

IGNIDRACO, LE PÈRE DES DRAGONS



1 TABLE DES MATIERES

1	TABLE DES MATIERES	2
2	LES ETAPES	2
3	EODRACO	4
3.1	EXPLICATION	4
3.2	EODRACO	4
3.3	IGNIDRACO	5
4	LES 4 SEIGNEURS DRAGONS	6
4.1	LA MISSION	6
4.2	LA CONVOCATION DU CONCILE	6
4.3	LE VOYAGE VERS LES MINES	8
5	LES NAINS	9
5.1	L'ACCES A L'ENTREE DES GROTTES NAINES	10
5.2	LE TRAJET VERS LES MINES	10
5.3	L'ENTREE	10
5.4	LA SALLE PRINCIPALE	12
5.5	LA RENCONTRE AVEC LE ROI	14
5.6	LA RENCONTRE AVEC GRUMDECK	15
5.7	LE RETOUR VERS LES DRAGONS ET LE RAPPORT DE LA RENCONTRE DIPLOMATIQUE	16
5.8	LA VISITE DE LA VILLE NAIN (SOUS HAUTE SURVEILLANCE)	16
5.9	LES ACCES AUX MINES	16
5.10	LES ABORDS DE LA MINE	17
5.11	LA DERNIERE LIGNE DROITE	19
6	LA GANGUE DE PROTECTION	20
6.1	LE REVEIL DU DRACO.....	20
6.2	EPILOGUE	22
7	LES MONSTRES	23
7.1	LES DRAGONS	23
7.2	LES NAINS	27
7.3	LES IGNIDRACO	28

2 LES ETAPES

Convocation au concile
La mission
Le trajet vers le royaume nain : la recherche de l'entrée
Le gong et l'entrée dans les mines
Le combat avec les gobelins
La rencontre avec le roi
Une nuit chez les nains ou le campement à l'extérieur
La rencontre avec Grumdeck
La reconduite à la porte d'entrée
Le compte rendu au concile
Trouver un nouveau passage pour entrer
Descendre dans les mines
Accéder la gangue

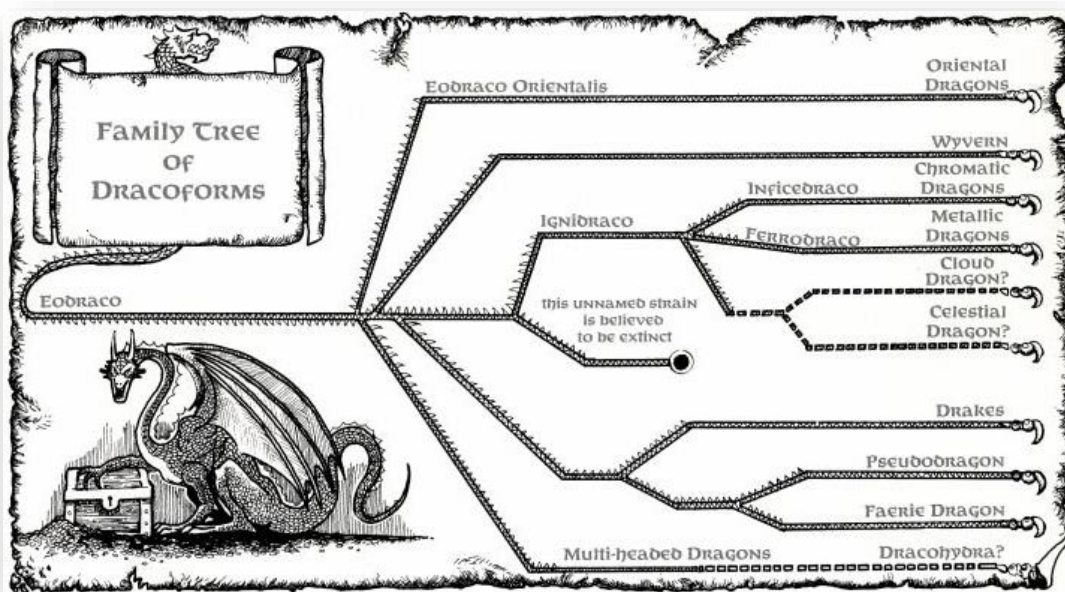
Trouver un moyen de condamner les mines
Remonter à la surface

3 EODRACO

3.1 Explication

Eodraco est la première branche de la lignée des dragons, celle qui a donné naissance à tous les dragons connus à ce jour. Cette lignée est considérée comme "préhistorique" par la plupart des archéologues et des dresseurs de dragons.

Personne n'a jamais retrouvé la moindre trace de cette lignée et quasiment aucun écrit n'existe à ce jour détaillant précisément l'écologie de ce dragon. Les rares traces remontent à la lignée des Ignidraco, la lignée qui maîtrise le feu.



3.2 Eodraco

Cette branche est considérée comme éteinte : à tort. Les Eodraco n'ont jamais été plus d'une centaine dans toute leur existence. Il n'y avait qu'un seul mâle et toutes les autres étaient des femelles. Le mode de reproduction est si violent qu'il arrive souvent que la femelle meurt dans l'assaut. Ces dragons sont en sommeil depuis des millénaires et il vaudrait mieux qu'il le reste.

Quand la femelle est fécondée, son œuf reste en gestation pendant 4 ans. Quand l'œuf est pondu, il est couvé pendant 1 à 10 ans. Alors le petit dragon sort de l'œuf et au bout d'une semaine, il est capable de se nourrir tout seul. Il gagne son souffle au bout de 15 à 20 ans, et déploie ses ailes au bout de 30 à 40 ans.

Cette lignée est 100 fois plus puissante et dangereuse que les sous races actuelles. De ce fait, la lignée s'est séparée en plusieurs autres branches plus autonomes, ayant intégré un processus de gestation ovipare, plus rapide et plus prolifiques.

La forme de ce dragon se rapproche beaucoup des actuels Dragons Orientaux, dont la lignée s'est très peu éloignée de la lignée primaire. Les petites ailes de ces dragons ne leur permettant pas de voler, la magie prend le relai pour leur permettre une sustentation dans l'air.

Le souffle ne leur vient pas d'une glande de sécrétion mais principalement de leur magie. Ils sont donc capables de souffler ce qu'ils veulent et avec une aire d'effet quasiment malléable à volonté (cône, multi cône, boule, multi boule, bifilaire, nuage, cube, souffle fractionné, ...). La seule restriction vient du fait qu'ils ne peuvent pas souffler plus de 2 fois la même chose dans la même heure.

Aucune description n'est disponible aujourd'hui, et il vaut mieux ne jamais en voir un jour. En effet, le réveil d'un seul de ces monstres entrainerait une vague de destruction que même les dragons actuels craignent, car ils disparaîtraient certainement de la surface de la terre. Alors pour ce qui est de la race humaine ou humanoïde, il va sans dire qu'il ne resterait plus personne dans le monde connu en très peu de temps.

3.3 *Ignidraco*

Cette branche est la principale branche restante des dragons, celle qui a donné l'ensemble des dragons les plus connus, depuis les dragons de couleurs jusqu'aux dragons métalliques.

Ces dragons sont en sommeil également. Ils sont encore nombreux mais personne n'en a jamais vu. Pour la plupart, ils se sont enfouis depuis longtemps sous les plus grandes chaînes montagneuses du Plan, recroquevillés dans une gangue de pierre et de métaux précieux leur permettant de passer inaperçus. Les deux branches descendantes sont apparues quand les hommes sont apparus sur le PMP: certains souhaitaient entretenir des relations amicales avec eux tandis que les autres ne souhaitaient que les élever pour en faire un garde-manger. Certains dragons de cette lignée dorment depuis longtemps sous la chaîne des Dents du Dragon, qui portent ce nom pour cette raison particulière. Une grande famille y séjourne, gardée sans le savoir par toutes les tribus des races actuelles de dragon.



