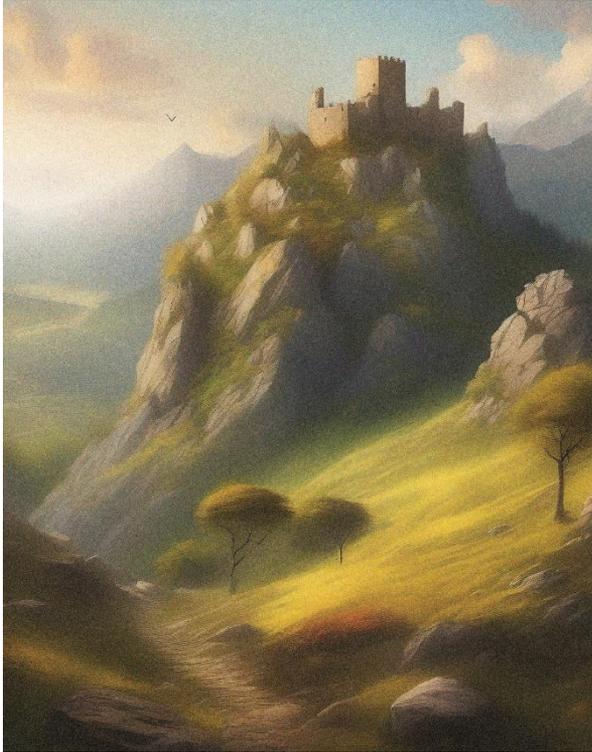


Les bijoux de la couronne



© Fotor (IA)

Par Éric Jugnot

Niveau de difficulté : novice

Table des matières

Système de jeu	3
Parchemins, objets et armes	4
Tests classiques.....	4
Tests spéciaux et énigmes.....	5
Combats.....	6
Combats mentaux.....	8
Torche et infravision	10
Choix d'équipier	10
Objets et armes magiques.....	10
Feuilles de personnages	11
Capacités spéciales	15
Mission secrète.....	16
Synthèse création perso	17
Prologue	20
Aventure	29
Objets et armes magiques ou pas	126
Tests spéciaux et énigmes.....	129
Cartes.....	133
Feuilles de personnages	136

Systeme de jeu

Bon ! Tout d'abord, n'oubliez pas de vous munir d'un crayon noir ainsi que d'une gomme, évidemment. Puis de feuilles de papier aussi, en guise de brouillons, si vous ne possédez pas le livre relié. Vous pouvez alors soit copier soit imprimer les 4 feuilles de personnage, dont 3 pré-tirés et un seul à « réaliser » qui se trouve à la fin de cet ouvrage. Maintenant, bonne lecture des règles !

Le système fonctionne grâce à une étalon de mesure de 1 à 9.

Afin d'éviter l'emploi de dés forts peu pratiques en voyage par exemple, lorsque cela vous sera demandé, vous pouvez donc vous contenter de feuilleter le livre puis de vous arrêter aléatoirement à une page et d'additionner tous les chiffres du numéro de page (ou d'un paragraphe !) arrondis afin de les réduire à un système à 9 points maximum.

Exemples : page 12 : $(1+2) = 3$ / page 68 : $(6+8) = 14 = (1+4) = 5$

Toutefois, en plus d'un crayon et d'une gomme, si vous le pouvez, je vous conseille de plutôt employer 2 dés : un de 6 et un de 4. Puis d'appliquer la formule : $((D6+D4) - 1) = \text{score (X)}$. Car cela revient au même vu que votre résultat sera compris entre 1 et 9.

Dans ce jeu, vous jouerez quatre personnages, dont trois pré-tirés, un voleur, une magicienne ainsi qu'une prêtresse. Vous aurez l'occasion de répartir **24 points dans les quatre caractéristiques** d'un guerrier ou d'une guerrière en effet (Force – Dextérité – Intelligence – sagesse) en sachant que le maximum possible est de 9 points par caractéristique.

En plus de ce dernier – qui possède une mission secrète – vos trois autres personnages, plutôt classiques, possèdent chacun certaines capacités ou compétences propres à leur métier ou à leur race spécifique. Or, vu les lieux dans lesquels vous vous trouverez – une ancienne mine –, hormis certains cas qui seront alors spécifiés dans le texte, il sera rare que vous ayez moyen de véritablement affronter une situation à plus de deux de front

– en sachant que votre personnage, défini par vos soins, à cause de sa mission secrète, devra toujours en faire partie !

Aussi devrez-vous choisir judicieusement... et varier les plaisirs peut-être... ou pas !

Parchemins, objets et armes

En plus de leurs caractéristiques propres ou de la description de leur usage spécifique, les objets et armes magiques possèdent tous ou presque un nombre de points de magie (P.M.) qui permet de savoir lequel de vos personnages peut ou pas les employer, voire si vous le pouvez vous-mêmes : les points de magie du personnage (P.M.) doivent égaier les P.M. de l'objet ou de l'arme.

En ce qui concerne les parchemins, ce ne sera peut-être pas toujours le cas cependant et n'importe lequel de vos personnages pourra, normalement, en employer tout comme les fioles éventuelles d'ailleurs.

L'emploi de certains sorts, objets ou armes augmentera ou diminuera certaines de vos caractéristiques ou perceptions ; parfois les deux en même temps, mais pour des caractéristiques ou perceptions différentes. (Vous en saurez plus au sujet de ces perceptions dans un instant, patience !)

Exemples : un parchemin de sort, un objet ou une arme magique, vous permet d'obtenir l'infra-vision et de ne plus employer de torches. Vous le faites donc, mais, soudain, dans un couloir étroit dans lequel vous vous êtes engagé en compagnie de votre voleur, surgissent alors deux créatures munies d'une torche ; or, l'emploi de celle-ci vous affaiblit finalement en vous donnant un malus au toucher de 1 point / ou : Vous avez découvert un sort, un objet ou une arme qui permet d'augmenter de 1 point votre Force et votre Vision, mais qui, en même temps, diminue aussi de 1 point votre dextérité et votre audition... etc.

Tests classiques

Parfois, des tests classiques vous seront demandés. Mais il s'agira de tests légèrement différents s'ils concernent les caractéristiques propres (F-D-I-S) ou les perceptions et capacités spéciales des uns et des autres.

Pour ce qui est des **tests de caractéristiques** : vous obtenez un nombre (X) compris entre 1 et 9 (via les pages, paragraphes ou dés) que vous comparez à votre score de caractéristique modifié en fonction du malus proposé, si le nombre X obtenu est **inférieur ou égal**, vous avez réussi votre test : ex. vous avez 7 en F et pourriez réussir sur 7- donc, sauf que l'objet à forcer possède un malus de -1... ce qui fait passer le score 6- le score nécessaire à obtenir (vous avez donc moins de chance puisque vous devez obtenir un chiffre inférieur ou égal à ce score).

Bref si **$X \leq C - m = O.K.$** (C = caractéristique ; m = malus)

Pour les **tests de perceptions ou de capacités spéciales**, c'est l'inverse, votre score devra être **supérieur ou égal** !

Ex. : vous obtenez un nombre X entre 1 et 9 que vous comparez à votre score éventuellement modifié par un malus, mais en l'ajoutant cette fois-ci : Audition 6+, mais malus de +2 ; donc test d'audition réussi sur 8 et 9 seulement.

Bref si **$X \geq P$ ou $Cp + m = O.K.$** (P : perception – Cp : capacité – m : malus)

De toute manière, n'ayez crainte, je rappellerai tout cela au fur et à mesure et en temps voulu via les notes de bas de page au début !

Tests spéciaux et énigmes

Toutefois, de temps à autre, afin de pimenter le jeu, vous aurez aussi à résoudre des tests spéciaux dont la résolution vous permettra de savoir à quel paragraphe vous rendre par la suite. Mais, pas de panique ! À la fin de ce livre, se trouve un petit chapitre qui est consacré à leur résolution... si jamais vous ne parveniez pas à les élucider étant donné que, rarement, vos personnages pourront intervenir dans ce cas ; ce sont des tests qui s'adressent plutôt à la joueuse ou au joueur qu'aux personnages en effet.

Combats

Tous les combats éventuels que vous devrez / pourrez mener ne reposeront pas sur votre Force ou votre Dextérité seulement !

Certaines rencontres tumultueuses, certains affrontements sanglants, se baseront plutôt sur l'Intelligence et la Sagesse ; de même que tous vos combats éventuels n'auront pas pour (seule) conclusion de voir vos points de vie baisser (aussi les points de magie : P.M. ou autres...). Néanmoins, le principe demeurera le même ; à savoir une confrontation de résultats (X et X'...) en partie décidés par le hasard d'une page (numéro de page ou de paragraphe), voire grâce à des dés.

Exemples : Combat classique de Force (F) / Dextérité (D)

« Déboulant dans une vaste salle tout encombrée de ce qui vous paraît être de prime abord des ordures ménagères (des ordures tellement nauséabondes que leur puanteur malsaine fait baisser la caractéristique de Dextérité de tous les membres de votre équipe de 2 points et empêche de surcroît, et surtout, votre prêtresse d'employer la moindre de ses prières). Mais, après avoir balayé du regard ce lieu, vous vous rendez compte que ce grand tas d'ordures est surtout constitué de viandes pourries, d'os ou de fourrures animales ; le tout déposé à terre ou pendouillant du plafond grâce à des chaînes munies de crochets. Ce n'est pas dans le local poubelle que vous vous trouvez finalement, vous dites-vous alors, c'est dans une cuisine ! Malheureusement, dans cet antre du diable là, se trouvent aussi quatre cuistots affairés à préparer le repas de leurs congénères. Quatre créatures pas bien grandes, un mètre soixante environ, à la peau verdâtre et aux oreilles aussi pointues qu'elles sont trouées ou mâchouillées, qui se retournent vers votre groupe en tenant qui un couteau qui un hachoir et l'attaquent immédiatement. »

4 Gobelins-cuistots : F = 4 ; D : 5 ; 2 couteaux : - 3 P.V. ; 2 hachoirs : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacun

Premièrement : vous feuillotez le livre afin de déterminer vos scores de base (X... pour vos personnages et le ou les monstres) en fonction du numéro de page ou de paragraphe ramené sur une échelle de 1 à 9 (voire un lancer de dés) puis vous lui associez votre éventuel bonus de Dextérité (Cf partie « feuille

de personnage » dans ces mêmes règles) jusqu'à un maximum de 9.

Donc, par exemple, page 25 ($2+5 = 7$) + 2 points de bonus de dextérité = 9 pour votre personnage / Tandis que son adversaire obtient : page 17 (=8) + 1 point de bonus de dextérité = 9 ; étant donné le bonus de 1, son score devient donc égal au vôtre, à savoir 9...

MAIS c'est vous qui l'emportez tout de même ! (Attention, si l'un ou l'autre avait obtenu un chiffre au-delà de 9, cela ne changerait rien, car 9 est la maximum)

ATTENTION : vous devrez obtenir un score pour tous ceux qui sont au contact.

Ainsi ce score (X) de 1 à 9 auquel on ajoute le bonus ou soustrait le malus de Dextérité (+Y ou -Y) détermine-t-il si le coup passe ou pas (si quelqu'un touche) et qui il blesse éventuellement (totaux Z et Z' comparés). Au cas où l'un de vos personnages obtient un score plus élevé que son ou ses adversaires, c'est lui qui touche ; dans le cas inverse, c'est lui qui est touché !

$X + Y$ (ou $- Y$) = Z : pour vous // $X' + Y'$ (ou $- Y'$) = Z' pour un monstre

Comparez Z et Z' : **si $Z < Z'$ = vous êtes touché ; si $Z \geq Z'$ = vous touchez.**

Ensuite, pour savoir combien de **dégâts** en tout vous faites subir ou vous subissez, vous additionnez le bonus ou malus qu'offre la Force (+V ou -V) aux dégâts de l'arme (+W).

Dégâts totaux = V (ou -V) + W

Parade : mais, avant d'enlever des points de vie, pour qui est touché (un personnage ou une créature) vous pouvez tout de même tenter de parer le coup ; ce qui permettra alors, ayant évité cette attaque, de ne rien subir comme dégâts... Réalisez donc un **test classique sur la caractéristique de Dextérité** : si résultat (Z) inférieur ou égal à son score de Dextérité (sans

modification de bonus cependant) = réussite... donc parade de sa part et... pas de blessures !

Parade : si $Z \leq \text{à Dex} = - 0 \text{ P.V.}$)

REMARQUES : les bonus octroyés par les sorts, les objets ou les armes ne sont pas cumulables ! Ce qui veut dire qu'il ne sert à rien d'employer en même temps un sort qui augmente votre force de 1 avec un anneau et/ou une arme ayant le même effet ; le résultat et bonus demeurera de +1 /

L'on ne peut additionner les bonus de Force ou d'armes aux dégâts de la magicienne et de la prêtresse à ceux causés par un sort ou une prière ; c'est l'un ou l'autre !

Protections : vous pouvez diminuer les dégâts subis grâce à l'équipement, vos protections telles qu'une armure ou un bouclier, etc., en déduisant le nombre de protection de celles-ci à ces dégâts (armure de cuir -1 : dégâts subis : - 8 P.V. ; mais -1 de protection donc - 7 seulement)

Combats mentaux

« En face de vous se dresse, dégoulinante de haine et d'envie de souffrances de votre part, une créature particulièrement hideuse. Tellement que sa laideur vous fait détourner instinctivement le regard comme si elle était une maladie contagieuse qui s'attraperait par le seul regard (ce qui fait que vous êtes distrait et que votre Intelligence diminue de 1 point). Cet être atrocement laid vous toise de ses dix cerveaux grisâtres qui gigotent au bout de dix tentacules lui sortant de la tête. Une tête toute petite cependant, qui n'a pas l'air d'avoir de cou, et qui s'attache, gluante d'un liquide jaunâtre et translucide suppurant de petits trous situés à cet endroit précis, à un corps aussi flasque qu'il est mou, orangeâtre, sans pattes ni bras. — Cela ressemble à une grosse limace qui aurait dix antennes au lieu de deux, vous glisse alors votre binôme, celle ou celui avec qui vous avez choisi d'explorer cette partie du donjon cette fois-ci. Puis vous sentez tout de suite que cette grosse limace vous attaque mentalement en essayant de vous forcer à avancer vers elle afin de vous soumettre à son vorace appétit de mangeuse de cerveaux... »

Limace mentaliste : I : 9 (bonus +3) ; S : 5 / dégâts - 2 P.M. / P.M. 18 (I : Intelligence / S : Sagesse)

Même principe : Via un numéro de page ou de paragraphe ou les dés, vous obtenez un score (X) ; 6 pour votre guerrier dans ce cas-ci, un 6 pour votre magicienne (+2 de bonus d'Intelligence (bI) donc = 8, mais aucun bonus de sagesse (bS) et un 5 pour la limace (+3 de bonus d'Intelligence = 8) ; les totaux comparés déterminent, ici aussi, qui est touché de la créature ou de votre personnage... si égal ou supérieur pour vous, vous l'emportez !

ATTENTION : vous devrez obtenir un score pour tous ceux qui sont au contact.

Ex. : Vous êtes deux, votre magicienne et vous. Et chacun devra donc comparer ses totaux. Votre magicienne a les caractéristiques mentales suivantes I : 8 (Bonus +2) et S : 4 ; et votre guerrier ou guerrière I : 5 ; S : 4. Bref, dans ce cas-ci : le guerrier – (formule = X + bI + bS) – (6+0 bonus Intel 0 bonus Sagesse 0) / la magicienne 6+2+0=8 / la limace : 5+3+0 = 8 ; étant donné que votre magicienne a réalisé un score égalant celui de la limace, elle va pouvoir lui faire subir des dégâts (le même nombre de points que la limace, -2 P.V., ou plus si elle lance un sort), mais votre guerrier va subir -2 P.M. pour sa part, car il n'y a pas de parade pour ce genre d'affrontement mental en effet !

TOUTEFOIS : de tels combats n'ont pas pour résultat de tuer un personnage ou une créature, seulement de la faire s'endormir pour 8 heures. Évidemment, dans le cas de monstres, on peut supposer sans trop d'erreurs possibles que vous et votre équipe allez lui faire la peau pendant ce temps et, tout pareillement, si tous vos personnages s'endormaient... ils sont morts et le jeu est terminé !

Rappelez-vous : si votre score total est égal ou supérieur à celui d'un adversaire, c'est vous qui lui infligez des dommages.

$Z \geq Z'$ = vous touchez ; $Z < Z'$ = vous êtes touché

Pas de parade possible ni de protection sauf indications contraires

Torche et infravision

Si vous employez une torche, votre voleur subira un malus de 2 points en Vision ainsi qu'en Dextérité (vous devrez donc ajuster, au moins temporairement, le bonus lié à cette caractéristique) tant qu'il sera en votre compagnie **et vous ne pourrez pas employer de bouclier** ;

Si vous n'employez pas de torche : c'est vous qui subissez ces malus, mais vous pourrez employer un bouclier !

Choix d'équipier

Étant donné que vous allez vous « balader » dans d'anciennes galeries de mine, il va arriver que vous vous trouviez devant des pièces ou des couloirs plus ou moins vastes ou forts étroits au contraire. Des pièces ou couloirs des dans lesquels vous ne pourrez donc pas tous vous placer tous ensemble pour vous battre ; voire pas tous en même temps. Il vous faudra donc faire des choix !

Lorsqu'un couloir est étroit au point de ne pouvoir laisser passer qu'une personne à la fois, obligeant votre groupe à avancer en file indienne donc, si un ennemi vous y attaque, la seule personne qui pourra alors le combattre est le premier (la première) de la file ; sauf explications contraires qui seraient alors dûment signalées – ou la dernière si vous êtes attaqués par l'arrière. Lorsqu'un couloir est plus large, vous pourrez vous enfoncer à deux de front néanmoins ; choisissez alors bien votre équipier ou équipière étant donné ses capacités spéciales, son métier et ses pouvoirs ou ses caractéristiques ; certains tests vous seront effectivement proposés uniquement si celui-ci ou celle-ci possède la capacité nécessaire. Bien sûr, il arrivera aussi que certaines salles soient suffisamment grandes pour accueillir tout votre groupe et lui permettent de combattre éventuellement les monstres qu'il y rencontrerait.

Objets et armes magiques

Tout au long de votre aventure, vous allez trouver des objets ou des armes magiques. Ceux-ci et celles-ci seront soulignés d'une part puis indicés en exposant. Cet indice vous renvoie à la fin du livre, dans le chapitre qui leur est consacré ; néanmoins, sachez

que tous les objets indicés ne seront pas nécessairement des objets magiques.

Par contre, ceux-ci possèdent tous un nombre de P.M. qui signale qui peut ou pas l'employer (il fait avoir un score égal ou supérieur pour cela).

Ainsi, si la magicienne, ou une autre personne grâce à un parchemin d'identification, ne parvient à les identifier tout de suite, pourrez-vous le faire plus tard. Dans ce chapitre-là, chaque objet ou arme sera nommé et caractérisé puis localisé à la fois dans le livre, via le numéro de paragraphe, ainsi que sur la carte correspondante. Car, effectivement, pour celles et ceux qui en auraient besoin, j'ai placé les plans non détaillés de ce « donjon » en fin de livre. Et, tout au long du récit, des chiffres apparaissant entre parenthèses y feront référence.

§

Feuilles de personnages

Caractéristiques : Hormis l'humain(e), les trois autres personnages sont pré-tirés. Vous jouerez donc principalement un guerrier ou une guerrière à qui vous pourrez donner un nom tout d'abord puis pour qui vous pourrez déterminer un profil en répartissant **24 points** dans les 4 caractéristiques suivantes : **Force (F) – Dextérité (D) – Intelligence (I) – Sagesse (S)** ; en sachant cependant chacune ne peut avoir au total que **9 points maximum** !

Qui plus est, il faut savoir qu'à partir de 7+ dans une caractéristique, votre personnage reçoit **un bonus de +1 point à 7, +2 points à 8 et de +3 points à 9** tandis que l'inverse est vrai à partir de 3 points et moins (donc il reçoit un malus de -1 à 3 ; -2 à 2 et de -3 points à 1)

Ces caractéristiques ainsi que la perception seront déterminantes à plus d'un égard le long de votre aventure étant donné que, entre autres choses, vous devrez peut-être avancer à deux de front, voire seul, dans d'étroits couloirs souterrains... ce qui fait que seuls un ou deux personnages parfois pourra/pourront combattre avec vous ou affronter les pièges ou les énigmes de

ce « donjon » sur lequel veille un dragon... mais dont il vous faut éviter à tout prix d'attirer l'attention par contre.

Exemple : Votre personnage, Grabuge, a réparti ses 24 points en attribuant un 8 en Force, un 8 en dextérité, un 4 en Intelligence et un 4 en Sagesse) Donc : votre personnage ayant 8 en Force, vous bénéficiez, de base, de +2 points de dégâts ; 8 en Dextérité = +2 points pour toucher ou parer un coup ; et aucun malus ni bonus en Intelligence ou Sagesse (qui permettent l'emploi de parchemins magiques, d'objets ou d'armes magiques... saints ou saintes) ; cf. la partie combats.

Perceptions (Vision – Audition – Odorat) : Vous remarquerez que votre personnage humain n'a pas de points de **perceptions**. Cela ne veut pas dire qu'il est aveugle, sourd et atteint d'anosmie (absence d'odorat), mais qu'il est tout simplement un être humain normal. Toutefois, ces caractéristiques pouvant changer en fonction de sorts ou d'objets magiques, votre feuille de personnage devait posséder ces caractéristiques physiologiques qui auront plus ou moins d'importance au cours de votre aventure ; en bien ou en mal néanmoins... En revanche, vu les races de vos autres personnages, ces perceptions auront, pour eux, et peut-être toute votre équipe d'aventuriers, plus d'importance. Il leur faudra parfois les employer en effet.

Pour ce faire, rien de plus simple, un **test classique** éventuellement modifié par des événements spécifiques (puanteur terrible, gaz, fumée, bruits...) suffira :

Ex. **Test d'odorat** par Médore (4 au départ = O) = mais le couloir dans lequel elle se trouve est empuanti par des relents de gaz et de plats infâmes dont la pestilence est indescriptible. Un mélange des plus horrible pour ses narines délicates qui entraîne donc un malus (MO)... de 2 points (+2). Tandis qu'elle veut sentir si quelqu'un ou quelque chose vous attend de mal derrière une porte, elle doit donc réussir un test classique sa capacité modifiée ($O + MO = Z / 7 + 2 = 9$) comparée à un nombre (X) de 1 à 9... Or, vu qu'elle doit obtenir un nombre supérieur ou égal pour réussir son test, elle doit donc, dans ce cas-ci, ouille, ouille ! obtenir un 9 (et seulement un 9) pour parvenir à détecter quoi que ce soit !

Bref : **si $Z \geq X$ = réussite ; sinon rien...** (ou $Z = O + MO$ et X un nombre de 1 à 9)

ATTENTION : Il va sans dire que, durant votre aventure, je n'emploierai pas les maths par contre. Vous ne trouverez donc pas de O (Odorat) ou de MO (Malus Odorat), de V (vision) ou de MV, voire de A (Audition) et de MA... Je signalerai néanmoins quand et où ces malus pourraient intervenir, à vous d'en tenir compte. (Ex. vous pouvez essayer de réaliser un test d'audition avec tel ou tel personnage, mais celui-ci, pour telle ou telle raison aura un malus de +1)

Points de magie : (Intelligence + Sagesse) + Bonus d'Intelligence pour la magie ou Bonus de Sagesse pour le domaine ecclésiastique = P.M.

Bien que vous soyez une guerrière ou un guerrier, vous pouvez cependant lancer des sorts via des parchemins ou avoir des affinités plus ou moins grandes avec certaines armes ou certains objets magiques. Ces points de magie vous donneront donc la possibilité d'employer ou pas certains objets ou armes magiques. Il faudra pour cela que vos propres points de magie équivalent au moins ceux de l'objet ou de l'arme. Dans l'exemple précédent donc, Intel. = 4 + Sag. = 4 : (4+4) +0 bonus d'Intelligence = 8 P.M. ; ce qui est peu... mais variera peut-être.

La **magicienne et la prêtresse**, pour leur part, devront employer judicieusement ces points de magie vu que c'est grâce à eux qu'elles **peuvent soit lancer des sorts soit accomplir des prières**... chacun et chacune leur coûtant un certain nombre de points de magie en effet.

À moins d'une fiole ou d'un parchemin le permettant, **Il faut un repos de 8 heures pour ramener ses points de magie à leur total de départ**, chaque sort ou chaque prière coûte des points : ce qui en limite l'usage.

Or, ne perdez jamais de vue que votre temps est limité à : **(7 x (3 x 8h))** comme indiqué sur votre feuille de décompte du temps !

Points de vie : ((Force + Sagesse) x Bonus de Dextérité = P.V.

Selon notre exemple : Grabuge : 8 en Force (+2), 8 en Dextérité (+2), 4 en Intelligence, 4 en sagesse : P.V. = (8+4) x 2 = 24 P.V.

Bien sûr, certains objets, certaines armes, certains sorts, certaines situations vous permettront de voir ce total évoluer... ou diminuer au contraire ! Vous devrez donc en tenir compte tout au long de votre aventure.

Ce qui fait que, à cause de certains effets seulement temporaires – le temps d'un combat par exemple ou un jour seulement –, vous avez deux cases pour les points de vie.

REMARQUE : les modifications éventuelles que vos caractéristiques de base (Force, Dextérité, Intelligence, Sagesse) pourront connaître tout au long de vos péripéties ne modifieront pas vos points de vie cependant, **mais bien vos points de magie par contre.**

! Sans une prière adéquate, une fiole ou un parchemin, il faut un repos de 8 heures pour se rétablir de ses blessures et obtenir ainsi + 10 points de vie ou de magie et avoir accès, de nouveau, tous ses sorts ou ses prières

MAIS si l'on doit organiser un **tour de garde** = + 6 P.V. ou P.M. seulement et toutes les prières ou sorts moins 1 par niveau.

ATTENTION : **Tours de garde et risque de rencontre aléatoire !**

Si vous êtes obligé d'organiser un tour de garde pour vous reposer, vous risquez de faire de mauvaises rencontres !

Second sous-sol – là où vous pénétrez donc : sur un **test de 8+** vous rencontrerez **2 gobelins** : F : 4 / D : 5 / couteau – 3 P.V. / P.V. = 12 chacun)

Premier sous-sol : sur un **test de 6+** vous rencontrerez **2 goules** : F : 5 / D : 5 / Dégâts des griffes et des dents : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacune

Rez-de-chaussée : sur un **test de 4+**, vous rencontrez **2 mercenaires humains** : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts d'épée courte : - 6P.V., petit bouclier -1 / P.V. = 16 chacun

Capacités spéciales

Skrall, le Voleur

Détection-désamorçage des pièges

Bien entendu, comme dans tout « donjon » qui se respecte, votre équipe sera confrontée à des pièges. Mais ces pièges, un seul test suffira à les détecter ainsi qu'à les désamorcer. Un **test classique** qui consiste à égaler ou surpasser la capacité du voleur (6 au départ = Z) modifiée par la difficulté du piège (DP) :

Ex. : Piège de difficulté +1 : donc le test doit se faire sur 7+ si Skrall est toujours à 6 (vu que cela pourrait changer)

Donc si $X \geq Z + DP = \text{OK}$ (Difficulté piège) si $X < Z + DP = \text{Boum !}$

Discrétion

Grâce à cette capacité (7 au départ), dès après avoir réussi un **test classique** éventuellement modifié à ce sujet, votre voleur pourra bénéficier de l'effet : touche en premier ; lequel effet vous permettra de ne pas avoir, lors du premier round de combat, à chercher qui touche et qui pare ; vous toucherez automatiquement lors de ce round en effet ! Par contre, cela n'est valable que pour le seul premier round.

Résistance

Certains coffres ou certaines portes seront évidemment plus compliqués et compliquées à ouvrir, cela s'exprime par la présence d'un nombre indiquant la **Résistance de l'objet** en question. De même que les pièges, celle-ci modifiera (ou pas) la capacité de départ de votre voleur ($Z = 6$). Il doit réaliser un **test classique** en tenant compte des modificateurs (des malus donc) : Si votre voleur obtient un score égal ou supérieur à sa capacité modifiée (ou pas), il a réussi et le coffre ou la porte s'ouvre.

Néanmoins, en cas d'échec, s'il passe 8 heures à étudier le mécanisme récalcitrant, il pourra retenter sa chance. (N'oubliez pas alors de noter ce temps perdu...)

Bref si $X \geq Z + RO = \text{OK}$ (Résistance Objet) ; si $X < Z + RO = \text{Pas de bol !}$

§

Niout, la magicienne félidé

Réflexe et équilibre

En plus de ses sorts, qui coûtent seulement des points de magie, Niout possède aussi une capacité qui lui est propre, celle de pouvoir atténuer les coups lors d'une chute ou encore de pouvoir éviter plus facilement d'être blessée par un coup. Après résolution d'un combat, en cas de blessure subie par elle, un **test classique** réussi par rapport à cette capacité ($Z = 6$) permettra de diminuer de moitié (arrondi à l'inférieur) le nombre de blessures subies réellement (et de P.V. diminués donc).

En tant que magicienne et félidé, elle doit choisir de combattre soit avec ses sorts soit avec ses griffes, mais cela ne l'empêche pas de pouvoir parer des coups cependant.

Bon à savoir : à moins d'une contre-indication, ses sorts sont imparables et, éventuellement, touchent automatiquement.

§

Médora, la prêtresse cynocéphale

Vélocité

Après un **test classique** réussi par rapport à cette capacité spécifique à cette race ($Z = 6$), votre prêtresse bénéficiera de 2 attaques au lieu d'une lors du premier round. Elle ne touche pas automatiquement par contre.

En tant que prêtresse, elle doit choisir d'employer ses prières ou son arme, mais cela ne l'empêche pas de pouvoir parer des coups cependant.

Bon à savoir : à moins d'une contre-indication, ses sorts sont imparables et, éventuellement, touchent automatiquement.

§

Mission secrète

Étant donné que l'un de vos personnages, celui dont vous pouvez tirer les caractéristiques justement, c'est-à-dire le guerrier ou la guerrière, a une mission secrète des plus importantes pour sa

reine et son royaume, lorsque vous pourrez marcher à deux de front dans un couloir, **il fera donc toujours partie de ces deux téméraires éclaireurs...**

Qui plus est, je vous le rappelle, pour accomplir cette mission secrète, **votre temps vous est compté** : vous avez une semaine pour réaliser cet exploit, pas plus ! 7 x (3 x 8h) : des marqueurs de temps se trouvent d'ailleurs sur la feuille de ce personnage à déterminer par vos soins)

§

Synthèse création perso

Nom : Grabuge			Équipement et Notes 1 épée courte (-6 P.V. de dégâts) 1 cotte de mailles (-2 de dégât subi) 1 petit bouclier circulaire (-1 de dégât subi) Des bottes souples, une gourde d'eau de 3 litres en cuir dur, dix torches, un briquet à amadou, un petit couteau (+0 dégâts), une corde de 20 m et trois rations de nourriture séchée.	
Humain / Guerrier		Caractéristiques		Bonus (nombre alloué, armes, objets ou sort)
Force	8	+2 ; +6 (épée)		
Dextérité	8	+2 ;		
Intelligence	4			
Sagesse	4			
Perceptions				
Vision	Audition	Odorat		
-	-	-		
Points de magie (P.M.)				
Base	Bonus	Total		
8		8		
Points de vie (P.V.)				
Base	Bonus	Total		
12	X2	24		

Explications :

Force	8	+2 ; +6 (arme) : Tot = - 8 P.V.	
Dextérité	8	+2 ;	
Intelligence	4		
Sagesse	4		

Les 24 points de base ont été répartis dans les 4 caractéristiques : 8-8-4-4 ; Grabuge possède donc un bonus en Force ainsi qu'en

Dextérité, mais aucun ni en Intelligence ni en Sagesse. À son bonus de Force (qui lui permet d'octroyer 2 points de dégâts supplémentaires) s'ajoute **le bonus de son arme** (une épée courte -6 P.V.), ce qui fait que, s'il touche son adversaire, il lui fait subir - 8 points de dégâts (sauf si ce dernier possède une protection du genre cuir (-1) qui lui permet alors de faire diminuer ce nombre de blessures subies. Cependant, sachez que les bonus de Force ou d'équipement seront amenés à changer tout au long de la partie ; faisant ainsi varier ses dégâts ou ses capacités à toucher ou parer un coup.

Sa Dextérité de 8 lui offrant un bonus de +2, Grabuge obtient donc un +2 au toucher lors de la résolution d'un combat ainsi qu'un +2 en parade.

Points de magie (P.M.)		
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>
8		8

Vu que Grabuge possède seulement 4 points en Intelligence et en Sagesse, 4+4 donnant 8, il ne possède donc aucun bonus et ses P.M. ne sont que de 8 : ce qui aura une influence par rapport à certains objets ou armes et armures évidemment, qui pourraient s'avérer impossible à employer tant qu'il n'a que 8 points. Lesquels 8 malheureux points pourront toutefois changer en cours d'aventure.

Points de vie (P.V.)		
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>
12	X2	24

Ayant 8 en Force et 4 en Sagesse, Grabuge a une base de 8 P.V. mais multipliée par son bonus de Dextérité, cela lui permet donc de bénéficier de 24 P.V. tout de même.

Vu qu'il possède deux protections, une cotte de mailles (-2 de dégâts subis) ainsi qu'un petit bouclier circulaire (-1 de dégâts subis), sans torche, il bénéficiera de -3 au dégâts subis, mais, avec une torche en main, de seulement -2, car il ne pourra pas employer de bouclier !

ATTENTION : je me permets de vous signaler que les bonus d'équipement n'ont pas été inscrits sur les feuilles des 3 personnages pré-tirés ; notamment en raison du fait qu'ils pourront changer. N'oubliez pas de le faire (ou d'en tenir compte) en commençant votre aventure !

Les versions PDF ou ebook offrent la possibilité d'employer des liens intertextuels pour ou dans chaque paragraphe du livre.

MAIS, si de tels liens existent pour localiser un endroit sur l'un des cartes, ils ne fonctionnent qu'à sens unique toutefois ! (Retenez donc où vous vous trouvez avant d'aller regarder sur l'une des trois cartes) ; tout va bien avec les tests spéciaux par contre.

Vous trouverez une synthèse utile pour les combats ou les tests à la fin de ce livre, juste après les feuilles de personnages.

