmites qui permettent d'évaluer sa profondeur à 1 m ou 1,50 m. (L'eau sombre empêche de distinguer quoi que ce soit.). Au dessus du lac il y a un grand filet, dans lequel il y a divers objets (Une ceinture, une gourde, une épée rouillée, un casque...).

Informations réservées au Maître

La partie sud du lac est plus profonde que le milieu. Derrière les colonnes les plus au nord, une grosse Mygale des Cavernes guette ses victimes. Ce monstre fait 1,50 m de haut. Il est muni de pinces puissantes lui permettant d'infliger de grave blessure. Sa morsure est empoisonnée mais non mortelle pour les êtres humains. Elle provoque seulement pendant 1 tour de jeu une légère paralysie (-2 sur AT et PRD). Quand le filet qu'elle tisse est agité ou, pis encore, détérioré, la Mygale sort de sa cachette et se jette sur ce qu'elle imagine être une proie. Pour atteindre l'issue, il faut tuer la Mygale et échapper à sa toile. Si on commence par s'attaquer au filet (par exemple en tendant de le percer d'une épée), on reste accroché aux fils solides et collants pendant 4 tours de jeu. Il faut pourtant porter 25 Points d'Impact au filet avant de pouvoir le détruire. La Mygale jaillit de sa cachette au bout de 1 tour de jeu. Les héros qui sont pris au filet ou qui y sont retenus par leur arme, se voient infliger des Points d'Impact pendant 2 tours de jeu, car ils sont sans défense. Elle combat jusqu'à la mort. La boucle d'argent de l'une des victimes de la Mygale vaut 12 pièces d'argent. La gourde est pleine d'un élixir qui s'est altéré au cours du temps. Il augmente la Force Physique de 3 points (au lieu des 7 antérieurs) pendant 7 tours de jeu. Après la bataille, c'est-à-dire après avoir tué la mygale et détruit la toile, les aventuriers découvrent que la sorti fini par un cul de sac.

41) Salle n°26 : Caverne des Ours

Informations générales

C'est une vaste caverne de forme allongée s'étendant de l'ouest à l'est. La grotte possède trois issues, deux faisant 2 m de large, une au nord-est, l'autre à l'ouest, et la dernière large d'à peine 1m au sud ouest. Cette caverne à plus de 20 m de long et mesure en largeur jusqu'à 10 m. Avec ses 4 m de hauteur, c'est une des grottes les plus basses du réseau. On n'y voit goutte, et près des excavations une odeur âpre vous pique le nez.

Informations particulières

Quand les héros entre dans la grotte, ils peuvent discerner à la lueur de leurs torches le gîte d'un gros animal. Quantité d'herbe et de feuillage a été accumulée en tas et un grand nombre d'ossements d'animaux et de crânes blanchis jonchent le sol.

Informations réservées au Maître

Tandis que les héros inspectent le repaire de l'animal, un grand Ours des Cavernes, arrive à pas feutrés. Jusqu'ici il s'était tenu dissimulé. Cet animal est un spécimen adulte de l'espèce, à chaque tour de jeu il assaille les héros avec ses grosses pattes de devant. Toute intrusion l'irrite, mais il ne poursuit pas le trouble-fête quand celui-ci fuit. En revanche, pour franchir la caverne, il faut passer devant l'Ours, ce n'est possible que sur son cadavre. La grotte ne contient pas d'objets de valeur.

42) Salle n°27 : Grotte du Lucane Géant

Informations générales

La grotte est à peu près ronde, de 9 à 10 m de diamètre. Sur la paroi nord pointent deux dents rocheuses aiguës. A l'est, une issue, c'est un couloir naturel de 2 m de large qui continue dans la même direction. Au nord s'ouvre un couloir artificiel de 2 m de large derrière une porte en bois dissimulée, de l'autre côté, sous une couche de terre et de cailloux. La caverne fait 4 à 5 m de hauteur, un flambeau y brûle sur la paroi est.

Informations particulières

Le sol de la grotte est curieusement constitué d'une épaisse couche d'humus. Sa seule particularité est un grand trou au milieu de la salle. Sinon rien de suspect n'apparaît. La grotte semble complètement vide.

Informations réservées au Maître

Le trou du sol constitue l'accès au terrier d'un Lucane Géant. Ce belliqueux gaillard a 1,50 m de long et il possède deux pinces extrêmement puissantes. Si les héros l'approchent trop, ou s'ils prétendent franchir la grotte et se sauver par la sortie nord-est, il se précipite hors de son gîte pour les attaquer. CO. A chaque assaut il peut, avec chacune de ses pinces, infliger 1D Points d'Impact.

