

VOYAGE AUX MONTAGNES DU NORD



Scénario par Ky-Miko pour JDR de naheulbeuk, pour 4-5 aventuriers de niveau 4 à 6. Cette aventure dure environ 5 heures. Vous aurez besoin du **plan de la terre de Fang, zoom nord-ouest** et le plan de **Mlinej**. Cette aventure de niveau intermédiaire peut très bien être plus difficile si le **Mj** ajoute des rencontres aléatoires et modifie les trésors. Si vous avez des questions ou des commentaires, n'hésitez pas à m'envoyer un message à francis-stpierre@hotmail.com.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

La mine d'**Audair** a été sournoisement attaquée par **Gnisin**, le marchand de glace des enfers. Ce démon et ses créatures des glaces ont facilement eu le dessus sur les nains. En effet, les nains étaient peu nombreux à y travailler puisque la mine a été pratiquement vidée de ses minéraux précieux depuis maintenant plusieurs années. De plus, la moitié des nains étaient bourrés au moment de l'attaque. Le marchand de glace satanique mit les 14 nains survivants en esclaves à l'intérieur du repaire du démon. Bien sûr, aucune mine ou ville avoisinante n'a été au courant de l'attaque et le démon veilla ardemment à ce que personne ne le sache. Pour ne pas éveiller de soupçon, les nains sachant écrire devaient rédiger une lettre à leur famille. Chaque lettre était vérifiée et modifiée par le démon pour que les familles des nains ne s'inquiètent en rien de leur absence. Les messages étaient transportés par un facteur corrompu ayant comme nom **Henri**, qui allait porter les lettres jusqu'à **Mlinej**.

Heureusement pour les nains, l'un d'eux qui se nommait **Maloché**, était un soldat très expérimenté et il avait appris, lors de son service militaire, qu'en envoyant le mot : Cornichon qu'Arcal qui pue, cela équivalait à dire: *S.O.S. Envoyez-moi une puissante force militaire, je suis dans le pétrin!* La lettre qu'il écrivit se lit comme suit: «*Bonjour, mon ami Boukr, il fait de plus en plus froid ici et je suis fatigué, mais je ne désespère pas puisqu'il aura bientôt de la bonne bière de Mlinej pour moi. Je risque d'être en retard de quelques semaines. Je m'ennuie et envoyez-moi Cornichon qu'Arcal qui pue, j'en ai de besoin absolument, je suis perdu sans ça.*»

Boukr, son frère et donc son plus proche parent, avait séché la plupart de ses cours à l'école militaire, et n'a absolument rien compris de ce que le message voulait dire réellement. Il savait cependant que le chien appartenant au tavernier s'appelait **Cornichon**. Il en déduisit que le nain voulait absolument la compagnie de ce chien. Il trouva cela étrange, mais n'en fit pas un cas. **Boukr** se mit à chercher un groupe d'aventurier pour une mission assez facile, qui est de tout simplement se procurer le chien et d'aller le porter à **Maloché**, un mineur d'**Audair**. Quand les aventuriers arriveront à la mine, il remarqueront que cette aventure qui semblait simple, ne l'est peut-être pas autant qu'ils le croyaient. Plusieurs indices permettront découvrir le refuge du démon et les aventuriers n'auront pas le temps d'aller chercher de l'aide puisque le jour d'exécution des nains sera pour très bientôt. Il devront s'infiltrer dans le souterrain et sauver les nains survivants.

Récupérer la mission

Les aventuriers se promènent en ville et cherchent de travail, ou bien ils sont à la taverne, en train de boire une bonne bière de **Mlinej**. Dans tous les cas, **Boukr**, s'approcheront d'eux d'un air morose. Il leur payera une bière de bonne qualité et leur exposera la demande plutôt étrange de son frère. Son frère travail depuis 10 ans à la mine et n'a jamais fait la moindre requête. D'ailleurs, il n'aime pas particulièrement les chiens. Cornichon est le chien de **Boris le tavernier**, il n'est pas très difficile à trouver puisque lui et son chien sont toujours dans leur taverne. Par la suite, **Boukr** explique que le voyage n'est pas très long (environ 3 jours de marche) et que plusieurs créatures rôdent sur le chemin allant à la mine. Il explique que **Maloche** est fortuné et qu'il n'aura aucun mal à payer plusieurs centaines de pièces d'or au groupe allant lui livrer le chien. **Boukr** est peu bavard, mais si on insiste, il fera mention de la lettre. Un bon jet de charisme dans ce sens permettra de lui faire avouer qu'il n'a pas utilisé les services d'un facteur pour aller livrer le chien puisque des rumeurs circulent que certains d'entre eux seraient corrompus.