Beaucoup de plaisir à vous !

Prologue

L'aube un peu fraîche et humide de ce matin des premiers mois de frimas vous a trouvé(e) au réveil avec un étrange goût dans la bouche, une étrange pensée dans la tête en vérité, celle de la suspicion. Depuis les sept jours durant lesquels vous avez cheminé avec vos tout récents compagnons d'aventure, vous avez un peu appris à les connaître et, en vérité, vous le savez pertinemment à présent, la partie est très loin d'être gagnée.

Le Grand Chambellan de votre reine bien-aimée, la mourante majesté Adéa d'Ishatar, vous avait prévenu, certes, mais jamais vous n'aviez pensé que la tâche serait si difficile à mener avec de tels compagnons ; des êtres si différents et aux intérêts ainsi qu'aux goûts si contraires parfois ! Néanmoins, ce matin, tandis que, tous les quatre, vous êtes parvenus sans trop de heurts ni de mésententes aux abords de la fontaine obstruant l'entrée du puits d'aération qui va vous permettre de descendre discrètement dans les anciennes mines de cuivre du mont Feero'hil, il vous faut pénétrer tous les quatre dans cet antre... advienne que pourra puisque vous n'en ressortirez peut-être pas tous ensemble.

Cet antre parce que, juste au-dessus de ces anciennes mines réaménagées depuis lors par ses sbires, un dragon rouge, Draag le dévastateur, a établi ses quartiers dans des grottes naturelles. D'immenses grottes sises sous les ruines d'un très ancien château humain qui vous narguent puisque vous vous trouvez à présent au pied de ce mont au faîte duquel elles se meuvent depuis des éons. Ainsi, vous doutez vous que vous aurez pas mal de difficultés à réaliser votre mission secrète vu que, très certainement, les sbires du dévastateur, qui l'y servent aveuglément, fanatiquement et jusque la mort donc, contrôlent fort probablement ces anciennes mines. Ce qui fait que, ce matin, en dépit de votre courage et de votre loyauté à votre royaume, un doute de plus en plus pesant vous envahissant et vous ne pouvez vous empêcher de craindre.

« Et si ce groupe formé un peu à la vite courait à sa perte tout en permettant au dragon qui vit en ces lieux maudits d'apprendre

les véritables raisons de mon voyage souterrain ? » vous questionnez-vous.

Parce que, effectivement, vous avez une mission qui ne correspond pas du tout à la raison de votre équipée évoquées par le Grand Chambellan à vos compagnons, à savoir dresser la carte de cette mine abandonnée puis, puisque l'entrée principale a été détruite depuis trente ans par Draag le dévastateur, – dont il ne faut évidemment pas attirer l'attention en subtilisant par exemple de l'or ou des bijoux à son avidité sans limite et à sa fureur pire encore –, vous devez aussi découvrir un passage secret, situé au rez-de-chaussée, qui permet d'en sortir et le maintenir ainsi ouvert. Et cela dans le but louable de permettre, par la suite, à une coalition d'armées de plusieurs contrées d'attaquer cet odieux monstre et de l'obliger à quitter son antre afin de l'affronter en terrain découvert ; vos compagnes et votre compagnon ayant donc été mandés – en tant qu'éclaireurs donc –, pour leur part, par les autres chefs de cette coalition.

Mais la mission secrète que vous a confié le Grand Chambellan d'Ishatar est néanmoins très différente de ce but apparent d'éclaireur. Toutefois, pour plusieurs raisons, votre objectif réel doit demeurer secret. Effectivement, outre dresser le plan de cette mine désaffectée depuis plus de soixante années et en ouvrir le passage secret du rez-de-chaussée, vous devez surtout, vous, retrouver les quatre bijoux perdus de la couronne de vie ; un puissant artefact permettant de rendre la santé à quiconque ou même de ressusciter quelqu'un, dit-on. Bref, le seul objet qui pourrait permettre à votre reine, enceinte de surcroît, de retrouver la santé et d'enfanter sans problèmes de son tout premier enfant... le futur roi ou la future reine légitime. Quatre bijoux qui, il y a trente ans maintenant, tandis que la seconde guerre contre l'état voisin de Kush, dirigé par les Nocturnes – des prêtres-assassins sans scrupules et avides surtout –, faisait rage et ne laissait rien présager de bon pour le royaume d'Ishatar, quatre bijoux qui ont été cachés par douze moines-soldats les plus fanatiquement dévoués à la couronne qui soit, les Frères silencieux, dans l'une des salles de cette mine, sait-on sans en savoir rien de plus par contre.

Et si l'on n'en sait rien de plus, c'est parce que, d'une part, aucun des douze Frères qui en eurent la charge ne revint vivant ; décimés qu'ils furent tous par les armées des Nocturnes qui avaient investi et contrôlaient les lieux depuis la première guerre survenue dix ans auparavant. Astucieux, ces douze moines-guerriers s'étaient dit que c'était en fait l'endroit idéal pour cacher ces bijoux convoités que de les dissimuler au nez et à la barbe de ceux qui les convoitaient.

Puis le ou les derniers, après être parvenu(s) à faire savoir à leur supérieur, le Grand-Père, que leur mission était accomplie, s'est fait ou se sont faits tuer, on ne sait pas trop, peu après être ressorti(s) sain(s) et sauf(s) de ces anciennes mines au-dessus desquels, peu après, s'installa le dragon ainsi que son fabuleux trésor...

Bref, étant donné que tous les Frères Silencieux sont morts peu avant la fin de cette seconde guerre, vous possédez aujourd'hui bien peu de renseignements à ce sujet. De plus, à peu près personne d'autre que vous dans votre équipe ne doit être au courant de ce secret-là... afin qu'il ou elle ne s'en empare pas pour l'offrir ensuite à sa propre nation ou fasse, voire pour faire, chanter le royaume d'Ishatar. Mais, heureusement, avant de partir vers le mont Feero'hil, Garl, le Grand Chambellan, vous a appris d'autres renseignements des plus utiles :

— D'après les rares mineurs qui ont travaillé dans les mines de cuivre de ce Mont et qui ont survécu, – car âgés d'au moins quatre-vingts ans aujourd'hui –, il existe toujours une entrée aussi discrète que secrète qui permettrait de rejoindre le dernier niveau de la mine qu'ils ont creusée et dans laquelle ils ont travaillé jadis ; un puits d'aération étroit, certes, mais probablement toujours accessible bien que certainement en très mauvais état actuellement, vous a-t-il expliqué. En revanche, si ce puits peut permettre de pénétrer dans cette mine désaffectée depuis plus de soixante années, ils m'ont tous assuré que ce boyau aussi fragile qu'étroit ne supporterait jamais le poids d'une personne qui tenterait le trajet inverse, c'est-à-dire essayer de ressortir de la mine par le même endroit. Il s'agit donc d'une entrée à sens unique, vous a-t-il prévenu en fronçant les sourcils et en plissant le front à cause du souci que cela cause. Ainsi, celles et ceux qui

pénètrent en ces lieux se trouvent-ils obligés de remonter jusqu'au rez-de-chaussée puis soit d'y dégager la grande porte d'entrée jadis bloquée par le dévastateur lorsqu'il prit possession des lieux, vous explique-t-il par ailleurs, ce qui aurait cependant l'heur d'attirer certainement son attention, soit d'y retrouver un autre passage secret, de l'ouvrir pour sortir puis de le bloquer surtout afin que des soldats aguerris puissent pénétrer ultérieurement dans l'ancre de ce monstre pour l'y combattre ou le pousser à le quitter et l'affronter alors en terrain découvert.

— Je suis prêt(e) ! l'avez-vous tout de suite rassuré d'un ton sans appel. Où se trouve donc cette première entrée secrète ?

— L'entrée de cet ancien puits d'aération, un mince goulet en vérité qui donnera du fil à retordre y compris au plus agile ou au plus mince des membres de votre groupe, vous a glissé alors Garl en vous jaugeant d'un coup d'œil rassuré, est située dans le jardin d'un ancien monastère des moines de la Terre. Un lieu en ruine depuis des lustres, puisque ces moines ont quitté les lieux bien avant que ne soient commencés les travaux d'extraction du cuivre, et se trouve à peu près au centre de la petite forêt de sapins qui s'étend à l'ouest du mont Feero'hil. C'est l'endroit le plus sûr, selon eux, car inconnu du plus grand nombre, le dragon y compris. Et cela parce que, dès que la mine fut abandonnée, la bouche de ce puits-là a été obturée grâce à la construction d'une fontaine en pierre... qui n'a jamais servi à conduire de l'eau toutefois. Un monument qui a été placé juste au-dessus du trou et qui en empêche ainsi l'accès depuis lors, mais qu'un mot magique permet heureusement de faire pivoter ; un mot gravé en runes dans la pierre de cette fontaine.

Un ennui existe cependant. Un ennui qui donne par ailleurs tout son sens à la mission apparente que vous devez réaliser, à savoir dresser une carte de ce que sont devenus ces lieux. En effet, si les renseignements qu'ont confiés ces anciens mineurs survivants aux espions du Grand Chambellan s'avéreront certainement des plus utiles pour pénétrer en-dessous de l'ancre de Draag le dévastateur – un ancien dragon de plus de 100 mètres de long du museau au bout de la queue – sans éveiller ses soupçons, une chose que vous devez à tout prix éviter, car, et vous le savez tous les quatre, vous n'êtes absolument pas de taille à

affronter une telle créature qui vous tuerait tous en un clin d'œil rien qu'en baillant ; en revanche, ces espions ont eu beau faire, aucun n'a rencontré d'ancien mineur qui se souvienne véritablement des lieux ni de leur disposition.

À peine sont-ils parvenus à apprendre que l'escalier menant au second étage se trouve caché par une grande porte dans une cuisine-réfectoire du dernier sous-sol de la mine, soit le niveau dans lequel le puits d'aération va vous permettre de déboucher, puis qu'un étrange gaz avait commencé à envahir ce sous-sol en y affaiblissant les mineurs... ce qui a conduit à l'abandon pur et simple de cette mine d'ailleurs.

— Ce à quoi vous pouvez rajouter un détail des plus logiques, un indice même, vous a encore confié le Grand Chambellan peu avant de vous présenter aux trois autres membres de votre groupe « d'éclaireurs ». Effectivement, très probablement, ce que vous cherchez secrètement n'a pas pu être dissimulé ailleurs qu'au rez-de-chaussée ou au premier sous-sol, a-t-il appuyé un peu sur ce lieu éventuel Dieu sait pourquoi – ce qui vous a marqué, car, du reste, sa voix était, et est généralement connue pour être telle, très particulièrement monocorde –, car les douze Frères Silencieux qui en avaient la charge et ont décidé de les y dissimuler ne connaissaient pas cette entrée que vous allez emprunter, vous déclare-t-il encore, n'ayant donc pu pénétrer que par l'entrée principale, qui existait encore à leur époque, ou par l'une des grottes aujourd'hui hantées par l'ombre du dévastateur.

Ensuite, dès que les présentations furent faites, et en dépit de votre forte appréhension quant à certaines des « créatures » avec qui vous devrez voyager et combattre peut-être, vous vous êtes mis en route au plus vite étant donné qu'il faut une semaine de cheval pour, de la capitale d'Ishatar, Ish, atteindre les pieds du mont Feero'hil situé à la frontière est du royaume ; celle avec le royaume de Kush justement. Une semaine de voyage qui, d'un côté, vous a permis de mieux vous connaître les uns les autres, certes, mais qui n'a pas fait diminuer votre appréhension quant à une personne au moins. Un être à propos duquel Garl, le Grand Chambellan, vous a par ailleurs mis en garde vu son métier de voleur. Toutefois, ce n'est pas tant à cause de ce métier,

nécessaire là où vous comptez vous rendre, qui vous inquiète le plus chez cet habitant des montagnes de Rastelmune situées à l'ouest d'Ishatar.

Effectivement, bien que vous ayez peu de préjugés quant aux races peuplant le continent d'Abba, un continent qui comporte cinq nations ou races différentes et dont seule la race des Kushites est crainte et honnie des quatre autres nations, c'est la première fois que vous avez affaire à un Rastelmunois en fait. Or, ces êtres qui vivent dans des grottes surtout, sont parmi les plus étranges, et les plus laids à vos yeux, de toutes les races peuplant Abba. Plutôt petit, celui qui se nomme Skrall, est aussi fort voûté et a toujours les yeux cachés derrière de curieuses lunettes faites de deux cercles de bois au milieu desquels un croisillon d'une largeur de deux millimètres à peine a été percé. Qui plus est, la bipédie n'étant pour les Rastelmunois qu'une forme peu employée de marche, mais possible toutefois, il lui arrive donc régulièrement d'avancer à quatre pattes plutôt que sur deux seulement. Mais si ce n'était que cela ! Car, en plus d'être laid, petit, voûté, de marcher à quatre pattes et de posséder des mœurs alimentaires fort peu partagées sur Abba, se nourrissant d'insectes et de mousses ou de champignons surtout, son visage a tout de celui d'un rat. Ce qui est normal cependant, puisque les Rastelmunois sont des hommes-rats en effet ; ou, sinon des hommes, des anthropoïdes en tout cas possédant certaines des qualités exceptionnelles de ces animaux-là, telles qu'un très bon odorat que renforce une ouïe fine ainsi qu'une grande habileté en général.

Par contre, question vision... ce n'est pas terrible ! avez-vous constaté. En effet, en plein jour ou à côté de la lumière d'une torche ou d'un feu, les Rastelmunois voient tellement mal qu'ils sont obligés de se protéger les yeux avec les lunettes à croisillon dont je viens de toucher un mot. Une gêne qu'ils ne connaissent pas, en revanche, s'ils sont plongés dans le noir. Car, à l'intérieur d'une grotte, par exemple, ils y voient tout à fait bien vu que, en plus de leur odorat et de leur fine audition, ils possèdent la capacité de percevoir la chaleur des corps, soit l'infravision. Quant à l'intérêt qu'il pourrait porter aux quatre bijoux de la couronne de vie, il n'est ni pécuniaire ni d'ordre politique, c'est-à-dire en les employant comme moyen de chantage ou de pression. Il est

purement religieux... et sanitaire. En effet, tout le monde sait, sur le continent d'Abba, ce que permettait comme guérisons miraculeuses ou résurrections cet artefact aujourd'hui inopérant ; aussi, dès après qu'il les eût ramenés dans ses montagnes de Rastel-mune, faudrait-il probablement s'attendre à rien moins qu'une guerre de la part de son peuple dont le but serait alors de s'emparer de la couronne elle-même, c'est-à-dire le seul support adéquat à ces quatre joyaux. C'est en tout cas votre plus grande crainte.

Votre second compagnon d'aventure, une compagne pour tout dire, vous a laissé un souvenir fort amusant dès que vous l'avez rencontré. Tandis que Skrall se tenait dans l'ombre et vous dévisageait avec défiance, voire mépris, lorsque vous avez pénétré en compagnie du Grand Chambellan dans le salon où vous attendaient vos trois futurs alliés, ce second compagnon – cette compagne – était effectivement en train de finir d'engloutir une souris encore vivante. Vous voyant subitement pénétrer dans la pièce, elle rougit probablement – mais vous n'en vîtes rien étant donné qu'une délicate fourrure grise lui recouvre le visage – puis elle fit mine de rien tout en baissant la tête et en laissant fuser de ses babines encore ensanglantées un tout léger : « hi, hi, hi ! » ; soit le rire espiègle des enfants joyeux, dit-on.

Ensuite, tout en désignant à celle-ci un linge afin qu'elle puisse se nettoyer du sang de souris qui tachait encore sa fourrure au niveau du menton, Gral vous l'a présentée :

— Elle se nomme Niout et elle est votre magicienne, a-t-il déclaré sommairement.

Quant à sa race, ses défauts ou ses qualités, il n'a guère eu besoin de vous en dire plus, car, en elle, vous avez tout de suite reconnu un félidé de l'oasis de Shinlao située au nord du royaume d'Ishatar. Et vous savez, pour en avoir rencontré tout plein dans le royaume d'Ishatar – la seule des cinq contrées du continent d'Abba à être tolérante vis-à-vis des unions mixtes par ailleurs, sauf avec les Kushites – vous savez que si leur loyauté ou leur bonté peuvent être sujettes à caution lorsqu'il s'agit de s'alimenter ou de trouver le meilleur coin pour dormir, ces humanoïdes félins, qui sont eux aussi à la fois bipèdes ou quadrupèdes, ne possèdent par contre absolument aucune

attirance pour l'or, les bijoux ou ce qui fait rêver les humains – toutes choses qu'ils considèrent être de vulgaires babioles, de la verroterie sans valeur ou des colifichets juste bon à paver des routes ou décorer des maisons.

Ce qui n'empêcherait pas néanmoins, craignez-vous à son sujet, qu'en apprenant à quel point ces bijoux que vous devez trouver sont attendus et espérés par la reine Adéa, Niout y voie un excellent moyen de pression contre votre royaume et ses dirigeants. Méfiance donc aussi de ce côté-là ! Quoi que ne possédant pas l'infravision pour leur part, des membres de sa race, vous savez aussi qu'ils sont nyctalopes et ne sont pas gênés par la lumière du jour ou celle d'une flamme, qu'ils possèdent un excellent sens de l'odorat et plus encore de l'audition puis qu'ils sont fort égoïstes dès qu'il s'agit de partager de la nourriture... qu'ils mangent crue, mais qui, de toute manière, comme vous avez pu le constater avec la souris, ne fait pas toujours partie du bol alimentaire humain.

Enfin, bien que vous connaissiez fort bien la race du quatrième membre de votre équipe, une prêtresse du royaume de Dangbar situé au sud d'Ishatar et allié de longue date de ce dernier, vous n'en demeurez pas moins fort circonspect quant à elle. Et cela y compris si le Grand Chambellan vous a laissé entendre que c'est bien la seule personne qui pourrait avoir vent de toute l'affaire sans que cela posât de réels problèmes. Les Dangbariens sont bien connus des Ishatariens pour être aussi loyaux que généralement plutôt bons en effet.

— Au moins autant que les chiens avec lesquels ils partagent certains traits, s'était même amusé Gral d'une voix soudainement devenue plus basse peu avant de pénétrer dans le salon dans lequel vous attendaient vos deux compagnes et votre compagnon.

Car, c'est un fait, les Dangbariens sont des cynocéphales. Des humanoïdes à tête de chien. Et, comme les chiens, ils possèdent d'ailleurs un flair à toute épreuve. Toutefois, en dépit des rumeurs à ce propos, ils ne voient et n'entendent pas mieux qu'un humain. Qui plus est, ils ne sont connus que pour être bipèdes et jamais personne ne les a vus marcher à quatre pattes (bien que certains ragots laissent entendre qu'ils le peuvent,

mais qu'ils ont choisi, par orgueil, de ne jamais le faire en public). Enfin, bien que bipèdes seulement, ils sont bien plus véloces que les humains par contre, extrêmement – au moins autant que les hommes-rats – et leurs réflexes sont aussi légendaires que ceux des félidés.

Et vous voilà donc partis, tous, jusque cet ancien monastère. Or, vous le savez de parce que le grand chambellan vous a confié juste avant de partir, à partir de maintenant, à cause de l'état de santé de la reine et du temps pour le voyage de retour, vous n'avez qu'une semaine pour découvrir ces joyaux, se battre au besoin pour les conserver ou les cacher pour le moins aux autres puis sortir vivant de ces anciennes mines !

Pas le moment de douter en fait...

Aventure

§ 1

Et l'heure est arrivée ! L'heure de la magie tout d'abord, celle prononcée d'une agréable voix mutine, celle de Niout, qui miaule presque, afin de faire pivoter la fontaine et révéler l'entrée du puits d'aération. Puis l'heure de la descente aux enfers dans un boyau (1) si étroit que tout le monde, y compris votre voleur, s'y érafle les coudes et les genoux en pestant tout du long. Ensuite, après avoir déblayé quelque peu la sortie qui se trouvait bloquée par tout plein de déchets et d'objets aussi rouillés que sans valeur, vous avez découvert qu'une salle souterraine (2) s'ouvrait devant vous. Étant le chef (la cheffe) du groupe, vous avez ouvert la marche et vous trouvez donc le premier (la première) dans cette salle obscure ... mais, et tout le monde en est conscient parmi votre équipe, cela ne sera pas toujours le cas par la suite, évidemment.

Que faites-vous ?

Vous avancez un peu dans le noir, au risque de tomber ou de vous faire agresser par surprise, et vous attendez que tous vos alliés soient réunis dans cette salle pour faire le point et apprendre d'eux ce qu'ils en distinguent ?

Rendez-vous au [§ 21](#)

Vous sortez votre briquet à amadou ainsi qu'une torche et ne tardez pas à l'allumer pour y voir clair, même si, en faisant cela, votre voleur sera plus incommodé qu'autre chose ?

Rendez-vous alors au [§ 15](#)

§ 2

Rappel : Si vous avez allumé une torche, n'oubliez pas de tenir compte des malus pour Skrall (Vision et Dex - 2) et du fait que, pour votre part, vous ne pouvez utiliser en même temps votre bouclier.

§

Avançant aussi silencieusement que prudemment en compagnie de cet homme-rat dont vous vous méfiez, au bout d'une

dizaine de mètres, subitement, d'instinct autant que parce que ce dont il s'agit est un ouvrage grossier (*mais ne vous habituez pas à cela non plus*), Skrall vous arrête d'un geste de son maigre bras. Ce faisant, laconiquement, il grommelle :

— Avancer encore, pas bon ! Piège devant ! Skrall, meilleur voleur continent ! ajoute-t-il fier de lui... ou parce qu'il a de l'humour, qui sait ?

Puis, sans rien ajouter, votre voleur se penche au sol et, à quatre pattes, se met à farfouiller le long des parois suintantes d'humidité de ce long couloir sombre.

Réalisez **un test de désamorçage** sur ce piège de **difficulté +1**¹

Si vous réussissez, rendez-vous au [§ 14](#)

Si vous échouez, rendez-vous au [§ 5](#)

§ 3

Oups ! quelle drôle d'idée de partir dans un couloir inconnu avec une prêtresse en cotte de mailles ! C'est imprudent ça, non !? Et bruyant de surcroît !

Enfin, c'est votre choix. Ainsi, en compagnie de Médora, dont la fourrure blanc et noir, genre dalmatien, a tendance à se hérissier à cause du froid qui règne dans ces anciennes galeries de mine – puis que l'air empuanti par les dangereux miasmes d'un gaz, peut-être délétère, empêchent d'être tout à fait au taquet –, en compagnie de Médora, la cynocéphale, disais-je, vous avancez d'une dizaine de mètres avant d'être surpris par une dalle s'enfonçant sous votre poids et d'un bruit qui ne laisse rien augurer de bon.

Aïe ! Vous venez de déclencher un piège !

Piège à fléchettes : Difficulté +1 / Dégâts = - 8 P.V.

Une douzaine de fléchettes sortent d'ailleurs presque tout de suite de petits trous réalisés dans l'un des murs latéraux en filant à toute allure dans votre direction. Malheureusement, elles sont projetées de si près, et avec une telle vélocité que seule Médora

¹ Un test sur 7+ donc pour le moment.

peut tenter un **test de Vitesse**² justement dans le but de les éviter... et ne subir alors que la moitié des dégâts tout de même.

Quant à vous, ô petit(e) imprudent(e) ! Ces fléchettes vous touchent et vous blessent automatiquement. Ainsi, outre que vous poussez un cri de douleur fort malvenu dans ce genre d'endroit, subissez-vous aussi, illico, mais possiblement modérés par vos bonus de protection, 8 points de dégâts (donc - 8 P.V.)

« À présent, j'y réfléchirai à deux fois avant de foncer tête baissée « au cul d'une chienne », vous dites-vous tandis qu'arrive, alerté par le bruit, Skrall, qui ne peut s'empêcher de sourire en coin de votre bévue de débutant(e), et Niout qui, entre temps et contre toute crainte de votre part, car fort silencieusement, s'est permise d'attraper un rat et de le dévorer ; sa queue pendouillant encore de ses mâchoires de félin.

Après avoir vérifié que plus aucun piège ne risquerait de vous surprendre, Skrall, qui s'est avancé en éclaireur pendant que vous pansiez vos blessures, vous indique de le suivre en vous disant :

— Là-bas, cinq mètres, couloir à droite puis porte fermée à cinq autres mètres. Pas danger sur chemin. Allez, venir !

Rendez-vous au [§ 22](#)

§ 4

Bien qu'excellent, votre choix n'aura cependant pas de conséquences cette fois-ci. En effet, au bout d'une quinzaine de mètres sans qu'il ait détecté le moindre signe de pièges, vous parvenez à un embranchement qui bifurque vers la droite et au bout duquel vous distinguez un gros trou béant... qui sert d'entrée à une nouvelle salle de cette ancienne mine.

Cependant, tous, vous percevez à la fois qu'une odeur des plus étranges émane de cette salle, et pas désagréable du tout, ainsi que, et surtout, de curieux bruits de succion.

— Grosse limace baveuse, là-bas ! s'étonne d'ailleurs Skrall tout en se pouléchant d'avance les babines.

² Vous devez obtenir un nombre X qui soit égal ou supérieur à sa capacité.

Quoi qu'il en soit, sans que vous puissiez vous l'expliquer, quelque chose vous attire irrésistiblement vers cette salle. Cette salle dans laquelle, de toute manière, vous avez décidé de vous rendre (vous pouvez donc employer sorts ou prières avant de franchir la porte...)

Rendez-vous au [§ 31](#)

§ 5

Tandis qu'il tente de désamorcer ce piège pourtant des plus simples, et même basique, Skrall, par mégarde, le déclenche et vous prenez tous les deux une volée de trois fléchettes chacun, tirées de trous minuscules dans les des murs latéraux de cette galerie humide. Pris de court, vous n'avez même pas l'opportunité d'essayer de parer ses fléchettes qui vous touchent donc automatiquement et vous octroient 6 points de dégâts chacun (- 6 P.V. donc) en vous faisant, de surcroît, crier de douleur... ce qui n'est jamais bon cela dans un tel endroit !!!

Attirés par le bruit d'ailleurs, vos propres compagnons d'aventure rappliquent dare-dare et constatent vos déboires. Et, tandis que la queue d'un rat qu'elle a discrètement attrapé puis avalé tout cru dépasse encore de ses mâchoires, narquoisement, à Skrall un peu honteux de cet échec cuisant, Niout lui balance alors :

— Ben, t'a pas l'air bien doué, toi, comme larcineur, matois !

Toutefois, ce dernier, sans lui répondre en aucune manière, se met alors (*après avoir reçu des soins éventuels*) en devoir de parcourir le reste de cette galerie seul. Ainsi, aussi rapide qu'un éclair quitte-t-il subitement le groupe pour effectuer cette périlleuse mission ; il en va de son honneur de voleur, se dit-il, pour autant qu'un voleur en ait un, bien sûr.

Au bout de dix minutes environ, il revient vers vous puis, tout en postillonnant, baragouine ceci :

— Autre couloir à droite, cinq mètres. Puis porte close, cinq mètres aussi. Plus danger dans couloir. Allez, venir maintenant !

Rendez-vous au [§ 22](#)

§ 6

De ce gros trou tout recouvert, lui aussi, de toiles d'araignées ([11](#)), mais de toiles plus épaisses et plus visqueuses que celles qui dentelaient le boyau que vous venez de franchir, deux êtres mi-araignée mi-scolopendre – leur torse et leur tête sont ceux d'une araignée tandis que leur bassin et leurs jambes sont ceux d'un scolopendre – attaquent immédiatement les deux premiers membres de la file (*d'où l'importance de l'ordre*). Envieuses de votre chair, ces deux créatures hybrides foncent sur vous toutes griffes en avant en émettant de lugubres sifflements de leurs mandibules. Puis, derrière eux, vous distinguez trois petits monstres du même genre qu'eux. Trois bébés scoloraignées, heureusement plus faibles que leurs parents, qui s'apprêtent, eux aussi, à vous attaquer... pour vous bouffer !

Toutefois, vu l'exiguïté de cette grotte naturelle qui leur sert d'habitat... et de piège, seuls les deux adultes pourront combattre en premier lieu ; les trois enfants ensuite donc.

§

2 scoloraignées (adultes) : F : 6 ; D : 8 (bonus +2) ; Dégâts crocs et griffes : - 4 P.V. / P.V. : 15 ;

3 scoloraignées (enfants) : F : 4 ; D : 5 ; Dégâts griffes (- 2 P.V.) / P.V. 8

§

Remarque : ces êtres étant sensibles à la lumière, l'emploi d'une torche diminuerait leur dextérité de 2 points ! (*Mais celle de votre valeur aussi par contre*)

Une fois le combat terminé, si vous n'êtes pas tous morts, rendez-vous au [§ 17](#)

§ 7

Bien que pas très prudent, votre choix n'aura cependant pas de conséquences... cette fois-ci. En effet, au bout d'une quinzaine de mètres, vous parvenez à un embranchement qui bifurque vers la droite et au bout duquel vous distinguez un gros trou béant... qui sert d'entrée à une nouvelle salle ou grotte de cette ancienne mine de cuivre.

Toutefois, tous, vous percevez à la fois qu'une odeur des plus étranges émane de cette partie-ci de la mine, mais pas désagréable cependant, ainsi, et surtout, que de curieux bruits de suction...

— On dirait que quelqu'un bave, là-bas ! Ça pue la... la limace ! s'étonne d'ailleurs Niout.

Quoi qu'il en soit, sans que vous puissiez vous l'expliquer, quelque chose vous attire irrésistiblement vers cette salle. Cette salle dans laquelle, de toute manière, vous avez décidé de vous rendre (vous pouvez donc employer parchemins, sorts ou prières avant de franchir la porte...)

Rendez-vous au [§ 31](#)

§ 8

Vu les parois de cette grotte (2) qui lui donnent une forme potatoïdale et sur lesquelles on peut encore distinguer des traces de pioches et de piolets, il s'agit très certainement d'une des dernières parties creusées de la mine à la vaine recherche d'un tout dernier filon de cuivre. Elle n'est pas très vaste, d'un rayon d'environ 3 mètres seulement, et est tout emplie d'une humidité fort désagréable surtout. Qui plus est, il y règne une espèce de brouillard qui, à peu près tout de suite, vous prend à la gorge et aux narines en vous faisant suffoquer.

« Il va falloir faire vite, pensez-vous. Il s'agit sans doute de ce gaz dangereux dont parlaient les anciens mineurs. »

Effectivement, tant que vous serez entouré et baigné dans ce miasme, tous les membres de votre équipe verront *leur Dextérité diminuer de 1 point ! (-1 Dex)* et, conséquemment, leur bonus adapté. Mais, mis à part cette humidité et ce brouillard, il n'y a rien d'autre de bien notable en ce lieu rempli de gravats et d'outils de minage usagés qu'un squelette humain qui gît en partie déjà avalé par la terre. Un squelette à côté des ossements duquel vous apercevez une besace cependant. Une besace qui a l'air d'être encore utilisable.

Décidé, Skrall s'en approche et vous la présente ensuite. Elle est faite en cuir souple, mais est en grande partie moisie et dévorée par des champignons cavernicoles. Des champignons que

prélève d'ailleurs votre voleur pour les manger plus tard. Toutefois, dans cette besace moisie que vous ne pourrez évidemment pas employer, vous trouvez deux choses : une fiole légèrement bleutée qu'accompagne une dague à la lame verdâtre et légèrement luisante.

— Çà, je sais ce que c'est ! chuchote alors Niout, la magicienne, en désignant la dague qu'elle vient d'apercevoir de pardessus votre épaule. Pas besoin de sort pour cela donc, se réjouit-elle ensuite en accompagnant sa joie d'un petit rire d'enfant joyeux (hi hi hi). Il s'agit d'une dague de Kush, vous déclare-t-elle enfin. Elles font beaucoup de dégâts, mais elles sont plus difficiles à manier que des dagues normales.

Dague de Kush : dégâts -8 P.V. /, mais -1 en Dextérité

— Quant à la fiole, intervient subitement Médora la prêtresse, je sais, quant à moi, aussi, ce dont il s'agit. C'est une fiole de guérison mineure.

Fiole de guérison mineure : rend + 8 P.V.

(Euh ! ne vous habituez pas à ce genre de facilités tout de même)

— Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? interrogez-vous vos équipiers.

— Petit passage étroit au fond grotte, vous signale Skrall en reniflant un peu bruyamment et en employant un sabir qui prouve qu'il n'est guère habitué à parler le langage humain. Mais plein toiles araignées ! Mmmm, glousse-t-il soudain de délice. Il y a aussi porte... au nord.

Que faites-vous ?

Vous vous dirigez vers le passage étroit dans lequel un seul d'entre vous pourra passer à la fois ? Rendez-vous au [& 16](#)

Vous préférerez vous rendre près de la porte au nord ; rendez-vous au [& 18](#)

§ 9

Si vous êtes munis d'une torche, pas de problème pour vous sinon que l'étroitesse des lieux – un vague conduit recourbé dans la terre, peut-être même une galerie naturelle – ainsi que

les toiles d'araignées, qui dentellent tout ce couloir de blanc et de gris, gênent vos mouvements (*diminuant de la sorte la Dextérité et la Force de tous les membres de votre équipe temporairement de 1 point = -1 D et -1 F : et Skrall a donc à présent - 3 en D... / donc adaptez vos bonus !*).

Si vous n'avez pas de torche allumée, vos mouvements sont encore plus réduits, mais ce malus-ci ne concerne que vous par contre. Ainsi, tandis que Médora et Niout subissent un malus de - 1 seulement en F et D, vous-même en subissez un de - 2. (*Skrall ne subit aucun malus en D, mais bien un en F par contre*)

(Fini la didactique ! Maintenant, au boulot !)

Une fois franchie une dizaine de mètres dans cet étroit boyau couvert et rempli de toiles d'araignées aussi épaisses que gluantes et visqueuses, vous débouchez enfin dans un gros trou (11). Un gros trou dans lequel à peine deux d'entre vous pourront se tenir de front, vous et le second de la file.

Rendez-vous au [§ 6](#)

§ 10

Excellente idée, ça, d'envoyer votre voleur en tête ! (*Sauf si vous employez une torche évidemment*) Car il est le seul qui ne subisse aucun malus à cause des très nombreuses toiles aussi épaisses que gluantes et visqueuses qui l'encombrent et le parsèment. En effet, dans cet environnement malsain et qui nuit surtout aux mouvements, tous les autres personnages du groupe subissent un malus de -1 à la Dextérité ainsi qu'à la Force et bonus associés.

