

Attention. Si vous êtes joueur, ne gâchez pas votre plaisir en lisant directement ce module. Demandez plutôt à votre Maître de Jeu habituel de le jouer rapidement.

Il est conseillé au Maître du Jeu de lire soigneusement la totalité du module avant de le faire jouer, ainsi que les descriptions complètes des monstres qu'il contient dans les règles originales. Pour jouer, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du Player Handbook, du Monster Manual et du Dungeon Master's Guide de T.S.R.

Ce donjon est environ du 2^e niveau, et convient pour des débutants. Le D.M. devra s'arranger pour que l'équipe comprenne au moins un représentant de chaque classe de personnage principal.



La 7^{ème} épreuve

Notes pour le D.M.

Histoire de l'Ancien. « L'Ancien » était un aventurier local, parti à la recherche de quelque fortune. De très nombreuses années après son départ, on le revit au village où il avait décidé de finir ses vieux jours. La légende sous-entend qu'il était alors à la tête d'une grande fortune, fruit de sa vie d'aventurier.

L'Ancien, nommé Andruald, était très connu pour son goût du jeu et des paris ; mais son dernier défi devait être par trop osé et la fatalité voulut qu'il le perdit, face à un puissant prêtre d'un ordre maléfique. On dit que par la suite il fut victime d'une odieuse malédiction, le vouant dès son trépas à une errance sans fin dans les affres d'une existence à mi-chemin entre la vie et la mort. Ses croyances et son éducation ne lui permettaient pas d'accepter une telle fin. Il passa donc ses vieux jours à faire construire un réseau souterrain capable de mettre hors de portée à la fois sa fortune et sa dangereuse réincarnation...

Il voulut peut-être constituer de cette manière la parade au maléfice dont il était la victime. Seuls, les plus astucieux et les plus forts pourraient l'atteindre, car ne sachant pas exactement sous quelle forme il reviendrait hanter sa sépulture, ces derniers devaient pouvoir faire face à la terrible menace et, espérait-il, briser la malédiction.

Sa fortune reviendrait alors aux vainqueurs de la septième épreuve, l'ultime défi... Enfin, sentant la vie le quitter petit à petit, il s'enferma lui-même dans son tombeau, seul, face à sa destinée finale.

Notes pour les joueurs

Un des joueurs a trouvé un parchemin faisant mention d'un vieil original qui, pour cacher sa fortune, fit construire un souterrain dans les environs du village de Garnaz, assez peu éloigné du centre où habitent les

joueurs.

Depuis, rien ne s'y serait passé et personne n'entendit plus parler de la fameuse fortune.

Au village :

Tout habitant interrogé au hasard, payé ou non, indiquera que le lieu est maudit, hanté par les forces du mal et que personne n'en était jamais revenu. Soupçonneux et inquiet, le personnage s'en ira et refusera toute autre conversation à ce sujet.

Les vieux mendicants savent toujours quelque information, spécialement quand elles sont susceptibles de rapporter un peu d'or. Chaque information coûtera au moins 10 pièces d'or :

1. effectivement une grande fortune et des objets rares et étranges sont entassés dans un tombeau ;
2. il y aurait des armes et une armure de Mithryl (faux) ;
3. un chef Troll y aurait établi son domaine (faux) ;
4. un passage souterrain mène à une vieille cache dans une ruine proche (faux) ;
5. les Trolls y cachent un butin volé dans un temple et de nombreux bijoux (faux) ;
6. il donnera en dernier l'emplacement exact de l'entree.

Le prêtre local, de 3^e niveau, connaît la légende réelle de l'Ancien, mais pas exactement les raisons qui l'ont poussé à construire ce souterrain. Il n'acceptera pas d'être payé, mais offrira volontiers une fiole d'eau bénite si on lui demande courtoisement son aide.

Des joueurs de dés connaissent certainement la légende d'Andruald-le-Joueur, qui aurait conçu lui-même ce lieu sombre comme un dernier défi, dont l'enjeu serait sa fortune ou la mort. Aucun d'eux n'acceptera d'y aller, ne se sentant pas de taille pour affronter la mémoire d'Andruald-le-Joueur. Pour obtenir ces infor-

mations, il faudra nécessairement jouer et parier avec eux, aux dés ou aux cartes.

