Module Dongeons & Dragons 3ème Edition

Un vieil ami

Aventure pour des personnages de niveau 2 à 3

INTRODUCTION

Un vieil ami est une aventure pour un groupe hétéroclite de niveau 2 à 3. Tous les alignements sont autorisés.

Le début de l'histoire de l'aventure est assez simple : venus aux obsèques d'un de leur ami proche, les PJ partent accomplir sa dernière volonté sans deviner la catastrophe que leur action bienséante risque de déclencher…

Normalement l'aventure se déroule dans le monde de *Greyhawk*, mais elle peut être transposée ailleurs ou dans un autre monde de campagne.

PREPARATIFS

Pour jouer cette aventure, il faut les trois livres de règles de D&D : *Manuel des Joueurs*, *Guide du Maître* et *Manuel des Monstres*.

L'*Atlas de Greyhawk* est optionnel, mais peut être utilisé pour situer les lieux de l'aventure.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

Aventurier à la carrière des plus flamboyantes, Steck Nadelkopf a fini par se faire rattraper par la vieillesse et la maladie. Frappé par la déchéance physique, lui qui fut un champion de la justice, ne cessa de penser à sa fin prochaine…

Obnubilé par cette destinée fatale et cherchant à lui échapper, Steck finit par découvrir les sombres secrets d'un ancien artefact dénommé Cube de Rubicks. Forgé par une antique entité maléfique, la Reine des Marionnettes – la Princesse-Démone Chiruya –, pour le désormais oublié seigneur de guerre Rubicks, il fut récupéré par Steck dans une de ses lointaines aventures de jeunesse.

Mais ne pouvant accomplir seul la quête lui permettant de prolonger son existence, l'illustre Héros décida de faire appel à de vielles connaissances…

ACTE I : Deuil et héritage

L'aventure commence lorsque les PJ assistent à des obsèques dans le village de Midwich. Qu'ils se connaissent ou pas, n'a aucune importance : ils sont réunis pour rendre un dernier hommage à un ancien aventurier qu'ils ont tous croisés à un moment de leur vie et qui y a joué un rôle important : Steck Nadelkopf (voir Annexe I pour plus d'informations sur lui).

Midwich est un village essentiellement composé de pêcheur installé sur le rivage de la Baie des Chenaux, dans les territoires contrôlés par la Cité franche de Roland (Accord du Solnor). Il possède qu'une milice de volontaires et son seul bâtiment de pierre est le Temple de Xerbo. On y trouve une auberge assez inconfortable servant plus de taverne, que de lieu villégiature : le Corbeau Marin, ainsi qu'une épicerie généraliste. Environ 150 âmes y vivent.

La cérémonie mortuaire se déroule sur la Baie, le défunt ayant voulu suivre un vieux rite funéraire, son corps est incinéré dans un bateau faisant office de bûcher marin. Très peu de personnes sont présentes, l'ancien aventurier n'ayant passé que très peu de temps à Midwich qui fut quand même sa demeure la plus fixe (11 mois environ). Un prêtre de Xerbo supervise la cérémonie.

Texte à lire : *« Sous une pluie fine et baignée par la brume, vous assister aux derniers hommages rendu à Steck Nadelkopf, un vieil ami pour chacun d'entrevous. C'est donc les yeux tristes que vous regarder son bateau-bûcher se consumer sur une mer plate, le cœur serré par la disparition de cet homme qui fut un exemple de Héros pour vous tous… »*

Après la cérémonie qui se déroule sans encombre, les PJ sont invités par le notaire de leur vieil ami (Maitre Vyne) pour sa succession. Venus de la Cité franche de Roland, il les accueille dans sa chambre d'auberge au Corbeau Marin. Le notaire leur annonce que tous les biens et la fortune de Steck sont légués à un orphelinat à l'exception des objets suivants qui seront remis aux PJ :

- Epée longue +1,
- Armure de cuir clouté +1,
- Dague +1,
- Cape de résistance +1,
- Bottes d'elfe,
- 2 potions de soins légers.

Un message de leur ami leur indique qu'il s'agissait de son premier équipement de départ et qu'il souhaite qu'il porte autant de chance au PJ qu'il lui a portée.

De plus, les PJ héritent d'un mystérieux cube (le Cube de Rubicks) et d'une étrange clef accompagnée d'une lettre cachetée. Le notaire précisera juste que Steck gardait toujours le cube sur lui. En cas de *Détection de la magie*, seul le Cube révèlera sa nature.

Remettre la Lettre de Steck (une copie se trouve dans l'Annexe III) et les illustrations « Cube de Rubicks 01 » et « Clef », aux joueurs.

Si les PJ refusent d'exaucer les dernières volontés de Steck Nadelkopf, fin de l'aventure ou début d'une autre…

Les informations concernant le Phare de Polyphème sont disponibles dans l'Annexe I si les PJ font une recherche dessus.

Le Phare se trouve au sud de Midwich, deux trajets sont possible pour s'y rendre : un court à travers un marécage ou un plus long contournant la falaise. Le premier dure trois jours et le second six. Libre aux PJ de choisir leur chemin…

ACTE IIA : Le trajet court

Le voyage vers le Phare de Polyphème dure trois jours en passant par un marécage qui devint visible après une journée de route. Les PJ n'arriveront à destination que vers la mi-journée du troisième jour. Le voyage se déroule essentiellement en forêt jusqu'au marécage, il ne cessera que lors de la fin de matinée du dernier jour. Les dernières heures de route se déroulent sur une lande de sable.