Cependant, si vous n'employez pas de torche, vous subissez quant à vous un second malus de 1 point dans les deux mêmes caractéristiques (et bonus associés) ; ce qui fait -2 en tout donc.

Si vous n'employez pas de torche : une fois franchie une dizaine de mètres dans cet étroit boyau, en profitant pour y grignoter quelques araignées avec ravissement au passage, avant de déboucher dans un gros trou (11), l'homme-rat se retourne et murmure :

— Créatures malfaisantes vivre ici. Pas bon ! Elles attendent nous !

Or, dans ce gros trou, une petite grotte naturelle en fait, seuls deux d'entre vous peuvent se tenir de front, vous et lui donc. Heureusement, grâce à son infravision, Skrall vous a prévenu du danger. Or, comme chacun le sait, un homme prévenu en vaut deux, n'est-ce pas ? Ainsi, bénéficierez-vous, si combat il y a, d'un éventuel bonus utile ???

Si vous employez une torche : Skrall avance seulement jusque l'entrée du trou et personne ne bénéficie d'aucun bonus par contre.

Quoi qu'il en soit, rendez-vous au [§ 6](#)

§ 11

Une magicienne ou une prêtresse en premier ! Vous êtes sûr que c'est une bonne idée, cela !? Enfin, qu'à cela ne tienne ! l'une ou l'autre pénètre dans cette étroiture, avec un air mi-figue mi-raisin, car aucune n'aime particulièrement les araignées... qui les répugnent même à vrai dire. Toutefois, en maugréant quelques imprécations ou jurons incompréhensibles pour vous, votre co-équipière s'exécute.

Mais avancer dans ce boyau rempli de dégoûtantes toiles d'araignées visqueuses et gluantes n'est pas chose aisée. Et pas plus se mouvoir de manière générale. Aussi tous les membres du groupe, hormis Skrall, subissent-ils un malus de 1 point en dextérité et en force. L'humain(e) cependant reçoit un autre malus de -1 dans ces deux caractéristiques s'il n'a pas n'a de torche allumée (-2 en tout donc).

Une fois franchie une dizaine de mètres dans cet étroit boyau, juste avant de déboucher dans un gros trou, celle qui se trouve en tête de file se retourne et murmure :

— Il y a des êtres qui vivent dans cet endroit... des êtres dont il nous faut nous méfier, car ils sont affamés et nous sommes leurs proies... leur délicieuse pitance.

Dans ce gros trou ([11](#)), une petite grotte naturelle en fait, deux d'entre vous seulement pourront se tenir de front, elle et le second de la file. Heureusement, grâce à son excellente audition alliée à son odorat, Niout vous a prévenu du danger. Or, comme chacun le sait, un homme prévenu en vaut deux, n'est-ce pas ?

Ainsi, bénéficiez-vous, si combat il y a, d'un éventuel bonus utile... ou pas.

Rendez-vous au [§ 6](#)

§ 12

Vu son flair infallible, l'idée n'est pas mauvaise d'envoyer un cynocéphale en premier. Il n'a guère peur des araignées ou de leurs toiles gluantes et visqueuses, n'est pas facilement effrayé dans le noir et pourra certainement percevoir des ennemis s'il y en a.

Mais avancer dans ce boyau rempli de dégoûtantes toiles d'araignées n'est pas chose aisée. Et pas plus se mouvoir de manière générale. Aussi tous les membres du groupe, hormis Skrall, subissent-ils un malus de 1 point en dextérité et en force. L'humain(e) cependant reçoit un autre malus de -1 dans ces deux caractéristiques si personne n'a de torche allumée (-2 en tout donc). Une fois franchie une dizaine de mètres dans cet étroit boyau, juste avant de déboucher dans un gros trou ([11](#)), la prêtresse se retourne et murmure :

— Il y a des monstres qui nous attendent dans ce trou... deux adultes et trois de leurs rejetons. Des monstres dont il nous faut nous méfier, car ils sont sans pitié et nous attendent pour faire de nous leur dîner.

Dans ce gros trou, une petite grotte naturelle en fait, deux d'entre vous seulement pourront se tenir de front, elle et le second de la file. Heureusement, grâce à son excellent odorat, Médora vous a prévenu du danger. Or, comme chacun le sait, un homme prévenu en vaut deux, n'est-ce pas ? Ainsi, bénéficiez-vous, si combat il y a, d'un bonus utile...

Rendez-vous au [§ 6](#)

§ 13

Pas de chance, y sont vides les tonneaux ! Et le bric-à-brac ne contient vraiment rien d'utile non plus.

Toutefois, pas de chance... c'est vite dit...

Effectivement, dès que vous avez fouillé ce tas de saletés, vous découvrez, sur le mur, une gravure pour le moins étonnante. Un carré découpé en 16 parties égales s'y offre à votre regard. Un carré séparé en 16 parties égales au-dessus duquel un chiffre a été gravé, le 34. Or, au pied du mur dans lequel a été gravé ce carré, vous découvrez aussi 14 jetons d'albâtres sur lesquels se trouvent inscrits les 16 premiers nombres. Quatorze parce que deux de ces jetons occupent déjà une place dans le carré...

X			
	15	14	Y

— C'est une serrure magique ! déclare alors fièrement votre magicienne. Il faut placer les jetons de telle sorte que leur somme horizontale et verticale donne la somme indiquée, donc 34, afin de la déverrouiller !

§

Il s'agit donc de votre premier **test spécial** : rangez les nombres de la manière que vous a indiquée Niout puis additionnez ceux de la diagonale X vers Y et ajoutez-y 2 afin de découvrir le paragraphe auquel vous rendre à présent, voire allez regarder la solution en fin du livre).

Donc, rendez-vous au § (ou [solution](#))

Vous pouvez aussi abandonner et inspecter les ossements pêle-mêles au sud-ouest de la pièce ; rendez-vous au [§ 33](#)

Ou inspecter le coffre ; rendez-vous au [§ 25](#)

§ 14

Après quelques minutes d'angoisse tout de même, Skrall se relève et vous fait signe d'avancer en vous murmurant cette fois-ci :

— Ça bon ! Plus dangers maintenant. Piège de débiles, se moque-t-il même. Quelques fléchettes, un seul déclencheur. Skrall, meilleur voleur continent ! ajoute-t-il fier de lui... ou parce qu'il a de l'humour, qui sait ?

Bien que vous ne compreniez pas exactement ce dont il s'agit, vous vous doutez que si vous aviez marché au mauvais endroit, ce piège à fléchettes vous aurait probablement causé moult dommages. Et, heureux de cet excellent choix que vous avez eu de partir en compagnie de cet homo-rattus « meilleur voleur continent », avant de continuer d'avancer, vous penchant pour chercher le déclencheur en question – une simple dalle – une étrange, mais très belle [pierre olivâtre](#) ², coincée entre deux dalles, attire alors votre attention.

Sans trop comprendre ce qui vous y pousse, car vous n'êtes pas spécialement attiré par la géologie en effet, vous décidez cependant de la ramasser et de la conserver afin de la présenter à votre magicienne qui, elle, s'y connaît bien en ce domaine et pourrait, de surcroît, discerner si cet objet est magique ou non.

Mais, pendant que vous êtes toujours en train de contempler cette jolie pierre plus ou moins sphérique, Skrall, qui a continué d'inspecter le couloir confiant dans ces sens et son odorat surtout, revient alors vers vous et, toujours en postillonnant, éructe alors ceci :

— Possible chercher autres. Plus danger maintenant. Nouveau couloir à droite, dans dix mètres. Puis porte fermée à cinq.

Or, étant donné que c'est la meilleure chose à faire, vous faites demi-tour et partez chercher le reste de votre groupe qui vous accompagne alors sans accrocs jusque cette porte close.

Rendez-vous au [§ 22](#)

§ 15

Évidemment, le fait d'avoir allumé une torche va avoir une influence sur les capacités de votre voleur ! N'oubliez pas, comme précisé dans les règles, que, tant qu'une flamme brille à vos côtés, vous devez baisser sa vision ainsi que sa dextérité de 2 points (et diminuer son bonus de dextérité en conséquence donc). Par contre, vous, vous voyez parfaitement apparaître, ou

presque, toute cette première salle dans laquelle vous venez de pénétrer... au péril de votre vie déjà. Ce n'est qu'une grotte en fait.

Vous pouvez vous rendre au [§ 8](#) à présent.

§ 16

Devant ce petit couloir de cette première grotte dans laquelle vous venez de déboucher ([2](#)), une question se pose : qui envoyez-vous en premier de file ?

En premier :

Guerrier ou guerrière ; rendez-vous au [§ 9](#)

Votre voleur ; rendez-vous au [§ 10](#)

Votre magicienne ou votre prêtresse ; rendez-vous au [§ 11](#)

§ 17

Après un rude combat, à même le sol, alors que vous vous tâtez de partout, votre regard est soudain attiré par un anneau en partie enterré. Un [anneau en jade](#)¹ que vous ramassez afin de le présenter à votre magicienne... qui sait ?

En revanche, mis à part cet anneau peut-être magique, il n'y a rien d'autre dans cet antre qu'une insupportable odeur d'insectes crevés. Si c'est votre première galerie ([10](#)) et la seconde grotte seulement ([11](#)) explorée dans ces anciennes mines, vous pouvez donc revenir sur vos pas jusque la première ([2](#)) puis en ouvrir la porte au nord.

Rendez-vous alors au [§ 18](#)... ça tombe bien, c'est le suivant !

Mais si vous vous trouvez dans cette salle après être revenu en arrière dans ces mines, vous pouvez donc vous rendre plutôt de nouveau dans un autre endroit...

Et tenter d'ouvrir la « porte de l'est » par exemple : Rendez-vous alors au [§ 23](#)

Ou, si vous possédez déjà la clé de « la porte nord » de la même salle, vous rendre plutôt au [§ 20](#)

Voire enfin, si vous avez découvert le carré magique et souhaitez l'employer, vous rendre à la place au [§ 36](#)

§ 18

Derrière cette petite porte un peu branlante, qui s'ouvre sans offrir aucune résistance, vous vous retrouvez devant un couloir taillé à même le roc (3) de deux mètres de haut sur deux de large à peu près. Un couloir humide et froid qu'aucune torche ou bougie n'éclaire et qui vous paraît à la fois rectiligne et plutôt propre, c'est-à-dire, hormis quelques rats ici ou là qui fuient dès que vous ouvrez la porte, sans aucune toile d'araignée ; pas de chance pour Skrall... qui en raffole de ces bestioles-là !

Puis ce couloir creusé par l'homme naguère est suffisamment large pour vous permettre d'avancer à deux de front, constatez-vous avec ravissement. Par contre, il semble si long que même si vous avez allumé une torche, vous n'en percevez pas l'autre bout.

Évidemment, vu le genre de petits mammifères qui viennent de fuir dès que vous avez ouvert la porte, des rats, vous pensez tout de suite que, devant de tels mets si délicieux pour elle, il ne serait sans doute pas judicieux de vous promener de front dans ce couloir-ci avec Niout, le félidé. Elle risquerait de perdre la tête en effet et de sauter sur l'un ou l'autre de ces rongeurs afin de l'engloutir sans embarras du bruit ou d'éventuels pièges dissimulés. Des deux autres, qui allez-vous alors choisir en plus de vous-même qui prendrez toujours l'une des deux premières places dès que cela sera possible – notamment à cause de votre quête secrète ? vous interrogez-vous.

Vous avancez en compagnie de Skrall le voleur ? Rendez-vous au [§ 2](#)

Vous avancez en compagnie de Médora la prêtresse ? Rendez-vous au [§ 3](#)

§ 19

Après vous être éventuellement soignés, tandis que vous inspectez ces lieux insalubres dans lesquels s'affairaient les quatre gobelins-cuistots – dont les cadavres gisent à présent, en pièces, sur le sol déjà passablement dégoûtant de cette

ancienne salle de la mine réaménagée en cuisine par leurs soins –, vous remarquez plusieurs choses.

Outre les candélabres, le four de cuisine ainsi qu'un chaudron dans lequel mijote un met à l'exécrable fumet, toutes choses que vous aviez déjà aperçues en entrant donc, et qui sont les ustensiles de cuisine qu'employaient les gobelins (*dont vous pouvez prendre les armes par ailleurs*), ou outre le sang, les viscères et les excréments séchés qui maculent les murs, à côté de la cuisinière située au sud de la pièce, il y a deux tonnelets au pied desquels traînent quelques livres par exemple.

Puis deux portes closes donnent, elles aussi, dans cette cuisine diabolique, constatez-vous. L'une se trouve en face de l'entrée que vous venez de franchir, à l'est donc, et l'autre au nord (7).

Néanmoins, dès qu'il a terminé de jeter un coup d'œil à celle située au nord, Skrall, votre voleur, vous informe de ceci :

— Porte pas piégée, mais trop complexe pour ouvrir avec outils voleur ! Nécessaire clé spéciale !

Bien sûr, une telle déclaration ne peut faire que sourire vos deux compagnes, surtout Niout. « Encore une preuve de l'incompétence de ce quasi-rongeur », songe sans doute cette dernière.

Toutefois, votre voleur vous informe ensuite que la porte située à l'est n'est, pour sa part, pas même fermée à clé.

Ensuite, sans que personne n'ait eu besoin de rien dire à ce propos, tous ou presque curieux par nature, vous vous approchez tous les quatre des tonnelets et des livres. Or, si l'un des deux tonnelets est rempli à raz-bord d'un liquide saumâtre et particulièrement nauséabond, dans le second, vous découvrez deux choses : un parchemin de guérison (+6 P.V / P.M. 8), vous explique Médora, ainsi qu'une petite bourse de cuir³ sortie de toutes petites perles de topaze, mais sans grande valeur, vous signale tout de suite votre voleur... sans qu'il vous soit possible de savoir s'il dit ou non la vérité en revanche.

Enfin, parmi les livres qui jonchent le sol, hormis quelques livres de cuisine gobelin et de préparations, chose curieuse, nécromantiques, vous découvrez aussi un manuscrit broché

relativement peu épais dont le titre est évocateur [« Manuel du sage érudit Venceslas »](#)⁴. Mais que faisait-il là ? Mystère. Peut-être les gobelins avaient-ils besoin de papier pour allumer leur feu ?

Remarque : dans cette salle-ci, en dépit des odeurs fétides qui y règnent et de la crasse immonde dont elle est maculée, quelque chose vous dit, intuitivement ou téméairement peut-être, que, moyennant l'organisation d'un tour de garde, vous pourriez peut-être vous reposer.

Enfin, vu que la porte du nord est close et bien close, désolé de vous le dire, mais vous n'avez guère le choix pour la suite, il vous faut soit revenir en arrière par la galerie [\(4\)](#) et dans la salle [\(2\)](#) par laquelle vous êtes entrés dans ces mines en vous rendant au [§ 16](#) ;

Soit franchir la porte à l'est de la cuisine et vous rendre au [§ 23](#)

§ 20

Enfin ! muni de la clé à trois pannetons que vous venez de découvrir, il ne vous faut guère plus de quinze secondes pour ouvrir cette lourde porte toute noire à la serrure si complexe qu'aucun voleur, seul, ne parviendrait effectivement à la forcer. Une porte énorme et probablement fort lourde, puisque faite de bois d'ébène, vous apprend Niout, et bardée de ferrures aussi solides que toujours fermes.

Ainsi, à présent, s'offre à vos yeux un escalier permettant de rejoindre l'étage supérieur de cette mine désaffectée, mais habitée maintenant par tout plein de saloperies et de monstres ou de sbires aux ordres du dévastateur. Vous pouvez donc l'emprunter, en vous rendant au [§ 44](#)

Ou, si ce n'est pas déjà fait :

Vous pouvez aussi explorer la galerie [\(10\)](#) qui partait vers l'est dans la première salle [\(2\)](#) par laquelle vous êtes entrés dans ces mines, rendez-vous au [§ 16](#)

Ou plutôt retourner dans la salle [\(9\)](#) et y employer le carré magique en vous rendant à la place au [§ 13](#)

§ 21

Après quelques instants d'hésitation, vaillamment, en dépit des dangers que vous encourez en agissant de la sorte, vous avez décidé d'attendre vos équipiers qui sont parvenus sans difficulté, eux non plus, à prendre place à vos côtés. Le voleur, qui y voit comme en plein jour, vous rassure tout d'abord quant à l'éventuelle présence d'ennemis :

— Personne ici, murmure-t-il.

— Ni animaux ni créatures ni hommes, ajoute Niout discrètement elle aussi.

Et, comme Skrall y voit comme en plein jour, c'est donc lui qui vous décrit cette pièce. Vous pouvez vous rendre au [§ 8](#) à présent.

§ 22

Deux possibilités s'offrent à vous devant cette porte close ([5](#)).

Soit, vous avez déclenché le piège dans la galerie d'où vous venez, rendez-vous alors au [§ 30](#)

Soit, vous n'avez pas déclenché ce piège et vous pouvez vous rendre au [§ 26](#)

§ 23

La porte à l'est, qui, les gonds bien huilés, s'ouvre sans faire de bruit – ce qui prouve qu'elle était souvent employée par les cuistots –, vous donne accès à une nouvelle galerie ([8](#)). Une galerie qui est un peu moins délabrée que celle que vous avez parcourue précédemment, soit dit en passant. Et, bien qu'elle soit plus étroite, deux d'entre vous pourront tout de même s'y glisser sans avoir trop de gênes.

Toutefois, un coup d'œil ou de narine à peine suffit à s'en rendre compte, les miasmes nocifs du gaz qui a commencé d'envahir ces sous-sols-ci envahissent déjà cette galerie elle aussi (*jusque nouvel ordre, vous subissez donc, tous, un malus de - 2 en Dextérité*)

Que faites-vous ?

Vous avancez de front avec Skrall le voleur ? Rendez-vous au [§ 4](#)

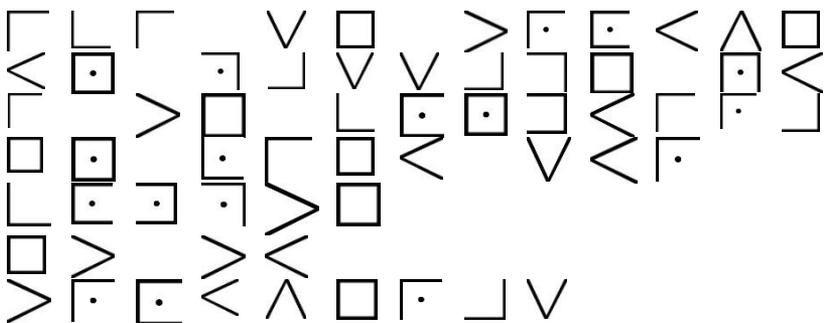
Vous avancez de front avec Niout la magicienne ? Rendez-vous au [§ 7](#)

Vous avancez de front avec Médora la prêtresse ? Rendez-vous au [§ 27](#)

§ 24

Le moins que l'on puisse dire est que cette porte n'a rien d'une porte classique. En effet, une porte classique possède généralement une poignée ainsi qu'une serrure ; pas celle-ci ! De plus vous n'en voyez aucunement les charnières. En revanche, différents symboles se trouvent inscrits sur son battant. S'offrant à votre regard, un message a été laissé-là dont la résolution, certainement, vous permettra de l'ouvrir... (et de savoir à quel paragraphe vous devrez vous rendre ; à moins de tricher et d'aller voir la [solution](#), bien sûr)

Test spécial :



Enfin, juste en dessous de cette énigmatique suite de symboles, se trouvent gravées trois formes géométriques : une grille de neuf cases identiques dont les bords extérieurs sont absents, une croix de Saint-André ainsi qu'un simple point noir... Rendez-vous au [§](#)

Si vous échouez et n'avez pas encore essayé de défoncer la porte, vous pouvez toujours tenter de le faire à présent : si

réussite du forçage (**test classique de Force** ³ **ou test de Résistance** ⁴ **par le voleur** ; Résistance Objet +1), rendez-vous au [§ 35](#)

Si vous avez déjà échoué à ces deux manières possibles d'ouvrir cette porte : eh bien ! vous pouvez toujours vous bouffer les uns les autres ou piquer l'or... rendez-vous alors au [§ 47](#)

§ 25

Encore une fois, Skrall va devoir faire usage de ses capacités, car ce coffre, dont il juge rapidement qu'il ne paraît pas piégé, est fermé à clé toutefois. Il a affaire à un coffre de **Résistance +2** et doit donc effectuer un **test classique** par rapport à cette capacité spécifique ⁵.

Test réussi : rendez-vous au [§ 34](#)

Test raté : ben, va falloir attendre au moins 8 heures avant de retenter le coup, mon gars !

Ou vous inspectez les ossements ; rendez-vous au [§ 33](#)

Ou vous inspectez le bric-à-brac et les tonnelets ; rendez-vous au [§ 13](#)

Vous préférez revenir en arrière et explorer la galerie [\(10\)](#) à l'est qui s'ouvrait dans la 1^{re} salle [\(2\)](#) par laquelle vous êtes entrés dans cette mine, rendez-vous au [§ 16](#)

Ou, enfin, possédant la clé qui permet de l'ouvrir, vous préférez vous rendre dans la cuisine et y ouvrir sa porte du nord, rendez-vous [§ 20](#)

§ 26

Tout en vous approchant de cette porte close [\(5\)](#), vous vous sentez étrangement mieux. Sans doute le gaz qui s'échappe de

³ Vous devez donc obtenir un nombre X qui soit **inférieur ou égal** à cette caractéristique !

⁴ Mais ici, pour une capacité, c'est l'inverse : vous devez obtenir un nombre X **supérieur ou égal** à la capacité modifiée par le malus !

⁵ Vous devez donc obtenir un nombre X qui soit **supérieur ou égal** à la capacité modifiée par le malus (ex. $6 + 2 = \text{sur } 8+$)

la terre en vous créant certaines difficultés (*des malus*) n'atteint-il pas encore cette partie de l'ancienne mine, songez-vous judicieusement. (*Ces malus disparaissent en effet ici*)

Toutefois, lorsque vous vous trouvez à un mètre à peine de la porte, une indicible puanteur agresse soudain vos narines à tous. Une odeur tellement fétide et émétique que, si vous n'aviez pas vous-même les tripes solidement accrochées, vous eussiez probablement vomi. Heureusement, ce n'est pas le cas. En revanche, Niout et Médora sont visiblement gênées par ces affreuses exhalaisons qu'aucun mot ne parviendrait à décrire précisément. Des exhalaisons de chairs putréfiées auxquelles se marient des remugles d'excréments eux-mêmes réhaussés d'un pestilent fumet d'animaux crevés depuis trop longtemps, le tout mariné dans d'exécrables parfums de champignons moisissés et d'huile de lampe.

Elles sont d'ailleurs tellement gênées que cela les empêchera de bien réfléchir tout le temps durant lequel elles se trouveront à moins d'un mètre de cet endroit (*leur score d'odorat subit un malus de +1 point*).

Un test d'odorat étant donc devenu des plus aléatoires, par mesure de sécurité toutefois, étant le seul des trois à ne pas être incommodé par la peste qui agresse les narines de vos deux compagnes, Skrall vous propose de plutôt réaliser un test auditif afin de déterminer si cette salle est occupée par exemple et vous permettre alors de vous préparer au mieux à toute mauvaise rencontre. Après tout, ne savez-vous pas, tous, que ces anciennes mines sont devenues depuis longtemps le repaire des sbires de Draag le dévastateur ? Lequel monstre vit, pour sa part, dans des grottes naturelles situées presque au sommet du mont Feero'hil : de gigantesques cavités souterraines naturelles remplies d'or... de cet or qui l'enivre et qui est pour lui la seule et unique drogue qui vaille que l'on tue ou que l'on soit tué pour elle.

Un seul **test classique d'audition** ⁶ à réaliser par votre voleur donc.

⁶ Vous devez donc obtenir un nombre X qui soit **supérieur ou égal** à la capacité modifiée par le malus

Test classique d'audition réussi ; rendez-vous au [§ 29](#)

Test d'audition raté ; rendez-vous au [§ 32](#)

§ 27

Bien que pas très prudent, votre choix n'aura cependant pas de conséquences... cette fois-ci. En effet, au bout d'une quinzaine de mètres, vous parvenez à un embranchement qui bifurque vers la droite et au bout duquel vous distinguez un gros trou béant... qui sert d'entrée à une nouvelle salle de cette ancienne mine. Toutefois, tous, vous percevez à la fois qu'une odeur des plus étranges émane de cette salle, mais pas désagréable cependant, ainsi, et surtout, que de curieux bruits de suction.

— On dirait qu'un gros chien bave, là-bas ! s'étonne d'eux Médora. Un gros chien ou...

Soudain, elle s'interrompt un instant puis, après avoir reniflé l'air, précise :

— Ou plutôt un escargot ou une limace ?

Quoi qu'il en soit, sans que vous puissiez vous l'expliquer, quelque chose vous attire irrésistiblement vers cette salle. Cette salle dans laquelle, de toute manière, vous avez décidé de vous rendre (vous pouvez donc employer sorts ou prières avant de franchir la porte...)

Rendez-vous au [§ 31](#)

§ 28

Remarque : veuillez décompter, en plus des heures passées éventuellement à vous reposer dans ce sous-sol que vous venez de quitter, **2 x 8 h** ; eh oui, faut pas traîner !

§

Eh bien ! certes, vous avez pris des risques, mais cela s'avère payant. Effectivement, dès que vous avez gravi tant bien que mal le conduit de cheminée, vous avez pénétré dans une petite pièce voûtée dans laquelle, juste en face de vous, sont placés au sol, depuis des éons sans doute vu la poussière qui les recouvre, deux jolis matelas. Deux matelas qui, s'ils sont forts

sales pour le moment, ne vous paraissent pas, au toucher en tout cas, des plus désagréables. Bref, des couches qui, une fois un peu nettoyées, vous permettraient donc, très probablement, de bien vous reposer. Vous y songez d'autant plus que l'air vous paraît fort pur dans cet endroit (*plus de malus donc*).

— Pas risqué dormir ici ! ajoute, qui plus est, au même moment, la voix de Skrall qui retentit derrière vous et paraît faire écho à vos propres songes.

Car il vient de vérifier que la petite porte (3) se trouvant située au nord de cette petite salle voûtée d'environ six mètres de long sur quatre de large et deux de haut, une salle plutôt basse donc, est un nouveau passage secret... à sens unique.

— Personne pouvoir surprendre nous si pas ouvrir porte de l'intérieur, vous lance d'ailleurs ensuite cet homme-rongeur en postillonnant tant et plus puis en se frottant ensuite le museau pour en écarter la bave naissante. Pas tours de garde nécessaires ici !

Par contre, soudain, un bruit tout d'abord, immense, assourdissant, immédiatement suivi par un véritable petit tremblement de terre, vous surprend alors. Un bruit immédiatement suivi d'un micro tremblement de terre, peut-être dû à un mouvement subit du dévastateur, voire à un simple éternuement de sa part, dont les conséquences vont fortement impacter la suite de votre aventure puisqu'ils ont pour effet de faire s'écrouler la cheminée par laquelle vous venez de pénétrer dans cette pièce aménagée en dortoir par Dieu sait qui jadis.

Ainsi serez-vous finalement obligé de sortir de cet endroit caché par cette unique porte en découvrant son mécanisme d'ouverture ou en la forçant et en la détruisant purement et simplement ; gare au bruit alors dans ce cas !

Toutefois, ce tremblement de terre n'a pas entraîné que de malheureuses conséquences pour vous, car, au nord de cette petite pièce voûtée, à gauche précisément de la porte, tandis que plusieurs pierres du mur se sont écroulées, vous voyez apparaître l'une des quatre faces d'un très ancien coffret. Un très ancien coffret qui y avait été caché autrefois et dans lequel, vous laissant fort circonspect tout d'abord, vous découvrez [une fiole](#)

dont le liquide jaunâtre ¹⁴. Un liquide qui, de prime abord, ne vous inspire pas vraiment confiance en fait.

Si vous recherchez le mécanisme d'ouverture de la porte, rendez-vous au [§ 24](#)

Mais vous pouvez aussi forcer la porte en réussissant **un test de Résistance** ⁷ (Résistance Objet +0), rendez-vous alors au [§ 35](#)

§ 29

Eh bien ! il semblerait que vous ayez bien fait d'agir avec prudence et d'écouter à la porte, car, derrière celle-ci, vous annonce Skrall, au moins trois ou quatre créatures s'affairent. À quoi ? Aucune idée par contre.

Vous pouvez donc vous préparer en employant des sorts ou des prières, voire d'autres moyens, à affronter ces sbires de Draag le dévastateur...

Voilà, vous êtes prêt(e)s à présent, vous pouvez ouvrir la porte et bénéficier d'un effet de surprise non négligeable puisqu'il vous permet d'affronter, tous ensemble, les affreuses créatures, petites, à la peau verdâtre et aux crocs acérés, quatre gobelins-cuistots en fait, qui étaient en train de préparer un infâme brouet de Spartiate dans cette cuisine du diable. Parce que, effectivement, bien que vous ayez pensé au départ qu'il s'agissait d'une auge à cochon tellement tout y est sale et puant, du sol au plafond en passant par les murs couverts de sang et de tripes, vous vous êtes vite rendus compte qu'il s'agissait plutôt d'une cuisine en fait... dans laquelle vous n'aimeriez ni travailler, ni manger, ni non plus, évidemment, goûter les affreux plats qui en sortent probablement.

Les quatre gobelins-cuistots, surpris, se retournent éberlués tout d'abord. Mais leur surprise ne dure pas et, sans même se concerter, en beuglant leur colère et leur haine viscérale pour les êtres de la surface, l'air féroce, ils se ruent alors sur vous brandissant qui un couteau qui un hachoir.

⁷ Vous devez donc obtenir un nombre X qui soit **supérieur ou égal** à la capacité modifiée par le malus

Toutefois, dans cette cuisine grande de sept mètres de long sur six de large et haute de deux et demi environ, non seulement vous pouvez les affronter tous ensemble, mais votre magicienne et votre prêtresse ont, de plus, – avantage non négligeable ! –, le temps de lancer qui un sort qui une prière avant que le combat ne commence réellement.

§

4 Gobelins-cuistots : F : 4 ; D : 5 ; 2 avec 1 couteau (- 3 P.V.) et deux avec 1 hachoir (- 4 P.V.) / P.V. = 12 chacun

§

Après ce combat possiblement rude malgré qu'il ne s'agisse que de créatures particulièrement débiles (I = 2), pas très agiles et faiblardes surtout, vous avez tout le loisir de pénétrer dans cette cuisine (6) puante non seulement très éclairée, mais surtout dans un désordre à faire s'évanouir un maniaque de l'ordre et dans une propreté tout à fait absente.

Rendez-vous au § 19

§ 30

Souvenez-vous ! D'avoir déclenché le piège dans cette galerie dont vous provenez vous a fait crier de douleur. Des cris qui ne sont pas passés inaperçus et ont alerté ceux qui travaillaient allégrement dans cette salle... dont la porte (5) s'ouvre subitement en ne vous laissant que peu de temps pour réagir et vous placer en ordre de bataille.

Devant vous se tiennent effectivement, subitement, quatre créatures immondes. Quatre bipèdes heureusement ni très grands, ni très forts, ni non plus fort agiles, à la peau verdâtre, qui hurlent et gesticulent comme des fous. Vous vous trouvez devant quatre **gobelins-cuistots** qui brandissent des couteaux ou des hachoirs et vous attaquent illico presto.

Et vous n'avez donc pas le choix ! Seuls deux de vos personnages, vous y compris, seront capables de riposter contre ces monstres affamés de tripes et de cerveau bien juteux ou d'intestins bien remplis pour en faire un met de choix ! Mais eux-aussi sont deux par deux cependant !

§

4 Gobelins-cuistots⁸: (F : 4 ; D : 5 ; 2 avec 1 couteau (- 3 P.V.) et deux avec 1 hachoir (- 4 P.V.) / P.V. = 12 chacun)

§

Après ce combat possiblement rude (ou long) malgré qu'il ne s'agisse que de créatures particulièrement débiles (I = 2), pas très agiles et faiblardes surtout, vous pénétrez dans la salle d'où celles-ci ont déboulé et constatez qu'il s'agit d'une cuisine. Une cuisine (6) d'à peu près sept mètres sur six, haute de deux et demi, non seulement très éclairée grâce à deux candélabres bien chargés de lampes à huile un peu fumantes, mais dans un désordre à faire s'évanouir un maniaque de l'ordre et dans une propreté tout à fait absente.

Qui plus est, il y règne une telle puanteur – un mélange d'huile de lampe, bien sûr, de tripes, de moelle qu'accompagnent de malsains remugles de toutes sortes d'excréments et animaux crevés –, il y règne une telle puanteur que même Médora y subira quelques difficultés si elle devait y employer son célèbre flair... réputé infallible peut-être un peu vite.

Rendez-vous à présent au [§ 19](#)

§ 31

Eh bien ! En effet, une créature bavait dans cette salle (9) qui n'est pas éclairée et dans laquelle le gaz demeure en nappe comme du brouillard. Il s'agit d'une molle limace géante – 5 mètres de long sur trois de large et deux de haut au jugé – sur la tête de laquelle dix antennes frétilent. Dix antennes au bout desquels se trouve respectivement ce qui vous paraît être une espèce de cerveau, légèrement bleuté tandis que tout le corps de cette horrible créature est brunâtre pour sa part.

Une créature pas bien belle à voir, donc, qui suppure d'une bave visqueuse de par tout plein de petits trous de son corps aussi flasque que mou et qui ne s'attendait sans doute

⁸ Les gobelins doivent faire 5 et moins pour toucher ou parer !

absolument pas à votre visite... mais est tout à fait capable d'y faire face par contre.

D'un regard furtif, derrière cette limace géante qui n'a pas l'air de vouloir vous attaquer vu qu'elle demeure à vous fixer de ses dix cerveaux de là où elle se trouvait lorsque vous avez pénétré dans sa tanière, vous apercevez cinq humanoïdes tout d'abord, des êtres humains aussi chétifs que presque morts, tout pleins de bric-à-brac et de tonneaux ainsi que plus encore d'ossements entremêlés les uns aux autres. Puis, avant de vous lancer, éventuellement, sauvagement au-devant de ce monstre visqueux pour le combattre, un vertige vous prend.

Selon toute vraisemblance, si cette horrible bête ne vous a pas attaqué physiquement, il semblerait qu'elle tente de le faire mentalement à la place. Vous allez donc devoir faire face à une attaque de ce genre, un combat d'Intelligence et de Sagesse, plutôt qu'avoir recours à la force de vos armes ou à votre célérité.

