

Retour aux sources:
un couloir, un
monstre, un trésor!



L'armée morte

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 11 environ, jouant avec la première version d'AD&D. Le Manuel des Monstres ainsi que le Monster Manual II sont nécessaires pour compléter les caractéristiques de certaines créatures.



Un siège de six mois

Les aventuriers ont été attirés à l'est par des rumeurs de guerre. Là-bas, dit-on, se dresse la montagne du Roi Sorcier de Carnfelt. Voici bien longtemps, ce dernier étendait sa domination sur une vaste contrée, et même les pierres gémissaient sous le poids de sa terreur. Mais les cités asservies se réveillèrent. Des héros aux épées de feu vinrent du sud et prêtèrent main forte aux rebelles. Les armées du Roi Sorcier furent défaits et dispersés. Les survivants se réfugièrent à l'intérieur de la montagne de Carnfelt tandis que les vainqueurs entreprenaient d'en faire le siège.

Voilà six mois à présent que le Roi Sorcier de Carnfelt s'est retranché dans sa forteresse: un demi-cercle montagneux infranchissable, fermé par une muraille en pierres monumentales. Jusqu'à présent, tous les assauts lancés contre cette forteresse ont échoué et les assiégeants commencent à désespérer. D'autant que, à l'abri dans sa haute tour, le Roi Sorcier refait ses forces et s'appête à lancer une contre-attaque qui briserait le dispositif des assiégeants et renverserait la situation...

Hôtes du roi Elvenyr

Alors que les aventuriers chevauchaient sur des terres désolées, ils ont été interceptés par un fort parti de cavaliers (20 guerriers niveau 7) faisant partie des troupes assiégeantes. Emmenés devant le roi Elvenyr de Malvese, commandant en chef des armées rebelles, celui-ci les a interrogés et leur a proposé une mission délicate: «Nos assauts contre la forteresse du Roi Sorcier de Carnfelt sont vains. Chaque jour, de vaillants guerriers périssent avant même d'avoir pu poser le pied sur les premiers remparts. Cette situation ne peut durer, d'autant que notre ennemi refait lentement ses forces, et le jour est proche où ses troupes se déverseront par la porte d'airain afin de nous submerger. Notre seul espoir réside à présent dans cette courte chanson:

*Grande est la peur, et l'épée du brave tremble
Car les spectres rampent dans l'ombre.
Ô fils du courage, c'est dans la sombre terreur,
De Carnfelt, que se trouve Valhdír,
Valhdír qui réveillera l'armée des morts.»*

Elvenyr désigne alors une colline proche, au sommet de laquelle est dressé un imposant alignement de pierres. «La légende dit que, en des temps reculés, une armée d'elfes, de nains et d'humains vint dans cette région afin d'anéantir le Roi Sorcier et d'extirper à jamais le Mal des mines de Carnfelt.

Mais le Roi Sorcier avait prévu cette attaque et fait fabriquer par ses trolls un cor de guerre qu'il couvrit de runes maléfiques. Lorsque l'armée apparut au sommet de la colline, il partit d'un grand éclat de rire et souffla dans le cor. La force du maléfice fut si grande que les attaquants furent

aussitôt transformés en pierres. C'est pourquoi la colline et la plaine avoisinante sont couvertes de pierres dressées: ce sont les corps pétrifiés des ennemis du Roi Sorcier.

Une fois sa victoire achevée, celui-ci voulut détruire cette arme redoutable, de peur qu'un enchantement bénéfique ne put dissiper le sortilège. Mais il s'était, à son insu, attaché plus qu'il ne l'aurait voulu à cet objet superbement façonné. En contemplant les incrustations de gemmes et les carclages platinés, il résolut de conserver le cor par devers lui, dans une salle secrète de sa forteresse. Et c'est là qu'il commit l'erreur qui risque à présent de lui être fatale. L'un de nos espions a découvert une porte secrète qui mène vraisemblablement au cœur de l'ancre du Roi Sorcier. Vous empruntez ce chemin périlleux, à la recherche du cor.

Pour vous permettre d'entrer en contact avec notre espion, je vais ordonner un nouvel assaut. Vous serez placés dans une tour d'attaque, déguisés en orques afin de pouvoir circuler à votre aise une fois que nous aurons pris pied sur les remparts. Votre contact est un demi-orque nommé Gollimbul. Il vous attendra près d'une poutre basse située à flanc de falaise. Le mot de reconnaissance est: «Mon cimetière est rouge du sang des elfes». Vous reconnaîtrez Gollimbul à son étendard rouge portant les insignes de la 437^{ème} cohorte: deux tibias entrecroisés. Il vous conduira jusqu'à un passage secret.

