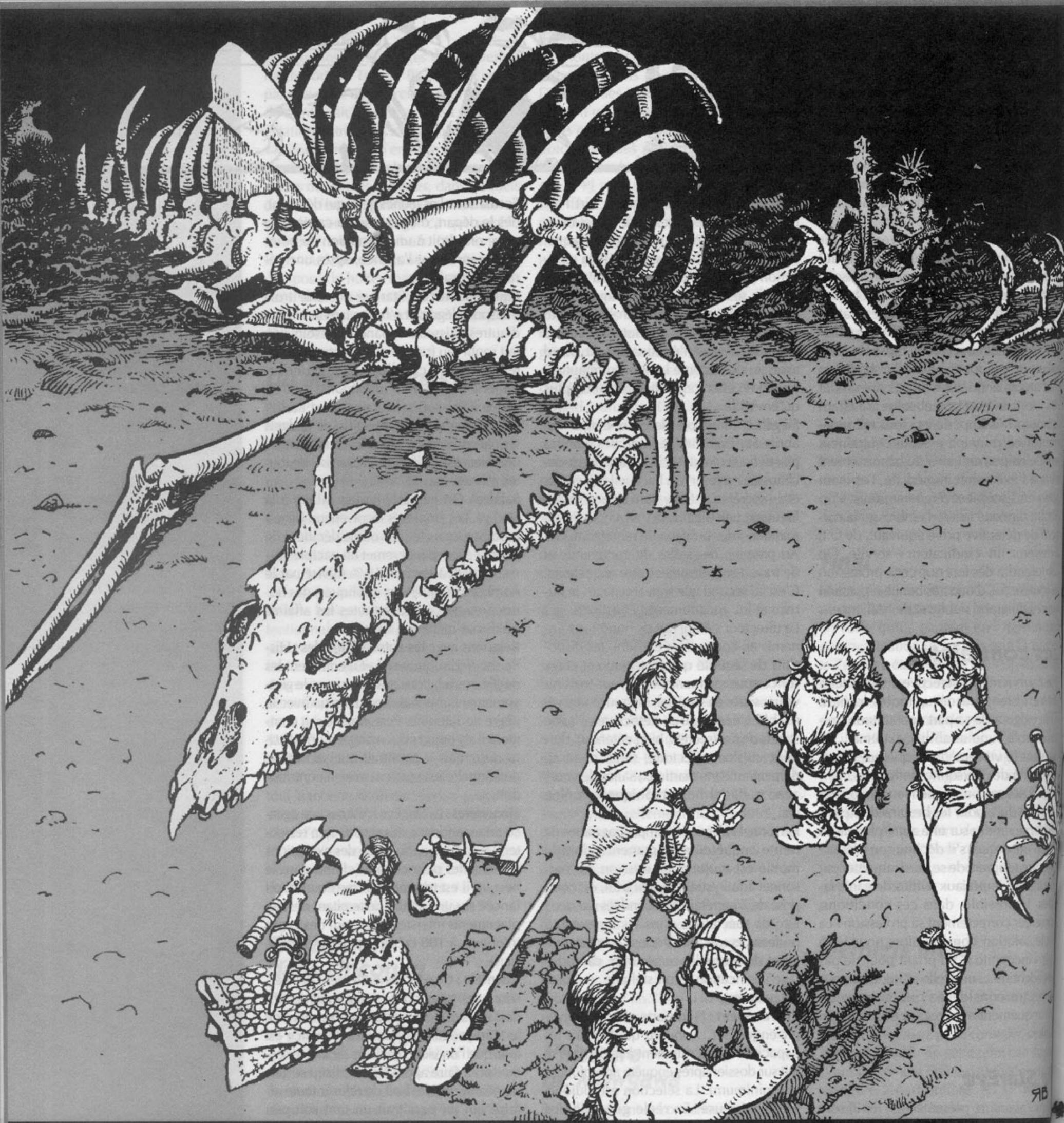


# CHEF À LA PLACE DU CHEF

texte  
André Foussat  
illustration  
Rolland Barthélémy  
plan  
Cyrille Daujean



Pour Advanced Dungeons & Dragons 2  
*En aide de jeu : Quelques précisions*

Scénario niveau 4/7 pour 4 ou 5 aventuriers d'alignement bon ou mauvais, peu importe... Il est impossible que les deux tendances soient représentées dans le même groupe et il serait préférable qu'il y ait un clerc parmi les aventuriers. Pour le meneur de jeu, il est nécessaire de se procurer des dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et les divers manuels du jeu AD&D 2<sup>e</sup> édition (Manuel du joueur, Guide du Maître, Bestiaire monstrueux).

*Le cadre de ce scénario est dans l'ensemble le même que celui des deux aventures intitulées La gorge de Fafnir (CB4 juin 1981) et Le temple de Dagon (CB5 septembre 1981). Cependant, il n'est pas indispensable de posséder ces deux (très vieux et très vénérables) exemplaires de Casus Belli, car l'ensemble des renseignements servant à comprendre le présent module et à le maîtriser est donné ici en détail. L'aventure actuelle se déroule entre cinq et six siècles après les deux premières... Elle peut être vue comme une conséquence de l'action d'aventuriers ayant découvert et combattu les habitants des lieux, longtemps auparavant. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une suite, plutôt d'une variation sur le même thème.*

## L'aventure, en bref

Les aventuriers sont « importés » par une volonté supérieure sur le lac volcanique où un magicien mauvais (et non pas un mauvais magicien !) avait son repaire, ainsi qu'un temple pour vénérer une sorte de dieu-poisson nommé Dagon et dont plus personne n'a entendu parler depuis. Ce magicien a été combattu, il y a de cela des siècles, par un paladin, mais la confrontation s'est terminée par un match nul car la montagne qui supportait le volcan s'est écroulée, ensevelissant tous les protagonistes. Depuis, le fantôme du magicien, ainsi que celui du paladin, avec son cheval, errent sans fin dans les décombres des couloirs de l'ancien repaire du mage. Si les aventuriers ont un alignement à tendance « bonne », c'est le dieu du paladin (Athéna) qui les a transportés pour qu'ils récupèrent les os de son serviteur pour le faire reposer en terre consacrée (selon l'expression du même nom). S'ils sont à tendance « mauvaise », c'est le dieu que vénère le clerc du groupe (s'il y en a un) ou un des dieux mauvais de votre panthéon, qui les a conviés en ces lieux, pour récupérer un objet particulier qui a été enfoui sur place lors des événements décrits plus haut.

Tout cela serait très (trop) simple et classique si une horde de gobelins ne s'était depuis installée dans les ruines de l'ancien repaire du magicien. Ces gobelins ont un chef, un hobgobelin nommé Ko-Butrog, dont l'autorité est contestée par un des ses lieutenants, un autre hobgobelin répondant au nom de Na-Izbaad. Depuis qu'ils sont arrivés, les gobelins essaient, sans succès, de pénétrer à l'intérieur des ruines

du temple et du repaire du magicien. Certains pièges magiques, beaucoup trop « intellectuels » pour les gobelins, y fonctionnent toujours et Na-Izbaad voit immédiatement le profit qu'il peut tirer d'une « collaboration » avec les aventuriers. Il va donc leur demander (ou leur imposer) de désamorcer tous les pièges et autres mécanismes présents, au pire de les lui expliquer. En échange, il leur laissera la vie sauve (?), mais surtout, il leur indiquera le moyen de quitter le lac avec leur bateau. Il en connaît effectivement le moyen, qu'il a découvert par hasard. Ce qu'il n'a pas bien mesuré, c'est que ce moyen aboutira, comme cinq siècles plus tôt, à l'inondation totale du volcan et la destruction de son clan... Mais peu importe, ce ne sont que des gobelins, après tout !

