

L'ARMURE MAUDITE

Les montagnes du nord

Pour s'y rendre ils devront tout d'abord passer par Mliuej, la célèbre cité de la bière. Les aventuriers ne seront pas obligé d'y passer mais il serait vraiment inconscient de ne pas s'équiper correctement pour affronter les montagnes. Si c'est le cas le Mj devra être méchant à souhait.

Il ne sera pas aisé de s'y rendre, certes ils n'y trouveront aucun briguant, ni voleur, le climat y est trop rude, mais vivent dans ces montagnes de nombreuses créatures qui sont tout aussi dangereuse qu'étrange.

Le chemin sera long, 5 à 6 jours de marche pour se rendre dans les mines cachée d'Uzgul* (*la mort)
Elle ont été appelé ainsi par les anciens pour protéger le secret qu'elle renferme. Le casque de l'armure maudite.

Pour les rencontres, voir le tableau, le Mj décide. (Ours blanc, meute de loup, etc.)

En plus des rencontres plus ou moins dangereuse, la montagne réserve aux aventuriers pas mal de surprise:

- Esquiver des éboulements
- Escalader
- Résister au froid. (Test: Fo \pm fonction de l'équipement Vs le Mj)
- Le risque de tomber malade est grand. (Voir le tableau des maladies)
- Tomber dans des trous.
- Glissement de terrain.
- Etc... Bref faut qu'ils en ch..!

Quand le Mj le décidera, les aventuriers rencontrerons un Boki (Vieux mineur nain), qui leur donneras quelques informations, sauf bien sur s'il le tue ou s'il se montre hostile envers lui.

Voici les informations que possède le nain:

- 1) La direction de la mine cachée d'Uzgul.
- 2) Des infos sur la mine (labyrinthe, dragons, gobelins, Troll etc...)
- 3) Le dragon blanc surveille l'entrée de la mine.
- 4) La mine est piégée.
- 5) Certaine créature des mines on peur de la lumière.
- 6) La mine est très instable, certaine galerie se sont déjà effondrée.
- 7) Des salles entières sont inondées.
- 8) L'eau est très froide (perte de connaissance en moins de 2 minutes, et décès en moins de 5 minutes)
- 9) Il y a une magie étrange dans la mine.
- 10) Faire attention on l'on met les pieds.

Bien sur le nain est un peu fou donc toutes les informations ci-dessus seront pollué par les délires du nain. Souvenir d'enfance, paranoïa, silence, sursaute de temps en temps, redemande aux aventuriers qui ils sont car entre temps il aura perdu la mémoire, et donc redonnera les mêmes infos...Bref au Mj de jouer pour mettre les nerfs des joueurs à vif.

Après avoir obtenue tant bien que mal, quelques informations, ils peuvent reprendre leur route en direction de la mine. Ne pas oublier les incidents, citées ci-dessus (non pas les infos du nain, encore au dessus), qui peuvent arriver en chemin.

Arrivé à la mine



L'entrée de la mine est assez grande, ce qui peut valider les informations du nain concernant le dragon qui en serait le gardien.

C'est en se dirigeant vers l'entrée de la mine que surgit du ciel un dragon blanc, en même temps on les avaient prévenus. Bref celui-ci lâchera un gros bloc de pierre sur les aventuriers, un jet d'adresse-2 pour l'esquive, sinon Aie 3D de dégât.

Le dragon une fois au sol, fait comprendre aux aventuriers qu'il ne les laissera pas rentrer. Un cris perçant mettra leur courage à l'épreuve, s'il rate

leur jet il ne pourront attaquer, pendant le prochain tour de jeu.

La zone de combat propose aux aventuriers plusieurs cachettes pour se mettre à l'abris du dragon, bien sur s'ils reste cachés trop longtemps il viendra les chercher.

Celui ci peu très bien, laisser les aventuriers rentrer dans la mine si le combat se prolonge, il estimera qu'ils sont digne d'y pénétrer. Et en récompense il leur donnera de son sang redonnant 50% de leur EV.

Ex: Si le héro dispose de 50Pv il recevra 25Pv. Donc s'il ne lui reste que 5Pv après le combat, il repassera à 30.

La mine NIV 0: (voir plan de la mine)

Couloir C1

Une fois passé la grande entrée, les aventuriers arrivent dans un couloir (C1: 2m x 40m). Celui-ci est assez pentu, au bout du couloir il y a une grande porte en bois, à première vue elle semble très solide.

