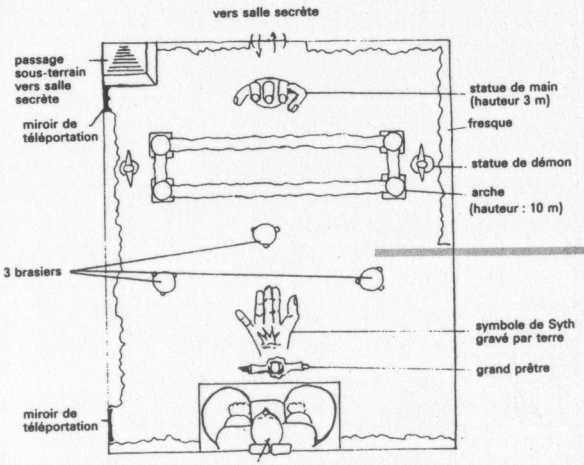
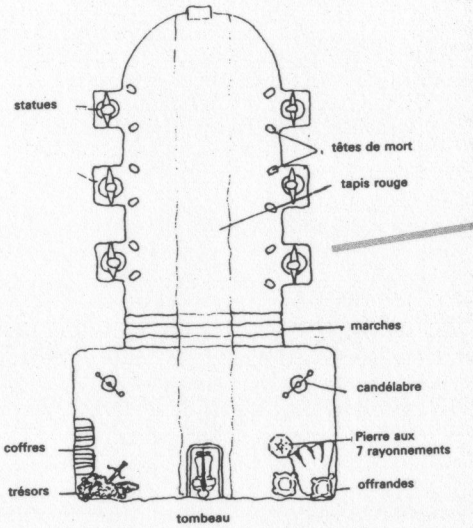
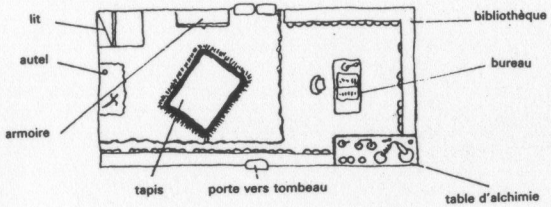






of warding (explosion D : 3 à 30 sur une sphère de 30' radius), seul le grand prêtre en connaît le mot.

Garde de Syth
Fighter LV : 5, HP : 23, AC : 5 (sans DEX : 8), AI : LE
STR : 17, INT :15, WIS : 12, CON : 16, DEX : 17, CHA : 10.
— équipement : leather armor, sword bastard, dagger.

VI) Temple du grand prêtre :
Cette vaste salle est le lieu où l'on honore la mémoire de Syth et où l'on perpétue un culte démoniaque.
— en face du panneau de mur tournant qui donne dans une des deux salles secrètes, se trouve une importante statue de main. Cette statue est magique, elle peut stocker un sort qui part sans casting time au son d'un mot de passe. Le sort stocké est *Magic missile.*
— deux statues de démons se font face de chaque côté de l'arche, elles sont en tout point semblables à celles de I.
— Une arche, composée de 4 poutres de pierre soutenue par de hautes colonnes (10 m), sous cette arche règne un champ de *protection from good,* qui rend toute personne « good », mal à l'aise...
— il y a deux miroirs de téléportation qui correspondent l'un avec l'autre. Si l'on pénètre dans un miroir on apparaît devant l'autre.
C'est ce que font les gardes dès qu'ils arrivent dans la salle, afin de servir de bouclier au grand prêtre.
— le grand prêtre se tient devant 3 brasiers :
— à gauche : brasier « of sleep smoke ».
— au centre : brasier où brûle de l'encens.
— à droite : brasier « of commanding fire elemental (HD : 5) ».
— Statue : gigantesque statue de pierre 6 m × 3 m × 10 m. Le socle est creux et cache une double porte qui donne dans la chambre du prêtre. La seule façon de faire ouvrir le passage, est d'approcher une source de chaleur du côté gauche du socle.
La statue représente un démon horrible, la pierre est très foncée, presque noire.
— *NB :* un peu tout autour de la pièce se trouvent des bas-reliefs qui montrent de curieuses cérémonies, et d'étranges incantations.