Note : « En tant que membre fondateur et président, je proteste énergiquement et m'élève contre de telles pratiques ». Message signé « Kroc le bo, président du GAG, Groupement Amical des Gobelins »)

## La légende

Un des personnages de vos joueurs peut avoir entendu parler (histoires autour d'un feu de bois, racontards de vieille femme, allez savoir...) de la légende du dragon rouge Fafnir et de celui qui se prétendait son maître, un magicien de la plus mauvaise réputation qui soit, nommé Kelek. La légende dit que Kelek et Fafnir faisaient régner la terreur sur une région montagneuse située où bon vous semblera dans l'univers de votre campagne habituelle. Tant est si bien qu'un jour, un vaillant paladin – il n'y a qu'eux pour faire ce genre de choses bizarres – partit au devant du mage et de son dragon, pour les combattre et les détruire. C'était il y a très longtemps, et on raconte encore que jamais on ne revit ni le chevalier, ni le sorcier, que le sol lui-même trembla pendant plusieurs jours après l'entrée du paladin dans la demeure de son ennemi, et que les marais qui entouraient à l'époque le volcan où demeurait ce magicien s'asséchèrent subitement. Maintenant, la mer a recouvert les marais et seuls dépassent des flots le volcan et son voisin, un autre volcan un peu plus élevé. Le paladin était de tous temps destiné à chasser le dragon puisqu'il se nommait Georges, Georges de Mælorn.

Tout ce que raconte la légende, une fois n'est pas coutume, est véridique... Elle omet simplement de signaler que Georges de Mælorn, Fafnir et Kelek déchaînèrent un tel déluge d'eau et de feu qu'une par-

tie du volcan s'en est effondrée, les ensevelissant tous les trois pour l'éternité. Bien entendu, cette jolie petite histoire n'est à révéler à vos joueurs qu'au moment le plus propice. Par exemple lorsqu'ils auront compris où ils sont, ou plus tard, si vous le jugez préférable.

## L'arrivée

Vos aventuriers se sont embarqués à bord d'un bateau transportant des marchandises. Leur intention est d'effectuer la traversée (de la mer, ou du lac, peu importe) pour se rendre « de l'autre côté ». En fonction de leur personnalité, trouvez leur une bonne raison d'être là. Il peut s'agir d'escorter un marchand ramenant des étoffes rares de pays lointains, de mauvais garçons désireux de goûter aux joies de la piraterie, de voyageurs rentrant chez eux après une aventure, les poches et la tête pleines d'or et de chansons à la gloire de leurs hauts faits. Cela n'est pas très important, il est simplement nécessaire qu'ils soient sur un bateau. Si vous avez une campagne en cours, les raisons de voyager ne manquent jamais et cette aventure peut être vue comme un intermède au cours de l'histoire principale. Une violente tempête se lève brusquement alors que la mer semblait calme, entraînant le navire au beau milieu d'une passe étroite pleine de rochers à fleur d'eau. Luttant pour sortir leur frêle esquif de la tourmente, les marins se voient projetés par des courants contraires vers une côte qui leur est apparue brutalement sous les yeux, pour finalement être portés par des vagues immenses venues d'on ne sait où. Au plus fort de la tempête, un énorme rouleau, plus haut que les murailles d'une ville, submerge et semble noyer tous les occupants du bateau sous une avalanche d'eau et d'écume noire... Lorsqu'ils ouvrent les yeux, tous sont indemnes et quelque peu abasourdis. Le premier élément notable est qu'ils sont sur l'eau, que leur bateau est toujours en état de naviguer, mais que leur horizon est limité de tous les côtés par de hautes montagnes, à une distance apparente d'un kilomètre au maximum. Ils sont sur un lac de montagne, de forme vaguement circulaire, dont les eaux sont calmes, très calmes, trop calmes peut-être...

## Le tour du propriétaire

Une brise légère permet aux marins de faire un tour rapide du lac et certaines consta-

### Ko-Butrog, hobgobelin, chef des gobelins

CA2, Dés de vie : 4, PdV22, TAC0 : 17, dommages : +3 dues à sa force, épée longue, fouet. Il parle la langue commune avec

un abominable accent.

Il est toujours accompagné de deux fidèles lieutenants hobgobelins et de Scraag, une sorte de Gobelours musculeux et faible d'esprit (?) qui ne le quitte jamais et lui obéit sans la moindre hésitation. Scraag est armé d'un énorme gourdin qu'il manie à deux mains (CA5, PdV19, Dés de vie : 3+1, TAC0 : 17, dommages : 2d4+2, dues à sa force). Ko-Butrog possède un anneau garni d'une émeraude. Il ne sait pas que l'anneau est magique mais tient beaucoup à lui et le considère comme le symbole même de sa puissance et de son rôle de chef. C'est un « Anneau des Arcanes » (voir GdM p172) qui double les sorts de second niveau pour un magicien.

## AD&D

### Na-Izbaad, hobgobelin ambitieux

CA3, Dés de vie : 3, TACO : 17, dommages : +2, bâton ferré, arc. Il parle la langue commune avec un accent rocailleux et son vocabulaire est réduit. Un examen attentif de son bâton révélera une aura magique. En fait, ce bâton est un des leviers de la salle des machines décrites dans la table des découvertes souterraines. C'est le seul qui fonctionne encore.

### Les lieutenants hobgobelins

Caractéristiques similaires à Na-Izbaad. Ils sont armés d'étoiles du matin et d'arcs, et 50 % d'entre eux parlent la langue commune.

### La tribu

Hobgobelins et gobelins sont décrits dans le Bestiaire monstrueux. Il faut compter environ 200 guerriers gobelins et vingt-cinq hobgobelins. A peu près 20 % d'entre eux sont du parti de Na-Izbaad. En cas d'attaque, ils attendront la nuit et ne feront pas de quartier. Ne pas oublier que les gobelins ont tendance à apprécier la chair humaine pour améliorer leur ordinaire.

tations peuvent alors être faites (voir plans ci-contre). Premièrement, de hautes montagnes escarpées entourent ce lac (*note pour le MJ* : cela veut dire impossible à grimper. Faire bien comprendre aux joueurs que s'ils désirent que leurs personnages tentent l'escalade, les risques de chute sont très grands, tout comme les dangers de blessure et de glissade). Deuxièmement, une petite île (très rocailleuse, quatre-vingts à cent mètres de diamètre, grossièrement circulaire) est située à environ cent mètres du bord, au sud-est du lac. Elle est occupée par les ruines d'un temple de type grec, mais les colonnes en sont renversées et le chapiteau brisé.

Si l'un des personnages peut voler, il s'apercevra que le volcan est en fait situé sur une île, à quelques kilomètres d'une côte escarpée (paysage similaire à la côte grecque). Sur l'île, il pourra voir un second volcan, d'une hauteur légèrement supérieure à celui où le bateau se trouve. De ce second volcan s'échappent des fumeroles laissant penser qu'il est toujours en activité.

## La venue des gobelins

Bien entendu, l'arrivée du bateau n'a pu passer inaperçue de la tribu de gobelins vivant dans les souterrains abandonnés sous le lac. Ils se sont installés ici depuis plus de deux siècles et leur chef actuel, Ko-Butrog a entamé de vastes travaux d'agrandissement de leur territoire. A son grand désespoir, il se heurte à deux obstacles majeurs. D'une part, l'accès direct (par la porte !) à la tour qui s'élève dans la caverne la plus profonde est protégé par « une grande magie » qu'il est incapable de comprendre. D'autre part, toutes les tentatives d'approche indirecte (excavations, tunnels et autres...) se heurtent elles aussi à une sorte de barrière vaguement brillante et infranchissable, quel que soit le côté d'où ses gobelins peuvent creuser. C'est Na-Izbaad qui repère et rencontre les nouveaux venus. D'une intelligence largement supérieure à la moyenne (pour un hobgobelin !) il verra immédiatement le profit à tirer de cette arrivée. Il n'a qu'une idée en tête, devenir chef de la tribu à la place de Ko-Butrog, dit Le cruel. Et si, grâce à lui, il devient possible de pénétrer plus profondément dans les cavernes du dessous, il aura tous les arguments nécessaires, et tout le soutien voulu, pour prendre sa place. Il a compris que la magie qui fait obstacle aux gobelins est d'origine humaine, et donc des humains (à la rigueur des nains, plus difficilement des elfes...) doivent être capables de la surmonter et de la supprimer.