Le Lucane Géant possédant une puissante armure en chitine est non seulement bien protégé, mais capable de faire grand bruit au cours du combat. Le Maître lancera son dé, tous les 5 assauts, pour établir si ce bruit attire

les occupants des cavernes avoisinantes. S'il fait 1 ou 2, c'est effectivement le cas. Un Néandertalien surgit brandissant sa hache de guerre (1D+3), pour intervenir dans la lutte.

43) Salle n°28 : Camp des Néandertaliens

Informations générales

Devant les héros s'étend une caverne de 5 m x 5 et haute d'à peine 3 à 4m. Il y a un couloir qui débouche sur le mur est (28a). A l'angle nord-ouest brûle un feu qui éclaire la grotte.

Informations particulières

Si le fracas des armes n'a pas attiré un Néandertalien dans la grotte n°27, il y en a deux ici équipés d'armes de l'âge de pierre. Sinon il n'en reste qu'un. Quel qu'en soit le nombre, ils sont accroupis près d'un feu à l'angle nord-ouest de la grotte, occupés à rôtir à la broche un gros morceau de viande. La fumée s'échappe par une fente du plafond.

Informations réservées au Maître

S'il n'y a dans la grotte qu'un Néandertalien, celui-ci prend la fuite à la vue des héros et tente de gagner la grotte n°29 et d'y rejoindre le Dragon car il possède la clé de sa prison. S'il y a deux Néandertaliens, ils s'opposent de toutes leurs forces aux envahisseurs. La puissante hache en pierre de l'un et la lourde lance du second causent chacune 1D+3 Points d'Impact. Les Néandertaliens sont, d'une part, les maîtres du Lucane Géant de la grotte n°27, qu'ils entretiennent presque comme un animal domestique et nourrissent de déchets, d'autre part, les gardiens du Dragon détenu dans la grotte n°29. Si les deux combattants se sentent menacés de mort, ils tentent de chercher leur salut en fuyant et en alertant leurs confrères de la salle n°17. Les Néandertaliens, notez-le bien, sont les seuls êtres du réseau de grottes sur lesquels puisse agir l'anneau magique de la salle n°24.

44) Couloir 28a

Informations générales

Le couloir mesure 42m, vers l'est. Après 20m il y a un autre couloir qui par vers le sud. Celui-ci fait 8m et mène à une porte en bois (salle N°26).

45) Salle n°29 : Grande salle

Informations générales

Cette grande grotte a un plan irrégulier. Dans sa plus grande dimension elle mesure 18 m d'ouest en est. Du nord au sud, sa largeur moyenne est de 9 m. Cette caverne est très vaste et haute (jusqu'à 7 m). Sa partie nord est éclairée par la lumière du jour. Le sol est constitué de rocaillles couvertes en maints endroits d'une couche d'humus et de feuilles.

Informations particulières

La grotte présente deux accès un au nord large de 5 m et l'autre à l'ouest de 2m. Dans la parti sud-est de la salle et prenant la moitié de la surface de la salle, il y a un Dragon enfermé derrière une grille de fer. Il y a 3 Néandertaliens dont l'un joue de la flûte.

Informations réservées au Maître

Les deux Néandertaliens attaquent. Le monstre qui se trouve dans la cage est un Dragon. Si les aventuriers tuent le joueur de flûte, cela aura pour effet de libérer le dragon de son sommeil forcé. Sa longue détention a exaspéré le Dragon, il se jette sur tout ce qu'il rencontre. Si le Dragon est libéré de sa prison, et que la flute est brisée, celui-ci leur dira par télépathie, que pour l'avoir libéré ils ne vous tuent pas. Le dragon prend la direction de la salle 30 et s'en vas.

46) Salle n°30 : Grotte d'entrée

Informations générales

Cette grotte est de forme irrégulière, et donne sur l'extérieur.

Informations particulières

Si on se tient à l'entrée de la grotte, on découvre une pente à pic couverte d'une épaisse végétation. L'entrée de la grotte, encadrée de buissons, se trouve à la hauteur des cimes d'arbres feuillus et résineux qui poussent 8 à 10 m plus bas dans la vallée.

Informations réservées au Maître

Dans un trou du mur ouest vous trouverez, au prix d'une recherche minutieuse (au moins 1 tour de jeu), un coffre de bijoux qui contient une broche en or ornée d'un rubis, deux bracelets d'argent d'une valeur de 2 pièces d'or chacun et une agrafe d'or d'une valeur de 3 pièces d'or. Si les héros parviennent à franchir cette grotte et à quitter le réseau des cavernes, on leur attribuera 250 P-ex.