V) Chambre du grand prêtre
Salle très luxueuse, séparée par un vaste rideau. On peut donc distinguer deux parties : chambre à coucher, bureau.
1) chambre à coucher : un grand lit, un autel où est posé une dague de sacrifice incrustée de pierres précieuses (valeur : 1000 GP), un somptueux tapis de 2,5 m × 3 m (valeur : 20000 GP), ainsi qu'une armoire qui contient des vêtements de cérémonie, un coffret en argent (valeur : 200 GP) où se trouve une baguette magique qui fait *Create food & water* 2/jour.
2) bureau : une table de travail avec de curieux récipients, alambics préparations..., qui faute de temps ne peuvent être utiles. Sur un bureau se trouve un des spell book du grand prêtre, il contient dix sorts du LV 1.
Il y a une vaste bibliothèque, renfermant des centaines d'ouvrages ; après un bref examen il est facile de trouver l'autre spell book du grand prêtre qui contient 24 sorts de LV 1-4 ; les autres livres sont indéchiffrables. Très anciens les livres ont une bonne valeur (entre 100 et 200 GP chacun) mais sont très encombrants.

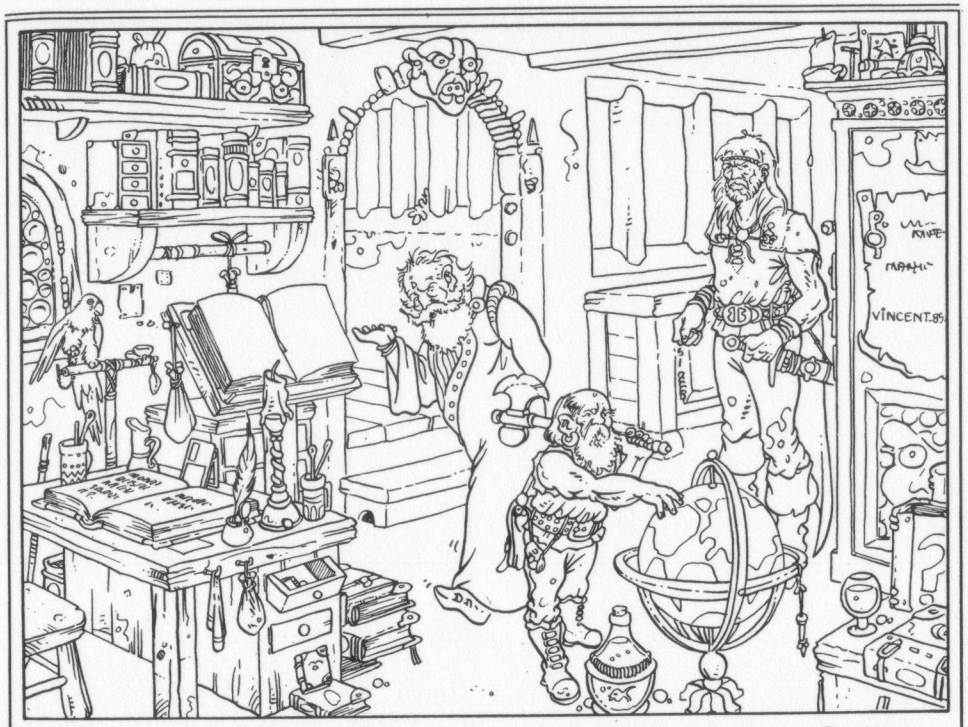
Grand Prêtre de Syth
Magicien LV 9 HP : 26 AC : 9(6 avec DEX) AI : LE
STR : 9, INT : 17, WIS : 11, CON : 13, DEX : 17, CHA : 14
Equipement : dagger, staff, robe, ring + 1.
Spell book :
lv 1 : *magic missile *, sleep *, schoking grasp, unseen servant *, tenser floting disc, burning hands, read magic, identify, protection from good, shied **
lv 2 : *invisibility *, mirror image, stinking cloud *, rope trick *, forget, levitate, shatter*
lv 3 : *fireball, dispel magic *, haste, slow, fly *, hold person *, gust of wind*
lv 4 : *ice storm, minor globe of invulnerability *, wall of lire, extension I, polymorph self, polymorph other **
lv 5 : *cone of cold, cloudkill *, wall of force, transmute rock to mud*
* sorts en tête