Ces dragons sont moins puissants que les Eodraco, mais restent bien plus puissants que les Great Wyrms actuels. Leur mode de reproduction est ovipare, ce qui leur a permis de proliférer plus rapidement que leurs ancêtres et donner cet héritage aux actuelles races. Leurs pouvoirs magiques ont quelque peu diminué, mais leurs ailes se sont développées. Leur magie est toujours une magie runique ancestrale, mais moins puissante que celle de leur père. Leur souffle est pourtant resté puissant, permettant de souffler ce qu'ils veulent, une fois tous les deux rounds, avec la possibilité de moduler le souffle en différent volume.

4 LES 4 SEIGNEURS DRAGONS



4 émissaires des 4 alignements draconiques opposés se sont réunis pour la première fois depuis des siècles pour essayer de régler un problème important: stopper une troupe de nains sous la montagne, qui creuse trop profondément et pourrait bien réveiller une famille d'Ignidraco enfermée ici depuis des millénaires.

Des nains cupides creusent les Dents du Dragon, et les peuples dragons ont peur que leurs fouilles ne finissent par atteindre l'endroit où somnolent leurs ancêtres. "Laissons les dormir encore un peu !!". Il est donc nécessaire de stopper les nains dans leur folie, coûte que coûte.

4.1 La mission

La première mission confiée aux joueurs est une mission diplomatique :

1. Entrer en contact avec un peuple qui a fermé ses portes il y a 40 ans.
2. Essayer de savoir où ils en sont dans leurs mines, profondeurs et ce qu'ils y ont trouvé.
3. Convaincre les nains de ne plus creuser.
4. Reporter au concile draconique le résultat de la mission diplomatique.

La seconde mission confiée aux joueurs est une mission plus dynamique :

1. Stopper la progression des mineurs nains et sceller l'entrée de la mine
2. Reporter la réussite au concile draconique

4.2 La convocation du concile

Les joueurs seront donc contactés chacun par un émissaire dragon différent :

- 1 dragon noir, représentant de Tiamat, se rendra chez Veladorn Despana,
- 1 dragon d'or, représentant de Bahamut, trouvera Vaughan,
- 1 dragon rouge, représentant de Flashburn, se rendra chez le nain forgeron,
- 1 dragon de bronze, représentant de Lux, se rendra chez Awaza d'Enoch,
- 1 dragon d'airain, représentant de Bahamut, ira chercher les 2 Gunther et Frida,
- 1 dragon de mercure, représentant de Flashburn, ira chercher le semi-orc.

Les dragons iront ensuite au cœur des Dents du Dragon, au centre d'un cratère où se trouve un concile improvisé des 4 Seigneurs dragons.

Les 4 seigneurs sont couchés sur 4 immenses pierres disposées en cercle. Derrière chacun d'eux se trouvent une garde rapprochée, composée de great wyrm.

- Tiamat est accompagné d'un dragon vert, d'un dragon bleu, d'un dragon blanc, d'un dragon noir, d'un dragon rouge et de 2 dragons prismatiques.
- Bahamut est accompagné de 7 petits oiseaux qui volent autour de lui et se posent régulièrement sur lui. (4 dragons d'or, 1 dragon de bronze, 1 dragon d'argent et 1 dragon de fer).
- Flashburn est accompagné d'un dragon noir, d'un dragon blanc, d'un dragon jaune et de 4 dragons rouges.
- Lux est accompagné de 2 dragons de cuivre, de 2 dragons de mercure, de 2 dragons d'airain et d'un dragon rouge.

Les escortes amenant les joueurs se poseront au centre de ce concile et partiront se mettre derrière un des 4 seigneurs. Les escortes font parties de la garde rapprochée de chaque seigneur.

Aucune tension n'est palpable dans cette arène. Les 4 seigneurs semblent tous très sereins et fument chacun un calumet d'où s'échappent des volutes de fumée à l'odeur étrange. Les joueurs se verront invités à s'asseoir dans de grands fauteuils confortables. Des collations sont servies sur une table, à leur libre disposition. Chacun des seigneurs se présentera alors à l'assemblée.

Le discours des seigneurs dragon peut commencer : chacun prononcera une phrase à tour de rôle. Flashburn commence le discours, repris par Bahamut, appuyé par Tiamat, conclut par Lux.

Flashburn (CE) commence : "Le concile des seigneurs dragons s'est de nouveau réuni après des siècles, car l'heure est grave. L'avenir du peuple des dragons est en jeu, et au-delà de nos peuples, celui de la civilisation des hommes."

Bahamut (LG) reprend : "Et la civilisation moderne doit perdurer, coûte que coûte. Il est donc essentiel qu'ils ne soient pas réveillés, que nos ancêtres dorment pour des siècles encore."

Tiamat (LE) appuie : "Non, ils ne doivent pas se réveiller, pas maintenant, jamais!!! Il est nécessaire de les stopper au plus vite, notre avenir à tous en dépend."

Lux (CN, CG) conclut : "Vous devez les stopper avant qu'ils ne creusent trop profondément et qu'ils ne les réveillent. Les nains ne doivent pas continuer dans cette folie".

Flashburn : "Vous devez les convaincre de ne pas poursuivre l'exploitation de cette mine, malgré les richesses qu'elle renferme. Le roi Turamn doit se plier à notre décision."

Bahamut : "Si le roi ne veut rien entendre, alors il sera temps de le faire plier. La destruction de son royaume sera l'ultime protection face aux pouvoirs destructeurs de nos ancêtres".

Tiamat : "La voie de la diplomatie doit être privilégiée, et lui faire entendre raison est essentiel. Il pourra ainsi consolider la protection de ce lieu, et compter sur notre soutien."

Lux : "Si Turamn refuse, alors sa destruction devra être totale. Nous vous demandons d'être nos émissaires dans cette mission, et notre bras armé s'il refuse de plier devant notre décision."

Lux : "Seigneurs, nous vous avons mandé afin d'être nos émissaires. Avez-vous des questions à nous poser ?"

Les seigneurs dragons répondront alors aux questions des joueurs, dans la mesure de leur connaissance sur les nains, sur leurs ancêtres, sur le risque pris.

Les seigneurs dragons sortiront alors tous une pipe et scelleront l'accord des joueurs par un nuage de fumée formant des anneaux entrelacés.

En guise de premier paiement, un coffre sera ouvert devant eux, rempli d'objets magiques : les joueurs seront invités à prendre ce qu'ils veulent dans le coffre.

Nota : Les joueurs tireront 2 objets magiques chacun dans les tables, + 3 potions chacun. Ces objets sont ensuite à partager entre tous.

4.3 Le voyage vers les mines

Les joueurs se verront proposés à chacun un dragon du type qu'il souhaite pour faire le voyage vers les mines. Les joueurs pourront monter le dragon pendant la journée et reprendre la route après chaque nuit. Les dragons passeront la nuit dans les hauteurs des dents du dragon. Le voyage durera entre 2-4 jours en fonction des difficultés qu'auront les dragons pour trouver l'entrée du royaume.

Pendant la première nuit, les joueurs seront attaqués par une troupe de géant des montagnes : ils seront au nombre de 9, 4 en hauteur lançant des rochers, et 5 qui descendent vers les joueurs pour les attaquer.

Géants des montagnes, (AC : 3, Mv : 12, Niv : 12+1-2, PV 100, Taco : 9, #Att : 1, Dmg : 2-12+7, Size : H MR : Nil, Spe : Hurl Rock for 2-16, **TRESOR D.**

Si le combat paraît inégal et que les joueurs risquent de perdre la vie, alors un dragon viendra porter main forte en soufflant sur la mêlée avant de se poser pour frapper le géant le plus proche. Les joueurs ne pourront pas échapper au souffle, sauf s'ils essaient de se mettre à couvert derrière un rocher. Selon la taille, la dextérité et la réaction du joueur, il fera un JP contre les souffles avec un bonus important. Il réussira à se protéger complètement du souffle s'il réussit. Sinon, il lancera un JP contre les souffles avec un bonus pour la sauvegarde.