Le Temple de la Bière

Boris possède le temple de la bière (voir carte de **Mlinej**) depuis 12 ans, c'est une taverne de qualité moyenne, tout ce qui a de plus normales mises à part qu'elle est constamment rempli de monde durant la journée et les soirées. Bien entendu, **Henri** n'a aucune idée de ce qui se passe et ne connaît même pas **Maloche**. **Cornichon** est lui aussi dans l'auberge, et passe ses journées à manger les bouts de nourriture tombé sur le sol par inadvertance. Ce Carlin, coloré noir et beige, est grassouillet et a toujours faim. Il possède de gros yeux globuleux qui semblent ne regarder nulle part et sa langue donne l'impression qu'elle est trop grosse pour sa bouche, car elle sort toujours entre ses babines.

Les héros n'auront aucun mal à trouver la taverne. Si les aventuriers essaient de lui acheter le chien, l'aubergiste refusera en disant qu'il n'a pas besoin d'argent. **Henri** proposera à la place que l'un des personnages ayant la compétence (jongler et danser) anime la soirée en échange du chien. Si personne ne peut utiliser la compétence ou si le personnage échoue, ils peuvent tout de même se rattraper dans un concours d'alcool. Dans tous les cas, **Henri** finira par donner son chien, il ne l'aime pas vraiment de toute façon. Si les aventuriers essaient tout d'abord de voler **Cornichon** durant la nuit, laissez-leur la tâche relativement facile. **Henri** dort très dur et n'osera pas attaquer les aventuriers s'il s'en rend compte.

Le voyage à travers les montagnes du Nord

Maintenant que les aventuriers ont fait l'acquisition de **Cornichon**, ils sont désormais prêts à partir. Si un magicien ou quelqu'un d'autre d'érudit réussit un test d'intelligence, il sait que les montagnes du Nord sont enneigées à ce moment de l'année et qu'il faudrait mieux s'équiper en conséquence... Il ne faut pas oublier qu'il faut environ 3 jours de marche, en suivant le chemin, pour atteindre la mine.

Le premier jour devrait se passer sans problème majeur. En effet, ils sont encore dans une section civilisée de la région. Profitez-en pour faire du roleplay et de faire en sorte que le groupe doit souvent arrêter pour donner de la nourriture au Carlin. En Après-midi, ils rencontrent une naine alchimiste niveau 5 appelé **Zigila Quartz** accompagné par plusieurs gardes du corps qui marchent vers **Mlinej**. La naine est plutôt bizarre, mais elle peut vendre une pâte d'acier fort, une fiole incendiaire ou 1 cristal de mana à un bon prix si les héros sont gentils.

La deuxième journée est plus coriace. Les aventuriers ont atteint les montagnes du nord et une tempête de neige fait rage sur le secteur. Les aventuriers doivent effectuer un test de force pour résister au froid, sinon il perdront -2 à toutes leurs caractéristiques pour le reste de la journée ainsi que la nuit. De plus, les personnages échouant le test perdent 1d6+3 d'EV. Vous pouvez donner un bonus au test si un personnage est particulièrement protégé contre le froid. Durant la nuit, les héros se feront attaquer par un **Windigo**. En espérant que la compagnie a pensé à faire des tours de garde ou bien qu'ils se sont procuré une bonne assurance vie... Si les aventuriers essaient de faire combattre le chien, la seule chose que **Cornichon** fera sera d'essayer de mordre sa propre queue.

La troisième journée ressemble beaucoup à la précédente avec le même test pour résister au froid ainsi que les mêmes répercussions en cas d'échec. Le chemin pour se rendre à la mine est plus long que prévu et la route est cachée par la neige. Les héros doivent faire un test d'intelligence sinon ils tourneront en rond durant plusieurs heures. Un héros ayant la compétence pistage possède un bonus de +4 dans cette situation. Cependant, ils ne rencontreront pas de monstres durant la nuit à moins d'être un MJ sadique qui adore la baston. Si les héros font un détour pour s'arrêter à la mine **Hyjup**. Seuls les nains du groupe seront reçus avec joie, les autres aventuriers devront coucher dehors à moins de convaincre les nains avec un test de charisme. Les nains de la mine Hyjup ne savent rien de ce qui se passe au Nord et ce qui se passe à l'extérieur de la mine ne les intéresse pas. Cependant, c'est l'endroit parfait pour se réchauffer.

