

UN SCENARIO
POLIR
AD & D
CASUS BELLI



Faut pas se payer

la fiole des Gnobelains

Ce scénario s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 4 environ. Le Livre des Monstres, mais surtout une bonne connaissance du monde de Gofefinker (se reporter aux trois derniers numéros de CB) sont nécessaires. Cette aventure peut facilement être utilisée avec d'autres jeux d'heroic fantasy.



Des orages sont à prévoir
au-dessus de Gofefinker.

Un soir d'orage...

Il fait nuit et il pleut. Cheminant sur une route de montagne, les aventuriers se sont laissés surprendre par un violent orage. Après avoir haleté sous des trombes d'eau et grelotté sous un vent glacial, nos amis ont trouvé refuge sous un escarpement rocheux. Et la nuit s'est écoulée, ponctuée par le tonnerre et les éclairs. A l'aube, ils découvrent que ce qui leur avait semblé être un simple chemin de montagne se révèle en fait un endroit au curieux relief. La paroi sous laquelle ils ont trouvé refuge surplombe un chemin qui suit la falaise jusqu'à disparaître, loin en dessous, dans un banc de brumes persistantes. Face à eux s'étend une mer de brouillard, percée çà et là par d'énormes pitons rocheux parcourus de sentiers. Au-dessus de leurs têtes, passe un autre chemin qui serpente à flanc de montagne. Il semble mener à un petit fortin de bois situé à la limite du champ de vision.

Note : à la faveur de l'orage, les aventuriers ont pénétré dans le monde de Gofefinker. Ils sont apparus sur les flancs d'un pic, pas très loin du niveau du sol, sur un îlot anonyme au nord de la Truite.

Un peu d'histoire

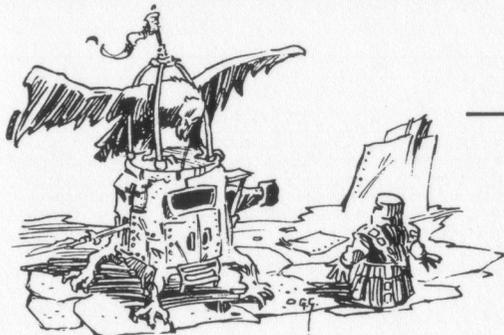
Voici bien des années, sur un autre plan, deux magiciens se livraient un duel à mort. Anamar Folgesük, un elfe puissant et retors, et Wirdell Fronzel, un humain particulièrement ambitieux avaient en effet des visées similaires sur la principauté d'Archang, un territoire agréable où abondaient les mines d'or, les forêts giboyeuses, les châteaux féériques et les vierges ravissantes. Anamar, dont la seconde passion (après la magie) était la lecture d'ouvrages à quatre sous, découvrit un jour le récit de voyage détaillé d'un barde célèbre. Ce dernier s'était retrouvé à Gofefinker suite à une violente tempête et décrivait par le menu les multiples ennuis qu'il avait rencontrés chez les Gnobelains. Anamar résolut aussitôt d'expédier son adversaire sur ce plan épouvantable. Suite à de savants calculs, il déterminait la date à laquelle un orage se produirait simultanément au-dessus de Gofefinker et de la demeure de Wirdell. Ce jour-là, il sacrifia une centaine d'esclaves et lança une terrible invocation. Les défenses magiques de Wirdell furent balayées en un éclair et le mage se retrouva, en chemise de nuit et l'esprit légèrement embrumé, à la porte du château d'Amrâld le Bel. Le temps de réaliser ce qui s'était passé, de

cogner à la porte du château et d'attraper un gros rhume, il était trop tard : Wirdell était prisonnier de Gofefinker...