§

Limace mentaliste (I : 8 (+2) ; S : 5 ; Dégâts - 2 P.M. / P.M. 18 : peut attaquer jusque 10 personnes en même temps !

§

Si vous avez survécu à ce combat mental, laissez dormir celles ou ceux qui en ont besoin... puis rendez-vous au [§ 38](#)

§ 32

Oups, dommage ! Vous allez donc devoir ouvrir cette porte sans rien savoir de ce qui ou de qui se trouvent derrière...

Et, tandis que vous ouvrez donc délicatement cette porte, qui n'est même pas fermée à clé, vous débouchez dans ce qui vous paraît être tout d'abord une auge à cochons, mais qui est en vérité une cuisine (6). Une cuisine dégueulasse dans laquelle vous tombez aussi nez à nez avec quatre petites créatures verdâtres dont les crocs acérés dépassent des babines. Quatre affreux sbires de Draag le dévastateur qui sont affairés à préparer Dieu sait quel infernal menu vu qu'ils sont tous autour d'un âtre et d'une cuisinière sur laquelle un chaudron fumant repose. Délaisant soudain leur infâme brouet de Spartiate, ces quatre affreux

se retournent alors immédiatement vers vous et vous attaquent tout aussi immédiatement, en rage, la bave aux lèvres, criant et gesticulant comme des fous.

§

4 Gobelins-cuistots : (F : 4 ; D : 5 ; 2 avec 1 couteau (- 3 P.V.) et deux avec 1 hachoir (- 4 P.V.) / P.V. = 12 chacun

§

Après ce combat possiblement rude malgré qu'il ne s'agisse que de créatures particulièrement débiles (I = 2), pas très agiles et faiblardes surtout, vous avez tout le loisir d'inspecter cette cuisine non seulement très éclairée, mais surtout dans un désordre à faire s'évanouir un maniaque de l'ordre et dans une propreté tout à fait absente.

Rendez-vous au [§ 19](#)

§ 33

Euh ! il s'agit seulement des restes de repas de la limace et de ses prisonniers, rien de plus...

Vous inspectez maintenant les tonneaux et le bric-à-brac au sud ? Rendez-vous au [§ 13](#)

Vous inspectez plutôt le coffre ? Rendez-vous au [§ 25](#)

Vous préférez revenir en arrière et explorer la galerie [\(10\)](#) à l'est qui s'ouvrait dans la 1^{re} salle [\(2\)](#) par laquelle vous êtes entrés dans cette mine, rendez-vous au [§ 16](#)

Ou, enfin, possédant la clé qui permet de l'ouvrir, vous préférez vous rendre dans la cuisine et y ouvrir sa porte du nord, rendez-vous [§ 20](#)

§ 34

Bien que d'une résistance plutôt faiblarde, ce coffre en chêne bardé de ferrures protectrices s'avère tout de même un très bel ouvrage de l'art. Un très bel ouvrage que Skrall parvient néanmoins à ouvrir sans trop de peines en vous révélant ensuite, sans même rechigner ou geindre ni même baver ou postillonner, son important contenu :

— Là ! fait-il en désignant le premier objet qui lui tombe sous la patte. Clé spéciale !

Effectivement, le premier objet qui a attiré son attention est bien une clé des plus particulières puisque, si elle possède un anneau, une embase et une seule tige, cette dernière finit par se séparer en trois branches au bout desquelles se trouvent trois pannetons. Et, comme il est le seul à avoir inspecté la serrure de la porte fermée à clé dans la cuisine, il lâche justement tout de suite après :

— Ça bon pour porte cuisine !

Mettant cette clé de côté, l'homme-rat se rabaisse ensuite vers le coffre et en sort d'autres objets.

Tout d'abord un joli [collier de coquillages nacrés](#)⁵ ; un [anneau de bronze serti d'une opale](#)⁶ ; un [parchemin](#) dont la magicienne a tôt fait de vous apprendre qu'il permet de conférer [l'infravision](#)⁷ pendant un jour à qui l'emploie ; ainsi [qu'une paire de brassards en cuir noirci](#)⁸.

Des objets qui sont aussi, malheureusement peut-être, accompagnés de tout un joli tas de pièces d'or... que ce même filou de voleur s'apprête d'ailleurs à fourrer dans sa bourse illico.

— Halte-là ! feule alors presque Niout. Pas touche à l'or, ici ! continue-t-elle d'un ton comminatoire.

L'air furieux, mais dubitatif, Skrall se retourne vers elle et la dévisage comme s'il pensait qu'elle essayait seulement de le détourner de ce que, elle et son peuple, considèrent comme de la ferraille inutile... mais pas du tout les hommes-rats par contre... et moins encore un voleur. Aussi va-t-il tout simplement passer outre cet ordre lorsque Niout, encore une fois, tente de lui faire comprendre les possibles conséquences inopportunes, et le mot est faible, de son geste irréflecti :

— Dans l'antre d'un dragon rouge, il ne faut rien prendre qui soit en or ! lui intime le félidé en montrant à présent les canines.

— Ah, oui ! c'est plutôt un bon conseil, cela, surenchérit par ailleurs Médora en tentant, elle aussi, de refréner la possible-ment dangereuse, sinon mortelle, pulsion du voleur. Il est clair

que si l'on prend la moindre piécette, continue-t-elle, y compris de cuivre par ailleurs, pas seulement en or, Draag sortira de sa léthargie et nous attaquera certainement sous une forme ou une autre. N'oubliez pas que, en tant que très vieux dragon, le dévastateur est connu pour être capable d'employer la magie... et la métamorphose notamment. Ce ne sont donc pas ces petites galeries qui empêcheraient ses 100 mètres de long en tout, queue y comprise, de venir nous faire notre fête dans ce cas, conclut-elle de son ton le plus convaincant.

Et l'argument est en effet des plus intelligent... et sage surtout !

Toutefois, un voleur reste un voleur. Aussi, comme de juste, la tentation est-elle immense pour lui et va-t-il devoir y essayer d'y résister.

Pour ce faire, il va devoir réaliser un **test classique de Sagesse**.

Si test réussi : rendez-vous au [§ 41](#)

Si test échoué : rendez-vous au [§ 47](#)

§ 35

Évidemment, forcer une porte fait du bruit. Un bruit pire encore lorsqu'il se produit sous terre et dans un tel endroit, c'est-à-dire une ancienne mine toute pleine de galeries plus ou moins étroites.

Bref, vous l'aurez compris, d'avoir dû employer la force était loin d'être une bonne idée et, d'ailleurs, vous n'avez pas encore eu le temps de voir quoi que ce soit de ce qui se trouve derrière cette porte que vous venez de forcer que deux créatures aussi laides que sales et puantes vous assaillent...

D'un bond cependant, Médora votre prêtresse, qui a tout de suite reconnu ces créatures humanoïdes en guenilles, prête à leur faire face courageusement, se place devant le chambranle de la porte. Vous n'aurez donc le choix qu'entre les trois autres personnages de votre groupe pour l'assister dans ce combat !

Plutôt grandes, environ 1m70, ces deux créatures sont hideuses à voir. Elles exhibent, dans une bouche immense et sans lèvres, de longues dents acérées, sont hirsutes, ont les yeux

injectés de sang et se battent avec les griffes qui leur ont poussé au bout des doigts.

Qui plus est, avant de vous battre contre ces monstres qu'a attirés votre incapacité à résoudre une simple énigme... ou pas... vous remarquez leurs vêtements. Et vous reconnaissez tout de suite à qui ils appartiennent. Car ils sont tout à fait semblables, en effet, à ceux que portaient les cinq prisonniers de la limace mentaliste et que nourrissaient les gobelins-cuistots dans le second sous-sol par lequel vous êtes entrés. Grâce à des recettes impies habilement mêlées à de la régression mentale, de leurs prisonniers, ces sbires de Draag fabriquaient donc des goules !

§

2 Goules : F : 5 ; D : 5 ; Dégâts des griffes et des dents : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacune / **Paralytie** : lors du premier contact, du premier round donc, vous devrez réussir un test de résistance à la paralysie pour ne pas être affecté : ce **test classique** se réalise sur la caractéristique **de Force**⁹. Si vous échouez à ce test pour l'un ou l'autre de vos personnages, il subira alors, automatiquement, une touche de la part d'une des goules. Toutefois, cette capacité de ces goules ne sera valable qu'une seule fois, le premier round !

§

Devant cette entrée et pour ce combat-ci : en premier lieu, de rage, votre prêtresse va se ruer la première au combat. Elle fera son test de résistance à la paralysie (avec un bonus de +2), puis soit touchera soit sera touchée (avec parade éventuelle ou prise de dégâts moins ses protections). En second lieu, pour le second round, un autre de vos personnages pourra le rejoindre (test de résistance + combat), puis encore un au round (test + combat) après et enfin le dernier (test + combat).

Après ce combat (et des soins éventuels), rendez-vous au [§ 48](#)

⁹ Vous devez donc obtenir un nombre X qui soit **inférieur ou égal** à la caractéristique modifiée par le malus

§ 36

Comme vous l'a expliqué Niout, ce carré gravé dans le mur, séparé en seize parties égales, qui se trouvait derrière tout plein de crasses et de tonneaux vides ou brisés, ce carré est une serrure magique. Une serrure que vous venez de déverrouiller.

Ainsi, tandis qu'un bruit mécanique d'une machinerie qui manque d'huile se fait entendre, subitement, à l'endroit même où le carré a été gravé jadis, une petite trappe s'ouvre-t-elle à présent dans le mur. Une petite trappe qui donne accès à un ancien conduit de cheminée plutôt étroit. Très probablement, en employant ce conduit de cheminée, vous pourriez vous hisser discrètement vers le sous-sol juste au-dessus de vous, songez-vous tout de suite, perspicace.

Mais il y a des risques toutefois. Celui qu'il ne conduisit finalement qu'à un cul-de-sac, par exemple, ou, pire, qu'il vous amènât pile-poil dans un endroit rempli d'ennemis... que vous auriez alors bien du mal à affronter.

Que faites-vous ?

Vous pouvez par exemple délaissier ce conduit pour le moment et inspecter à la place les ossements pêle-mêles situés au sud-ouest de la pièce ; rendez-vous alors au [§ 33](#)

Ou inspecter le coffre ; rendez-vous au [§ 25](#)

Décider d'employer déjà cette cheminée en vous rendant au [§ 28](#)

Revenir en arrière et explorer la galerie [\(10\)](#) à l'est qui s'ouvrirait dans la 1^{re} salle [\(2\)](#) par laquelle vous êtes entrés dans cette mine, rendez-vous au [§ 16](#)

Ou, enfin, possédant la clé qui permet de l'ouvrir, vous rendre dans la cuisine et y ouvrir sa porte du nord en vous rendant au [§ 20](#)

§ 37

Remarque : si vous venez de pénétrer ici par les escaliers : en plus des heures éventuelles que vous auriez déjà passées – et

décomptées j'espère – au 2^e sous-sol de ces anciennes mines, vous devez ajouter **2 x 8h** ; eh oui, faut pas traîner !

§

Dans cette salle assez vaste, vous découvrez, suspendu au faite du miroir, mais pendant sur l'arrière pour le moment, un long voile de feutre épais, bleu roi, qui permet d'en recouvrir la face piégeuse ; ce que vous réalisez tout de suite, bien entendu.

Ensuite, vous vous rendez compte que, dormir ici sans organiser de tours de garde ¹⁰ serait une folie. Aussi, si vous choisissez de dormir afin de vous soigner ou récupérer qui des sorts qui des P.V. qui des prières qui d'autres des P.M., cela ne pourra pas se faire sans malus : + 6 P.V. ou P.M. par personnage et tous les sorts ou prières -1 pour chaque niveau...

Quoi qu'il en soit, dans cette salle (1) carrée de 5x5 mètres, dont les murs sont chaulés et qui est fortement éclairée par deux grands candélabres sur lesquels des lampes à huile fument un peu, dans cette salle piégée, outre le miroir-piège, vous remarquez une statue en pierre qui représente apparemment un guerrier. Une statue sur le socle de laquelle a été gravé un message en langage félidé qui signifie, aux dires de Niout :

— Pour nous amadouer, rien de tel qu'un peu de lait.

En revanche, personne ne comprend véritablement ce que signifie cette curieuse proposition...

Ensuite, tandis que vous continuez d'explorer cet endroit-ci, vous voyez une porte sise au sud, mais aussi, à côté de celle-ci, à sa gauche, tout plein de débris mis en tas... qui vous attirent inmanquablement. Or, dans ce tas de débris, dont la plus grande partie n'est que de la m..., vous trouvez tout de même pas mal de trucs qui pourraient s'avérer utiles. En effet, dans ce tas qui est constitué de matériel usagé d'aventuriers tout comme de livres et de parchemins de toutes sortes ou d'objets hétéroclites, vous trouvez finalement : 2 potions de guérison (+8 P.V.) ; 1 parchemin d'Intelligence supérieure (+3 pendant une heure ; P.M. 12) ; 1 armure de cuir cloutée ⁹ ; 1 gourdin ¹⁰ ainsi que les

¹⁰ Donc une rencontre aléatoire possible, cf. règles !

lectures suivantes : « [Stratégie et art de la guerre](#) ¹¹ » du Général Arnulf ; « [Devenir une ombre](#) ¹² », auteur anonyme ; un parchemin de Force de géant (durée 1 combat, effet : confère une force de 9, pas de P.M. nécessaire) ; un parchemin d'identification (pas de P.M.) ; puis, plus trop fraîches par contre, et puant encore les pieds de son ancien propriétaire, [une paire de sandales de cuir un peu vermoulu](#) ¹³. Enfin, un tonnelet de 5 litres d'une eau qui, si elle n'est pas tout à fait claire, n'est ni suffisamment trouble ni trop polluée pour ne pas pouvoir être bue.

— Waouh ! vous écriez-vous tous... mais pas trop fort tout de même. Mais c'est l'opulence, ici !

Qui plus est, Skrall vous informe derechef que la porte n'est pas fermée à clé. Votre joie est à son comble.

Ainsi pouvez-vous vous rendre à présent au [§ 43](#)

§ 38

Dès après avoir fini d'exterminer (*ou de vaincre seulement et de l'avoir uniquement endormie*) cette baveuse et énorme limace mentaliste, vous vous êtes dirigés vers ses prisonniers. Car, visiblement, ces gens étaient ses prisonniers et, elle, leur gardien, voire leur tortionnaire vu ses capacités. Ils sont affreux à voir et intransportables, déjà presque morts de surcroît. Leurs visages et leurs corps tout entiers sont devenus aussi grisâtres et blafards que squelettiques. Et ces gens ne ressemblent déjà plus que fort vaguement à ce que sont des êtres humains.

Puis, en constatant ce qui a été déposé dans leur gamelle, vous ne pouvez vous empêcher de penser à ce que vous avez vaguement entr'aperçu dans la cuisine des gobelins. À ces étranges livres de recettes nécromantiques surtout. Ce qui fait que vous êtes persuadé que ces gobelins et cette limace tentaient de métamorphoser leurs prisonniers, sans doute d'anciens Nocturnes, soit dit en passant, en morts-vivants... Et cette pensée-là, bien qu'il s'agisse d'anciens ennemis farouches et sans pitié de votre royaume d'Ishatar, cette pensée-là vous remplit de miséricorde pour ces êtres à demi morts.

Quoi qu'il en soit, étant donné que vous ne pouvez rien faire de bien pour eux, hormis les tuer ou les laissez mourir, après

avoir choisi leur sort, vous finissez par les délaissés en train de mourir ou morts et par inspecter cette salle informe : une sorte de grotte moitié plus petite que la première dans laquelle vous avez pénétré en entrant dans ces mines et d'à peu près deux mètres et demi de hauteur.

Comme je vous l'ai déjà signalé, cette grotte-tanière contient des ossements, des tonneaux à côté d'un joli bric-à-brac ainsi qu'un petit coffre bardé de ferrures.

Que faites-vous ?

Vous inspectez les ossements pêle-mêle au sud-ouest de la pièce ? Rendez-vous au [§ 33](#)

Vous inspectez les tonneaux et le bric-à-brac au sud ? Rendez-vous au [§ 13](#)

Vous inspectez le coffre situé à l'ouest ? Rendez-vous au [§ 25](#)

§ 39

Dès que vous êtes parvenus à ce croisement entre la voie [\(4\)](#) qui conduit d'est en ouest ou celle qui conduit vers le sud, soit vers la salle dans laquelle vous avez combattu des goules, vous pouvez continuer d'avancer vers l'ouest et vous rendre au [§ 40](#)

§ 40

À cinq ou six mètres environ du croisement, tout d'abord, vous distinguez une première porte, fermée, à votre droite (au nord donc). Ensuite, un peu plus loin vers l'ouest, une seconde porte... mais ouverte celle-là. Or, si, du chambranle de la première porte vous parvient la lumière de flammes, c'est la nuit la plus complète qui règne et paraît presque vouloir sortir de derrière la seconde...

Allez-vous inspecter la porte à droite ? Rendez-vous au [§ 50](#)

Ou, au lieu de cela, allez-vous plutôt vous diriger vers la seconde, à l'ouest ?

Rendez-vous alors plutôt au [§ 57](#)

§ 41

— Ouf ! Quelle sagesse ! Bravo ! félicitez-vous Skrall tandis qu'il referme le coffre sans avoir pris la moindre piécette.

Que faites-vous ?

Vous inspectez les tonneaux et le bric-à-brac au sud ? Rendez-vous au [§ 13](#)

Vous inspectez les ossements pêle-mêles au sud-ouest de la pièce ? Rendez-vous au [§ 33](#)

Si tout cela est déjà fait, vous pouvez retourner dans la cuisine et franchir la porte du nord ; rendez-vous au [§ 20](#)

Vous pouvez tenter de réaliser le carré magique ; rendez-vous au [§ 13](#)

Vous pouvez aussi éventuellement revenir dans la première salle et explorer le couloir qui, de cet endroit par lequel vous êtes entré dans la mine, partait vers la droite ; rendez-vous au [§ 16](#)

§ 42

Au moment même où vous avez placé le dernier jeton, un ranger 761^e niveau accompagné d'un gobelin à l'indestructible point de vie vous attaquent...

Eh non ! c'est une farce. Au moment même où vous avez placé le dernier jeton... ben, rien ne s'est passé en fait. Rien que vous ayez perçu en tout cas. Pas de portail de pierre caché qui se mettrait à s'ébranler ni de trappes qui sauterait comme un bouchon et pas plus de trou qu'i s'ouvrirait magiquement vers l'extérieur, rien, bernique, nada !

Évidemment déçus, vous ne pouvez constater que votre cuisant échec... bien que, subitement, Skrall s'effraye :

— Pas normal ! lâche-t-il apeuré.

Puis vous regardez mieux et vous constatez que, effectivement, une partie de son corps, sa main et son bras gauche, paraissent à présent être dans la roche elle-même. Finalement,

courageusement, votre voleur s'avance puis disparaît dans le mur. Ensuite vous entendez :

— Vous venir ! Pas danger ici. Dehors !

Aussi lui obéissez-vous et franchissez-vous, tous, les survivants pour le moins, cette paroi de roche dure devenue soudain illusoire. Puis, dès que vous êtes sorti de là, d'un coup d'œil en arrière, vous découvrez que cette sortie secrète conserve la même apparence de roches solides. Par contre au moment où le dernier de votre équipe en est sorti, vous essayez de nouveau de repasser au moins la main dedans, mais cela vous est devenu impossible !

Heureusement, il ne vaut faut qu'un court instant pour mettre à jour le même genre de carré de 3x3 gravé au pied du mont cette fois-ci, à même la roche. Ainsi avez-vous réussi cette seconde mission si importante pour la suite des événements. Et, si vous avez perdu Niout en cours de route, j'espère que vous avez pensé à récupérer sur elle le matériel qui devait permettre de réaliser le plan de ces mines si peu abandonnées finalement ; auquel cas vous avez réussi cette première mission-là aussi !

Quant à votre mission secrète... elle sommeille dans votre besace, je suppose, pour le moment.

§

« Tirez la bobinette et la chevillette cherra », est-il dit dans un conte pour enfants. Eh bien c'est fait ! Vous voilà enfin sorti de ces anciennes mines dont les étages servent d'ancre à un dragon... dont vous êtes parvenu – pour autant que les bijoux se trouvaient dans la petite bourse qui les attendait dans la petite cage d'or – à ne pas attirer l'attention finalement.

Toutefois, si, par mégarde, les bijoux n'avaient pas été rangés dans cette petite bourse-là précisément... rendez-vous alors au **§ 93**

Sinon voilà ! Plus qu'un petit voyage de retour et la reine Adéa, son bébé ainsi que votre royaume seront sauvés... grâce à vous ainsi qu'à vos compères et complices d'aventure qui seront évidemment grassement rétribués pour leurs excellents services ; pour autant que vous n'ayez pas parsemé ces anciennes

mines de leurs restes, bien sûr, c'est-à-dire qu'ils aient tous survécu à ce périple.

Rendez-vous à présent au [§ 108](#)

§ 43

Comme vous vous y attendiez peut-être, derrière cette porte (1), c'est une galerie (4) qui s'offre à vos yeux. Une galerie fort sombre puisque pas du tout éclairée, mais qui ne ressemble pourtant en rien à celles que vous venez de quitter au second sous-sol. Car, hormis la cuisine, ni les salles ni les galeries de ce second sous-sol n'avaient été ni maçonnées ni chaulées. Suintant d'humidité, elles avaient plus l'air de grottes ou de boyaux souterrains que d'un donjon. Puis l'air y était insalubre surtout. Infect. Pestilentiel. Or, ce n'est pas du tout le cas ici.

De la même manière que cette salle (1) dans laquelle vous avez déboulé, cette galerie qui s'offre à vos yeux est à la fois propre – mis à part qu'il y règne une sale odeur de pisse de chat mélangée à une odeur fétide de cadavre qui va incommoder fortement tous vos coéquipiers (malus de - 2 en odorat à tous), et à la fois chaulée et maçonnée. En revanche, le revêtement au sol est identique : d'épaisses poutres de bois reposant sur une non moins épaisse couche de glaise.

Puis, comme ce couloir – puisque cette galerie a été aménagée comme tel en effet – n'est pas éclairé, tout de suite, votre regard est attiré par les seules lueurs qui s'y diffusent, certes, faiblement, mais suffisamment pour vous alerter d'une présence. Ces lueurs proviennent de votre gauche, soit à l'est du point où vous vous trouvez, mais sont quasi imperceptibles étant donné que ce couloir bifurque vers le sud et qu'elles proviennent de là-bas.

D'un regard, vous constatez que ce couloir dans lequel débouche la porte vous permettrait aussi deux autres choix. Vous pourriez par exemple vous diriger plutôt vers la droite (5), vers l'ouest, ou continuer d'avancer au-delà du croisement qui conduit au sud... (3), vers l'est. Néanmoins, une fois n'est pas coutume, c'est la sagesse qui prévaudra maintenant. Et, donc, vous n'avez pas vraiment le choix. Le mieux à faire est de vous rendre discrètement vers ces lueurs afin de découvrir leur source et,

peut-être, y affronter quelque gardien... un acte prudent qui vous permettrait alors de vous y préparer au mieux.

Rendez-vous au [§ 60](#)

§ 44

Tandis que votre équipe parvient au-dessus de l'escalier sans pouvoir effectuer le moindre test qu'imposerait la prudence, soudain, un bruit affreux tout de suite suivi d'un micro tremblement de terre, peut-être dû à un brusque mouvement de Draag le dévastateur, voire un simple éternuement de sa part, qui sait, vous fait sursauter tout d'abord, mais aussi, et surtout, fait s'écrouler une partie du mur.

Là-dessus, tout plein de rochers s'entassent donc au bas de l'escalier, juste devant la porte, ce qui vous rend à présent impossible tout retour en arrière par là... et vous oblige en plus à tous pénétrer rapidement dans la salle dans laquelle donne cet escalier ; une salle dont l'air, en dépit des torchères qui y brillent, est fort pur (*pas de malus en odorat donc*), constatez-vous agréablement. Or, juste devant cet escalier situé au nord de cette salle (1), cette salle fortement éclairée aux murs chaulés de surcroît (*malus -2 Dex si infravision ou pour Skrall*), siège un immense miroir. Un immense miroir en face duquel chaque membre de votre équipe va donc apparaître un instant. Car ce piège – il s'agit bien de cela en effet – trône au centre de cette salle aménagée et, surtout, juste en face de l'escalier.

Or, il s'agit d'un miroir magique. Un miroir qui fait apparaître un aléax, c'est-à-dire qui donne naissance à un double parfait de qui s'y est fait prendre ; car, en effet, un **test classique** réussi de **Dextérité**¹¹ empêchera ce très puissant artefact de fonctionner correctement, limitant ainsi la casse...

Remarques : Chaque aléax ne combat, et ne peut être combattu, que par celle ou par celui dont il est l'image ! La magicienne et la prêtresse combattent via les points de magie (combat d'Intelligence et de Sagesse) ; le voleur et le guerrier ou la guerrière combattent via leur P.V. (combat de Force et Dextérité)

¹¹ Vous devez obtenir un nombre X qui soit **inférieur ou égal** à la caractéristique de Dex.

Dès que vous aurez résolu ce ou ces combat(s), vous pourrez vous rendre au [§ 37](#)

§ 45

D'une part, si vous êtes parvenus jusque cet étage par un passage secret (2), n'ayant plus rien à faire à l'est, vous préférez donc vous rendre vers l'ouest à présent au [§ 39](#)

Au contraire, si vous êtes parvenus à cet étage en employant l'escalier (1), vous pourriez soit :

Vous rendre vers ce passage (4) à l'est : [§ 49](#)

Ou, sachant déjà que quelque chose vous attend probablement dans cette direction-là (4), vous rendre vers l'ouest au [§ 57](#)

Voire, vous rendre vers le sud, au [§ 55](#) ou au [§ 64](#) si vous souhaitez ouvrir la porte au sud.

§ 46

Plutôt grandes, environ 1m70, les goules sont aussi répugnantes et hideuses à voir qu'elles sont pestilentielles. Parce que non seulement elles puent, en effet, mais aussi parce que tout plein de crocs affûtés comme des lames de rasoir, forts apparents sur leur visage blafard, paraissent se moquer de vous en attendant de déguster votre cadavre. Le tout s'exhibant sans vergogne dans une bouche immense et sans lèvres. Qui plus est, leur crâne est hirsute et leurs yeux injectés de sang ; toujours affamées de cadavres qu'elles sont. Puis elles se battent bien de surcroît. Elles attaquent avec de longues griffes qui leur ont poussé au bout des doigts décharnés.

Enfin, tandis que vous vous placez devant la porte ouverte – je vous explique comment dans un instant – vous remarquez que les vêtements de ces quatre goules sont tout à fait semblables à ceux que portaient les cinq prisonniers de la limace mentaliste et que nourrissaient les gobelins-cuistots dans le second sous-sol par lequel vous êtes entrés. Grâce à des recettes impies habilement mêlées à de la régression mentale, de leurs prisonniers, les sbires de Draag fabriquaient donc des goules !

§

4 Goules : F : 5 ; D : 5 ; Dégâts des griffes et des dents : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacune / **Paralysie** : lors du premier contact, du premier round donc, vous devrez réussir un test de résistance à la paralysie pour ne pas être affecté : ce **test classique** se réalise sur la caractéristique de Force. Si vous échouez à ce test pour l'un ou l'autre de vos personnages, il subira alors, automatiquement, une touche de la part d'une des goules. Toutefois, cette capacité de ces goules ne sera valable qu'une seule fois, le premier round.

Tout d'abord : vous pouvez combattre à deux de front durant le premier round puis à quatre ; mais les goules ne peuvent, elles-aussi, au premier round vous combattre qu'à deux de front.

§

Ensuite, dès que vous aurez résolu ce combat et vous serez éventuellement soignés, vous pourrez vous rendre au [§ 53](#)

§ 47

« *L'or, l'or, l'or, ils ne pensent plus qu'à l'or !* » beuglait jadis un célèbre chanteur francophone. Et, à vrai dire, cet énoncé convient comme un gant à ce pathétique exemple du lucre qu'est Skrall. Puis dingue surtout ! Parce que, subtiliser les biens d'un dragon rouge non loin de sa tanière, en effet, faut vraiment être taré pour faire ça !

D'ailleurs, à cet instant précis où cet imbécile et avide personnage range son butin dans son sac ou sa bourse, un meuglement de colère époustouflant retentit soudain à vos oreilles en vous glaçant les sangs. Car ce hurlement de douleur, un peu comme si l'on venait d'arracher une dent à quelqu'un sans l'avoir anesthésié au préalable, ce beuglement de colère de celui à qui l'on vient d'oser voler fut-ce une once de sa drogue euphorique et quasi hallucinogène, vous savez pertinemment tous quelle gorge l'a proféré.

Bien entendu, vous décrire un combat avec le maître des lieux est inutile. Vous n'avez aucune chance ! Et votre aventure s'arrête donc ici même, dans une folle angoisse, celle de votre mort certaine... qui approche, soyez-en sûr !

Et vous n'avez même que le temps de vous dire ceci : [§ 65](#)

§ 48

Comme vous vous y attendiez peut-être, derrière cette porte (3), c'est une galerie (4) qui s'offre à vos yeux. Enfin, qui s'offre... façon de parler parce que, étant donné qu'elle n'est pas éclairée, vous n'y voyez pas grand-chose. Toutefois, le peu que vous en apercevez vous permet déjà de vous rendre compte qu'elle ne ressemble en rien à celles que vous venez de quitter au second sous-sol. Car, hormis la cuisine, ni les salles ni les galeries de ce second sous-sol n'avaient été ni maçonnées ni chaulées. Suivant d'humidité, elles avaient plus l'air de grottes ou de boyaux souterrains que d'un donjon. Puis l'air y était insalubre surtout. Infect. Pestilentiel. Or, ce n'est pas du tout le cas ici ! (Plus de malus dû au gaz donc)

De la même manière que cette salle (2) dans laquelle vous êtes parvenus en vous faufilant par un ancien conduit de cheminée, cette galerie qui se présente à vous est propre en effet. Sauf qu'il y règne une sale odeur de pisser de chat à la fois mélangée à une odeur fétide de cadavre qui va incommoder fortement tous vos coéquipiers (malus de - 2 en odorat à tous. Elle est, de surcroît, à la fois chaulée et maçonnée. En revanche, le revêtement au sol est identique : d'épaisses poutres de bois reposant sur une non moins épaisse couche de glaise.

Puis, comme ce couloir – puisque cette galerie a été aménagée comme tel en effet – n'est pas éclairé, tout de suite, votre regard est attiré par les seules lueurs qui s'y diffusent, certes, faiblement, mais suffisamment pour vous alerter d'une présence. Ces lueurs proviennent de votre gauche, soit à l'est du point où vous vous trouvez, mais sont quasi imperceptibles étant donné que ce couloir bifurque vers le sud et qu'elles proviennent de là-bas.

D'un regard, vous constatez que ce couloir dans lequel débouche la porte vous permettrait aussi deux autres choix. Vous pourriez par exemple vous diriger plutôt vers l'ouest (5).

Néanmoins, une fois n'est pas coutume, c'est la sagesse qui prévaudra maintenant. Et, donc, vous n'avez pas vraiment le choix. Le mieux à faire est de vous rendre discrètement vers ces lueurs afin de découvrir leur source et, peut-être, y affronter

quelque(s) gardien(s)... un acte prudent qui vous permettrait alors de vous y préparer au mieux.

Rendez-vous au [§ 60](#)

§ 49

Quelques mètres suffisent à votre premier de la file, qui que ce soit, pour se rendre compte que, en suivant cette direction-ci, vous allez tous déboucher dans un vulgaire cul-de-sac.

— Y aurait-il un passage secret ? demandez-vous à Skrall.

Et Skrall, dont l'œil attentif remarque quelques subtilités dans la paroi de l'un des murs à votre droite, des subtilités que seul un voleur peut détecter, vous certifie alors :

— Il y a ! Mais passage sens unique, vous déçoit-il finalement.

Et vous êtes bien obligé de le croire sur parole parce que, pour vous comme pour vos deux compagnes, vous ne percevez qu'un mur comme tous les autres.

Que faites-vous ?

Vous vous dirigez à présent vers l'ouest de ce même couloir [\(4\)](#), en vous rendant alors au [§ 39](#)

Ou vous pouvez plutôt retourner vers la porte et le conduit situés au sud ; rendez-vous alors au [§ 55](#)

§ 50

Après avoir bien inspecté cette porte close, Skrall, de sa voix rauque et toujours en postillonnant, vous annonce :

— Pas piégé. Pas fermé à clé.

Puis Médora, certaine d'elle, ajoute :

— Et, hormis une vague odeur de moisissure, de tissu ou cette saloperie de pisse de chat et de cadavres qui règnent ici, cela ne sent rien à l'intérieur... rien d'animal en tout cas.

— Pas plus de bruit non plus, miaule alors presque Niout pour conclure.

Ce qui fait que, après vous être éventuellement préparés à une mauvaise rencontre toujours possible, vous ouvrez la porte et découvrez une assez grande salle carrée (1), de 5x5 mètres, aux murs chaulés, tout illuminés par deux grands candélabres dont les lampes à huile fument un peu, mais dont l'air est pur, et dans laquelle, juste au centre, pile-poil en face d'un escalier descendant, trône un immense miroir. Un immense miroir dont la face arrière – celle que vous voyez en pénétrant dans cette salle – est recouverte d'un long tissu de feutre, épais, de couleur bleu roi.

« Un tissu qui permet probablement de le recouvrir afin de le protéger, songez-vous... mais de protéger qui en fait ? Le miroir lui-même ou la personne qui s'y contemple ? » ne pouvez-vous néanmoins vous empêcher de vous interroger finalement.

Toutefois, vous remarquez aussi, à votre droite, par terre, tout plein de débris mis en tas... qui vous attirent immanquablement, évidemment. Or, dans ce tas de débris, dont la plus grande partie n'est que de la m..., vous trouvez tout de même pas mal de trucs qui pourraient s'avérer utiles. En effet, dans ce tas qui est constitué de matériel usagé de sots aventuriers qui se sont crus plus forts que la mort elle-même – et dont l'orgueil et la vanité ont terminé leur course folle, tout comme leurs jolies affaires, à la poubelle ou dans la gueule des goules... bref, aux chiottes – ainsi que tout plein de livres ou de parchemins de toutes sortes. Tout cela qu'accompagne un tas d'objets des plus hétéroclites que vous ne reconnaissez pas tous.