VI) Tombeau de Syth

On accède à la tombe par une porte cachée derrière la bibliothèque du grand prêtre ; pour l'ouvrir il suffit de déplacer un livre, seul un examen attentif de la bibliothèque peut révéler ce mécanisme.
Il fait très frais dans la crypte, apparement il y a peu de temps que quelqu'un est entré dans cette salle car on ne sent pas le renfermé. En effet le grand prêtre est venu déposer la Pierre aux 7 rayonnements sur un petit socle au pied de la tombe de Syth.
Il y a 6 statues de démons qui sont en fait des Margoyles (HP : 10) qui sont ici pour défendre la dépouille de Syth.
Chaque crâne est surmonté d'une pierre avec un continual light.
Le tombeau est semblable à celui de la fausse crypte mais cette fois il contient effectivement la dépouille de Syth.
Il y a un tas de trésors : environ 3000 GP, long sword + 1, + 3 vs regenerating creatures, studded leather + 3. Ainsi que deux coffres :
— un coffret en cristal (valeur : 200 GP), à l'intérieur une gemme de 1000 GP.
— dedans un wand of magic detection et 100 pp.
et quelques pièces de tissus de valeur, mais trop encombrantes.

MARGOYLE
AC : 2, Move : 6'', HD :6, Nb. att : 4, D : 1-6, 1-6, 1-8, 1-8, + 1 or better weapon to hit, AI : LE.

Jérome Bohbot



Ce module de niveau 2-4 se joue avec les règles de la boite de base de Donjons et Dragons. Excellent pour un MJ débutant, il propose les données techniques, mais laisse au MJ la liberté de faire agir ses PNJ à sa guise.
Il est donc recommandé de bien lire ce scénario avant de le faire jouer.

Le Maitre du Néant

UN SCENARIO pour D&D® CASUS BELLI

INTRODUCTION

Il y maintenant près de 4 semaines, a commencé une étrange série de disparitions dans la forêt de Tulkas, une ville de la contrée de Lahanaug. Depuis, les habitants ont organisé 7 battues, en vain.
Aujourd'hui, l'affiche annonçant la 10ème a été placardée sur tous les murs, interdisant par la même occasion à quiconque de sortir de la ville sans autorisation...

Tulkas

Tulkas est une ville jusqu'ici paisible, où vivent 5000 habitants. Son principal centre d'intérêt est son temple, qui compte environ 50 acolytes. L'ambiance n'a pas tellement changé entre les villageois, mais il sera difficile d'en tirer un renseignement (5 % de réussite).

L'Hôtel de Ville
Ce titre (Hôtel) est bien élogieux pour le piètre bâtiment qui en fait office. La pièce unique dont il est composé, est dans un état lamentable.
Les éventuels visiteurs sont accueillis par une vieille secrétaire. Celle-ci est peu aimable et ne leur en apprendra que très peu au sujet des disparitions (voir précédemment). Il faudra la pousser un peu (1 à 3 PO) pour qu'elle dévoile tout ce qu'elle sait (autant que les guerriers de la taverne).

