

L'AUBERGE DU SANGLIER GRIS

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 3



Scénario original : Michael Hoffman

Adaptation : blueace

Relecture : boblebuter (même s'il n'est pas d'accord avec tout)

Plan : Kosmic (kosmicdungeon.com)

Version du 25/05/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

END OF LICENSE



L'AUBERGE DU SANGLIER GRIS

CONTEXTE

Les personnages ont été embauchés par le vieux Kalorus, un marchand de draps de Laelith à la bonne réputation, pour l'escorter durant son voyage aller-retour jusqu'à Hilminia, capitale d'Olizya, où il souhaite acheter de nombreuses pièces au marché de textile. La grande majorité des commerçants qui font des affaires avec le matriarcat utilise le lac pour le transport, mais Kalorus est malade en bateau et préfère perdre plusieurs jours à contourner le lac sur un chariot.

Voilà deux jours que le groupe est parti de Laelith. Après une première nuit à la belle étoile entre le désert et le lac, Kalorus a promis que cette nuit tous dormiront dans un bon lit.

AU MD

Dans cette aventure les personnages vont devoir s'échapper de la cave d'une auberge à travers un réseau souterrain pour retrouver la lumière du jour. Le MD devra faire comprendre aux joueurs que le temps est un facteur essentiel, car ceux qui les ont capturés pourraient rapidement découvrir leur fuite et les prendre en chasse.

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « La secte du Crâne ».

LE FIEF DE MUÏCK

Le fief de Muïck, qui sert de contexte géographique pour cette aventure, est décrit en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers.

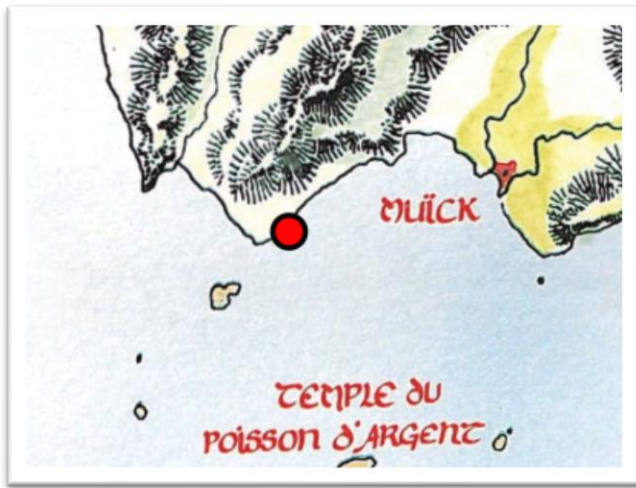
INTRODUCTION

Le soleil vient tout juste de se coucher lorsque vous atteignez le village de Rochelac, première population du fief de Muïck pour les voyageurs qui viennent de l'ouest. Si tout va bien, demain, vous dormirez à Coraz ou à Souleÿna, mais pour cette nuit l'auberge du Sanglier Gris, située à la sortie du village, semble toute indiquée. Kalorus, qui n'en est pas à son premier voyage, dit bien connaître le tenancier, un certain Zacharias.

Lorsque vous arrivez devant l'auberge, un bâtiment de deux étages, vous apercevez à travers les vitres des lampes allumées, mais l'enseigne de sanglier en fer forgé de l'auberge suspendue à une barre au-dessus de vous est encore distincte dans le crépuscule. L'auberge est située sur une petite corniche entre la route et le lac, qu'on aperçoit une vingtaine de mètres plus bas.

Après avoir détaché les deux chevaux du chariot, qui n'a donc aucune cargaison, vous entrez derrière le marchand, saluez l'aubergiste et suivez Zelda, son épouse, qui vous montre vos chambres au premier étage.

Les personnages vont donc s'installer un peu puis devraient redescendre dans la salle commune et s'asseoir à une table pour manger et boire quelque chose. À ce stade, faites bien préciser aux lanceurs de sorts ceux qu'ils ont préparés et l'équipement que chaque personnage porte sur lui. Ils devraient avoir au moins quitté leurs armures et peut être même avoir laissé leurs armes et leurs grimoires dans la chambre. Sinon... tant pis pour eux !



Entre-temps la taverne s'est remplie. Les clients, bruyants, semblent être des villageois ou des voyageurs, mieux vêtus. À priori aucun aventurier, personne n'est armé ni ne porte d'armure. Pendant que vous savourez un délicieux ragoût, Kalorus vous explique la suite du voyage. De temps en temps éclatent de gros rires, ou bien le vivat sonore d'une tablée qui salue l'arrivée de la serveuse chargée de verres de vin ou de chopes de bière.

Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10 permet toutefois de se rendre compte que les rires et les vivats proviennent des voyageurs. Les villageois pour leur part boivent sans entrain et marmonnent à mi-voix. Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet alors de capter des bribes de phrases :

- Je n'arrive pas à croire ce qu'ils ont fait à ... Si je pouvais, ce tyran, j'en ferais ...
- Ne parle pas si fort, compère !
- On dit qu'il a aussi fait pendre à Pré-Fauchard trois prétendus espions.
- Le fils est pire que le père ...
- Ne médis pas de notre seigneur, il est ...

