DRAGONS
LE JEU DE RÔLE

Piège en Profondeur

Une aventure de Phileas Rogue
pour des personnages de niveau 4

Ambiance

Piège en Profondeur est un scénario conçu pour éprouver les nerfs de vos joueurs. Partiellement amnésiques, les aventuriers reprennent conscience dans une citadelle oubliée de l'Inframonde, où ils servent d'appât à un monstre qui joue avec ses proies avant de les dévorer. La possession du supplément *Créatures 2* est nécessaire pour les statistiques de Béhir Juvénile (p.87).

Coulisses

Une communauté duergar qui s'est installée dans un souterrain infesté par le Chancre a dégénéré au point de ne plus s'exprimer que par des grognements et quelques mots très simples en commun des profondeurs. Il y a bien des générations de cela, en creusant une nouvelle excavation, ces duergars ont découvert une citadelle dont un béhir avait fait son antre. Devant la puissance de la créature, ils l'ont prise pour un dieu. Depuis, ils lui vouent un culte et lui offrent régulièrement des sacrifices. Lorsque le « dieu » succombe, ils partent à travers la montagne à la recherche d'un béhir juvénile qui prendra sa place.

Aujourd'hui, la communauté duergar fête l'arrivée de son nouveau « dieu » et, malheureusement pour eux, les personnages sont destinés à devenir son premier festin.

Implication

Les personnages, en mission dans les contreforts des Drakenberg, ont joué de malchance pour se retrouver dans cette situation. Mauvais endroit, mauvaise rencontre.

La mauvaise rencontre s'est incarnée en un dvaerg, Gremnar, fuyant un sanglier géant qu'il avait dérangé. Il s'est présenté comme membre du clan des Advernen, de retour chez lui après avoir vendu des outils aux fermiers de la région. Jovial, bon vivant, il faisait bonne figure. Rien ne laissait supposer qu'il est en fait un fugitif banni de son clan, et que, bien qu'ayant retrouvé sa tignasse (**Encyclopédie** p.84), il préfère dépouiller les voyageurs plutôt que retourner à une vie harassante dans les forges familiales.

Le mauvais endroit fut le buron où Gremnar les a conduit, tenu soi-disant par des amis. Ses tenanciers sont corrompus par le Chancre qui infeste le sous-sol. La découverte dans la cave d'un ateak donnant passage vers l'Inframonde leur a permis de recontrer une communauté duergar prête à leur offrir des minerais d'or et de platine en échange de victimes à sacrifier à leur dieu. Gremnar, qui trainait dans la région, a rapidement proposé ses services de rabatteur pour leur amener assez de clients pour contenter tout le monde.

Pour piéger les futures victimes, les aubergistes Olaf et Katja (« Nous sommes originaires de Septentrion. Nous nous sommes installés ici pour profiter d'un climat plus agréable » expliquent-ils avec un sourire avenant) épicent leur bière avec un poison un peu particulier, puisque, outre plonger sa victime dans un délire psychédélique, la rend *inconsciente*.

Toute cette partie qui précède le début de l'aventure, les personnages n'en ont aucun souvenir lorsqu'ils reprennent conscience dans leur prison souterraine. Ils sont amnésiques de tout ce qu'ils ont vécu ces dernières semaines (depuis la fin du dernier scénario joué, par exemple). Heureusement pour eux, ce n'est que momentané. De temps à autres, faites faire aux joueurs un **Jet de Sauvegarde de Sagesse DD 15** (baissez la difficulté de 1 pour chaque nouveau jet). Une réussite permet au personnage de se remémorer un détail, des visages, un lieu. Présentez ces souvenirs comme des pièces d'un puzzle, dans le désordre. Plus vous laisserez les joueurs patauger, plus l'aventure paraîtra mystérieuse.