La Taverne
C'est le point de rencontre des 10 « guerriers » de Tulkas, chargés d'empêcher tout incident fâcheux. Ils sont au courant de tous les commérages. Si on leur parle des disparitions ils se lanceront à exposer une longue théorie, selon laquelle un monstre étrange (dont il est question dans une ancienne légende) roderait autour de la ville. Mais le tavernier interviendra discrétement, en conseillant aux aventuriers de se renseigner auprès du Grand Prêtre, qui se trouve au temple ; ils pourront par la même occasion leur demander l'hospitalité pour la nuit.
La « milice » refusera catégoriquement d'accompagner le groupe en mission, leur devoir étant avant tout de protéger la population.

Le Marché
Tous les matins à Tulkas se dresse, non loin de la mairie, un marché (seul point de vente). On peut tout y trouver à des prix un peu moins chers. Seules les potions, les herbes aux loups, etc... ne sont pas commercialisées.
Les marchands sont des habitants de la ville. Ils sont beaucoup plus causants que leurs concitoyens, mais ils n'en savent vraiment pas plus que les autres et désapprouvent le Grand Prêtre.

Le Temple
C'est ici que l'on trouve les plus grands bâtiments de la ville. Le temple s'étend sur près d'1 km², mais les trois quarts au moins sont des salles d'apprentissage, de méditation et de combat, inaccessibles. Le reste est regroupé au milieu du concept, entouré par un mur de 5 m de haut.
Le « hall » d'accueil est un large cloître désert où se dresse une immense statue. Personne ne viendra à la rencontre des visiteurs qui devront se débrouiller seuls.
Le Grand Prêtre se trouve dans une large salle, dans laquelle il s'entretiendra. C'est la seule personne à connaître la vérité. Gardant ces renseignements depuis trop longtemps à son goût, il sera soulagé de les transmettre :
— existence du Maître du Néant
— les intentions de celui-ci
— l'emplacement du repaire.
Il affirmera que s'il les gardait secrets, c'était pour ne pas affoler la population et que de toutes façons il pouvait repousser les attaques avec une « armée de créatures »... Il ne s'opposera pas à une intervention des aventuriers mais il ne leur viendra pas en aide. Si un groupe est trop faible (niveau 1-2) il pourra leur faire une très grande faveur : il remettra une potion d'apprentissage de 2 sorts à un clerc ou magicien. Les 2 sorts seront du 2 ou 3ème niveau. Une fois utilisés les sorts ne pourront plus resservir et l'effet de la potion sera fini. Un clerc ne pourra pas mémoriser un sort de magicien et inversement.

La forêt
Elle est très vaste, mais à part quelques loups elle n'est presque pas peuplée. Il peut arriver que les aventuriers rencontrent plusieurs soldats du repaire, en particulier le Goblours (possibilité de combattre ou de capituler comme des otages).
Comme il leur a été indiqué, la route qui mène au repaire est plein nord et c'est à peu près 10 km plus loin que la forêt s'arrête net...

LE REPAIRE

Il se trouve à l'intérieur d'une falaise, située juste à l'orée du bois. Il est divisé en 3 niveaux espacés chacun de 10 m. Le premier niveau sert à intimider les importuns et les 2 autres à loger les troupes et le laboratoire qui y est installé...
Attention ! — Ce repaire à été aménagé récemment, sans souci de défense pour les 2 derniers niveaux. Lorsqu'une porte est fermée aucun son ne peut en sortir. Des gardes peuvent toujours arriver de l'extérieur pendant l'attaque, puisque seulement 1/3 des effectifs est présent dans la journée.

La guilde du Néant
Cette guilde n'est pas très connue. Elle réunit seulement quelques rares adeptes: les Maîtres du Néant, magiciens de niveau 3-4, entièrement voués au mal. Ils ont la particularité de regrouper à leur service n'importe quelles espèces de guerriers ainsi que de les faire cohabiter !
Ces magiciens sont plutôt inactifs et se spécialisent le plus souvent dans la recherche. Leur plus forte passion est la création des mutants à partir d'êtres normaux, leur donnant une apparence de dégénérés, ceci par des méthodes inconnues.

