Ce scénario est prévu pour un groupe d'aventuriers de niveaux 8 à 10. Pour le jouer, il est nécessaire de posséder le Manuel du Joueur, le Guide du Maître (GM), le Monster Manual (MM, pas encore traduit), et le Fiend Folio (FF).
(Note de Tathyon le moine : le Fiend Folio va être abandonné par TSR, alors précipitez-vous sur ce Manuel grand breton. Nous vous donnerons à chaque fois dans ce scénario des indications pour adapter les monstres qui en sont tirés).

Le réveil de Fafnir

AVERTISSEMENT : Bienvenue les Gros Bills ! Il était temps de revenir aux bonnes vieilles valeurs de l'AD&D de nos vertes années ! Pour célébrer la parution française des règles avancées du plus ancien des jeux de rôle, voici, exceptionnellement, une aventure ultra-classique, pour changer des scénarios un peu « sophistiqués » que nous publions régulièrement. Attention, toute ressemblance pouvant exister entre des protagonistes de cette histoire et des personnages de modules publiés dans les tout premiers Casus n'est peut-être pas fortuite. Allez savoir...

Un piètre chanteur

Après un voyage épuisant au travers des terres du Comté d'Avram, les aventuriers ont fini par arriver à la petite ville de Pornavay. Soucieux de se reposer un peu, ils ont élu domicile à l'Auberge de la Jument Blanche, dont le propriétaire, un ancien ténor, a la réputation d'accueillir à bras ouverts les artistes lyriques de passage. Le soir, alors que les personnages dégustent un succulent cuissot de sanglier cuit sur la braise, un vieil homme monte sur l'estrade réservée aux artistes. Gonflant sa maigre poitrine d'une profonde inspiration sifflante, il commence à chanter « a capella », d'une voix de baryton enroué (Aargh !) :

« Oyeeez, la chaaanson du dragooon Fafnir ! Jadis redoutéééé par les plus puiiisssants, il n'est pluuuus qu'un cauchemaaaar pour enfants,
Une légende en paaaaaasse de mourrrrrirrr,
Or donc je vouuous le diiiis, la Béêête n'est pas morrrte,
Mais elle sommeieieilleu derrière les Hauautes Poorrtes,
Ses trésoors entaaaasés prêêêés d'elle
En la touuouuouuur d'Abilan la Beeeeelle ;
Et de ses rêêêêves sanglants
Elle s'éveille douuouuouucement... »

Le vieillard ne peut continuer plus avant. Hué par l'assistance, qui l'arrose d'assiettes et de chaussures, il est expulsé de la salle commune sous les lazzis : *« Va donc croasser ailleurs, vieux corbeau ! Décampe, eh, ringard ! »* Le calme (façon de parler) revient, tandis qu'apparaît une troupe de danseuses dévêtues et outrageusement maquillées.

La légende de la Tour d'Abilan

Le vieillard, un demi-elfe, se nomme Guthlaf. C'est un barde très âgé qui, après avoir bourlingué durant toute son existence, a décidé de se fixer à Pornavay. Il est bien connu des habitants de la ville, qui veillent discrètement à ce qu'il ne manque de rien. Guthlaf habite aujourd'hui une vieille maison des abords de la ville, une bicoque pauvrement meublée et très mal entretenue.

Si les aventuriers engagent, d'une façon ou d'une autre, la conversation avec le barde, celui-ci peut leur raconter l'histoire de Fafnir, le dragon rouge. Il y a deux ou trois siècles, cette monstrueuse créature dévastait la région, traquant tous les êtres vivants et les dépouillant de leurs biens, si ce n'était de leur vie. Mais, un jour, un puissant magicien défia Fafnir. Contre toute attente, il parvint à vaincre le dragon et l'emprisonna au sommet d'une haute tour située à trois jours de cheval de Pornavay. Ne pouvant le tuer, il le plongea dans un profond sommeil dont il ne devait jamais sortir. Or, il y a un mois de cela, un étrange cortège a traversé la ville. En tête chevauchait un guerrier au regard effrayant, vêtu d'une armure noire. Il était suivi par une dizaine de cavaliers armés jusqu'aux dents qui protégeaient un palanquin. Celui-ci, porté par une demi-douzaine d'esclaves à la musculature impressionnante, était décoré d'emblèmes représentant un serpent rouge. Au cours de sa vie tumultueuse, Guthlaf a déjà vu ce symbole : c'est celui d'un mage redoutable nommé Kelek. L'homme en armure qui l'accompagnait, un guerrier nommé Skään, a la réputation d'être un combattant impitoyable et sanguinaire. Le barde pense que la petite troupe s'est dirigée vers la Tour d'Abilan, afin que Kelek réveille le dragon, grâce à sa magie. Si cela se produisait, l'ombre sinistre de la terreur ramperait à nouveau sur toute la région. Il faut que quelqu'un empêche qu'une telle abomination soit commise ! Sans compter que les couloirs de la Tour regorgent de trésors... Le vieux barde peut indiquer où se trouve la Tour d'Abilan, mais il ne sait rien de ses défenseurs, ni de la manière dont Kelek peut tirer Fafnir de son sommeil.

