***Pour jouer, munissez-vous de dés à 4, 6, 8, 12 et 20 faces, du Players Handbook (PH), du Monster Manual (MM) et du Dungeon Masters Guide (DMG). Ce scénario est prévu pour environ six personnages du 5-7e niveau. Notez qu'il est déconseillé que ces personnages possèdent un moyen de voler.***

ENTRAINÉS un peu malgré eux dans une bagarre à l'auberge où ils résidaient, les aventuriers sont sur le point de conclure avec le dernier de leurs attaquants lorsqu'une rafle de la milice locale les interrompt. Les gardes sont frais, bien armés et nombreux, ce qui semble bien signifier pour les aventuriers qu'ils vont finir écartelés en place publique... Car à Ozoria, capitale du désormais très décadent Grand Royaume, la rigueur des lois est extrême et le fait de marcher en chaussures de fourrure sur les trottoirs d'un quartier noble peut signifier la mort.

MAIS (!) le capitaine a l'air d'avoir des ordres très précis au sujet de rudes gaillards de ce genre, et c'est ainsi que les aventuriers sont présentés au prince Tahill lui-même, neveu du roi-empereur-dieu du royaume, et héritier probable du trône. Ce dernier est bref et précis : les personnages ont le choix entre l'écartèlement ou une mission de confiance. La mission, s'ils l'acceptent est la suivante : Le prince tient beaucoup à une jeune fille qui, récemment et par une manipulation odieuse, lui a été enlevée par Olphara, l'un des meilleurs amis du roi-empereur-dieu. Olphara est le "founisseur officiel de concubines du roi-empereur-dieu", et d'après les informations du prince, la jeune fille, dénommée Perle de Cristal, aurait été amenée au "Jardin d'Olphara", demeure où sont sélectionnées les concubines. Le Prince explique avec tristesse qu'il suppose la concubine déjà morte, sinon pire. Mais il tient à retrouver "trois choses" appartenant à la jeune fille, pour avoir un souvenir d'elle : une fleur, un diadème et une clef.

L'explication du prince à ce sujet n'est guère convainc ante, car il semble ignorer la nature exacte de ces objets. En fait, le prince ment aux aventuriers. Perle de Cristal était l'une des concubines préférées du roi-empereur-dieu, mais aussi une espionne à la solde du grand prêtre d'Arioch, presque égal en pouvoir au roi-empereur-dieu. Elle réussit à obtenir des informations importantes, mais avant de pouvoir les transmettre, elle fut découverte et dénoncée par un agent du prince Tahill.

Olphara s'est emparé d'elle sous un faux prétexte, et le roi-empereur-dieu ne fut jamais mis au courant de la trahison de Perle de Cristal. Puis le prince captura un des gardes qui avait surveillé Perle de Cristal, et apprit qu'elle était devenue folle, et qu'elle ne parlait que de trois choses : une fleur, un diadème et une clef. C'est ce que Tahill veut maintenant récupérer.

Il fait escorter les aventuriers jusqu'à la demeure d'Olphara, et les prévient qu'ils sont placés sous surveillance magique. Mais, pour prouver sa bonne volonté, il leur promet 100.000 pièces d'or s'ils lui ramènent les objets.

La demeure, vue de l'extérieur, présente un mur de cinq mètres (environ 15 pieds) de haut, parcouru à intervalles réguliers, de statues de femmes armées. On aperçoit, du côté Sud-Est, une sorte de grand dôme, sans fenêtres. Un autre dôme, plus allongé, est visible du mur Sud.

En observant la demeure durant toute une journée, on remarque les déplacements suivants : aux environs de 6 heures du matin, une charrette, tirant une sorte de wagon aux parois de fer, s'arrête devant la porte Sud-Ouest. Le conducteur, ouvre la porte arrière et deux vigoureux gaillards en descendent, tirant une chaîne à laquelle sont attachées une dizaine de jeunes filles. Le conducteur frappe à la porte et dit (Il faut l'oreille d'un voleur réussissant son *hear noise* pour entendre) : *"J'apporte des fleurs pour Olphara"*. La porte s'ouvre, révélant un grand Numide qui réceptionne la chaîne et remet un sac au conducteur. Celui-ci repart et la porte se referme.

