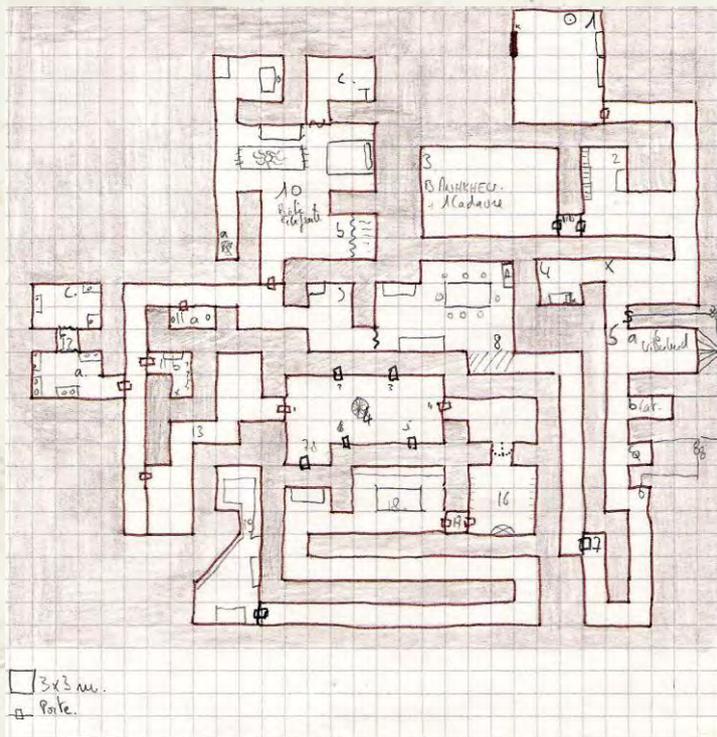




LE TROU

1. PIÈCE D'ENTRÉE

- ✦ Le plafond de cette pièce culmine à 6 mètres.
- ✦ A côté du miroir de téléportation (mur ouest) qui donne sur un miroir identique dans la cave du 161 rue Sashtar, on trouve une petite planche sur laquelle on grave le nombre de charge restante du miroir (dont le mot de passe est « le trou »). Il reste actuellement 5 charges.
- ✦ La porte de cette pièce est neuve (comme celles de tout le complexe).
- ✦ On y trouve également 2 grandes caisses de bois remplies de planches, clous, outils divers ainsi que des couvertures, cordes et torches.
- ✦ Une grande jarre le long du mur nord est remplie d'huile de lampe.



3.

- ✦ La porte de cette pièce était barrée par une large barre de fer.
- ✦ Sur un mur se trouvait 2 perches en bois prolongé d'un nœud coulant.
- ✦ C'est ici que vous avez surpris 3 ankhegs. Ils étaient en train de dévorer un homme impossible à identifier car défiguré par l'acide des monstres.

4. Salle de garde

Vous avez surpris ici un Voleur de l'ombre en faction (ronflant sur sa couche de paille).

2.

- ✦ 3 grandes cages en acier se trouvent ici. Elles étaient destinées aux ankhegs que vous avez trouvés dans la pièce suivante.
- ✦ Une grande caisse en bois contient de la terre et des pierres (la nourriture des ankhegs).



Ankheg

5. Premier piège

Durant ses voyages à travers Faerûn, Mablung collectionne des monstres. Il en a ici pour servir de piège à tous les types de créatures. Les chaînes sont assez longues pour permettre aux monstres de disparaître dans des



Gibberlings

Ces chaînes sont reliées entre elles par un système de poulies et d'engrenages complexes qui permet de les raccourcir grâce à une manivelle fixée dans le mur en 6. Et permettant d'attirer les monstres dans les renforcements, et ainsi passer sans problème dans le couloir. Un mécanisme identique se trouve à l'entrée du couloir (5) mais est dissimulé dans une cache secrète. A votre arrivée il y avait dans les renforcements 6

Gibberling (a), 1 Caterwaul (b) et 1 Quaggoth (c). Les chaînes étaient assez longues pour que les Gibberlings et le Caterwaul puissent attaquer ensemble mais trop courte pour que le Quaggoth puisse attaquer avec le Caterwall.



Quaggoths

8. Quartier des voleurs.

Après avoir passée une porte neuve (7), on arrive dans une pièce contenant 2 caisses (l'une contenant divers outils, l'autre des lanternes, de l'huile et des torches) ouvertes, 1 armoire (6 bouteilles de vin et du tabac), 1 table et 4 chaise. A votre arrivée, il y avait 4 hommes en faction dans cette pièce.

9.

Une caisse contenant des outils divers se trouve ici.

10. Les appartements de Mablung

La porte de cette pièce est beaucoup plus ancienne que celles du reste du complexe.

