

L'Amas des Profondeurs

Un site d'aventure par Michael Prescott
Traduction par Joël-Olivier Vidal

La Situation

Dans une caverne souterraine d'une ampleur inestimable se trouve l'Amas, un tas d'ordures fossilisés produit par un nid de dragons loin au-dessus du plafond de la caverne. Le nid étant maintenant abandonné il ne reste plus que l'amas, à la merci des charognards de toute sorte.

La caverne extérieure est plongée dans les ténèbres à l'exception d'un étrange reflet de feu dû aux scarabées dans les pentes.

Camp Minier

Il est entouré d'une palissade de bois ébréché. Sa surface extérieure est couverte de piquets de fer saillissants (servant à repousser les scarabées). À l'intérieur une cabane contient deux pioches, une lanterne de cuivre (vide) et un bouclier rouillé, tous de taille naine. Un four contient des fragments d'insectes, mouchetés de pincées d'or.

Creuser dans l'Amas

La pierre de l'amas est similaire à du calcaire mais est extrêmement poussiéreuse et a tendance à s'effriter. Un mineur d'une force moyenne avec une pioche et une pelle peut excaver jusqu'à 5' cube par heure. À tous les 10' tirez 1d20.

d20 Resultat

1-9 Inépuisable quantités de coprolithe, légèrement;
(d6) 1-2: poussiéreux; 3-4 granuleux; 5-6 plus dur.

10-12 Sédiments poussiéreux : haut risque d'étouffement et de cécité temporaire.

13 Ancien tunnel effondré; d2 fantômes

14-15 Isopode dormant (confus et en colère)

16 Coquilles d'œufs (d6 livres)

17 Ossements (d10 pieds de longueur)

18 Écailles

19 d3 Dents

20 Sédiments de crachat liquides contenant d6 gemmes et d100 pièces de monnaie, en plus d'une odeur que vous n'oublierez jamais.

30' en dessous de la ligne de flottaison, le coprolithe cède la place à de la roche très dure.

Pentes de l'Amas

L'amas s'élève à 120' au dessus du sol de la caverne. Chaque 10 minutes passées ici attire l'attention de charognards sur 1-2 sur 1d6.

Tirez 1d6 pour savoir lesquels : 1 - d6 scarabées de feu volants ; 2 - uropyge (scorpion) (8') ; 3 - grillons des grottes ; 4- pluie de gouttelettes acides ; 5- d3 fantômes de l'amas ; 6- lucanes (scarabées) irisés provenant de la caverne sèche.

Galerie et Échaffaudage

Un échaffaudage chambranlant s'élève à 40' de hauteur dans cette haute caverne naturelle. Elle arrive 10' en dessous de l'entrée des tunnels excavés plus haut par les nains.

Barricade

Une rudimentaire barricade de poutres de bois et de mobilier bloquait autrefois le tunnel mais a maintenant été rompue. Les os de cinq nains ainsi que 2d6 casques, plastrons, boucliers et armes de mêlée utilisables se trouvent dispersés autour de sa base.

Fantômes de l'Amas

Les mineurs de l'amas furent dévorés jusqu'au dernier par les Juvéniles. La haute concentration d'ichor de dragon dans le coprolithe a préservé leurs esprits même s'ils ont été dévorés, bien que malencontreusement cela les pousse à revivre sans cesse leurs derniers moments de vol, de terreur et d'agonie.

Copyright © 2014 Michael Prescott
<http://patreon.com/adventures>

Caverne Sèche

Un grand lucane irisé demeure ici. Il a la taille et l'attitude d'un rhinocéros. Sa carapace est exceptionnellement dure et striée de métaux précieux que la bête a absorbée dans l'amas. Si elle est fondue la carapace vaudra 4000po, 1000pa et 300 pp.

Galerie Supérieure

Ce tunnel excavé faisant 6' de large est soutenu par des poutres en bois fendues.

Dans un cul-de-sac au bout du tunnel se trouve un tas d'os en vrac et de tissus en lambeaux ; les restes dispersés de six nains. Parmi les débris, et obscurcis par la poussière, se trouvent trois ensemble de cottes de mailles naines, trois épées, deux pioches, une lanterne de cuivre et 140 pièces d'or. Un des corps, intact, arbore une broche de protection contre les insectes.

d3 fantômes apparaîtront si leurs affaires sont touchés.

Caverne Remplie-d'Eau

Une accumulation d'égouttures a ramolli le coprolithe le transformant en une boue nauséabonde. La pente descendante se trouve à 10' au dessus de la ligne de flottaison. Un otuygh demeure ici, il se croit le seigneur de toute création.

Un puit de 2' fait de terre molle et glissante évacue les gaz putrides dans l'air à l'extérieur de la caverne.

« Douve de Duvalin »

Un anneau d'eau putride encercle l'amas, faisant 40' de large et 20' de profondeur dans sa partie la plus profonde. Une odeur d'ammoniac émerge si l'écume à la surface est perturbée. Des cris et de bruyantes éclaboussures attireront des scarabées volants depuis le flanc de l'amas.

Les Sentiers des Juvéniles

Il s'agit du réseau de tunnels étroits rongés dans le roc et lissés par le passage de plusieurs générations de larves de mastodonte. Infusé d'ichor de dragon, elles sont redoutables : des larves de 8' de longueur avec des mandibules incrustées de grenats se déplaçant très rapidement dans les tunnels confinés.