Au bout d'un moment, une voix ce fait entendre:

- Qui-va-là?

- Que voulez vous?

Les aventuriers racontent ce qu'il veulent de toute façon le nain n'écoute pas. Après quelques minutes, le nain, leur coupe la parole s'ils sont trop long à raconter leur vie.

-Répondez à l'énigme si vous voulez rentrer.

-3 nains vont à la mine, le premier prend une pelle, le second prend une pioche, que prend le troisième?

Réponse: Le troisième nain, il prend la tête. Ha ha ha, c'est de l'humour nain.

Si les joueurs galère, tant pis pour eux. Ils peuvent faire demi tour pour chercher le vieux nain, il les aidera surement. Par contre il ne se rappellera plus d'eux donc avant qu'il leur donne la réponse, ils sont pas couchés. Et s'il l'on tué bah tant pis, au MJ de trouver une idée.

Salle S1 (Grande salle)

Une fois passé la grande porte du couloir C1, les aventuriers arrivent dans une grande salle (8m x 14m) éclairée par de nombreuses torches. Dans la pièce on peut voir 10 piliers qui soutiennent la plafond d'une hauteur d'au moins 6m. À gauche et à droite de l'entrée il y a 2 escaliers pour accéder aux balcons du Niv1.

Dans cette salle il y a 3 nains, à première vue se ne sont pas des mineurs, (voir tableau de rencontre)

À ce stade de nombreuses possibilités s'offrent aux joueurs, soit ils attaquent les nains, soit ils essaient de leur parler. (Vaut mieux leur parler).

À noter, si les joueurs expliquent ce qu'ils cherchent, les nains seront agressifs, et il faudra les combattre. Les nains sont ici pour défendre la relique.

Pendant leur exploration de la mine dès qu'ils croiseront un nain celui-ci attaquera, les aventuriers n'étant pas accompagnés, ils sont considérés comme des ennemis.

Un des nains a la clé du couloir C6, et un autre a un trousseau de clés, celles-ci ouvrent les portes du niveau -1.

Couloir C2

Ce couloir, comme tous les autres, est piégé, il faudra réussir une épreuve INT pour trouver le mécanisme. Si un 1 ou un 2 sort au dé, ils remarqueront des rainures dans les murs à partir d'une certaine hauteur. Il est donc possible, en rampant c'est à dire en se mettant à hauteur de nain d'éviter le piège.

Une fois trouvé un second test pour le désamorçage INT. (Dans les deux cas si échec critique il y a, le piège se déclenchera) ça rime c'est cool, bref rien à voir...

Si le piège se déclenche, des lames tranchantes sortent des murs (Dégât 2D pas de critique)

Salle S2 (Cuisine)

Se sont les cuisines, une légère odeur de saucisse flotte dans l'air. Il y a deux îlots centraux sur lesquels il y a de la nourriture. Tout autour de la pièce, il y a un plan de travail, où on peut y trouver des ustensiles de cuisine. L'hygiène n'étant pas une priorité pour les nains, si l'un des aventuriers souhaite grignoter quelque chose, il aura des crampes d'estomac pendant la durée de la quête. (Au MJ de voir les contraintes). Pour ceux qui ont l'appel du ventre, ils devront s'y rendre au plus vite, bien sûr les ogres auront aucun désagrément étant habitués à manger n'importe quoi, ou n'importe qui. Les joueurs trouveront, des potions de soin 10Pv. Il est possible d'accéder à la salle S3 par une porte à double battant.

Couloir C3

Ce couloir mène à la salle à manger. Le piège ne se déclenchera pas si on marche le long du mur. Sur le test INT, le joueur remarquera que le sol est plus usé le long des murs qu'au centre. Si le piège se déclenche, le sol s'ouvre, et les joueurs tombent dans un trou 3m de profondeur, occasionnant 1D6 blessure.

Salle S3 (Cantine)

Dans la salle à manger, il y a 4 nains qui mangent et discutent brillamment. Quoi qu'il arrive, étant légèrement alcoolisés, engageront le combat, refusant de partager leur chope de bière. (AT/PRD-2 à cause de l'alcool) Les nains de la mine n'appréciant pas que des intrus tuent leur congénère seront hostiles aux aventuriers. Il est possible d'accéder à la salle S2 par une porte à double battant.

