

b) Au centre d'un cercle se trouve une sorte d'autel contenant quatre orifices. Le message suivant est gravé dans la pierre : « *Jouvre les yeux et je vois le ciel de l'été. Le soleil est au zénith. Autour de moi, une prairie grasse ondule sous le vent. Je cueille une tulipe.* » Il faut placer dans le premier trou le saphir (ciel bleu), dans le second la topaze (soleil jaune), dans la troisième l'émeraude (herbe grasse) et dans le dernier le rubis (tulipe rouge). Une fois cette manipulation effectuée, une énorme boule de feu apparaît à l'extrémité du dessin et commence à progresser le long du tracé. S'il ne veut pas finir carbonisé, l'aventurier devra poursuivre son chemin et réussir trois jets sous la Force avant de pouvoir quitter le dédale. Cependant, la boule poursuit son chemin et pénètre dans les deux cercles. Le mage, toujours en transes, s'embrase comme un fagot de bois sec et meurt dans un hurlement strident... la boule de feu poursuit son chemin jusqu'à l'autre extrémité du tracé où elle s'éteint doucement...

Jadis, à une époque reculée, vécurent quatre puissants magiciens. Frensell le Bleu commandait aux Vents, Krik le Rouge à l'élément liquide, Khaldreen le Gris était le maître de la Terre, et Virgaard le Doré celui du Feu. Tous les quatre œuvraient en parfaite intelligence, et leurs efforts tendaient vers un seul but : découvrir un artefact aux immenses pouvoirs. Cet artefact était une gemme grosse comme un cerveau de schlougg, connue sous le nom d'Almenivar. Ils finirent par découvrir cet objet dans les montagnes du sud mais constatèrent qu'il était voué au Mal. Désireux de soustraire cet objet des mains de mages peu scrupuleux, ils le placèrent au centre d'un « dédale » (je traduis ici le jargon nain « kwzarllazak ») dont ils assurèrent ensemble la défense. Chacun bâtit un ensemble défensif protégé par une porte à sa couleur, Virgaard étant le plus puissant, c'est la porte dorée qui est l'ultime rempart avant le dédale. (...) S'il est vrai que, périodiquement, des groupes d'aventuriers avides se dirigent vers le sud, en revanche, personne n'a jamais pu mettre la main sur la gemme. En ce qui me concerne, j'ai franchi un jour les quatre portes et contemplé l'Almenivar. C'est une gemme merveilleuse, mais dont le pouvoir est si sombre que je m'en suis retourné en la laissant sur place.

Ermold le Noir, extrait de « La bonne manière de dresser les schlouggas », suivi de « Propos de Table ».

Épilogue

Le mage tué, et la gemme toujours intacte au centre du dédale dont les lignes sont à présent brûlantes, les aventuriers vont pouvoir rebrousser chemin. Ils n'ont malheureusement pas la possibilité d'éviter la salle d'affaiblissement et retrouveront leur niveau de départ (les points d'expérience ne seront bien sûr pas perdus). Au dehors, le soleil brille et le dragon Yacha, ayant senti la mort de son maître, est parti vers d'autres contrées.

Si vous estimez que vos joueurs ont acquis trop d'objets magiques, vous avez la possibilité de les faire attaquer par des brigands sur le chemin du retour. Mais ceci est une autre histoire...

texte
Denis Beck
illustration
Olivier Vatine
plans
Stéphane Truffert

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

Nous vous proposons ici des monstres similaires mais appartenant au manuel des monstres. Modifiez leurs caractéristiques en utilisant celles du scénario.

— Le dretch est un démon mineur, légèrement plus faible qu'un démon de type I (vrok).

— L'ldriss est un petit élément d'air, de taille humaine. Il a une forme vaporeuse d'où émerge des tentacules visqueux et abrasifs.

— Les hommes-crabes sont recouverts d'une carapace et possèdent des pinces en guise de mains. Vous pouvez utiliser à la place de solides hommes-lézards.

— Les kampful sont des végétaux ressemblant à de tout petits arbres, avec des branches animées. Ils se déplacent lentement. On peut les confondre avec des lianes ou des cordes. Ce sont de minuscules enlacements.

— Le rock reptile est un lézard de pierre de taille humaine. Vous pouvez utiliser un anhkheg à la place.

Les méduses de Dalmar

Fréquence : rare

Nombre : 1-4

Classe d'armure : 2

Déplacement : 27m

Dés de vie : 4

% d'être au gîte : 10 %

Trésor : non

Nombre d'attaques : 4

Dégât/attaque : 1-6

Attaque spéciale : choc électrique

Défense spéciale : non

Alignement : neutre mauvais

Taille : 2m

Psi : non

Exp : 250 + 1/PV

Découvertes par le célèbre mage elfe Dalmar, ces méduses géantes vivent dans les eaux froides. Leur couleur noire les rend peu repérables de nuit. Ces méduses attaquent avec 6 tentacules, causant chacun 1d6 de dégâts. Une fois réduites à 0 points de vie, elles envoient une décharge électrique qui foudroie la personne dont l'arme vient de les toucher (1d8). Certaines méduses ont pu être dressées par des Sahuagins qui s'en servent comme montures de guerre, leurs tentacules servant alors à faire chavirer de petites embarcations.