Vers huit heures, à la tombée de la nuit, la grande porte du côté Sud-Est s'ouvre, pour livrer passage à des nobles, vêtus d'habits luxueux. Elle se referme environ une demi-heure après.

Vers minuit, les nobles repartent. Enfin, vers deux heures du matin, la grande porte s'ouvre à nouveau sur une charrette recouverte d'une bâche. Si les aventuriers ouvrent la bâche (soit un voleur s'approchant discrètement par-derrière, soit en maîtrisant le conducteur), ils aperçoivent un abominable charnier, des membres humains entassés, pêle-mêle dont se dégage d'ailleurs une odeur répugnante.

Entrer dans la demeure est possible de quatre façons :

La première consiste à grimper par-dessus la muraille. Mais dès qu'une créature vivante passe entre deux statues, celles-ci s'animent et commencent à frapper le personnage. Pour ouvrir le passage, il faut obligatoirement détruire deux statues.

**STATUES GARDIENNES**

**Classe d'armure :** 0
**Mouvement :** immobile
**Dés de coups :** 25 points de coups (attaquent comme monstres avec 5 dés de coups)
**Nombre d'attaques :** 1
**Dégâts/Attaque :** 11-20 (1D10 + 10)
**Attaques spéciales :** aucune
**Défenses spéciales :** briser armes, immunisé à la magie sur l'esprit.
**Résistance à la magie :** normale
**Intelligence :** aucune (0)
**Alignement :** neutre
**Taille :** M

Lorsqu'un coup frappe les statues, il y a 5 % de chances par points de dégâts infligés que l'arme se brise, sauf si c'est une arme magique, auquel cas elle échappe à la main de son propriétaire. Mais ces statues ont une faiblesse : comme il aurait fallu être un magicien incroyablement puissant pour enchanter TOUTES les statues, seulement cinq d'entre elles peuvent fonctionner à la fois.

La seconde possibilité consiste à kidnapper un noble pour lui emprunter ses habits et pénétrer dans la maison, au moment où les grandes portes sont ouvertes. Si un personnage essaie d'emmener ses armes et armures avec lui, il est repéré par les gardes de la porte en 1, qui s'empresseront de sonner l'alerte. Sinon, il n'y a pas de problème, sauf, bien sûr, pour l'armement.

La troisième possibilité est de s'emparer du conducteur de la charrette aux cadavres et de pénétrer ainsi dans la maison, avec les autres aventuriers dissimulés sous la bâche. Il y a 25 % de chances que les gardes remarquent que le conducteur n'est pas le "bon" (notez que ce détail peut être évité par un sort de magie lancé au conducteur, ou par un illusionniste ayant lancé un *change self*, etc.) et aussi 5 % par aventurier caché sous la bâche que l'un des gardes les remarque (ainsi trois aventuriers cachés donnent un 15 %).

La dernière méthode consiste à tuer le conducteur de la charrette aux esclaves (ou de le charmer) et de forcer le passage à la porte en 2.

Caractéristiques du marchand d'esclaves et de ses deux gardes :

**ERVONN, marchand d'esclaves**

**Classe d'armure :** 3 (cotte de maille + bonus dextérité).

**Niveau :** guerrier 3e.

**Points de coups :** 30.

**Dégâts :** épée longue, bonus de force + 1/ + 1.

Il aura sur lui 3 sacs de 100 pièces d'or chacun, 4 s'il est tué après la livraison chez Olphara.

**NORR et HARR, gardes**

**Classe d'armure :** 3 (cuir + bouclier + bonus de dextérité).

**Niveau :** guerrier 5e

**Points de coups :** 40.

**Dégâts :** épée bâtarde, bonus de force + 2/ + 4.

Dans la charrette en fer, il y aura une trentaine de jeunes esclaves qui ne seront que trop contentes de recouvrer leur liberté.

**1.** — La grande porte, elle ne s'ouvre qu'aux horaires indiqués et est gardée en permanence par 9 gardes installés dans des petites cabanes à l'intérieur.

**GARDES de la grande porte**

**Classe d'armure :** 2 (armure de plaques et bouclier).

**Niveau :** guerrier 5e.

**Points de coups :** 40/ 40/ 40/ 40/

**Dégâts :** épée bâtarde (bonus de force + 1/ + 1) ou arbalète lourde.

**2.** — La petite porte par laquelle sont amenées les esclaves. Elle est gardée en permanence par des Numides, eunuques et muets.