Un dernier mot: évitez d'utiliser la magie lors du combat, cela attirerait inévitablement l'attention du Roi Sorcier sur vous et risquerait de compromettre les chances de la mission. Bonne chance!»

L'assaut

Les rayons du soleil levant se reflètent sur les armures des chevaliers d'Elvenyr. Les étendards claquent au vent lorsque le roi lance ses troupes à l'assaut d'une partie du mur d'enceinte qui s'appuie contre un épaulement de la montagne. Dissimulés à l'intérieur de la tour d'assaut, les aventuriers n'entendent que des hurlements confus, le claquement sourd des balistes et le lent grandement de la tour qui avance. Ils sont revêtus de la livrée des soldats du Roi Sorcier et grimés de façon à faire illusion, ou moins le temps de trouver Gollimbul. La tour atteint enfin le pied des remparts et les aventuriers sont rapidement noyés au sein d'une marée de combattants déferlant sur le chemin de ronde. Celui-ci, large d'une vingtaine de mètres, est le théâtre de combats sanglants. Hélas, il n'est que trop évident que les hommes d'Elvenyr, trop peu nombreux, sont débordés. L'assaut est déjà freiné, et le moment approche où les assaillants devront battre en retraite.

Vous pouvez faire combattre les aventuriers, mais n'oubliez pas qu'ils sont grimés en demi-orques et que tout combat se fera donc contre les soldats d'Elvenyr! Libre à vous d'imaginer quantité d'autres péripéties: ce ne sont pas les surprises qui manquent lors d'un assaut!

Au bout d'un certain temps, les aventuriers remarqueront, en contrebas, un porte-étendard demi-orque qui, assis sur

un escalier de pierre, fait mine de panser ses blessures. Son drapeau arborant l'emblème de la 437⁶e cohorte, il s'agit à n'en pas douter du sieur Gollfimbul. Comme les aventuriers s'approchent de lui, il coule dans leur direction un long regard de ses yeux obliques et dégaine son arme: «Mon cimetièrre est rouge du sang des elfes!» croasse-t-il avec un rictus béat. Les aventuriers s'étant fait connaître, il poursuit: «Je vais vous guider jusqu'à l'une des mines. C'est en y patrouillant que j'ai découvert un passage étrange qui s'enfonçait sous terre. Je pense qu'il doit mener au dernier niveau du palais de mon maître, car une étrange magie y est à l'œuvre. Vous verrez...»

Gollfimbul: guerrier/voleur N5/6 CA4 PdV39 D1-8 (cimetièrre)

Mauvaise rencontre

Quittant la base du rempart, le petit groupe se dirige vers le nord. Tandis que la rumeur des combats s'amenuise, les aventuriers se rapprochent de la tour du Roi Sorcier, une construction élancée et certainement très ancienne. Un long bâtiment à trois étages unit la tour et la montagne. Il s'agit du palais proprement dit, où sont logés les familles, les assistants et les gardes d'élite du Roi Sorcier. A proximité du palais, la montagne est percée d'une série d'orifices sombres, d'aspect sinistre: les célèbres mines de Carnfelt. Gollfimbul ralentit soudain l'allure. Des silhouettes sombres se dessinent dans l'entrée de l'une d'elles et semblent observer les aventuriers. Soudain, un demi-orque émerge de l'ombre et apostrophe le groupe d'une voix rauque.

«Ca va mall souffler Gollfimbul soudain très pâle. C'est Grabbac et ses gars qui sont là-bas! Ils font parfois des patrouilles pour coincer les déserteurs...»

Grabbac lance un appel péremptoire en faisant signe au groupe d'approcher. «Il pense qu'on s'est entui du combat pour aller observer en cachette le harem du Roi Sorcier. Il nous demande de nous approcher pour qu'on s'explique. Aie, aie!»

Si les aventuriers veulent emprunter le passage secret découvert par Gollfimbul, ils sont bien obligés d'obtempérer. Grabbac est un solide gaillard armé d'une hache à deux mains. Il est accompagné de huit soldats de la garde. Arrangez-vous pour que l'explication tourne rapidement à l'empoignade. Ca devrait être simple si Grabbac se montre trop curieux...