5 LES NAINS



Il y a plusieurs siècles, un roi nain, Turamn, est venu s'installer sous les Dents du Dragon avec une partie de son peuple et a commencé à creuser la montagne pour y construire un palais gigantesque. Au départ, il a creusé pour aménager des salles gigantesques et des couloirs menant à des salons somptueux, richement décorés de pierres et de métaux précieux, principalement financés par les veines d'or et d'argent découvertes pendant les excavations.

Les dragons ont laissés faire en échange d'une partie des trésors découverts dans les principales veines, permettant aux nains d'acheter les matériaux nécessaires à la mine.

Une veine d'argent très riche fut alors découverte il y a quelques dizaines d'années, au moment de l'installation du Roy Eric en Norwold. Voyant arrivé ce nouveau roi sur ces terres, le roi nain ferma les lourdes portes de son palais, cachés au fin fond

de la montagne où peu de monde n'ose s'aventurer.

La prospérité de son royaume grandit alors principalement avec le commerce qu'il fit avec les dragons et les peuples des profondeurs, drow et gnomes. Les dragons échangèrent des matières premières de la surface, en échange de pierres précieuses et de lingot d'argent. Les drow offrirent leurs connaissances magiques pour le soutènement afin d'aider les nains dans la construction des salles gigantesques de leurs cités et de leurs palais.

Mais au fur et à mesure du temps, les uns comme les autres commencèrent à se méfier de la profondeur extrême des puits creusés par le peuple nain. Les gnomes, riche à ne plus savoir quoi en faire, se retirèrent en leur royaume et revinrent à un commerce moins lucratif avec la surface, mais plus sûr. Les drows finirent par se désintéresser de ces puits sans fin qui ne crachaient que de l'argent et des pierres précieuses.

Seuls les dragons gardèrent un œil avisé sur les agissements des nains, jusqu'au jour où le roi Turamn leur annonça que le commerce s'arrêterait là. Les dragons firent quelques investigations, en kidnappant et en torturant des mineurs nains: ils finirent par apprendre qu'une gangue de pierre et d'or avait été découverte, en forme d'œuf, et d'un diamètre gigantesque.

Après plusieurs années de recherche, les dragons comprirent les risques encourus et prirent peur. Ils essayèrent de convaincre le roi de ne pas continuer, mais celui-ci ne voulut pas entendre raison et finit par fermer définitivement les passages menant à son royaume. Les dragons ne purent plus jamais s'aventurer dans les cavernes, et les investigations magiques ne permirent plus jamais de voir ce qu'il se passe.

Cela fait maintenant 5 ans que le concile cherche à prendre contact avec les nains, mais jusque-là sans résultat. Un groupe d'émissaires fut envoyé il y a 5 ans, sans retour et sans nouvelles. Les 3 précédents

groupes sont tous parvenus à rentrer, mais aucun d'entre eux n'est parvenu à ressortir. Ils cherchent donc aujourd'hui un groupe de nobles aventuriers capable de mener cette mission à bien.

5.1 L'accès à l'entrée des grottes naines

Afin d'accéder rapidement à l'entrée du royaume de Turamn, chaque émissaire de chaque alignement mettra à disposition un de ses gardes rapprochés. Chaque joueur est libre de choisir le garde qu'il souhaite, de la couleur qu'il souhaite. Des équipements magiques apparaîtront alors pour permettre aux joueurs de se mettre en selle confortablement. Les joueurs seront autorisés à retourner chez eux si le besoin s'en fait sentir avant le départ vers les mines naines. Il n'y a pas de délai pour arriver aux mines.

5.2 Le trajet vers les mines

Les joueurs auront besoin de prendre de la hauteur afin de trouver les entrées des sous terrains. Les dragons ne savent pas exactement où ils sont placés et restent toujours très difficiles à trouver. Les joueurs mettront entre 2 et 5 jours pour trouver la porte principale. Pendant ce laps de temps, ils seront assaillis par quelques rencontres fortuites

5.3 L'entrée

L'entrée principale est fermée, et aucun garde n'est présent à l'entrée. Un immense gong se trouve placé sur la gauche de la porte, avec un maillet quasiment aussi grand. Les joueurs peuvent sonner pour appeler quelqu'un de l'intérieur, mais il est fort à parier que personne ne viendra ouvrir les portes.

A vous de trouver comment rentrer. Le meilleur moyen de rentrer dans les mines est de passer par un des nombreux trous d'aération de la première pièce. Il est aisé de le faire à ce moment de l'aventure car les conduits ne composent pas encore un dédale de tuyau. Plus loin dans les grottes, il est beaucoup plus difficile de retrouver son chemin. La seule conduite praticable est celle de la forge, encore faut-il supporter la chaleur extrême grandissante à l'approche du feu terrible.



5.4 La salle principale



La salle principale est visiblement inoccupée par les nains depuis plusieurs décennies. Elle a été envahie par une troupe de gobelins, qui se feront un plaisir d'ouvrir les portes si les joueurs frappent le gong. Ils chargeront alors les joueurs. Les joueurs seront secondés par les dragons qui seront restés ici.



Les gobelins sont au nombre de 1350, dont 25 d'entre eux sont des gobelins explosifs dirigés par des hobgobelins avec des fouets. Quand ces gobelins sont fouettés, ils enflent jusqu'à explosion, faisant une boule de feu de 2d6 par round fouetté, jusqu'à un maximum de 10d6 (5 round de fouet). Au 5ème round de fouet, ils explosent. S'ils sont touchés par un coup ou un sort, celui-ci est absorbé comme s'il s'agissait d'un coup de fouet. Seul un coup de fouet les fait exploser. Ils n'ont que 2 rounds avant d'exploser tout seul. Les gobelins sont accompagnés de 6 trolls de grandes tailles.

Après la bataille à l'extérieur, les joueurs pourront explorer la salle principale. Il reste encore des gobelins dans cette salle, principalement des femelles et des enfants. Les nains n'ont jamais chassés les gobelins car l'entrée principale n'est plus usitée depuis des lustres. Les gobelins devaient assurer la défense de la mine, ce qu'ils ont fait avec les 3 derniers groupes.

Gobelins, (AC : 6, Mv : 9, Niv : 1-1, PV 7, Taco : 20, #Att : 1, Dmg : 1-8, Size : S, MR : Nil.

Ils portent tous une armure de maille, un bouclier et une épée courte. Tous ces objets sont pourris.

Hobgobelins, (AC : 3, Mv : 9, Niv : 1+1, PV 9, Taco : 19, #Att : 1, Dmg : 1-8; Size : M; MR : Nil. Ils portent tous une armure de maille, un bouclier et une épée courte.

Le chef des Gobelins, (AC : 1, Mv : 9, Niv : 4, PV 28, Taco : 17, #Att : 2, Dmg : 1-10, Size : M, MR : Nil.

Ils portent tous une armure de maille, un bouclier et une épée courte. Tous ces objets sont pourris.



Troll des cavernes, (AC : 4, Mv : 12, Niv : 8+24, PV 88, Taco : 13, #Att : 1, Dmg : 2-16; Size : L; MR : Nil, Spe : 10 dmgs de feu sinon reste à 1 point de vie, Trésor : C)



La salle reste un taudis qui n'a rien à voir avec la splendeur d'avant. Les joueurs seront accueillis dans cette salle par une petite troupe de nains attirés par le gong, qui aideront les joueurs et les guideront jusqu'au roi Turamn. Les nains et les joueurs devront se débarrasser des gobelins avant de pouvoir avancer jusqu'au couloir menant à la salle du trône. Ils passeront par la taverne, les couloirs des appartements miniers avant d'arrivée à la salle du trône. S'ils souhaitent rester la nuit, ce que les nains ne veulent pas, ils seront tout de même conduits à la taverne, où ils pourront louer une chambre pour la nuit. La nuit est extrêmement agitée, car nombreux sont les nains qui boivent de la bière et font la fête jusqu'à l'aube.