Aussi, après quelques recherches, dans ce bric-à-brac, finissez-vous par dénicher quelques babioles qui pourraient s'avérer des plus utiles pour la suite de votre périple : dans ce tas qui est constitué de matériel usagé d'aventuriers tout comme de livres et de parchemins de toutes sortes ou d'objets hétéroclites, vous trouvez finalement : 2 potions de guérison (+8 P.V.) ; 1 parchemin d'Intelligence supérieure (+3 pendant une heure ; P.M. 12) ; [1 armure de cuir cloutée](#) ⁹ ; [1 gourdin](#) ¹⁰ ainsi que les lectures suivantes : « [Stratégie et art de la guerre](#) ¹¹ » du Général Arnulf ; « [Devenir une ombre](#) ¹² », auteur anonyme ; un parchemin de Force de géant (durée 1 combat, effet : confère une force de 9, pas de P.M. nécessaire) ; un parchemin d'identification (pas de

P.M.) ; puis, plus trop fraîches par contre, et puant encore les pieds de son ancien propriétaire, [une paire de sandales de cuir un peu vermoulu](#) ¹³. Enfin, un tonnelet de 5 litres d'une eau qui, si elle n'est pas tout à fait claire, n'est ni suffisamment trouble ni trop polluée pour ne pas pouvoir être bue.

— Waouh ! vous écoutez-vous tous... mais pas trop fort tout de même. Mais c'est l'opulence, ici !

Ensuite, à gauche de cette même porte d'entrée cette fois-ci, gravé sur le socle d'une statue en pierre qui représente un guerrier, Niout vous signale que l'inscription qui s'y trouve est écrite en langue félidé signifie ceci :

— Pour nous amadouer, rien de tel qu'un peu de lait.

En revanche, personne ne comprend véritablement ce que signifie cette curieuse proposition...

Puis, d'un geste du bras aussi impératif que soudain, intuitivement, afin d'empêcher quiconque d'avancer sans réfléchir vers les escaliers, Skrall vous intime l'ordre de ne plus faire un pas. Votre voleur s'avance alors, seul et prudent, à pas de loup donc... ou de rats, jusque vers le miroir afin d'y jeter un coup d'œil d'expert. Vous pouvez donc tenter un **test de détection** ¹² de difficulté + 2

Si ce test est réussi, rendez-vous au [§ 62](#)

Si ce test est raté, soit vous attendez 8h avant de recommencer.

Soit vous êtes prudent tout de même et vous vous rendez au [§ 58](#)

§ 51

Après avoir passé 8h à fouiller minutieusement tout ce qui a été entassé puis oublié ici, vous êtes plutôt déçus. Car vous avez surtout eu affaire à tout plein de saletés sans intérêt. Toutefois, vous n'avez peut-être pas non plus complètement perdu votre temps – précieux –, car, dans tout ce fatras souvent aussi

¹² X doit être supérieur ou égal à Cp + m (X : nombre de 1 à 9 ; Cp : Capacité + m : malus)

poisseux que dégoûtant ou puant, vous avez aussi découvert : [une paire de sandales féminines](#) ²⁸, neuves, et de tailles plutôt petite ainsi [qu'une perruque de cheveux mi-longs rougeâtres](#) ²⁹.

Par contre, vous deviez vous y attendre peut-être, dans ce fatras de brots, se trouvait de surcroît une superbe ceinture dorée. Une ceinture magnifique sur laquelle ont été délicatement serties tout plein de pierres précieuses. Des diamants à la pureté parfaite, de magnifiques émeraudes qu'embellissent une kyrielle de saphirs bleutés ou orangés et que viennent magnifiquement rehausser des fleurs faites en larmes de perles roses ; bref, une ceinture qui rapporterait plus, à elle seule, probablement que la moitié de tous ce que vous avez déjà découvert en ces lieux. Mais, elle est surtout un danger mortel pour vous, ici ! Un danger, car sa valeur financière, qui n'a pas échappé à l'œil aguerrri de Skrall, l'oblige à réaliser un **test de sagesse** à **-1** ¹³... ou à se ruer sur cette manne inespérée afin de la subtiliser immédiatement ; rendez-vous alors au [§ 47](#) ;

Puis ce n'est pas tout ! Car, en fouillant, vous avez aussi dérangé le pire des monstres vivant en ce lieu – et résistant avec ça ! – l'attrape-couillon de base de tout donjon qui se respecte en vérité, à savoir une Mimique..., c'est-à-dire une créature qui attend ses proies en ayant l'apparence d'un banal coffre.

§

Mimique : F : 8 (+2) ; D : 6 ; Dégâts : morsures : - 7 P.V. / P.V. = 28. (ne peut attaquer qu'une personne par round)

§

Enfin, une fois décédée, celle-ci recrache alors son dernier repas, un mercenaire, pensez-vous en contemplant les os humains qu'elle régurgite. Et, grâce à ce vomissement qui soulève le cœur de Niout au point de presque la faire vomir à son tour, vous découvrez un petit journal manuscrit pas trop abîmé. Un petit journal après la lecture – rapide – duquel, vous comprenez, d'une part, qu'il ne s'agissait pas d'un mercenaire quelconque, mais bien d'un espion envoyé par les ennemis de votre

¹³ X doit être inférieur ou égal à votre caractéristique à laquelle vous soustrayez
1

royaume, les Kushites, mais aussi, et surtout, qu'il était à deux doigts de trouver ce que vous-mêmes cherchez impatientement... le passage secret qui permet de sortir de ce rez-de-chaussée bien trop près de la tanière du dévastateur. Dans ce journal, effectivement, cet espion a noté une très précieuse indication : « *Il faut résoudre l'énigme de la sphère armillaire située au nord-est avant d'espérer franchir le passage du sud-est !* »

Et un détail encore : au bas du mur nord de ce fourre-tout, vous découvrez une grille en fer forgé, très solide, fixée au mur juste devant un conduit étroit (7), mais malheureusement complètement bouché par tout plein d'éboulis ; une voie impraticable donc. Maintenant, après vous être éventuellement reposés en organisant des tours de garde ¹⁴ (avec rencontre aléatoire possible donc en ce lieu-ci) et soignés :

Vous pouvez vous rendre au [§ 54](#)

§ 52

« Grâce à leur odorat, ces alliés me sont des plus précieux », songez-vous soudain tandis que l'un ou l'autre, et peut-être les deux, vous signale que, derrière cette porte-ci – du bel ouvrage au demeurant, tout en bois de hêtre – se trouvent plusieurs créatures... apparemment des chats ! Ce qui expliquerait ainsi la forte odeur d'urine de félin qui stagnait un peu partout dans ce sous-sol-ci, mélangée à celle des goules, à de la terre et de la chaux, ainsi qu'aux remugles des cadavres-nourriture de goules justement.

Ainsi, évidemment, grâce à cela, pensez-vous immédiatement à cette écuelle de lait abandonnée, déposée en fait, au pied de l'un des lits sis dans la salle où se trouvaient les anciens ennemis du royaume d'Ishatar, devenus d'affreux cobayes puis transformés en morts-vivants affamés de cadavres. Et vous allez donc le recueillir dans l'une de vos gourdes.

Vous pouvez lors, à présent, tenter d'ouvrir la porte de cette salle (14), car elle n'est ni piégée ni fermée à clé, vous certifie Skrall ; pour cela, rendez-vous au [§ 64](#)

¹⁴ Et une rencontre aléatoire possible cf. règles

Ou vous pouvez plutôt envoyer l'un de vos personnages dans le conduit, un boyau de pierres humides et de glaise en vérité, qui mène vers l'est ; rendez-vous alors au [§ 56](#)

Ou encore, vous rendre vers le nord, au [§ 45](#)

§ 53

Bien qu'absolument inutiles pour des goules, quatre lits – ceux des gardiens précédents sans doute – gisent dans cette pièce au demeurant longue d'à peu près six mètres, large de cinq et haute de deux cinquante environ. Une salle dont les murs, à la différence des autres parties de cette ancienne mine réaménagée, sont faits de briques crues. Vous pourriez donc vous reposer dans cette salle, mais uniquement en faisant des tours de garde ¹⁵ (*donc avec seulement + 6 P.V. ou P.M. à la clé au lieu des 10 ; puis toutes les prières ou les sorts moins un(e) par niveau*)

Ensuite, après avoir farfouillés un peu partout, vous découvrirez quelque chose des plus inopportuns dans l'ancre de telles créatures mortes-vivantes. Car, au pied de l'un des lits, une écuelle remplie de lait attend. Mais qui ? Mystère. Puis un coffre se trouve aussi dans cette salle. Un coffre qui n'est pas fermé à clé de surcroît. Un petit coffre pas bien rempli à vrai dire, mais, tout de même, dans lequel vous trouvez trois parchemins ; deux de magie, l'un de guérison (+ 8 P.V.) et l'autre de magie pure (+ 8 P.M.), et le dernier de prêtrise. Une prière unique que Médora ne pourra donc employer qu'une seule fois, le chant des morts. Un chant qui, dès qu'il est terminé, procure à celle ou à celui qui en bénéficie de plus grandes résistances face aux morts-vivants (+1 toucher, +2 en résistance à la paralysie et - 2 dégâts subis pendant tout un jour.

Une ancienne armoire, jadis fort belle, aujourd'hui croulante, a attiré votre regard et attisé peut-être votre appétit... mais elle s'avère pourtant vide. Dommage ! Toutefois, un présentoir rempli d'armes vous attend. Un présentoir sur lequel toutes sortes d'armes se trouvent en effet, mais dont beaucoup ne seront pas fort utiles dans des galeries ou des couloirs, soit dit en passant ; puis que la sagesse vous poussera à ne pas emporter non plus

¹⁵ Avec rencontre aléatoire possible donc ; cf. règles !

afin de ne pas gêner vos mouvements (*aucune caractéristique ne sera alors indiquée*).

Vous y trouvez ainsi, en vrac, une miséricorde, c'est-à-dire une dague à lame carrée qui ne sert que d'estoc pour percer les armures, surtout utile, donc, pour achever des chevaliers mis à terre ; deux espadons de types flamberge, soit deux épées à deux mains dont la lame est ondulée ; deux hallebardes ; bref, rien de bien utile jusqu'ici. Mais aussi, et heureusement : [un glaive d'obsidienne](#) ¹⁵ ainsi [qu'une fronde](#) ¹⁶ et [vingt billes](#) dans une besace, une arme de jet que pourraient employer votre magicienne ou votre voleur par exemple.

Enfin, en dessous de l'un des matelas, Skrall déniche [un anneau de bronze](#) ¹⁷ qu'il vous tend.

Que faites-vous ?

Vous retournez vers le nord ? Rendez-vous au [§ 45](#)

Vous inspectez plutôt le bout du couloir, au sud ? Rendez-vous au [§ 55](#)

§ 54

Remarque : dans ce couloir-ci ([4](#)), un couloir suffisamment large pour vous permettre d'être deux de front et suffisamment haut pour ne pas gêner vos mouvements, vous allez devoir à chaque fois réaliser un **test de chance** : car vous pourriez y faire de mauvaises rencontres en effet dans ce couloir-ci... et les autres aussi, qui sait ?

§

Si c'est la **1^{re} fois** que votre groupe se trouve dans ce couloir qui mène du sud vers l'ouest, **sur un 7+** (nombre de 1 à 9 via pages, paragraphes ou dés), **vous rencontrez des ennemis** en effet...

Si c'est la **2^e fois** ; **sur 4+**

Ensuite, dès la **3^e fois** donc, **automatiquement**, vous rencontrerez ces monstres errants qui servent aussi de gardiens.

Bref, à moins d'aimer vous battre et d'avoir encore du temps devant vous surtout, ne traînez pas pour trouver la sortie !

§

Voici les créatures que vous risquez de rencontrer en ces lieux passablement dangereux :

2 orques : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts : poings de fer : - 6 P.V. / P.V. = 13 chacun, dans le passage au sud-ouest (possède chacun un casse-croûte + 4 P.V. et sont doué d'infravision... avec malus si vous employez une torche... tout comme votre voleur !

À combattre à deux de front seulement !

§

Bien que l'on puisse les confondre, de prime abord, avec des gobelins – et les orques vous en voudraient à mort pour cela, croyez-moi – les orques n'en sont pas réellement parents, ni de près ni de loin. Certes, leur peau à des reflets verdâtres puis ils vivent surtout dans le noir, dans des grottes notamment. Mais la ressemblance s'arrête là. Les orques, quoique pas beaucoup plus malins que les gobelins, le sont tout de même un peu plus en effet. Puis bien plus forts surtout ! Et plus agiles parfois, plus à l'aise en tout cas dans ces couloirs que nombre d'humanoïdes de leur taille, presque 1 m 70 tout de même. Toutefois, avançant à peu près toujours recourbés comme si des siècles de malheurs alourdissaient déjà leurs épaules, ils paraissent plus petits, il est vrai. Leur mâchoire ne possède pas la même configuration ou la même puissance non plus que ces chétives et débiles créatures que sont les gobelins. Les orques ont des crocs gigantesques en comparaison. Puis des crocs qui s'égaillent comme à la fête foraine en plus, c'est-à-dire qui n'ont pas l'air d'avoir la rigueur nécessaire pour se mettre en ordre et en file indienne dans leur gencive. Enfin, non seulement leur peau n'est pas tout à fait verte, plutôt gris vert, mais, qui plus est, ils possèdent des yeux... presque humains. Ce qui leur confère à la fois un air plus familier et plus abominable. L'on raconte d'ailleurs que ces créatures sont d'anciens humains devenus troglodytes tout d'abord puis transformés par une sorte de nécromancie (ou de magie humano-nécromantico-gobeline) en ces monstres-ci.

Enfin, dès que vous aurez réalisé ce test de chance (ou de malchance) puis rencontré ou pas ces créatures malfaisantes :

Vous pourrez vous rendre au [§ 92](#)

Ou revenir vers le carrefour devant la porte de la première salle au [§ 89](#)

§ 55

Tant bien que mal vous parvenez à éviter les nombreux éboulis qui jonchent cette partie sud du couloir et vous trouvez finalement devant une porte close, encore une, au sud, ainsi qu'un mince couloir, presque un conduit, dans lequel il faut quasiment ramper tellement il est bas donnant vers l'est ; un conduit très étroit, boueux, et plutôt long, fait surtout de pierre et de glaise, qui se dirige apparemment en droite ligne dans cette direction.

Mais, tandis que vous êtes dans l'expectative quant à la suite de votre cheminement, Médora, votre prêtresse cynocéphale, vous propose de lui laisser un peu de temps pour qu'elle puisse employer son célèbre flair. Là-dessus, peut-être par rivalité, Skrall vous propose de réaliser la même chose.

Ainsi pouvez-vous réaliser deux **tests classiques d'odorat** (avec un malus de + 2 à cause des odeurs malsaines qui règnent ici par contre) ;

Si vous en réussissez au moins un, rendez-vous au [§ 52](#)

Si vous échouez aux deux tests, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte tout de même, rendez-vous alors au [§ 64](#)

Mais vous pouvez aussi préférer envoyer (encore) l'un de vos personnages dans le conduit, un boyau de pierre, humide, et de glaise, sale, qui mène vers l'est ; Rendez-vous au [§ 56](#)

Ou plutôt repartir (ou vous diriger) vers le nord, en vous rendant au [§ 45](#)

§ 56

Dans ce conduit fort étroit, ce vulgaire boyau de pierre et de glaise, au bout de quelques mètres à peine, vous distinguer une porte ([10](#)), ouverte, qui se trouve sur votre droite, donnant vers le sud donc, et dont aucune lumière ne parvient ni non plus aucun bruit ou aucune odeur particulière, soit dit en passant.

Si vous avez employé Skrall pour ouvrir la marche, rendez-vous au [§ 75](#)

Si vous avez employé Médora pour ouvrir la marche, rendez-vous au [§ 76](#)

Si c'est vous qui avez ouvert la marche, rendez-vous au [§ 77](#)

Si c'est Niout au contraire qui a ouvert la marche, rendez-vous au [§ 78](#)

§ 57

Dans ce couloir si étroit qu'un seul d'entre vous peut s'y mouvoir à la fois, au bout de quelques mètres à peine, vous distinguez une porte ouverte juste en face de vous, mais dont absolument aucune lumière ne vous parvient et dont, en dépit de toutes vos capacités éventuelles qui permettent de voir dans le noir par exemple, vous ne distinguez même pas du tout l'intérieur. Comme si, dans cette salle-là, les ténèbres étaient compactes !

Si vous avez employé Skrall pour ouvrir la marche, rendez-vous au [§ 68](#)

Si vous avez employé Médora pour ouvrir la marche, rendez-vous au [§ 69](#)

Si c'est vous qui avez ouvert la marche, rendez-vous au [§ 70](#)

Si c'est Niout au contraire qui a ouvert la marche, rendez-vous au [§ 71](#)

§ 58

Bien sûr (encore une fois), cet idiot de « rat-boy » a encore raté son test de détection. Et il pense tout de suite à ce que diront la magicienne et la prêtresse si elles apprennent qu'il a (de nouveau) échoué.

— Quel curieux expert, tout de même, se moquerait narquoisement, mais avec raison peut-être, Médora.

— Quelle vermine ! penserait certainement Niout, tout en se contentant de hausser les épaules et de rire bêtement de lui... qu'elle ne parvient toujours pas à ne pas a considérer comme une éventuelle et délicieuse proie...

Ce qui fait que, se sachant observé, ce roublard, faisant mine de rien, relève tout d'abord le museau, regarde les deux femelles puis vous-même fier de lui puis, d'un geste sec du bras, il déplace alors le rideau de feutre afin de le placer juste en face du miroir... en déclarant seulement :

— Meilleur comme ça !

Ainsi, rassurés, pouvez-vous aller jeter un coup d'œil à ces escaliers descendants... qui ne mènent nulle part, car des éboulis en coincent la porte de sortie tout en bas.

Rendez-vous au [§ 63](#)

§ 59

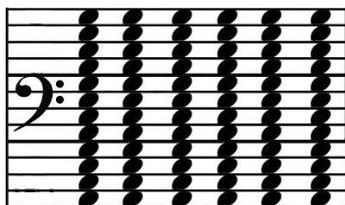
Si, de l'extérieur, vous aviez l'impression que seules les ténèbres régnaient dans cet endroit-ci, eh bien, détrompez-vous ! En effet, dès que vous avez franchi le seuil de la porte en osant un pas téméraire vers l'inconnu, vous avez remarqué que nulles ténèbres ici ne vous empêchaient d'en distinguer quoi que ce soit. Une douce et chaude lumière, qui provient des murs eux-mêmes, règne effectivement en ces lieux.

Cependant, pour tout vous dire, il n'y a pas grand-chose à y voir dans cette salle. Car, dans cette salle hexagonale [\(6\)](#) dont tous les côtés font 3 mètres et 25 centimètres exactement et sont recouverts de petits carrelages pourpres et bleus placés en damier, dans cette petite salle hexagonale haute de 3,25 mètres aussi par ailleurs, seule une colonne trône au centre. Une petite colonne en plus, à peine 1 mètre 23. Une colonne, qui servait peut-être à exposer une statue, sur le fût de laquelle se trouve gravée une partition de musique. Plus précisément, une mesure provenant d'une partition de musique en clé de sol.

Test spécial



Enfin, une partition en Fa est exposée sur l'autre côté de la colonne. Une partition dans laquelle chaque note est aussi un bouton que l'on peut enfoncer.



Ainsi devez-vous tout d'abord réaliser ce **test spécial** en enfonçant les bonnes notes sur la partition en Fa puis effectuer un petit calcul afin de vous rendre au paragraphe suivant : sachant que « ei » signifie « écart d'intervalles », pour découvrir quel est ce paragraphe, appliquez la formule : $((ei-1) \times 22) = \S$

Ou, à moins d'abandonner, aller jeter un coup d'œil à sa [ré-solution](#) qui se trouve évidemment en fin de livre...

§ 60

Remarque ou rappel : il règne une telle odeur ici, une odeur d'urine de félins mélangée à celle, pire, de cadavres en décomposition, que tous vos compagnons y subissent un malus en odorat de +2 points.

§

Vous vous dirigez donc tous ensemble, à pas feutrés, vers le sud, vers ces lueurs de moins en moins diffuses. Mais tandis que vous vous étiez réjouis au croisement de ce que ce couloir vous permettait d'avancer à deux de front, vous remarquez subitement que, malheureusement, à cause de nombreux éboulis qui parsèment le bout de celui-ci, tel ne sera pas le cas en vous présentant devant la porte ouverte (13) d'où provient la lumière.

Car la porte, il y a en effet. Et ouverte, elle est.

Or, de cette porte ouverte, non seulement vous voyez des ombres danser à la lueur changeante de torchères ou de candélabres, mais, de plus, vous les entendez à présent surtout. Et ce que vous entendez n'augure rien de bon, car il s'agit d'infâmes gargouillis ou grognements. Des gargouillis ou grognements d'êtres probablement affamés depuis une éternité... ou pour toute l'éternité à venir ? Soudain, votre prêtresse, Médora, fait la moue. Grâce à son flair, elle a reconnu de quels ventres insatiables proviennent ces gargouillis ou grognements d'envie :

— Ce sont (encore) des goules, vous murmure-t-elle alors en ayant un rictus de dégoût qui lui donne un air soudain particulièrement féroce.

Ce qui fait que vous pouvez revenir un peu en arrière et vous préparer à un rude combat étant donné que les goules, vous explique-t-elle, possèdent une capacité des plus ennuyeuses pour un aventurier, à savoir celle de pouvoir le paralyser.

Heureusement, si vous ne le savez pas déjà, apprenez ou souvenez-vous que votre prêtresse possède, elle aussi, des capacités fort utiles en pareilles circonstances. Comme n'importe que clerc, face à des morts-vivants, Médora possède effectivement deux petits bonus qui viendront sans doute à point contre ces êtres paradoxaux : +1 toucher/parade et +2 en résistance à la paralysie.

Lorsque vous serez prêts, rendez-vous au [§ 46](#)

§ 61

Comme vous vous y attendiez peut-être, derrière cette porte (3), c'est une galerie (4) qui s'offre à vos yeux. Une galerie fort sombre puisque pas du tout éclairée, mais qui ne ressemble pourtant en rien à celles que vous venez de quitter. Car, hormis la cuisine, ni les salles ni les galeries de ce sous-sol-là n'avaient été ni maçonnées ni chaulées. Suintant d'humidité, elles avaient plus l'air de grottes ou de boyaux souterrains que d'un donjon. Puis l'air y était insalubre surtout. Infect. Pestilentiel. Or, ce n'est pas du tout le cas ici.

De la même manière que cette salle (2) de laquelle vous venez de sortir, cette galerie qui s'offre à vos yeux est à la fois propre – mis à part qu'il y règne une sale odeur de pisser de chat qui n'a pas l'air de déplaire à Niout, mais qui incommode fortement Médora par contre –, et à la fois chaulée et maçonnée. En revanche, le revêtement au sol est identique. D'épaisses poutres de bois reposant sur une non moins épaisse couche de glaise.

Ah ! encore un détail, que vous l'ayez forcée ou ouverte, vous remarquez que ce qui, de l'intérieur, hormis son mécanisme, vous apparaissait comme une banale porte, du couloir, avait plutôt l'air d'être un mur de pierres... parfaitement jointes. Et,

comme ce couloir – puisque cette galerie a été aménagée comme tel en effet – n’est pas éclairé, tout de suite, votre regard est attiré par les seules lueurs qui s’y diffusent, certes, faiblement, mais suffisamment pour vous alerter d’une présence. Ces lueurs proviennent de votre droite, soit à l’ouest du point où vous vous trouvez, mais sont quasi imperceptibles étant donné que ce couloir bifurque vers le sud et qu’elles proviennent de là-bas.

D’un regard, vous constatez que ce couloir dans lequel débouche la porte vous permettrait aussi un autre choix ; vous pourriez continuer d’avancer au-delà du croisement qui conduit au sud vu que ce couloir étroit paraît s’enfoncer plus loin encore par là-bas en effet, vers l’est donc. Néanmoins, une fois n’est pas coutume, c’est la sagesse qui prévaudra maintenant. Et, donc, vous n’avez pas vraiment le choix. Le mieux à faire est de vous rendre discrètement vers ces lueurs afin de découvrir leur source et, peut-être, y affronter quelque gardien... un acte prudent qui vous permettrait alors de vous y préparer au mieux.

Rendez-vous au [§ 60](#)

§ 62

— Ça piégé ! déclare alors solennellement Skrall en relevant le museau. Ça pas bon piège ! Très dangereux ! Ça magie ! Mais Skrall bon voleur ! susurre-t-il ensuite fier de lui.

Et, tout en s’enorgueillissant peut-être un peu vite, d’un geste sec du bras, il déplace alors le rideau de feutre afin de le placer juste en face du miroir et en protéger ainsi quiconque de ses effets très certainement néfastes.

Puis, les poings fermés posés sur ses hanches, se dressant subitement sur ses pattes arrière, visiblement très fiers de lui... mais faisant preuve d’une assurance qui laisse toutefois entr’apercevoir, peut-être, une touche humour de sa part, il déclare :

— Skrall, meilleur voleur continent !

Ce qui a évidemment le don de faire sourire au moins vos deux compagnes.

Ainsi, rassurés, pouvez-vous aller jeter un coup d'œil à ces escaliers descendants... qui ne mènent nulle part, car des éboulis en coincent la porte de sortie tout en bas.

Rendez-vous maintenant au [§ 63](#)

§ 63

Tandis que vous ressortez de cette salle (1) dans laquelle vous n'avez plus rien à faire, hormis peut-être vous reposer, vous avez maintenant le choix : soit explorer le couloir étroit, en file indienne, qui se continue apparemment en droite ligne vers l'ouest, à votre droite donc à présent :

Rendez-vous alors au [§ 57](#)

Soit vous dirigez au lieu de cela vers le sud, au-delà de la salle dans laquelle vous avez combattu des goules et dans laquelle, en organisant des tours de garde ¹⁶, vous pourriez vous reposer pareillement.

Rendez-vous pour cela au [§ 55](#) ou au [§ 64](#) si vous souhaitez ouvrir la porte au sud.

§ 64

Nonchalants, derrière la porte, vous attendent trois jolis chats. Trois jolis félins qui ronronnent à votre vue tout en vous fixant de leurs grands yeux ronds ; ce qui les fait reluire de magnifiques couleurs vus que cette pièce est éclairée par un candélabre aux flammes dansantes. L'un de ces félins est roux, l'autre est blanc tacheté de noir tandis que le dernier est tigré. Et, tous ensemble, de leurs immenses yeux ronds et luisants, ils vous contemplant béatement... espérant peut-être de vous quelque chose ?

Si vous avez du lait avec vous, rendez-vous au [§ 73](#)

Si vous n'avez pas de lait avec vous, préparez-vous à devoir les affronter... eh oui ! ces gardiens-là, parce que vous apercevez effectivement, derrière eux, un escalier qui monte vers le rez-de-chaussée, ces gardiens-là si puissants en dépit de leur apparence un peu chétive, sont des hypnochats.

¹⁶ Et vous déterminez alors si vous faites une rencontre aléatoire. Cf. règles !

§

3 Hypnochats (I : 4 ; S. 4, mais spécial, voir capacité ci plus bas) Dégâts : -3 P.M. / P.M. = 8 chacun.

Capacité des hypnochats : vous emportant tout d'abord dans une indolente torpeur, ils finissent par vous conduire dans les bras de Morphée... ce qui est fort imprudent dans un tel endroit. Or, bien qu'ils ne soient ni très intelligents ni très sages individuellement (I : 4 ; S ; 4), lorsqu'ils sont au moins trois, ce qui est le cas ici, ces caractéristiques s'additionnent jusqu'au maximum de 8 (donc bonus de +2 dans les deux caractéristiques, Intelligence et Sagesse, tant qu'il y a trois chats).

Rappel : nombre (X ou X' ...) de 1 à 9 + bonus Intel + bonus sagesse (= Z ou Z' ...) : comparer, si votre Z est inférieur à celui des chats (Z ») vous perdez des P.M. ; s'il est supérieur ou égal, ce sont les chats qui en perdent. Dès qu'un personnage ou une créature tombe à 0, elle s'endort pour 8h : chaque chat, ici, a donc $Z' = X + 4$!

§

Ensuite, si ce combat est perdu... eh bien ! c'est dommage, vous êtes devenus de la bouffe pour goules ou finirez peut-être, à la place, comme nouveaux gardiens morts-vivants au service du dévastateur. Bienvenue dans les mondes des goules donc !

Si vous avez survécu, sans oublier de décompter le temps qui passe et passe et file... ni de voir si, aléatoirement (*sur 6+*), des monstres ne vous attaquent pas tandis que certains de vos compagnons ou vous-même dormez – ce qui vous obligerait à les combattre sans le concours des endormis par ailleurs –, vous pouvez donc, à présent, monter les escaliers ; rendez-vous au [§ 72](#) ou continuez d'explorer ce premier sous-sol-ci :

Vers l'est, c'est-à-dire vers un petit conduit de pierres et de glaise, rendez-vous [§ 56](#) ;

Ou vers le nord, rendez-vous alors au [§ 45](#)

Remarque : si vous quittez cette salle, quoi qu'il arrive, d'autres hypnochats s'y trouveront ; c'est une espèce de plaie endémique de ce donjon et de ce sous-sol en particulier...

§

§ 65

Ô Mort, vieux capitaine, il est temps ! levons l'ancre !
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons !
Si le ciel et la mer sont noirs comme de l'encre,
Nos cœurs que tu connais sont remplis de rayons !

© C. Baudelaire ; les fleurs du mal

§ 66

Dès que vous avez appuyé sur la dernière note de la partition en Fa, vous avez vu de merveilleuses bulles multicolores – du genre bulles de savon – sortir de la colonne et se mettre à danser tout autour, dans l'air, avant d'éclater comme autant de petits feux d'artifice bigarrés. Ensuite, vous vous êtes évanoui. Était-ce un court instant, était-ce des heures ? Vous êtes bien incapable de le dire pour le moment.

Quoi qu'il en soit, lorsque vous vous réveillez, c'est le froid et l'humidité qui vous agressent en tout premier lieu ; tellement que vous souffrirez, tout le temps que vous passerez ici, *d'un malus de -1 en Dextérité*. Engourdi par ce froid et cette humidité des plus désagréables, ankylosé Dieu sait pourquoi, vous avez ouvert les yeux, qui plus est, dans le noir absolu. Et si, d'aventure, vous possédiez une torche allumée dans la salle hexagonale, cette torche s'est à présent éteinte ou si vous étiez le/la bénéficiaire d'un sort d'infravision, l'effet de celui-ci s'est tout à fait estompé.

Ce qui fait que, pour l'instant, vous devez faire confiance à vos autres sens qu'à votre seule vision avant de vous allumer une nouvelle torche ou d'employer un éventuel parchemin d'infravision. Vos oreilles et vos narines, aux aguets, vous permettent de comprendre, déjà, que vous êtes dans une grotte. Une grotte dans laquelle coule un ruisseau ou une source. Mais tandis que vous cherchez fébrilement votre briquet à amadou pour allumer une torche (ou pour dénicher et lire ensuite un parchemin d'infravision), vous distinguez toutefois quelque chose de curieux. Effectivement, au sud, vos yeux s'habituant progressivement aux ténèbres, vous commencez de distinguer de magnifiques lignes couleur de lune, phosphorescentes, qu'entourent de petits points bleutés tout également phosphorescents ; des

lignes et des points qui, lentement et sans pour autant avancer ou se montrer menaçants, paraissent se mouvoir. Un très beau spectacle en fait.

Mais vous déchantez vite dès que vous voyez réellement de quoi il retourne. Car, dès que votre torche est allumée ou votre sort lancé, non sans une certaine appréhension pour la suite de votre périple, vous constatez qu'il s'agit d'une gigantesque plante carnivore en effet. Une Dionée aussi géante qu'elle est adaptée à la vie cavernicole. Toutefois, celle-ci ne peut avancer par elle-même et se contente donc, pour l'instant, de battre des limbes et des lobes. Par contre, étant donné que, visiblement, la seule sortie de cette grotte-ci se trouve être une rivière souterraine qui s'enfonce non loin d'elle, lorsque vous voudrez vous rendre vers cette unique sortie, il vous faudra très certainement la combattre ou, pour le moins, éviter les dents de ses lobes de plus en plus actifs à cause de la chaleur de votre corps notamment.

Pour l'heure, vous êtes de toute manière bien plus ébahi(e) par qui se trouve ici enterré... depuis quand ?

Parce que, dans cette grotte difforme (7) plutôt grande et haute, outre un petit ruisseau dont la source déverse l'eau au nord ainsi qu'un fût de petite colonne en tout point semblable à celui de la salle hexagonale – hormis l'absence de tout symbole –, vous découvrez en effet une très ancienne tombe. Un caveau qui ressemble à s'y méprendre à ceux qu'employaient vos ancêtres, qui plus est, donc une tombe humaine probablement !

Évidemment, d'une part vous avez bien envie d'y jeter un coup d'œil, mais, d'autre part, violer une sépulture... peu vous chaud peut-être ?

Ce qui fait que, selon votre choix, vous pouvez ou pas y découvrir : un squelette bien sûr, normal. Et, bien que rien n'indiquât son identité, vous vous rendez vite compte qu'il ne s'agit de toute manière ni d'un simple quidam ni d'un paysan parce que, tout autour des restes blanchis de qui repose-là, se trouve encore une splendide armure complète par exemple ; du casque aux bottes de métal. En revanche, bien que cette armure serait peut-être la bienvenue en d'autres occasions, vous savez

pertinemment que, pour l'heure, ce serait une folie que de l'enfiler ou d'espérer fut-ce la transporter avec vous. Aussi, non sans regrets, vos yeux se posent-ils maintenant sur les autres objets qui ont été enterrés avec cet ancien chevalier sans doute ; peut-être même un roi ? Et vous trouvez alors encore deux choses qui vous allèchent... mais dont l'une est un piège par contre, songez-vous en pensant soudainement à Skrall. Car, en plus très [belle ceinture réalisée en poil de chevaux tressés](#) ²¹, dans cette tombe ancienne, à vue de nez, sommeillent aussi presque 1.000 pièces d'or à peine ternies...

Mais, à présent, appesanti ou pas par vos trouvailles, réjoui ou pas par elles aussi, vous devez à présent vous rendre vers le sud de cette grotte, et vous engouffrer dans un tout petit couloir par lequel s'évade le ruisseau... c'est-à-dire à deux pas de la Dionée de plus en plus nerveuse !