Après avoir fait le plein de provisions, et s'être renseignés sur la route à suivre, les aventuriers peuvent partir vers l'est, en direction de la Tour d'Abilan.

Les Collines Hantées

Après avoir quitté Pornavay, les aventuriers pénètrent dans une région vallonnée. Une herbe rase couvre le sol et les arbres sont rares. Les citadins ne viennent jamais par ici, car les collines ont la réputation d'être hantées. Il n'est d'ailleurs pas rare d'apercevoir, au détour du chemin, l'entrée d'un tumulus. La plupart de ces derniers sont vides et ne contiennent rien d'intéressant. Toutefois, certains sont encore habités par des Ames en Peine. Ces créatures attaquent sans hésiter les curieux et les imprudents qui osent profaner leurs sépultures. Il n'est pas rare de les voir quitter leurs tombeaux, une fois la nuit tombée.

Ame en Peine (Wraith, MM p102) : CA 4, DV 5+3, Points de Vie 43, Dommages 1-6 + Spécial.

Les aventuriers vont devoir passer un peu plus d'une journée dans les collines. Jetez un dé (d8) toutes les trois heures sur la table ci-dessous. La nuit, ajoutez 2 au résultat obtenu.

Dé Evénement
1-4 Rien ne se passe.
5 Les aventuriers tombent dans une embuscade tendue par une vingtaine de Goblours (Bugbears, MM p12) : CA 4, DV 4, Points de Vie 32, Dommages 1-8/1-4.
6 Les aventuriers arrivent par mégarde à proximité d'une caverne où vivent deux Géants des Collines (un mâle et une femelle). Les Géants : CA 4, DV 8+, Points de Vie 64/50, Dommages 2-16 chacun. Ils possèdent un trésor de 2500 PO et 6000 PA.
7 Une meute de Loups Géants affamés sont sur les traces des aventuriers. Ils attaquent de préférence, la nuit. Les Loups : CA 6, DV 3+, Points de Vie 27/20/20/18/15/15, Dommages 2-8.
8 Les aventuriers pénètrent dans une combe étroite où les guettent des Araignées Géantes. Les Araignées : CA 4, DV 4+4, Points de Vie 36/32/30/25/25/25, Dommages 2-8+S.

Le domaine de Gagoul la Druidesse

Une fois les collines franchies, les aventuriers vont s'engager dans les Marais du Silence. Ces derniers portent bien leur nom, nul bruit, hormis celui du vent jouant avec les roseaux, ne vient perturber leur quiétude. Dominés à l'est par les contreforts d'un imposant plateau, les marais sont d'une profondeur variable, et certains endroits, apparemment sûrs, cachent en fait de dangereux sables mouvants ! En outre, ils sont vastes et il est très aisé de s'y perdre. Une druidesse, fuyant un danger quelconque, a trouvé refuge ici voici une dizaine d'années. Elle connaît les marécages comme sa poche et n'a pas sa pareille pour se dissimuler au sein des roseaux ou dans un trou d'eau. Gagoul, c'est son nom, est crainte des autres créatures de ces lieux sinistres, car elle est complètement folle. Même les Hommes-Lézards évitent de croiser sa route. Elle vit dans une vieille cabane, sur un îlot entouré de plantes aquatiques. Dès qu'elle aura remarqué la présence des aventuriers, elle s'amusera à leur faire des farces de mauvais goût et à leur créer de multiples ennuis.

Gagoul (Druidesse de niveau 5) : CA 8, Points de Vie 30, Dommages 1-6 (bâton). Sorts en tête. Niveau 1 : *Enchevêtrement, Passage sans trace, Langage animal, Aura féérique* ; Niveau 2 : *Obscurcissement, Charme personnes ou mammifères, Métal brûlant* ; Niveau 3 : *Invocation d'insectes, Arbre.*

A l'intérieur de sa cabane, enterrés sous sa paillasse, Gagoul dissimule quelques objets de valeur : des *Lentilles d'aigle* (Eyes of the eagles, GM p.139), un *Sac à malices* (Bag of tricks, GM p.135), ainsi qu'une statuette en or d'une valeur de 3500 PO.