Les Mines d'Audiaire

Le chemin qui arpente la montagne se termine directement devant une porte de 5 mètres de haut. Sur cette solide porte en pierre, plusieurs dessins de nains y sont gravés, et on peut y lire « **Mine Audiaire , barrez-vous les elfes** » À l'arrivée des héros, ils remarquent que la grande porte de la mine est fermée et qu'un nain est attaché à l'extérieur à l'aide de chaînes. Le nain qui est mourant à tout de même l'énergie pour dire au groupe: « **Merci de l'espoir ! Nous avons été attaqués par Gnisin, le marchand de glace des enfers, il y a 10 jours. Le démon nous force à sculpter une gigantesque statue de lui en son honneur... Il va nous exécuter dans 2 jours... Il est trop tard pour aller chercher de l'aider... le démon se cache dans son repaire avec les nains survivants, si vous tuez le marchand de glace tous ses monstres mourront avec lui... mais faites attention, le monstre est invincible à moins que harrrgggg.....** » Ensuite le nain meurt, en lâchant un grand cri, d'agonie. Les héros n'auront d'autres choix que d'essayer de trouver le repaire du démon s'ils veulent sauver les nains, si vos joueurs sont plutôt égoïstes, faites leur remarquer que les nains seront sans doute très reconnaissants de les avoir sauvés et que cela pourrait se traduire par un tas de trésors en échange. Si les héros frappent à la porte de la mine ou crient. Ils entendront une voix humaine qui leur dira de s'en aller.

À ce moment les héros devront essayer de trouver un moyen de savoir où se trouve le repaire du démon. Pour ce faire, il existe plusieurs moyens.

-La compétence pistage pourrait aider puisque malgré qu'il a neigé, il est difficile de manquer les traces d'une armée de monstres.

-Ceux étant capables de parler aux animaux peuvent demander des indications à un lièvre ou une chèvre des montagnes. Le repaire est très connu par les animaux qui évite de s'y aventurer.

-Le carlin peut suivre l'odeur des monstres.

-Ils peuvent essayer d'ouvrir la porte de force, mais c'est difficile. Il faut être 2 à réussir un jet de Force. En entrant dans le hall d'entrée de la mine, ils remarqueront que la plupart des chemins sont éboulés. Ils trouveront Henri, le facteur corrompu assis sur une chaise, qui essaiera de prendre la poudre d'escampette par la porte dès que les aventuriers l'ouvriront. Si les aventuriers l'attrapent, ils peuvent l'interroger avec de la torture ou de l'intimidation. Il expliquera son histoire, c'est-à-dire qu'il travaillait pour le Démon pour aller livrer le courrier, mais que le

démon n'avait plus besoin de lui, il la enfermer dans la mine pour qu'il meure dans d'atroces souffrances par la faim, il en a profité en même temps pour attacher un nain trop chiant à l'extérieur de la mine, afin de faire fuir les voyageurs trop curieux. Heureusement pour les héros, **Henri** sait comment se rendre au repaire du démon et expliquera le chemin si on lui laisse la vie sauve. Il ne sait cependant pas comment tuer le démon. Si les aventuriers fouillent les pièces toujours accessibles, ils ne trouveront pas grand-chose, en effet, les monstres ont déjà tout pillé.

L'ascension vers le repaire du démon

Le repaire n'est heureusement pas très loin, il est situé au versant opposé de la montagne. Puisqu'il n'y a plus de chemin, il faudra parfois faire quelques tests d'escalade pour éviter de chuter de quelques mètres. (1d6 de dégâts). Plus on s'approche du repaire, plus la température va s'empirer. Il neigera de plus en plus. Profitez-en pour que les aventuriers fassent un jet de force contre le froid. Le repaire est en fait, une grotte creusée dans la pierre et la glace. L'entrée est difficile à manquer, mais elle est gardée par un **yéti** caché qui n'attend que quelqu'un passe par l'entrée de la grotte pour les écrabouiller avec un éboulement de pierre. Il prendra ensuite son fémur de mammoth et foncera au corps à corps. Ce primate se fait nourrir par le démon en échange de garder la porte, mais il n'est pas très loyal. Si le combat tire en défaveur du **Yéti**, il fuira dans les montagnes sans problème et ne reviendra pas.