Ce faisant, comme vous vous y attendiez, elle vous attaque en balançant tant bien que mal ses quatre limbes (tiges). Quatre limbes au bout desquels les lobes de ses pièges, ainsi que leurs nombreuses pointes, tentent de vous attraper à tout prix... car, depuis quelques années, les proies se font rares pour elle.

§

Dionée cavernicole géante : F : 4 ; D : 7 (+1) ; Dégâts : - 4 P.V.
/ P.V. = 25

Remarque : bien que cette plante carnivore possède quatre limbes et quatre lobes qui tentent de vous attraper ou de vous mordre afin de vous arracher, peut-être, un membre, résolvez ce combat comme s'il n'y en avait qu'un seul et même.

§

Dès que vous en avez fini avec ce monstre végétal, vous remarquez que, non loin de ses racines gisent quelques restes de ses anciennes proies. Des restes humains s'y marient d'ailleurs à des restes de gobelins, d'orques, de chauves-souris, de rats, de chats ainsi que tout plein d'autres que vous ne reconnaissez pas. Or, parmi ces restes, une petite besace encore en bon état attire votre attention. Vous la saisissez en faisant attention de ne pas vous frotter aux pointes acérées de la plante que vous venez

de vaincre et constatez avec joie qu'elle contient deux parchemins... dont un au moins que vous reconnaissez pour être un parchemin d'identification ; quant au second, pour en avoir aperçu dans les affaires ou dans les mains de Médora, il vous semble qu'il s'agit d'un [parchemin de guérison mineure](#) ²²...

Plus vous avancez dans le lit du ruisseau, les jambes mouillées jusque mi-cuisses tout de même parfois, plus vous avez froid. Des vents glaciaux provenant de différentes fissures dans la roche, sur votre droite, à l'ouest donc, des vents furieux sifflent à vos oreilles une sinistre mélodie. Un chant qu'elles n'aiment guère en tout cas et qui, en plus du malus de Dextérité, font qu'à présent, et jusque nouvel ordre, *c'est aussi en Force que subissez un malus de -1*.

Toutefois, heureusement pour vous, car vous commencez à grelotter, ce couloir étroit n'est guère bien long et, au bout d'une dizaine de mètres seulement d'une avancée un peu pénible, vous parvenez à une seconde salle souterraine à peu près aussi vaste que la première. Et, là, juste en face de vous, furieusement beaux, se dressent de magnifiques champignons cavernicoles aux chapeaux rouges tachetés de fort luisants points blancs (8). Des champignons que vous savez évidemment non comestibles, mais qui, en outre, ont la fâcheuse propriété d'émettre tellement de spores lorsqu'ils se sentent en danger que, très vite, si vous demeurez dans un local clos – comme ces grottes donc – vous finirez asphyxier.

Pas de chance, dès qu'ils vous sentent approcher d'eux, ceux-ci « retroussent leur jupe » et vous envoient la ~~purée~~ de leurs spores. Tout de suite, vous vous sentez plus faible (*malus en Intelligence et Sagesse de -1 jusque nouvel ordre*) et savez, de surcroît, votre temps compté...

Vous vous dépêchez donc de laisser ces peureux derrière vous et, tandis que vous continuez de descendre vers le sud dans cette grotte-ci (9), vous tombez nez à nez avec quelque chose qui, soudainement, vous ravit au plus haut point. Juste devant vos yeux, à trois mètres environ du sol, dans une cage d'or, vous voyez luire de scintillants joyaux... ceux-là mêmes que vous cherchez... les joyaux de la couronne de vie !

— Ouf ! lâchez-vous tout d'abord de contentement. Hourra ! criez-vous presque par la suite.

Par contre, comment les faire descendre de là puis les libérer de leur cage d'or, qu'il ne faut bien entendu pas emporter avec soi, et comment les transporter avec soi ensuite puisque, en tant que gemmes de grande valeur, elles éveilleront à coup sûr l'attention de Draag le dévastateur ?

Eh bien ! il ne vous faut pas très longtemps pour vous rendre compte de comment répondre à au moins la première de ces questions que vous vous posez. Parce que, juste en face de vous se trouve aussi un mécanisme apparemment rudimentaire dont vous avez tôt fait de comprendre qu'il sert de balance. Un mécanisme fait d'un plateau de bronze sur lequel est gravé un poids, 4 kg, tandis que vous attendent, à deux pas du plateau légèrement surélevé par rapport au sol, un seau de 5 L, un récipient de 3 L ainsi qu'un tonnelet de 10 L. Enfin, sur le mur, toujours en langue humaine, quelques vagues explications ont été rapidement gravées : « compte, compte, recompte, pèse et les bijoux seront à toi » ;

Dès que vous aurez résolu ce **test spécial**, pour savoir où vous rendre, multipliez le nombre de litres d'eau dans le récipient à la fin du calcul par 30 (**= §**)... ou regardez la [solution](#) de cette énigme à la fin du livre.

§ 67

Remarque : dans ce couloir-ci (3), un couloir suffisamment large pour vous permettre d'être deux de front et suffisamment haut pour ne pas gêner vos mouvements, vous allez devoir, à chaque fois, réaliser un **test de chance** : car vous pourriez y faire de mauvaises rencontres en effet dans ce couloir-ci... et les autres aussi, qui sait ?

§

Si c'est la **1^{re} fois** que votre groupe se trouve dans ce couloir qui mène du sud au nord, **sur un 7+** (nombre de 1 à 9 via pages, paragraphes ou dés), **vous rencontrez des ennemis** en effet...

Si c'est la **2^e fois** ; **sur 4+**

Ensuite, dès la **3^e fois** donc, **automatiquement**, vous rencontrerez ces monstres errants qui servent aussi de gardiens.

Bref, à moins d'aimer vous battre et d'avoir encore du temps devant vous surtout, ne traînez pas pour trouver la sortie !

§

Voici les créatures que vous risquez de rencontrer en ces lieux passablement dangereux :

2 pantouflards : I : 7 (+1) ; S : 7 (+1) ; Dégâts mentaux : - 4 P.M. / P.V. = 14 chacun) ; qui ne possèdent rien du tout...

Ces créatures, fort petites et trapues, ressemblent à s'y méprendre à des bulldogs. Mais des bulldogs qui auraient sept yeux glauques violacés au sommet du crâne... Elles ne sont pas agressives, mais n'aiment pas être dérangées et ont toujours faim. Or, étant carnivores, elles peuvent manger de tout... et tout le monde dans votre équipe donc. En revanche, elles sont plutôt mentalistes et cherchent surtout, en premier lieu, à endormir leurs cibles... vous pour le moment peut-être ?

§

Enfin, dès que vous aurez réalisé ce test de chance (ou de malchance) puis rencontré ou pas ces pantouflards :

Vous pourrez vous rendre au [§ 84](#)

Ou revenir sur vos pas devant la salle dans laquelle se trouve l'escalier qui vous a permis d'arriver jusqu'ici au [§ 89](#)

§ 68 Skrall

Eh ! Quelle bonne idée d'employer votre voleur !

En effet, tandis qu'il approche de la porte, Skrall se tend un moment puis se baisse et inspecte à fond le sol... dans lequel il décèle un piège. Un piège qu'il s'attelle donc à tenter de désamorcer grâce à la réussite d'un test de difficulté +1.

Piège à trappe : difficulté **+1** ; dégâts : - 20 P.V. sauf test classique de Dextérité réussi (-10 P.V. alors seulement) !

S'il échoue, le piège se déclenche, mais, étant donné qu'il était prévenu du danger, un test réussi de Dextérité lui est

autorisé pour ne subir que la moitié des dégâts. (*Rappel désamorçage : avec un nombre (X) de 1 à 9 obtenu aléatoirement auquel vous ajoutez le bonus de dextérité, s'il égale ou obtient un nombre supérieur à la difficulté du piège, il réussit à le désamorcer*). Puis se rendre alors au [§ 82](#)

S'il parvient à désamorcer ce piège sournois, celui-ci ne s'ouvre pas et rien ne se passe de fâcheux pour votre voleur... « Skral, meilleur voleur continent ! » l'entendrez-vous très certainement claironner d'ici peu sans pouvoir de nouveau le vérifier.

Quoi qu'il en soit, qu'il soit parvenu ou pas à désamorcer ce dangereux piège à trappe, Skral se tourne vers le second de la file puis lui signale qu'il ne parvient pas à franchir la porte de ténèbres. Toutefois, il a découvert qu'un message en langue humaine se trouvait gravé sur son linteau ; un message qui dit : « *Transpose en Fa et tu trouveras la vie.* » Il est donc fort probable que seul un humain parviendra à franchir ce portail si bien protégé et très certainement magique...

Là-dessus, prenant votre courage à deux mains, vous pouvez donc, vous, vous rendre, mais seul, jusqu'au [§ 59](#)

Ou, si ce n'est pas déjà fait, vous décidez de retourner ouvrir la porte dans ce même couloir ([1](#)), au nord, en vous rendant au [§ 50](#) ; voire vous rendre plus à l'est encore au [§ 48](#) ; ou encore, à la place, vous rendre vers le sud, en face de la porte et du petit couloir, au [§ 55](#)

§ 69 Médora

Euh ! Il va falloir vous mettre dans la tête que, une prêtresse, bien que protégée par son armure éventuelle, dans un tel endroit ou pour une telle mission d'observation, cela ne vaut tout de même pas un voleur. Eh bing ! voilà d'ailleurs que, parvenant enfin à deux doigts de cette porte de ténèbres contre lesquelles même son flair ne peut rien lui révéler quant à de potentiels ennemis, oui, voilà qu'elle déclenche sottement un très vilain piège...

Piège à trappe : difficulté +1 ; dégâts : - 20 P.V.

Néanmoins, grâce à cette chute qu'elle vient de faire, et pour autant qu'elle y ait survécu, Médora découvre deux choses oubliées dans ce piège mortel, et cela au [§ 82](#)

Quoi qu'il en soit, qu'elle soit parvenue ou pas à diminuer les affreux dégâts procurés par ce dangereux piège à trappe, Médora se tourne vers le second de la file puis lui signale qu'elle ne parvient pas à franchir la porte de ténèbres. Toutefois, elle a découvert qu'un message en langue humaine se trouvait gravé sur son linteau ; un message qui dit : « *Transpose en Fa et tu trouveras la vie* ». Il est donc fort probable que seul un humain parviendra à franchir ce portail si bien protégé et très certainement magique...

Là-dessus, prenant votre courage à deux mains, vous pouvez donc vous vous rendre, mais seul, jusqu'au [§ 59](#)

Ou, si ce n'est pas déjà fait, vous décidez de retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord, en vous rendant au [§ 50](#) ; voire vous rendre plus à l'est encore au [§ 48](#) ; ou encore, à la place, vous vous rendez vers le sud, au [§ 55](#)

§ 70 Guerrier ou guerrière

Soit vous êtes très courageux, soit stupide, soit encore trop téméraire ! En effet, tandis que, parvenant enfin à deux doigts de cette porte de ténèbres compactes, très maladroitement, vous déclenchez un très vilain piège...

Piège à trappe : difficulté +1 ; dégâts : - 20 P.V.

Néanmoins, grâce à cette chute que venez de faire, et pour autant que vous y avez survécu, vous découvrez deux choses oubliées dans ce piège mortel, et cela au [§ 82](#)

Enfin, gravé sur le linteau de cette porte de ténèbres compactes, vous découvrez un message en langue humaine. Un curieux message qui dit : « *Transpose en Fa et tu trouveras la vie* ». Il est donc fort probable que seul un humain parviendra à franchir ce portail si bien protégé et très certainement magique...

Là-dessus, prenant votre courage à deux mains, vous pouvez donc vous vous rendre, mais seul, jusqu'au [§ 59](#)

Ou, si ce n'est pas déjà fait, vous décidez de retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord, en vous rendant au § 50 ; voire vous rendre plus à l'est encore au § 48 ; ou encore, à la place, vous vous rendez vers le sud, au § 55

§ 71 Niout

Décidément, vous courez vers les ennuis ! Non, employer une magicienne ou un magicien en le plaçant en tête n'est décidément une chose à faire que si vous avez affaire à un mago du genre Gandalf qui, de toute manière, répétera à qui mieux mieux, et presque en toute situation : « Fuyez, pauvres fous ! ».

Aussi, tandis qu'elle s'approche de cette porte étrange de laquelle elle ne sent aucune odeur ni ne distingue rien ou derrière laquelle elle n'entend guère plus, tandis qu'elle est à deux doigts à peine de celle-ci, ne voilà-t-il pas qu'elle déclenche malencontreusement un terrible piège à trappe ?

Piège à trappe : difficulté +1 ; dégâts : - 20 P.V. sauf réussite test de Réflexes et équilibre (-10 P.V.)

Heureusement, grâce à ses extraordinaires réflexes, elle peut tenter un test qui lui permettrait de ne subir que la moitié des dégâts (-10 P.V.) ; Test classique sur sa capacité de réflexe et équilibre (7 de base).

Néanmoins, grâce à cette chute qu'elle vient de faire, et pour autant qu'elle y ait survécu, Niout découvre deux choses oubliées dans ce piège mortel, et cela au § 82

Quoi qu'il en soit, qu'elle soit parvenue ou pas à diminuer les affreux dégâts procurés par ce dangereux piège à trappe, Niout se tourne vers le second de la file puis lui signale qu'elle ne parvient pas à franchir la porte de ténèbres. Toutefois, elle a découvert qu'un message en langue humaine se trouvait gravé sur son linteau ; un message qui dit : « *Transpose en Fa et tu trouveras la vie* ». Il est donc fort probable que seul un humain parviendra à franchir ce portail si bien protégé et très certainement magique...

Là-dessus, prenant votre courage à deux mains, vous pouvez donc vous vous rendre, mais seul, jusqu'au § 59

Ou, si ce n'est pas déjà fait, vous décidez de retourner ouvrir la porte dans ce même couloir [\(1\)](#), au nord, en vous rendant au [§ 50](#) ; voire vous rendre plus à l'est encore au [§ 48](#) ; ou encore, à la place, vous rendre vers le sud, au [§ 55](#)

§ 72

Remarque : en pénétrant dans cette salle, vous devez ajouter, en plus des heures perdues à vous reposer dans le sous-sol d'où vous provenez, **3 x 8 h** dans votre tableau de décompte : allez, on se grouille maintenant plus le temps de finasser !

§

Les escaliers de cette salle sont en parfait état, remarquez-vous. Le bois est dur et solide, les charpentes bien réalisées et les marches toujours droites bien que recourbées sur leur face étant donné qu'elles sont probablement très régulièrement employées.

Par contre, dès que vous atteignez le milieu de ces escaliers qui donnent sur le rez-de-chaussée, vous entendez subitement tout plein d'autres chats s'égailler et miauler de concert et d'envie dans la pièce de ce second sous-sol que vous venez de quitter... peut-être un peu vite. Ainsi, si vous possédez déjà les bijoux – désolé de vous spoiler, mais souvenez-vous du ton curieux qu'avait le Grand Chambellan à ce sujet – vous pouvez continuer et tâcher à présent de sortir d'ici :

En vous rendant au [§ 74](#)

§

Mais si vous ne possédez pas déjà ces bijoux... eh bien, ce n'est pas de chance ! Revenir en arrière vous obligerait à affronter un tel nombre d'hypnocats à présent que ce serait peine perdue. En effet, que vous ayez endormi, puis tué sans doute, les trois précédents gardiens ou que vous les ayez simplement amadoués avec du lait, vous entendez que, puis Médora vous le confirme, à présent, c'est plus de dix, peut-être quinze, de ces monstrueux enfants d'Hypnos et de Morphée qui vous attendent en bas en miaulant.

Vous avez donc échoué et votre reine mourra bientôt, dans d'horribles souffrances, en emportant avec elle dans la tombe son enfant ainsi que tous les espoirs d'une nation.

Honte à vous !

Ce sera donc sans couronne ni laurier ou sans musique ni trompettes qu'il vaut mieux que vous disparaissiez du royaume d'Ishatar pour très... très longtemps ! Pour toujours serait le plus sage en fait. Allez donc de ce pas enterrer votre nullité le plus loin possible !

§ 73

Bien que pas du tout adapté à de tels animaux, n'en déplaise à la croyance populaire qui va dans ce sens, dès qu'ils sentent l'odeur du lait qui traîne tout autour de vous, ces trois hypnochats miaulent tant et plus et viennent, de surcroît, se frotter langoureusement à vos jambes sans avoir l'air ni agressifs ni étonnés que ce ne soient pas les habituels monstres puants qui viennent les amadouer avec ce met qu'ils trouvent exquis.

Ainsi pouvez-vous soit employer cet escalier, mais vous vous rendez compte, ce faisant, qu'il vous sera des plus difficiles, voire impossibles, de revenir en arrière sans avoir à affronter ces gardiens étant donné que vous n'aurez plus de lait pour cela !

Si vous grimpez tout de même, rendez-vous au [§ 72](#) dans ce cas.

Mais, si un doute vous assaillait et que, au lieu de gravir les marches qui s'offrent à vous, vous préféreriez plutôt continuer d'explorer ce sous-sol-ci, vous pouvez aussi verser la moitié du lait à terre puis sortir en refermant bien la porte... laissant cet escalier pour plus tard, en évitant d'affronter ces bêtes de surcroît.

À partir de là, vous pouvez remonter vers le nord et vous rendre, si ce n'est pas déjà fait, vers l'ouest ou l'est par la suite ; rendez-vous au [§ 45](#)

Faire explorer le conduit qui, au sud, mène vers l'est par l'un de vos personnages, rendez-vous alors au [§ 56](#)

§ 74

Vous voilà enfin parvenus au rez-de-chaussée ! C'est bien !

Mais, vous le savez tous pertinemment, votre périple est encore loin d'être terminé. Et, même, il s'avère qu'il pourrait devenir de plus en plus difficile à terminer justement. Notamment parce que, pour autant que l'air y soit pur et les odeurs plutôt réjouissantes – genre grillade – il y a un tel bruit dans tout cet étage que c'est l'audition de vos coéquipiers qui en pâtira.

Remarque = malus en audition : - 2 dans tout le rez-de-chaussée, sauf ordre contraire.

§

Ensuite, avant même que vous ne puissiez-vous rendre compte que cette salle-ci (1) est minuscule, 5x3 mètres sur moins de 2 de haut, que seuls trois tonneaux s'y trouvent ainsi qu'un candélabre allumé, trois créatures, qui ressemblent un peu aux gobelins que vous avez déjà rencontrés puis occis, se jettent sur vous dès que vous pointez votre nez au-dessus de l'escalier. Elles bavent d'envie, mais ne crient pas pour autant ni ne gloussent ou ne grognent. Elles foncent seulement sur vous et, vous, ne pourrez les affronter qu'à deux au début ; c'est-à-dire, au premier round, vous serez deux puis, au second, trois et, enfin tous ensemble au quatrième.

Couverte de poils drus, leur peau gris-vert, leur taille plus haute d'un bon pied sinon deux, soit de trente à soixante centimètres tout de même de plus, leur front bas puis leur groin surtout, qui ne ressemble en rien, hormis les dents pointues et réparties de manière tout à fait aléatoire, à une mâchoire de gobelin, vous donnent à penser que, si ces créatures également monstrueuses sont peut-être parentes – des cousins ? – celles-ci sont certainement beaucoup plus dangereuses... en tout cas, elles en ont l'air.

Et vous avez raison ! Car il s'agit d'orques cette fois-ci en effet. Des orques dont les yeux brillent de reflets écarlates à cause de la lumière qui éclaire cette pièce-ci... et qui les gêne plus qu'elle ne les aide vu qu'ils possèdent naturellement l'infravision (*malus de - 2 en Dex donc !*)

§

3 orques : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts : : poings de fer : - 6 P.V. / P.V. = 13 chacun (salle 1 rez-de-chaussée)

§

Tenez compte du malus de Dextérité pour ces trois répugnantes saloperies souterraines ou nocturnes – et votre voleur –, résolvez le combat, prenez sur eux un parchemin de guérison (+ 8 P.V.) puis :

Rendez-vous au § 91

§ 75 Skrall

Fort à l'aise dans ce boyau pourtant aussi étroit que sale, étant donné qu'il peut y marcher à quatre pattes sans aucune gêne et tandis que vous l'attendez devant la porte, votre voleur parvient assez rapidement jusqu'au milieu de celui-ci lorsqu'il s'arrête soudain de progresser.

— Piège, ici ! déclare-t-il toujours aussi laconiquement et à voix basse.

— Eh bien ! montre-nous ce que tu sais faire donc ! se moque alors ouvertement de lui, à voix basse elle aussi cependant, Niout, le félidé. On va bien voir ce que tu vaux vraiment.

Mais votre voleur est trop occupé par le piège (11) qui se trouve sur son côté gauche pour avoir le temps de s'occuper de celui qui se trouve derrière lui... et qui pourrait s'avérer plus difficile encore à désamorcer qu'un véritable piège fait d'engrenages, de cordes, de pieux ou de flèches, etc. Les traits enflammés par la moquerie de votre magicienne lui passent donc au-dessus de la tête. Quelques minutes seulement et le voilà de toute façon qui reprend son cheminement, se rend jusque l'entrée de la porte, y demeure une ou deux minutes puis, faisant marche arrière, vient vous rendre compte de ses trouvailles. Car trouvailles, il y a en effet.

— Là-bas, rien intéressant ! vous annonce tout d'abord l'homme-rat en se nettoyant les babines d'un peu de bave. Porte puis couloir en cul-de-sac. Salle (10) pas grande en plus, pas haute, vieille, sale et toute circulaire. Au centre, petite colonne

genre colonne humaine pour temple, mais à moitié détruite. Mais Skrall fait trouvaille près de piège. Skrall, meilleur voleur contient ! se vante-t-il soudain...

Là-dessus, il vous tend [une jolie gourmette](#) ²⁰ finement ciselée et recouverte de pierres semi-précieuses tigrées d'un brun orangé et striées de bandes noires... de ces pierres que l'on nomme « œil du tigre » donc. Ainsi, confiant en sa parole en dépit de son métier, pouvez-vous à présent vous consacrer à d'autres recherches... à votre mission secrète peut-être ?

Si ce n'est pas déjà fait, en allant ouvrir la porte située au sud du croisement et en retournant donc au [§ 64](#) ;

Ou bien en remontant vers le nord et en vous rendant au [§ 45](#) ;

Voire en retournant ouvrir la porte dans ce même couloir (1) au nord en vous rendant alors au [§ 50](#)

§ 76 Médora

Fort silencieusement – si elle n'avait d'ailleurs pas déjà parlé, vous eussiez même pu la croire faire partie des Frères Silencieux –, d'un geste de dénégation de la tête, votre prêtresse vous fait comprendre qu'il est hors de question qu'elle se faufilât dans ce boyau... à peine une galerie pour des fourmis ou des rats, pense-t-elle, elle-même, si fort que tout le monde l'entend. Aussi devez-vous vous rabattre sur quelqu'un d'autre de plus compétent peut-être... et d'au moins plus décidé.

Vous pouvez donc envoyer Skrall au [§ 75](#) ; votre guerrier ou guerrière au [§ 77](#) ou même votre magicienne Niout au [§ 78](#)

Mais vous pouvez aussi délaissier ce boyau et, à la place :

Si ce n'est pas déjà fait, ouvrir la porte située au sud du croisement en retournant à présent au [§ 55](#) ;

Ou remonter vers le nord en vous rendant au [§ 45](#) ;

Voire retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord donc, en vous rendant au [§ 50](#)

§ 77 Guerrier ou guerrière

Eh bien ! Un guerrier ou une guerrière en cotte de mailles... ce n'est probablement pas le personnage que j'aurais choisi pour explorer ce conduit boueux. Voilà en effet que vous vous éraflez de partout tout d'abord (-2 P.V.), que votre belle cotte de mailles s'encrasse terriblement au point où vous devrez probablement la nettoyer entièrement par la suite si vous ne souhaitez pas qu'elle se mît à rouiller. Puis, surtout, pour comble, que, parvenu à peu près à la moitié de ce boyau, vous déclenchez un piège (11), bien sûr ; crétin(e) !

De septentrionaux pieux sortent effectivement, latéralement, du mur et traversent de part en part toute la largeur du couloir... en vous faisant subir :

Piège à épieux : - 20 P.V. (*eh oui ! tout de même*)

Et, vu ce dont vous êtes vêtu comme protection lourde, vous n'avez aucune possibilité d'essayer d'éviter ces dégâts (*à peine d'en diminuer l'impact grâce à ces protections justement, hormis votre bouclier impossible à employer dans ce boyau dans lequel vous rampez presque*). Ensuite, si vous êtes toujours vivant, péniblement, en rampant carrément cette fois-ci, couvert de votre sang, vous parvenez néanmoins à jeter un rapide coup d'œil des plus instructifs par la porte sise un peu plus loin au sud et à distinguer que ce couloir n'est qu'un cul-de-sac.

De plus, derrière la porte, il n'y a rien d'autre qu'une salle en ruine (10) en fait, avez-vous remarqué un peu déçu. Une salle circulaire d'environ 3 m de diamètre, au jugé, sur 2 de haut, dont le plafond a tendance à s'écrouler et dont la chaux des murs suit le même chemin de décrépitude. Néanmoins, vous y avez aussi distingué, au centre, le vieux fût d'une petite colonne en partie détruit. Une colonne qui servait probablement de socle à une statue et sur laquelle, jadis, avaient été gravés des symboles en langage humain... mais aujourd'hui illisibles.

Vous revenez donc en arrière faire part de vos découvertes... et de votre déconfiture à vos co-équipiers.

Ainsi, à présent :

Si ce n'est pas déjà fait, pouvez-vous ouvrir la porte située au sud du croisement en retournant à présent au [§ 55](#) ;

Ou remonter vers le nord en vous rendant au [§ 45](#) ;

Voire tenter d'ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord donc, en vous rendant au [§ 50](#)

§ 78 Niout

Visiblement, cette femelle sensuelle et féline n'apprécie guère d'être désignée pour un tel exploit... qui va salir sa belle fourrure et ne lui correspond pas du tout. Mécontentement dont elle vous fait d'ailleurs part tout de suite en grommelant narquoisement entre ses dents aussi dangereuses que des lames de rasoir :

— Non, mais matois ! Tu m'as bien r'gardée, pignouf ! Tu crois tout d'même pas que j'vais mettre à ramper dans d'la boue maintenant ! Demande plutôt au « meilleur voleur continu », c'est'y pas une tâche à sa mesure, cela ?

Et, de cette manière fort peu courtoise, qui conviendrait plus à une voleuse qu'à une magicienne, songez-vous tout de même, vous comprenez qu'il est hors de question pour elle de se mettre à quatre pattes ou de ramper afin d'explorer ce boyau dégoulassé.

Aussi vous devrez choisir quelqu'un d'autre : Skrall au [§ 75](#) ; Médora au [§ 76](#) ; ou votre guerrier-guerrière au [§ 77](#)

Mais vous pouvez aussi abandonner cette idée et à la place :

Si ce n'est pas déjà fait, essayer d'ouvrir la porte située au sud du croisement en retournant à présent au [§ 55](#) ;

Ou remonter vers le nord en vous rendant au [§ 45](#) ;

Voire plutôt tenter d'ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord donc, en vous rendant au [§ 50](#)

§ 79

Décidément, le métier de Skrall a du bon et ses compétences sont à la hauteur tout compte fait. Car, en effet, tandis que vous parvenez à peu près au milieu de ce boyau, vous pouvez

constater que ce grâce à quoi il est parvenu à désamorcer le piège qui se trouve ici (11), tient bon. Aussi ne se déclenche-t-il pas plus maintenant que lorsque votre voleur a exploré ce conduit. Et, après avoir rampé encore quelques mètres dans cet étroit boyau fait de pierre et de glaise, tout recouvert de crasse, presque méconnaissable, vous aboutissez finalement juste en face de vos alliés. Cela parce que, étant loin d'être des imbéciles, ceux-ci vous attendent en fait devant la porte située au sud (14) depuis quelque temps déjà en se reposant et en se relayant pour monter la garde.

— Eh bien, matois ! t'étais passé où ? vous interroge Niout dès que votre sale figure toute boueuse sort du conduit. Huit heures qu'on t'attend nous !

Remarque : tenez donc compte de ce temps pour votre décompte : vos alliés ont récupéré + 6 P.V. et 6 P.M., mais pas vous !

Aussi, après vous être confié à eux ou pas à ce sujet, voire pas sur tout de toute manière, vous apprêtez vous à :

Si ce n'est pas déjà fait, retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord, en vous rendant au § 50 ;

Ou vous rendre plus à l'est encore au § 48 ;

Ou encore, à la place, demeurer sur place et tenter d'ouvrir la porte située au sud au § 55

§ 80

Après avoir rampé dans un étroit boyau fait de pierre et de glaise durant une dizaine de mètres, tout recouvert de crasse, presque méconnaissable, vous aboutissez juste en face de vos alliés. Car, étant loin d'être des imbéciles, ceux-ci vous attendent en fait devant la porte située au sud (14) depuis quelque temps déjà en se reposant et en se relayant pour monter la garde.

— Eh bien, matois ! t'étais passé où ? vous interroge Niout dès que votre sale figure toute boueuse sort du conduit. Huit heures qu'on t'attend nous !

Remarque : tenez donc compte de ce temps pour votre décompte : vos alliés ont récupéré 6 P.V. et 6 P.M., mais pas vous !)

Aussi, après vous être confié à eux ou pas à ce sujet, voire pas sur tout de toute manière, vous apprêtez vous à :

Si ce n'est pas déjà fait, retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord, en vous rendant au § 50 ;

Ou vous rendre plus à l'est encore au § 48 ;

Ou encore, à la place, demeurer sur place et tenter d'ouvrir la porte au § 55

§ 81

Bien que les piques du piège (11), que vous avez déclenché un peu bêtement précédemment demeurassent en travers de ce conduit, muni de votre dague ou de votre couteau, elles ne résistent pas et vous parvenez donc à les découper relativement vite. Ce faisant, tandis que le dernier des épieux cède enfin puis tombe au sol, vous remarquez qu'un tout petit médaillon de métal²⁶, un métal que vous ne reconnaissez pas y était coincé... au cœur même du bois.

« Curieux ! songez-vous. Comment diantre cela a-t-il pu se produire ? »

Ensuite, après avoir rampé encore quelques mètres dans cet étroit boyau fort salissant, tout recouvert de crasse d'ailleurs, et presque méconnaissable, vous aboutissez finalement juste en face de vos alliés. Cela parce que, étant loin d'être des imbéciles, ceux-ci vous attendent en fait devant la porte située au sud (14) depuis quelque temps déjà en se reposant et en se relayant pour monter la garde.

— Eh bien, matois ! t'étais passé où ? vous interroge Niout dès que votre sale figure toute boueuse sort du conduit. Huit heures qu'on t'attend nous !

Remarque : tenez donc compte de ce temps pour votre décompte : vos alliés ont récupéré + 6 P.V. et + 6 P.M., mais pas vous !)

Aussi, après vous être confié à eux ou pas à ce sujet, voire pas sur tout de toute manière, vous apprêtez vous à :

Si ce n'est pas déjà fait, retourner ouvrir la porte dans ce même couloir (1), au nord, en vous rendant au [§ 50](#) ;

Ou vous rendre plus à l'est encore au [§ 48](#) ;

Ou encore, à la place, demeurer sur place et tenter d'ouvrir la porte au [§ 55](#)

§ 82

Dans cet horrible piège à trappe dans lequel dix gros épieux viennent de meurtrir l'un d'entre vous, dix gros épieux couverts à a fois de tout plein de sang séché ainsi que de quelques viscères pas encore tout secs pour leur part, votre personnage ou vous-même découvrez [un anneau de cuivre](#) ¹⁸ ; ainsi qu'un [symbole sacré d'Isha](#) ¹⁹, l'une des déesses de la magie donc.

Puis vous pouvez retourner au paragraphe qui vous a conduit ici ; [§ 68](#) pour Skrall ; [§ 69](#) pour Médora ; [§ 70](#) pour le guerrier ou la guerrière ; et [§ 71](#) pour Niout... (et en continuer la lecture pour déterminer la suite de votre parcours à présent).

§ 83

Après quelques instants d'étourdissement, les contours de la grotte deviennent flous, vous disparaîsez ensuite puis réapparaîsez, sain et sauf, dans une petite salle circulaire, particulièrement colorée. Une magnifique colonne, de 1 m 25 environ, y trône au centre et de très jolies petites bulles multicolores sont en train de s'estomper en éclatant les unes après les autres sans faire de bruit cependant. Les murs vous paraissent frais et fraîchement repeints en mauve et noir, de jolies tapisseries y pendent en vous présentant des scènes bucoliques ou des tableaux de chasse.

Néanmoins, dès que vous êtes sorti de cette salle circulaire, un bref coup d'œil en arrière vous permet de voir que, vue du couloir, celle-ci paraît toute autre ; elle a l'air d'être complètement en décomposition ! Son toit s'y effondre par endroit, la chaux des murs s'y effrite, son parterre est tout boueux tandis que la colonne n'est qu'une ruine. Ce qui vous étonne d'autant plus si vous êtes déjà venu en ce lieu [\(10\)](#).

Mais vous n'avez pas de temps à perdre, vous dites-vous sagement. Aussi laissez-vous derrière vous cette magie curieuse et préférez-vous tâcher de retrouver vos co-équipiers.

Si votre voleur est déjà passé par ce boyau, rendez-vous au [§ 79](#)

Si au contraire c'est votre première fois, rendez-vous au [§ 80](#)

Ou si c'est la seconde fois que votre guerrier-guerrière emprunte ce chemin étroit, rendez-vous au [§ 81](#)

§ 84

Dans ce couloir (3) suffisamment large pour marcher à deux de front, un couloir aux murs bien entretenus, tous droits – un travail nain certainement –, tout blanchis à la chaux, et au plafond lui aussi en fort bon état, dans ce couloir plutôt long, qui plus est, et qui est précisément axé nord-sud, après y avoir éventuellement « dégommé du monstrasse », Niout et Skrall vous indiquent ce qu'ils perçoivent grâce à leurs sens affûtés (*et ce que vous ne pourriez pas vous-même percevoir si vous avez allumé une torche*).