Les marais et leurs abords sont les territoires de chasse d'une importante tribu d'Hommes-Lézards qui sont devenus les serviteurs de Kelek. Voici les caractéristiques de quelques-uns d'entre-eux, au cas où les aventuriers auraient la malchance de tomber sur eux...

Hommes-Lézards (MM p 62) : CA 4, DV 2+1, Points de Vie 17/16/16/15/15/15/14/12, Dommages 2-7.

Au pied de la Tour d'Abilan

Le chemin qui conduit jusqu'au plateau oriental est pénible, mais inévitable si l'on veut se rendre à la Tour. Ce n'est qu'une fois arrivés sur le plateau, que les aventuriers y découvrent la mystérieuse Tour d'Abilan : un édifice de pierre blanche, haut de plusieurs centaines de mètres et dont le sommet se perd dans les nuages. Il n'y a aucune ouverture apparente sur les flancs de la construction. Si les aventuriers décident d'utiliser un sortilège de *Vol* afin d'inspecter le sommet de la tour, ils devront franchir une épaisse couche de nuages et atteindre une altitude de 400 mètres environ. Au sommet du bâtiment, d'un diamètre de 150 mètres, un énorme dragon rouge repose, les yeux mi-clos. Il est impossible de s'approcher à moins de dix mètres de lui, car il semble protégé par un champ de force dont la forme rappelle celle d'un dôme. Ce dôme est infranchissable et la magie n'a aucun effet sur lui. Bref, il n'est pas possible d'approcher le dragon en passant par le haut. La plate-forme sur laquelle sommeille le ver est également dépourvue d'ouverture visible. Apparemment, le seul moyen d'atteindre la Bête consiste à passer par le bas...

La base de la tour repose sur une sorte de colline rocheuse, dépourvue de toute végétation. L'entrée d'un passage est visible sur le côté ouest. Il s'agit d'un tunnel qui s'enfonce à l'intérieur de la colline et s'arrête, après une vingtaine de mètres, devant une porte de bronze à double battants.

L'antre de Kelek

1) Ce long passage voûté est barré par une double porte de bronze. Dès que quelqu'un y touche, une herse s'abat en *(a)*, tandis que les passages secrets *(2)* s'ouvrent, chacun laissant apparaître six Hommes-Lézards armés de javelots barbelés (deux chacun). Ils lancent leurs projectiles au travers de la grille, sur les aventuriers pris au piège. Au bout de trois rounds, ou plus tôt si l'opportunité se présente, les passages secrets *(3)* s'ouvrent à leur tour et douze Hommes-Lézards se ruent sur les aventuriers pour les affronter au corps à corps. Ils se battent à l'aide de massues cloutées. Si les aventuriers prennent le dessus, ils se replient de leur mieux en essayant de refermer les passages derrière eux. Pendant ce temps, certains de leurs congénères, qui se trouvent dans une pièce située au dessus du couloir, laissent couler de l'huile au travers de petites ouvertures prévues à cet effet dans la voûte. Noyées dans l'obscurité, ces ouvertures ne sont pas visibles depuis le couloir. Une fois que les aventuriers sont imprégnés d'huile, les Hommes-Lézards les bombardent avec de l'étoupe enflammée. Pendant le combat, un son de cör retentit derrière les portes de bronze. Il s'agit d'un signal destiné à rameuter les groupes d'Hommes-Lézards qui patrouillent dans les marais. Quatre rounds après le début du corps à corps, une patrouille de dix créatures arrive en renfort, suivie par une autre, trois rounds plus tard.

Les Hommes-Lézards (MM p62) : CA 4, DV 2+1, Points de Vie 15, Dommages 1-6 (javelots et massues).

(suite page 52)

(suite de la page 41)

2) C'est ici que se tiennent les Hommes-Lézards armés de javelots. Les passages secrets ne fonctionnent que dans un sens.
3) C'est ici que se tiennent les Hommes-Lézards chargés d'affronter les aventuriers au corps à corps. Là aussi, les passages secrets ne s'ouvrent que de l'intérieur.
4) Cet escalier mène à une salle (non représentée) aménagée au dessus du tunnel. Elle est habitée par 5 Hommes-Lézards et contient quelques barriques d'huile destinée à être versée sur d'éventuels assaillants par les orifices pratiqués dans le sol et qui donnent sur le couloir en dessous. L'huile, une fois enflammée, cause des dégâts identiques aux fioles (2-12+1-6. Touche automatiquement).
5) C'est dans cette grotte que vivent la plupart des Hommes-Lézards. Une dizaine d'entre-eux sont présents lorsque les aventuriers réussissent à crocheter, à défoncer, ou à contourner, les portes de bronze. Un énorme puits s'ouvre dans le sol près de la paroi. L'eau qu'il contient est froide et sombre.
6) Dans cette autre grotte vit un Roi Lézard dont l'autorité s'étend sur une bonne partie des marais. Il a été charmé par Kelek et veille à ce qu'aucun intrus ne pénètre dans ces lieux. Au besoin, il participera lui-même au combat. Son trône est doté d'un double-fond contenant 1500 PP, une *Cape de Déplacement* (Cloak of Displacement, GM p.137) dont il ignore l'usage, et un écrin contenant des diamants pour une valeur de 7500 PO. Si le Roi Lézard combat, il le fait aux côtés de sa garde personnelle, six Hommes-Lézards particulièrement robustes.