Pourtant, les choses ne se déroulèrent pas comme Anamar l'espérait. En effet, Wirdell parvint à s'attirer les bonnes grâces d'Amrâld, qui ne le tua pas immédiatement, écouta son histoire en pouffant de rire, testa ses talents de mage, et finit par faire de lui son « conseiller en sorcellerie ». Cette affaire fut l'occasion d'une nouvelle dispute entre Amrâld et Glix. Ce dernier souhaitait en effet que son frère lui fasse cadeau de Wirdell, afin que le mage l'aide à concevoir de nouvelles machines. Devant le refus obstiné d'Amrâld, Glix sembla se désintéresser de la question, d'autant que ce mois, le sort l'avait désigné parmi les neuf Gnobelains pour être le « Maître du château ».

Dans un premier temps, Wirdell décida de quitter Gofefinker le plus rapidement possible. Puis, conscient de la surveillance à laquelle le soumettait Amrâld, mais aussi des documents magiques que recelaient certains rayonnages interdits de la bibliothèque de son hôte, il résolut d'y vivre quelques temps. De plus, il savait bien qu'à présent Anamar était devenu le maître d'Archang. En tant que tel, son pouvoir s'était certainement accru, et il serait difficile de le déloger sans aide. Cette aide, il décida de la trouver à Gofefinker...

Il réfléchit longtemps à ce qui pourrait terrasser son ennemi : un artefact puissant ? Une créature démoniaque ? Une armée de graveleux berserks ? A chaque fois, son plan révélait de graves faiblesses. Jusqu'au jour où à force d'interroger des voyageurs et les anciens du pays, de lire des ouvrages de la bibliothèque d'Amrâld et d'écouter les contes ineptes de ce dernier, il s'intéressa aux créateurs de Gofefinker. Après bien des recherches, il finit par localiser une grotte située dans une combe particulièrement sombre, pluvieuse et venteuse, où même les plus téméraires des rats n'osaient s'aventurer. Cette grotte était en fait l'un des endroits secrets où Fsfsts et Glgglg laissaient parfois le jeune Fsglsgl, bébé élémental aux capacités déjà surprenantes. Bridant sa peur, Wirdell profita de l'absence des géniteurs pour enlever Fsglsgl, l'enfermer dans une fiole recouverte de runes de protection et s'en retourner chez Amrâld. Las ! Alors qu'il cheminait en chantonnant, fier de sa capture et certain d'avoir trouvé l'arme redoutable qui lui permettrait de devenir le maître d'Archang, il tomba dans une embuscade conduite par Glix en personne. Une escadrille de Glixoptères dirigés par des hommes de main fondirent sur lui. Quatre s'écrasèrent au sol



mais les deux derniers l'enlèveront dans les airs et le menèrent jusqu'à l'ancre de leur maître. Au cours de la manœuvre, la fiole tomba de la poche de Wirdell et échoua sur un tapis de champignons... Prisonnier de Glix, Wirdell n'a plus qu'un espoir : s'évader et retrouver la fiole ! Celle-ci, précisément, fut découverte par les membres d'une société secrète prônant le retour des anciens Intendants et la déposition des Gnobelains. Ces individus, des graveleurs plutôt frustes, tombèrent en admiration devant la fiole miroitante, et l'installèrent comme une idole sur un autel de fortune.

Rencontre dans la brume

Alors que les aventuriers s'interrogent sur la conduite à suivre (faut-il monter ou descendre ?), ils aperçoivent une sorte de roulotte, tirée par un âne, qui émerge du brouillard et grimpe dans leur direction. Cette roulotte est celle du docteur Fostino, un charlatan qui fait commerce de poudres et de philtres aux effets étranges mais toujours garantis.

Fostino est un individu rondouillard, aux joues gonflées d'anecdotes savoureuses. Toujours prêt à emboucher les trompettes de sa renommée, il n'en est pas moins un compagnon agréable, ne refusant jamais de rendre service. Il faut le rendre rapidement sympathique aux aventuriers, car de leurs relations dépend la suite de l'aventure.

Note : Fostino est en fait l'un des chefs de la rébellion contre les Gnobelains. Il revient d'une tournée dans le pays, porteur d'un message important pour ses compagnons de Znar. Chemin faisant, Fostino explique la situation aux aventuriers, et leur apprend dans quel pétrin ils se sont fourrés. Il ne leur révèle pas le moyen de quitter Goferinghast, car il souhaite en apprendre davantage sur leur compte.