Couloir n° 1 :

La grande porte d'entrée est fermée de l'intérieur avec une barre de fer. La résistance de la porte sera de 20 points.

En haut de la voûte, à gauche, une pierre s'est détachée laissant un passage circulaire de 25 cm environ. Il est emprunté régulièrement pour entrer et sortir, par des stirges qui habitent le couloir. Elles attaqueront dès qu'un personnage aura pénétré le couloir sur plus de 5 m.

Le couloir est large (3 personnes de front) et mesure environ 10 m de long. Au bout du couloir, une autre porte à deux battants ferme le passage. Elle est fermée par une serrure, et le bois est un peu pourri. La résistance de la porte est de 15 points. Elle est reliée au mécanisme d'un piège : si on essaie de la forcer plutôt que de la crocheter, une trappe s'ouvrira sur un puits de 2 m de profondeur contenant des épieux de bois. La chute pourra causer la perte de 1 à 4 points de coups, au risque de se blesser en tombant sur 2 à 5 épieux qui causeront 1 à 2 points de coups chaque.

Salle n° 2 :

Cette salle de 6 m sur 3 m possède trois autres entrées au mur du fond. La première, à droite, passe d'abord par une fosse contenant des serpents venimeux et c'est un cul-de-sac. Un rideau cache le fond du passage. La seconde, au milieu, semble bloquée par des flèches tombant sans arrêt du plafond. Il s'agit là d'une illusion sans danger servant à cacher le bon passage. La troisième entrée, à gauche, donne sur un feu remplissant tout le passage. C'est également un cul-de-sac. Les serpents sont mortels si le jet de protection est raté et le feu cause 1d10 + 5 points de coups quand on le traverse dans un sens.

Le passage du milieu donne sur un escalier très étroit qui descend sur trois mètres jusqu'à l'entrée de la pièce suivante.

Note : la salle n° 2 est éclairée par la lueur du feu seulement.

Salle n° 3 :

La salle, carrée, de 6 m de côté, est faiblement éclairée par six rectangles luminescents de la taille et de la forme d'une porte, régulièrement espacés : deux sur le mur de droite, deux au fond de la pièce et deux autres à gauche. Chacune de ces « portes lumineuses » est surmontée d'un symbole : de droite à gauche, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre ; 1. une épée enfoncée dans une enclume ; 2. un astrolabe ; 3. une croix ; 4. une main ; 5. un chêne ; 6. une rose.

Au centre de la pièce, un bloc circulaire, taillé dans la pierre, sert de socle à un grand vase de bronze. Il est scellé dans la pierre et possède un système de fermeture sur le dessus, qui ne devrait pas poser de problèmes à l'ouverture. S'il est ouvert, une légère odeur âcre et acide en émanera. Le vase contient en fait du vinaigre qui sera facilement identifié si les personnages ont un moyen d'extraire le liquide. Sur le pourtour de la pierre est gravée une inscription : « Par l'aigre vin commence la Septième et Ultime entre toutes ».

Ce bloc de pierre cache un passage secret qui ne pourra être ouvert que lorsque la perle noire de la pièce n° 6 sera jetée dans le vinaigre dans le vase, ce qui déclenchera le mécanisme d'ouverture. La perle se détruit lors de ce processus.

Dans cette pièce et dans toutes les salles (ou couloirs) suivantes, un bruit trop fort, comme par exemple des

coups de marteau sur une dalle, fera intervenir une « Bouche magique » invisible qui dira :

- la première fois : « Silence » d'une voix sépulchrale ;
- la deuxième : « Qui ose ? »
- la troisième : « Qui ose profaner mon sanctuaire ? » ;
- la quatrième : « Qui ose troubler ma douleur ? » ;
- la cinquième : « Celui-là qui ose, soit-il maudit ! » ;
- la sixième : « Celui-là qui ose, que ma colère il subisse ! » ;
- la septième : « Meurs ! »

A ce moment-là, un « Magic missile » frappera le coupable (1d4 + 1 points de coups).