Il choisira l'endroit le plus propice à une confrontation et tendra une sorte d'embuscade aux aventuriers : lui-même plus trois ou quatre autres hobgobelins (ses lieutenants) en haut d'un rocher, plus vingt-cinq à trente gobelins disséminés

aux alentours, armés d'épées et d'arcs, devraient enlever aux aventuriers toute velléité belliqueuse. Ayant établi ce rapport de force favorable, il leur proposera le marché suivant : il leur laisse la vie sauve et leur donne un moyen de quitter le lac avec leur bateau, en échange de l'ouverture d'une sorte de tour souterraine, quelquepart sous le lac. A prendre ou à laisser !

Faites en sorte que la rencontre soit suffisamment impressionnante pour que vos aventuriers acceptent (avec discussion et négociation s'il le faut), dans le cas contraire, c'est toute la tribu de gobelins qui risque de les attaquer. Bon prince, Na-Izbaad leur donnera jusqu'au lendemain matin pour réfléchir, et il saura se montrer très menaçant en cas de refus de la part des aventuriers.

## La première nuit

Ce n'est que lors de cette première nuit que vos aventuriers comprendront pourquoi ils sont là. Généralement, le début de la nuit est le moment que choisissent les clercs pour prier et « stocker » leurs sortilèges pour le lendemain. Si l'alignement du groupe est à tendance « bonne », Athéna elle-même, se montrera à ce moment-là et leur demandera de récupérer la dépouille de son fidèle guerrier Georges de Mælorn pour la ramener et la faire enterrer selon les rites de sa religion. Dans le cas contraire, c'est le dieu du clerc du groupe (d'alignement mauvais) qui demandera à son serviteur de récupérer dans les souterrains sous le lac l'ancienne relique de Dagon, le dieu-poisson. Cette relique ne sert plus à rien ni à personne, Dagon s'étant retiré, faute de fidèles, et lui saura bien quoi en faire, pour la plus grande gloire de sa religion perverse...

Si le groupe ne comporte pas de clerc, faites faire un rêve à vos aventuriers, donnez-leur les mêmes éléments, en fonction de leur alignement. Le but est que, au matin, quand Na-Izbaad viendra leur demander leur décision, ils acceptent de « travailler pour les gobelins » !

## Descente aux enfers

Une fois acquise la « coopération » des aventuriers, Na-Izbaad leur montrera le chemin pour accéder au premier niveau des cavernes des gobelins. L'accès se situe sur la petite île, à quelques dizaines de mètres des ruines du temple. Caché derrière quelques gros rochers, se trouve un escalier qui fut autrefois en bon état... Les aventuriers ont à effectuer deux cents mètres d'une descente épuisante par un escalier aux marches glissantes. De palier en palier, l'ambiance se fait plus lourde et il monte de cette cheminée artificielle

des grognements, des cris et des odeurs animales de plus en plus difficiles à supporter. A partir de cet instant, vous devez faire découvrir à vos joueurs les joies du déplacement dans un complexe à moitié en ruines grouillant de gobelins. Il n'est pas question de décrire en détail les couloirs souterrains effondrés, les salles envahies par les pierres qui se sont détachées du plafond, la crasse inhérente à la vie communautaire gobeline, les odeurs fétides émanant de la plupart des lieux traversés... Tout cela est largement oblitéré par les regards haineux que leur lancent tous les humanoïdes qu'ils peuvent croiser et surtout par l'impression d'écrasement qu'ils ressentent à visiter, certainement pour la première fois de leur vie d'aventuriers majeurs, un réseau de couloirs souterrains habités, avec l'accord (quoique parfois...) des propriétaires des lieux, une horde de gobelins !

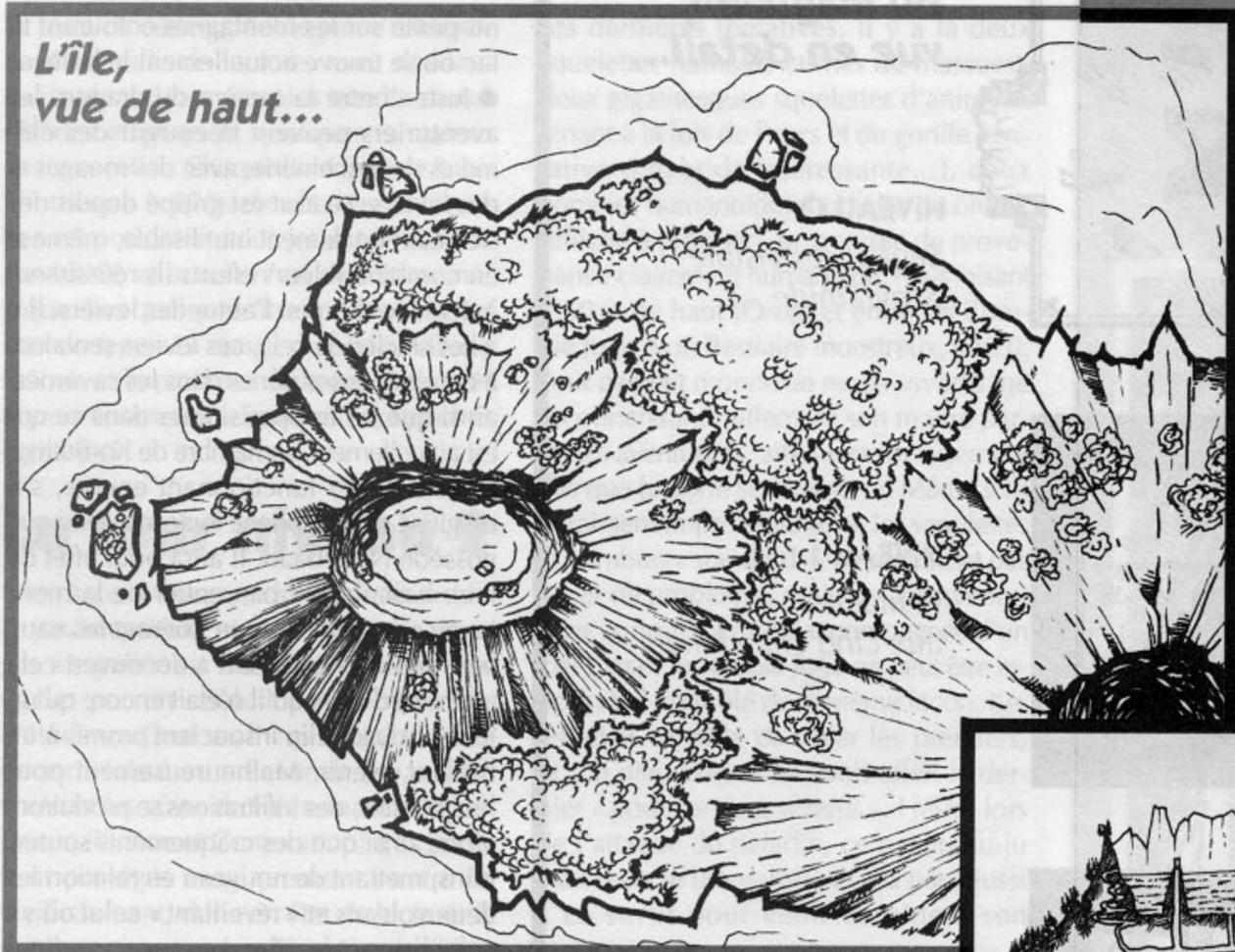
Na-Izbaad, en fin négociateur, a envoyé un de ses fidèles gobelins prévenir son chef que des « étrangers s'étaient proposés pour les aider à résoudre leurs problèmes ». Certes, Ko-Butrog est d'accord sur le principe, mais cela n'empêche pas certaines dissensions dans les rangs des hauts dignitaires de la tribu qui s'estiment « honteusement outragés » (traduction approximative de l'expression gobeline, mais le sens est à peu près respecté) de la présence de sales étrangers dans leurs couloirs. Il n'est pas impossible que des groupes dissidents, profitant de l'inattention de leurs chefs, jouent des tours pendables à vos aventuriers (trappes, écroulements de pierres, huile enflammée... voilà le genre de plaisanteries qu'affectonnent particulièrement les gobelins).