La garde personnelle : CA 4, DV 3+3, Points de Vie 27, Dommages 1-6+2 (Force).

Le Roi Lézard (Lizard King, FF p61. Il s'agit d'un homme-lézard géant, dont le trident, manié par celui-ci, peut doubler ses dommages sur un jet de 20) : CA 3, DV 8, Points de Vie 64, Dommages 5-20 + Spécial.

Il y a aussi un puits dans cette grotte.
7) Les deux puits sont extrêmement profonds, plusieurs centaines de mètres, peut-être... En fait, un couloir perpendiculaire permet de déboucher à l'intérieur d'une nouvelle grotte.
8) Dans cette grotte, le Roi Lézard a l'habitude de procéder à des sacrifices humains et le sol est recouvert de restes à demi-décomposés. Il y entrepose aussi son butin personnel : 2000 PO, 5000 PA, 1000 PP, une gemme d'une valeur de 5000 PO, un service à thé en or (3500 PO), ainsi qu'un *Anneau de télékinésie* (Ring of telekinesis, GM p.128). Ce trésor est défendu par un gardien redoutable, un Grell avec lequel le Roi Lézard entretient d'excellentes relations, tant qu'il s'agit de sacrifier de malheureuses victimes. Quand les aventuriers arrivent dans cette salle, il reste caché, parmi les cadavres, dans l'ombre des parois, attendant qu'ils découvrent le trésor avant de passer à l'attaque.

Grell (FF p.46, il s'agit d'un monstre horrible, un cerveau géant qui lévite, duquel pendent 10 tentacules, et qui possède un bec de perroquet) : CA 4, DV 5, Points de Vie 40, Dommages 1-4 (x10)/1-6.

Les Doombats (Chauve-souris géantes, FF p.27, leur cri de combat dure de 2 à 5 rounds et interdit tout usage de sorts) : CA 4, DV 6+3, Points de Vie 50/45/40/30, Dommages 1-6/1-4 + Spécial.

La corniche de droite n'est pas non plus très sûre. Les murs ont une étrange coloration brune vaguement brillante. Deux Vases Grises sont dissimulées à mi-chemin.

Kelek le redoutable

Fils d'un magicien qui portait le même nom, Kelek a consacré son existence à la recherche de la puissance sous toutes ses formes : richesse, politique et magie. Un jour, tandis qu'il consultait un antique grimoire, il prit connaissance de l'histoire du dragon Fafnir. Il décida aussitôt de se rendre jusqu'à la Tour d'Abilan et de trouver le moyen de contrôler le dragon, une fois qu'il l'aurait réveillé. Afin de mener à bien cette périlleuse entreprise, il s'est adjoint les services de Skään, le fils d'un puissant guerrier qui avait jadis servi son père avec efficacité. Ayant monté son expédition, il traversa les Collines Hantées et franchit les Marais du Silence. S'aidant de sa magie, il passa des pactes avec les créatures qui demeuraient dans ces lieux maudits et en fit ses serviteurs. La Tour d'Abilan, elle-même, fut difficile à investir, car elle était truffée de protections magiques, et Skään perdit quelques hommes durant l'assaut. Mais finalement, Kelek parvint à se rendre maître de l'édifice et des créatures qu'elle contenait. Toutefois, il ne perdait pas de vue son objectif principal : réveiller Fafnir et l'utiliser afin d'accomplir ses noirs desseins. Après d'interminables journées passées à déchiffrer les vieux ouvrages dissimulés dans les bibliothèques secrètes de la tour, il découvrit enfin le moyen de parvenir à ses fins. En prononçant de longues incantations par une nuit de pleine lune, il deviendra le détenteur d'une telle puissance que le dragon, lui-même, ne pourra être que son fidèle serviteur. En attendant ce moment, Kelek, d'un naturel prudent, a ordonné à ses hommes de mener une garde vigilante afin d'éviter toute surprise. Les aventuriers ne disposent que de quelques jours pour agir, avant qu'il ne soit trop tard...