Ce cycle est de plus en plus court, et les projectiles magiques à chaque fois plus puissants (1d4 + 1, 2d4 + 2, 3d4 + 3...).

Les « portes lumineuses » peuvent être traversées, mais par une seule personne à la fois. Dès qu'une personne sera passée, la porte disparaîtra, laissant à sa place le mur nu, comme s'il n'y avait jamais rien eu à cet endroit.

Pour ressortir, la personne devra tenter l'épreuve qui l'attend dans la pièce suivante. Elle pourra ressortir même si elle rate son épreuve ; par contre, si elle n'essaie rien, la porte ne réapparaîtra pas. Voir note, salle n° 9.

Si la personne meurt pendant l'épreuve, un second compagnon pourra alors traverser à son tour la porte qui aura alors réapparu, et ainsi de suite.

Salle n° 4 (L'Épée et l'Enclume) :

Andruald avait fait construire cette pièce pour constituer la première épreuve : l'épreuve de force. Comme les cinq suivantes, la salle est carrée, de 5 m de côté. Elle contient une enclume dans laquelle a été plantée une épée de fer. L'épreuve consiste à retirer l'épée de l'enclume, mais pour cela il faudra 17 points de force ou plus.

Si l'épreuve est passée avec succès, une voix dira : « Vous avez passé la première épreuve » et le personnage pourra alors quitter la pièce avec l'épée. Elle ne semble pas être une arme bien efficace, n'étant même pas faite d'acier, mais elle n'en est pas moins magique. Elle n'a qu'une seule fonction : servir au combat de la salle n° 13, en dehors de celui-ci, traiter l'épée comme une dague normale.

Si le personnage n'a pas eu la force suffisante pour retirer l'épée, il perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection (contre sorts) ou perdre momentanément (1d4 jours) 1 point de force. Il pourra alors ressortir.

Salle n° 5 (L'Astrolabe) :

Andruald avait conçu cette pièce pour être l'épreuve de l'intelligence.

Comme les cinq autres pièces, il n'y a pas de lumière. Elle contient un livre sculpté dans la pierre, grand ouvert, semblant prêt à être lu. Il faut être obligatoirement un magicien ou un illusionniste (et toutes les autres sous-classes de magicien) pour comprendre les six lignes qui y sont inscrites.

Si tel est le cas, voici ce qu'elle disent :

« Six pour une lumière.

Une noire pour la Septième Voie,

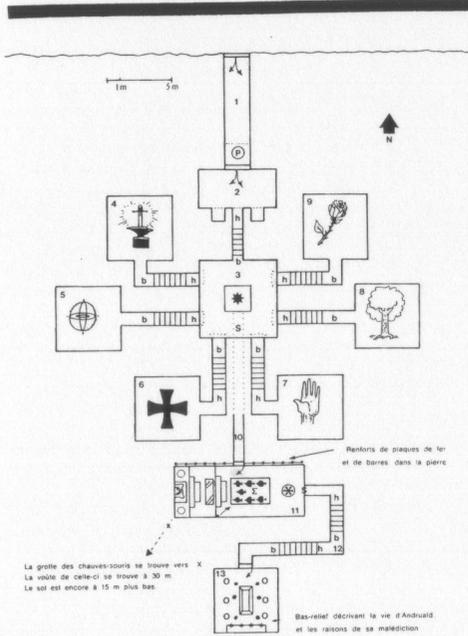
Deux précieuses pour un regard,

Un reflet pour le suivre,

Un œil pour pénétrer son cœur,

Et Haldamir pour fendre l'Ombre. »

Andruald-le-Joueur, Annus MCLXVII.



La grotte des chauves-souris se trouve vers X
La voûte de celle-ci se trouve à 30 m.
Le sol est encore à 15 m plus bas.

Renforts de plaques de fer
et de barres dans la pièce

Bas-relief décrivant la vie d'Andruald
et les raisons de sa malédiction

- P Piège
- H Heur (escaliers)
- B Bas (escaliers)
- C Colonne
- S Passage secret
- C Charges (voir # 13)
- V Vase de bronze bloquant l'escalier secret
- F Fontaine
- M Miroir
- A Auel
- T Tombeau



SPHINX
(Gyno) M/M p. 89)
Classe d'armure (A.C.) :
-1
Mouvement : 18"/30"
Dés de vie : 12
Points de vic : 60
Nombre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 2 à 12/2 à 12
Attaque et défenses spéciales : voir Monster Manual
Taille : Grande (L)
Alignement : chaotique bon (C.G.)