## L'ancre des gobelins

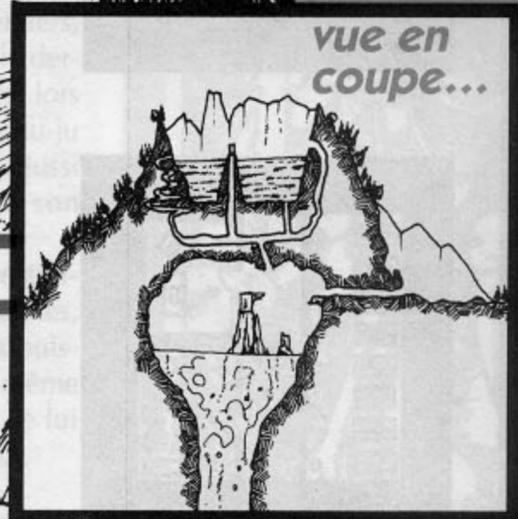
Les aventuriers seront tolérés dans les cavernes et de fréquentes patrouilles seront là pour les surveiller, les invectiver dans certains cas, se moquer d'eux le reste du temps. Ce séjour souterrain ne doit pas être une partie de plaisir pour les aventuriers ! D'autant qu'à ce niveau, il n'y a rien d'intéressant à découvrir ! Utilisez les deux tables en p17 et 18 (table de rencontres et table de découvertes) pour déterminer ce qui se passe pendant cette exploration du niveau 1. Tirez 1d6 par heure passée dans les cavernes, sur un résultat de 1, c'est une rencontre, sur un 6, une découverte.

Attention, chaque patrouille de gobelins rencontrée a une chance sur dix de déclencher une bataille avec les aventuriers. Dans ce cas, après cinq rounds de combat, Ko-Butrog interviendra, accompagné de ses suivants et de Na-Izbaad, dans le but de mettre fin à l'incident. Il agira « à la façon des gobelins », c'est-à-dire qu'il cognera en hurlant sur tout ce qui refuse de lui obéir. Les survivants de la patrouille fuiront en deux rounds, laissant le

*L'île,  
vue de haut...*



*Le volcan,  
vue en  
coupe...*



*Le lac,  
vu de plus près...*

lac situé au-dessus, inondant tout sur son passage.

● Vers l'ouest se trouvait la tanière du dragon. Immense grotte pleine de boue séchée où les aventuriers peuvent encore découvrir un crâne et d'énormes os identifiables comme provenant d'un squelette de dragon. S'ils creusent dans la boue, ils ont 5% de chance (1 sur 1d20) par aventurier et par heure de fouille de retrouver une infime partie du trésor du dragon (cinq siècles et pas mal de gobelins sont déjà passés par là...). Chaque succès mettra à jour une petite gemme d'une valeur de  $(5+1d10) \times 10$  PO. L'élément le plus important ici est un vaste

trou, au centre de la tanière, menant vers ce qui apparaît être une immense grotte éclairée en son centre par un fabuleux brasier. Des cordes sont déjà mises en place autour du trou, permettant de descendre 80 mètres plus bas, sur un sol de lave et de cendres volcaniques froides, en évitant les flammes du brasier.

● Juste au nord de la tanière du dragon, des éboulis difficilement discernables du reste des cavernes cachent un accès vers l'extérieur. Cette large sortie était celle qu'empruntait le dragon pour aller « se dégourdir les ailes » au-dessus du lac... Ce long boyau presque rectiligne mais totalement effondré débouchait à peu près à



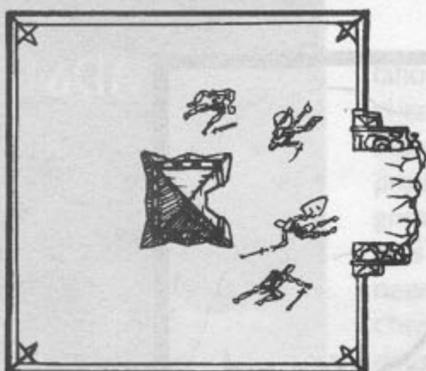
chef hobgobelin et les aventuriers face-à-face. Si par malheur pour eux Ko-Butrog est tué, Na-Izbaad s'empressera de leur mettre l'assassinat sur le dos, déclenchant la colère de toute la tribu, ne laissant pratiquement aucune chance aux personnages de s'en sortir vivants !

Si le hasard fait que les aventuriers aient la chance de rencontrer Georges de Mælorn ou Kelek, ce sera leur première entrevue avec le représentant de leur commanditaire. Si les aventuriers sont à tendance bonne, ils rencontreront le paladin, ou le magicien dans le cas contraire. Tous deux ont été transformés en Fantôme (Bestiaire monstrueux, p95) depuis l'inondation du repaire du magicien. Pour Georges de Mælorn, la raison en est l'échec de sa mission, et pour Kelek, une malédiction de Dagon, le dieu-poisson qu'il servait à l'époque. Le paladin, juché sur son cheval, expliquera que ses ossements gisent au cœur de la forteresse du magicien, au niveau le plus bas du complexe souterrain et qu'il appartient aux aventuriers de les sortir de là pour les enterrer dans un lieu non souillé par le mal. Le magicien quant à lui leur dira que le symbole de Dagon, chargé de puissance maléfique, se trouve au plus profond de son ancien repaire et qu'ils doivent aller l'en sortir pour l'offrir à un autre dieu du Mal afin que lui, Kelek, puisse enfin reposer en paix et cesser cette errance harassante. En aucun cas le fantôme n'attaquera ceux qui sont censés travailler pour lui (pas non plus de vieillissement ni de peur panique)... sauf si ces derniers refusent.

Pendant leur exploration, si tout va bien, les PJ devraient trouver ce qui suit.

● A l'extrémité nord-est des grottes se trouve la chambre de Ko-Butrog. Dans ses appartements, où règne le plus abominable des désordres, supervisés par sa favorite du moment (une gobeline, bien sûr !), trône une sphère de métal d'une dizaine de mètres de diamètre. Le chef a installé son lit dans la sphère et ne se laissera pas convaincre facilement de la laisser visiter (sauf peut-être si un des aventuriers est une femme, peu importe de quelle race...). La sphère, à moitié rouillée, est vide (mise à part la couche de Ko-Butrog) et il y règne une odeur réellement nauséabonde. Sous son lit est caché le trésor de la tribu (3 rubis d'une valeur de 700 PO chacun et 200 PO en monnaies diverses).