Cette pièce possède plusieurs renforcements. Celui du sud-est (b) est fermé par un lourd rideau rouge, derrière une impressionnante garde-robe ainsi que plusieurs paires de botte. Dans celui du nord-est, un grand lit avec un dessus de lit pourpre. Il y a un troisième renforcement au nord et un couloir au fond duquel peu de paille, une couverture rouge. Une forte odeur de dégagement de sable et de vous y avez restes d'un

Bête
éclipsante

bras humain à moitié écuelle vide. C'était la créature qui vous

dévoré ainsi qu'une tanière de la bête avez accueilli dans ces

appartements. Au centre, près du lit, se trouve un tapis bleu orné d'un soleil pourpre et noir. Le long du mur nord se trouve une table basse sur laquelle est posé un vase noir. La pièce peut être éclairée par une lanterne posée sur la table basse et par celle accrochée au mur à gauche de la porte. La créature avait au cou un collier d'or

11a. Garde manger

Cette pièce qui possède une porte récente est un petit réduit où l'on trouve des étagères le long du mur sud et 2 tonneaux. Des rations séchées et de petite bouteille en gré sont posées sur les étagères.

11b Armurerie

Dans ce petit corridor dont la porte est ancienne se trouve l'armurerie du complexe.

- ☛ Posées le long du mur sud on trouve 20 épées courtes et 3 épées longues.
- ☛ Le long du mur nord il y a une caisse en bois contenant une trentaine de dagues et une dizaine de pantalons et tuniques noires.
- ☛ Près du mur est se trouve un petit coffre. Sur le couvercle est gravé le symbole des Voleurs de l'Ombre. Il contient 3 stylets ornés du symbole des Voleurs de l'Ombre à la base de la lame et une petite fiole de poison.

12. Chambre commune

La porte pour accéder à cette chambre en 2 parties est ancienne.

- ☛ 12a. Dans cette 1^{ère} chambre il y a 4 lits superposés à 2 étages. Vous y aviez rencontré 2 voleurs.
- ☛ 12b. Entre chambre. Entre les 2 rideaux noirs qui séparent les chambres, vous aviez trouvé quelques vêtements, un peu d'argent et des fioles.
- ☛ 12c. Dans cette 2^{ème} chambre il y a 4 lits simples. Vous y aviez rencontré 1 voleur (il portait autour du cou une petite clef d'argent).

13.

Des traces de sang sur le sol

14. La boule de cristal

Une grosse boule de cristal est suspendue au plafond de cette pièce par un câble. Les murs de roche de cette pièce sont ornés de 7 portes. Si à première vue il n'y avait rien de particulier dans cette pièce, vous vous êtes vite rendu compte qu'il s'agissait en réalité d'un véritable labyrinthe créé par la boule de cristal et vous avez les plus grandes difficultés à la traverser. En fait, vous n'arriviez pas à repérer exactement la porte que vous ouvriez. Et derrière chaque porte (sauf la n°4) se trouvait des Zombies.

Je ne sais pas pourquoi mais il n'y pas de n°17 dans ce donjon.

16. Piège

Derrière un petit portail en fer forgé se trouve une pièce étrange qui sent affreusement le soufre.

- ☛ Sur le dallage du sol, parmi des dalles carrées noires on trouve certaines dalles avec des lettres de couleurs : H – L – A (2 dalles) – S – T – E – R. Ces dalles semblent s'enfoncer de quelques centimètres si l'on appuie dessus.
- ☛ Sur le mur droit sont accrochés une vingtaine de halberdards et sur le mur gauche une trentaine de lances.
- ☛ Le plafond est régulièrement percé d'une multitude de petits trous.
- ☛ Devant le mur du fond se trouve une statue de taille humaine représentant un vieil homme, mince, les cheveux long, portant la barbe ainsi qu'une robe et un bâton. Il est particulièrement grand et a le dos voûté. Sur le socle de la statue, on peut lire l'inscription : TROBRIAND VI « LE MAGÉ DE MÉTAL ». Les lettres de cette inscription sont de multiples couleurs.
- ☛ De cette pièce émane une aura magique puissante. Bien que vous n'avez pas compris grand chose à tout cela, vous avez tout de même réussi à passer.

16a. Petit corridor

Il n'y a pas de n°17 non plus...? Etrange.

18. Le laboratoire de Mablung

Au centre se trouve une grande table avec divers récipients, un livre ouvert et divers tubes et alambics. Le long du mur nord il y a des étagères sur lesquelles sont entreposés des herbes et une multitude d'ingrédients de toutes sortes. Dans le renforcement, une caisse est remplie de récipients et de fioles vides.

- ☛ Le livre sur la table est une synthèse des écrits parant du Nathlum. Il s'agit en fait d'un recueil de notes sur parchemins sans couverture écrites en plusieurs fois et à différentes époques.
- ☛ C'est dans cette pièce que vous avez combattu Mablung (très probablement un illusionniste) et son disciple drow.

19. Pièce du fond

Les murs de cette pièce biscornue (qui possède une porte neuve) sont couverts d'étagères.

- ☛ Au nord et à l'ouest, les livres qu'il y avait sur ces étagères sont tombés en poussière dès que vous y avez touché.
- ☛ Sur l'étagère du mur est il y avait 8 fioles et des petits pots remplis d'herbes diverses.
- ☛ Sur une dernière étagère se trouvait 13 grimoires (des traités d'herboristerie).
- ☛ Il y avait également dans cette pièce 2 caisses, la 1^{ère} contenant des outils, des clous, des planches, des couvertures et des cordes) la 2^{de} des fioles vides et de la vaisselle en gré.