Grabbac: guerrier N6 CA3 PdV60 D1-8 (hache à deux mains)

Les gardes: guerriers N5 CA5 PdV45 D1-8 (cimetièrres)

A la fin du combat, lorsque Grabbac et ses gars justifient à terre, faites surgir les renforts. De la sorte,



les aventuriers seront obligés de se ruer dans la mine sans trop réfléchir, et Gollfimbul, dont la traîtrise sera révélée, devra l'accompagner tout au long de leur quête.

Poursuite dans les mines

Les mines de Carnfelt sont avant tout des prisons: le premier niveau est constitué de cellules dans lesquelles sont entassés des esclaves amorphes et hagards. Les niveaux suivants sont déserts: tout le métal en a été extrait depuis longtemps et plus personne n'y travaille.

Si vous le souhaitez, vous pouvez organiser une course-poursuite échevelée en multipliant les rencontres avec des patrouilles d'orques ou d'autres choses plus étranges... Si les personnages choisissent d'économiser leurs sorts (sage précaution!) et ne recherchent pas systématiquement le corps à corps, rien ne vous empêche d'organiser une fuite en wagonnets à la manière d'Indiana Jones et le temple maudit».

Après de longues pérégrinations (Gollfimbul, qui est d'un naturel geignard et anxieux, se plaint plusieurs fois de ne pas «retrouver le chemin»), le groupe arrive dans une région des mines dont l'exploitation a été, pour d'obscures raisons, abandonnée. Un long escalier en colimaçon mène les aventuriers encore plus profond dans les entrailles de la montagne. Des figures de guerriers nains apparaissent çà et là, sculptées dans le roc. Finalement, l'escalier se termine en cul de sac. «Je n'ai jamais été plus loin que cet endroit», murmure Gollfimbul, mais je sens ici qu'une sssssote magie naine est à l'œuvre. C'est pas un vrai cul de sac ici, ou je suis un elfe des bois!»

De fait, le mur du fond est surmonté d'un visage de nain aux traits sévères. Sous le visage, une inscription est gravée en runes naines: Le Gardien de la Porte: Ecoute-le, ami, car sa parole est d'or et il montre la voie.

Examiner la sculpture permet de remarquer que le menton de pierre bascule légèrement vers l'avant, révélant une petite cavité. Celle-ci est vide, mais il suffit d'y introduire une pièce d'or pour qu'une fente verticale se dessine sous le visage et, s'élargissant, dévoile un passage sombre.

Tout mauvais manœuvre ou «tripotage» interposé du visage déclenche une décharge électrique (D: 2-12).

Le passage est un couloir long d'une dizaine de mètres seulement. Il aboutit à un nouveau cul de sac. Le mur qui barre le passage est d'une facture particulière: il est très lisse et la marque d'une petite étoile est imprimée en creux en son milieu.

Si l'un des aventuriers a la curiosité de retourner voir à l'intérieur de la bouche du Gardien de la Porte, il constatera qu'elle contient à présent une petite étoile dorée, de même taille que l'empreinte. Appliquée sur celle-ci, elle fait pivoter le mur. Note. Les aventuriers se trouvent à présent sur le site d'un des «ascenseurs» de fabrication naine qui se trouvent en ces lieux. Ces appareils fonctionnent tous de la même manière, et l'on ne peut y pénétrer qu'en introduisant l'étoile dans son logement. Par conséquent, si les aventuriers oublient de retirer celle-ci en entrant dans l'ascenseur, ils n'auront droit qu'à un «aller simple»...

Autre particularité: l'étoile est imprégnée de magie naine et a la particularité de fuir les poches de son propriétaire pour se téléporter éleotairement dans celles d'un voisin...

Une étrange machine...

Les aventuriers pénètrent dans une pièce cylindrique, haute de six mètres environ. La porte se referme derrière eux avec un claquement sec. Il n'est pas possible de l'ouvrir de l'intérieur (sauf en arrivant à un étage quelconque, auquel cas elle s'ouvre automatiquement).

Le sol est constitué d'un revêtement de verre très résistant. Ce plancher transparent laisse voir plusieurs centaines de créatures identiques qui se rassemblent derrière eux avec un claquement sec. Cette formation adoptée, les «hommes aux foudres» lèvent la tête, dans l'attente de quelque ordre.