Le seul point important se situe dans la salle, et non dans la sphère. En examinant le plafond, les aventuriers pourront voir des traces d'humidité et les contours de trois larges trappes d'où suinte un peu d'eau. Le mécanisme, très ancien, commandant ces trappes est totalement grippé, mais une explosion suffirait à les rouvrir. Un minimum de réflexion (faire un jet d'Intelligence, à -3, uniquement si les personnages s'interrogent sur l'utilité de ces trappes) devrait permettre de comprendre que leur ouverture a pour résultat de faire se déverser dans les cavernes l'eau du



## La tour du magicien, vue en détail...

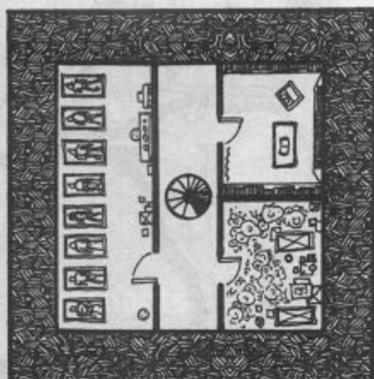
### NIVEAU 0

Seul accès visible  
& pyramide



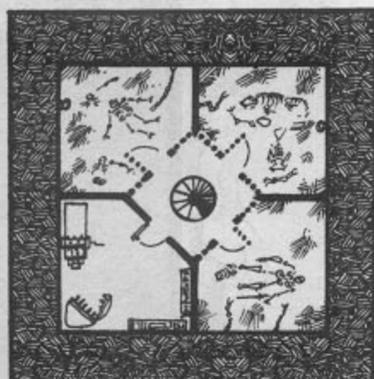
### NIVEAU 1

Pentacle  
aux cinq chandeliers



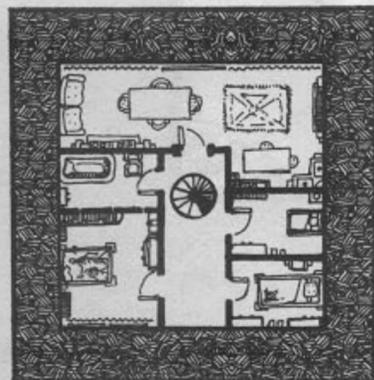
### NIVEAU 2

Laboratoire de Kelek  
Salle d'étude  
Réserve



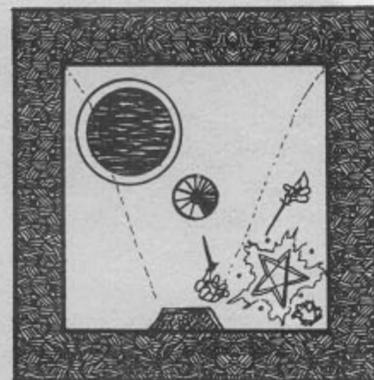
### NIVEAU 3

Trois cellules  
Chambre de tortures



### NIVEAU 4

Appartements privés  
de Kelek



### NIVEAU 5

Piscine  
Statues  
Pentacle  
Relique

mi-pente sur les montagnes entourant le lac où se trouve actuellement le bateau.

● Juste contre la tanière du dragon, les aventuriers peuvent découvrir des éléments de machinerie, avec des rouages et des leviers. Le tout est grippé depuis des siècles et totalement inutilisable, même si en combinant leurs efforts ils réussissent à déplacer l'un ou l'autre des leviers. Il y a des siècles de cela, ces leviers servaient à ouvrir diverses portes dans les cavernes, ainsi que les trappes situées dans ce qui est actuellement la chambre de Ko-Butrog. Le seul levier fonctionnant encore, s'il est glissé dans la bonne fente, est celui que possède Na-Izbaad. Il aura pour effet de faire basculer un pan entier de la montagne autour du lac, en libérant les eaux vers la mer. Na-Izbaad a découvert cela par hasard alors qu'il n'était encore qu'un jeune hobgobelin insouciant promis à un brillant avenir. Malheureusement pour les gobelins, des infiltrations se produiront alors, ainsi que des craquements souterrains, mettant de nouveau en relation les deux volcans et « réveillant » celui où vit actuellement la tribu. Le processus d'ouverture durera environ une heure et sera réversible (en repositionnant correctement le levier) pendant le premier quart d'heure après sa mise en fonctionnement.

● Au sud se trouve l'accès principal du complexe, qui donne sur le flanc des montagnes entourant le lac. Il est impossible d'apercevoir cette entrée depuis le bateau qui se trouve largement en contrebas. Par contre, en cas de combat, les gobelins déferleront par là et se jeteront féroce-ment à l'attaque, utilisant des tonneaux ou tout autre type de bois flottant en guise de radeau.

## Le feu sous les enfers

Ce brasier est en fait le dernier rempart qu'avait posé Kelek pour protéger son château. Imaginez un cube de feu de trente mètres d'arête ! Il s'agit simplement d'un sort d'Illusion permanente (Magicien 6<sup>e</sup> niveau, Manuel du joueur, p199), effectué par un magicien de niveau 12, qui est resté en place depuis la disparition du magicien lui-même. A l'époque, son château se trouvait dans une tour dressée au-dessus d'un lac de lave incandescente et l'illusion d'une tour de feu était la meilleure protection qui soit. Surtout depuis que des intrus avaient réussi à traverser le pont !

Cela fait plusieurs années que les gobelins s'acharnent à vouloir creuser sous le brasier, ou tentent d'y descendre directement par le haut, depuis le repaire du dragon. De fragiles constructions de pierre et de bois, des corps à moitié calcinés, une baliste, tout un matériel d'excavation et un grand nombre de trous partant en direction de la tour en témoignent.

Les aventuriers ne devraient normalement éprouver aucune difficulté à comprendre

qu'il ne s'agit que d'une illusion, aussi puissante soit-elle, et à passer au travers, disparaissant ainsi aux yeux des gobelins médusés qui les surveillent. Ils entendront des cris de rage d'abord, puis de désespoir, et enfin de douleur quand les gobelins tenteront de les poursuivre.

## Au pied du mur

La tour du magicien se dresse à présent devant eux. La pile du pont située à l'extérieur du mur de flamme, ainsi que les vestiges de la voie d'accès qui restent au sommet, doivent leur faire comprendre que l'entrée s'effectue par le haut, soit après vingt mètres d'escalade d'une façade abrupte mais ancienne et pleine d'aspérités (à considérer comme une surface rugueuse, avec prises abondantes mais légèrement glissantes – voir Manuel du joueur, p135). Pendant leur ascension, ils peuvent constater l'absence de toute fenêtre sur les murs de la tour. C'est lorsqu'ils atteindront le haut de la tour que doivent se manifester les fantômes. Si la première rencontre n'a pas déjà eu lieu, faites-la se produire ici (conformément à la table de rencontres) et enchaînez directement par l'arrivée du second fantôme. Si la première rencontre a bien eu lieu pendant l'exploration des couloirs des gobelins, leur mentor (le fantôme du paladin ou celui du magicien) viendra simplement les féliciter d'avoir réussi à atteindre cet endroit et les prévenir que la suite comporte d'énormes risques (sans préciser lesquels, bien entendu, puisqu'une ancienne malédiction le lui interdit) mais qu'il a confiance en leur capacité à les surmonter. C'est à cet instant que devrait arriver le second fantôme, menaçant les aventuriers de son épée (paladin, monté sur son cheval) ou de son bâton (magicien). Faites jouer à ce moment-là les effets de panique et de vieillissement normalement dus à l'apparition d'un fantôme. En cas de panique d'un personnage pour une durée supérieure à dix tours (2d6), ne pas oublier que le groupe se trouve en haut d'une tour de 20 mètres de haut et qu'une chute est toujours possible ! S'ensuivra un duel verbal d'abord, armé ensuite, entre les deux fantômes. Le combat entre les deux fantômes doit être dantesque, ponctué de hurlements et de hennissements, le tout dans la lumière rouge du brasier, vu de l'intérieur (les aventuriers n'y croient pas, mais l'illusion persiste). Vos aventuriers, s'ils ont un minimum de bon sens, devraient mettre ce répit à profit pour s'échapper vers l'intérieur de la tour.