Massacre à Godlaska

Le soir, le groupe arrive dans le village de Godlaska, petit bourg blotti à mi-hauteur d'une falaise. Les ponctionneurs sont sur place depuis le début de la journée et ont déjà fait du « bon travail » : un vieillard à l'insupportable pauvreté a été pendu pour l'exemple, et les gardes zélés (ils sont une dizaine) s'initient de près à une jeune veuve éplorée. Celle-ci n'a manifestement d'autres richesses que celles dont la nature l'a (abondamment) dotée mais les gardes n'en ont cure. Rapidement, ils brutalisent la pauvre femme, devant l'assistance apeurée. Si les aventuriers n'interviennent pas, la jeune dame subira

maints outrages. Le but de cet événement est de présenter clairement la situation aux aventuriers : les gardes et le ponctionneur sont des êtres ignobles qu'il convient de châtier. Si les personnages se comportent en preux chevaliers, il leur suffira de bastonner les gardes, voire d'en étendre quelques uns sur le carreau, pour les faire fuir. Si, par contre, ils se contentent d'assister placidement au spectacle, ils seront ensuite pris à partie par les gardes qui leur réclameront des taxes exorbitantes. De toute manière, cette rencontre doit se conclure par une bagarre (qui peut être sanglante ou « comique » : rappelez-vous les mousquetaires rossant les gardes du cardinal) qui mettra les aventuriers dans le camp des rebelles. Au cours de l'altercation, Fostino écoperà d'un coup mortel. L'estomac perforé par un coup de lance il suppliera les aventuriers d'aller à son rendez-vous, sur l'îlot de Znar, et de se rendre à « l'auberge de Carmundel », afin de remettre des papiers à une nommée Tarka.

Les gardes : (guerriers niv. 1) : CA 8, PdV 6, D 1-6.

L'auberge de Carmundel

L'auberge n'est qu'à deux jours de marche du village de Godlaska. Profitez de ce court voyage pour faire découvrir le vivifiant Goferinghast à nos amis. En discutant avec des traversants ou des natifs, ils pourront apprendre des choses intéressantes. Maintenez également une certaine pression en leur faisant croire qu'ils sont recherchés par les autorités. Si vos aventuriers sont des partisans de l'action, ménagez-leur quelques surprises (animaux sauvages, mercenaires en quête de bagarre, traversants peu fréquentables, etc.). Le chemin qui mène à Znar, par les îlots ou par les combes, ne doit pas être une partie de plaisir, et profitez-en pour souligner la tyrannie qui pèse sur les habitants de Goferinghast...

Si les aventuriers sont prudents, ils éviteront le pont principal qui permet d'accéder à Znar, et utiliseront les services d'un passeur. Une fois sur l'îlot, il faudra descendre jusqu'au niveau du sol. L'auberge se trouve en bordure d'un petit village aux habitants farouches. Tarka est la forgeron du village, une solide femme (inspirez vous de Brueghel) au rire sonore et au comportement masculin. Elle accueillera les aventuriers avec sympathie, une fois qu'ils lui auront révélé le but de leur visite. Elle les présentera ensuite aux habitués (tous des conspirateurs en herbe), et leur promettra de les mettre dès le lendemain en rapport avec « le meilleur des guides de Goferinghast ».

Pendant ce temps, à Gofringhast (ou Gofringcast), Glix a fini par perdre patience. Devant le refus

obstiné de coopérer de Wirdell, il a passé le mage au Psychoglix, un appareil artisanal mais efficace qui permet de lire les pensées les plus secrètes des gens. Il a ainsi appris la quête du mage et la capture de l'élémental. Décidé à utiliser cette créature pour assouvir sa vengeance à l'encontre d'Amràld, il envoie un groupe d'hommes à la recherche de la fiole. Ceux-ci, menés par un mercenaire brutal et rusé, Matrak, remontent la piste à partir de l'endroit où Wirdell a été enlevé...