Aventure

L'aventure débute lorsque les personnages reprennent conscience. Ils ont mal au crâne, se sentent légèrement nauséeux, avec un désagréable goût de métal dans la bouche. Ils sont dans le noir complet. L'air est humide et froid, le sol est constitué de dalles de marbre parfois éventrées. Ils constateront rapidement qu'ils n'ont plus leur équipement, en dehors de ce qu'ils portent directement sur eux : vêtements et armure (s'il y a un prêtre dans le groupe, il a toujours son focaliseur). Comme expliqué précédemment, ils n'ont aucune idée de ce qu'ils font ici. Chaque personnage est enfermé dans une cage de 3 mètres de côté, assez haute pour tenir debout. Lorsque quelqu'un parle, sa voix résonne comme dans une cathédrale.

Sortir de la cage constitue la première épreuve du groupe. La porte est verrouillée et les barreaux sont trop épais pour être tordus (**Test de Force DD 25**). La serrure semble être reliée à un mécanisme (**Test d'Intelligence (Investigation) DD 15**). Le sort *Déblocage* déverrouille la porte.

En analysant leur environnement, les personnages remarquent une dalle surélevée dans chaque cage, près des barreaux, ainsi qu'un énorme bouton installé en hauteur à l'autre bout. Pour sortir, il faut se

Options pour le meneur de jeu

La perte de son équipement est une situation extrêmement difficile pour les PJ. C'est le but de ce scénario : obliger les joueurs à penser autrement qu'avec leurs armes et leurs objets magiques. Cela dit, tout groupe de PJ est différent. Peut-être l'absence d'un équipement rend-elle un personnage inutile pour tout le scénario ? Le cas du magicien est emblématique : sans son livre de sorts, il risque de se sentir « nu ». Il faut rappeler cependant un point de règle : il peut lancer des sorts sans grimoire, mais ne peut pas changer sa liste après un *repos long*. Vous pouvez permettre à celui qui joue le magicien de décider de sa liste de sorts préparés après le début du scénario. Par ailleurs, n'hésitez pas à placer un ou deux objets (comme le grimoire) appartenant au groupe dans un coin de la salle [1].

hisser sur la dalle surélevée (ce qui déclenche un premier mécanisme) et toucher le bouton (ce qui actionne le second mécanisme), soit en lançant un caillou (**Test de Dextérité DD15**), soit en usant de magie, comme lancer un sort d'*Appel de familier* ou *Serviteur invisible* et commander à la créature de le faire. Aussitôt fait, un clic retentit et la porte s'entrouvre. La manœuvre doit être répétée pour chaque cage.

La salle [1] dans laquelle les personnages se trouvent est immense. En dehors des cinq cages dans lesquelles ils étaient enfermés, il n'y a rien. La réussite d'un **test d'Intelligence (Histoire) DD12** révèle qu'ils sont dans une citadelle très ancienne, datant certainement de l'ère des Voyageurs. Aucun autre bruit que ceux qu'ils provoquent ne se fait entendre. Des graffitis, pour la plupart écrits dans une langue oubliée, ont été tracés sur les murs. Les deux seuls en commun indiquent : « ne sortez pas d'ici », « ici est le seul endroit où vous serez en paix ».

La seule sortie est un large couloir qui débouche sur une autre salle de la même dimension [2], tout aussi vide. Chaque mur est percé par une ouverture donnant accès à un nouveau couloir (cf. la description de la citadelle ci-après).

C'est ici que l'enfer va se déchaîner. Des bruits se font entendre au fond du grand couloir devant eux. Quelque chose semble bouger au loin. Tout à coup, quelque chose se précipite dans leur direction.

- Les personnages retournent d'où ils viennent [1] : ils se retrouvent au calme. La présence qui s'est précipitée vers eux semble s'éloigner et disparaître.

- Les personnages attendent : une créature débouche du couloir et se jette sur eux. Un **test d'Intelligence (Nature) DD15** permet de reconnaître un **béhir juvénile**. Il charge le premier personnage sur son chemin. Lorsque les points de vie de celui-ci tombent à zéro, il repart d'où il est venu.