Ces déclarations des villageois vont intriguer, mais Kalorus pourra apporter un début d'explication. Le fief de Muick est dirigé par le chevalier Osmond, qui s'est auto-proclamé baron et parle de la baronnie de Muick. C'est un homme à la poigne de fer qui règne sur un territoire difficile qui appartenait, il y a plus d'un siècle, aux barbares du clan du Corbeau. Mais celui dont parlent les villageois est Grifeix, le fils unique d'Osmond, qui, en plus de la rudesse de son père, a la réputation d'être sadique, violent, sans pitié et avide, car l'entretien de ses gardes personnels lui coûte des sommes folles. La suite de la soirée se passe normalement. Puis...

Au moment où vous alliez vous lever de table et gagner vos chambres, la porte s'ouvre à grand fracas et un jeune homme à la mine sinistre (**noble**) entre, accompagné d'une troupe d'une bonne quinzaine d'homme en armes (**gardes**) équipés d'une chemise de mailles, d'un bouclier et d'une lance, et d'un autre homme, une force de la nature (**vétéran**) au visage grandement balafré qui porte une épée longue et une épée courte et semble répondre au nom de Walfur.

Tous sauf ce dernier arborent sur leur tunique le blason du fief de Muick : un dragon rouge et des barres horizontales jaune et bleu.

Zacharias, l'aubergiste, se prosterne humblement devant le gentilhomme à la moustache tombante. La plupart des clients sursautent et baissent la tête en s'écriant : baron Grifeix.

Le gentilhomme promène son regard sur la salle puis ses yeux s'assombrissent quand il croise le regard des personnages. Trouvez un prétexte pour qu'ils s'attirent le courroux de Grifeix. Ils ne baissent pas la tête, ils n'ont pas prononcé son titre, ils l'ont fait trop tard, l'un d'eux est elfe ou nain ou halfelin et l'héritier d'Osmond ne supporte pas cette race, etc. L'important est qu'ils n'y coupent pas et s'exposent à la rage de Grifeix.

« Saisissez-vous de ces traîtres ! Surement des espions. Tous en veulent à ma vie et guettent l'occasion de m'assassiner lâchement ».

Les personnages ont beau protester de leur innocence, Grifeix n'en a cure, et aucun secours à attendre des autres clients de la taverne qui restent muets, presque contents de voir la colère du baron s'abattre sur d'autres. Les événements se précipitent alors. Les gardes les saisissent et les désarment puis les entassent dans un coin. Faites comprendre aux joueurs qu'ils ne sont encore pas des super héros et que le capitaine seul semble en mesure de tous les tuer. Kalorus pourrait intervenir pour le leur faire comprendre. On leur quitte donc armes, armures et bourses. S'ils ont des sacs à composants, on le leur laisse, cela n'intéresse pas les gardes.

« Éloignez ces canailles de ma vue ! Demain matin, nous les jugerons ».



Les personnages, mais pas leur employeur, sont précipités rudement au bas de l'escalier qui mène à la cave, puis ligotés. L'endroit n'est pas très grand et n'est éclairé que par une seule torche. Contre un mur, vous distinguez trois tonneaux de la taille d'un homme qui doivent contenir plusieurs centaines de litres de vin. Contre un autre mur, deux tonneaux plus petits. Et le long

du dernier mur une étagère chargée de cruches et de récipients vides et variés.

Les heures passent. De bruyants cris d'allégresse éclatent dans la salle. C'est le jeune baron et ses sbires qui s'amusent. Personne n'est entré dans la cave. La torche fixée au mur s'éteint peu à peu et il fait maintenant noir dans la cave. Soudain, la porte s'ouvre. C'est Zelda. Elle porte une grande cruche et une lanterne, et s'approche d'un des deux petits tonneaux pour remplir sa cruche. Du haut de l'escalier un garde semble la surveiller.

Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de remarquer que la femme laisse alors tomber quelque chose. Une réussite de 5 ou plus permet même de voir qu'il s'agit d'un couteau. Puis elle chuchote :

« Traversez le gros tonneau du milieu. Dépêchez-vous avant qu'ils s'en rendent compte ».

Une fois la porte refermée, il n'est pas compliqué pour un aventurier de saisir la lame et de couper les liens de l'un de ses compagnons. Quelques minutes après, tous sont libres.

Si l'un des personnages s'avance vers le tonneau du milieu puis en secoue énergiquement le couvercle, celui-ci cède et s'enfonce à l'intérieur sans difficulté. Le premier qui y pénètre se rendra compte qu'il est possible de faire de même avec le fond qui s'ouvre également à l'intérieur. Mais l'obscurité est totale.

LA FUITE

Tant que les personnages n'auront pas découvert des torches ou des lampes, et si le groupe ne comporte aucun membre d'une race qui voit dans le noir, ils devront avancer à tâtons dans le noir total.

1. LA SALLE EFFONDREE

Le fond du tonneau donne dans une autre salle qui sent le moisi et l'air confiné. Le sol et les murs semblent couverts de moisissures en divers endroits. Un escalier semble vouloir descendre de là mais il est complètement éboulé au bout de quelques marches seulement. Au centre, un grand trou béant.

Ce passage servait autrefois à communiquer entre l'auberge et une mine. Puis, suite à la fermeture de cette dernière, il a été dissimulé pour maintenant servir de sortie de secours en cas de danger. Il n'a toutefois encore jamais été utilisé ; les aubergistes n'ont donc aucune idée de ce qu'il y a dans la mine.