Les nains, les alchimistes, les commerçants et les magiciens peuvent faire un test d'intelligence pour avoir des informations sur l'utilisation de sa peau puante, qui protège contre le froid et l'utilisation de ses glandes, qui peuvent se vendre à un bon prix.

Le repaire du marchand de glace de l'enfer.

Veuillez consulter la carte du donjon du **Gnisin, situé en annexe pour la suite de l'aventure.** Dans ce donjon, le sol et les murs sont recouverts de glace. Les accumulations de neige sont courantes dans les coins du donjon. Quelques pics de glace se sont formés aux plafonds. L'air ambiant est froid, mais l'absence de vent rend la sensation de fraîcheur bien moins pire qu'à l'extérieur. Il fait sombre dans le donjon, il faudra donc un moyen de s'éclairer. Si les aventuriers font trop de bruit ou restent trop longtemps au même endroit, ils auront des chances de rencontrer des créatures errantes. Brassez 1D et si le résultat est 1 ou 2, reportez-vous au tableau à la page suivante pour savoir quelles créatures ils auront à combattre.

Résultat	Rencontre aléatoire
1	3 Vers du froid mâles
2	1 Ver du froid femelle
3	1 Barbare du Nord
4	2 Âmes en peine
5	1 Golem de Glace
6	1 Créatures des glaces

Étage inférieur

1. Le pont

Avant d'entrer officiellement dans le donjon, il y a une herse à traverser. Les gnomes et les obits peuvent sans problèmes traverser, mais les autres origines devront réussir un test de force pour traverser. Heureusement, si l'un réussit à traverser, il peut activer un levier l'autre côté pour remonter la herse et permettre aux autres de passer. Sachez qu'un jet de force manqué fait beaucoup de bruit et risque d'attirer des monstres puisque la herse se refermera sur le sol.

Cette pièce de forme ovale est très grande. Les aventuriers doivent traverser un pont de glace pour atteindre l'autre côté, ce qui ne va pas être de tout repos puisqu'un mécanisme magique protège le pont. Un bonhomme de neige immobile jusqu'à ce moment qui se trouve sur un balcon surélevé à l'ouest de la pièce, se mettra à bouger quand l'un des héros marchera sur la passerelle. Le bonhomme de neige lancera une boule de neige avec le Lance-pierre Mythique D'hysoul. (13 d'attaque). Puisque le pont est très glissant, si le héros se fait toucher, il devra faire un test d'adresse ou sinon il tombera dans le vide pour y faire une chute de 7 mètres (2d6 de dégâts). Le piège est indétectable.

Après avoir traversé le pont, il est à noter que la porte qui mène vers le couloir est elle aussi piégée, de quoi rendre craintif les aventuriers pour le reste du donjon. Quand l'un des aventuriers tournera la poignée de porte, un dard empoisonné sortira par un petit trou caché dans la porte pour aller se planter dans la cuisse du héros malchanceux. Le poison est du Chatoullouize (voir le tableau des poisons et antidotes). Le héros a quand même le droit à un jet d'adresse pour tenter de l'éviter.

2. L'observatoire

Derrière la porte se trouve un système de corde qui déclenche une alarme. L'alarme, qui est en fait une cloche, fait beaucoup de bruit. Profitez-en pour faire stresser les joueurs en décrivant à quel point de la cloche résonne à travers les couloirs. Lancer 1D, si vous avez 1 ou 2, le bruit aura attiré quelque chose vers les aventuriers.