## La tour niveau 0

Le toit de la tour est plat, carré, de dix-huit mètres de côté. Il est jonché de plusieurs corps de gobelins calcinés et de quelques-uns intacts, qui ayant compris que c'était

une illusion, ont réussi à passer mais sont morts devant la porte. Cette porte est la seule entrée visible qui se trouve à la surface d'une pyramide de trois mètres de côté posée au centre du toit. Tenter d'ouvrir cette porte déclenche un Eclair (Magicien 3<sup>e</sup> niveau, Manuel du joueur, p166) d'une puissance de 5d6 issu du centre de la pyramide et se propageant vers la droite. Le véritable accès est de l'autre côté de la construction, par une simple porte secrète qui s'ouvre lorsqu'on appuie fermement dessus. Une fois libérée, la porte se referme et une poignée permet de la rouvrir de l'intérieur. Au centre, un escalier en colimaçon s'enfonce dans le noir. La pyramide fait trois mètres de haut, mais, à l'intérieur de celle-ci, le plafond n'est plus qu'à une hauteur de deux mètres. Ce qui signifie que tout le sommet de la pyramide est caché aux yeux de ceux qui passent. Il y a d'ailleurs peu de chance que les aventuriers s'en aperçoivent, préoccupés qu'ils seront à chercher un chemin vers le bas. Dans le volume existant entre le plafond et le vrai sommet de la pyramide, une tonne de billes de plomb attend, depuis cinq siècles...

## La tour niveau 1

Quatre mètres d'une descente noire et poussiéreuse mènent à un vaste plancher occupant toute la surface de la tour. Un large pentacle couvre pratiquement toute la pièce, et cinq immenses chandeliers de cuivre à cinq branches, où sont encore fichées quelques bougies (éteintes, bien sûr, depuis longtemps), sont disposés au bout de chacune des branches du pentacle. Le pentacle tout entier irradie de la magie. Sur le sol, autour de l'escalier, est inscrite une simple phrase, en écriture magique. L'utilisation d'un sort de Lecture de la magie (Magicien 1<sup>er</sup> niveau, Manuel du joueur, p149) permet de déchiffrer « Que la lumière soit ! ». Ce n'est pas une formule magique mais plutôt une sorte de pense-bête que Kelek s'était mis là, simplement pour lui rappeler d'allumer la lumière en entrant chez lui...

La seule chose sensée à faire est d'allumer au moins une bougie par chandelier avant de reprendre la descente par l'escalier. Si cela n'est pas effectué, dix secondes après que le premier aventurier se soit engagé dans l'escalier, le plafond de la pyramide s'ouvrira et une tonne de billes de plomb dévalera, causant à tout ce qui se trouve sur son passage 4d6 de dégâts (demi-dégâts si un jet de sauvegarde contre les souffles est réussi), plus une chute de quatre mètres jusqu'au palier suivant, soit 1d6 supplémentaire. Les billes continueront leur descente jusqu'au niveau le plus bas, avec un bruit infernal, et elles iront s'accumuler dans un récipient conçu pour cela, puisque le sol de ce niveau est légèrement en pente, mais nous y reviendrons.

Le reste de cette agréable pièce est aménagé en salle de lecture, avec des fauteuils (dont il ne reste plus que l'armature), des étagères et quelques centaines de livres reliés. Chaque livre sorti de la bibliothèque a 95 % de chances de tomber en poussière (tout jet supérieur à 1 sur 1d20), et aucun n'est de nature magique. Les quelques titres encore lisibles sont du type « La nature du Mal », « De la théorie et la pratique de la pensée maléfique » ou encore « Sept fois sept péchés capitaux ».

## La tour niveau 2

C'est à ce niveau que Kelek avait installé son laboratoire et qu'il exerçait sa magie. Le palier est divisé en deux parties égales par un couloir central. La salle d'étude contient ses livres de sorts (choix de sorts laissé au meneur de jeu, en favorisant les voies de Nécromancie, Altération, Illusion et Conjuración). Les livres sont protégés magiquement contre le vieillissement, donc en état de lecture. Il se trouve parmi eux un Grimoire de l'Ultime Sagesse (voir aide de jeu page 19). Dans la réserve, Kelek entreposait aussi bien ses ingrédients et autres composantes magiques que de la nourriture et quelques bouteilles d'alcool (pour les longues soirées d'hiver sans doute). Le temps a passé aussi pour ces diverses préparations et toutes sortes de champignons se sont développés dans cette pièce, loin de la lumière et de l'agitation. La réserve en est pleine, au point qu'il est très difficile d'en ouvrir la porte (une force combinée de 40 sera nécessaire pour y arriver). Lorsque la porte cèdera, de façon brutale comme il se doit, un nuage de spores totalement inoffensifs sera soulevé par le vent causé par ce mouvement brusque. Bien que totalement sans danger, ce nuage de moisissure, et l'odeur putride qui l'accompagne, devrait faire peur à vos joueurs et contribuer à les stresser, si ce n'est pas déjà fait par ailleurs.

Le laboratoire est, comme le reste de la tour, dans un état de délabrement avancé. Les longues tables de travail, huit en tout, sont couvertes de poussière, comme le sont toutes les étagères le long des murs. Sur chaque table, les aventuriers peuvent discerner, à la lueur de leurs torches, une sorte de petit monticule, grossièrement de la taille d'un humain allongé. Dès l'instant où il n'y a plus personne sur le palier, la porte du laboratoire, qui s'était ouverte avec facilité, se referme automatiquement (Kelek n'aimait pas être dérangé lorsqu'il travaillait et l'automatisme est tel que lorsque quelqu'un est dans le laboratoire, si la porte est fermée, elle ne peut être réouverte que de l'intérieur, sauf autre moyen magique, bien entendu). C'est là que Kelek expérimentait, et qu'à partir de matériaux vivants il créait des monstruosité animées d'une vie factice. Sur sept des huit tables, sont allongées depuis cinq siècles

ses dernières tentatives. Il y a là deux squelettes humains (armés de massues), deux gigantesques squelettes d'animaux tenant à la fois de l'ours et du gorille (tentative d'hybride intéressante...), deux zombies humanoïdes (humains ou orque, difficile à préciser), un zombie de provenance clairement humanoïde, mais faisant 2,50 m de haut (Orog) et enfin un Zombie Ju-ju (voir Bestiaire monstrueux, p303). Tout ce petit monde de morts-vivants, ne reconnaissant nullement son maître parmi les aventuriers, attaquera joyeusement dès que la porte se refermera. Même s'ils paraissent impressionnants, les squelettes et zombies « standards » ne devraient pas poser de problèmes majeurs aux aventuriers, surtout s'ils sont accompagnés d'un clerc, mais le zombie Ju-ju ne peut être repoussé ni contrôlé de la même façon. Kelek était capable de créer les premiers, et son dieu Dagon lui avait offert le dernier « pour services rendus ». Hélas, lors de l'attaque du paladin, ce pauvre Ju-ju était dans le laboratoire et n'a pas réussi à en sortir pour venir en aide à son maître...

La porte du laboratoire avait été construite par d'ingénieux nains des montagnes, du temps de la splendeur et de la puissance de Kelek. Elle s'ouvre d'elle-même lorsque celui qui est à l'intérieur le lui demande. En langage nain, bien sûr.

## La tour niveau 3

L'escalier conduit à un palier où un mur et trois cloisons faites de grilles métalliques à larges barreaux forment un carré. Les trois salles délimitées par des barreaux sont des cellules (réserves de matière première pour les travaux pratiques de Kelek) et la dernière salle, entourée de murs, peut être considérée comme une salle de chirurgie... ou plutôt une ancienne chambre de tortures.

Chaque cellule est occupée par 1d4 squelettes (non morts-vivants, juste morts!). L'une des cellules avait vraisemblablement contenu des animaux, les autres uniquement des humanoïdes, dont certains sont encore recouverts de lambeaux de vêtements. Si les aventuriers fouillent ces squelettes, ils pourront découvrir sur l'un d'eux, un humanoïde, une petite clé en argent qui n'a pas été attaquée par la rouille. Avoir résisté plusieurs siècles à la rouille est une marque de la plus grande magie. De fait, cette clé est réellement magique, mais son seul pouvoir est de résister aux assauts du temps. Elle appartenait à un chevalier errant et lui avait été offerte par sa belle, en gage d'un amour éternel. Elle n'a d'autre utilité ici que de poser des questions aux aventuriers. Cette superbe petite clé ouvre certainement une porte ou un coffre situé à plusieurs milliers de kilomètres de là !