Dans le camp de la rébellion

Au matin, les aventuriers sont conduits par Tarka jusqu'à un rognon au flanc duquel se trouvent des grottes dont les entrées ont été habilement dissimulées. C'est là que se réunissent les amis de Fostino : une dizaine de bannis et de marginaux ayant en commun la haine des Gnobelains. Les habitants troglodytes sont pour la plupart accueillants (donnez un trait caractéristique à quelques uns d'entre eux : ivrognerie, maladresse, tougue, etc.). Bref, arrangez-vous pour que ces « opposants politiques » apparaissent comme plutôt sympathiques. Leur chef se nomme Dolkhan, c'est une sorte d'« anarchiste », croisement sauvage entre Robin des Bois et Pierrot le Fou.

Le guide promis par Tarka n'est pas là pour l'instant, aussi Dolkhan fait-il visiter son repaire aux aventuriers. Entre autre la salle où la fiole de Wirdell déposée sur un autel est vénérée comme une divinité (de fait, ladite fiole vibre et émet des sons étranges). Il est bien sûr impossible d'ouvrir la fiole, tant les protections magiques sont puissantes.

Premier coup de main

Le lendemain, le guide n'est toujours pas de retour, mais Dolkhan a décidé de tendre une embuscade à un ponctionneur qui a été collecter de l'argent dans un village de la combe. Cet épisode est optionnel mais il vous permet de faire jouer vos aventuriers en extérieur. L'embuscade est dressée dans un étroit défilé, bordé d'une forêt de champignons géants. Laissez vos joueurs élaborer un plan puis faites apparaître la troupe du ponctionneur : une dizaine de gardes entourant un chariot tiré par des esclaves.

Les gardes (guerriers niv. 2) : CA 8, PdV 18, D 1-6.

Un coffre se trouve dans le chariot. Il contient une cinquantaine de pièces d'or, une centaine de pièces d'argent et de bronze, quelques colifichets. Si vos joueurs ne désirent pas accompagner Dolkhan dans cette embuscade, passez directement au paragraphe ci-dessous.

Pris au piège !

Les hommes de Glix ont fini par retrouver la trace de la fiole. Ils sont une trentaine, dont dix archers équipés de flèches dont les pointes ont été remplacées par des boules de cuir. Ces flèches sont destinées à assommer et non à tuer.

Glix veut en effet faire des prisonniers afin d'en apprendre davantage sur la fiole. Au cours de la nuit, ses sbires se lancent à l'assaut de la grotte. Pris au piège comme des rats, les aventuriers et les rebelles auront beau se défendre, ils finiront par succomber sous le nombre. Une fois réduits à l'impuissance, ils sont placés dans des cages roulantes et emmenés vers Gofringcast (ou ghash). Les assaillants ont les mêmes caractéristiques que les soldats du village (voir plus haut).

Matrak (guerrier niv. 4) : CA 4, PdV 35, D1-8.

LA GROTE

1. **Entrée** dissimulée par des buissons de champignons.
2. **Dortoir** et salle commune. Armes et équipements sont également entassés ici.
3. **Infirmierie**. Fostino y a entreposé nombre de fioles et de préparations diverses. Il y en a pour tous les goûts.
4. **Chambre de Dolkhan**. Contient une paille faite de copeaux de champignons-plumes, ainsi qu'une petite bibliothèque d'ouvrages politiques.
5. **La salle au trésor**. C'est ici qu'est entreposé le fruit des rapines du groupe, en attendant sa « redistribution au peuple opprimé ». Sur un autel repose la fiole contenant Fsglsgl.

Le chemin jusqu'à Gofringhast (ou cast) est long et pénible. De surcroît, un violent orage se prépare et les gardes contemplant le ciel avec inquiétude. Note : les éléments viennent de constater la disparition de leur rejeton, et ils sont TRÈS en colère...