Le trou donne dans une autre salle 4 ou 5 mètres en contre bas, où on retrouve la fin de l'escalier et une grosse flaque d'environ un mètre de profondeur. Un couloir s'échappe de la salle.

Il ne reste donc plus qu'à sauter, ce qui compromet le retour à l'auberge par cette voie vu la hauteur. Une fois en bas, le couloir semble la seule issue.

Le couloir fait un coude vers la droite puis, au bout de quelques mètres, sur la gauche, vous découvrez une ouverture. Tout droit, le couloir s'est effondré.

Pour ceux qui peuvent voir, l'effondrement du sol laisse un trou long de 3 mètres et profond d'autant. Une chute inflige 1d6 points de dégâts contondants. De l'autre côté de la fosse, le couloir semble immédiatement bloqué par un panneau en bois.

2. ANCIENNE SALLE DE GARDE

La pièce renferme des matériaux de construction. Contre un mur sont entassées quelques planches de 3 à 4 mètres de long et contre un autre se dresse une armoire et un coffre fermé à clé. Au milieu de la salle, une table renversée, deux chaises cassées et un bouclier rond en bois.

L'armoire contient une veste de cuir de taille standard, une pioche (comme un pic de guerre mais 1d6 de dégâts), deux douzaines de grands clous de charpentier, un marteau (comme un marteau de guerre mais 1d6 de dégâts), une petite scie à main et un fil à plomb au bout d'une ficelle de 4 mètres.

Le coffre est en chêne et ne peut être crochété qu'avec des outils. Il ne résistera par contre pas à quelques coups de pioche. Il contient six torches, une boîte d'allume-feu et une corde en chanvre de 15 mètres. Une torche brûle durant une heure.

Cette pièce procure donc un minimum d'équipement et des armes provisoires, indispensables à la poursuite de l'aventure.

Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 (avec un désavantage pour ceux qui ne voient pas dans le noir) permet de remarquer, derrière les planches, un levier. Si on l'abaisse, une corde glissant sur une poulie lève le panneau de bois qui ferme le couloir. Le levier ne tient pas tout seul par contre, dès qu'on le lâche le panneau redescend. Pour traverser la fosse, il suffit donc de prendre quelques planches assez longues et de lever le panneau pour pouvoir y insérer les planches, car lorsque le panneau est abaissé le rebord de la fosse ne permet pas d'y faire reposer le bout des planches.

LA MINE

À partir de là les personnages pénètrent dans la mine abandonnée.