OMBRE
(Shadow M.M. p. 86)
Classe d'armure (A.C.) :
7
Mouvement : 12"
Dés de vie (H.D.) : 3 + 3
Points de vic (H.P.) : 18
Nombre d'attaques : 1
Dégâts par attaque : 2 à 5
Alignement : Chaotique mauvais (C.E.)
Attaques spéciales : voir Monster Manual

La voix se fera entendre « *Vous avez passé la seconde épreuve !* ». Et le personnage pourra alors ressortir. En clair, voici ce qu'avait voulu dire Andruald : « *Six lignes pour comprendre. Une perle noire pour ouvrir le passage vers la septième épreuve, deux pierres précieuses pour un regard (voir pièce n° 11), un miroir pour suivre le regard, un œil (voir clé, pièce n° 8) pour pénétrer son secret, et l'épée pour tuer sa réincarnation* ».

Si le personnage n'a pas pu comprendre ces six lignes, il perdra 1 à 4 points de coups et effectuera un jet de protection ou perdra momentanément 1 point d'intelligence.

Salle n° 6 (La Croix) :

Andruald avait prévu une épreuve de sagesse dans cette pièce.

Le personnage qui s'approchera de cette pièce sentira une très forte odeur d'encens. Il trouvera une statue de guerrier blessé. L'épreuve consiste à appliquer un sort de soins à la statue. « *Cure Light Wounds* », impositions des mains, potions ou parchemins magiques servant à soigner sont valables. Si le personnage touche la statue pour toute autre raison que l'application de soins, il ratra son épreuve et donc, perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer son jet de protection ou perdre 1 point de sagesse momentanément. Il pourra alors ressortir.

Si tel n'est pas le cas et que le personnage avait vu juste, la voix dira : « *Vous avez passé la troisième épreuve* » et une perle noire apparaîtra aux pieds de la statue. Le personnage pourra alors ressortir, avec la perle. Celle-ci servira à ouvrir le passage secret se trouvant dans la pièce n° 3.

Salle n° 7 (La Main) :

Andruald y avait conçu une épreuve de dextérité. La pièce contient un coffre d'airain incassable, qu'on ne peut ouvrir qu'en crochétant la serrure. Seul un voleur ou (un assassin) peut y arriver, mais sans avoir à lancer les dés. Par contre, cette serrure est reliée à un piège qui, s'il n'est pas désamorcé par le voleur (il doit alors lancer les dés) se déclenchera en envoyant un jet de gaz. Le personnage perdra alors de 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection ou perdre 1 point de dextérité momentanément. Le piège peut fonctionner indéfiniment.

Si un voleur n'a pas réussi à désamorcer le piège et qu'il s'est déclenché, s'il est encore vivant, rien ne l'empêchera de prendre les deux gemmes qui se trouvent dans le coffre. La voix interviendra alors : « *Vous avez passé la quatrième épreuve* ». Tout autre qu'un voleur ne pourra ouvrir le coffre et déclenchera obligatoirement le piège. A ce moment-là, seulement, il pourra ressortir.

Ces deux gemmes, valant chacune 100 pièces d'or, serviront dans la pièce n° 11.

Salle n° 8 (Le Chêne) :

Andruald l'avait réservée pour créer l'épreuve de la constitution.

Le personnage qui s'approchera de cette pièce sentira la température baisser très rapidement. La pièce n'est en fait qu'un bassin aux parois très glissantes rempli d'une eau glaciale. Au fond de la pièce, de l'autre côté du bassin, une clé est fixée au mur, dans une petite niche.

L'épreuve consiste à traverser à la nage et ramener la clé. A l'aller seulement il doit effectuer un jet de trois dés à six faces sous son total de constitution.