Vers la fin de la journée, cette longue et infamante progression prend fin. Les chariots passent sous les arches du château de Gofringcast et les aventuriers sont immédiatement conduits en prison. Ils se retrouvent, ainsi qu'un autre rebelle, au fond d'un cachot humide. Un autre personnage s'y trouve déjà, tout juste remis de mauvais traitements évidents. Cet humain, âgé d'une cinquantaine d'années, n'est autre que Wirdell...

Les prisonniers vont faire connaissance et évoquer leurs déboires respectifs. Wirdell ne se fera pas prier pour conter son infortune. Bien évidemment, il mentionnera la fiole, en soulignant bien qu'il est celui qui a placé les protections magiques. Il ne révélera cependant pas ce qui se trouve à l'intérieur, faisant simplement allusion à une « force titanésque ». Si les aventuriers restent muets à ce sujet, le rebelle qui a été fait prisonnier en même temps qu'eux s'immiscera dans la conversation et assurera à Wirdell que sa fiole avait été retrouvée « et placée sous bonne garde jusqu'à ce que cet avorton de Glix s'en empare ». En apprenant cette nouvelle, Wirdell perd connaissance et il faudra de nombreuses claques pour le ranimer.

Entrevue avec le seigneur Glix

Au matin, les aventuriers sont emmenés l'un après l'autre chez le bourreau Tranchout. C'est Glix qui interroge, et avec son « appareil vocal », sa cape, son armure et son casque noirs, il ressemble au petit frère de Dark Vador ! Vous êtes libre de mener l'interrogatoire comme bon vous semble. A vous de déterminer si l'aventurier passé à tabac parle ou non. Pour cela, vous pouvez lui faire jeter une série de dés sous

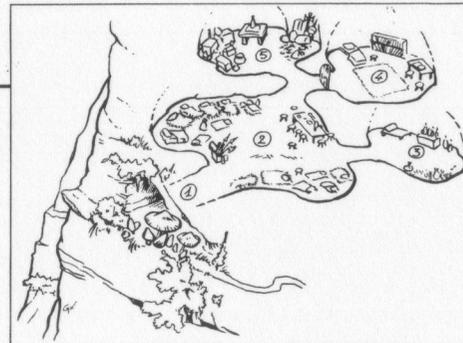
la Constitution et/ou la Sagesse. Veillez cependant à ne pas trop abîmer nos héros car ils ont encore fort à faire... Au bout d'une heure, et alors que Glix a commencé des « interrogatoires groupés » afin de confondre ses victimes, le Gnobelain reçoit la visite d'un messager qui lui remet un pli urgent. Ce dernier semble plonger Glix dans l'inquiétude, car il ordonne la suspension de l'interrogatoire et de ramener les « traîtres » dans leurs cellules.

Note : Glix vient de recevoir un avis de ses frères. Face à la tempête d'ampleur inhabituelle qui s'est levée et fait rage au-dessus de Goferinghast, le Conseil doit être réuni. Ignorant l'existence de la fiole, tous redoutent une intervention d'Isaleriïnes...

Alors que les prisonniers sont raccompagnés à leur cellule, l'un des gardes glisse subrepticement un papier dans la main du plus valide d'entre eux... Sur le papier est inscrit le message suivant : « Demain, les gardes viendront vous rechercher. Tenez-vous prêt à agir lorsque vous passerez près des statues des Anciens. Signé : un ami. » Le lendemain, alors que des roulements de tonnerre assourdis parviennent jusqu'au fond de la cellule, les aventuriers sont à nouveau extraits de leur prison. Escortés par six gardes plutôt nerveux, ils sont emmenés vers les étages supérieurs. Alors qu'ils passent dans une salle ornée de gigantesques statues représentant des humains agés et barbus, des silhouettes sombres jaillissent de l'ombre et se précipitent vers le groupe. Dans la confusion de la bagarre, les aventuriers et Wirdell sont poussés vers une issue dérobée. Là, ils sont détachés, et deux hommes vêtus de noir leur intiment l'ordre de les suivre. « Vous n'avez rien à craindre et fuir ne servirait à rien, cet endroit est un véritable labyrinthe » déclare le plus grand. Après une marche pénible, les aventuriers débouchent dans une pièce accueillante où ont été disposés des rafraîchissements. Au centre, pincant négligemment les cordes d'un luth, se tient Amràld le Bel.