Cette pièce possède 2 utilités, la première à observer les étoiles grâce au gigantesque télescope situé en plein milieu de la pièce. Malheureusement, les ouvriers n'ont pas encore creusé de fenêtre et de toute façon ce ne serait pas très pratiquement pour un repaire secret. La deuxième utilité, c'est de pouvoir se rendre au balcon de la pièce 1. Le pont en escaladant par une vieille échelle en bois. Ça fait longtemps que personne n'est venu dans cette pièce puisque maintenant que le marchand de glace a ensorcelé le bonhomme de neige, on n'a plus besoin de sentinelle à l'entrée. Les sentinelles coûtent cher, il n'a donc pas de petites économies. Les bureaux situés dans le coin nord sont remplis de papier et de documents qui semble peu intéressants. Si les aventuriers fouillent l'observatoire, ils trouveront un manuel des connaissances des lois physiques, une lampe à l'huile remplie et 7 sphères d'or (valeur 10 pièces d'or chaque).

Si les héros montent dans l'échelle, ils pourront prendre le lance-pierre Mythique D'hysoul du bonhomme de neige. (Le bonhomme de neige ne bougera pas d'un poil).

3. La chambre des tapisseries

La porte métallique est barrée, pour l'ouvrir il faut une **clef A**, la crocheter où il faut défoncer la porte avec un test de force. Mais défoncer la porte fait beaucoup de bruit...

Dans la pièce, une gigantesque tapisserie recouvre le mur ouest. Cela représente un homme en train d'offrir une crème glacée à des voyageurs dans le désert. Une aura noire recouvre l'homme en train d'offrir son cadeau. Quelqu'un connaissant la religion pourra reconnaître avec un test d'intelligence que l'homme est **Gnisin**, le marchand de glace de l'enfer. Il offre de la crème glacée aux voyageurs égarés dans le désert en échange de leur âme. La tapisserie ne vaut presque rien et il n'y a rien d'autre dans la pièce.

4. La chambre du barbare

Cette chambre est légèrement éclairée par un chandelier posé sur un petit tabouret au centre de la pièce. Sur une paille, un **barbare du Nord** dort. Sa lance est cachée sous sa paille et il n'entendra pas les aventuriers arriver à moins qu'ils fassent vraiment trop de bruits. Il n'y a rien d'autre dans la pièce à part une clé accrochée au mur, c'est la **clef A**.

5. Salle des pièges

Sur la porte de cette salle est gravée: Salle des pièges

Le couloir est rempli de cordelettes pratiquement invisibles à l'œil nu. (Test de détection des pièges pour le voir) Si un aventurier a le malheur d'en briser une. Des lames rotatives sortiront du mur pour les couper en morceaux (ID+2 à chaque assaut passé dans le couloir). Les lames arrêteront leurs carnages qu'après 1 minute sans cordelettes brisées. Notez que **cornichon**, les gnomes et les hobbits sont trop petits pour se faire toucher par le piège.

Dans la pièce, il y a 2 gigantesques garde-robes fermés. L'un d'eux contient un panneau y étant inscrit en rune bizarre: «Ne pas ouvrir» et l'autre n'étant rien inscrit dessus.

Dans le premier garde-robe qui est écrit de ne pas ouvrir, est enfermée 1 ver du froid femelle ainsi que 2 vers du froid mâles. Ils sortiront dès que la porte s'ouvrira et attaqueront. Dans le deuxième garde-robe renferme un sac contenant 1 Lingot de Beryllium ainsi qu'une grosse clef en fer portant l'étiquette **clef B**.

6. La salle secrète

Pour ouvrir les portes menant à cette salle, il faut pousser une pierre précise sur le mur. Ensuite le mur fera une rotation pour traverser les aventuriers de l'autre côté. Une grosse harpe dorée (estimation: 1700 Pièces d'or) est au milieu de la pièce.

7. Piège dans le couloir

Ce couloir est protégé par une fosse camouflée par des feuilles. L'aventurier qui aura le malheur de marcher dessus fera une chute de 7 mètres (2D de dégâts). Bien sûr, une détection des pièges est possible.

8. Les escaliers de glace

Les escaliers sont glissants, il faut faire un test d'adresse pour y monter sans glisser. Si un personnage en grosse armure ou un ogre tombe, cela fera beaucoup de bruit. Brassez 1D, si vous obtenez 1 ou 2, faites une rencontre aléatoire. (Notez cependant que si vous trouvez que les aventuriers ont déjà fait assez de combats comme ça, oubliez la rencontre)

Étage supérieur

Au milieu de l'ascension des escaliers, il y a un coffre en bois contenant un parchemin écrit en rune bizarre. Ce parchemin est maudit si on le lit, la victime qui déclenche le parchemin se retrouve soudain prisonnière d'une colonne de glace, et en reste prisonnière jusqu'à ce qu'on détruise la colonne (par un dispel magic, une disjonction de Torchaveth, en la faisant fondre, ou tout simplement à la hache, mais attention aux blessures involontaires) ce piège se nomme: Piège glacé de Gluk et inflige 2D+8 de dégâts, puis 1D à l'heure. Quelqu'un connaissant la magie peut le reconnaître le type de parchemin avant de l'avoir lu avec un test d'intelligence - 4.