5.5 *La rencontre avec le roi.*

Le roi nain, Turamn, recevra les joueurs dans la salle du trône, où se pressent environ 250 nains, presque tous armés de marteau, de hache, ou de pioche. Une cinquantaine sont des guerriers visiblement entraînés et proche du roi. Les autres semblent être des mineurs et des gens du peuple.

La cour du roi est composée de quelques nobles richement vêtu, mais également lourdement armés. Seul un nain plus âgé semble respirer la sagesse et l'intelligence. Il s'agit de Grumdeck, le prêtre du royaume. Lui seul pense que les dragons ont raison et qu'il serait temps de les écouter. Les autres ont visiblement une soif d'or et reste très méfiant, voir même agressif.

Le roi n'est pas ravi de recevoir des intrus chez lui.

Turamn : « Que venez-vous faire ici alors que vous n'y êtes pas convié ? Vous êtes entré dans mon royaume de manière illégale, je pourrai vous faire abattre. Répondez à ma question. Que faites-vous ici »

Les joueurs pourront expliquer ce qu'ils sont venus faire ici. Tant qu'ils restent courtois et polis, ils pourront discuter. Le Roi restera toutefois courtois tant que les joueurs resteront à leur place. Il est fort à parier qu'il reconduira les joueurs à la porte d'entrée s'il décide de donner des conseils ou des ordres à ce dernier. Il n'autorisera pas les joueurs à voir les mines, ni à rester plus longtemps dans son royaume, dès qu'il aura compris le but caché des joueurs. Les dragons ne lui font pas peur, ils ne peuvent pas rentrer dans ses mines.

Turamn : « Ainsi, ces monstres préhistoriques continuent de croire en ces balivernes. »

Grumdeck : « Sire, il serait peut-être bon d'écouter ce qu'ils ont à dire ? »

Turamn : « Silence Grumdeck, où je te fais jeter au fer. Ces intrus n'ont que faire de notre bien-être, ils ne se préoccupent que de notre richesse. Je ne souffrirais pas qu'ils restent un instant de plus. »

Grumdeck : « Mais Sire, nous devrions nous inquiéter, tout ceci n'est pas normal. Votre peuple souffre, vous ne pouvez pas l'ignorer. »

Turamn : « Silence Prêtre. Garde, faites le enfermer avec les autres prisonniers. Et reconduisez ces intrus à la porte principale. Qu'ils quittent mon royaume sur le champ.»

Grumdeck essaiera alors de faire un geste rapide en langage d'alignement en espérant qu'il soit entendu. Il sera de l'alignement d'au moins un des joueurs afin de se faire comprendre. « Demandez à rester cette nuit. Trouvez-moi ma cellule à la nuit tombée. »

Il paraît peu probable que les joueurs essaient de forcer la main du roi. Mais on ne sait jamais. Les joueurs doivent à ce moment essayer de convaincre le roi de leur laisser la possibilité de rester une nuit dans ses cavernes pour avoir la chance de rencontrer le prêtre, de sauver éventuellement quelques prisonniers. S'ils restent, ils pourront également visiter la ville souterraine et faire quelques affaires.

5.6 La rencontre avec Grumdeck.



Grumdeck a fait comprendre qu'il souhaitait retrouver les joueurs à la nuit tombée. La rencontre aura lieu en pleine nuit pendant les ripailles des nains, dans les cellules.

Grumdeck fera comprendre aux joueurs que le roi et l'ensemble du peuple nain a perdu la raison et ne pense qu'à une seule chose, accumuler encore et encore plus de richesse. Seul Grumdeck a eu la sagesse d'entendre et de comprendre les alertes draconiques.

Malheureusement, il n'a pas eu la possibilité de faire entendre sa voix. Le roi l'a condamné à une sévère peine de prison, qu'il n'a vu sa peine réduite que grâce à ses prérogatives de prêtres.

Grumdeck sera prêt à aider les joueurs au cours de leur mission, tant qu'il ne met pas en danger sa vie et sa liberté. Il ne restera pas longtemps en prison, et pourra aider les joueurs s'ils reviennent. Il conseille aux joueurs de retourner prévenir les dragons de la folie du roi. Il les supplie de revenir faire cesser cette folie.

5.7 Le retour vers les dragons et le rapport de la rencontre diplomatique.

Les joueurs pourront alors retourner voir le concile draconique et faire un rapport circonstancié. Après avoir pris connaissance de la décision des nains, les dragons mandateront les joueurs pour aller mettre fin aux agissements du roi Turamn.

5.8 La visite de la ville naine (sous haute surveillance)

La prison est un lieu hautement intéressant pour les joueurs : ils y trouveront le prêtre, ainsi que quelques personnages haut en couleur et en décrépitudes. 3 drows faits prisonniers pendant les investigations aux alentours de l'œuf, 2 gnomes capturés après un essai infructueux d'échange avec le roi, ainsi qu'un magicien quasi mort ayant fait partie du dernier groupe d'aventurier.

Les gnomes supplieront les joueurs de les libérer et de les aider à retourner chez eux. Ils promettent une forte récompense qu'ils ne seront probablement pas capables de payer.

Les drows regarderont avec curiosité l'anti-paladin, en se demandant ce qu'il fait ici dans cet accoutrement. La prêtresse lui donnera des ordres secs, lui ordonnant de la libérer ainsi que ses frères. Elle ne le remerciera pas plus s'il s'exécute, et continuera de lui donner des ordres pour se débarrasser des autres joueurs avant de repartir. Pour le convaincre de se faire libérer, elle lui demandera son nom ; n'ayant aucune famille d'appartenance connue, elle lui proposera de le prendre dans sa famille, et de l'engager comme garde du corps et comme amant (un grand honneur chez les Drows). S'il ne succombe pas, elle le vendra dès qu'elle le pourra à ses geôliers nains.

Le magicien, lui, n'aura pas le temps de dire grand-chose avant de mourir. Il est le seul survivant d'un groupe de 5 personnes ayant été mis au cachot par le roi pour avoir été trop direct avec lui. Tous les autres sont morts sous la torture ou de faim. Le magicien ne possède pas beaucoup de renseignement, à voir en fonction des questions des joueurs. Sinon il possède encore un anneau magique qu'il a caché dans son anus et qu'il donnera aux joueurs. L'anneau est un anneau contentant un seul et unique *Souhait Majeur*.

5.9 Les accès aux mines

Les accès aux mines sont en permanence gardés par des nains, et la présence des étrangers a poussé le roi à augmenter la garde. Pour descendre à la mine, la solution la plus simple est de prendre le monte-charge qui transporte en permanence les mineurs vers les profondeurs. Mais l'accès est interdit aux étrangers.

L'autre solution consiste à trouver le chemin au travers des salles, des ponts et des escaliers qui descendent vers le fond de la caverne. Le chemin risque d'être long quand on ne connaît pas les salles.

La meilleure solution pour les joueurs est de voler car on peut alors rapidement descendre vers les abords des mines. Les nains ne sachant pas voler, ils ont inventés des machines volantes leur permettant de se sustenter en l'air.

Les joueurs auront remarqué les nains volant en accédant à la salle du trône, ainsi que l'endroit d'où partaient les engins. Cette solution, qui a pour nom les **NainLib**, peut paraître rustre quand on peut voler par ses propres moyens, mais elle est certainement plus discrète. Personne ne prêtera attention aux machines volantes, mais tous remarqueront un humain avec des ailes ou en vol par sort. Il est difficile de manier ces machines et il vaut mieux être lourd pour ces engins, sans quoi la puissance risque de catapulter les joueurs trop léger au plafond. Après un tirage de dés sous l'intelligence, un joueur devrait finir par comprendre le fonctionnement des machines.



Il y en a assez pour chaque joueur. Il est nécessaire de descendre jusqu'à l'entrée de la mine.