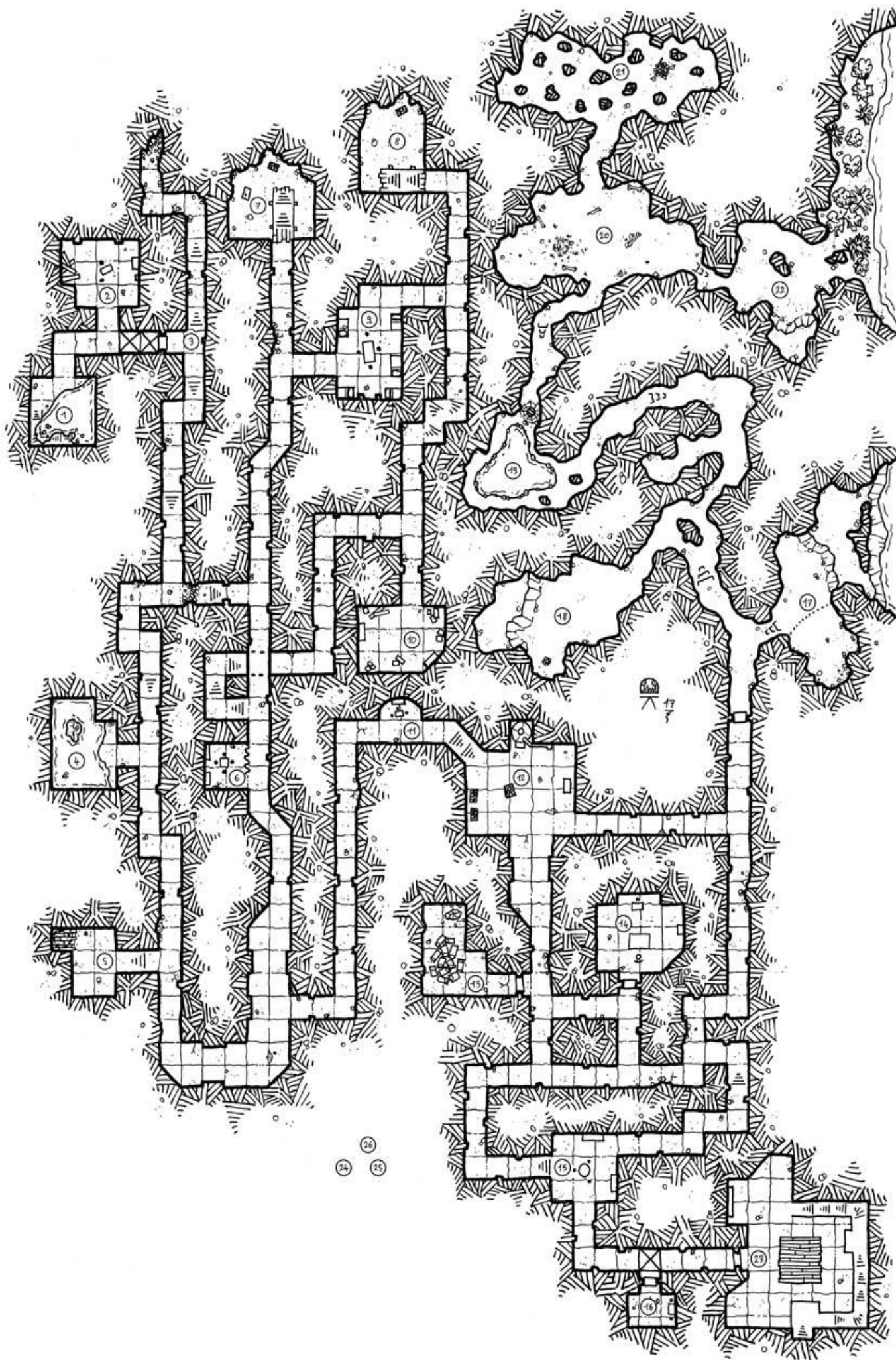
3. COULOIR

Le couloir d'à peine 2 mètres de haut présente un aspect vétuste. L'air y est étouffant. Il n'y a aucune source de lumière. En maints endroits se sont accumulés des éboulis et de la terre. Le couloir est en légère pente ; il remonte sur la gauche et descend sur la droite.

Un jet d'Intelligence (Histoire), en particulier par un nain, ne laisse aucun doute sur le fait qu'il s'agit des couloirs d'une mine abandonnée depuis des années.

Sur la gauche, des poutres sont cassées et le plafond semble s'être effondré. En fouillant les éboulis, on découvre le squelette d'un guerrier de taille humaine dont la chemise de mailles, le *bouclier +1* et la hache d'armes sont bien conservés. Nul autre objet de valeur. De l'autre côté, sur la droite, le couloir est plus rassurant.

L'air ici paraît plus frais que de l'autre côté du couloir et donne une impression de sécurité. Étais et poutres sont disposés tous les trois mètres.



Au premier embranchement, une accumulation de pierres obstrue le couloir sur la gauche, mais laisse tout de même la possibilité de voir par-dessus de l'autre côté et d'apercevoir une faible lueur.

4. PIÈCE INONDÉE

Si on l'éclaire cette pièce complètement obscure on découvre que la plus grande partie du sol est inondée. L'eau est sale et dégage une très mauvaise odeur. Contre le mur on peut apercevoir plusieurs trous grossiers d'environ 20 cm en bas du mur, et dans l'angle opposé une fissure dans la paroi d'où de l'eau s'écoule sans discontinuer.

Si les personnages s'avancent dans la pièce ou pataugent dans la flaque profonde de 30 cm, ils font surgir des trous une **nuée de rats**.

5. SALLE DU PUIT

Un petit escalier creusé dans le sol descend dans cette pièce. Un recoin au fond est recouvert de planches et le plafond à cet endroit est étayé par de fortes poutres. Un vieux panier détérioré traîne dans la pièce, à côté d'une lampe à huile vide.

Les planches recouvrent un vieux puits profond de 3 mètres. Les planches sont vermoulues et le premier qui pose un pied dessus les défonce et tombe au fond du puits s'il rate un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, prenant 1d6 points de dégâts contondants. C'est un accident qui peut toutefois s'avérer heureux car, au fond de la fosse, se trouve une épée longue en parfait état de conservation.

6. SALLE DE GARDE

Un rideau de cuir masque à moitié l'entrée large de 3 mètres qui donne accès à une salle. Deux torches scellées de chaque côté illuminent la pièce. Contre le mur du fond, deux placards assez grands et au milieu de la pièce, une table autour de laquelle sont assis quatre **kobolds** occupés à jouer aux osselets. À peine aperçoivent-ils les personnages qu'ils bondissent dagues en mains.

Les placards contiennent chacun, en plus de quelques plats et gobelets en terre cuite, deux javelines et deux boucliers.

Clouée au revers de la porte d'une des armoires, un parchemin écrit en kobold indique des noms et ce qui semble être des jours. Un jet d'Intelligence DD 15 permet de comprendre que des groupes changent ici deux fois par jour d'affectation.

LES PATROUILLES DE KOBOLDS

Tant qu'ils explorent la zone des kobolds entre les salles 6 et 10, il y a 20% de chance qu'une patrouille de quatre **kobolds** les surprenne. Les kobolds luttent tant qu'ils n'ont pas perdu la moitié de leurs effectifs, après quoi ils prennent la fuite pour chercher des renforts vers la salle 11.

7 ET 8. GALERIE EN EXPLOITATION

Le sol de cette grande salle se situe environ un mètre au-dessous du niveau du couloir qui y conduit.

Une rampe faite de planches descend dans la salle et donne sur deux wagonnets de bois d'environ un mètre de long et équipés de petites roues en bois. L'un des wagonnets est au trois-quarts rempli de gravats, l'autre est vide. Aux murs brûlent trois torches plantées dans des supports en fer. L'air y est très étouffant.