9) Cette porte est défendue par un Piège à Feu causant 1-4+9 points de dégâts. Après l'avoir déverrouillée, les aventuriers découvrent un long couloir menant à une petite pièce. Celle-ci est ornée de deux sculptures (inoffensives) encadrant un coffre. Une bibliothèque murale couvre le mur du fond, et une porte s'ouvre dans le coin sud-ouest. Cette salle n'est en fait qu'un piège : dès qu'un aventurier pose le pied à l'intérieur de cette pièce, il se trouve téléporté en *(8)*, chez le Grell.
10) Un long couloir mène jusqu'à cette grotte. De vastes dimensions, elle est plongée dans les ténèbres. Un lac aux eaux recouvertes d'algues noires en occupe la plus grande partie. Deux étroites corniches longent les parois et permettent d'en faire le tour. Une barque est amarrée de l'autre côté du lac. En fait, le seul moyen de traverser la grotte sans danger consiste à nager ! D'accord, l'eau est glaciale et les algues ressemblent à des tentacules de monstres sous-marins, mais en fait il n'y a rien à craindre.
Si les aventuriers décident de passer par la voie des airs, ils se heurtent à une petite colonie de Doombats qui les attaquera sans pitié.

Les Vases Grises (Gray Oozes, MM p.49) : CA 8, DV 3+3, Points de Vie 27/25, Dommages 2-16 + Spécial.

Enfin, la corniche de gauche n'est pas sans danger. Sa paroi recouverte d'algues abrite deux Algoïds.

Les Algoïds (FF p.11, humanoïdes verts, ils sont immunisés aux sorts de feu et d'électricité) : CA 5, DV 5, Points de Vie 40/35, Dommages 1-10/1-10.

11) Après avoir longé un corridor humide, les aventuriers se retrouvent face à une volée de marches menant à une double porte de pierre. Sur laquelle est gravée l'inscription suivante : *« Les sirènes des eaux chantent d'étranges complaintes, et les murs pleurent des larmes de pierre, tandis que les fleurs d'avril rougissent au soleil. Quel instrument fera de moi le Maître des Sons ? »* Cette phrase énigmatique n'a d'autre but que de décorer la porte... Celle-ci est dotée de poignée de bronze. Il faut développer une force de 60 ou plus pour tirer les battants à soi. Derrière la porte se tient un Golem de pierre, qui est activé dès qu'on touche aux poignées de bronze.

Le Golem de pierre (MM p.48) : CA 5, Points de Vie 60, Dommages 3-24 + Spécial.

Trois manettes en position haute sont visibles sur le mur est. Abaisser la première provoque l'ouverture d'une trappe de 6m (2-12 de dégâts) sous les pieds de celui qui se trouve devant. La seconde ne produit aucun effet apparent (en fait elle charge la troisième en électricité. Actionner la dernière, après avoir manipulé la seconde provoque une brève, mais cuisante, décharge électrique (2-12). Il y a deux portes dans cette pièce, au nord et au sud. Elles sont toutes deux verrouillées.
12) Cette pièce ressemble étrangement à une chapelle. Un prie-dieu est installé en son centre, face à une idole cyclopéenne en obsidienne, dont les yeux sont de magnifiques rubis (valeur : 5000 PO chaque) qui demanderont 20 minutes à un professionnel pour être décellés. Une barrière en bois haute de 60cm sépare le prie-dieu et l'idole. Quiconque tente de la franchir sans s'être agenouillé au préalable sur le prie-dieu fait jaillir des yeux de la statue une boule de feu causant 3-24 points de dommages. Ce piège ne se déclenche qu'une seule fois.
En raison du caractère chaotique de la divinité adorée dans cette salle, il n'est pas possible de prévoir à coup sûr ce qui arrive à la personne qui s'agenouille sur le prie-dieu. Jeter 1d8 pour chaque tentative :
1. Des fleurs de lys et des pétales de roses tombent doucement du plafond sur les épaules de la personne agenouillée.
2. Un claironnant concert de trompettes fait vibrer l'atmosphère et un parfum capiteux plane dans l'air. L'armure de l'aventurier est irrémédiablement transformée en une magnifique robe de soie rehaussée de parements d'or (valeur 5000 PO, au bas mot, mais CA 10 !) et son arme favorite est remplacée par une baguette d'or ornée de pierreries (valeur 3000 PO) dont la fonction est purement décorative.