**NUMIDES**

**Classe d'armure :** 5 (bouclier + bonus de dextérité).

**Niveau :** guerrier 3e.

**Points de coups :** 25/25/25/25.

**Dégâts :** cimeterre (bonus de force + 1/ + 2).

Deux sont assis à la table à l'Est, un ouvre la porte et le dernier est dans le renfoncement du mur Ouest. Si les aventuriers passent avant le marchand d'esclaves, les Numides auront un sac de 100 p. or. La relève de la garde s'effectue à 14 h et à minuit. C'est à ce moment que l'argent est apporté.

**3.** — La prison où sont entreposées les jeunes esclaves. Une série de fenêtres grillagées permettent à Olphara d'examiner "le lot", du couloir à l'Est. Une dizaine d'esclaves sont toujours là, en permanence.

**4.** — La chambre où se reposent quatre Numides avec les mêmes caractéristiques.

**5.** — Petite salle d'entraînement, avec des armes, des haltères, etc. Au centre, un poteau auquel est attaché, par une chaîne, un malheureux prisonnier, qui sert de cible aux Numides. Il est mort.

**6.** — Les deux portes s'ouvrent depuis le couloir par deux manettes, permettant de faire passer les esclaves de 3 en 7.

**7.** — Cette pièce contient un bassin apparemment rempli d'eau, et des miroirs sur les murs. Le miroir, sur le mur Est, est sans tain, c'est-à-dire qu'on peut regarder à travers de l'extérieur. Il faut 20 points de dégâts pour le casser. Quant au liquide du bassin, le fait de se plonger dedans neutralise l'agressivité d'un individu pour 1D4 + 2 heures.

**8.** — Cette pièce est remplie d'armoires contenant des "vêtements" très légers, transparents, féminins.

**9.** — Il y a un passage secret dans ce mur, qui s'ouvre grâce à un porte-torche sur le mur Est.

**10.** — Un toboggan huilé amène à cette vasque remplie d'un liquide clair dont le contact prolongé provoque automatiquement le sommeil. Si on en boit, un jet de sauvetage permet d'éviter cet effet.

**11.** — Le laboratoire secret du magicien Gnâsthas. Sur la grande table, des taches de sang, et deux armoires remplies d'outils chirurgicaux.

**12.** — Sur ces tables, Gnâsthas pratique des expériences sur la transplantation et les greffes. Il peut, en un round, réactiver trois golems de chair (MM p. 48).

**13.** — Des bacs d'acide, pour y éliminer l'épiderme et les traits. Gnâsthas garde les corps des concubines qui n'ont pas plu à Olphara.

**14.** — Passage par lequel Olphara se débarrasse des concubines inutiles. Il les place sur la trappe, du côté Ouest, et tire une manette sur

le côté Est. Elles sont alors précipitées dans une vasque d'acide. Le couloir est dessiné en pointillés car il surplombe le laboratoire.

**15.** — La pièce personnelle du magicien. Sur les murs Nord-Ouest, une bibliothèque remplie de livres occultes, avec une petite table. Au milieu, un pentacle sans effet particulier. Sur le mur Ouest, une table est couverte de fioles remplies de liquides bizarres. En face, une armoire où sont rangées des poudres, des fioles, en fait, les composants matériels de tous les sorts. Les noms de ces sorts sont indiqués sur les fioles. Du côté Sud, un rideau isole un lit et un coffre. Ce dernier est bien sûr fermé, et piégé. Si le coffre est ouvert sans que le piège soit désamorcé, il est englouti par une trappe dans le sol auquel il est fixé, et toute la partie du plafond, derrière le rideau, s'abat, infligeant (1D6 + 4) × 20 de dégâts (100-200).

Si les aventuriers arrivent entre 10 heures du matin et environ 7 heures du soir, le magicien se repose dans la pièce 15. Sinon, il s'affaire dans le laboratoire, et entend les aventuriers approcher. Le coffre contient : un manuel de golem de chair, une boule de cristal, trois potions et un sachet. Les potions sont 1 *ESP*, 2 *contrôle des plantes*. Le sachet contient des spores étranges (*shrieker*) et des yeux appartenant à une grande créature (*Umber hulk*), une trentaine de chaque. Tout bon magicien peut déterminer que ce sont les ingrédients nécessaires à la fabrication des potions de contrôle des plantes.