Hôtes d'Amràld le Bel

Les retrouvailles d'Amràld et Wirdell sont plutôt chaleureuses. Le Gnobelain explique rapidement qu'il entretient des espions chez Glix, son ennemi de toujours, et que c'est ainsi qu'il a découvert la trace de Wirdell. A la première occasion, il a tiré son « conseiller es sorcelleries » des griffes de Glix. Amràld apprend à ses hôtes qu'une violente tempête est en train de balayer Goferinghast. Vraisemblablement, Isaleriïnes (ou les éléments, ou les deux à la fois) est entrée dans un grand courroux. L'un des Gnobelains a certainement commis des actes hautement répréhensibles. Une réunion au sommet entre les seigneurs de Goferinghast n'a donné aucun résultat, mais Amràld soupçonne Glix de manigancer quelque chose. Outre la sourde hostilité qu'il oppose à son frère, Amràld a remarqué que Glix faisait preuve, lors du Conseil, de beaucoup d'arrogance, comme s'il était déjà le maître de Goferinghast...



C'est pourquoi, il a décidé de prendre les devants et de frapper le premier. « Une nouvelle réunion doit avoir lieu d'ici peu de temps, explique Amràld, et je vais en profiter pour envoyer un commando chez Glix. Je sais en effet que sa chambre communique avec un endroit secret où il mijote ses sales petits plans. Ce commando devra prendre connaissance de ces plans et me rapporter tout élément qui serait susceptible de renforcer la puissance de mon nabot de frère. J'ai pensé engager mes gardes dans cette opération, mais vous me semblez bien plus habiles et débrouillards. Voici vos équipements que j'ai fait récupérer. Armez-vous et bonne chance ! »

Amràld tait le fait qu'il refuse d'employer des gardes de sa maison afin de ne pas être démasqué si l'affaire venait à mal tourner...

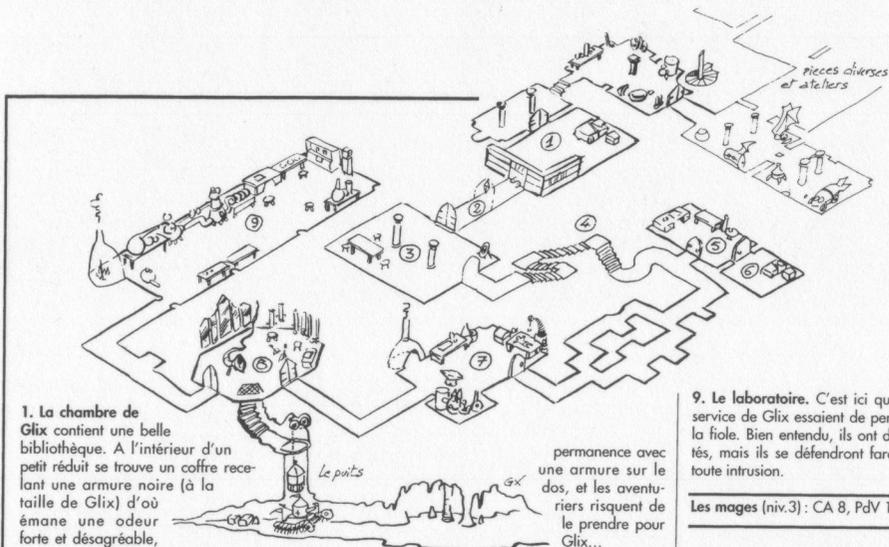
Chez Glix

Les aventuriers et Wirdell endossent des livrées aux armes de Glix afin de circuler librement dans Gofringhast (ou cast), puis ils sont guidés jusqu'aux appartements qu'occupe le Gnobelain lorsqu'il réside à Gofringhast. Libre à vous d'imaginer l'univers dans lequel vit Glix. Sachez simplement qu'il se compose d'une dizaine de pièces (d'ateliers ?) encombrées de plans, d'inventions malheureuses et d'objets mystérieux en cours de fabrication. Quatre serveurs dont un chambellan veillent en permanence dans cet immense appartement. Il faudra une action discrète pour crocheter la porte d'entrée et neutraliser les valets.