Dans la chambre de tortures, Kelek tentait de réaliser sur des matériaux bruts vivants ce qu'il savait très bien faire sur des



### Table de rencontres (2d10)

- 2 / Lézard souterrain (1d2)
- 3 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Na-Izbaad avec lieutenant
- 4-5 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Na-Izbaad sans lieutenant
- 6-7 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Ko-Butrog avec lieutenant
- 8-9 / Groupe de gobelins (3d6) du côté de Ko-Butrog sans lieutenant
- 10-11 / Rat Géant (3d10)
- 12-13 / Ver charognard (1d6)
- 14-15 / Monstre rouilleur (1d2)
- 16-17 / Osquip (2d6)
- 18 / Gelée ocre (1d2)
- 19 / Traqueur gluant (1)
- 20 / Georges de Mælorn fantôme (paladin de niveau 10) ou Kelek fantôme (magicien de niveau 12).

## Table de découvertes (1d8)

1-2 / Ossements humanoïdes d'origine imprécise (humains, gorilles, ...)

3-4 / Pile de bras en cuivre, certainement faits pour porter des torches. Il y en a plus de 100, couverts de vert-de-gris. Une aura magique s'en dégage sans qu'il soit possible d'en déterminer la nature exacte.

5-6 / Ensemble de statues de forme humanoïde grossièrement empilées contre un mur. Les dégager découvrira une autre statue, représentant un poisson ayant la bouche grande ouverte. C'est le seul réel vestige intéressant de l'ancien temple. Si cette statue de poisson (1,50 m d'envergure) est nettoyée ou grattée, les aventuriers découvriront qu'elle est en argent massif, d'une valeur de 40000 PO (!) et d'un poids approximatif de 800 à 900 kg. La sortir de là risque de poser quelques petites difficultés.

7-8 / Petit tas d'armes rouillées. Sont présents des épées, des masses, quelques lances, des arcs et des flèches brisées. Rien n'est utilisable, hormis les pointes de flèches. Au nombre de 2d10, elles permettront de fabriquer autant de flèches +2.

morts. C'est-à-dire qu'il essayait de créer des hybrides (homme-chien, ours-loup, sahuagin-crocodile, ...). En rage lorsqu'il n'y arrivait pas (il n'y est jamais arrivé !) ou lorsque ses « créations » mourraient pendant leur conception, il passait alors par une phase de sublimation utilisant la torture, dont ses prisonniers restants faisaient les frais. Il y a donc dans cette pièce des instruments chirurgicaux qui voisinent avec une sorte de sarcophage tapissé de pointes tournées vers l'intérieur, des chaînes accrochées aux murs, et tout ce que l'imagination perverse de Kelek avait pu lui dicter pour faire souffrir son prochain. Tout cela est bien sûr dans un état de rouille et de délabrement tel qu'il n'y a plus rien à en tirer. Le simple fait de toucher un élément ou un autre le fera s'écrouler sur le sol en mille paillettes de ferraille rouillée.

## La tour niveau 4

C'est à cet étage de sa tour que Kelek avait installé ses appartements privés. Essentiellement, vos aventuriers pourront y trouver trois chambres, c'est-à-dire la sienne et celles de ses deux concubines, ainsi qu'un cabinet de toilettes, une cuisine et une salle à manger.

Les portes des trois chambres sont toutes scellées par un sort de Fermeture (Magicien 1<sup>er</sup> niveau, Manuel du joueur, p148), programmé pour ne réagir qu'à la demande de Kelek lui-même ou de ses concubines.

Les chambres des concubines sont identiques, à la taille du lit près. Dans l'une, il mesure 2,60 m de long, et dans l'autre 1,30 m seulement. Chaque chambre est meublée d'une armoire ainsi que d'un coffre où devaient se trouver une grande quantité de vêtements, tous en lambeaux maintenant. Une fouille minutieuse des meubles doit permettre de découvrir 2000 PO de bijoux dans chaque pièce.

La chambre de Kelek est, bien entendu, la plus grande des trois, avec un lit immense, des livres couverts de poussière tombant en miettes et trois Grimoires de l'Ultime Sagesse (voir aide de jeu page 19). Un des trois grimoires a renversé son lutrin et se trouve actuellement caché sous le lit, ouvert. Il attaquera le premier des aventuriers qui aura la curiosité de regarder sous ce lit... Dans le lit sont venues mourir de faim les deux concubines, après la disparition de Kelek, et leurs squelettes enlacés y reposent. Les tailles des squelettes correspondent effectivement à celles des lits trouvés dans leurs deux chambres. Une armoire et un coffre complètent le mobilier. Dans le coffre, on peut trouver 1000 PO et un anneau, qui transformera en pierre quiconque le passera à son doigt (Jet de sauvegarde contre Pétrification à -1). Les pièces d'or sont en cuivre, avec une illusion Or des Fous (Magicien 2<sup>e</sup> niveau, Manuel du joueur, p161) qui se dis-

sipera dès l'instant où un aventurier les touchera.

Sur un des murs, une tapisserie qui fut probablement superbe est accrochée. Si l'un des aventuriers la touche ou la bouscule d'une façon ou d'une autre, elle s'effritera, révélant deux miroirs magiques. L'un est un « Miroir d'Emprisonnement », l'autre un « Miroir d'Opposition » (Guide du Maître, p202). Kelek emprisonnait ses ennemis dans le premier et lorsqu'il voulait se distraire, impressionner ses invités ou exciter l'une de ses concubines, il en faisait sortir un, le soumettait au second miroir et admirait le combat qui s'en suivait... Il charmait ensuite le vainqueur, ou le renvoyait dans le premier miroir en utilisant un sort de type Suggestion (Magicien 3<sup>e</sup> niveau, Manuel du joueur, p171) extrêmement raisonnable puis il conseillait à sa victime de se regarder dans le miroir, pour évaluer son apparence après un tel combat. Dans le miroir d'emprisonnement, 2d4 créatures (au choix du meneur de jeu) sont encore piégées.

Le mur séparant la chambre de Kelek du cabinet de toilette est percé de très fines fentes, servant certainement à espionner ce qui s'y passait. On apprend donc ici, qu'en plus d'être un magicien mauvais et sadique, Kelek était pervers et voyeur !... La salle à manger et la cuisine ne renferment rien de particulier (meubles en miettes, ustensiles rouillés, ...).

## La tour niveau 5

Comme indiqué plus haut, le sol de cette dernière salle, qui occupe toute la surface de la tour, est légèrement en pente. Ceci a pour effet de laisser rouler toutes les éventuelles billes de plomb jusqu'à une sorte de cuve creusée dans le sol. Si les aventuriers n'ont pas déclenché le piège décrit à ce moment-là, ils seront en droit de se poser des questions quant à la bizarre conformation de cette pièce...

La piscine, autrefois pleine d'eau, est aujourd'hui remplie d'une vase noirâtre ayant une odeur extrêmement désagréable. Invisible sous la vase, se trouve le vrai trésor de Kelek. C'est un écrin en argent dans lequel sont posés un anneau (Anneau des étoiles filantes, Guide du Maître, p172), un collier (Collier de projectiles, Guide du Maître, p193, jeter 1d20 pour en déterminer la contenance exacte) et une émeraude valant 10000 PO, ainsi qu'une potion (Elixir de santé, Guide du Maître, p163).

Deux statues de pierre représentant des géants armés chacun d'une immense épée semblent garder un pentacle derrière lequel est posée, sur un autel de pierre, une petite statue d'obsidienne ayant la forme d'un crapaud, la bouche ouverte. Au centre du pentacle, deux squelettes enchevêtrés reposent, ceux du paladin et du magicien. Le seul résultat obtenu par une détection du mal effectuée sur ce

crapaud sera d'occasionner 2d4 points de dégâts à celui qui l'opérera, ainsi qu'un éblouissement provoquant une cécité temporaire de quelques jours, tellement le mal est intense à cet endroit. Une détection d'alignement ou une détection du bien n'auront aucun résultat. Il est impossible d'atteindre le crapaud sans passer au-dessus du pentacle. Les statues de géants ne sont rien d'autre que des statues de géants, totalement inanimées.