Couloir C4

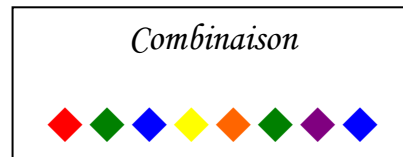
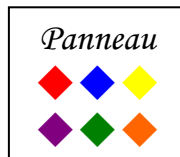
Ce couloir mène aux toilettes, il n'est pas piégé, car les envies sont parfois pressantes, il serait bête de se faire décapité pour une envie de pisser.

Salle S4 (Wc)

On ne peut pas dire que dans cette salle ça sente la rose, on va pas revenir sur l'hygiène douteuse des nains. A ce sujet, dans cette salle, il y a justement un nain faisant son affaire. Autour de la pièce circule un petit cour d'eau arrivant d'on c'est où, et repartant....prff, en même temps on s'en fout.

Couloir C5

A mis parcours, sur la droite il y a une porte fermée. A la droite de celle-ci il y a 6 interrupteurs de couleur, (rouge, bleu, jaune, violet, vert, orange), il faudra faire la combinaison suivante pour ouvrir la porte:



Salle S5-1 (Armurerie)

Dans l'armurerie, les joueurs tomberont sur un nain en plein travail de réparation d'une hache (1D+2) Il y a bien sûr d'autres armes dans cette salle:

- Deux haches 1D+5 (Nain : AT/PRD+2 COU+1) (PRD-1 sauf Nain)
- Deux marteaux 1D+5 (Nain : AT/PRD+2 COU+1) (PRD-1 sauf Nain)
- Une épée Durandil 1D+5 (AT/PRD+1 CHA+1 COU+1)
- Plastron métal luxe + 2 force (ench.) PR5 CHA+1 FO+2 Rupture non (taille moyen)

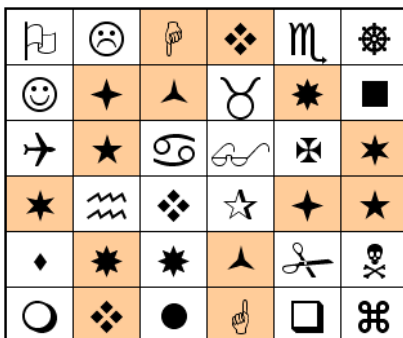
Salle S5-2 (Salle d'entraînement)

Dans cette salle deux nains s'entraînent, ils attaqueront quand les aventuriers auront fini de fouiller la pièce, ou si on interrompt leur combat. Proche des nains il y a des vêtements déposés sur le sol, sans doute les leurs.

- Dans la poche d'une des vestes, il y a un petit parchemin enroulé. **Celui-ci vas les aider à trouver le code du panneau de commande de la salle 5-1. ↗↖↘↙↕↔**
- Dans l'autre veste il y a une clef, qui ouvre la porte de l'escalier E3

Couloir C6

Après avoir franchi quelques mètres dans le couloir, les joueurs remarqueront que le sol est recouvert de rune. Sur un test INT, ils remarqueront que certaines pierres sont plus usées que d'autres. Il leur faudra donc trouver la bonne combinaison.



Voici le trajet aller retour pour ne pas déclencher le piège, il faut suivre les étoiles. S'ils y vont tous en même temps, se trompe, ou tout autre raison, un rat qui passe dans le coin etc. Le piège se déclenchera.

Une trappe s'ouvrira au dessus des malchanceux, de laquelle sortira des mygales.

Si les joueurs restent immobiles, elle s'en ira d'elle-même, (sauf 1 au D20), sinon voir le tableau de rencontre.

Bien sûr il faudra impérativement faire le bon chemin pour que la porte s'ouvre. Une fois le piège déclenché, il n'y a plus de danger.

Salle S6 (Entrepot)

Une fois arrivés t'en bien que mal dans l'entrepôt, la fouille des lieux peut commencer. Il y a pas mal de caisses en bois, des sacs en toile, des coffres de différentes tailles.

En cherchant bien (en cherchant vraiment bien) ils pourront trouver un vieux livre dans lequel est racontée l'histoire de l'armure, pourquoi elle a été cachée etc...au MJ de décider de révéler ou non les infos.

Bien sûr il y a dans les caisses, coffre et sacs plein de choses plus ou moins utiles. Des caisses de livres, de vaisselles, de draps moisis, de matériels rouillés, une caisse avec des objets magiques (voir la liste). Pour tout les autres objets le MJ décide.

Couloir C7

Dans ce couloir il n'y a pas de piège, sauf si le MJ décide d'en mettre un.