**GNASTHAS, magicien du 8e niveau**

**CA :** robe lui conférant un CA de 2 + bonus de dextérité, soit CA 0.

**PdC :** 30, dont 4 lui sont fournis par son familier, un corbeau. Gnâsthas possède plusieurs outils magiques qu'il utilise en combat, en dehors de son familier et ses golems. Il a sur lui un *wand of lightning*, contenant 34 charges ; un *ring of wizardry* doublant ses sorts du 3e niveau, avec 22 charges et une *rope of entanglement*. Ses sorts sont les suivants :

1er niveau : *charm person, shocking grasp, sleep, burning hands.*

2e niveau : *invisibility, mirror image, stinkind cloud.*

3e niveau : *fireball, dispel magic, hold person (× 2).*

4e niveau : *fire shield, polymorph other.*

Son livre de sorts contient tous ces sorts, ainsi qu'une série d'autres, laissés à l'appréciation du MD. Si le magicien est affronté en combat physique, il utilise la dague, mais c'est une extrémité à laquelle il recourt que s'il est privé de sorts, ou pour achever un personnage endormi ou bloqué.

**16.** — Dans cette petite cour, stationnent deux charrettes. La porte est située à 3 mètres (10 pieds) au-desus du sol, et le magicien a l'habitude de lancer ses rebuts d'opération par la porte. Notez qu'il n'y a aucun escalier : la porte donne sur 3 mètres de chute.

**17.** — L'entrée du jardin secret d'Olphara. un dôme translucide recouvre le jardin. Sur la porte, en or, un mécanisme magique déclenche l'ouverture si la phrase "*Porte, laisse Olphara humer ses fleurs*" est prononcée. Les aventuriers peuvent apprendre cette phrase si un clerc parle avec les morts (avec le cadavre d'Olphara ou celui de Gnâsthas) ou bien en dissipant la magie de la porte. De l'intérieur, elle s'ouvre sans problèmes.

**18.** — Le jardin magique d'Olphara, fabriqué par les bons soins de Gnâsthas, est un endroit véritablement terrifiant. C'est bien un jardin, mais des greffes atroces y ont été pratiquées : les branches des arbres se terminent par des bras humains, les cœurs des fleurs s'ornent d'yeux, des jambes surgissent du sol là où devraient pousser des racines, et toutes sortes d'atrocités et obscénités, plus indescriptibles les unes que les autres, etc., ad neuseam. Toute personne pénétrant dans le jardin doit faire un jet de sauvetage ou être affectée par un sort "*fear*" (PHB, page 76).

Il n'y a pas de risques à circuler dans le jardin, tant qu'on reste sur les chemins. Mais si quelqu'un s'aventure dans la "végétation", il est attaqué par différents organes, une dizaine (1D4 + 8), faisant 1D4 de dégâts chacun. Notez que le jardin a une CA de 0 et qu'il possède 150 points de coup, mais que TOUTE attaque lui inflige un minimum de dégâts. Il réagit comme un monstre de 10 HD. En fait le seul moyen efficace de l'affecter est d'attaquer la tête du jardin.

**18.** — La tête du jardin est visible uniquement des endroits marqués d'une croix dans le jardin, et ses caractéristiques sont les suivantes : **AC :** 3, **HD :** 10, **Hp :** 25.

Si la tête est attaquée, les aventuriers seront assaillis de toutes parts, chacun subissant 2-8 attaques. Notez que la tête est placée sur un arbre, à environ 30' de hauteur. Elle se présente comme le visage d'une jeune fille, au centre d'une fleur. La demoiselle s'avère être Perle de Cristal et c'est la "fleur" que les aventuriers recherchent.

**19.** — Un jardin entouré de solides grillages de métal, contenant des fauves, essentiellement des tigres (MM p. 94). Il y en a 1D20 + 10 et comme ils sont toujours tenus affamés...

**20 et 21.** — Ces deux portes sont commandées des quartiers personnels d'Olphara et il ne les ouvre qu'en cas d'urgence, s'il voit ses gardes dépassés par la situation.