3. L'aventurier remarque avec consternation qu'il vient d'être doté d'une queue pointue et que son front s'orne maintenant de cornes diaboliques. Ces effets sont permanents et ne peuvent être combattus que par un sort *d'Exorcisme*. Le Charisme diminue de 10 points...
4. Une boule de feu éclate sur le prie-dieu. (Dommages : 3d8).
5. Sans le savoir, l'Aventurier vient de se voir attribuer un *Souhait Majeur*. La prochaine requête qu'il formule à voix haute, même sur le ton de la plaisanterie *(« Que je sois changé en saucisse... »)*, sera exaucée. Cet événement ne peut survenir qu'une seule fois.
6. Chaque fois que l'aventurier parle au cours de la demi-heure suivante, une trappe s'ouvre spontanément sous ses pieds (Dommages 1-6). Les dégâts sont cumulatifs.
7. L'aventurier prend un alignement diamétralement opposé au sien (ex : Bon Loyal devient Mauvais Chaotique), seuls les personnages neutres sont épargnés.
8. L'aventurier change instantanément de sexe et tombe amoureux de la première personne du sexe opposé qui lui adresse la parole. Un *Exorcisme* peut guérir ce « léger » problème.
13) Cette salle ressemble assez à une crypte. Elle contient 6 sarcophages dépouillés de toute inscription.
a) Un squelette inoffensif. Un anneau en or (500 PO) et une épée courte en bronze verdi.
b) Un Son of Kyuss (FF p.83, ce sont des ghasts infestées de vers pourrissants. Elles dégagent une aura de peur, régénèrent deux pts de vie par round, et leurs vers peuvent (25 %) provoquer l'apparition de la lèpre chez la personne touchée) : CA 10, DV 4, Points de Vie 32, Dommages 1-8 + Spécial.
Sous les vers grouillants qui tapissent le fond du sarcophage, on peut trouver : 2 broches d'une valeur de 750 PO chaque, deux bracelets incrustés d'émeraudes (2500 PO chaque) et une potion (Contrôle des morts-vivants).
c) Une Ame en Peine (Wraith, MM p.102) : CA 4, DV 5+3, Points de Vie 43, Dommages 1-6 + Spécial). Sa tombe contient 5000 PO, une épée d'apparat en argent (500 PO) et un superbe masque funéraire en or (2500 PO).
d) Un squelette inoffensif. Rien d'intéressant.
e) Encore un Son of Kyuss (voir plus haut). Il est paré de boucles d'oreilles valant 500 PO et d'un collier de perles de 600 PO. Il se bat à l'aide d'une statuette en or d'une valeur de 5000 PO (Dommages 1-6).
f) Une Ame en Peine (Wraith). Le sarcophage est vide.
Si les aventuriers profanent l'un des sarcophages, ils provoquent l'ouverture d'un passage secret et l'apparition de 2 Nécrophages.

Les Nécrophages (Wights, MM p.100) : CA 5, DV 4+3, Points de Vie 35/30, Dommages 1-4 + Spécial.

14) Ce couloir est décoré de magnifiques armures vides. Un passage secret peut très aisément être découvert (+20 %). Il permet d'accéder à une salle ressemblant à une bibliothèque. Quiconque y pose le pied est aussitôt téléporté en *(15)*.
15) Cette salle est entièrement nue. Elle communique avec une petite grotte abritant deux Trolls. Ceux-ci en surgissent dès qu'un aventurier apparaît.

Les Trolls (MM p.97) : CA 4, DV 6+6, Points de Vie 54/50, Dommages 5-8/5-8/2-12.