5.10 Les abords de la mine



Les abords de la mine sont gardés 24h/24 par des gardes nains qui ne rigolent pas. Les seuls nains qui peuvent passés sont ceux qui arborent les habits et les outils de mineurs. Et personne d'autre ne vient par ici d'ailleurs. Pour passer les barrages, il faudra soit tuer les gardes, ce qui entrainera une alerte générale, soit essayer de passer inaperçu, soit essayer de se déguiser en nain.

Les tours de garde de la mine, (AC : -5; Mv : 9, Niv : 9 (PV 120); Taco : 12, #Att : 3/2 (Force 19, +3, +7) ; Dmg : 1-10 (+10); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une armure de platte +1, un heaume +1, un marteau +2, un anneau +1, une potion de soins ultimes.

Seul des nains descendent par les couloirs pour creuser. Sur 3 des couloirs, seul un est encore en activité. Ils sont tous allumés mais sur seulement 300 mètres. Ensuite, les ténèbres envahissent rapidement le passage. Les rencontres deviennent alors beaucoup plus anecdotiques, mais bien différentes. Les couloirs de la mine abandonnée ont été repris par pas mal de monstres. Il ne fait pas bon s'aventurer dans ces couloirs. Même les nains ne s'y aventurent plus.

Giant Fomorian, (AC : 3; Mv : 9, Niv : 13+3 (PV 107); Taco : 9; #Att : 1 ; Dmg : 2-16+8; Size : H; MR : Nil, Spe : Surprise, Surpris 1 sur 1d10.



Worm Lukhorn, (AC : 3(5int); Mv : 9, Niv : 10 (PV 100); Taco : 11; #Att : 1 ; Dmg : Spécial (4-24, JP acid pour les objets); Size : H; MR : Nil, Spe : Surprise, Surpris 1 sur 1d10.

Bulette Gohlbrorn, (AC : 3; Mv : 9 Br18, Niv : 5 (PV 50); Taco : 15; #Att : 2+spe ; Dmg : 2-16/3-18+Spécial; Size : M; MR : Nil, Spe : Surprise, Surpris 1 sur 1d10.

Le couloir principal mène vers une ouverture plus large, formant un début de grotte. La grotte s'enfonce de plusieurs centaines de mètres sous terre, dans des profondeurs sombres et insondables, des dédales de couloirs et de grottes. Retrouver son chemin dans ce dédale de pierre nécessite des aptitudes naines ou magiques. Les patrouilles de gardes sont fréquentes et nombreuses.





Les gardes de la mine, (AC : -1; Mv : 9, Niv : 6 (PV 90); Taco : 11, #Att : 3/2 (Force 19, +3, +7) ; Dmg : 1-10 (+10); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une armure de platte +1, un marteau +1, un anneau +1, une potion de soins ultimes.

La technique de combat est bien rodée :

1^{er} round : les nains forment un rempart de leurs boucliers et s'abritent derrière (protection 90% contre les armes de jets, JP à ¼ ou rien contre les sorts de zones). Les arbalétriers décochent leurs carreaux. (1-6/2-6 +3, touché aléatoire à +2).

2^{ème} round : les nains rechargent les arbalètes pendant que les autres lancent des haches de jets (1-8/1-6 +4, touché à +2)

3^{ème} round : l'ensemble de la formation se rapproche d'un round de déplacement (protection 50% contre les armes de jets, JP à ½ ou ¼ contre les sorts de zones)

Arrivée en combat rapproché, les nains en première ligne gardent le bouclier levé pour défendre la deuxième ligne qui utilise les lances pour frapper d'estoc (1-10/2-16 +2).

Si le mur de boucliers est rompu, les nains se jettent au combat. Après 2 rounds de combat au corps à corps, ils peuvent entrer dans une rage berserk leur permettant de gagner 1 attaque par round, ne parent plus les coups, gagne +2 au touché et +4 au dommage, double les dommages de l'arme, font un coup critique sur 20 naturel (1 % de chance de tuer d'un coup) et gagne ½ des points de vie de leur max sur ce qu'ils leur restent.

5.11 La dernière ligne droite

Après avoir perdu beaucoup de temps à trouver la bonne galerie minière, les joueurs seront engagés dans un couloir de plusieurs centaines de mètres, menant à une ouverture plus grande qui s'ouvre soudain sur une gigantesque caverne. Avant l'élargissement, les joueurs sont bloqués dans le couloir par des runes naines puissantes, interdisant le passage. Il est possible de tenter un dispel magic, mais il faut être bon et la dissipation ne sera que temporaire. Un nain ayant des capacités de lire et écrire les runes peut également tenter de les effacer, de manière permanente.

Un mur de pierre forme une paroi concave en 3D. L'idée d'un œuf vient rapidement à l'esprit. La roche est luisante et renferme visiblement des richesses de platine et de gemmes, toutes plus belles les unes que les autres. La simple lumière d'une torche éclaire le fond de la grotte et permet aux mineurs de travailler. Mais les nains et la garde du roi est là pour attendre les joueurs. La garde personnelle du roi garde l'entrée vers l'œuf. Le Roi est pris d'une frénésie démente et est en train de fracasser la fissure présente dans l'œuf.

Les gardes sont des Combattants des tunnels; ils sont très habiles pour utiliser les tunnels lors de leurs combats, ainsi que pour défendre un lieu précis. Ils ont une extrême perception et un sens de l'orientation infailible. Leur plus grande force pendant un combat est de pouvoir utiliser une attaque pour parer le coup d'un adversaire. Ils ont alors la même chance de parer que s'il devait toucher leur adversaire. Ils ont

également la grande force de s'abriter les uns les autres derrière leurs boucliers, ce qui leur donnent une protection de près de 90% sur les attaques par jet d'armes, et une protection de 50% sur les sort de zone d'effet. Ils utilisent des arbalètes et des haches comme armes de jets et principalement des haches ou des pioches comme armes de poing.

TURAMN, Roi des Nains des Dents du Dragon, (AC : -10; Mv : 12, Niv : 16 (PV 198); Taco : 5; #Att : 2 (Force 21,+4, +9) ; Dmg : 1-10/1-10; Size : S; MR : Nil. Turamn porte une armure de platte +3, un heaume +4 ultravision et infravision, une cape +2, un marteau de tonnerre, une ceinture de force des géants du froid, une paire de gantelet de force d'ogre, une paire de bottes de Farlanghn, un anneau de belier (45 charges), un anneau de résistance au feu.

La garde de TURAMN, (AC : -7; Mv : 9, Niv : 12 (PV 150); Taco : 9; #Att : 2 (Force 19,+3, +7) ; Dmg : 1-10/1-10 (+10); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une armure de platte +2, un heaume +2, un marteau +3, un anneau +2, un anneau de lévitation.

6 LA GANGUE DE PROTECTION

La gangue de protection n'est apparemment rien d'autre qu'un immense œuf posé à plat sur le sol. Mais il fait des proportions dépassant l'imagination. Il abrite un Ignidraco et son petit, équivalent d'un Great Wymr et d'un Old pour cette lignée.

La taille de cet œuf dépasse les 200 mètres de longs et fait quasiment 100 mètres de diamètre. L'épaisseur de la gangue est de près de 10 mètres, avec une couche de 50 cm d'or à intérieur.

Les nains s'acharnent à extraire la roche de cet œuf géant, et la paroi est déjà bien attaquée. Le labeur paraît difficile toutefois à l'œil exercé d'un nain; il semble que la roche soit particulièrement dure à entreprendre.

Les nains ont attaqués l'épaisseur de près de 5 mètres, avec beaucoup de difficulté car elle est très dur et surtout truffée de gemmes. Les nains cupides prennent beaucoup de précautions afin de récupérer un maximum de gemmes, ce qui ralentit beaucoup leur progression. Heureusement...

Mais les derniers coups de bélier et de marteau auront bientôt raison de l'œuf, surtout avec l'aide du « petit » dragounnet.