C'est là que travaillent jour et nuit trois nains qui détachent à la pioche et au marteau la roche de la paroi pour l'argent qu'elle contient, morcellent les blocs et les chargent dans les wagonnets. Ces nains, esclaves des kobolds, sont physiquement et mentalement détruits. Ils raconteront surement leur situation aux personnages (voir encadré), mais refuseront de participer à une rébellion, ne s'en sentant ni la force ni le courage.

9. QUARTIER DES NAINS

Cette pièce comporte dix couchettes superposées où dorment quatre nains. Au centre, une table avec quatre chaises autour.

Quand les personnages entrent dans la pièce, les nains se réveillent en sursaut. Ils sont d'abord effrayés, mais peuvent fournir des informations (voir encadré). Tout comme leurs compagnons des salles 7 et 8, les nains refuseront de participer à une rébellion, ne s'en sentant ni la force ni le courage.

LES ESCLAVES NAINS

Les différents nains du complexe peuvent raconter leur histoire et délivrer d'importantes informations.

Ils ont été capturés par des kobolds il y a deux ou trois semaines. À priori ce n'était pas un hasard, leur enlèvement avait été minutieusement préparé. Ils étaient douze initialement, mais deux sont morts depuis suite aux mauvais traitements qu'on leur inflige, et plusieurs d'entre eux sont actuellement dans un très mauvais état. Leur tâche consiste à extraire de la roche qui contient du minerai d'argent et à livrer les chariots aux kobolds. Ils ne savent pas ce que ces créatures en font ensuite.

Les nains ont compté plus d'une quinzaine de gardes kobolds, mais ont également vu des humains une ou deux fois, et entendu parler de troglodytes dans le coin, mais ils ne les ont jamais vu par contre.

Ils ne connaissent pas du tout l'auberge du Sanglier Gris et ont été introduit dans ce complexe par l'entrée d'une grotte au bord du lac. Les kobolds semblent être arrivés ici en même temps qu'eux, ce n'était pas leur repaire.

10. DÉPÔT

Cette salle renferme quantité d'appareils et d'outils. À côté d'un wagon en bois et d'une grande table de travail avec un étau, une enclume près d'un feu. La fumée s'échappe par de petites fissures qui ne laissent pas voir la nuit étoilée. Aux murs sont accrochées deux lampes à huile et une corde en chambres de 15 mètres.

Au sol, un pot de graisse, une scie à main, deux marteaux, une centaine de clous et une demi-douzaine de sacs vides. Contre un mur, un grand tonneau rempli d'eau.

Cachées derrière le pot de graisse, deux fioles de verre. Une contient de l'huile pour la lampe et l'autre une *potion de soins*.

11. SALLE DE LIVRAISON

Dans le couloir face à cette pièce se tient un **kobold** qui monte la garde. Dans la pièce, assis autour d'une table, trois autres **kobolds**. Derrière eux, un placard étroit adossé au mur. Ces gardes surveillent les entrées et sorties de la mine, et ont des ordres pour n'abandonner leur poste sous aucun prétexte.

Le placard contient une armure de cuir cloutée qui semble avoir naguère appartenu à un nain, un marteau de guerre et une sacoche qui contient 300 pièces d'argent.

12. LA FRAPPE DE LA MONNAIE

Des braseros projettent de grandes ombres sur les parois de cette grande salle. Une odeur piquante s'en dégage. Dans un coin sont alignés trois wagonnets chargés de minerai. Un wagon vide attend dans un autre angle.

Une niche contient un haut fourneau que deux **kobolds** emplissent de minerai et le long du mur une rigole par où s'écoule ce qui semble être de l'argent provenant du haut fourneau. Deux autres **kobolds** sont occupés à puiser l'argent et à verser le métal liquide dans un moule. Un cinquième **kobold** utilise un moule primitif pour y couler des pièces d'argent. À ses côtés, un profond récipient de pierre contient déjà quantité de pièces de monnaie.

Si les kobolds qui travaillent dans la salle sont attaqués, ils tentent avant tout de fuir vers la salle 13. Le bruit du haut fourneau couvrira d'éventuels bruits de combat.

Il y a ici environ 1500 pièces d'argent (15 kg).

13. QUARTIERS DES KOBOLDS

L'eau ruisselle le long des murs et goutte du plafond, mais on distingue une douzaine de paillasses au centre. Dix **kobolds** s'y reposent. Étant donné la disposition des lieux, ils ne peuvent fuir et combattent à mort.

Les kobolds ont dissimulé ici leur trésor, sous une grosse pierre : 250 (vraies) pièces d'argent et deux gros grenats valant chacun plus de 150 pièces d'or.

14. QUARTIERS DE L'OGRE

Une lourde porte en bois garnie de ferrures avec une grosse poignée en fer forgé protège une pièce bien éclairée par deux lampes à huile accrochées aux murs.

Au milieu de la pièce, une grande table avec un grand tabouret et, contre le mur du fond, une autre table et une chaise aux dimensions habituelles. Un coffre complète l'ameublement. À la petite table sont assis deux **kobolds**. Près d'eux, sur la table, on aperçoit une épée courte et un bouclier de bois.