Les personnages se précipitent dans un des couloirs latéraux [8] : ils se prennent une volée de tirs d'arbalète. Au fond du couloir, les deux duergars qui viennent de leur tirer dessus prennent leur jambe à leur cou (action de combat **Anticiper**). Une herse tombe avec fracas juste après leur passage. La sortie qu'ils viennent d'emprunter est bloquée.
Après avoir tenté diverses solutions, les personnages devraient comprendre qu'ils sont faits comme des rats. Se réfugier dans la salle où ils ont repris conscience [1] et attendre sans rien faire est la pire des tactiques : personne ne viendra leur apporter à boire ou à manger. Appliquez les règles de faim et de soif exposées dans **Aventuriers** p.340.

Options pour le meneur de jeu

Vous pouvez pimenter l'aventure en créant quelques événements au cours de la séance. Par exemple, un tremblement de terre fait s'effondrer un des couloirs, sur les PJ ou des duergars, créant un abri potentiel ou barrant un passage. Vous pouvez également placer un passage secret quelque part, donnant sur un mausolée gardé par des zombies (**Créatures** p.185-186) et cachant éventuellement un trésor. Cette aventure est la vôtre, n'hésitez pas à l'arranger à votre sauce.

En mode survie

Gérez la partie en réagissant aux décisions des joueurs. Voici ce que vous devez garder en tête :

- Toute la citadelle est plongée dans le noir. Les sorts *Lumière* ou *Vision dans le Noir* sont une bonne solution pour que tout le monde puisse voir (prenez bien en compte la durée de ces sorts).

- Les personnages ne seront jamais dérangés lorsqu'ils se réfugient dans la salle des cages [1]. Ils peuvent y effectuer un *repos court* ou *long*, discuter et lancer des sorts, mais attention à la gestion de la faim et de la soif..

- Le **béhir juvénile** aime s'amuser longtemps avec ses proies avant de les dévorer. Il attaque en priorité son plus dangereux adversaire pour le mettre aussi vite que possible à zéro point de vie avant de retourner dans son antre [6]. Il ne tue pas sa victime, préférant l'**assommer** (cf. **Choisir sa victoire** dans **Aventuriers** (p.358-359)). Il harcèle ses proies jusqu'à ce qu'elles soient épuisées et n'opposent plus de résistance. Le jeu est alors terminé : il les achève et les dévore. En revanche, dès qu'il a perdu la moitié de ses points de vie, il se dégage en utilisant son Souffle foudroyant et se réfugie dans son antre [6].

- Traitez les **duergars** comme une horde vague, sans fin. Lorsque l'un d'entre eux est tué, un autre prend sa place. Ils font de cette chasse un rituel, et chaque mort dans leur rang est une offrande au « dieu ». Leur tactique est simple : si le béhir est en difficulté, ils interviennent en plus ou moins grand nombre pour permettre à leur divinité de s'échapper. Si au contraire, la chasse paraîtparait trop simple, ils déposent au détour d'un couloir une arme (en général, une lance ou une épée) ou un bouclier. Petit à petit, les personnages combattants seront en mesure de participer aux assauts.

- Les **duergars** ne se battent qu'à distance avec leurs arbalètes. Si les PJ viennent au contact, ils fuient le combat en direction de la sortie la plus proche (cf. la description de la citadelle ci-après). La herse est alors baissée juste après eux. Lorsque le béhir est en difficulté, ils se déplacent à travers les couloirs [8] et les salles [2], [3], [4] et [5] afin de harceler au mieux les personnages. En revanche, leur superstition leur interdit de pénétrer (en dehors des chamans) dans les grands couloirs [7] en direction de l'antre de leur « dieu ».

- Prendre en otage ou essayer de faire parler un **duergar** ne sert à rien. Sa faculté de communiquer est faible, et il est prêt à mourir pour son « dieu ».

- Le **béhir juvénile** n'attaque que dans les salles les plus grandes [2 à 5], son antre [6] et les larges couloirs [7] qui les relient.

Les **duergars** s'installent dans les salles situées aux quatre coins de la citadelle [9]. Ils tirent sur les personnages lorsque ceux-ci entrent dans un des couloirs dans leur direction [8], avant de s'enfuir de l'autre côté de la herse la plus proche.