**22.** — Cette porte s'ouvre de l'intérieur, du côté Ouest, et deux gardes Numides y sont postés.

**23.** — Dans ce petit jardin (tout à fait charmant d'ailleurs), Olphara a emprisonné une créature démoniaque qui détient un autre objet convoité par les aventuriers, le diadème magique. Cette démone est un "cadeau" offert par le roi-empereur-dieu et le diadème est un outil permettant à cette espionne chez Olphara de communiquer avec le chef des espions du roi-empereur-dieu. Mais deux détails modifient la situation : la démone a été repérée par Olphara et emprisonnée dans ce jardin, et Perle de Cristal a découvert que le diadème peut aussi permettre de lire dans l'esprit du chef des espions !

**ZARCHILÉE, la démone**

**AC :** 2.

**HD :** 5 (40 Hp).

**Nombre d'attaques :** 7.

**Dégâts/attaque :** 2 – 8 + 6 pour 1-6.

**Attaques spéciales :** charm person.

**Défenses spéciales :** arme + 1 nécessaire pour toucher.

**Résistance à la magie :** 10 %.

**Intelligence :** haute (13-14).

**Alignement :** mauvais chaotique.

**Taille :** large.

Cette créature est en fait un sous-produit d'un démon type V. Outre le diadème qu'elle porte, son trésor, caché dans la fontaine au centre du jardin, se compose de 300 p. argent, 500 p. or et de 8 gemmes.

**24.** — La pièce commune des Numides. Une trentaine (1D10 + 20) s'y trouvent en permanence.

**25.** — La chambre des capitaines de la garde, identiques aux gardes de la grande porte. Il y en aura 1D6 + 4, et leur trésor personnel se compose de 100 p. argent et par garde.

**26.** — Logement des serviteurs, avec leurs maigres possessions (une centaine de pièces de cuivre). Ils ne combattent à aucun prix, mais essaient de courir prévenir les gardes si on leur en laisse la possibilité.

**27.** — Trois gardes Numides surveillent cette entrée en permanence.

**28.** — Les cuisines, où sont préparés des mets que nous ne décrirons pas ici. (Pitié pour les lecteurs à l'estomac fragile).

**29.** — Réserves contenant des aliments tous aussi indescriptibles que les mets préparés aux cuisines.

**30.** — Pièce où Olphara prépare les jeunes esclaves. Une dizaine de servantes sont présentes, ainsi que des habits et des décorations variées, pouvant rapporter aux aventuriers environ 500 p. or.

**31.** — Estrade où Olphara trône durant les réceptions qu'il organise.

**32.** — La grande salle de réception où une cinquantaine de convives se retrouvent dès la tombée de la nuit. Ils ne s'occuperont guère des aventuriers, sauf si ceux-ci commencent un massacre, dans quel cas ils se précipiteront vers la sortie la plus proche.

**33.** — Grands bassins nichés dans le sol, remplis de vins variés, mais extrêmement forts. Tout aventurier en buvant risque de se retrouver soûl très rapidement.

**34.** — Ces petites pièces secrètes contiennent chacune 10 Numides en armes, qui déboucheront si les aventuriers se manifestent trop ouvertement dans la grande salle.

**35.** — Hall d'entrée, où quatre gardes identiques à ceux de la grande porte sont postés en permanence.

**36.** — Cette pièce sert à recueillir les convives un peu trop soûls. Si les aventuriers profitent du sommeil des nobles, ils peuvent récolter pour environ 500 p. or en décorations variées.

**37.** — La pièce dans laquelle Olphara se prépare à l'adoration de sa déité du chaos communique avec la partie supérieure du dôme, une grande pièce ne comportant qu'un autel ensanglanté. La pièce elle-même ne contient que des robes de cérémonie et des outils de sacrifice, dont une dague visiblement bien protégée, c'est une dague de vampirisme. Cet outil magique, sur un vingt naturel, régénère à son porteur les points de coups qu'elle vient d'infliger. Elle est + 3.