L'une des parois du mur recèle une petite cache à l'intérieur de laquelle sont fixés trois sabliers: un petit, un moyen et un grand. Retourner le petit sablier mène l'ascenseur au niveau A. Le moyen et le grand permettent respectivement d'atteindre les niveaux B et C.

Dès qu'un sablier est retourné, les petits hommes subissent des traumatismes importants lors des batailles précédentes. Ils sont devenus berserks pour la plupart, au point de devenir par moments dangereux même pour leurs propres camarades de combat... Le Roi Sorcier les garde en réserve, avec l'intention de les jeter dans la bataille au moment propice...

NIVEAU A

A ce niveau, ont été rassemblés les soldats qui ont subi des traumatismes importants lors des batailles précédentes. Ils sont devenus berserks pour la plupart, au point de devenir par moments dangereux même pour leurs propres camarades de combat... Le Roi Sorcier les garde en réserve, avec l'intention de les jeter dans la bataille au moment propice...

1. La porte de l'ascenseur s'ouvre avec un claquement sec et les aventuriers débouchent dans une petite pièce poussiéreuse. Elle contient des ustensiles divers, un tas de vieux ouvrages d'alchimie écrits dans une langue oubliée et un parchemin de Dissipation de la magie.

Un pan de mur coulisé dans la paroi sud. 2. Couloir. Il y a 15% de chance par round d'y croiser une patrouille de six gardes.

Les gardes: guerriers N6 CA2 PdV60 D1-8

3. La chambre de Thrakorn. Thrakorn est le maître de ce niveau. Il est craint des gardes car il possède une couronne magique. Celle-ci, en forme d'un serpent cracheur, projette un rayon meurtrier (D: 2d6) sur simple prononciation d'un mot d'activation. Cet objet puissant possède encore 8 charges. Thrakorn est un guerrier puissant et impitoyable. Si tous les gardes périssent, il tentera de gagner la surface. Sa chambre contient pour 3000 PO de butin et, dissimulée dans une cache, une clé en pierre.

4. Les dortoirs. C'est ici que se «reposent» les gardiens de ce niveau. Chaque pièce contient une dizaine de paillasses, disposées en ordre.

5. Cette grande salle a été transformée en pièce commune. Les gardes y prennent leurs repas, y jouent aux dés ou s'entraînent. Au centre de la pièce se dresse ce qui semble être un gros pilier porteur. C'est en fait un nouvel ascenseur, comme l'indique l'empreinte étoilée visible à mi-hauteur. Il ne permet cette fois d'accéder qu'à deux niveaux: B ou C.

Un passage secret se trouve dans le mur sud, il ne peut être ouvert que dans un sens (en venant du niveau B). Un escalier en colimaçon permet d'atteindre la surface. Si par contre on le descend, il mène à une lourde porte de fer devant laquelle sont postées en permanence deux sentinelles.

Derrière la porte se trouve un troll qui est chargé de faire entrer les (rares) visiteurs. Avant de déverrouiller, il les observe toujours longuement à travers un petit judas grillagé.

NIVEAU B

6. Dans cette pièce, sans ouverture apparente, vivent six trolls. Le moins stupide d'entre eux fait office de portier. Ils sont nourris de reliefs de repas et de cadavres de combattants. Lorsqu'ils ont trop faim, ils se bagarrent et s'entre-dévoient... jusqu'à la régénération suivante!

Les trolls: CA4 DV6+6 D5-8/5-8/2-12

Les murs sont formés de gros moellons de plus de 3 mètres d'épaisseur, comme partout ailleurs. L'un des moellons pivote, révélant une cache secrète. Seule la clé trouvée dans la chambre de Thrakorn peut y tourner, révélant un passage secret.

7. La paroi droite de ce mur est particulièrement mince, bien que rien ne le laisse entrevoir (un nain aura tout de même 50% de chances de remarquer quelque chose d'«anormal»). En fait, 4 golems de pierre se trouvent derrière le mur, dans de petits emplacements prévus à cet effet. Ils s'activeront dès que quelqu'un passera devant l'avant-dernière niche sans prononcer le mot «repos» en orque. Les golems passeront alors au travers du mur en 2 segments et tenteront d'anéantir les aventuriers imprudents. Au moment de leur attaque, une grille s'abattra devant l'entrée du passage, empêchant toute retraite.