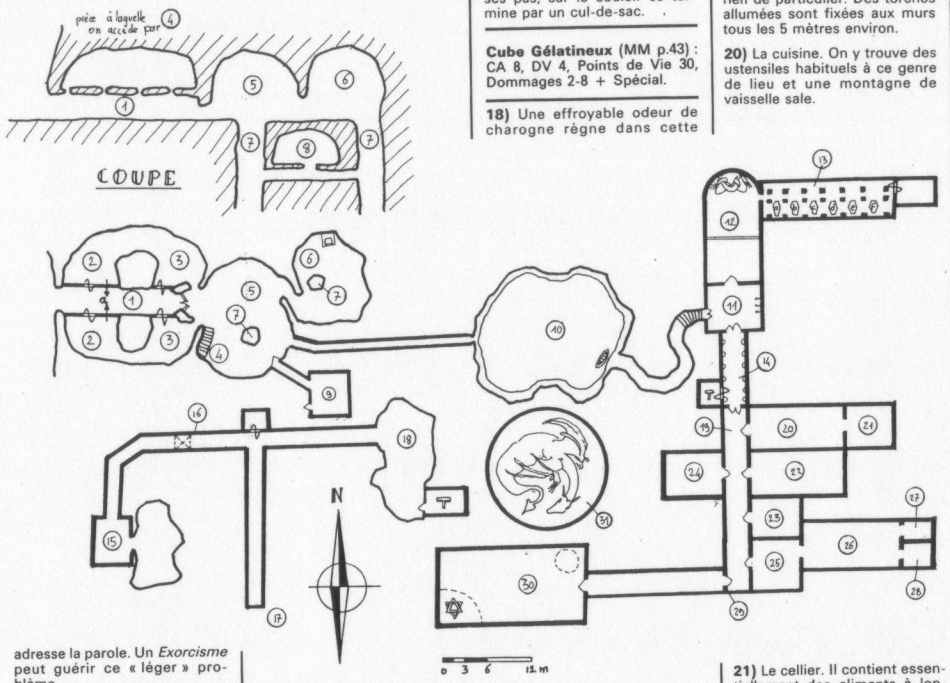
16) Ce couloir est piégé. Son sol inégal dissimule une trappe (Dommages 1-6) au fond de laquelle vit un Troll (voir ci-dessus) !
17) Ce long couloir s'enfonce dans l'obscurité. Dès qu'un aventurier en a parcouru la moitié, il provoque l'ouverture d'un passage secret *(a)*. Un Cube Gélatineux jaillit alors de sa cachette et s'engage dans le corridor, dont il épouse exactement les dimensions. Il est donc impossible de le contourner lorsque l'on veut revenir sur ses pas, car le couloir se termine par un cul-de-sac.

Cube Gélatineux (MM p.43) : CA 8, DV 4, Points de Vie 30, Dommages 2-8 + Spécial.

18) Une effroyable odeur de charogne règne dans cette grotte ténébreuse. Il y a une porte de fer dans la paroi est. Elle donne dans une petite salle dépourvue de tout ornement qui téléporte tous ceux qui y posent le pied en *8* (Bonjour le Grell !). Un Troll géant à deux têtes vit dans cette grotte.

Troll Géant à Deux Têtes (FF p.90) : CA 4, DV 10, Points de Vie 80, Dommages 1-6/1-6/1-10/1-10.

Ce Troll ne quittera la grotte sous aucun prétexte, car il veille sur un important trésor : 10000 PO, 5000 PO, une *Baguette de Châtiment* (Rod of Smiting, GM p.129), un *Talisman de la sphère* (GM p.151), deux potions *(Super-soins et Autométamorphose)*, une épée +2/+4 contre les reptiles, deux parchemins de *Transmutation de pierre en chair* et *Globe mineur d'invulnérabilité*. Il est possible de discuter avec eux (chacune des têtes).



Les appartements de Kelek

Quand les aventuriers arrivent, Kelek est déjà au sommet de la tour en train de prononcer les incantations destinées à réveiller le dragon Fafnir et à lui conférer un pouvoir inimaginable. A tout hasard, il a laissé derrière lui ses hommes en embuscade.
19) Ce long couloir ne recèle rien de particulier. Des torches allumées sont fixées aux murs tous les 5 mètres environ.

20) La cuisine. On y trouve des ustensiles habituels à ce genre de lieu et une montagne de vaisselle sale.

21) Le cellier. Il contient essentiellement des aliments à longue conservation (pemican, fruits et légumes séchés) ainsi que deux barils d'eau de vie. Un puits couvert permet de recueillir de l'eau. Un mince conduit partant vers l'extérieur permet l'évacuation de la fumée.
22) La salle commune. Une longue table maculée de taches de graisse, dont le bois porte de multiples entailles occupe son centre. Il y a aussi cinq chaises et un brasero dans un coin. Ses cendres sont encore tièdes.
23) C'est ici que vivent les gardes de Kelek. La pièce contient quatre lits et autant de coffres. Il règne dans cet endroit une forte odeur de transpiration « virile ». On peut trouver le butin suivant : 2500 PO, 1500 PP et des gemmes pour un total de 5000 PO.
24) La chambre de Skään. Elle

est plutôt bien entretenue. Au mur, deux tableaux représentent des chefs de guerre renommés (Naah-pö-let-hon et Biizs-Markh). Un mannequin de paille lardé de coups d'épées et éventré a été placé dans un coin. Sous le lit, il y a un coffret en bois piégé (dard empoisonné, Dommages 1-8, si le jet de protection est raté, ajouter 1-10 points de dégâts), contenant 5 gemmes de 5000 PO, un anneau de protection +2, une dague +1 en argent et une fiole de poison type D.