S'il réussit, il arrivera sans autres problèmes de l'autre côté du bassin et pourra prendre la clé. (La voix dira : « *Vous avez passé la cinquième épreuve* ».) Celle-ci a été forgée, du côté de la boucle, en forme d'œil. Elle servira dans la salle n° 11.

Si le personnage ne supporte pas la température de l'eau, il perdra 1 à 4 points de coups et devra effectuer un jet de protection ou perdre un point de constitution momentanément. En plus, une force très puissante l'attirera vers le côté entrée du bassin. Il ne pourra plus traverser cette eau (magique) et devra ressortir de cette pièce.

Les effets secondaires de cette eau font que tout personnage l'ayant touchée attrape une bonne grippe bien contagieuse ! Le D.M. lance un dé à 20 faces pour déterminer le nombre de violents éternuements des victimes. A chaque envie d'éternuer le joueur a droit à un jet de protection, sinon il ne peut se retenir et déclenche le piège décrit dans la salle n° 3.

Ceux qui sont en bonne santé doivent lancer 3d6 sous leur constitution pour ne pas attraper cette malencontreuse grippe !

Les lanceurs de sorts ou nez bouché ont 15 % de chances de rater leurs sorts, à cause des distorsions phonétiques qu'ils créent.

De plus les grippés ont — 1 au charisme !

Salle n° 9 (La Rose) :

Cette salle avait posé quelques soucis au vieil Andruald, mais il finit un jour par trouver une solution acceptable. Il fit un pacte avec un gynosphinx, qu'il paya généreusement avec ses gemmes, pour que celui-ci accepte d'être téléporté à l'intérieur de la salle n° 9 quand un personnage y pénètre. Le travail du sphinx est de poser quelques questions-devinettes et de juger du personnage s'il est digne ou non de recevoir l'objet de l'épreuve, un miroir d'argent. A la fin de la rencontre le sphinx est renvoyé chez lui.

Ainsi donc, il put créer l'épreuve du charisme.

A l'arrivée du personnage dans la salle, le sphinx se trouve sur un piédestal et tient sous sa patte le miroir d'argent.



L'épreuve consiste à convaincre le sphinx de donner son miroir.

Le sphinx posera les questions suivantes :

1. « *Qui es-tu ?* »
2. « *Que cherches-tu ?* »
3. « *Connais-tu la Septième Épreuve ?* »
4. « *En es-tu digne ?* »

La première question est sans importance, le personnage gagnera + 10 %. S'il répond ou mentionne le trésor d'Andruald, il perdra 20 %.

• A la troisième question, si le personnage répond non, il perdra 15 %. S'il répond oui, le sphinx demandera alors : « *Qu'elle est la Septième Épreuve ?* » Si le personnage répond « *La mort de l'Ombre* » ou « *La libération d'Andruald* » ou toute autre réponse approchante, il gagnera 30 %. S'il se trompe, essaie de mentir ou, en fait, ne semble pas connaître la réponse il perdra 30 %.

• A la dernière question, si le personnage répond non, le sphinx dira alors : « *Quitte au plus vite ce lieu, car tu n'y as point ta place !* ». Le personnage pourra alors sortir dans la pièce n° 3 sans autre dégât mais sans le miroir. S'il répond qu'il ne sait pas ou que ce n'est pas à lui qu'appartient de répondre à une telle question, il perdra encore 10 %. S'il répond oui, le sphinx considérera alors la réponse en fonction du charisme et des réponses du personnage présent.

La chance de base est de 50 % : pour chaque point en dessous de 15 points de charisme : — 10 % ; pour chaque point au-dessus de 15 points de charisme : + 10 %.

Si le personnage rate l'épreuve, le sphinx utilisera la phrase précédente (quittes au plus vite...).

Si le personnage réussit, il obtiendra alors le miroir, du sphinx, qui dira : « *Tu as passé la sixième épreuve, l'Ultime attend encore. Que la chance soit avec toi !* » (et le sphinx sera libéré de son engagement avec Andruald).

Note : La porte lumineuse menant à cette salle restera bloquée tant que les cinq autres épreuves n'auront pas été passées avec succès.