À peine les personnages sont-ils entrés que le maître des lieux surgit du couloir : un **ogre** à longue barbe, d'aspect effrayant. C'est le chef du secteur, c'est-à-dire le chef de la mine. Il se trouve sous les ordres directs des hommes du baron (voir La tour).

Dans le coffre verrouillé, dont la clef pend au cou de l'ogre, se trouvent cinq grands pots de grès contenant des conserves, deux bouteilles d'eau-de-vie, une *potion de forme gazeuse* et deux coffrets. L'un contient 500 pa et l'autre un **scorpion** qui essaiera de piquer le premier curieux qui ouvrira sa prison. L'ogre porte également à sa ceinture une autre clef, plus grosse (qui ouvre la porte de la salle 23, qui est déjà ouverte !).

15. SALLE COMMUNE DES KOBOLDS

Six **kobolds** sont assis à une table, au milieu de la pièce, comptant des pièces d'argent qu'ils versent dans des coffrets. Ils ont posé leurs armes, des dagues, sur la table. Un septième **kobold** se repose dans un coin, la tête couchée sur un bouclier en bois.

Il s'agit du lieu de travail des kobolds et c'est d'ici qu'ils partent patrouiller dans la mine pour surveiller les nains. Les créatures qui s'y trouvent ont mission de compter les pièces d'argent par lots de 1000 (10 kg) et de les mettre dans des coffrets, puis de les porter dans la tour (salle 23). S'ils sont dérangés dans leur travail, ils prennent leurs armes en un clin d'œil. Ils n'acceptent aucune négociation et combattent jusqu'à la mort.

On trouve ici au total 5 coffrets de 1000 pa chacun.

16. SALLE DE GARDE

Quatre **kobolds** se tiennent en permanence dans la pièce. Deux d'entre eux sont assis à une table et jouent sur une sorte d'échiquier. Un troisième est assis au fond de la pièce et le dernier épie à travers un judas ce qui se passe dans le couloir. La sentinelle dispose d'un levier placé à côté d'elle.

À l'arrivée des personnages, la sentinelle baisse le levier, ce qui ouvre une trappe dans le couloir face à l'entrée de la pièce. Les kobolds, grands amateurs de pièges, n'ont eu le temps de fabriquer que celui-ci depuis qu'ils sont arrivés dans la mine.

Toute créature qui se trouve sur la trappe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou être précipité dans la fosse de 1,50 mètre de profondeur dont le fond est tapissé de tessons et d'éclats de verre coupants et recevoir 1d6 points de dégâts tranchants. Là-dessus les kobolds attaquent immédiatement. Si la chance tourne, ils n'hésiteront pas à tenter d'acheter les personnages avec leur trésor : 40 pièces d'argent.

LA GROTTES

Une petite tribu de troglodytes a élu domicile dans les grottes qui suivent depuis quelques temps déjà. Se sachant à proximité d'un village, ils ont jusque-là essayé de se faire discrets et n'ont pas cherché d'ennuis. Ils n'ont à la base rien à voir avec le trafic d'argent. Mais quand Grifeix et ses hommes ont eu connaissance des anciennes mines et ont commencé à explorer le complexe souterrain, ils sont tombés nez-à-nez avec ces créatures. Alors, depuis que les nains et les kobolds travaillent en sous-sol, tous



les jours les humains offrent aux troglodytes un sac de pièces d'argent pour acheter leur tranquillité.

17. SALLE DES TROGLODYTES

Cette vaste et haute caverne est éclairée par la lumière du jour. Le sol est constitué de rocaillies couvertes en maints endroits d'une couche d'humus et de feuilles.

L'accès à la mine est fermé par une lourde porte de chêne. Une excavation est séparée du reste de la grotte par une grille de fer. Derrière cette grille vit une effroyable **horreur crochue**. Au fond, un passage conduit à l'air libre et donne directement au-dessus du lac, à une dizaine de mètres de hauteur. Les personnages peuvent sauter dans l'eau et s'enfuir du complexe par-là, mais la hauteur devrait les en décourager un peu.

Six **trogloodytes** se trouvent ici. Au premier abord ils ne cherchent pas le combat, mais plutôt à négocier le passage contre des pièces. En cas d'échec des négociations, ils sont par contre prêts à se battre.

L'**horreur crochue**, si elle est libérée, se jette sur tout ce qu'elle rencontre, sauf sur les troglodytes qui l'ont dressée et dont elle est devenue une sorte de gros chien de garde.

18. CAMP DES TROGLODYTES

Dans un coin brûle un feu qui éclaire la grotte et, accroupis près du feu, se trouvent six **trogloodytes**, deux femelles et ce qui doivent être quatre jeunes adultes, occupés à rôtir à la broche un gros morceau de viande. La fumée s'échappe par une fente du plafond.

Eux aussi ne cherchent pas le combat au premier abord, mais ils sauront se défendre s'il le faut. Les jeunes se battent comme des adultes.

Si on fouille la caverne on trouve, cachés dans un coin sous des pierres, sept petits sacs contiennent un total de 700 pa.