Salle S7 (Prison)

Une fois arrivé dans la pièce, on peut voir sur la gauche des cellules, les aventuriers vifs d'esprit se rendront compte qu'ils sont dans une prison. Dans l'une des cellules, il y a un nain celui-ci crie aussi fort qu'il peut pour qu'on le sorte de là. Il parle d'une bière pas fraîche, et que les bonbons (Chiantos) n'étaient pas à lui.

- Si on lui promet une bière fraîche il sera coopératif, car quelqu'un qui vous paie une bière ne peut pas être mauvais, et donnera des infos sur la relique qui se trouve dans la mine.

("C'est un casque magique CHA/COU/FO+2 PR2....")

Bien sûr étant en prison il n'est pas armé, son équipement est dans un des placards de la salle.

- Une hache 1D+5, un plastron PR2, des bottes, des gants, et un sachet de bonbons (chiantos).

Si les joueurs mangent un chiantos, il sera casse-pied et ne pourra pas s'empêcher de lancer des vanes à tout le monde. Bien sûr au bout d'un moment cela va agacer les autres joueurs et les nains rencontrés, qui auront AT+2 et PRD-1 (énervement).

Couloir C8

Ce couloir est particulièrement dangereux car il mène à la réserve de bière. Il y a une trappe dans la première partie du couloir, occasionnant 1D de blessures pour celui ou ceux qui tomberont dedans (3m de profondeur sur 5m de long).

Et dans la seconde partie. Une grille hérissée tombera et bloquera le passage. Pas de test les pièges se déclencheront.

Salle S8 (Réserve de bière)

Pour rentrer, allez en S9 pour avoir la clef.

Dans la réserve de bière, il y a un nain qui est chargé de surveiller la réserve, qui lui-même est contrôlé, et le contrôleur est sous surveillance...ainsi de suite. Car quand on parle de bière, on ne peut avoir confiance en personne.

À l'entrée, sur la gauche il y a un meuble avec pas mal de vaisselle, et s'il cherche bien il trouveront une fourchette magique qui donne 1Pv supplémentaire, quand on mange avec bien sûr.

Derrière le comptoir il y a le nain chargé de surveiller la bière, il n'est pas armé, car on ne va pas dans la même pièce des nains armés et de la bière. Il n'a pas d'information spéciale à donner, mais sur lui vous trouvez une clef permettant d'ouvrir la porte qui se situe entre cette salle et la salle S9. Cette porte ne s'ouvre que du couloir.

Au fond de la réserve il y a bien sûr des tonneaux de bière.

Couloir C9

Ce couloir n'est pas piégé, menant à la taverne, il se déclenchera tout le temps.

Salle S9 (Taverne)

Dans la salle il y a des tables des chaises bref c'est une taverne.

Dans la taverne, il y a qu'un seul nain. Il cherche un moyen d'ouvrir la porte menant au couloir C8. Il ne sait plus où il a mis la clef, et il doit retourner dans la réserve pour surveiller l'autre nain qui s'y trouve. Lui non plus n'est pas armé, il est bien trop proche de la réserve de bière. La clef se trouve dans un coin de la pièce sous un amas de choppe brisée.

Couloir C10

Quand les joueurs arriveront ici c'est qu'il auront fait le tour de la mine. Dans le couloir il y a 8 armures d'environ 2 mètres de haut. (Voir tableau de rencontre) Il s'animeront quand les joueurs seront tous dans le couloir car la porte se refermera derrière eux. Une fois vaincue, une porte s'ouvrira, sur le mur est, dans la petite pièce il y a un morceau de clef.

Salle S10 (Salle de la relique)

Avec les 3 morceaux de la clef trouvés en SL1, SL2 et C10, on peut enfin ouvrir la porte.

Nous voici dans la grande salle, où se trouve la relique.

Droit devant la grande porte, au fond de la salle se trouve la relique, celle-ci est sur un piédestal derrière une grille en fer forgée. Sur la gauche et la droite, de l'autre côté des piliers qui bordent l'allée principale se trouve 1 troll géant. en cage. Ils sont bien enfermés, leur cage est entourée de gravas et de grosses pierres. Ils seront agressifs et tenteront, de frapper avec leur gourdin, et de sortir de leur cage, mais celle-ci est assez résistante. Si les joueurs ont levé la grille (voir S34 au Niv1) ils peuvent prendre la relique. Les cages s'ouvriront quand les joueurs s'approcheront trop près de la relique. À noter que les trolls ne peuvent pas passer entre les piliers. (voir le tableau des rencontres). À force de frapper les piliers, ils finiront par céder. Bien sûr il ne sera pas aisé de sortir de la salle. Au MJ de voir.