6.1 Le réveil du Draco

Le réveil du Draco commence à se manifester. L'œuf est aujourd'hui entouré d'une brume étrange sur sa partie haute, des craquements se font entendre par moment et une fissure est récemment apparue.

Les premières manifestations se sont faites principalement par la transformation des nains en duergars. Ces derniers défendent aujourd'hui l'œuf comme des forcenés. Ceci révèle l'œuvre invisible du dragon pour travestir les alentours à sa volonté.

Le draco essaiera de convertir les joueurs à sa libération : pour cela, il se manifestera pendant le sommeil des joueurs pour leur faire miroiter un avenir merveilleux. Les joueurs seront tentés de faillir à ses avances. Ils devront faire un jet sous la sagesse pour résister au rêve. Ils peuvent toutefois accepter la proposition du draco. Pour terminer le rêve, les joueurs doivent faire un JP à +2 si JP sagesse réussit, à-2 si JP sagesse raté.

Si les deux JP sont ratés, alors le joueur est assujéti au draco.

Les suivantes par une attaque plus virulente des nains sur la partie fissurée de l'œuf. A l'arrivée des joueurs, les nains donnent les derniers coups de pioche qui finissent d'éventrer la gangue. Un tremblement de terre commence alors à enfler. Il est temps pour les joueurs de partir des grottes et de retourner vers les dragons pour leur annoncer la mauvaise nouvelle.

Si les joueurs restent à l'ouverture du Draco, ils auront affaire à l'enfant du Draco. Ils auront alors fort à faire.



IGNIDRACO, OLD, (AC : -9; Mv : 18, Fl36 (C), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 25 (PV 360); Taco : -8; #Att : 3 + special; Dmg : 2-24/2-24/5-60+20;

Souffle : 25d8+20; Peut souffler ce qu'il veut une fois tous les deux rounds, dans les volumes suivants : deux flux partant de la bouche,

Size : 350'; **MR** : 75%; **Sorts** : 50 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous).

At birth, Ignidraco are immune to fire, electricity and acid, take half damage from cold. They have a very hard skin

which allow them to decrease damage by 20% points per attacks, and take no damage from first attack, as for *stoneskin*. They may not be hurt by weapon below magic +2.

Abilities : Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult** : . **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day.

6.2 Epilogue

Si les joueurs sont toujours vivants ou toujours là au moment de la sortie du petit, ils verront les pattes du père apparaître dans la fissure. Là il est vraiment temps de quitter les lieux.

Ils pourront retourner voir le concile pour le prévenir, mais ils sont déjà au courant. Des great wyrms sont déjà partir mander l'aide des plus hauts combattants du royaume.

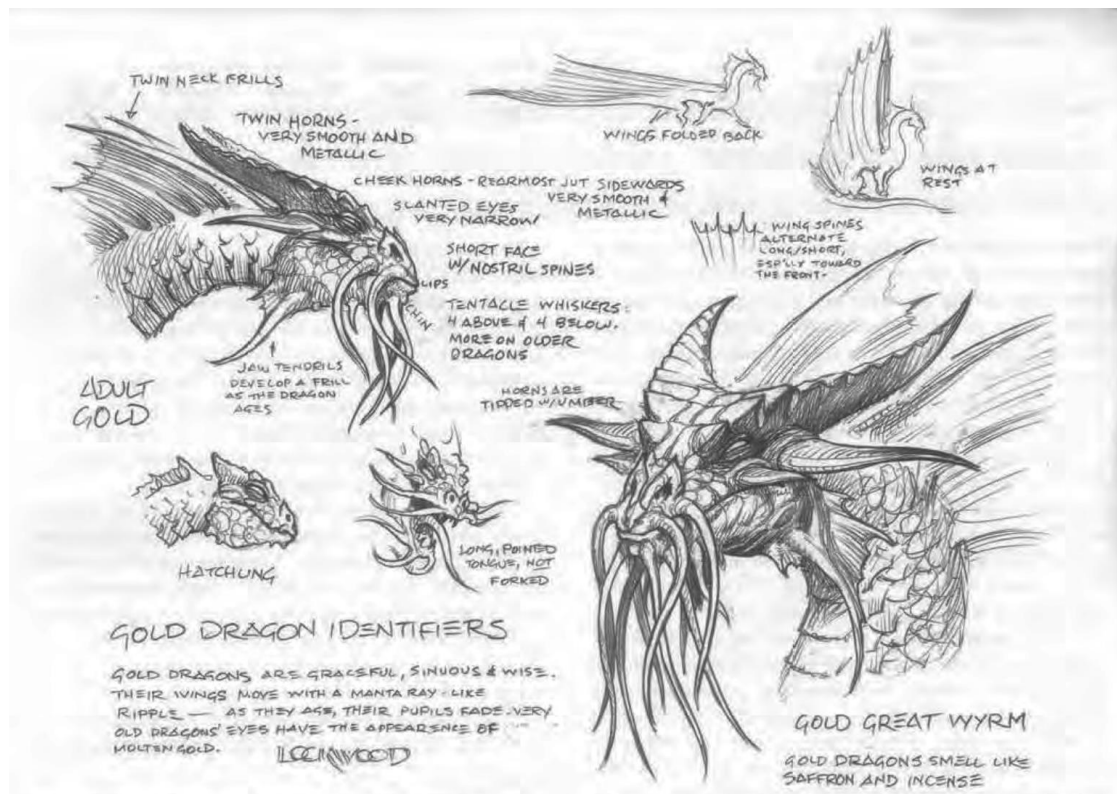
Mais ceci sera une autre histoire, une autre aventure...