9. La réserve de glace

Cette pièce est remplie de caisse pleine de crème glacée et de cornet sucré. C'est l'endroit idéal pour les aventuriers qui manqueraient de provisions, la crème glacée est de bonne qualité et magique. Elle guérit 1D+3 EV la première fois qu'on en mange. **Cornichon** s'en fera un vrai régal.

10. La chambre de Gnisin

C'est une solide porte en pierre qui est barrée, seule la **clef A** ou quelqu'un ayant la compétence serrurier peuvent l'ouvrir. Il est impossible de l'ouvrir par la force.

La chambre de **Gnisin** est étrange et le lit est fait de crème glacée et de confettis. Si les aventuriers fouillent la pièce, ils trouveront dans son bureau, une baguette de cône de glace et le journal intime du démon... eh oui, ce n'est pas parce qu'on est un démon qu'on ne ressent pas l'envie d'écrire sa vie dans un cahier. Les aventuriers connaîtront donc l'histoire de Gnisin et aussi la façon de le battre (voir document relatif aux rencontres).

11. Salle du miroir

La porte est piégée, dès qu'on touche à la poignée, une musique maléfique retentit, forçant les aventuriers à danser pendant 2 ou 3 minutes (le temps de la chanson). Cette danse obligatoire fait perdre de l'énergie aux moins endurants, et de toute façon déclenche un vacarme. Les personnages ayant jonglages et danses et ceux ayant plus que 11 en force sont immunisés. Ce piège inflige 3 de blessures. En plus d'avoir des chances d'attirer des monstres.

Cette grande pièce est presque vide, la seule chose qu'on y retrouve est un grand miroir accroché sur le mur. Si les aventuriers soufflent par hasard sur le miroir, la buée du corps laissera apparaître une énigme. La voici: «On peut le perdre ou en manquer, Le couper ou être à bout, Et mon dernier est la fin de tout.» La réponse est bien entendu le souffle. Si héros trouve la réponse, la vitre du miroir deviendra magiquement un vide et permettra au personnage d'aller l'autre côté du miroir.

12. Salle de la sculpture

Pour entrer dans la pièce, il faut absolument la **clef B** puisque la porte est faite en pierre et qu'il possède un dispositif magique contre le crochetage. Dans la salle, il n'y a rien d'autre qu'une gigantesque sculpture de **Gnisin** inachevée et des outils.

13. Salle du coffre

Un gros coffre se trouve au Sud de la pièce, ce coffre est gardé par un sort. Quand un aventurier essaie de l'ouvrir, un glyphe de protection se met en marche. Il est possible d'empêcher le déclenchement avec un test pour désamorcer le piège. Ce glyphe invoque une **créature des glaces**. Dans le coffre, contiens un autre plus petit coffre. Sur le coffret est écrite une énigme qu'il faut absolument répondre pour ouvrir puisqu'il est protégé magiquement. L'énigme est: je suis une créature volante de la nuit buvant le sang de mes victimes, mais sans perruque. La réponse est: une souris. Le coffre contient la **Clef C**, 352 pièces d'or, et des gantelets d'attaque de Yori-barbe-sale (+1 d'attaque).

14. Le placard

Ce n'est qu'un placard, qui sert à entreposer des bougies et des couvertures de paysans.

15. La chambre d'invocation

La porte métallique est barrée, pour l'ouvrir il faut une **clef C**, la crocheter où il faut défoncer la porte avec un test de force. Mais défoncer la porte fait beaucoup de bruit...

Cette chambre magique sert de lieu d'invocation de créature des glaces quand le démon fait des raids sur les mines naines. Les magiciens, prêtres et paladin régénèrent de manière instantanée 1D+3 de EA en ouvrant la porte. (L'effet ne fonctionne qu'une seule fois). Un pentacle tracé avec un couteau est présent sur le sol. Une copie du contrat que **Gnisis** a signé est épinglée sur le mur, les héros ayant la compétence rune bizarre pourront le lire. Ils comprendront alors que le démon ne peut pas subir de dégâts contre des armes et des sorts, mais peut en subir par n'importe quel autre moyen (main nue, chute, étouffement, écrasement par un rocher, etc..)