Si un personnage refuse de répondre aux questions du sphinx, ou qu'il refuse d'obéir, ou qu'il cherche à attaquer le sphinx ou encore, qu'il se présente une seconde fois devant lui, il risque alors de devoir faire les frais de l'appétit du sphinx. Sa seule chance d'échapper à ses griffes est de fuir, mais ce faisant il perdra 1 à 4 points de coups en passant à travers la porte lumineuse. Il devra également effectuer un jet de protection ou perdre momentanément 1 point de charisme. Si le personnage a raté l'épreuve et qu'il quitte la pièce normalement, il sera bien sûr victime des mêmes effets.

Couloir n° 10 (En entrant, des petits cris aigus peuvent être entendus) :

Un escalier descend en spirale et un couloir assez spacieux continue vers le sud sur une douzaine de mètres. Les murs sont lézardés ou même écroulés par endroits. Ces crevasses sont reliées à une grotte, plus bas. Des chauves-souris géantes ont choisi de nicher dans le couloir et, affolées par la lumière, elles attaqueront les aventuriers pendant 2d4 + 2 rounds jusqu'à ce qu'elles puissent s'échapper dans la pièce n° 3 si les aventuriers ont laissé le passage ouvert. Les chauves-souris préféreront s'échapper plutôt que d'attaquer si les personnages se plaquent contre les murs du couloir. Si le passage a été refermé, il faudra éliminer toutes les chauves-souris géantes pour pouvoir continuer.

Au bout du couloir a été poussée une large porte d'airain, mais elle n'est pas bloquée ou verrouillée. Elle s'ouvrira simplement si on la pousse.

Salle n° 11 :

Une fois que les personnages auront tous pénétré dans cette pièce, la porte se refermera, quelle que soit la méthode qui a été employée pour l'en empêcher. Elle ne se rouvrira qu'après la bénédiction des restes d'Andruald (voir pièce n° 13) et si l'on crie « *Andruald* » devant cette porte.

La pièce, rectangulaire, s'étend sur 5 m de chaque côté de la porte et fait environ 6 m de profondeur. Sur la droite, quelques marches mènent à un autel derrière lequel se dresse une statue d'Hermès. Sur la gauche, une fontaine apparaît, à sec, avec quatre têtes de lion. La pièce n'est pas éclairée et une épaisse couche de poussière s'est déposée sur tous les éléments de cette salle. Les murs sont craquelés et partiellement effondrés.

Si l'on examine attentivement l'autel, on y verra une inscription en commun :

« *De la Dernière triompheras
Ou mourras, mais point ne fuieras.
de l'Ombre, ténèbres éternelles,
De Lumière, richesse si belle,
Alors en quietude me clameras,
Et a jamais en Paix iras.* »
Andruald-le-Vieux, Annus MCLXVIII.

Ce qui veut dire en clair : « *De la dernière épreuve tu triompheras ou mourras, mais tu ne fuieras point.* (La porte est fermée). *L'ombre apportera la mort* (en parlant de manque d'éclairage qui profite à la « Shadow » de la pièce n° 13, et en parlant au sens propre de la « Shadow » qui attend son heure). *La lumière apportera la richesse* (la lumière est une bonne arme contre une « shadow », et sans elle on ne peut trouver le trésor). *Alors tu clameras mon nom et la porte se rouvrira.* »

Si la statue est examinée plus en détail, on verra alors que les orbites des yeux sont vides. Si on y introduit les deux gemmes trouvées dans la pièce n° 7, une intense lueur verte partira des yeux et éclairera le centre de la pièce.

Si la poussière est dégagée de cet endroit, une mosaïque apparaîtra. Elle représente un sept de pique. Ceux qui nettoient la poussière ont 1 chance sur 4 de repérer un trou carré dans le pique se trouvant du côté opposé à la porte, près de l'autel. Les autres ont seulement 1 chance sur 6. A ce trou s'adapte le manche du miroir. Il doit être placé face au mur de la porte d'entrée sinon une flèche partira vers celui qui a placé le miroir. Si l'opération est correctement effectuée, le rayon partant des yeux de la statue se focalisera sur le miroir et sera reflété très précisément sur un point de la fontaine.