— Ce couloir se continue sur au moins vingt mètres, sinon plus, en ligne droite, vous confie Niout. Mais je vois aussi un passage et une porte. Un passage qui se trouve à l'ouest, à une dizaine de mètres de nous, ainsi qu'une porte, à l'est, cinq mètres plus loin environ.

Ce à quoi Skrall, en bavant d'envie, ajoute :

— Odeurs provenir couloir ouest !

Ce que confirme par ailleurs Médora en opinant du bonnet. Ainsi pouvez-vous, d'ici, retourner vers le sud devant la salle par laquelle vous êtes entré dans ce rez-de-chaussée, par exemple :

En vous rendant au [§ 67](#)

Ou, tout en continuant d'avancer dans ce couloir-ci, mais par prudence, allez tout d'abord jeter un petit coup d'œil et de narines dans le couloir, plus étroit, précise Niout, qui se dirige vers l'ouest et est situé à une dizaine de mètres de vous. Vous déciderez ensuite de ce que vous ferez...

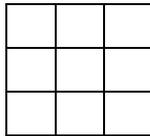
Rendez-vous alors au [§ 99](#)

§ 85

Heureusement, si vous-même n'aviez pas pris note des révolutions des neuf planètes que vous a offert la sphère armillaire, l'un d'entre vous, au moins, a eu suffisamment de mémoire pour se les rappeler : **Ixo**, 375.045 jours ; **Tâa** 254.365 j et **Mola** – 154.877 j se trouvaient réunies ensemble ; **Abada** – 100.001 j ; **Naïma** – 99.189 j et **Tsinamin** – 21.081 j, pareillement ; de même que l'étaient les trois dernières : **Gabal** 3.257 j ; **Daal** – 1.000 j et enfin la planète **Moort** – 661 j.

Or, au pied du mur se trouvent aussi neuf jetons sur lesquels sont inscrits des nombres de 1 à 9 justement ! Il vous faut donc à présent réussir un **test spécial** :

Sachant qu'il ne s'agit pas d'un carré magique, placez tout d'abord les bons nombres au bon endroit :



Additionnez ensuite les nombres des deux diagonales (avec le nombre au centre compté deux fois donc) ; puis, enfin, ajoutez-y 1 et vous saurez à quel paragraphe vous rendre à présent : [§](#)

Ou allez voir la [solution](#) bien sûr...

§ 86

Ce couloir [\(2\)](#) qui conduit du sud vers l'est est plus étroit que les deux autres. Tellement que vous ne pouvez y circuler, encore une fois, qu'en file indienne ou envoyer quelqu'un en éclaireur. Et choisir, dès lors, qui passe en premier donc ou qui vous envoie :

Si c'est votre première fois :

Sera-ce le guerrier ou la guerrière ? au [§ 104](#)

Ou Niout peut-être, votre magicienne ? au [§ 101](#)

Voire votre prêtresse Médora ? au [§ 102](#)

Ou, enfin, plutôt votre voleur, Skrall-meilleur-voleur-continent ? au [§ 103](#)

Finalement, non, laissons cela ! vous dites-vous, et, à la place, allons inspecter les autres couloirs, au [§ 89](#)

Si c'est votre seconde visite : vous savez avec qui vous rendre...

§ 87

Il règne dans cet endroit ([6](#)) un désordre difficile à décrire. Car cette salle est vraisemblablement le fourre-tout des sbires de Draag. Chouette ! vous dites-vous devant ce gourbi probablement tout empli de merveilles pour aventuriers. Parce que, vous vous en rendez-compte assez rapidement en effet, tout le bric-à-brac qui a été transporté jusqu'ici et jeté pêle-mêle au sol est constitué surtout d'objets perdus par des aventuriers qui, forts de leur orgueil et de leur sentiment de puissance, souhaitant s'enrichir ou vaincre le dragon lui-même, qui sait, sont venus à la place se faire trucher (*comme des noob*) en ces lieux.

Toutefois, étant donné l'état de ces lieux, un gourbi qui sert de fourre-tout, ai-je dit, vous vous rendez compte aussi qu'il vous faudra au moins 8h, à quatre, pour fouiller tout ce bazar... à vous de voir donc (*mais n'oubliez pas de décompter ce temps*)

Néanmoins, quoi que vous décidiez de faire à ce propos, vous devrez le faire plus tard parce que, là, sur le moment, vous allez devoir combattre. Vous allez devoir combattre, car, dérangées par votre entrée en ces lieux qui leur servent de dortoir depuis des décennies, deux chauves-souris vampires vous attaquent subitement en effet.

§

2 Chauves-souris vampires : I : 6 ; S : 5 (capacité spéciale = - 1 Intell.) ; Dégâts griffes et dents : - 2 P.M. / P.M. : 15

Capacité : Si ces créatures infernales et nocturnes surtout, blessent l'un de vos 4 personnages, il perd non seulement - 2 P.M., mais aussi 1 point d'Intelligence pour le round suivant (et ainsi de suite s'il perd encore, mais pas s'il gagne par contre ; auquel

cas, il récupère ce point perdu précédemment à raison de 1 point par round évidemment).

§

Ainsi, dès que vous aurez fini ce combat mental ci, avez-vous à présent le loisir (ou pas) de fouiller ce gourbi... prometteur.

Si vous fouillez : rendez-vous au [§ 51](#)

Si vous ne fouillez pas : vous pouvez donc, après vous être éventuellement reposé (avec tours de garde et rencontre aléatoire possible donc) au [§ 54](#)

§ 88

Tout en veillant à faire le moins de bruit possible, vous avez exploré tout ce large couloir [\(3\)](#) qui traverse de part en part le rez-de-chaussée de cette ancienne mine. Et, tout au bout, vous avez d'ailleurs découvert l'ancienne entrée de la mine, complètement bouchée par d'énormes blocs de pierres entre lesquels les vents soufflent et sifflent à faire peur. Puis si vous avez bien découvert un autre couloir s'ouvrant vers l'ouest, celui-ci aussi, étant rempli d'éboulis, s'est avéré impraticable.

Aussi ne vous reste-t-il plus qu'à tenter d'ouvrir la seule porte [\(11\)](#) à peu près en bon état qui se trouve à l'est quant à elle. Une porte close que votre groupe va devoir tâcher d'ouvrir... avec sa tête surtout... mais sans coup de boule, hein !

Parce que, grâce à ce qui est gravé sur le chêne du vantail, vous comprenez tout de suite que seule la [résolution](#) d'une énigme vous permettra d'ouvrir cette porte fermée magiquement depuis des lustres sans doute...

Test spécial :

« Depuis des éons, nos vénérés sages en ont découvert cinq. Cinq réguliers seulement. Cinq formes tridimensionnelles qui, et elles seules, à tout jamais, peuvent être construites à partir d'une seule forme géométrique identique bidimensionnelle. La pyramide à quatre faces en est la première et le cube la seconde (*soit un dé de 4 et un dé de 6*). Trouve les trois autres polyèdres qui conviennent tout d'abord, compte leurs faces, multiplie les par deux puis rends-toi au [§](#) »

§ 89

Trois couloirs permettent d'aller et venir devant cette salle (1) où se trouvent les escaliers donnant accès aux tréfonds de cette ancienne mine dont vous provenez ; cette salle que votre magicienne, qui s'est chargée de la tâche de le réaliser jusqu'à présent, situe au sud sur son plan. Trois couloirs qui sont fort peu éclairés bien que des torchères y soient dispersées ici et là le long des murs... mais sont vides.

« Il est fort probable que les créatures qui passent par ici afin d'emprunter ces couloirs n'aient pas besoin de lumière, vous dites-vous en constatant cela. Et les trois affreux que nous venons d'écrabouiller, ces vermines d'orques, se rendaient très probablement aux cuisines en bas afin d'y porter les trois tonneaux... ils ne gardaient donc pas cette salle éclairée en fait, ils ne faisaient qu'y passer. »

Mais le vacarme ambiant vous rappelle soudain à l'ordre. Car les sifflements aigus du vent, qui se faufilent par quelques fissures dans la roche probablement, mêlé aux éclats de voix – des cris surtout, entendus d'ici – qui proviennent de l'étage supérieur où pullulent toutes sortes de sbires que vous ne souhaitez sans doute pas alerter, vous font vous souvenir à quel point il est dangereux de demeurer juste devant cette porte. ~~C'est qu'elle est fréquentée la taverne du donjon de Naheulb...~~

Aussi allez-vous devoir choisir rapidement une direction parmi les trois couloirs qui s'offrent sombrement à vos regards. Mais pas silencieusement du tout par contre :

Vous pouvez vous rendre dans celui qui s'étire de là où vous vous trouvez, au sud, vers le nord, au [§ 67](#)

Ou dans celui qui conduit de là où vous vous trouvez, au sud, vers l'ouest, au [§ 54](#)

Voire dans celui qui, plus étroit cependant, conduit de là où vous vous trouvez, au sud, vers l'est, au [§ 86](#)

§ 90

Dès que vous êtes parvenu à déposer le seau contenant 4 L d'eau sur le plateau de bronze de la balance – qui s'enfonce

alors jusqu'au niveau précis du sol –, non seulement la cage d'or descend, mais, pour votre plus grande satisfaction, elle s'ouvre et vous permet de les contempler premièrement puis de les prendre ensuite.

À côté d'eux, déposée dans la même cage donc, vous découvrirez [une bourse sertie de petites pierres noires ou grisâtres](#) ²³ qui ne vous disent rien. Une bourse qui conviendrait à merveille pour les transporter par contre. Vous les y rangez donc... ou pas, puis vous commencez à vous ressentir, tout doucement, de plus en plus fatigué. Constatant que le spore n'est pas toujours aussi bon qu'on le dit pour la santé finalement puisque les champignons derrière vous ne cessent d'en envoyer dans l'air ; ce qui vous oblige à accélérer la cadence si vous ne voulez pas mourir étouffé...

Aussi, le plus vite que vous le pouvez, vous vous dépêchez de jeter un coup d'œil à tous les coins et recoins de cette caverne au demeurant un peu lugubre à peine plus grande ou haute que la précédente, et vous y découvrez tout un tas d'ossements divers et méconnaissables au sud puis, surtout, une petite colonne fort abîmée se dressant à peu près en son centre.

Étant donné votre curiosité naturelle, vous farfouillez dans le tas d'os et vous y trouvez deux fioles intactes ; l'une contient [un liquide visqueux et pourpre](#) ²⁴ tandis que le verre translucide dont est fait la seconde vous permet d'y voir [un liquide bleuté et bien moins épais](#) ²⁵.

Enfin, vu la manière dont vous êtes parvenu jusque dans ces grottes inconnues de Draag, c'est-à-dire grâce à la résolution d'une énigme en face d'une colonne ressemblant fort, hormis la vétusté, à celle qui se trouve dans cette salle-ci, vous inspectez donc cette dernière et, sur son fût, vous trouvez un nouveau message décrivant la manière de sortir de cet endroit.

Test spécial... ou pas !

« Lève-toi sur un seul pied et tiens en équilibre de la sorte pendant 5 minutes tout en enfilant un fil dans le chat d'une aiguille

puis tu pourras quitter cet endroit ! » Or, même s'il y a une aiguille et du fil sur la colonne de pierre, c'est bien entendu au lecteur ou à la lectrice que s'adresse cet ordre-ci, pas à l'un des quatre personnages...

Sinon, vous pouvez tout de même faire accomplir cet exercice d'agilité par votre personnage, bien sûr, en lui faisant réussir **deux tests successifs de Dextérité ainsi qu'un de force** (sans oublier les malus qui vous étreignent en ce lieu...)

Ensuite, rendez-vous au [§ 83](#)

§ 91

Vous venez à peine de vaincre ces abominations que, dès qu'il est rétabli tout de même, Skrall se rue vers les linteaux de l'entrée. Des linteaux dont toute porte est absente depuis probablement des années sinon des décennies et qui s'ouvrent sur trois sombres couloirs, car pas du tout éclairés. Il craint que votre combat, ayant fait du bruit, n'ait attiré d'autres sbires de Draag, bien sûr. Et il souhaite donc s'en assurer.

Rejoint par le félidé, celui-ci, discrètement caché derrière le voleur en fait, scrute alors attentivement ces ténèbres...

— Je ne vois rien là-dedans ! lâche ensuite Niout.

— Et moi je ne sens rien non plus, dit Skrall. Enfin, rien d'autre que des moisissures et la préparation de grillades... sans doute à l'étage supérieur cependant.

— C'est heureux ! déclare Médora juste après avoir confirmé les dires de votre voleur. En effet, ajoute-t-elle immédiatement, cela signifie que le gros des troupes du dragon, ces mercenaires, vit donc plutôt là-haut qu'ici...

— D'autant plus que nous n'avons pas à nous préoccuper de ce qui vit là-haut, rappelle ensuite la magicienne. Aussi n'avons-nous plus qu'à faire fort attention de ne pas alerter quiconque de notre présence et découvrir, puis ouvrir, ce fichu passage secret, conclut-elle en zieutant vers Skrall d'un air plus ou moins dubitatif quant à sa capacité à réaliser cela s'il s'agissait d'un passage mécanique... et non d'un passage magique.

Ensuite, ainsi rassurés, vous pouvez enfin inspecter, l'esprit plus léger, ce qui se trouve abandonné juste en haut des escaliers ; à savoir : pas grand-chose... trois petits tonneaux seulement.

Toutefois, dans l'un d'eux, vous trouvez 5 litres d'eau pure (c'est toujours bon à prendre puisque c'est essentiel). Et, si le second est rempli d'une farine moisie – et à l'ergot de seigle, vous signale Médora en faisant de grands yeux étonnés –, heureusement sans doute, le troisième contient quant à lui des victuailles séchées... et comestibles surtout, des fruits ainsi que de la viande (4 portions : + 5 P.V.)

Là-dessus, toujours aux aguets, mais restaurés puis soignés peut-être, vous vous rendez compte, subitement, de tout le bruit qui frappe et refrappe vos tympans ; notamment parce qu'il n'y a pas de porte à cette petite salle de base au demeurant fort bien entretenue. Aussi, entendez-vous au moins aussi fort que si vous étiez dans les couloirs d'assourdissantes rafales de vent qui s'allient, contre vos oreilles, aux beuglements ou aux cris rauques de bêtes aux ordres du dévastateur. Des monstres qui, selon Skrall, s'agitent surtout, heureusement, à l'étage supérieur.

Ce qui fait que vous ne pourrez pas demeurer bien longtemps dans cette pièce-ci, évidemment, sans prendre le risque de rencontrer d'autres gardes... et vous devez donc en sortir tout d'abord puis mieux inspecter ces trois couloirs dont vous a touché un mot votre voleur.

Cela en vous rendant au [§ 89](#)

§ 92

Bon, ben, comme d'hab ! Avec qui êtes-vous allé de l'avant ?

Si vous avez choisi d'avancer avec Skrall, rendez-vous au [§ 96](#)

Si vous avez préféré l'agréable compagnie de Niout, au [§ 94](#)

Ou si la taciturne Médora vous a plus séduit, au [§ 98](#)

§ 93

Cette aussi cruelle qu'avidie créature aurait certainement pu vous apparaître sous sa forme la plus connue et la plus crainte ; celle d'un légendaire croquant, une créature aussi monstrueuse qu'abominablement laide et majestueusement gigantesque. Il l'aurait pu parce que, maintenant que vous êtes sortis de son antre, vous êtes tous en pleine nature. Or, en pleine nature, faire cent mètres de long des narines à la pointe de la queue n'est pas du tout un problème pour lui... pour Draag s'entend.

Car, en effet, votre bévée est capitale ! Au moins aussi capitale qu'est doublement cuisante votre défaite. Non seulement le dévastateur va-t-il s'emparer des bijoux de la couronne, mais, de surcroît, grâce à vous, il sait où se trouve la pire faille de son antre... sa kerkaporta ¹⁷ à lui en somme.

— Grand merci ! vous surprend alors son avatar le plus apparemment faiblard ; un petit bout d'homme à peine plus haut qu'un hobbit et au visage presque aussi poupin que celui d'un enfant.

Puis, juste avant de se mettre à rire d'un rire qui sera la dernière musique que vous emporterez avec vous ce malheureux jour-ci, celui de votre mort, il recommence de vous narguer :

— Oui, grand merci, nigauds !

Car le dévastateur, pour vous occire, a choisi de venir « revêtu d'une peau d'humain », métamorphosé en une créature qu'il méprise par-dessus tout donc, par moquerie, évidemment.

Enfin, avant même que vous n'ayez pu vous étonner ou émettre la moindre plainte, vous recevez alors, tous, tellement de pierres sur la tronche, venues du ciel, en pluie, que vous décédez tous à peu près tout de suite ; n'ayant le temps que d'entendre le rire gras et populaire qu'a choisi le maître des lieux métamorphosé en faiblard petit humain pour accompagner dans la tombe à la fois votre imbécillité et votre impéritie absolue à

¹⁷ Du nom de la poterne qui permit aux troupes musulmanes de prendre Constantinople en 1453

pouvoir rivaliser ou même lutter avec sa propre splendeur (les dragons sont hyper orgueilleux en effet).

Vous êtes cuit donc ! Enfin, cuit, écrabouillés plutôt... et c'est la FIN de votre aventure. Mais comme l'écrit cette poétesse :

« Il restera de toi ce que tu as donné.
Au lieu de le garder dans des coffres rouillés :
Il restera de toi, de ton jardin secret,
Une fleur oubliée qui ne s'est pas fanée. »

© Simone Veil

§ 94 Niout

— À l'aise, mon loulou ! vous ronronne le félidé d'un ton tout de même un peu étonné tandis que vous lui proposez de vous accompagner de front.

Ainsi, bien qu'elle trouvât cette tâche d'éclaireuse à la fois ingrate et fort peu appropriée à ses capacités ou ses compétences, votre magicienne n'a-t-elle pas rechigné, cette fois-ci, à vous accompagner.

Or, il n'est pas bien long ce couloir sombre qui mène du sud vers l'ouest. À peine une petite dizaine de mètres. Une petite dizaine de mètres au bout desquels une porte close vous attend. Bien sûr, la prudence voudrait que ce soit plutôt votre voleur qui se trouve à la place d'une magicienne... mais, vous avez préféré la chatte au rat, donc... vous ne voyez rien de plus qu'une porte close ! Une porte close que vous tentez d'ouvrir tout de suite en plus, bande de sots ! Mais faut dire que c'est Niout qui, sans y penser, l'a ouverte alors que ses sens aguerris ne lui révélaient rien de néfaste – ou si peu – derrière cette porte-ci (5).

Là-dessus, comme vous pouviez vous y attendre, cette petite écervelée au rire de gamine vient de déclencher un piège, bien sûr !

Piège de verre : diff. +2 ; Dégâts : - 15 P.V.

Les dalles devant la porte se mettent effectivement à pivoter en même temps que celles de derrière s'ouvrent sur une grande fosse de deux mètres de long et de profondeur sur un et demi de

large. Une fosse dont les parois et le sol sont remplis de tessons de verres fort coupants et dans lequel, vous, vous tombez.

Or si, elle, pour sa part, agile comme tous les félins, d'un geste si gracile que la sensualité ou la beauté elle-même le lui jalouerait, parvient, en bondissant de côté comme seuls savent le faire les félidés, à éviter ce piège sournois, il n'en va pas de même pour vous... qui vous mangez les 15 P.V.

Maintenant, vous pouvez-vous rendre au [§ 95](#)

§ 95

Pendant que vous tentez de sortir de ce piège de verre que vous venez de déclencher bêtement, quelque chose attire toutefois votre regard. Mais quelque chose d'un peu atroce par contre : un morceau de peau humaine séchée ! [Un carré de peau humaine](#)²⁷ d'environ dix centimètres de côté sur lequel demeure un tatouage abstrait fait de lignes courbes et de formes géométriques qui est demeuré accroché à des tessons.

Enfin, dès que vous êtes parvenus à ressortir de ce vilain piège imprévu, puis que toute votre équipe s'est rejointe dans cette salle-ci, une assez vaste salle, disais-je :

Vous pouvez vous rendre au [§ 87](#)

§ 96 Skrall

Comme de bien entendu, un voleur se sent comme un poisson dans l'eau dans un donjon ! C'est son élément en somme. Aussi Skrall ne vous déçoit-il pas. Notamment parce que, bien que ce couloir sombre ne soit pas très long, à peine une dizaine de mètres, parvenu à un de la porte, il vous oblige à vous arrêter en levant son bras soudainement. Et vous vous arrêtez net donc.

« Il a probablement repéré quelque chose de louche », vous dites-vous judicieusement ce faisant.

Or, en effet, il paraît un peu troublé... Puis, tournant sa face de rat vers vous, le Rastelmunois vous explique :

— Avancer et ouvrir pas bon ! Piège indirect... nécessaire pour moi regarder un peu

Ce qui, en langage humain, signifie qu'il vous demande un peu de temps pour tenter **une détection des pièges...** d'une difficulté de + 2 tout de même !

Si vous réussissez cette détection :

Rendez-vous au [§ 106](#)

Sinon, au [§ 107](#)

§ 97

Jadis, on disait « elles blessent toutes, mais la dernière tue ».

Ce qui est vrai dans ce cas-ci. Ô, bien sûr, pas pour vous ou pour une personne de votre équipe (pour autant que celle-ci soit toujours complète et que vous n'ayez pas déjà semé l'un ou l'autre de vos co-équipiers en cours de chemin...)

Quoi qu'il en soit, aujourd'hui, votre âme est vide, car votre honneur a été bafoué à tout jamais et, vous le savez, il vaut mieux pour vous ne pas revenir au royaume d'Ishatar à présent ; il ne vous reste donc plus qu'à devenir mercenaire !

Ô que vous aimeriez, en cet instant, rencontrer la faucheuse ! Cette douce catin qui viendrait vous embrasser la joue telle la lumière au petit matin... Parce que jamais vous n'avez connu un tel déshonneur en effet ! Toutefois, être vaincu par le temps n'est-il pas le lot de tous les êtres vivants ? Et votre reine bien-aimée ne devait-elle pas, elle aussi, un jour ou l'autre, passer l'arme à gauche ? Eh bien, grâce à vous... à votre échec s'entend, c'est fait !

Et vous pensez d'ailleurs, soudainement et contre toute attente – vu que vous n'êtes pas spécialement attiré par cela, n'étant ni poète ni ménestrel –, vous pensez soudain à des vers qui précisent étrangement vos actuelles sombres songeries :

« Dans une terre grasse et pleine d'escargots
Je veux creuser moi-même une fosse profonde,
Où je puisse à loisir étaler mes vieux os
Et dormir dans l'oubli comme un requin dans l'onde, »

© C. Baudelaire ; *les Fleurs du mal*

§ 98 Médora

— Pourquoi pas ? accepte tout de suite Médora, dès que vous lui proposez de vous accompagner dans ce couloir-ci.

Un couloir sombre qui mène du sud vers l'ouest et qui ni trop étroit ni trop bas pour vous gêner, certes, mais qui n'est pas bien long par contre. À peine une petite dizaine de mètres. Une petite dizaine de mètres au bout desquels une porte close vous attend. Bien sûr, la prudence voudrait que ce soit plutôt votre voleur qui se trouve à la place d'une prêtresse... mais, vous avez préféré la chienne au rat, donc... vous ne voyez rien de plus qu'une porte close ! Une porte close que vous tentez d'ouvrir tout de suite en plus, bande de sots ! Mais faut dire que c'est Médora qui, sans y penser, l'a ouverte alors que ses sens aguerris ne lui révélaient rien de néfaste – ou si peu – derrière cette porte-ci (5).

Là-dessus, comme vous pouviez vous y attendre, cette taciturne chiennasse vient de déclencher un piège, bien sûr ! En fait, les dalles devant la porte se mettent à pivoter en même temps que celles de derrière s'ouvrent sur un gros trou dont les parois et le fond sont remplis de tessons de verres fort coupants. Un trou de deux mètres sur un et demi de large puis profond de deux aussi. Or, pas de chance, vous voilà donc tout(es) les deux dedans !

Piège de verre : diff. +2 ; Dégâts : - 15 P.V.

Et, tout comme vous, en dépit de toutes ses qualités presque canines, à cause de sa cotte de mailles notamment, votre prêtresse ne parvient guère, d'un saut par exemple, à éviter de se manger, elle aussi, les 15 P.V.

Maintenant, vous pouvez-vous rendre au [§ 95](#)

§ 99

Prudemment, vous avancez tous jusqu'au premier carrefour situé au nord-ouest que vous ont signalé vos coéquipiers. Il s'agit d'un couloir étroit (9), certes, qui se dirige vers l'ouest, mais qui est aussi très petit, à peine huit mètres peut-être. Un couloir au bout duquel une porte est ouverte et laisse percevoir à la fois tout plein de bruits venant des étages – des cris auxquels se mélangent des grognements et des voix tonitruantes qui

vocifèrent toutes sortes de jurons –, et tout plein de bonnes odeurs de nourriture. Dans cette petite salle carrée [\(10\)](#) éclairée par un candélabre, vous distinguez d'ailleurs plusieurs jarres ainsi que des tonneaux qui attendent soit d'être montés, soit d'être descendus... des jarres probablement remplies d'eau potable ou de boissons alcoolisées et des tonneaux sans doute pleins à raz-bord de bouffe !

Par contre, vous rendre dans cette salle risque fort d'attirer l'attention des créatures dont vous entendez les beuglements ou les bordées d'insultes dignes de pirates en goguette qui proviennent du haut d'un escalier se trouvant ici même et conduisant à l'étage supérieur.

Libre à vous de tenter le coup donc, mais, sur 6+, vous rencontrerez deux orques qui vous agresseront tout de suite.

§

2 orques : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts : poings de fer : - 6 P.V. / P.V. = 13 chacun, dans le passage au sud-ouest (possède chacun un casse-croûte + 4 P.V. et sont doué d'infravision... avec malus si vous employez une torche... tout comme votre vœux !

§

Toutefois, si vous le faites, et après avoir vaincu éventuellement ces bestioles nuisibles, vous trouverez effectivement de la nourriture et de l'eau en suffisance pour tout le monde... (+ 8 P.V.)

Sinon, vous pouvez, à la place, continuer discrètement tout droit, toujours vers le nord donc :

En vous rendant au [§ 88](#)

Ou revenir sur vos pas au [§ 67](#)

§ 100

Derrière cette porte fermée magiquement [\(11\)](#), une fois passés les cinq mètres qui vous en séparent, vous parvenez à une bifurcation. Mais le conduit qui menait jadis au sud est impraticable [\(12\)](#), car rempli d'éboulis lui aussi, constatez-vous sans grande surprise cependant.

En revanche, une salle (13), de quatre mètres sur trois à vue de nez, pourrait devenir un havre pour vous... au moins un instant. Notamment parce que, vu le système d'ouverture de la porte qui vous a permis de découvrir celle-ci, il y a fort peu de risques que des créatures tentassent d'y pénétrer durant votre repos. Vous en êtes d'autant plus convaincu que la poussière qui s'est accumulée sur les deux seuls objets présents dans cette salle vous laisse croire que personne n'y a plus mis les pieds ou les pattes depuis fort longtemps. (*Vous pouvez donc vous reposer sans tours de garde dans cette salle*)

Si le premier de ces deux objets n'a plus guère de secret pour personne – il s'agit d'un coffret en effet – le second à l'heur de vous intriguer. Il s'agit d'un très curieux objet dont vous ne parvenez pas trop à comprendre l'utilité. Les cinq polyèdres réguliers y sont représentés, mais mélangés les uns aux autres... ou plutôt intriqués les uns dans les autres. Là-dessus, vu ses fonctions, votre prêtresse, qui est bien obligée d'en connaître un peu plus sur ce genre d'objet que les autres membres de votre équipe, vous explique alors :

— C'est une sphère armillaire. Cela sert à représenter les différentes planètes de notre système solaire. Par contre, remarque-t-elle d'un ton étonné, plus personne n'emploie ce genre de modèle depuis plusieurs centaines d'années. C'est un modèle complètement erroné en fait.

Puis, devant vos visages blêmes, elle ajoute :

— Mais peut-être cela importe-t-il peu finalement... parce que les jours de révolution de nos planètes correspondent par contre, conclut-elle en vous faisant remarquer que, sur trois de ces polyèdres réguliers ont été gravés des nombres.

Des nombres qui, à en croire Médora, correspondent aux différentes révolutions des neuf planètes connues de votre système solaire ; à savoir : **Ixo**, qui tourne autour du soleil en 375.045 jours ; **Tâa** dont la révolution est de 254.365 j ; **Mola** – 154.877 j ; **Abada** – 100.001 j ; **Naïma** – 99.189 j ; **Tsinamin** – 21.081 j ; **Gabal** 3.257 j ; votre planète, **Daal** – 1.000 j et enfin la planète **Moort** – 661 j.

Néanmoins, physionomiste, vous remarquez à sa face tracassée que votre prêtresse n'est guère satisfaite.

— Quelque chose ne va pas ? l'interrogez-vous.

— Et bien... en effet, vous annonce-t-elle en se grattant subitement le dessous du menton. Il y a quelque chose qui cloche tout de même. Comme vous pouvez le voir, ces neuf planètes sont placées sur les trois mêmes polyèdres. Or, ce n'est évidemment pas le cas. En réalité, chacune possède son orbite propre.

— Cela ne pourrait-il pas être dû à la vétusté de cette sphère armillaire, lui demande alors Niout à brûle-pourpoint.

— Non, je ne crois pas, répond Médora. Ces orbites sont connues depuis bien trop longtemps.

— Ça, peut-être bon indice pour suite, rappelle soudain, de derrière votre dos, la voix rauque de votre voleur.

Vous vous retournez alors sur lui et le dévisagez l'air interrogateur. Mais vous comprenez qu'il pense probablement à la sortie secrète que vous êtes chargés de découvrir, d'ouvrir puis de maintenir ouverte de surcroît. Notamment parce que, extirpée du coffret qui n'était ni piégé ni même fermé à clé, il vous tend une lourde clé en vous disant :

— Ça travail nain. Si nous trouvez porte naine, ça bon !

Et, outre le fait qu'il n'ajoute aucune tirade vaniteuse cette fois-ci pour conclure son geste – pas de Skrall-meilleur-voleur... –, vous vous dites qu'il a peut-être bien raison, le bougre ! Effectivement, étant donné que les premiers mineurs étaient des nains, il y a peut-être bien une porte naine quelque part qu'une telle clé permettrait d'ouvrir et, qui sait, une serrure magique à laquelle pourrait convenir cet indice...

Quoi qu'il en soit, que vous ayez ou pas découvert une telle porte ou une telle serrure magique, vous avez à présent la possibilité de vous soigner ou dormir ici, ai-je déjà dit, puis de revenir sur vos pas ;

En vous rendant au [§ 67](#)

§ 101 Niout

Avant même que vous ayez pu en placer une, Niout, qui a quasiment lu dans vos pensées ce coup-ci, vous feule d'un ton sans appel :

— Même pas la peine d'y penser, matois !

Ce à quoi elle n'ajoute rien d'autre qu'une grimace qui est presque, ressentez-vous en tout cas, une marque de mépris à votre égard plutôt que de dégoût face à ce que vous vous apprêtiez à lui demander.

Aussi êtes-vous obligé de soit revenir au [§ 86](#) pour choisir un autre personnage.

Soit partir inspecter un autre couloir au [§ 89](#)

§102 Médora

Eh bé, té, mon pôvre ! T'es t'y pas un rien fada, toi ? Pôvre, pôvre, pôvre couillon ! Une prêtresse en cotte de mailles en premier lieu alors que vous avez un voleur tout frais – mais pas bien beau, certes – à envoyer au casse-pipe ?

Enfin, quoi qu'il en soit, se démenant comme une diablesse pour vous complaire, obéissante, la chienne se faufile dans le trou ; enfin, la chienne, la cynocéphale, désolé, ils sont plutôt pointilleux avec cela.

En revanche, vous allez peut-être commencer à tenir compte à présent de ma petite remarque du début de ce paragraphe vu que, bien que pas très long, à peine cinq mètres peut-être, Médora se retrouve devant une porte close – ce qui n'est pas bien grave cela – mais surtout coincée à cause de sa cotte de mailles ; dans l'impossibilité de se retourner ou de faire demi-tour sans se meurtrir un peu. Elle subit donc - 4 P.V. afin de s'extirper de ce conduit qui finit presque en boyau, voire en rectum.

Ensuite, soit vous revenez au [§ 86](#) pour choisir un autre personnage.

Soit vous décidez d'inspecter un autre couloir au [§ 89](#)

§ 103 Skrall

Vous tournant vers lui, vous n'avez pas même besoin d'ouvrir les lèvres que Skrall force déjà dans ce couloir étroit. Puis il va si rapidement que vous n'avez pas non plus réellement le temps de l'y suivre. Aussi agile qu'une anguille, en moins de cinq minutes, peut-être dix, votre voleur revient ensuite vers vous pour vous faire son rapport. Ainsi, de sa voix un peu rauque, tout en postillonnant et en bavant un peu, puis en se frottant les babines pour limiter ces ennuis dégoûtants, dans son langage limité, cet homme-rat vous explique :

— Là-bas, couloir plus étroit. Difficile aller et venir sans problèmes pour vous si armure. Puis porte fermée. Mais si bon travail, travail nain, que... encore, ajoute-t-il en baissant la tête et en ne souhaitant surtout pas voir le visage moqueur de Niout... pas possible ouvrir sans clé pour.

Bon ! au moins savez-vous déjà que, pour franchir cette porte et continuer l'exploration de ce couloir-ci, vous devrez trouver une clé... si elle existe encore, bien sûr. Car, du travail nain, cela signifie en effet que cette porte a été construite par les premières créatures qui ont découvert ces filons de cuivre jadis, les nains du continent d'Alot ; lesquels ne vivent plus sur votre continent depuis des siècles déjà.

Si vous possédez déjà la lourde clé de cette porte, vous pouvez vous rendre au [§ 105](#)

Ou vous pouvez continuer votre exploration de ce rez-de-chaussée en vous rendant à la place au [§ 89](#).

§ 104 Guerrier ou guerrière

Apparemment, vous faites partie des gens qui ont la « comprenette » difficile... ou un peu lente. Non, non et non, pas de guerrier ou de guerrière en premier lieu lorsqu'on a un voleur avec soi. Dans un conduit aussi étroit qu'inconnu, c'est débile !

Enfin, quoi qu'il en soit, vous allez peut-être commencer à en tenir compte à présent parce que, bien que pas très long, à peine cinq mètres peut-être, vous vous retrouvez devant une porte close – ce qui n'est pas bien grave cela – mais surtout coincé à cause de votre cotte de mailles ; dans l'impossibilité de vous

retourner ou de faire demi-tour sans vous meurtrir un peu donc. Et vous subissez d'ailleurs - 4 P.V. afin de vous extirper de ce conduit qui finit presque en boyau, voire en rectum.