Chacun d'eux peut utiliser un sort de premier niveau choisi au hasard comme capacité innée et le fera fréquemment peu importe l'effet.

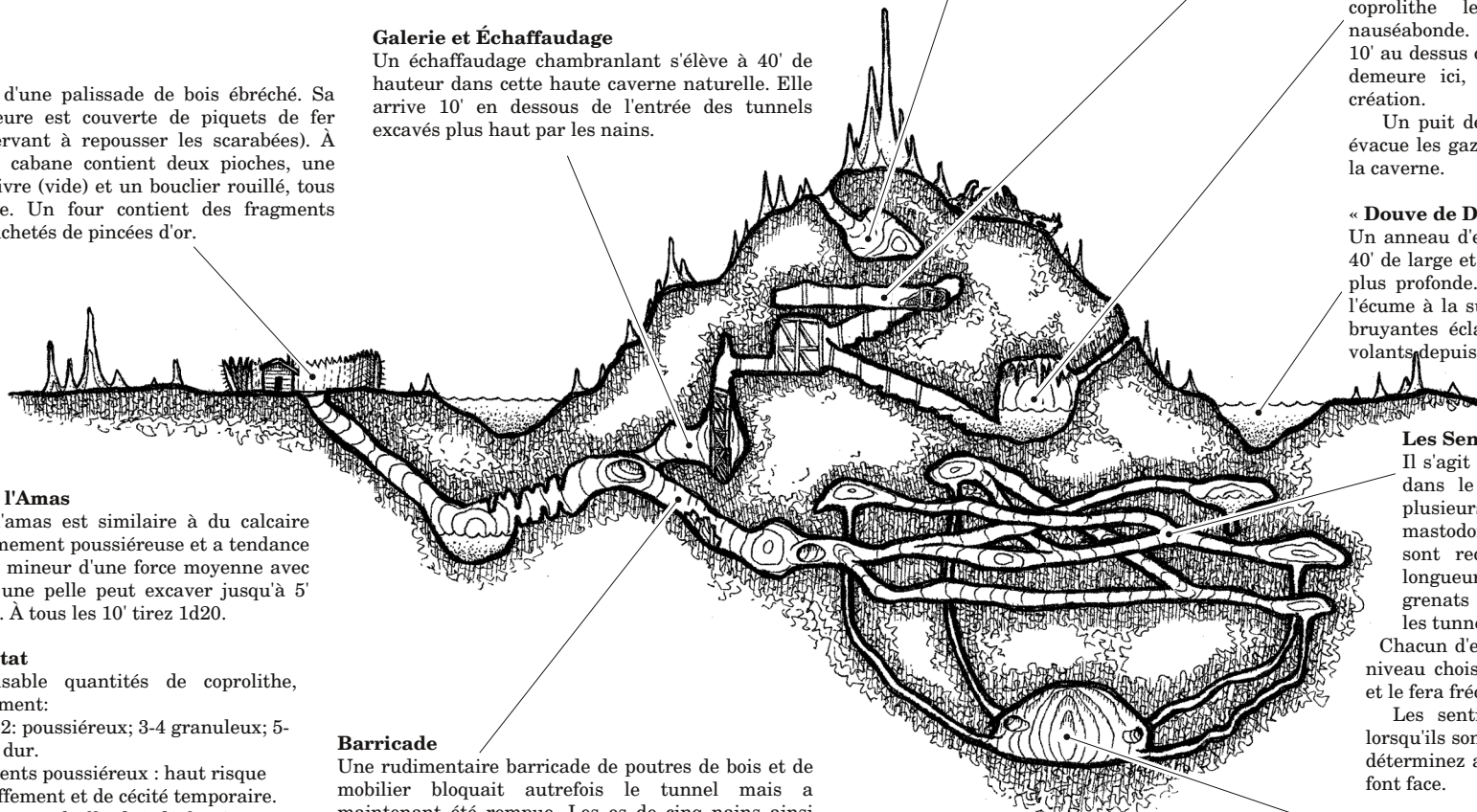
Les sentiers en contiennent 8 au total ; lorsqu'ils sont rencontrés dans un corridor étroit déterminez au hasard la direction à laquelle ils font face.

Voûte de la Mère Mastodonte

Un amalgame difforme de douzaines de larves de mastodonte frétille ici, il s'agit du résultat de plusieurs générations de larves retardées dans leur progression vers la maturité par l'exposition à l'ichor.

Liée télépathiquement aux Juvéniles, elle utilise sa magie innée comme un joueur de sort du 8e niveau.

La masse de son corps renferme une cachette remplie de pièces de monnaie, de bijoux et d6 objets magiques.



Les fantômes seront (tirez d6):

1-2: désemparés et violents.

3-4: entrain de revivre leurs tâches d'excavations à l'infini.

5: à la recherche de leur vengeance

6: lucides et à la recherche d'une bonne affaire

Lucides ou pas, les fantômes savent qu'ils ont payés un lourd tribut pour les richesses qu'ils ont accumulées, plus que tout ce que les aventuriers pourraient avoir à offrir.