La citadelle

[1] Salle des cages : c'est ici que les personnages reprennent conscience. La salle mesure 12 x 12 m. Le plafond s'élève à 6 m. Comme pour toute la citadelle, les murs, le sol et le plafond sont en pierre. Les 5 cages sont disposées à 1,50 m les unes des autres. La seule issue est un couloir large et haut de 3 m.

[2][3][5] Salle Sud, Ouest et Est : ces trois salles sont identiques. Elles forment un carré de 12x12 m pour une hauteur de 9 m. Elles sont vides. Le mur intérieur donne sur un grand couloir [7]. Les couloirs latéraux [8] sont trop petits pour que le béhir puisse y pénétrer. Le mur extérieur ne comporte aucune ouverture.

[4] Salle Nord : cette salle est semblable à celles numérotées [2], [3] et [5] à l'exception du mur extérieur : celui-ci est percé en son milieu par un double portail géant en pierre (chaque porte est large de 3 mètres et haute de 4,5 mètres). Ce portail ne peut être ouvert que par un antique mécanisme dont la commande se trouve à l'extérieur. C'est par là que les duergars amènent leur nouveau « dieu » lorsqu'il faut remplacer celui qui vient de mourir.

Options pour le meneur de jeu

Vous pouvez développer la relation entre le béhir juvénile et les duergars chamans. La créature les considère comme ses esclaves. Il exige qu'ils s'occupent de lui en permanence pour le masser, le couvrir d'onguent ou lui limer les ongles de ses pattes. S'il ne les trouve pas assez entreprenants, il crie et les punit en les frappant avec sa queue. Si durant l'aventure il est obligé de fuir, il peut passer ses nerfs en dévorant l'un d'eux.

[6] L'antre du béhir : cette salle de 15 m de large pour 9 m de long, et haute de 9 m, se situe au centre de la citadelle. C'est ici que se trouve le « nid » du béhir. Des montagnes d'os montrent que les victimes ont été nombreuses. Deux chamans duergars attendent leur « dieu » entre deux combats pour lui procurer des soins. Si les personnages s'approchent sans faire preuve de discrétion, ils se cachent derrière des montagnes d'os. Pour les repérer, il faut réussir un **test opposé de Sagesse (Perception) contre la Dextérité (Discrétion)** des duergars. Les deux chamans n'interviennent que si les PJ s'en prennent au béhir dans son antre. L'un cherche à se placer au contact de la créature pour lui faire des sorts de **Soins** ou lui procurer une **Assistance divine** tout en restant à distance des assaillants, tandis que son congénère attaque de loin les personnages avec **Charme personne**, **Sphère de Feu** tant qu'il est à distance ou **Gourdin magique** s'il passe au corps-à-corps. Si les deux chamans duergars sont tués, le béhir juvénile entre en fureur et cherche à en terminer au plus vite avec les personnages.

[7] Grands couloirs : ils sont larges et hauts de 6 mètres. Les murs rectilignes et le plafond droit montrent qu'ils sont l'œuvre de bâtisseurs.

[8] Petits couloirs : ils sont larges de 1,5 mètre pour 3 mètres de haut. Chaque fois que les personnages entrent dans l'un d'entre eux, ils reçoivent une volée de carreaux d'arbalètes tirés depuis la salle [9] la plus proche. C'est dans ces couloirs qu'ils trouveront de temps à autres une arme ou un bouclier déposé par leurs ennemis. Si vous êtes d'esprit retors, vous pouvez placer un piège dans l'un d'eux, mais gardez à l'esprit que le chemin est alors barré pour les duergars lors de leurs déplacements.

[9] Petites salles : elles mesurent 4,5 x 4,5 mètres, pour 3 mètres de hauteur. Elles donnent toutes sur deux petits couloirs [8], tandis qu'un corridor extérieur permet de sortir de la citadelle. Chacune de ces sorties est barrée par une herse commandée 12 mètres plus loin par une manette, actionnée par un duergar affecté uniquement à cette tâche. Si un personnage parvient à passer tout de même cet obstacle (par exemple, un mage qui se téléporte avec **Marche de brume**), il est « accueilli » par un groupe de duergars qui n'hésitent pas à utiliser leur marteau contre l'intrus. S'il tombe à zéro point de vie, il n'est pas achevé : il sera retrouvé **inconscient** par ses camarades dans une des salles [9], devant la herse.