Les golems de pierre: CA5 PdV60 D3-24

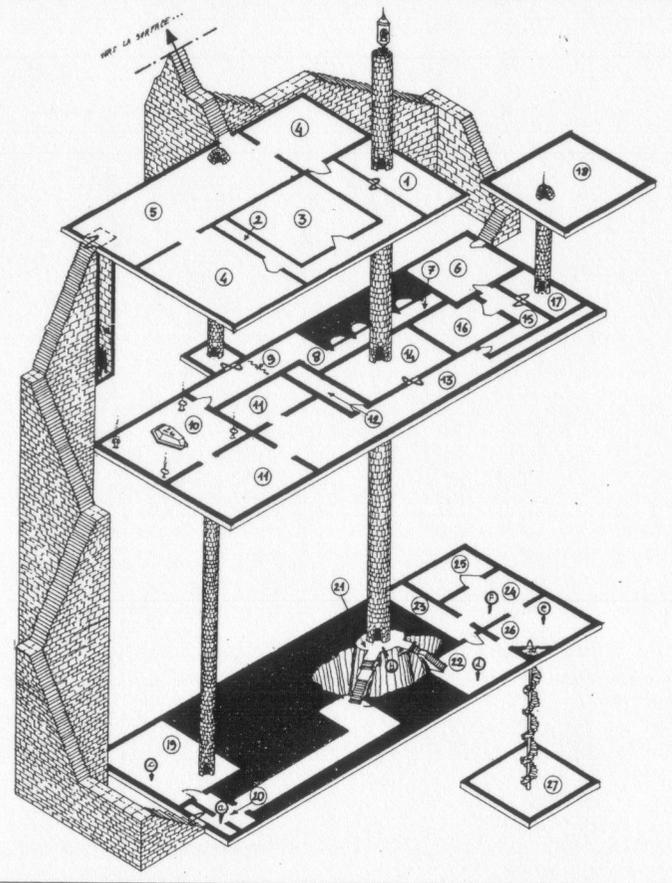
8. Une trappe se déclenche dans le virage, précipitant le(s) malheureux dans un bain d'acide! (D: 1-8/round).

9. La totalité du couloir est barrée par un écran bleuté parcouru d'étincelles crépitantes. Passer à travers ne provoque des désagréments que pour les jeteurs de sorts. Tous sortilèges d'Invisibilité, d'Infravision, de Clairvoyance ou de Détection des pièges en cours de fonctionnement est immédiatement dissipé. De même, tout jeteur de sort rotant un jet de protection contre la magie perd un sort mémorisé (à déterminer aléatoirement à l'insu de l'intéressé...). Si une personne traverse l'écran alors qu'elle est sous la protection d'un globe d'Invulnérabilité (même mineur), l'écran bleuté disparaît dans une explosion de feu (D: 6d6) qui n'affecte cependant pas celui protégé par le globe.

10. Aux quatre coins de cette pièce se trouvent des tasques de pierre dans lesquelles dansent des flammes tourbillonnantes. Les murs sud et ouest sont couverts d'ouvrages anciens traitant de sujets aussi divers que l'astronomie ou la zoologie. Il est possible d'y trouver quelques livres de magie encore lisibles (à déterminer selon la puissance du groupe). L'un des livres est creux et contient un clé de bronze. Un sarcophage se trouve au centre de la pièce. Il contient le squelette d'un roi nain oublié. Sur sa poitrine est posée la garde d'une épée. Il suffit de refermer la main sur celle-ci pour qu'une lame de feu apparaisse. Presque aussitôt, un harginn (JMMII) jaillit de chaque tasque et se rue sur le possesseur de l'arme.

Les harginn: CA3 DV4+4 PdV36 D5-8 (protection contre certains sorts)

Cette épée triple les dégâts contre les créatures de chair ou de glace, mais inflige les mêmes dommages qu'une dague contre les créatures dont le



feu est l'élément familier. Une fois détruits, les harginn se fondent en une boule de feu qui éclate (D: 4d6), laissant sur le sol une clé d'or.

11. Pièces désertes contenant quelques objets anciens et du mobilier vermoulu.

12. Le couloir est barré par une porte en fer recouverte de chêne. On ne peut l'ouvrir qu'à l'aide de la clé de bronze (impossible à crocheter).

12 (suite). Au fond de ce couloir se trouve un levier protégé par une glyphe Blessures majeures (D: 2d8+1). Abaisser le levier met fin aux phénomènes magiques aléatoires du niveau C.