Les valets (guerriers niv. 1) : CA 10, PdV 5, D 1-4.

« Le lai de Falsfs et Glggl » a ceci d'intéressant qu'il nous permet d'assister, au travers de ses 12544 strophes, à la naissance du jeune Fsglsgl et à l'épanouissement de ses talents. C'est dans cette œuvre que figure l'unique mention de l'existence d'un élémental méfis jamais écrite. A en croire son auteur, le très discuté Fanfar de Rodomont, Fsglsgl aurait hérité de la totalité des capacités de ses parents (ce qui est contraire aux lois du sang) et de quelques pouvoirs supplémentaires, sans doute dus à un atavisme lointain. Il paraîtrait, toujours selon le bedonnant Rodomont, que Fsglsgl serait affligé d'une sorte de quête personnelle tout à fait ridicule qui ferait de lui une sorte de « tueur de mages ».

Extrait de : « L'Elemental est un faux mage ! » par Ermold le Noir.



1. La chambre de Glix contient une belle bibliothèque. A l'intérieur d'un petit réduit se trouve un coffre recelant une armure noire (à la taille de Glix) d'où émane une odeur forte et désagréable, ainsi qu'une fiole remplie d'une gelée nauséabonde.

2. La bibliothèque peut pivoter, révélant un couloir secret éclairé de quelques torches. La lueur de celles-ci est amplifiée par l'éclat de gemmes incrustées au plafond. Une fois arrivé au milieu du couloir, tout imprudent est frappé par un rayon lumineux jaillissant d'une des gemmes. Ce rayon ne cause aucun dégât, mais tracte le malheureux jusqu'à mi-hauteur (3m) avant de s'immobiliser. Il est possible de couper le rayon en interposant un objet entre la gemme et sa victime. Celle-ci tombe alors à terre (dégâts : 1d6) mais est à nouveau tractée par le rayon auquel aucune force ne peut résister. Le seul moyen de faire échec à ce piège est de s'enduire de la gelée malodorante.

3. Cette pièce est défendue par une double porte ornée de trois serrures particulièrement complexes (-15% pour crocheter). Deux gardes s'y trouvent en permanence, armés d'arbalètes à répétition (modèle Manuglix modifié). Ils sont automatiquement en alerte si quelqu'un est victime des gemmes du couloir et ont ordre de tirer sans sommation. Leurs arbalètes particulièrement performantes (elles s'enrayent sur un 1, 2 ou 3) tirent deux fois par round.

Les gardes (guerriers niv. 3) : CA 7, PdV 25, D 1-6.

La pièce ne contient qu'un mobilier modeste, une cible d'entraînement, et une troisième arbalète.

4. Un long escalier descend assez profondément sous terre. C'est ici que vit Trijett, la vase rampante apprivoisée de Glix. Elle attaque toute personne dont l'odeur ne correspond pas à celle de l'armure de Glix.

La vase (gray slime) : CA 8, DV 3+3, PdV 20, D 2-16 + corrosion du métal.

5 et 6. Ces deux pièces sont le domaine de Haknor, un gnome savant. Il assiste Glix dans ses recherches, et surtout, lui sert de « doublure » lorsque le Gnobelain ne souhaite pas apparaître en public ou qu'il craint un attentat. Par conséquent, Haknor se promène en

Haknor (guerrier niv. 4) : CA 2, PdV 40, D 1-8.

Les appartements du gnome contiennent quelques objets magiques (des armes) ainsi que des fioles (à déterminer selon vos besoins).