Dénouement

Lorsque les personnages achèvent le béhir juvénile, des hurlements retentissent. Les duergars se jettent au sol, en pleurs, se frappant la poitrine, déchirant leurs habits. Ils ne font plus attention aux personnages qui peuvent sortir par l'une des petites salles [9]. La herse est ouverte. Après quelques tours et détours, ils se retrouvent soudain… dans la cave du buron d'Olaf et Katja. Nul doute qu'ils vont leur faire regretter leurs agissements. Ils pourront récupérer une partie de leurs affaires, à l'exception de ce qui a le plus de valeur (armes de qualité exceptionnelle et objets magiques), et d'une partie de leurs bourses, emportés par Gremnar parti en quête de nouvelles victimes (en revanche, si vous avez l'âme généreuse, permettez aux personnages de récupérer le stock assez conséquent de minerais d'or, de platine et d'argent des aubergistes, voire quelques objets magiques de faible niveau volés à d'anciens clients). La recherche du dvaerg constituera très certainement la suite de cette aventure.

Annexe

Le poison utilisé par Olaf et Katja :

Vistase

Type : ingestion

Effet : la créature doit réussir un JS de Constitution DD18 (28 si la vistase est mélangée à une boisson alcoolisée). En cas d'échec, elle est victime d'hallucinations puis se retrouve **Inconsciente**. La vistase est un champignon qui pousse dans la toundra du Septentrion. Elle est utilisée lors de cérémonies pratiquées par quelques tribus du Grand Froid pour communier avec la nature. Elle doit être cuite à l'eau avant d'être séchée pendant plusieurs jours, puis transformée en poudre. Elle est le plus souvent mélangée à des boissons dont l'alcool décuple les effets. Les hallucinations arrivent rapidement et durent une heure environ. Puis la personne qui l'a consommée tombe **Inconsciente** pour 2d6 heures.

Duergar soldat

Duergar de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 13 (2d8 + 4) | **Seuil de blessure** 6

Vitesse de déplacement 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	6 (−2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 16

Langues –

Facteur de puissance 1 (200 PX)

Traits

Vision dans le Noir. Habitué à vivre sous terre, le duergar est doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 mètres, il voit en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée.

Actions.

Arbalète. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Réussite :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.

Marteau léger. *Attaque d'arme de corps à corps et à distance :* +3 pour toucher au corps à corps, allonge 1,5 m, une cible. *Réussite :* 3 (1d4+1). +4 pour toucher à distance, portée 6/18 m, *Réussite :* 4 (1d4+2). Dégâts contondants.

Duergar chaman

Duergar de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure de cuir)

Points de vie 18 (3d8 + 3) | **Seuil de blessure** 5

Vitesse de déplacement 7,5 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	7 (−2)	16 (+3)	6 (−2)

Compétences Discrétion +2, Perception +5

Sens Perception passive 18

Langues –

Facteur de puissance 2 (450 PX)

Traits

Vision dans le Noir. Habitué à vivre sous terre, le duergar est doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 mètres, il voit en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée.