13. Dans cet impressionnant couloir patrouille un beholder sur lequel a été jeté un sort d'Invisibilité améliorée (mage/illusionniste 4e). Ce beholder est particulièrement rusé et s'arrangera pour anéantir les aventuriers l'un après l'autre.

Le beholder: CA0/2/7 DdV: 60 PdV D 2-8 + magie

14. C'est ici que débouchent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le sablier de taille moyenne dans l'ascenseur principal. La salle ne comporte aucune issue apparente et elle est plongée dans l'obscurité (sort de Ténébres permanent). Elle abrite une demi-douzaine d'ombres dont la particularité est de drainer des points de Force d'une manière permanente tant que le sable d'or et le sable des ténébres n'ont pas été mélangés dans le Grand creuset (voir plus loin).

Les ombres: CA7 DdV3+3 PdV27 D 2-5 + magie

L'une des dalles de cette pièce recouvre une cache contenant une bourse remplie de sable doré. Un passage secret dans le mur permet de gagner le couloir 13.

15. L'ancienne galerie d'armes. Il s'agit d'un long couloir où le roi de la salle 10 rangeait ses armes favorites (une centaine d'épées et de haches classiques, 2 épées bâtardes +2, une épée courte +3 ainsi qu'une épée d'Acuité. C'est à cet endroit que son fils fut assassiné et son fantôme hante toujours le couloir. Les armes sont hantées également et se déchaineront contre le groupe quand celui-ci atteindra la cache (traiter comme 6 attaques par round). Il y a trois manières de mettre fin à cette agression: réussir un sort de Dissipation de la magie (un mage de niveau 8 a 50% de chances d'y parvenir), s'approcher suffisamment du fantôme pour lui lancer un «vade retro» (traiter comme un spectre)... ou fuir!

16. La salle du Festin Eternel. Dans cette pièce se trouvent une douzaine de chevaliers en train de festoyer gaiement. Un majordôme vêtu de noir leur sert des mets en abondance. Les chevaliers sont en fait des champions de la Loi victimes d'un démon (le majordôme) qui les retient à sa table par un puissant enchantement. Ils ne peuvent rien faire d'autre que manger et boire pour l'éternité, et sont insensibles à toute attaque. Apercevant les

nouveaux venus, ils les inviteront à festoyer avec eux. Si les aventuriers acceptent de se restaurer, le majordome leur proposera des mets agréables à l'œil mais désagréables au palais. Tout aventurier acceptant par trois fois d'être servi, sera à son tour victime de l'enchantement et restera définitivement prisonnier de cette salle. Par contre, si l'un d'eux refuse la nourriture en la déclarant publiquement mauvaise, le charme sera rompu: le majordome disparaîtra en un embrasement soudain et les chevaliers s'évanouiront en fumée...

A l'endroit où se tenait le plus noble des chevaliers, se trouve à présent une bourse remplie de sable noir...

17. Un passage secret permet de pénétrer dans cette petite pièce où se trouve un nouvel ascenseur qui permet d'accéder (un seul sablier) à 18.

18. Dans cette salle, les alchimistes nains parvinrent jadis à séparer la Lumière des Ténèbres: expérience malheureuse qui attirera l'attention de démons puissants et provoqua leur perte. Au centre de la pièce se trouve un creuset de grandes dimensions. Il suffit d'y mélanger le sable d'or et le sable noir pour mettre fin aux attaques des ombres de la salle 14. Lorsque les sables sont mélangés, un feu soudain jaillit du creuset pour s'éteindre tout aussitôt, laissant pour seule trace une clé de platine.

NIVEAU C

Ce niveau possède une particularité. Des phénomènes magiques s'y déclenchent de manière aléatoire, à certains endroits bien précis, marqués sur le plan d'une étoile. Afin de savoir quel phénomène se produit, jetez à chaque tour, un dé sur la table de localisation ci-dessous:

dé	endroit
1	a
2	b
3	c
4	d
5	e
6	f

Une fois l'endroit déterminé, jetez un autre dé pour connaître la nature du phénomène:

- 1- Une boule de feu éclate. D: 4d6
- 2- Bruit étrange (conversations, appels...)
- 3- Téléportation du groupe dans l'une des salles des trois niveaux (sauf 27)
- 4- Apparition d'un monstre errant (à déterminer)
- 5- L'un des membres du groupe change d'alignement pour 1d6 tours
- 6- Déclenchement du sort Tempête de glace.