Ce point de la fontaine correspond à la bouche d'un des lions. A l'intérieur se cache un petit trou rectangulaire, qui correspond en fait à la clé de la pièce n° 8. Si elle est tournée, le passage secret se trouvant sur le mur Est s'ouvrira.

Note : si une détection des portes secrètes est faite dans cette pièce, le passage pourra localiser, ainsi qu'une petite cache sous le pique central du sept de pique. Elle contient une fiole d'eau bénite. Les elfes, nains, gnomes et voleurs ont tous leurs chances de découvrir cette cache (suivant leur méthode).

Couloir n° 12 :

Un escalier très étroit, sinueux et sombre descend en

pente assez raide. Il est également en partie éboulé et des lambeaux de toile d'araignée pendent et barrent plus ou moins le passage. Une odeur fétide règne dans le couloir.

Une grosse araignée est tapie dans un renforcement, prête à mordre les intrus. Les personnages ont 1 chance sur 8 de la remarquer s'ils passent devant ; quant à l'araignée elle attaquera au hasard un personnage passant devant elle. Lancer un dé correspondant au nombre d'aventuriers. Traiter comme « *Huge Spider* ». Sa morsure est très douloureuse (1 à 6 points de coups) mais son venin n'est pas très puissant : le personnage touché par le venin de la morsure doit effectuer un jet de protection à + 1 contre le poison, ou il tombera inconscient en 1d20 rounds, et ce, pendant 1d20 heures. Dans ce cas, il devra jeter un dé de pourcentage sur « *System Shock* ». S'il rate, il meurt, pendant la dernière heure d'inconscience.

La porte au bout du couloir est fermée à clé. Sa résistance est de 25 points et deux personnes seulement peuvent essayer de la forcer. Si les toiles d'araignées sont essuyées de la porte, une inscription en commun pourra être déchiffrée :

« *Andruald-le-Mort, cette porte ne franchira,
Car de bonne volonté fut forgée.*

*Jusqu'au Jour Ultime, puisse le garder,
Andruald-le-Mort, alors les siens rejoindra.* »
Andruald-le-Vénéérable, Annus MCLXIX.

En clair : L'Ombre d'Andruald ne franchira cette porte car elle fut bénie à cet effet et pour l'empêcher de sortir, jusqu'au jour où quelqu'un pénétrera pour lui régler son affaire ! Alors il rejoindra le monde des morts.

Sur toute la hauteur de la porte est gravée une croix. La porte est en métal. A ce niveau du couloir, si l'épée de fer de la pièce n° 4 n'est pas tenue dans un fourreau ou un emballage quelconque, elle prendra une couleur bleu-électrique lumineux et à partir de ce moment seulement une inscription pourra être lue sur la lame :

« *Et Haldamir pour fendre l'Ombre.* »
Cette épée avait été forgée spécialement pour détruire la réincarnation d'Andruald. Contre la « shadow » de la pièce suivante, c'est-à-dire l'ombre d'Andruald, elle fonctionnera comme épée longue + 3. Quand le dernier point de coup aura été donné à la « shadow » et qu'elle sera donc détruite, l'arme se désintégrera complètement.

Salle n° 13 (La Crypte d'Andruald l'Ancien) :

La porte donne sur une petite pièce de 6 m de côté, assez abîmée par un ancien tremblement de terre. Une série de colonnes régulièrement espacées, placées à un mètre des murs, forme un carré au centre de la pièce. Au centre de la salle les personnages devinent plus qu'ils ne voient la présence d'un tombeau de roche noire. Une lourde odeur de moisi se dégage de la crypte et une impression de froid et d'oppression envahit petit à petit les personnages.

La salle est très sombre et semble difficile à éclairer même avec une torche ; il reste beaucoup de recoins sombres. Dans l'un deux se dissimule la « shadow » et elle attaquera le premier personnage qui s'approchera du tombeau d'Andruald.

Elle peut être détruite soit par l'épée enchantée ou tournée par un prêtre chanceux. Dans ce cas-là, elle n'interviendra pas lors de l'ouverture du tombeau. Dès son ouverture, la pièce sera amplement éclairée et la « shadow » clairement visible (voir explication plus bas).