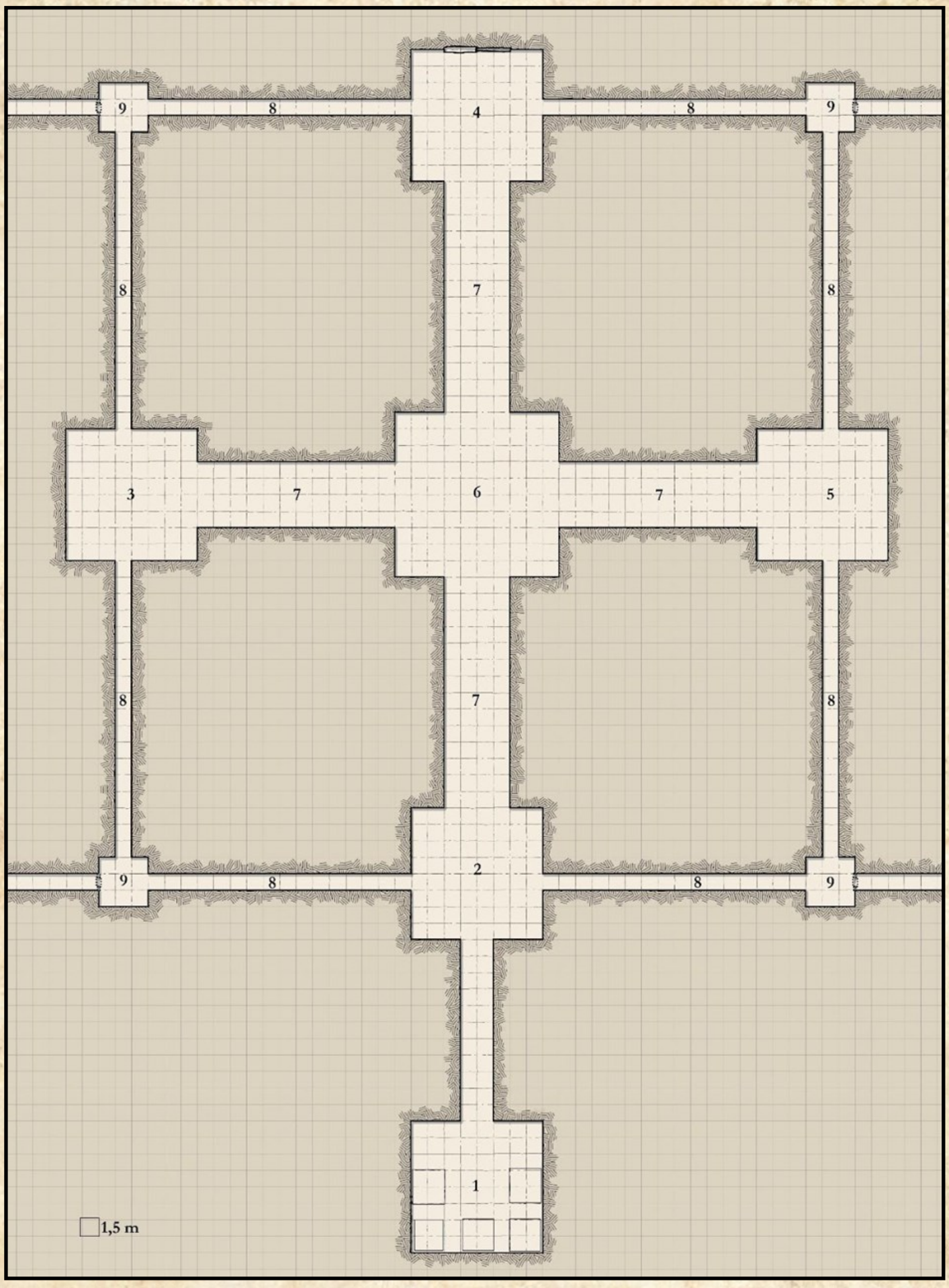
Sorts. Le chaman duergar est un lanceur de sort de niveau 3. Sa caractéristique magique est la Sagesse (DD de sauvegarde des sorts 13, +5 pour toucher avec ses attaques de sort). Le chaman a préparé les sorts de druides suivants :

- Sorts mineurs (à volonté) : *Assistance divine*, *Gourdin magique*.
- 1er niveau (4 emplacements) : *Charme personne*, *Mot de guérison*, *Soins*.
- 2ème niveau (2 emplacements) : *Peau d'écorce*, *Sphère de feu*.

Actions.

Gourdin. *Attaque d'arme de corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. *Réussite :* 2 (1d4) dégâts contondants

Béhir Juvénile

Cf. **Créatures 2** p.87.

Plan de la Citadelle