Description des pièces

1 — Chambre du squelette
L'entrée de cette pièce est obstruée par un simple rideau. La paillasse à même le sol ne contient rien et le sac une colonie de fourmis. Une épée courte, un arc et une volée de 19 flèches sont disposés dans le rack d'armes. Celui-ci cache une porte fermée magiquement (voir 2). Le fond du coffre est percé, ce qui permet de récupérer les 9 PO qu'il est sensé protéger, et sa serrure est fermée à double tour !

2 — Le couloir interdit
Personne n'a le droit de passer par ce couloir à part le Maître du Néant qui est le seul à connaître le mot de passe : *Turembar* (Maître du destin). Si jamais le Maître se sent dépassé lors d'un combat, il s'enfuira par la pièce 21 qu'il fermera à clé, pour partir dans la forêt, où on ne pourra plus jamais le retrouver.

3 — Le gouffre
Si les aventuriers ne prennent pas garde, ils tomberont dans un gouffre de 5m de profondeur ou bien une cinquantaine de chauves souris les attaqueront : chances de résister pour un personnage tous les rounds : FOR + DEX (chance) : 6-11 (25 %), 12-17 (32 %), 18-23 (39 %), 24-29 (45 %), 30 + (50 %). Le meilleur moyen serait de fuir, mais ceci est impossible. Toutefois si 2 personnages au moins sont tombés ou si 10 chauves-souris sont mortes, les survivantes s'enfuiront.
N.B : L'usage des armes est impossible, seul le feu peut faire des dégâts (touche obligatoirement : 1-2 Pvi pour 3 chauves-souris).

4 — Statues de cristal
Comme son nom l'indique cette pièce est occupée par 2 statues de cristal qui s'animeront seulement si quelqu'un s'avance près de la porte dans un rayon de 2 m (pointillés). Pour annuler ce sortilège il faudra replier le doigt tendu de la statue de gauche en entrant.

5 — Caverne des Elfes Gris (voir fiche)
Cette caverne contient 16 isoloirs sur lesquels il est inscrit : *Dire frapper et entrer* (le mot de passe est *Frapper)*
Les portails magiques mènent tous en 6 et lorsque les personnages affectés du maléfice perdent 2 pvi chacun, celui-ci s'annule.
Toujours dans cette pièce une haute statue représentant un magicien est plantée au milieu de la salle. Elle est creuse et devrait servir aux gardes de la salle 6 introduits à l'intérieur à prévenir des attaques éventuelles (la paroi des yeux est en vert brillant teinté).

6 — Salle de garde
Cette pièce est théoriquement gardée mais les 2 gobelins ont 1/20 de ne pas dormir. L'échelle accède directement dans la statue, de laquelle on a une vue d'ensemble.

7 — Chambre du Kobold
Celui-ci a une chance sur deux d'être dans sa chambre, sinon il est au niveau inférieur ou en forêt. Son sac contient (seulement si il est là) une potion de revitalisation en 2 doses (+ 1 Pvi chacune). Le coffre est fermé et si il est crocheté, une fléchette empoisonnée est décochée en direction du voleur. Il contient un poignard et 60 PO.

8 — L'utilisation de cette pièce est vague. Souvent vide, elle sert parfois aux soldats (orcs, gobelins...) de salle d'entrainement, où ils se frappent gaiment sur la figure. Les dégâts étant importants pour la plupart, il faudra en tenir compte dans l'élaboration des points de vie.

9 — Le dortoir nº 1
Il est divisé en 2 salles :
a — pour les 8 gobelins.
L'aménagement est plutôt restreint : 4 lits superposés, des sacs à dos (1 par personne) contenant gourde, corde, briquet, etc... Le coffre semble être collectif. Il contient un anneau de faiblesse et 50 PO.
b — Pour les 2 Kobolds.
A l'évidence ce sont les gardes du corps de l'autre Kobold. Cependant ils ne sont pas toujours avec lui. La pièce est plus propre. Il n'y a rien à trouver dans les lits mais dans un double fond de l'armoire sont entassées 60 PO, une épée -1 et une potion de guérison. La porte est fermée à clé et les étagères sont remplies de linge, chemises, etc...
Les gardes qui sont dans l'escalier peuvent être prévenus.