Sur le pied du tombeau, une incscription est facilement déchiffrable :

« *Repose en Paix Eternelle* »
Andruald l'Ancien.

Dans le fond du tombeau, les personnages verront la squelette inanimé d'Andruald, allongé sur une litière pourrissante, sur laquelle ont été répandus de petits éclats provenant de toute évidence de la roche du tombeau. Les restes d'Andruald semblent tenir à la main droite une sorte de petit burin, très rouillé.

Sur sa poitrine pend une chaînette contenant une petite bille qui émet une vive lumière blanchâtre, rendant plus sinistre encore le rictus du crâne d'Andruald.

Notes au D.M. : Andruald s'était enfermé lui-même dans cette sépulture, car il sentait la mort envahir progressivement son corps et prendre possession de son esprit. De crainte de gâcher son projet par un acte contrôlé par les forces du mal, il mit la dernière main à son travail depuis l'intérieur du tombeau, où il grava à l'aide de son outil ces mots ultimes :

« *De la Septième triompheras
Et prieras pour une âme en peine,
Alors enfin délivrée de sa haine.
Sans tarder Bénédiction feras don
Aux poussières gisant de fond,
Et Cœur moult attendu gagneras.* »

Andruald l'Ancien, Novissima Verba, Annus MCLXX. Il prit soin de se munir d'une bille sur laquelle avait été lancé un sort de « *Continual Light* », d'une part pour éclairer son travail, et d'autre part, pour tenir à distance toute créature des ténèbres qui aurait voulu commettre quelque acte sacrilège sur sa dépouille.

Les personnages devront réaliser qu'il faut regarder sous le couvercle du tombeau pour trouver le texte final. Ils devront également comprendre qu'une prière est nécessaire pour l'âme d'Andruald et une bénédiction absolument indispensable pour éviter que l'Ombre ne se reforme au bout de 1d6 Tours. Ceci est dû à la nature de la malédiction qui a frappé Andruald. Il ne s'agit pas en fait de vaincre la « shadow » elle-même, mais de briser la malédiction.

Pour cela, seul le sort « *Bless* » et l'utilisation de l'eau

bénite peuvent avoir un effet efficace. Optionnellement, l'épée ne se désintégrera que lorsque la malédiction sera brisée. A ce moment seulement s'ouvrira le cœur d'Andruald : c'est-à-dire une cache qui se trouve sous le tombeau, contenant le fameux trésor de l'Ancien. Si les joueurs sont inexpérimentés, il sera bon de leur rappeler que l'eau bénite n'a aucun effet sur les « non-morts » ayant une forme immatérielle. Tomber à court d'eau bénite avant la bénédiction signifie la mort certaine du groupe qui ne pourra pas ressortir par la porte d'airain de la pièce n° 11. Le seul recours possible dans ce cas est de creuser une galerie dans la roche pour rejoindre la grotte des chauves-souris géantes. Ceci reste encore faisable si des nains ou des gnomes sont dans le groupe, munis des instruments et outils adéquats (au moins un marteau). Pour rejoindre la grotte la plus proche, une épaisseur de 30 m de roche doit être excavés. (Voir page 106 D.M.G.).

Trésor de l'Ancien :

500 pièces d'or environ par personnage (maxi 3.000 p. or) ;

1 parchemin magique de deux sorts de premier niveau pour magicien ou illusionniste ;

1 potion (pour deux personnages au maximum), 4 au maximum.

(Ex. : Growth, Polymorph Self, Sweet Water, Plant Control).

Bonus de points d'expérience :

	(total 360 xp)
Solution de l'énigme de la salle n° 2	30 xp
Chacune des six premières épreuves	60 xp
Solution du mécanisme de la pièce n° 3	50 xp
Emplacement des gemmes dans la pièce n° 11	60 xp
Emplacement du miroir dans la pièce n° 11	50 xp
Emplacement de la clé dans la pièce n° 11	40 xp
Utilisation de l'épée contre l'Ombre	60 xp
Bénédiction dans la crypte	80 xp
Ouverture de la porte dans la pièce n° 11	30 xp
Total	760 xp

La bille d'Andruald est considérée comme un objet magique : 250 xp/750 p. d'or. □

Bruce Heard.