Dans les couloirs voisins, patrouillent en permanence deux Cerberoglix, sortes de golems de fer de petite taille, dotés de quelques armes inédites :

- les poings se détachent et filent en tourbillonnant vers la cible (D : 1d6) ;
- de la bouche jaillit un jet de vapeurs toxiques (D : 1d8 ou 1d4 si jet de protection réussi) ;
- la langue est un harpon qui, propulsé vers la cible, se plante dans sa chair (ou le métal de son armure) et la tracte irrésistiblement. L'effet est particulièrement réussi lorsqu'il est suivi d'un jet de vapeurs à courte distance ;
- enfin, les pieds et jambes sont munis de crochets ventouses permettant de progresser sur toutes les surfaces.

7. Le petit laboratoire. Glix est en train d'y fabriquer une réplique d'Amrâld. Des esclaves abrutis, détenus dans une petite geôle voisine, lui fournissent la chair nécessaire pour en faire un parfait sosie.

8. Une porte en métal, défendue par un piège à aiguille, permet d'accéder au saint des saints : le poste de commandement de Glix. Il s'agit d'une pièce octogonale aux murs couverts de miroirs. Grâce à un astucieux système de périscopes orientables, il est possible d'observer ce qui se passe dans les principales salles du château. Un bricolage acoustique permet également d'entendre certaines conversations (du moins lorsque le vent, la pluie et le tonnerre le permettent). Les aventuriers peuvent donc espionner les Gnobelains, débattant à l'aveugle de la situation dans la salle du Conseil.

Une trappe en métal, visible au sol, mène à un petit ascenseur qui permet d'accéder à une grotte qui abrite le véhicule tout terrain de Glix et débouche, par un long couloir, au pied du château. La trappe est protégée par un habile système d'alarme (-15% pour le découvrir). S'il n'est pas désamorcé, Glix sera prévenu et quittera le Conseil précipitamment.

9. Le laboratoire. C'est ici que trois mages au service de Glix essaient de percer le mystère de la fiole. Bien entendu, ils ont d'énormes difficultés, mais ils se défendent farouchement contre toute intrusion.

Les mages (niv.3) : CA 8, PdV 10, D 1-4 + sorts.

La poursuite infernale

A présent que les aventuriers sont en possession de la fiole, à vous de décider de la suite des événements ! Soit Wirdell profite de la confusion pour s'enfuir avec la fiole, soit Glix est dans les environs et il doit fuir avec les aventuriers. Je vous conseille de forcer les aventuriers à battre en retraite par le puits (placez-y une vase s'ils sont encore en forme.) et à s'emparer du véhicule de Glix pour fuir à bord de ce dernier. De son côté, Glix furieux, foncera vers la plus haute des tours, là où est garée sa Batglix (un engin volant à forme de chauve-souris) et se lancera à la poursuite des fuyards. Vous pouvez équiper la Batglix de petites bombes (des fioles bourrées de poudre) ou d'autres inventions meurtrières. La poursuite doit être à la fois amusante (les gadgets du véhicule terrestre de Glix sont assez surprenants) mais aussi très prenante. A vous de doser les effets, d'inventer des obstacles, etc. N'oubliez pas que la poursuite se fait dans des conditions climatiques épouvantables !

Adieu Gofefinker

Finalement, les élémentaux repéreront leur fiston (leur fille ?) et se dirigeront dans un tourbillon terrifiant vers Wirdell qui disparaîtra dans un hurlement d'horreur. Quant aux aventuriers, libre à vous de décider de leur sort. Amrâld les aura en sympathie (ils ont fait échouer le plan de Glix), mais ce dernier les aura en horreur. Ils peuvent demander la suzeraineté d'un petit territoire, ou participer à une révolte contre les Gnobelains. N'oubliez pas que le destin de Gofefinker est à présent entre vos mains, et qu'il vous appartient de tirer toutes les conclusions de l'aventure qui vient de se dérouler !

scénario
Denis Beck
illustration
Guillaume Sorel
plan
Didier Guiserix