10 — Chambre du hobgobelin
Celui-ci fait un peu bande à part et se trouve plus souvent en forêt qu'au repaire, où il ne passe qu'une nuit sur deux. D'ailleurs sa chambre n'est presque pas meublée, le strict minimum : 1 lit, 1 armoire et un sac quand il est là. C'est dans son armoire qu'il renferme ses économies : 72 PO, dont une cannibale (voir Devine, CB nº 21) et une pierre précieuse de 180 PO.

11 — Chambre du Goblours
Il est étonnant de trouver une chambre aussi raffinée pour un être relativement primitif. Les murs sont peints en blanc, armoire, rack d'armes et coffre sont magnifiquement sculptés. Le lit est orné à ses 4 coins de petites statues en ivoire, valant chacune 50 PO. Son coffre contient 17 PO et 1 potion de diminution ; le rack, une hache de combat et une épée longue (courte pour lui).

12 — L'accès à l'escalier est surveillé jour et nuit par 2 gardes. Une large porte, qui n'est pas fermée à clé, les empêche d'entendre les appels au secours venant du niveau -1.

13 — La porte est fermée de l'intérieur par une clé que les gardes n'ont pas. Il leur est donc impossible d'alerter le reste du niveau.

14 — « Salle à manger »
C'est là que dinent tous les soirs l'Elfe et le Maître. Les murs sont tendus de tissus et plusieurs tapis sont étendus sur le sol. Elle est séparée de la salle 15 par un rideau. L'armoire contient de la nourriture raffinée et le buffet de l'argenterie (100 PO).
Le rack d'armes contient des armes communes à l'Elfe et au Maître : une épée longue, un arc long, 30 flèches, 3 flèches d'or et un carquoi.

15 — Chambre de l'Elfe Noir : Losgar
Cette pièce est très rarement occupée par l'Elfe. Il n'y fait que dormir. L'armoire est remplie de vêtements propres et d'une paire de bottes (normales !). Le coffre renferme son butin : 60 PO, 7 pierres précieuses (900 PO), 2 bijoux (1250 PO), une boule de cristal et une potion d'ESP (2 doses).
L'Elfe porte ses armes sur lui (voir fiche).

16 — Temple
Celui-ci est déserté par tous, sauf par le Maître qui y pratique des messes noires tous les matins en compagnie de l'Elfe. Les torches sont allumées toute la journée, et les personnages sont aveuglés quand ils entrent dans cette pièce.

17 — Cette cage d'escalier n'est gardée que très rarement. Cependant la porte est toujours fermée à clé (celle-ci est sous la porte).

18 — dortoir nº 2 : les Orcs
Ils sont affectés à la garde du 3ème niveau. Etant toujours méfiants, ils gardent tous leurs biens sur eux (environ 7 PO). Le rack d'armes n'est rempli que lorsque les Orcs sont dans la chambre.

19 — Chambre du Maître du Néant
Cette pièce, très poussiéreuse et sombre, contient un trésor : ses livres. Ceux-là valent au moins 2000 PO, mais encore faut-il pouvoir les écouler ce qui est presque impossible. Dans ces livres sont inscrits des traités de magie noire, le secret des « cavernes des Elfes Gris », etc... (ils ne peuvent être compris que par des magiciens de niveau 10).
Le mot de passe pour entrer ou sortir du repaire (traverser le niveau 1 sans être attaqué) est inscrit sur le grimoire (N.B : il est connu de tous les gardes). Egalement 1 sort de chaque niveau (Magicien-Elfe) est écrit dessus. A leur 3ème lecture, ils ont un pouvoir opposé ! Le rack contient ses armes (voir fiche).