16. La fabrique de crème glacée.

Ce lieu est le laboratoire où le démon fabrique la crème glacée. Seul le démon ose s'y aventurer, car il paraîtrait que le lieu est hanté. Dans les faits, c'est davantage la crypte qui l'est et les âmes en peine viennent parfois faire un tour dans la fabrique pour se désennuyer. Si vous jugez que les aventuriers ont eu la vie facile jusqu'à maintenant, **2 âmes en peine** attaqueront. Il n'y a aucun objet intéressant, à moins que quelqu'un veuille se lancer dans la fabrique de crème glacée. Noter qu'un miroir exactement comme à la salle du miroir y est placé.

17. La crypte

Pourquoi y a-t-il une crypte dans ce donjon? Personne ne le sait. Même **Gnisis** a oublié l'existence de cette pièce. Cette pièce est lugubre et cela semble en bonne partie causée au fait qu'il y a un cercueil en pierre en plein milieu de la pièce. C'est un squelette nain (pas un mort-vivant) qui s'y trouve. Le squelette est revêtu d'une cotte de mailles de luxe avec manche (artisan nain), une hache à 1 main de bonne qualité et un anneau en bois lustré (bague d'absorption des critiques, 2 charges). Les héros qui voudront s'emparer de l'équipement du nain devront faire un test de courage pour le prendre. Effectivement, cela donne une vague impression que le fantôme du nain va se venger de s'être fait voler son équipement (heureusement, ce n'arrivera pas). **Cornichon** semblera stressé et hésitera à pénétrer dans la pièce.

18. La salle du trône démoniaque

C'est la salle du boss et la salle où se trouve la cage où sont enfermé les nains. Les nains sont attachés et leur bouche est ballonnée. Si les aventuriers laissent le temps au démon le temps d'expliquer son histoire, il le fera avec d'innombrables détails superflus. **Gnisis**, bien qu'immortel, se méfie des aventuriers et possède 3 golems de glace gardes du corps. Ces créatures sont respectivement de saveur de chocolat, de vanille et de fraise. Les golems bloquent le couloir pour se rendre à Gnisis, il faudra donc au minimum en éliminer un avant d'aller combattre le démon. Si **Gnisis** meurt, toutes les créatures du donjon mourront (dont les golems), à l'exception du barbare et des âmes en peine puisqu'ils sont déjà techniquement morts.

Quand le démon sera vaincu, les aventuriers pourront se servir de la **Clef B** ou **C**, pour ouvrir la cage où **Maloché** et les autres nains sont prisonniers. Ils seront très reconnaissants et offriront, à leur retour dans leurs mines, 1 arme Durandil de leur choix + 1 lingot de béryllium par aventuriers. Pour ce qui est de **Cornichon**, les aventuriers peuvent le garder ou le donner au nain, c'est à leur guise, le nain le prendra par politesse, mais n'aime pas particulièrement les animaux.

Attribution des points d'expérience

Suggestions:

Désamorçage ou évitement de la moitié des pièges: 10 xp

Garder Cornichon vivant durant toute l'aventure: 10 xp

Résolution d'énigmes: 10 xp par énigme

Salvage des nains réussis: 40 xp

Remerciement : Merci à **POC** pour avoir créé cet univers magnifique et merci à mes joueurs avec qui j'adore faire du jeu de rôle et qui ont voulu gentiment tester le scénario : **Sabrina** (La naine guerrière chiant à souhait qui rivalise en valeur de PR avec les murs des donjons) **Benjamin** (L'elfe ranger complètement efféminé destiné à toujours prendre mes pièges sadiques en premier et son lapin de compagnie appelé Sylvain) **Marie-Pier** (Une pirate Gnome borgne qui possède une moyenne de 15 critiques par assauts et qui est malgré elle le voleur du groupe par défaut) et **Maxim** (le magicien spécialisé uniquement dans le métamorphisme et donc pas bourrin du tout, qui s'amuse à transformer les trônes en lit et les armes en citrouilles).