La mine NIV 1: (voir plan de la mine)

Sur le balcon de la salle S1, les aventuriers ont accès au dortoir des nains. Il y a 6 portes de chaque côté et une plus grande au fond. Toutes les chambres sont identiques, dans certaines il y aura des nains (voir le tableau de rencontre), certaines seront piégées si on les fouille. La porte de la pièce du fond est fermée, la clef se trouve dans une des chambres, au MJ de décider laquelle. Dans la pièce, il y a une chaise un bureau, et deux armoires. D'ici on peut voir la relique, bien sûr pas les trolls sinon c'est pas drôle. Dans une des armoires, il y a une carte étrange, c'est le plan partiel du labyrinthe au NIV-2, ainsi qu'une grosse clef. Sur la console centrale il y a une manette, qui actionne la grille autour de la relique.

La mine NIV -1: (voir plan de la mine)

Escalier E1

Pour accéder au niv-1 il faut tout d'abord trouver l'entrée de l'escalier E1 qui y mène. La porte est cachée par un mur de pierre à y regarder de plus près, on peut voir des joints, délimitant la porte. Si les joueurs essaient de casser le mur avant d'avoir été au Niv1, des nains arriveront attirés par le bruit, pour le nombre le MJ décide.

Une fois le mur détruit, un courant d'air froid et humide souffle de l'ouverture. L'atmosphère est étouffante. Il faudra au joueur des torches pour y voir, il y en a un peu partout. Le sol est très glissant donc pour ceux qui ont "tombe dans les pièges" glisseront souvent, 1D-3.

En bas de l'escalier E1 il y a une porte, avec l'humidité, c'est un miracle que la porte soit encore là.

Salle S11 (Poste de garde)

Cette salle se trouve être un ancien poste de garde menant au niveau -1. Dans la salle il y a 2 gobelins, qui bien sur attaqueront les intrus.

Couloir C11

Rien de spécial dans ce couloir

Salle S12 (Grande salle)

Nous voici dans la grande salle du Niv-1. Dans l'ensemble cette salle est identique à celle du niveau supérieur. La différence est le nombre de porte qui est moindre à ce niveau. Il y en a quatre en comptant celle d'ou viennent les joueurs.

A peine entré, on peut voir un pauvre gobelin ce faire bouffer par une araignée géante. Elles sont trois en fait mais ça les joueurs ne le savent pas encore. Derrière l'araignée prenant sont repas, on peu voir un grand mur blanc, qui se trouve être une toile, très résistante (Sauf au feu bien sur). Le moindre choc sur la toile attirera l'attention des deux autres araignées.

Couloir C13

Rien à signaler dans ce couloir, hormis l'éco de quelque clapotis venant du bout du couloir. Celui-ci est assez pentu donc glissant.

NOTE: *Pour la salle 13 et 14, même si le test pour la nage est AD, il devra être répété en fonction de la FO de chacun. Les joueurs seront trempé, donc attention au rhume car il fait assez froid dans la mine. Ils devront se réchauffer assez rapidement. Bien sur s'il reste trop longtemps dans l'eau il perdrons des points de vie.*

Salle S13 (Bureau de comptabilité de l'or)

Cette salle est à moitié inondée, de l'eau s'écoule, d'une fissure rectangulaire, sur un test d'INT, les joueur y verront la forme d' une porte murée. A par cela il n'y a rien d'autre. Après quelques coups, le mur cède, et un torrent d'eau, remplit la salle 13, le couloir 13 et une partie de la salle 12. Les joueurs seront emportés par le courant, et se retrouveront à l'entrée du couloir 13. Il devront donc le retraverser, en nageant bien sur. L'eau arrive à l'entré du couloir, et arrivé au virage, la hauteur de l'eau atteint 2m50.

Une fois revenue dans la salle, en nageant, il faudra, nager sous l'eau pour trouver l'accès à la salle 14.