20 — Le Laboratoire
C'est ici que le Maître effectue ses affreuses opérations (type Frankestein ou potion du Dr Jeckill). Les « outils de torture » et les potions sont dans les armoires et la bibliothèque contient divers traités de métamorphose.
Il est très probable que les aventuriers entrent dans cette boucherie en cours d'opération, ce qui leur vaudra + 1 sur leur CA (faiblesse). Il serait bon que 2 gardes et 2 mutants se trouvent dans la pièce. Le Maître, en cas d'attaque, tentera de retourner dans sa chambre pour chercher ses armes et prendre le groupe à revers en passant par le passage secret.

21 — Cet escalier mène en 2.

22 — Prison
Les prisonniers, normaux et mutants, sont enfermés dans cette pièce séparément. Les mutants, envoutés par le Maître, attaqueront leurs sauveurs, ainsi que les prisonniers normaux, dès qu'ils seront délivrés.
Effectifs : 2 normaux, 5 mutants, 3 morts.
La nourriture peu abondante étalée à même le sol, fait qu'ils sont épuisés et qu'ils ne peuvent plus marcher.

23 — Personne n'entre jamais dans cette galerie d'une dizaine de kilomètres. Elle est infestée de chauves-souris, normales et géantes, et de rats. Toutefois dès l'entrée, 3 cadavres attirent l'attention des aventuriers. Au bout de 10 km, la galerie s'ouvre sur une large plaine inconnue (le soin d'improviser est laissé au MD...).