19. CAVERNE DES STALACTITES

Une étendue d'eau bordée de stalactites et de stalagmites couvre la majeure partie de cette grotte très sombre. La profondeur de l'eau varie entre 75 cm et 1,25 mètre. L'issue est obstruée par une sorte de gros filet sur lequel gisent des objets des plus divers comme un casque à cornes, une épée rouillée dont la lame est brisée à une largeur de main de la poignée, des ossements d'animaux et d'êtres humains ou encore une gourde vide. Au plafond se cachent trois **araignées géantes**.

Dès qu'on s'approche de la toile, elles se jettent sur ce qu'elles imaginent être leurs proies.

20. CAVERNE DE L'OURS

Une vaste caverne de forme allongée. On n'y voit goutte mais une odeur âpre pique le nez.

Quand les personnages approchent de plus près, ils peuvent discerner à la lueur de leurs lampes ou de leurs torches le gîte d'un gros animal. Quantité d'herbe et de feuillage a été accumulée en tas et un grand nombre d'ossements d'animaux et de crânes blanchis jonchent le sol. C'est alors qu'un couple d'**ours des cavernes**, qui aura flairé les personnages, arrive du couloir de droite (22) à pas feutrés. Toute intrusion les irrite, mais ils ne poursuivront pas les trouble-fêtes très loin.

21. GROTTE DES CHAUVES-SOURIS

Dans cette grotte de forme allongée se dressent plusieurs stalagmites. Sa hauteur est de 5 à 7 mètres. Dans l'angle opposé une étroite cheminée naturelle d'une dizaine de mètres laisse passer un filet de lumière. Un homme même corpulent pourrait facilement s'y glisser, mais atteindre l'ouverture si 7 mètres au-dessus du sol paraît impossible. Un peu partout, au plafond, pendent des dizaines et des dizaines de chauves-souris.

Si les personnages s'avancent bruyamment, c'est une **nuée de chauves-souris** s'envole et se met à voleter craintivement entre les colonnes de pierre. Quelques-unes se dirigent d'instinct vers le trou de la cheminée au plafond, mais d'autres, dans la panique, attaquent les personnages.

Juste sous la cheminée, dans un tas de feuilles à demi pourries, le squelette d'un elfe qui s'est visiblement écrasé ici. Le squelette porte encore une *cape de protection* en très bon état et un peu plus loin on peut également trouver sa bourse en cuir, moisie, qui contient 15 po.

22. ENTRÉE DE LA GROTTE

L'ouverture de cette grotte à la forme irrégulière donne sur une épaisse végétation en bord de lac. De là, il est tout à fait possible, en grimpant un peu, de rejoindre la route qui mène à Muïck ou, mieux encore, de revenir à l'auberge.

LA TOUR

Le couloir aboutit à une lourde porte de bois percée dans de puissantes murailles de pierre, des parois très différentes du reste de la mine. La porte n'est pas verrouillée (la clef est sur l'ogre en salle 14). C'est en fait le sous-sol d'une tour carrée, unique accès à la mine, ce qui permet un contrôle rigoureux des entrées et des sorties. Le monte-charge au centre sert au transport des marchandises. C'est par-là que sortent les pièces d'argent nouvellement frappées.

LE PLAN DE GRIFEIX

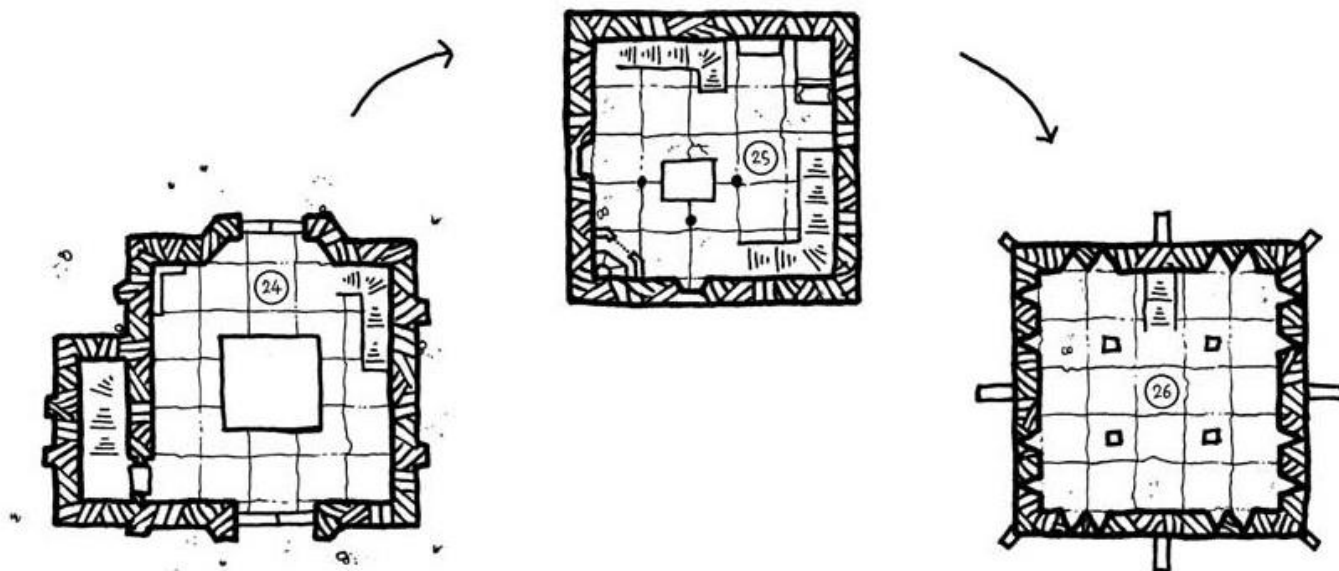
Il y a quelques temps, le fils du chevalier de Muïck a appris l'existence d'une ancienne mine d'argent au village de Rochelac, abandonnée il y a plusieurs années car le filon s'est avéré trop pauvre. Mais Grifeix s'est convaincu qu'il pourrait tout de même en tirer profit. Le jeune homme était déjà en contact avec un ogre, chef d'une tribu de kobolds, qui l'aidait dans divers trafics dans le dos de son père. Il les a alors chargés de capturer quelques esclaves nains, puis d'assurer la production des pièces d'argent, en échange d'un pourcentage.