Salle S14 (Réserve d'or)

La salle 14 est entièrement inondée, sous 2m50 d'eau. En cherchant un peu, les joueurs trouveront, 6 coffres fermés. Les clefs des coffre sont en S15. Dans l'un d'eux il y a un étuis circulaire. Il ne devront pas, ouvrir l'étuis sous l'eau, sinon le plan qu'il contient sera détruit. Le plan en question est un plan partiel du labyrinthe du NIV-2. (Si les joueur on déjà trouvé l'autre morceau, il devront les superposer pour révéler le plan du labyrinthe bien sur cela n'en donne pas la sortie). Dans les autres il y a de l'or, environ 1000Po par coffre. Ils sont donc intransportable, et ne s'ouvriront qu'avec le trousseau de clef qui se trouve dans la salle 15. Par contre il ne sera pas aisé de transporter tout cet or. Aux joueurs de se débrouiller, et au MJ d'adapter le reste du scénario.

Salle S15 (Bibliothèque)

On accède à cette salle du niveau 1 par l'escalier E3. De chaque côté du couloir qui mène au fond de la salle il y a des étagères, des commodes, sur lesquelles, il y a des centaines de livres poussiéreux. Certains d'entre eux tomberont en lambeau si on les touche. Au bout du couloir il y a un bureau en bois ce qui est assez surprenant. Derrière le bureau il y a une petite armoire murale, la clef de l'armoire se trouve dans un des tiroirs du bureau. Dans la petite armoire se trouve des dizaines de clefs crochet sur des petits clous. Certaines d'entre elles ouvrent les coffres de la salle 14. Mais le reste des clefs n'ouvre plus rien depuis bien des siècles.

Salle S16 (Entrepôt)

À l'entrée de la salle il y a un escalier qui descend sur plusieurs mètres. Mais la salle étant complètement inondée les aventuriers ne voient que la première marche. Il y a environ 8m d'eau dans la salle.

Au fond de l'eau, si les joueurs décident d'y aller, ils trouveront, des planches pourries et quelques pièces d'argent de ci de là.

Salle S17 (Réserve de bière)

Dans cette salle il y a des tonneaux contenant de la bière. Elle est là depuis bien longtemps. La plupart des fûts sont vides. Mais parmi eux il y a un fût particulièrement bien conservé, si les joueurs, font attention, ils pourront revendre la bière à un très bon prix (5000 Po le tonneau). Cette bière est spéciale, elle redonne 5Pv par chope, mais celle-ci est très alcoolisée. Deux chopes suffisent pour ne plus tenir debout (1 chope pour les humains, et 3 pour les ogres, à adapter en fonction du gabarit de chacun). Une fois les aventuriers ivres au MJ de corser le reste de l'aventure si les joueurs ont bien sur.

La mine NTV-2: (voir plan de la mine)

Nous voici dans le labyrinthe, normalement les joueurs ont le plan ou du moins une partie, et s'il n'en a rien bah tant pis.

Dans la première salle, ils tomberont sur un nain accroupi sur un tapis. Il semble très vieux, et chez les nains qui dit vieux dit grincheux. Il dira rien tant que les aventuriers ne lui auront pas adressé la parole. Celui-ci semble assez occupé avec plusieurs morceaux de bois tentant de les emboîter les uns dans les autres sans succès. Une fois que vous aurez attiré son attention, il vous mettra au défi, 3 épreuves attendent les aventuriers.

- Le battre à chifoumi, (pierre, papier, ciseau)

- Résoudre les énigmes suivantes: (**Réponse en rouge**)

Compléter cette suite logique: L M M _ _ _ (L M M J V S D → **Lundi, Mardi, etc**)

Corrigez cette formule en ajoutant un seul trait: $5 + 5 + 5 = 550$ (**5 4 5 + 5 = 550**)

Veuillez écrire un texte au hasard: (**un texte au hasard**)

Veuillez dessiner un rectangle avec 3 traits:



- Assembler les morceaux de bois que le nain essaie d'assembler

Si les joueurs décident de tuer le nain et de ne pas répondre à ces questions, le morceau de clef se trouve sous le tapis

Dans la seconde salle il y a un autre nain, celui-ci se trouve au centre d'un cercle formé avec des cordes. Il s'agit en fait d'un ring. À peine entrés les joueurs entendront, les provocations du nain. Pour passer les joueurs devront faire 3 combats contre le nain et en gagner au moins 2. Épreuve de Force Vs Adresse.

Il faut réussir deux épreuves de suite pour gagner un combat. Le nain attaque, le joueur défend. Ensuite le joueur attaque, le nain défend, et ainsi de suite.

Si les joueurs décident de tuer le nain sans faire les combats, le morceau de clef se trouve, dans un petit coffre piégé.

Le poison rendra le malheureux amnésique pendant 2 à 3 jours. (jet de réussite sur D20 pour détecter le piège de 1 à 5)