Ensuite, soit vous revenez au [§ 86](#) pour choisir un autre personnage.

Soit vous décidez d'inspecter un autre couloir au [§ 89](#)

§ 105

Vous rejoignez tous Skrall, qui est passé en premier et a ouvert la porte grâce à la lourde clé que vous avez trouvée dans le coffret qui gisait auprès de la sphère armillaire. Ensuite, tandis que vous essayez tant bien que mal de vous faufiler en file indienne dans ce conduit devenant de plus en plus un vulgaire boyau, voire un rectum, il se retourne vers vous et vous signale :

— Nous près fin maintenant. Passage secret ici devant ! fait-il en vous désignant un nouveau carré de neuf cases identiques gravé sur la paroi juste en face de vous, à l'est.

Si vous avez pris note des révolutions des planètes ou si réussissez un **test d'intelligence**, rendez-vous au [§ 85](#)

Sinon, attendez huit heures ou repartez explorer les lieux au [§ 89](#)

§ 106

Après avoir chafouiné un peu partout, zieuté le sol, humé la porte, tâté les parois du couloir, puis postillonné un peu comme à son habitude, délicatement, votre voleur parvient, d'une simple pression exercée dessus, à faire se mouvoir l'une des pierres du mur... qui révèle un mécanisme. Une simple hanse de métal qu'il se met à tourner puis à pousser en avant. Un déclic plus tard et fier de lui, l'homme-rat se retourne vers le groupe, mais il n'a le temps de ne rien dire qu'il est interrompu tout d'abord par un rire enfantin puis par une moquerie de Niout :

— Skrall meilleur voleur continent ! chantonne-t-elle soudain comme si c'était le refrain d'une comptine.

Là-dessus, Skrall lui lance l'un de ces regards assassins desquels on peut voir les couteaux partir du fond des yeux. Mais,

préférant l'exemplarité à de longs discours, au lieu de riposter verbalement au félidé, il tourne la poignée de la porte et l'ouvre... sans que rien de mal ne se passe ni aucun grincement sinistre non plus. La salle sur laquelle donne celle-ci, une vaste pièce de six mètres sur sept au moins, vous est donc accessible...

— Sans dangers, conclut Skrall ce faisant.

Vous pouvez donc y pénétrer et vous rendre au [§ 87](#)

§ 107

Se démenant comme un beau diable, votre voleur a l'air plutôt efficace. Il se penche au sol, renifle la porte, postillonne un peu, tâtonne les parois des murs ici et là... puis, au bout de quelques minutes d'une inspection qui vous a paru des plus exhaustives, et probablement experte, se retournant vers vous, il vous sourit tout d'abord et, dans un souffle, vous lâche ensuite :

— Pas dangers ! Pas piège ici ! Ouvrir porte.

Aïe, la boulette ! Car, évidemment, tout de suite après, souhaitant mettre en pratique ses dires rassurants, Skrall ouvre cette fichue porte et... bardaf, c'est l'embarquée !

Parce que, dès qu'il a ouvert la porte, les dalles sur lesquelles vous vous trouvez basculent et vous font glisser, vous et lui, dans un trou long de deux mètres, large d'un et demi et profond de deux aussi... rempli de tessons de verre autant sur ses parois qu'au sol.

Piège de verre : diff. +2 ; Dégâts : - 15 P.V.

Et, vu qu'il ne s'y attendait pas du tout, outre sa honte qui demeurera probablement jusque la fin de votre aventure maintenant, puis le fait que la magicienne fredonnera sans doute, jusque cette fin d'aventure aussi, de moqueuses paroles à son égard, vu qu'il ne s'y attendait pas du tout, Skrall, lui aussi, se mange les 15 P.V. dans le coco.

Pas fier le gars !

Et vous pouvez donc vous rendre au [§ 95](#)

§ 108

Mes félicitations, c'est la victoire !

Voici donc venu le temps pour vous de méditer, sagement, sur ce que dit un poète à votre sujet :

Le Temps ne surprend pas le sage ;
Mais du Temps le sage se rit,
Car lui seul en connaît l'usage ;
Des plaisirs que Dieu nous offrit,
Il sait embellir l'existence ;
Il sait sourire à l'espérance,
Quand l'espérance lui sourit.
© G. Nerval ; Ode

Objets et armes magiques ou pas

Rappel : si l'un de vos personnages ne possède pas un score égal ou supérieur aux points de magie de l'objet ou de l'arme (P.M.), il ne peut pas l'employer !

- 1) Anneau de jade (§ 17 ; point 12 sur la carte du 2^e sous-sol) : anneau +1 en force (P.M. 8)
- 2) Pierre olivâtre (§ 14 ; point 4 sur la carte du 2^e sous-sol) : pierre d'intelligence +2, mais de sagesse -1 et dont l'usage influencera donc les P.M. du personnage qui la laisserait tourner autour de sa tête telle un satellite autour d'une planète ou un électron autour d'un atome. (P.M. 12)
- 3) Bourse en cuir sertie de perles de topaze (§ 19 ; point 6 du 2^e sous-sol) : bourse de sagesse (+1) (elle permettra peut-être à l'un ou l'autre de vos personnages de faire de bons choix s'ils sont confrontés à une tentation ; du genre attraper un animal pour la manger ou prendre un trésor inadéquat dans un tel endroit... (P.M. 8)
- 4) Manuel du sage érudit Venceslas (§ 19 ; point 6 du 2^e sous-sol) : permet d'augmenter définitivement sa Sagesse de 1 point. (P.M. 8)
- 5) Collier de coquillages nacrés (§ 34 ; point 9, 2^e sous-sol) : ben ! c'est juste un joli collier... désolé, mais tout ce qui brille n'est pas de l'or, comme on dit. (P.M. 0)
- 6) Un anneau de bronze serti d'une opale (§ 34 ; point 9, 2^e sous-sol) : toucher +1 (P.M. 9)
- 7) Parchemin d'infravision (§ 34 ; point 9, 2^e sous-sol) : durée 1 jour / spécial : rare parchemin qui nécessite des P.M. = P.M. 8)
- 8) Paire de brassards noircis (§ 34 ; point 9, 2^e sous-sol) : dextérité +1, mais force -1 (P.M. 10)
- 9) Une armure de cuir cloutée (§ 37 ; § 50 salle 1, niveau 1) : -2 P.V. de dégâts. (P.M. 9)
- 10) 1 gourdin (§ 37 ; § 50 salle 1, niveau 1) : +1 toucher ; +2 dégâts (P.M. 10)
- 11) « Stratégie et art de la guerre » du Général Arnulf (§ 37 ; § 50 salle 1, niveau 1) : lecture 8h, +1 point en Intelligence, permanent (P.M. 14)
- 12) « Devenir une ombre », auteur anonyme (§ 37 ; § 50 salle 1, niveau 1) : lecture 8h, +1 en capacité de dissimulation, permanent (P.M. 12)
- 13) 1 Paire de sandales (§ 37 ; § 50 salle 1, niveau 1) : Non, mais, franchement, vous mettriez des sandales qui puent les pieds d'un inconnu à vos pieds, vous ? De toute manière, cette paire de

sandalettes de cuir, un peu verroullé, n'a rien de magique. C'est un attrape-nigaud... et dégueu en plus !

- 14) Une fiole de liquide jaunâtre (§ 28, point 2, niv. 1) : fiole de magie : confère +6 P.M. pendant 1 jour (n'oubliez pas de vérifier quels objets ou armes magiques sont impactés grâce à cela... puisque devenus possiblement employables par l'un de vos personnages qui ne le pouvaient pas auparavant) (comme toutes les fioles : P.M. 0)
- 15) Un glaive d'obsidienne (§ 53, salle 13) : -8 P.V. de dégâts ; (P.M. 9)
- 16) Une fronde et vingt billes (§ 53, salle 13) : +1 au toucher et +1 aux dégâts (P.M. 10)
- 17) Un anneau de bronze (§ 53, salle 13) : +1 en force (P.M. 9)
- 18) Un anneau de cuivre (§ 82 ; piège 5) : permet à votre magicienne d'apprendre 1 sort de plus de niveaux 1 et 2 (P.M. 14)
- 19) Un symbole sacré d'Isha (§ 82 ; piège5) ; +6 P.M. une fois par jour (P.M. 14)
- 20) Une jolie gourmette garnie d'œil du tigre (§ 75 ; piège 11) : +6 P.V. mais -1 P.M. (P.M. 9)
- 21) Une belle ceinture réalisée en poil de chevaux tressés (§ 66 ; salle 7) : bingo ! vous avez touché le gros lot ce coup-ci, c'est un artefact rare réalisé en poil de licorne : +1 à toutes vos caractéristiques ; par contre, il a la fâcheuse propriété de se lier à la personne qui l'enfile, ne pouvant ensuite plus servir à personne d'autre ! (P.M. 12)
- 22) Un parchemin de guérison mineure... : (§ 66 ; salle 7) effectivement, bravo, c'est bien cela, un parchemin qui permet de rendre +8 P.V.
- 23) Une bourse sertie de petites pierres noires ou grisâtres (§ 90 ; salle 9) : bourse de non-détection ; tout ce qui se trouve dedans échappe à n'importe quel sort ou n'importe quel être (P.M. 0)
- 24) Une fiole au liquide pourpre et épais (§ 90 ; salle 9) : fiole de magie (+ 8 P.M.)
- 25) Une fiole au liquide moins épais et bleuté (§ 90 ; salle 9) : fiole de guérison améliorée (+12 P.V.)
- 26) Un petit médaillon de métal inconnu (§ 81 ; piège 11) : une superbe trouvaille ! Un anneau de chance ; une fois par jour, il permet de relancer les jets pour toucher ou pour parer... mais dans une même bataille par contre. (P.M. 10)
- 27) Un carré de peau humaine d'environ dix centimètres de côté sur lequel demeure un tatouage abstrait (§ 95 ; piège 5) : ce tatouage se fixe automatiquement à la peau de celle ou de celui qui l'emploie et lui confère : + 6P.V. et + 6 P.M. (P.M. 11)

- 28) Une paire de sandales féminines, neuves, et de taille plutôt petite (§ 87, salle 6) : résistance au feu 50% ; mais -1 en sagesse : (P.M. 9)
- 29) Une perruque de cheveux mi-longs rougeâtres : (§ 87, salle 6) : +4 P.M. 1x par jour (P.M. 13)

Tests spéciaux et énigmes

3° sous-sol

Carré magique 4x4

(§ 13 ; salle 9)

Somme 34 : pour faire fonctionner le monte-charge dans la pièce 9 du niveau - 3. Placez les chiffres de 1 à 16 de telle manière que la somme des lignes horizontales ou verticales (et les diagonales en vérité) aboutisse au nombre 34. Il s'agit ici de l'exemple le plus connu proposé par le graveur Albrecht Dürer en 1514.

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

Le compte des chiffres en diagonales donne aussi 34 en fait, ce que ne vous a pas dit Niout... Donc $34 + 2 = \text{§ } 36$

§

2° sous-sol

Ancien chiffre maçonnique

(§ 24 ; salle 9)

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

	S				
T		U		W	
	V		X	Y	
			Z		

Une fois traduit, l'on trouve : « Ici, se trouve un passage qui te conduira en lieu sûr ; compte et tu trouveras. » Bref, il faut compter le nombre de lettres pour découvrir le paragraphe suivant, à savoir le [§ 61](#) »

Salle hexagonale (6)

Inscrit sur la colonne « *Transpose en Fa et tu trouveras la vie.* »

Do – do – do – ré – mi – ré

Remarque : s'il n'y a que l'humain(e) qui puisse savoir ce dont il s'agit, c'est parce qu'aucun des autres personnages n'emploie les mêmes notations pour écrire de la musique...

Pour transposer un morceau, il faut savoir lire et écrire les notes de musiques, mais aussi connaître les intervalles mélodiques et harmoniques. La mesure présentée est celle de la célèbre comptine « *Au Clair de la Lune* ». Or, puisque l'intervalle entre Do et Fa est composé de 4 noms de notes, il vous faudra augmenter toutes les notes du morceau de cette même quarte :

Do – do – do – ré – mi – ré donnera donc : *Fa – fa – fa – sol – la – sol*

Donc

Retourner au [§ 59](#)

§

La cage et la balance

([§ 66](#) ; salle 9) : Remplir bidon de 10 L puis verser 5 L/kg dans le seau dont on déverse ensuite 3 L/kg dans le récipient. On récupère ces 3 L/kg ou on les boit tandis qu'il reste 2 L/kg d'eau dans le seau. On les verse alors dans le récipient de 3 L puis on remplit de nouveau le seau de 5 L. Seau duquel on verse 1 L dans le récipient... ce qui fait qu'il reste 4 L/kg dans le seau et 3 dans le récipient // $3 \times 30 =$ [§ 90](#)

§

Grotte de retour – salle circulaire (10)

Inscrit sur la colonne : « *Lève-toi sur un seul pied et tiens en équilibre de la sorte pendant 5 minutes tout en enfilant un fil dans le chat d'une aiguille puis tu pourras quitter cet endroit !* » ; même s'il y a une aiguille et du fil sur la colonne de pierre, c'est bien entendu au lecteur ou à la lectrice que s'adresse cet ordre, pas à l'un des quatre personnages...

Sinon, vous pouvez aussi faire accomplir cette tâche par votre personnage, bien sûr, en lui faisant réussir deux tests successifs de Dextérité (mais avec un malus de - 2) ainsi qu'un de force (sans malus)

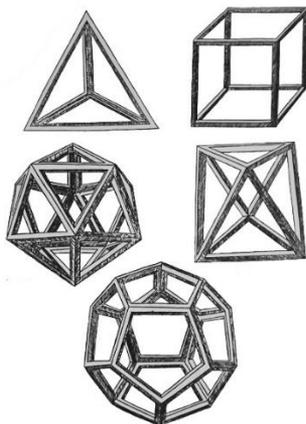
§

Rez-de-chaussée

Les 5 polyèdres des Sages

(§ 88 ; salle 13)

La référence aux dés de jeu de rôle aurait dû pouvoir vous aider ! Car ces cinq polyèdres dits « solides platoniques » sont en effet : le dé à 4 faces, le dé à 6, celui à 8 (octaèdre), celui à 12 (dodécaèdre) puis celui à 20 (icosaèdre) ; bref, en tout $50 \times 2 =$ § 100



© Johannes Kepler 1596

§

Sortie secrète

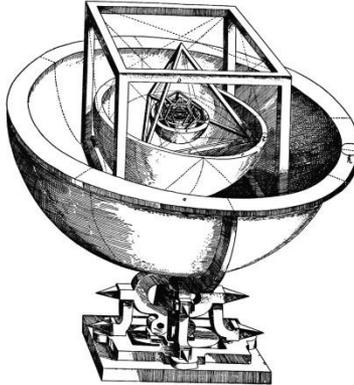
(§ 85 , sortie secrète 16)

Carré de 3x3 ... mais pas de somme indiquée cependant, car ce carré n'est pas un carré magique au sens classique du terme, d'autres nombres doivent y être placés sans doute... vous suggère votre magicienne tout en caressant votre épaule de son museau et en vous faisant les yeux doux...

C'est la sphère armillaire qui vous révèle ces nombres et comment les employer. La planète **Ixo**, qui tourne autour du soleil en 375.045 jours (addition = **6**) ; puis **Tâa** dont la révolution solaire est de 254.365 j (**7**) ; **Mola** – 154.877 j (**5**) ; **Abada** – 100.001 j (**2**) ; **Naïma** – 99.189 j (**9**) ; **Tsinamin** – 21.081 j (**3**) ; **Gabal** 3.257 j (**8**) ; votre planète, **Daal** – 1.000

j (1) et enfin la planète **Moort** – 661 j (4) ; ce qui, étant donné qu'elles sont placées trois par trois, donne l'arrangement suivant :

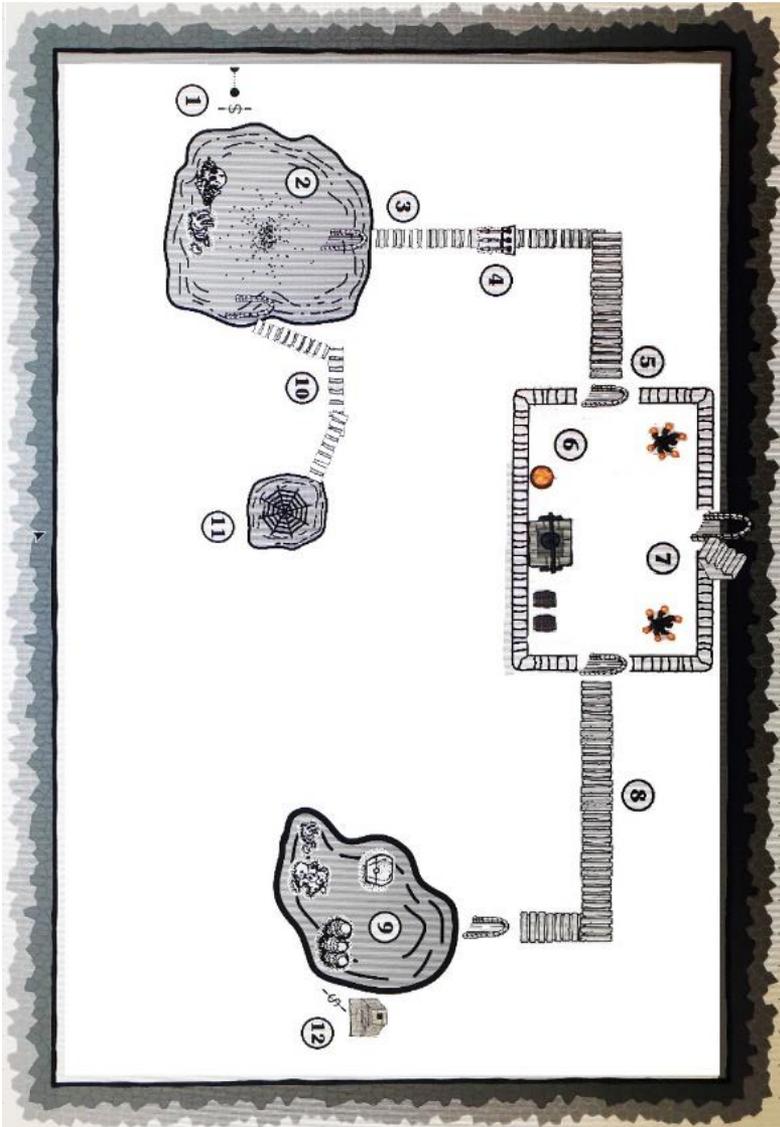
6	7	5
2	9	3
8	1	4



© Johannes Kepler 1596

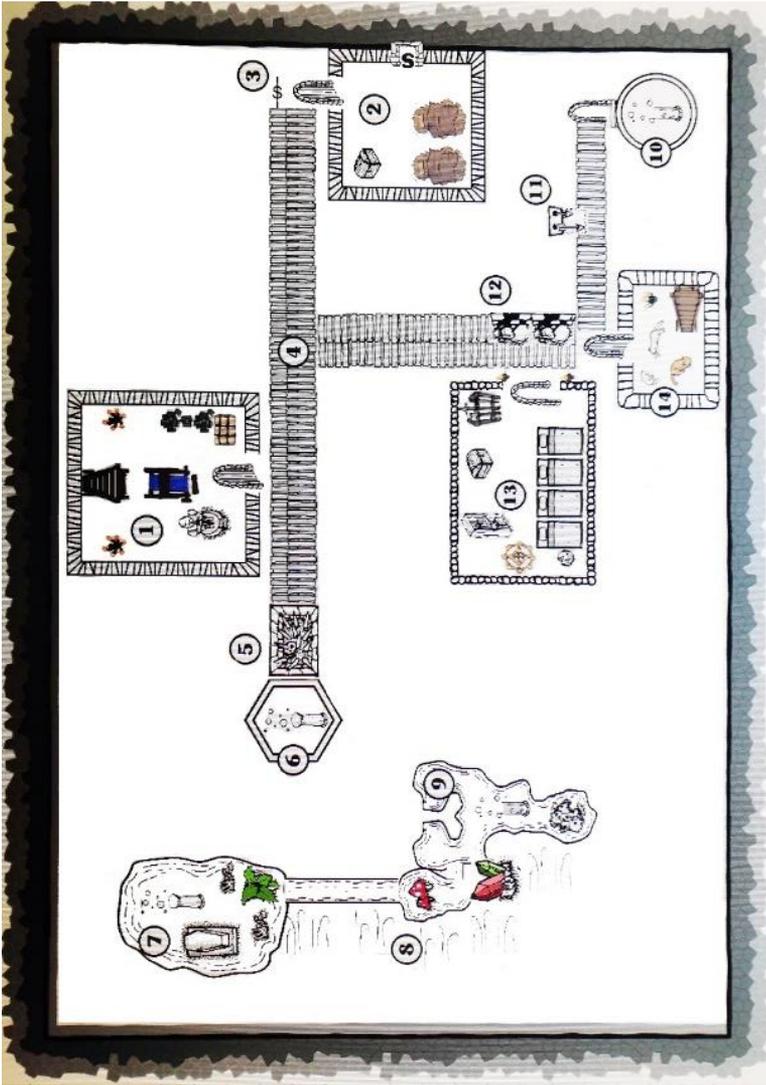
Paragraphe à découvrir : la somme des diagonales +1 = (19+22 + 1 : [§ 42](#))

Cartes

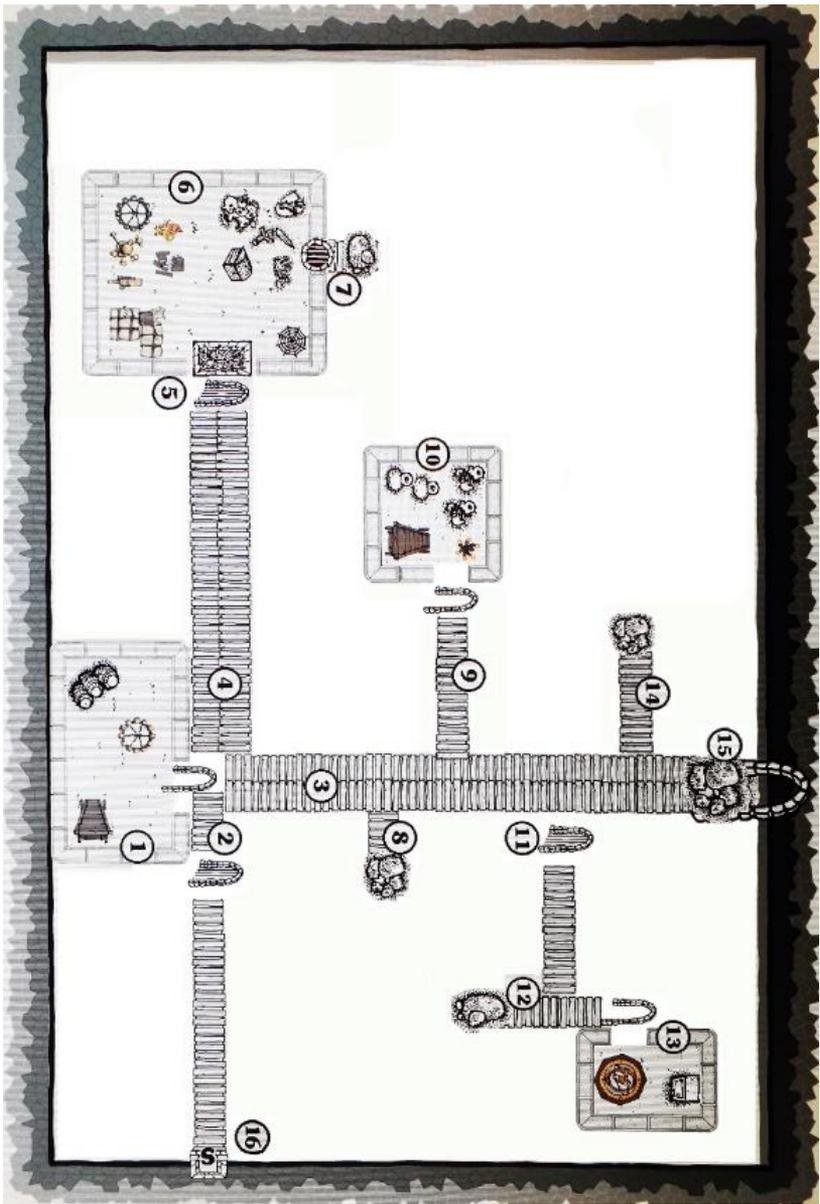


2^e sous-sol

© Cartes réalisée avec « Dungeon scrawl »



1^{er} sous-sol



Rez-de-chaussée

Feuilles de personnages

Skrall			
Homme-rat / Voleur			Équipement et Notes
Caractéristiques		Bonus (nombre alloué, armes, objets ou sort)	
Force	5	;	
Dextérité	8	+2 ;	
Intelligence	6	;	
Sagesse	5	;	
Perceptions			
Vision	Audition	Odorat	
7+	7+	6+	
Points de magie (P.M.)			
Base	Bonus	Total	
11		11	
Points de vie (P.V.)			
Base	Bonus	Total	
10	x2	20	
Capacités de voleur			
Détection / désamorçage		Discrétion	Résistance
6		7	6

2 dagues (-2 P.V. chacune)
1 armure de cuir (-1 dégâts subis)

Une paire de mocassins en cuir fort silencieux, une valisette d'outillage de voleur, une gourde d'eau de 3 litres en cuir souple, des crampons d'escalade, un grappin, une corde fine mais solide de 25 mètres, deux poulies et du matériel de perforation de la pierre ou du métal.

Doué **d'infravision** avec malus éventuel si lumière du jour ou torches (-2 en Dex)

Niout					
Félin / Magicienne			Équipement et Notes		
Caractéristiques		Bonus (nombre alloué, armes, objets ou sort)	Ses griffes : - 5 P.V. Une fourrure épaisse qui la protège du froid et lui confère une résistance naturelle (de - 2 P.V. dégâts subis) 1 anneau + 2 P.M. Une gourde de 1 litre d'eau, un livre de sorts. Ses pieds sont semblables aux pattes de chats, munis de coussinets et velus, mais ses mains ressemblent à des mains humaines aux doigts un peu courts néanmoins. Douée d'infravision sans malus mais son odorat est fort délicat par contre. <u>Un petit sac contenant ses plumes, ses parchemins vierges et l'encre ; pour dresser le plan du donjon.</u>		
Force	4	;			
Dextérité	8	+2 ;			
Intelligence	8	+2 ;			
Sagesse	4	;			
Perceptions					
Vision	Audition	Odorat			
6+	6+	5+			
Points de magie (P.M.)					
Base	Bonus	Total			
12	+2 /	14			
Points de vie (P.V.)					
Base	Bonus	Total			
8	x2	16			
Capacité spéciale : Réflexe et équilibre : 6					
Sorts					
Prétendante - 4 P.M.	5	Flèche d'Abba : 1 flèche apparaît qui touche automatiquement un adversaire et lui inflige 6 points de dégâts ; durée : un round de combat			
		Bouclier de la Grande-Mère : 1 bouclier apparaît offrant une protection de -2 aux dégâts subis) ; durée : 1 combat			
		Identification : permet d'identifier un objet ou une arme éventuellement magique.			
		Intelligence divine : Fait passer l'Intelligence d'un personnage à 9 pendant 1 jour entier... mais diminue sa force de 2 points ; durée : 1 jour			

Connaissante - 6 P.M.	2	Connaissance de Génie : permet d'identifier jusque 2 objets ou armes magiques (ou pas) en même temps.
		Dissimulation : permet au magicien de ne pas être pris pour cible pour autant qu'il n'attaque pas non plus ; durée : un combat
Maîtresse - 9 P.M.	2	Force de titan : permet d'offrir +2 points en force à un personnage, mais -2 en intelligence ; durée : 1 jour
		Main de puissance : une main apparaît et enserre un adversaire en lui octroyant automatiquement -8 P.V. ou -8 P.M. (au choix) ; durée : 1 round

La magicienne récupère tous ses sorts après 8 heures de sommeil, sauf cas de potions ou parchemins évidemment.

Médora			Équipement et Notes
Cynocéphale / Prêtresse			
Caractéristiques		Bonus (nombre alloué, armes, objets ou sort)	Un gourdin de bois (- 6 P.V.) Une cotte de mailles (- 2 P.V. dégâts subis) Un symbole sacré (qui lui ajoute + 5 P.V.) Une gourde de 3 litres d'eau en cuir dur, des sandales de cuir, un petit chapeau du genre Robin des bois en feutrine. Son odorat est excellent, mais son audition peut lui jouer des tours.
Force	5	;	
Dextérité	5	;	
Intelligence	6	;	
Sagesse	8	+2 ;	
Perceptions			
Vision	Audition	Odorat	
7+	6+	4+	
Points de magie (P.M.)			
Base	Bonus	Total	
14	+2	16	
Points de vie (P.V.)			
Base	Bonus	Total	
13		13	
Capacité spéciale de cynocéphale :			Vélocité : 6
Prières			
Novice - 3 P.M.	3	2 x Chant de lumière : permet de rendre + 7 P.V.	
		Fléaux de fer : fait apparaître cinq petits fléaux autour d'un ou plus adversaires qui leur infligent chacun 1 P.V ; automatique ; durée : un round.	
Frère - 7 P.M.	3	Purification : inflige automatiquement -6 P.V. à une créature morte-vivante.	
		Santé de fer : permet de rendre 12 P.V.	
		Débilité : permet de diminuer de 2 points l'intelligence et la sagesse d'un adversaire ; durée : 1 combat	
Patriarche - 9 P.M.	3	Lance pourpre de Vishanti : permet de créer un lance pourpre qui touche automatiquement sa cible unique et lui inflige alors -10 P.V. ; 1 x par jour	
		Bénédition ultime : tous vos personnages du groupe bénéficient d'un bonus de +2 dans une caractéristique, la même pour tous, mais d'un malus	

		de -2 dans une autre au choix, la même pour tous aussi ; durée : 1 combat
		Renouvellement : permet de rendre 10 P.M.

La prêtresse pourra de nouveau employer toutes ses prières après 8 heures de sommeil, sauf cas de potions ou parchemins évidemment.

Nom :		
Humain(e) / Guerrière-guerrier		Équipement et Notes
Caractéristiques	Bonus (nombre al- loué, armes, objets ou sort)	
Force		1 épée courte (- <u>6 P.V. de dégâts</u>) 1 cotte de mailles (- <u>2 P.V. dégât subis</u>) 1 petit bouclier circulaire (- 1 P.V. dégât subi) Des bottes souples, une gourde d'eau de 3 litres en cuir dur, dix torches, un briquet à amadou, un petit couteau (+0 dégâts), une corde de 20 m et trois rations de nourriture séchée.
Dextérité		
Intelligence		
Sagesse		
Perceptions		
<i>Vision</i>	<i>Audition</i>	<i>Odorat</i>
-	-	-
Points de magie (P.M.)		
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>
Points de vie (P.V.)		
<i>Base</i>	<i>Bonus</i>	<i>Total</i>

Décompte des jours : si temps dépassé ; rendez-vous au [§ 97](#)

J 1	J 2	J 3	J 4	J 5	J 6	J 7
8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8
8	8	8	8	8	8	8

Notes :

Synthèse

Test classique de caractéristiques

Bref si $X \leq C - m = O.K.$ (C = caractéristique ; m = malus)

Test classique de perception ou de capacités spéciales

Formule générale si $X \geq P$ ou $Cp + m = O.K.$ (X : nombre de 1 à 9 – P : perception – Cp : capacité – m : malus)

Ou encore, pour les pièges par exemple si $X \geq Z + DP = OK$; si $X < Z + DP = Boum !$ (X... ; Z = capacité du voleur – DP : difficulté du piège)

Et pour la Résistance : si $X \geq Z + RO = OK$; si $X < Z + RO = Pas de bol !$ (X... ; Z = capacité du voleur – R.O. : Résistance Objet)

Combat

Combat classique (F / D) : $(X+bd) =$ touche / $bf+ba :$ dégâts / $(bf+ba)-bp :$ protection (qu'il s'agisse d'armes, de sorts ou de prières) Ou X est un nombre de 1 à 9 tiré aléatoirement ; bd : bonus de dextérité ; bf : bonus de force ; ba : bonus d'arme ; bp : bonus de protection(s)

$X + Y$ (ou $- Y$) = Z : pour vous // $X' + Y'$ (ou $- Y'$) = Z' pour un monstre /
Comparez Z et Z' : si $Z < Z' =$ vous êtes touché ; si $Z \geq Z' =$ vous touchez.

Parade

Si $Z \leq \text{à Dex} = - 0 P.V.$

Combat mental : si votre score total est égal ou supérieur à celui d'un adversaire, c'est vous qui lui infligez des dommages. $(X+bi+bs = Z :$ ou X est un nombre de 1 à 9 tiré aléatoirement ; bi : bonus d'intelligence ; bs : bonus de sagesse comparé à $X'+bi'+bs' = Z'$ (ou X'... sont les scores de l'ennemi)

$Z < Z' =$ vous êtes touché ; $Z \geq Z' =$ vous touchez / Pas de parade possible ni de protection sauf indications contraires...

Tours de garde et risque de rencontre aléatoire !

Si vous êtes obligé d'organiser un tour de garde pour vous reposer, vous risquez de faire de mauvaises rencontres !

Second sous-sol – là où vous pénétrez donc : sur un test de 8+ vous rencontrerez 2 gobelins : F : 4 / D : 5 / couteau – 3 P.V. / P.V. = 12 chacun)

Premier sous-sol : sur un test de 6+ vous rencontrerez 2 goules : F : 5 / D : 5 / Dégâts des griffes et des dents : - 4 P.V. / P.V. = 12 chacune

Rez-de-chaussée : sur un test de 3+, vous rencontrez 2 mercenaires humains : F : 7 (+1) ; D : 7 (+1) ; Dégâts d'épée courte : - 6P.V., petit bouclier -1 / P.V. = 16 chacun

© Éd. 2023 : **Eric Jugnot** : ce livre ayant été déposé sur onlinedepot.be (Sabam) ; son contenu est donc protégé par les lois sur les droits d'auteur.

Couverture réalisée avec l'I.A. Fotor

Cartes réalisées grâce au logiciel en ligne : Dungeon scrawl.