7 LES MONSTRES

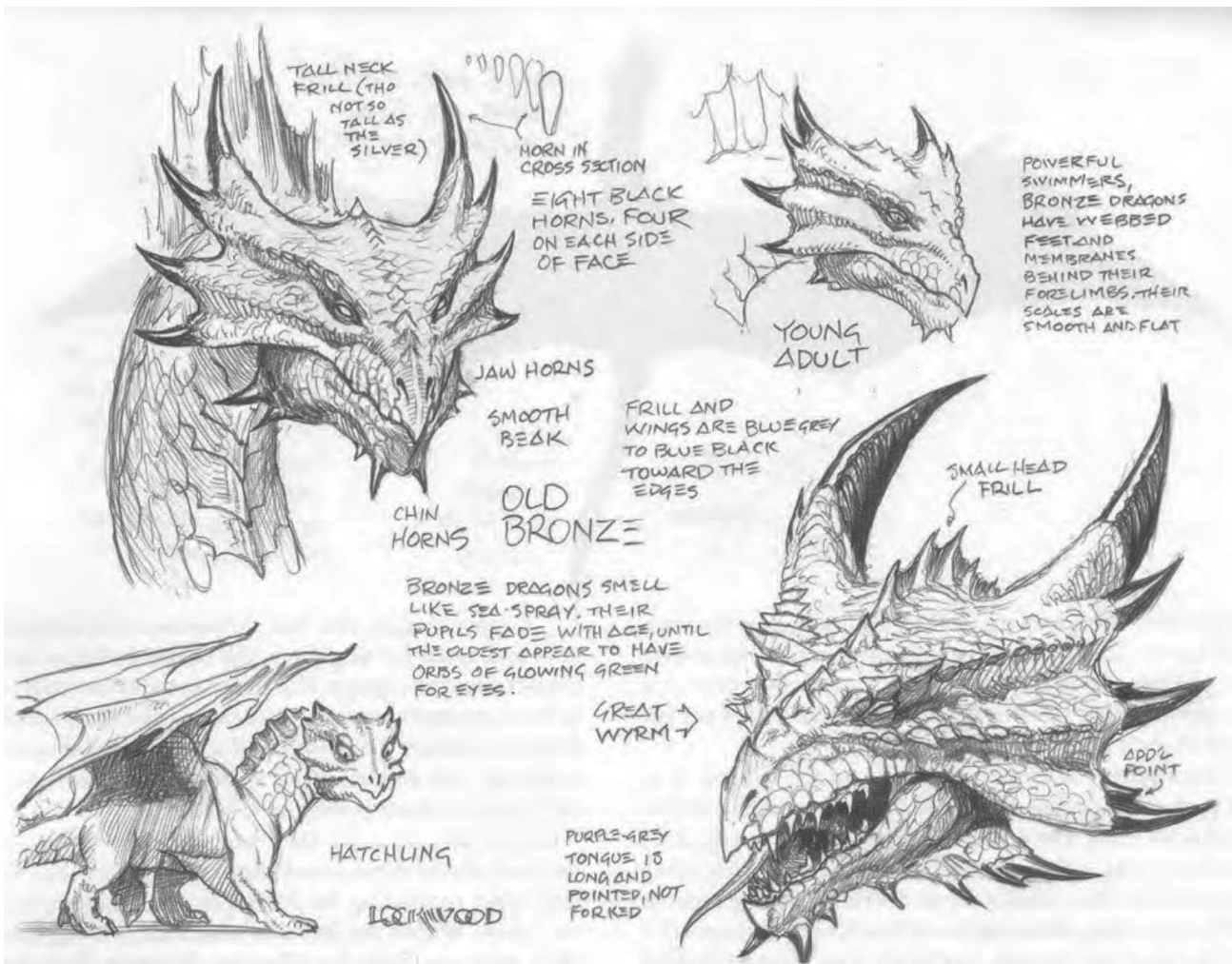
7.1 Les dragons

DRAGON D'OR, GREAT WYRM, (AC : -16; Mv : 12, Fl40 (C), Jp 3, Sw 12 (15); HD : 28 (PV 336); Taco : -7; #Att : 3 + special; Dmg : 1-10/1-10/3-36 +12; Souffle : 24d12+12; Size : 308'; MR : 70%; Treasure Type : H, R, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 1 / P 2 2 1). At birth, gold dragons have *water breathing* ability, can *speak with animals* freely, and are immune to fire and gas. They can also *polymorph self* three times a day. Each change form lasts until the dragon chooses a different form; reverting to the dragon's normal form does not count as a change. A gold dragon's natural form has wings. However, they sometimes choose a wingless form to facilitate swimming, gaining the higher swimming rate listed above. A gold dragon in any wingless form can fly at a speed of 6 (MC E).

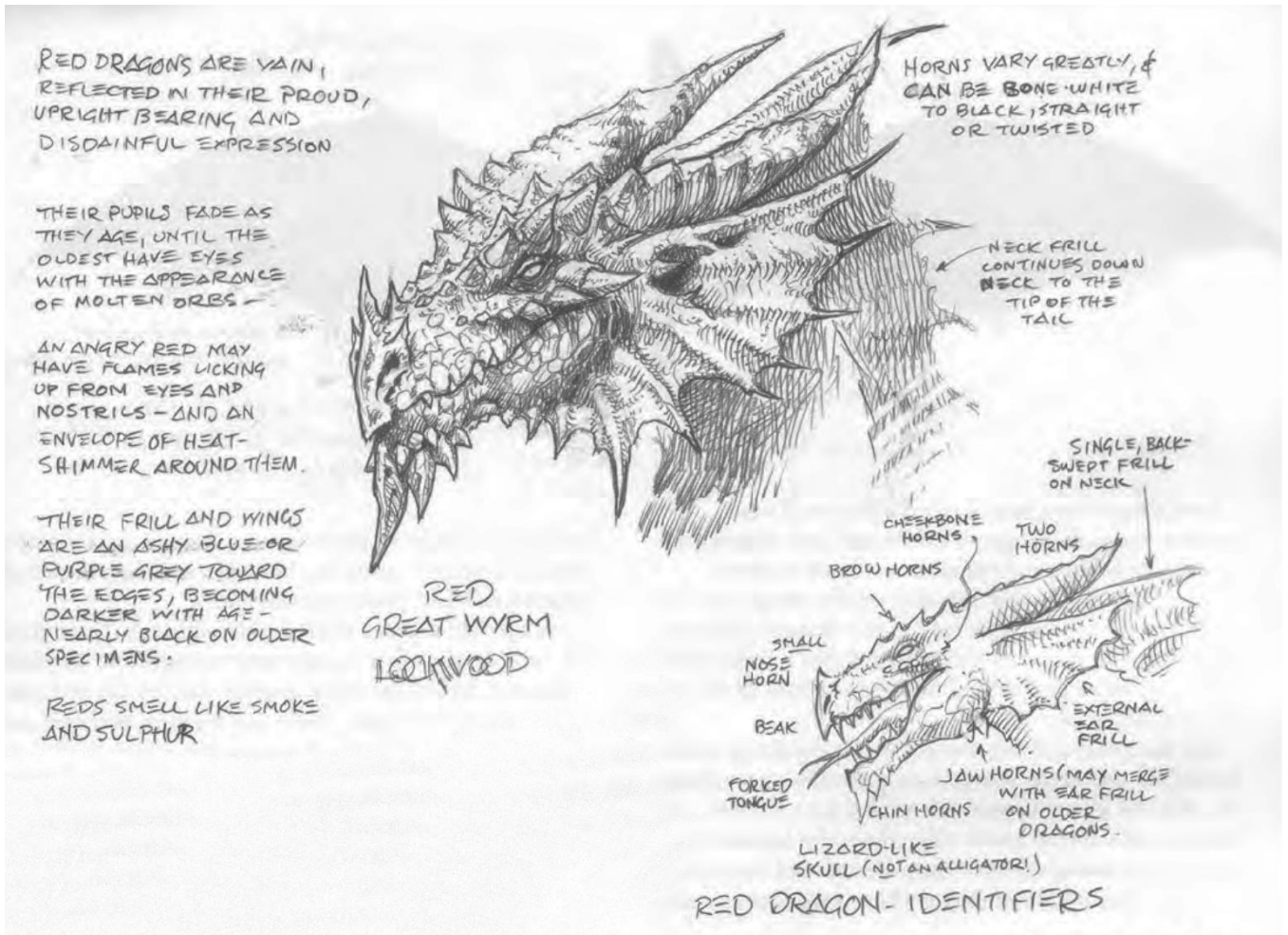
Abilities : Young: *bless* three times a day. **Juvenile:** *detect lie* three times a day. **Adult:** *animal summoning* once a day. **Mature adult:** *animal summoning* once a day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *quest* once a day, and *detect gems* three times a day. (This allows the dragon to know the number and kind of precious stones within a 30' radius, duration is one minute). **Great Wurm :** *wish* once per week. The *luck bonus* power of mature adults is used to aid good adventurers. By touch the dragon can enchant one gem to bring good luck. The gem is usually one which has been embedded in the dragon's hide. When the dragon carries the gem, it and every good creature in a 10' radius per age category of the dragon receives a +1 bonus to all Saving Throws and similar dice rolls, cf. *stone of good luck*. If the dragon gives a gem to another creature only the bearer gets the bonus. The enchantment lasts three hours per age category of the dragon, plus 1-3 hours. The enchantment ends if the gem is destroyed before its duration expires.