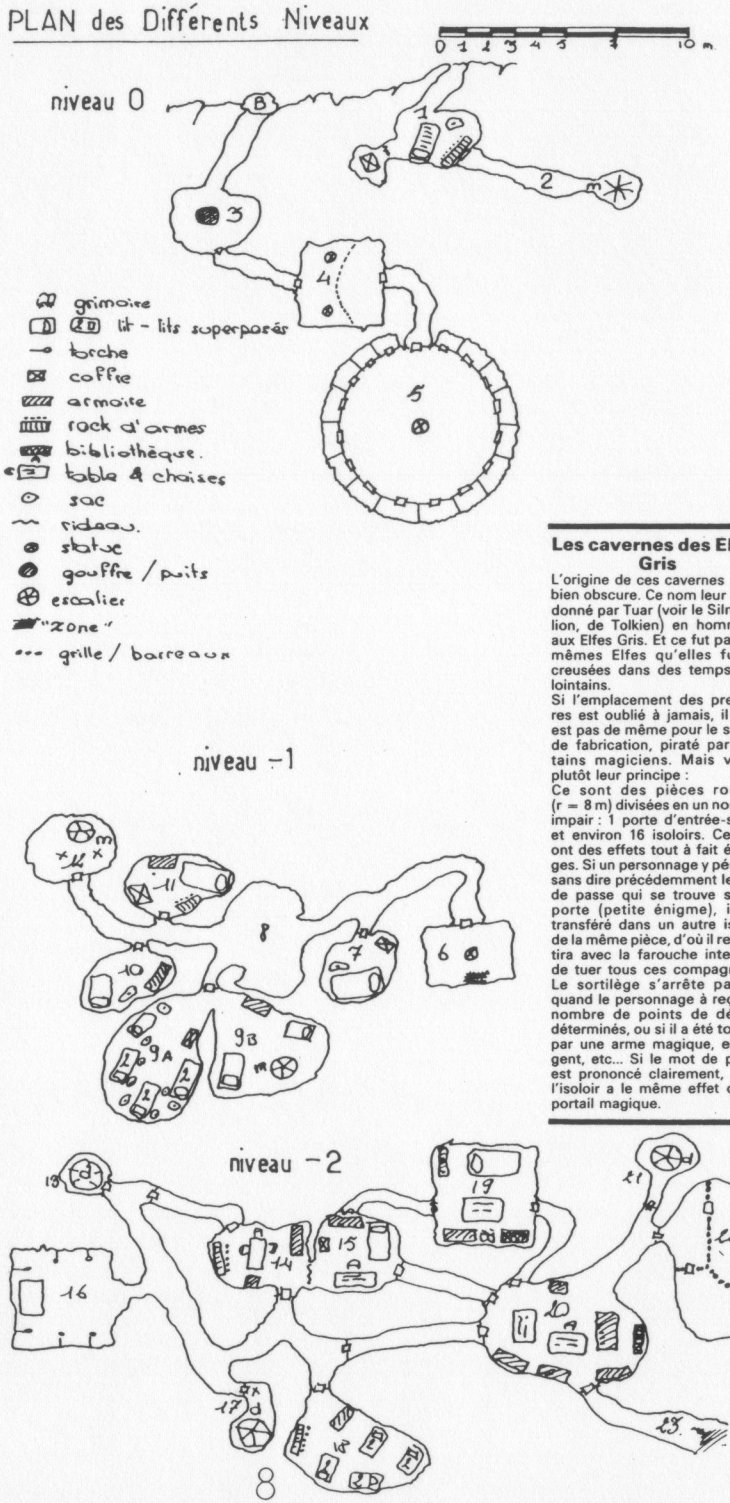
Epilogue

Si jamais les aventuriers (si il en reste...) reviennent à Tulkas avec les survivants, ils seront largement récompensés par les habitants et par le Grand Prêtre. Au contraire si ils reviennent seuls, ils seront chassés de la ville à coups de pieds...

Rodolphe Berthault

Le Maître du Néant
F 18, I 19, S 11, D 19, C 17, Ch 5.
CA -1, Pvi 22, 145 ans, niveau 4.
Chances de sauvegarde : 17, 18, 17, 19, 19.
Equipement :
— Armure (chaine elfique) + 2
— Poignard en argent + 1
— Anneau d'invisibilité
— Baton frappeur (8 charges)
Sorts :
— Enchantement des personnes
— Projectile magique
— Forces fantasmagoriques
— Lumière continue
— Envol
N.B : Une fois, tué, tous les sorts qu'il a lancé précédemment et dont l'effet n'est pas encore terminé, seront annulés.

Losgar
F 17, I 17, S 13, D 16, C 15, Ch 11.
CA 3, Pvi 15, 93 ans, niveau 3.
Chances de sauvegarde : 12, 13, 13, 15, 15.
Equipement :
— Armure de plaques
— Poignard en argent
— Baguette de paralysation (3 charges)
— Epée longue + 1, + 2 contre jeteurs de sorts.
Sorts :
— Ecran
— Sommeil
— Image miroir



Les cavernes des Elfes Gris
L'origine de ces cavernes reste bien obscure. Ce nom leur a été donné par Tuar (voir le Silmarillion, de Tolkien) en hommage aux Elfes Gris. Et ce fut par ces mêmes Elfes qu'elles furent creusées dans des temps très lointains.
Si l'emplacement des premières est oublié à jamais, il n'en est pas de même pour le secret de fabrication, piraté par certains magiciens. Mais voyez plutôt leur principe :
Ce sont des pièces rondes (r = 8 m) divisées en un nombre impair : 1 porte d'entrée-sortie et environ 16 isoloirs. Ceux-ci ont des effets tout à fait étranges. Si un personnage y pénètre sans dire précédemment le mot de passe qui se trouve sur la porte (petite énigme), il est transféré dans un autre isoloir de la même pièce, d'où il ressortira avec la farouche intention de tuer tous ces compagnons. Le sortilège s'arrête parfois quand le personnage à reçu un nombre de points de dégâts déterminés, ou si il a été touché par une arme magique, en argent, etc... Si le mot de passe est prononcé clairement, alors l'isoloir a le même effet qu'un portail magique.