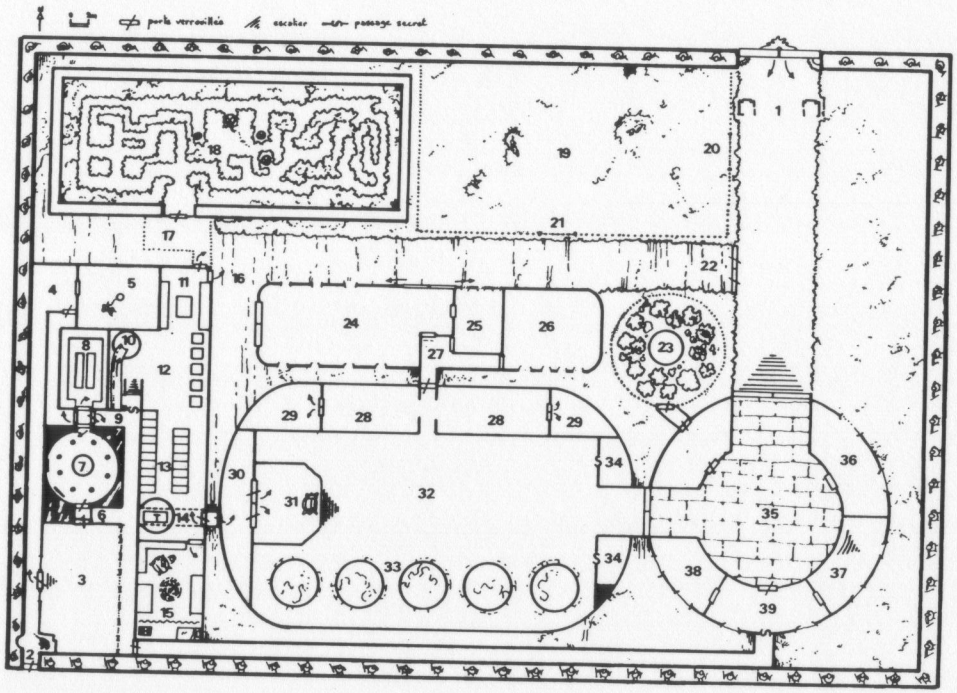
**38.** — La salle de bains d'Olphara.

**39.** — La chambre personnelle d'Olphara. Il y est le plus souvent possible. Durant l'après-midi il vaque à ses affaires (c'est un fonctionnaire du Grand Royaume) ; en matinée, il dort ; en soirée, il préside à ses réceptions et la nuit, il vient, aux environs de une heure du matin, assister aux travaux de Gnâsthas, pour ensuite s'amuser dans son jardin jusqu'à l'aube. Guerrier du 1er niveau, Olphara n'est guère combatif, mais il possède un *Horn of valhalla* de fer. Sinon, tout coup dans son corps mou, flasque et gargantuesque le tue AC = 10.

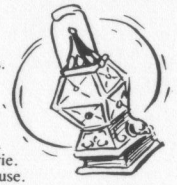
En fouillant sa chambre, on découvre 5000 pièces d'or et une boîte recélant une clé minuscule. La serrure de la boîte est protégée par une aiguille injectant un poison mortel. La clé est le dernier objet que recherchent les aventuriers : Perle de Cristal avait réussi à apprendre deux informations avant de devenir folle. D'abord, qu'Olphara détenait une des rares clefs d'un passage secret amenant droit à la chambre du roi-empereur-dieu. Olphara la captura, mais elle apprit aussi le secret du diadème. C'est alors qu'Olphara lui apprit son destin, en tant que tête du jardin, et Perle de Cristal devint folle, ne parlant plus que d'une fleur, d'un diadème et d'une clef...

Si les aventuriers rapportent les trois objets au prince, ils seront effectivement récompensés comme promis et on leur accordera la liberté. Sinon, ils feront la joie des nombreux badauds sur la place des exécutions, dans les rues pavées de marbre veine d'Ozoria... □

*Martin Latallo.*




***LEXIQUE***



*Hear noise :* entendre les bruits légers.
*Change self :* se transformer.
*ESP :* Perception Extra Sensorielle.
*Shrieker :* MM p. 87.
*Umber Hulk :* MM p. 98.
*Wand of lightining :* bâton de lumière.
*Ring of wizardry :* anneau de sorcellerie.
*Rope of entanglement :* corde étrangleuse.
*Charm person :* charmer un individu.
*Shocking grasp :* chocs électriques.
*Sleep :* sommeil.
*Burning hands :* mains brûlantes.
*Invisibility :* invisibilité.
*Miror image :* image miroir.
*Stinking cloud :* nuage puant.
*Fireball :* boule de feu.
*Dispel magic :* annuler la magie.
*Hold person :* immobiliser un individu.
*Fire shield :* écran de feu.
*Polymorph other :* changer de forme un individu.
*Fear :* peur.
*Horn of valhalla :* trompe of Valhalla.