Cette liste n'est pas limitative. A vous de l'étouffer en fonction de votre imagination!

Le seul moyen de mettre fin à ce piège est d'abaisser le levier du couloir 12.

19. Les aventuriers ont l'impression de prendre pied sur une plate-forme environnée d'un gouffre très profond. Il s'agit bien sûr d'une illusion. Un passage secret permet de quitter la pièce.

20. Au bout de ce couloir se trouve un passage secret qui ne s'ouvre qu'avec la clé d'or. Il donne sur un escalier en colimaçon qui aboutit dans la pièce 5.

21. C'est ici qu'arrivent les aventuriers s'ils choisissent de retourner le grand sablier. Il s'agit d'une plate-forme rocheuse qui se dresse, isolée, au centre d'un gouffre très profond. Le gouffre est enjambé par deux ponts de pierre de fabrication naine. Un trapper a élu domicile au centre du pont «A».

Le trapper: CA3 DdV12 PdV96 D4+CA

22. Le pont de pierre mène à ce qui semble être une ancienne salle de garde. Deux statues de nains flanquent

chacune des portes. Des bancs et des tables de pierre sont encore visibles sur l'un des côtés de la pièce.

23. L'extrémité de ce couloir est en fait un aimant particulièrement puissant. Quiconque pénètre dans cette pièce doit réussir un jet sous 3x la Force, ou être attiré violemment contre le mur du fond (D: 3d6). Le seul moyen de s'aventurer sans risque est de ne porter aucun objet métallique. Un aventurier plaqué contre la paroi par son armure devra s'en débarrasser (avec de l'aide, bien sûr!) pour continuer la mission. Un seul jet sous 3x la Force est autorisé pour retirer chaque objet métallique du mur. S'il est raté, l'objet est perdu à jamais!

24. Cette pièce est décorée de quatre grands pentacles, qui ne s'activent que lorsque quelqu'un touche au coffre de la pièce 27. On peut y déambuler sans danger.

25. La petite bibliothèque. La porte est protégée par un piège à feu (D: 1d4+13). Son ouverture apparaît dans le plafond, juste au dessus du seuil, et dix litres d'acide se déversent sur les imprudents... (d2d10).

La pièce renferme quelques parchemins (au choix du MJ, mais obligatoirement le sort *Transmutation de pierre en boue*), ainsi qu'un ouvrage intitulé *Les sables d'or et de nuit* racontant l'expérience des nains de la salle 18.

26. Cette salle a un aspect des plus anodins. Elle semble même inachevée. En fait, il suffit de manipuler la partie «brute» du mur pour découvrir une petite serrure. Seule la clé de platine peut y être introduite, dévoilant une issue secrète.

27. Un escalier en colimaçon de trois cents marches mène à cette crypte ténébreuse. Un grand coffre de fer est encastré dans le mur nord. Il est impossible de le tirer à soi, sauf en usant du sort *Transmutation de pierre en boue*.

Une fois le coffre retiré de son logement, quatre démons mineurs (babau MMII) apparaissent sur les pentacles de la pièce 24 et se ruent en direction de la salle du coffre.

Babau: CA-3 DdV7+14 PdV70 D1-8+7 (épée longue)

Le coffre, protégé par un piège à feu (D: 1d4+13) contient le cor magique. La pièce est également occupée par quatre sarcophages remplis de bijoux à profusion, ainsi que d'objets magiques (à déterminer).

Retour vers la surface

Une fois en possession du cor, les aventuriers vont pouvoir remonter à la surface. Il est souhaitable pour eux de rentrer par les mines et de profiter de la nuit pour tenter un passage discret jusqu'au camp d'Elvenyr. Je vous conseille de faire coïncider leur retour avec une offensive généralisée des troupes du Roi Sorcier. De la sorte, ils devront percer les lignes ennemies, rejoindre Elvenyr et lui laisser utiliser le cor. A ce moment, la colline et la plaine se couvriront de soldats d'un autre âge et le sort des armes penchera définitivement en faveur d'Elvenyr de Malvese...

Note. La description du palais et de la tour du Roi Sorcier a été laissée de côté, faute de place. Mais rien ne vous empêche d'improviser si vos aventuriers ont des velléités de combat...

scénario

Angelo Capelli

illustration

Rolland Barthélémy

plan

Stéphane Truffert