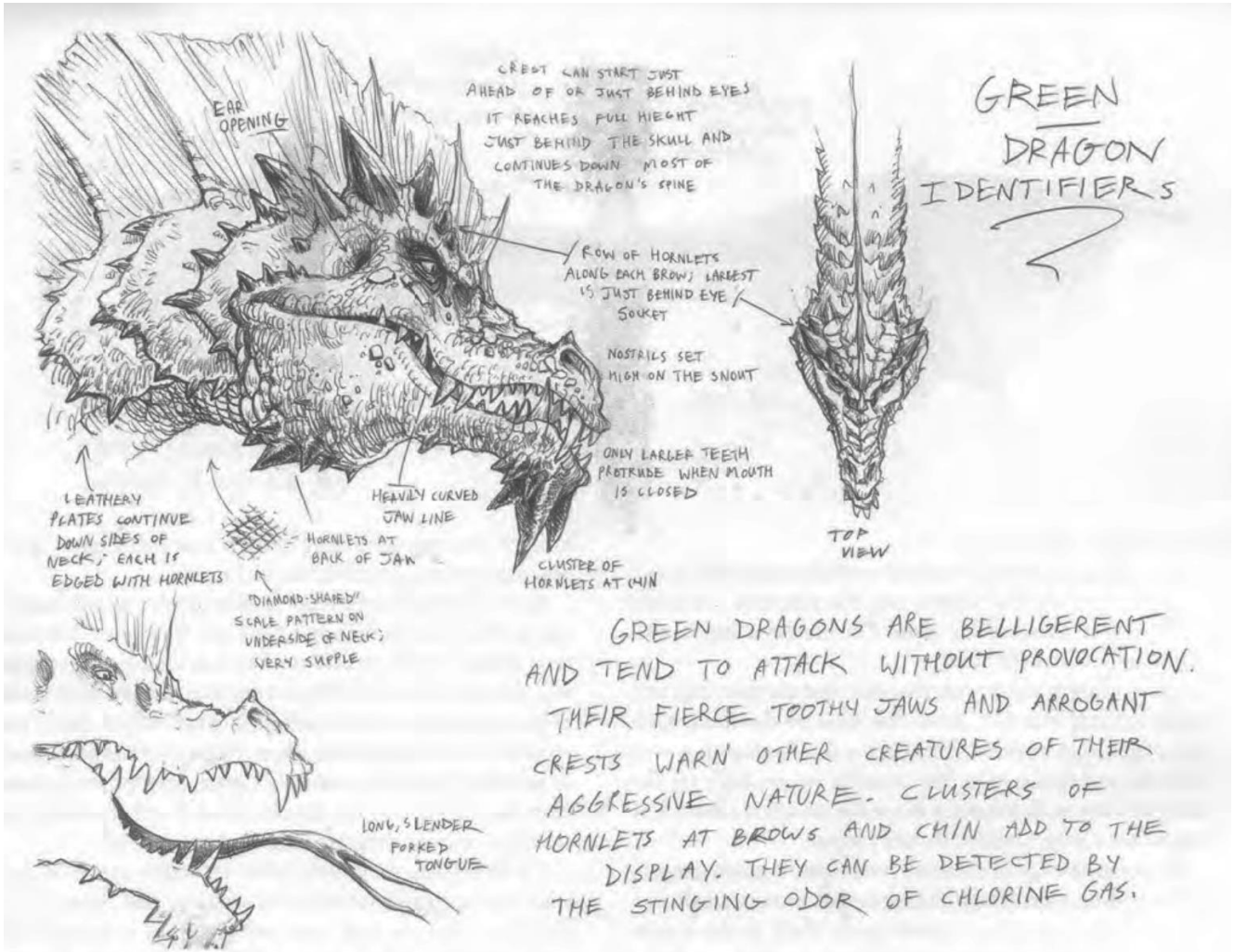
DRAGON DE BRONZE, GREAT WYRM, (AC : -12; Mv : 9, Fl30 (C), Sw 12; HD : 26 (PV 312); Taco : -4; #Att : 3 + special; Dmg : 1-8/1-8/4-24 +12; Souffle : 24d8+12; Size : 244'; MR : 55%; Treasure Type : H, S, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 1 / P 2 2 1). At birth, bronze dragons have a *water breathing* ability, can *speak with animals* at will, and are immune to electricity. **Abilities : Young:** *create food and water and polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.) **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Adult:** *ESP* three times a day. **Mature adult:** *airy water* three times a day in a 10' radius per age category of the dragon. **Old:** *weather summoning* once a day.



DRAGON ROUGE, GREAT WYRM, (AC : -13; Mv : 9, Fl30 (C), Jp 3; HD : 27 (PV 324); Taco : -5; #Att : 3 + special; Dmg : 1-10/1-10/3-30 +12; Souffle : 24d10+12; Size : 354'; MR : 65%; Treasure Type : H, S, Tx3; Sorts : W 2 2 2 2 / P 2 1) . Abilities : **Young:** affect normal fires three times per day. **Juvenile:** pyrotechnics three times per day. **Adult:** heat metal once per day. **Old:** suggestion once per day. **Very old:** hypnotism once per day. **Venerable:** detect gems, kind and number in a 100' radius three times a day.



DRAGON VERT, GREAT WYRM, (AC : -10; Mv : 9, Fl30 (C), Sw 9; HD : 23 (PV 276); Taco : -1; #Att : 3 + special; Dmg : 1-8/1-8/2-20 +12; Souffle : 24d6+12; Size : 220'; MR : 55%; Treasure Type : Hx3; Sorts : W 5 4). **Abilities : Juvenile:** water breathing. **Adult:** suggestion once a day. **Mature adult:** warp wood three times a day. **Old:** plant growth once a day. **Very old:** entangle once a day. **Wyrm:** pass without trace three times a day.



7.2 Les nains



TURAMN, Roi des Nains des Dents du Dragon, (AC : -10; Mv : 12, Niv : 16 (PV 198); Taco : 5; #Att : 2 (Force 21,+4, +9) ; Dmg : 1-10/1-10; Size : S; MR : Nil. Turamn porte une armure de platte +3, un heaume +4 ultravision et infravision, une cape +2, un marteau de tonnerre, une ceinture de force des géants du froid, une paire de gantelet de force d'ogre, une paire de bottes de Farlanghn, un anneau de belier (45 charges), un anneau de résistance au feu.

La garde de TURAMN, (AC : -7; Mv : 9, Niv : 12 (PV 150); Taco : 9; #Att : 2 (Force 19,+3, +7) ; Dmg : 1-10/1-10 (+10); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une armure de platte +2, un heaume +2, un marteau +3, un anneau +2, un anneau de lévitation.

Les tours de garde de la mine, (AC : -5; Mv : 9, Niv : 9 (PV 120); Taco : 12, #Att : 3/2 (Force 19,+3, +7) ; Dmg : 1-10 (+10); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une armure de platte +1, un heaume +1, un marteau +2, un anneau +1, une potion de soins ultimes.

Les mineurs, (AC : 0; Mv : 9, Niv : 7 (PV 100); Taco : 14; #Att : 1 (Force 18.00,+3, +6) ; Dmg : 1-8 (+6); Size : S; MR : Nil. Ils portent tous une cotte de maille, un heaume, une pioche. Les mineurs ont tous un bouclier qui leur permettent de se protéger les uns les autres. Le système de défense est imparable dans les tunnels.



7.3 Les ignidraco

IGNIDRACO, GREAT WYRM, (AC : -15; Mv : 18, Fl36 (C), Jp 6, Sw 12 (15); HD : 36 (PV 512); Taco : -12; #Att : 3 + special; Dmg : 3-36/3-36/5-100 +24;

Souffle : 36d12+24;

Size : 510'; **MR** : 100%; **Sorts** : 65 points de sorts, à utiliser dans la liste des sorts, voir ci-dessous).

At birth, Ignidraco are immune to fire, electricity and acid, take half damage from cold. They have a very hard skin which allow them to decrease damage by 20% points per attacks, and take no damage from first attack, as for *stoneskin*. They may not be hurt by weapon below magic +4.

Abilities : Young: *Polymorph self* three times a day. (Each change in form lasts until the dragon chooses a different form. Reverting to the dragon's normal form does not count as a change.). **Juvenile:** *wall of fog* once a day. **Young Adult :** *wall of fire*. **Adult:** *heat metal* 7 times per day. **Mature adult:** *luck bonus* once a day. **Old:** *weather summoning* once a day. **Very Old :** *wall of lightning* . **Venerable :** *wall of force*. **Wyrm :** *meteor swarm*. **Great Wyrm :** *wish* once per day.