La troupe est arrivée dans la mine il y a trois semaines, mais l'extraction n'a commencé qu'il y a 15 jours, et la production il y a moins d'une semaine. La partie de la grotte naturelle et la présence des troglodytes n'étaient pas prévues, mais quelques pièces d'argent on suffit à acheter leur tranquillité.

Lorsqu'il entre dans l'auberge, la présence d'aventuriers si près de la mine l'irrite. C'est pourquoi il s'empresse de trouver un prétexte pour les capturer.

23. SOUS-SOL

Un escalier en bois qui longe les parois débouche sur une autre lourde porte de chêne, 6 mètres plus haut, et trois soldats (**gardes**) sont occupés à charger deux coffrets remplis de pièces d'argent (10 kg chacun) sur une plate-forme mobile qui peut être hissée vers le haut à l'aide d'une grue pivotante et d'un palan. Deux lances sont appuyées contre une paroi.



On reconnaît sans hésitation sur leur tunique le blason du fief de Muïck. Pire, certains d'entre-eux faisaient partie de ceux qui les ont fait prisonniers dans l'auberge ! Les hommes demanderont rapidement de l'aide à leurs compagnons à l'étage supérieur.

Les bourses des gardes contiennent 13 pc, 13 po et 24 pc.

24. REZ-DE-CHAUSSÉE

Au rez-de-chaussée, une grande porte à double battants donne à l'air libre. Au centre, un trou qui permet le ravitaillement de la mine. L'escalier qui vient du sous-sol continue de monter à un autre étage.

Sept soldats sont à ce niveau. Deux manœuvrent le monte-charge avec leurs collègues de la cave, et cinq fument la pipe ou s'affairent à l'extérieur autour d'un chariot auquel sont attelés deux bœufs en attendant qu'on y charge les deux coffres. Dans le chariot il y a déjà deux coffrets de 1000 pa chacun.

Les bourses des gardes contiennent 20 pc, 19 pc, 5 po, 18 pc, 8 po, 12 po et 13 po chacun.

25. PREMIER ÉTAGE

La pièce est pourvue d'une armoire, d'un lit, d'une table, de trois tabourets et d'une cheminée. Un escalier plus étroit continue de monter de l'autre côté.

L'armoire ne contient que des biens personnels (linge, vivres), rien de valeur. Sur la table, à côté d'un pichet de vin, les livres de sorts ou de prières qui ont été pris aux personnages dans l'auberge.

26. DEUXIÈME ÉTAGE

C'est le sommet de la tour. Deux lieutenants (**malfrats**) du jeune baron sont en train de discuter en admirant les reflets de la lune sur le lac, pendant que leurs hommes travaillent. Ils seront sûrement alertés par les bruits de combat plus bas, et iront prêter mains fortes aux soldats sans hésiter.

Les bourses des gardes contiennent 10 po et 11 po.

CONCLUSION

Une fois à l'air libre, une des premières intentions des personnages devrait être de retourner à l'auberge pour récupérer leur équipement. Plusieurs heures ont dû se passer depuis leur évasion, et le baron et son capitaine sont déjà

repartis. Les seuls gardes que Grifeix a laissé sur place sont ceux que les personnages ont dû trouvés dans la tour. Si ce n'est pas le cas, faites en sorte que, lorsqu'il sort de l'auberge, le groupe tombe nez-à-nez avec eux (6 + 1d4 gardes).

Entretiens, les personnages auront eu la bonne surprise de voir que tout ce qu'ils avaient laissé dans leurs chambres est encore là, mais les armes, armures et bourses qu'on leur a quitté au début ont définitivement disparu.

Dès qu'il les retrouvera, le vieux Kalorus fera atteler le chariot et reprendra sa route vers Olizya sur le champ, n'ayant aucune intention d'attendre le retour du fils du chevalier Osmond à l'aube suivante. L'aubergiste et sa femme, amis de Kalorus, se feront d'ailleurs une joie d'indiquer aux soldats du baron que le groupe est parti vers l'ouest afin de leur donner une chance de quitter le fief de Muïck sains et saufs. Trois jours plus tard, ils arrivent à Hilminia.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 1000 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont délivré les nains, ajoutez 100 PX par personnage. S'ils sont entrés dans la tour et ont reconnu les hommes du baron, ajoutez 200 PX par personnage. S'ils ont trouvé la sortie de la grotte (salle 22), ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)