25) La chambre de Kelek. Son accès est défendu par un *Verrou magique*. Une petite bibliothèque (environ vingt ouvrages) occupe l'angle nord-ouest. Divers papiers traitant de problèmes d'astronomie sont empilés sur le bureau. L'un des ouvrages de la bibliothèque porte le titre « Traité Supérieur de Magie ». Il est protégé par un sortilège de *Runes explosives* (dommages 6d4+6). Sa lecture permet à un magicien ou à un illusionniste d'acquérir un sort supplémentaire lors de son prochain changement de niveau.

26) Ce laboratoire d'alchimie est la salle de travail de Kelek. Son accès est protégé par un sortilège de *Piège à Feu* causant 1d4+9 points de dégâts. On peut y trouver une dizaine de fioles magiques (au choix du MD).

27) C'est ici que se trouvent les livres auxquels Kelek tient le plus. Il y en a pour plus de 20.000 PO, sans compter un livre de sorts particulièrement bien garni et protégé par des *Runes explosives* (6d4+6). Ce grimoire contient 10 sorts de niveau 1, 7 de niveau 2, 6 de niveau 3, 4 de niveau 4 et 3 de niveau 5.

28) Kelek range ses trésors dans ce réduit. On y trouve un *Bâton de contre-coup* (Staff of striking, GM.130), un *Bâtonnet d'effroi* (GM p.131), une *Jatte de contrôle des élémentaux d'eau* (GM p.135), 5.000 PP et 15.000 PO en gemmes. Un Golem de pierre garde l'endroit. Il attaque quiconque y entre sans dire « Kelek est le plus grand ! ». Ses caractéristiques sont les mêmes que celles du Golem en salle 11.

29) Cette porte est défendue par un sort *Verrou magique*, ainsi que par une grille électrifiée (Dommages 1-12).

30) La porte de cette salle est verrouillée. De plus, dès que l'on y touche, une *Bouche magique* apparaît et hurle *« Alerte ! Alerte ! »*. Le pentacle de l'angle sud-ouest de la pièce est défendu par un *Mur de force* qui durera 5 rounds encore après l'arrivée des aventuriers. Devant le Mur de force se tiennent Skään et deux guerriers. Dans l'angle nord-est, il y a trois autres guerriers qu'on ne peut remarquer car Kelek leur a lancé un sort d'*Invisibilité* avant de quitter la pièce. Si les aventuriers se ruent contre Skään, ils seront lardés de flèches dans le dos. Chaque guerrier embusqué possède deux flèches +3 en argent.

Les Guerriers : CA 2 (cotte de mailles +1, plus bonus de Dex), Niveau 6, Points de Vie 60, Dommages 1-8 (épées longues).

Skään : CA -1 (cotte de mailles +3, plus Dex), Niveau 8, Points de Vie 104. Il se bat avec une épée bâtarde vorpale.

Il suffit de poser le pied sur le pentacle pour être instantanément téléporté au sommet de la tour.

31) Kelek se trouve au sommet de la tour, au chevet de Fafnir qui sommeille encore. En voyant les aventuriers, il interrompt ses incantations et se prépare à livrer un combat désespéré.

Kelek (Magicien du 9ème niveau). CA 2 (Bracelets de Défense CA 4, plus Dex), Points de Vie 36. Il possède sur lui les objets suivants : une dague +3, un *Anneau d'étoiles filantes*, une *Perle de puissance* contenant le sort de niveau 4 *Auto-métamorphose*.

Sorts en tête :

Niveau 1. Charme personnes, Chute de plume, Projectile magique, Sommeil.

Niveau 2. Invisibilité, Ténèbres sur 5 mètres, Image miroir.

Niveau 3. Vol, Boule de feu, Paralysie.

Niveau 4. Globe mineur d'invulnérabilité, Bouclier de feu.

Niveau 5. Aucun ! (Il vient d'utiliser Mur de force dans la salle 30).

S'il voit qu'il va être vaincu, Kelek n'hésitera pas à sauter dans le vide, quitte à utiliser un sort de *Vol* ou de *Chute de Plume*, afin d'échapper à ses adversaires. Le dragon, quant à lui, ne peut pas être réveillé, même si la plate forme est transformée en véritable champ de bataille !

Précisions

Par son classissisme même, ce module est un gag ! Il y a deux façons de le jouer. Soit en prenant un groupe de « Gros-Bills-prêts-à-tout », auquel cas il est inutile de changer un iota à cette aventure. Soit en l'entreprenant avec des joueurs plus « intelligents », et il faudra alors équilibrer un tantinet ce scénario. Quoi qu'il en soit, il doit être joué avec un brin de nostalgie, en pensant à l'époque, pas si lointaine, où tous les modules AD&D étaient comme celui-là...

Scénario
Angelo Capelli
Illustration
Didier Guiserix
Plans
Stéphane Truffert