Dès qu'un aventurier posera le pied, ou pénétrera dans ou au-dessus du pentacle (voler au-dessus du pentacle aura le même effet), une fumée noire et nauséabonde s'en dégagera et un démon gardien bénin (Bestiaire monstrueux, p55) apparaîtra, ayant lui-même la forme d'un crapaud d'un mètre de haut. La ressemblance sera telle que les aventuriers pourront s'imaginer qu'il s'agit de la petite statue qui s'anime. Ce démon gardien sera similaire à la description du bestiaire à quelques détails près : il ne peut être touché que par des armes dont l'enchantement est au moins +1, il ne peut cracher de flammes qu'une seule fois par jour, pour 5d6 de dégâts et il n'est affecté d'aucune attaque par le feu.

Sur les murs de la pièce, sont profondément gravés les symboles nains des quatre points cardinaux et les elfes, les gnomes ou les nains du groupe pourront réaliser que derrière chaque mur se cache un passage.

Une inscription magique est située au centre du pentacle. Convenablement décryptée, elle se lira : « Par les vents, le feu déchaînera. Par le vent, l'eau libèrera ». La signification de cette phrase est la suivante. Si plus d'un des passages sont ouverts, un courant d'air sera établi dans la pièce, qui prendra de plus en plus de force et finira par tout balayer sur son passage. Les vents, de plus en plus violents emporteront tout ce qui se trouve dans la tour très haut dans le ciel et le précipiteront dans la mer à une grande distance du volcan. Les aventuriers risquent fort de se retrouver pratiquement nus, n'ayant pu conserver qu'une arme et les anneaux qu'ils ont aux doigts, le reste étant dispersé « aux quatre vents ». Dans le même temps, l'instabilité causée par ce courant d'air intense aura soulevé les cendres et la lave froide située au fond du volcan et aura réveillé ce dernier. Comme dans le cas de la manipulation du levier détenu par Na-Izbaad, les cavernes des gobelins seront recouvertes de lave en fusion et la nature reprendra ses droits. Si un seul des passages est ouvert, une douce brise en proviendra, qui deviendra peu à peu plus importante, jusqu'à soulever les aventuriers et tout le contenu de la pièce. Pendant la « montée en puissance » du vent, il leur sera possible de ramasser tout ce qu'ils souhaitent dans la pièce où ils se trouvent, c'est-à-dire essentiellement les squelettes et le crapaud d'obsidienne. Contrairement au cas précédent, les aventuriers ne seront pas secoués, mais uni-

## Quelques précisions

AD&D



### *Le paladin et le magicien, drame en deux actes et deux acteurs*

Les aventuriers vont être suivis presque pas à pas durant l'exploration de la tour par les deux anciens protagonistes du drame. Il faut leur faire sentir de façon permanente la présence de l'un ou de l'autre auprès d'eux. Ils doivent entendre régulièrement les hennissements du cheval, comme au travers d'un épais brouillard ou encore le galop, dans la pièce au-dessus d'eux... Au détour d'un couloir, dans le noir, une ombre pâle doit s'approcher d'eux, gesticulant et hurlant des invocations... tout cela est sans effets directs sur les aventuriers, sinon faire monter le stress et les pousser à agir. A chaque fois que l'un des deux (le magicien sur des aventuriers à tendance bonne, ou le paladin dans le cas contraire) fera mine de les attaquer, l'autre s'interposera et engagera une bataille pleine de bruits et de cris. Ils disparaîtront alors au travers d'un mur ou du plafond, continuant à se battre et à échanger des insultes et des imprécations. Périodiquement, des bruits de combat parviendront aux oreilles des aventuriers. Ils ne pourront pas en déterminer l'origine, mais sauront intuitivement de quoi il s'agit... Les deux fantômes peuvent aussi être utilisés comme « gardes-fous » si vos joueurs s'égarent totalement ou font preuve d'un manque de réflexion profond.

quement transportés. L'ouverture d'un des passages aura pour autre effet de déclencher une sorte de cyclone sur le lac au-dessus du volcan, qui sera assez fort pour le vider totalement, en emportant bien entendu le bateau qui s'y trouve, ainsi que 2d20 gobelins, Na-Izbaad et un autre lieutenant hobgobelin qui patrouillaient par là.

Tout ce beau monde se retrouvera à peu près au même endroit, en pleine mer, dans la direction correspondant au vent dont la porte a été ouverte. Il ne restera plus aux aventuriers qu'à faire accomplir une cérémonie pour enterrer les os de Georges de Mælorn (il leur sera impossible de séparer réellement ceux du magicien de ceux du paladin, et devront les ensevelir ensemble), ou à faire offrande du crapaud d'obsidienne au temple maléfique le plus proche pour avoir complètement accompli leur quête.

Attention, lorsqu'un des passages est ouvert, les aventuriers disposent de 30 secondes pour le refermer, au-delà, l'effet est irréversible.

Ce dernier mécanisme était vu par Kelek comme une assurance contre toute attaque venant de l'extérieur. Il se savait capable de venir à bout de tout envahisseur de cette manière, quitte à abandonner tout ce qui lui appartenait, mais en ayant la vie sauve. Malheureusement pour lui, il n'a pas eu le temps de s'en servir lorsque Georges de Mælorn s'en est pris à lui.

Si vos joueurs, ce qui est possible, choisissent de ne pas ouvrir l'un ou l'autre de ces passages, ils devront pour partir refaire le chemin parcouru en sens inverse, négocier au mieux leur départ auprès de Na-Izbaad (ou auprès de Ko-Butrog, en dénonçant Na-Izbaad si celui-ci se comporte trop agressivement), actionner le levier et se faire emporter par la chute d'eau générée par l'ouverture de la montagne.

### **Le Grimoire de l'Ultime Sagesse**

(déjà publié dans CB3)

CA8, Dés de vie : 2, TAC0 : 19, dommages : spécial. Ce monstre se présente sous la forme d'un gros grimoire très volumineux posé sur un lutrin. Une fois ouvert, on y voit du texte, écrit si petit qu'il faut se pencher sur lui pour le déchiffrer. Dès que le lecteur est suffisamment proche, le grimoire se referme sauvagement sur sa tête, lui causant 1d4 points de dégâts. Il aura alors 80 % de chances de recommencer, infligeant cette fois 1d6 points de dégâts et ainsi de suite. Une troisième attaque, avec une probabilité de 60 % et 1d8 points de dégâts, puis 40 % de chances que la quatrième attaque ait lieu (1d10 points de dégâts) et enfin 20 % de chances pour une cinquième tentative, pour 1d12 points de dégâts. Lorsqu'il est ouvert, le grimoire peut se déplacer par soubresauts successifs, en se refermant et s'ouvrant par saccades.



### **La relique de Dagon**

Crapaud d'obsidienne, la bouche ouverte. Autrefois, Dagon était connu comme « Le dieu-poisson ». Mais les temps changent et les âges se succèdent... N'ayant plus, ou presque plus, d'adorateurs, il devint un dieu mineur, puis finit par disparaître totalement du panthéon des dieux du Mal. Les seuls souvenirs de lui encore existants sont quelques objets magiques qu'il avait bien voulu confier à ses serviteurs les plus zélés.

Ce crapaud, d'alignement loyal-mauvais, n'a que peu de pouvoirs et il est actif uniquement dans un lieu consacré à un dieu du Mal : il confère à son possesseur une capacité sexuelle quasi-illimitée ainsi que la possibilité de se faire passer, auprès de ses partenaires humanoïdes, pour quelqu'un de la même race, et de sexe opposé. D'autre part, le Charisme du possesseur tombe à 4 de manière irréversible. Avoir le crapaud en sa possession de façon momentanée (c'est-à-dire le transporter, le toucher, ou le garder près de soi plus d'une heure entière) fait automatiquement perdre 2 points de Charisme.