Durant ce *court* trajet, les PJ auront un peu de distraction comme l'indique le tableau suivant :

	Matin	**Après-midi**	**Nuit**
1er jour		1 sanglier	
2ème jour			Serpent venimeux (1 de taille P et 2 de taille TP)
3ème jour		Arrivée au Phare	X

Sanglier : p. 203 du *Manuel des monstres*.
Serpent venimeux de taille TP : p. 203 du *Manuel des monstres*.
Serpent venimeux de taille P : p. 203 du *Manuel des monstres*.

Un pseudo jet de dé pourrait permettre de faire croire que les combats ne sont pas téléguidés…

ACTE IIB : Le trajet long

Le voyage vers le Phare de Polyphème dure six jours en évitant de passer par le marécage. Les PJ n'arriveront à destination qu'en fin d'après-midi lors de la sixième journée de trajet. Le voyage se déroule essentiellement en plaine, puis en environnement rocheux à partir du troisième jour. La fin du trajet se déroulera sur une lande de sable que durant les dernières heures du voyage.

Durant ce *long* trajet, les PJ auront un peu de distraction comme l'indique le tableau suivant :

	Matin	**Après-midi**	**Nuit**
1er jour			1 sanglier
2ème jour		3 orques	
3ème jour			
4ème jour	5 gobelins		
5ème jour			
6ème jour			Arrivée au Phare

Sanglier : p. 203 du *Manuel des monstres*.
Orque : p. 148 du *Manuel des monstres*.
Gobelin : p. 104 du *Manuel des monstres*.

Un pseudo jet de dé pourrait permettre de faire croire que les combats ne sont pas téléguidés…

ACTE III : Le Phare de Polyphème

Le Phare de Polyphème s'élève contre un rocher abrupte ayant autrefois été un récif, il n'est visible que depuis la bande de sable s'étendant à ses pieds. Toute une partie de la roche contre laquelle il se dresse, a été taillée pour l'accueillir. Fortifié, il donne plus l'impression d'être une tour de garde qu'un simple phare destinée à baliser la falaise.

Bien que le Phare soit proche de la mer, celle-ci, même lors de forte tempête, ne vient jamais se cogner contre lui.

Lorsque les PJ découvrent le Phare de Polyphème pour la première fois, ils remarqueront instinctivement que sa lanterne est éteinte…

Dés que les PJ arrivent à proximité de l'entrée du Phare, ils verront juste devant sa porte, deux homme-lézards en pleine discussion. Un PJ parlant le draconien saura qu'ils se félicitent pour la prise nocturne du Phare.

La bande de sable s'étendant devant le Phare étant plate, les créatures remarqueront assez vite qu'elles ne sont plus seules.

Un round après le début du combat, deux nouveaux homme-lézards apparaitront. Ils proviennent de l'*écurie*.

Homme-lézard : p. 117 du *Manuel des Monstres*.

Nota : l'ensemble des portes du Phare est ouvert sauf indication contraire, il s'agit de l'œuvre des homme-lézards.

A = Ecurie.

L'écurie est une grande salle où un homme monté à cheval peut se tenir droit sur sa monture. Lorsque les PJ y pénètrent, le cheval de la famille Larcet est mort et désossé.

(1) Porte double en bois renforcé, elle est ouverte à l'arrivée des PJ. Au-dessus, se dressent les écussons de la Cité franche de Roland et de l'Accord du Solnor.

(2) Puits, il donne sur une réserve d'eau remplie par une rivière souterraine.

(3) Porte en bois renforcée par du métal, elle se barre à l'intérieure de la cage d'escalier.

(4) Porte en bois renforcé par du métal, elle se barre depuis la *terrasse inférieure*.

B = Terrasse inférieure.

Grande terrasse donnant accès à la tour du Phare. Des lampes à pétrole non utilisé depuis longtemps, recouvrent régulière la circonférence de la tour pour éclairer la terrasse.

Des trous dans le sol indiquent l'ancienne présence de balistes légères rotatives.

Deux homme-lézards ayant vu l'arrivée des PJ et entendu les combats, les attendent à la sortie de l'escalier.

(5) Accès à la tour du phare. Elle est double : d'abord une herse coulissant verticalement et une en bois renforcée se barrant à l'intérieur de la salle C. Quand les PJ arrivent, l'accès est ouvert.

C = Pièce d'entrée.

Cette pièce est l'entrée du phare, une grande salle permettant le stockage temporaire de matériaux.

Un tas d'objets précieux pillés (or, bijoux, etc.) dans tout le Phare, s'élève au milieu de la salle. Il y en pour environ une centaine de Po. Dedans se trouve l'Anneau poilu (voir Annexe II).

Le mécanisme de la herse se trouve dans cette salle et est parfaitement utilisable.

(6) Porte en bois renforcée se barrant depuis l'escalier.

(7) Porte en bois.

(11) Porte en bois.

D = Entrepôts.

Cette pièce était dévolue au stockage des vêtements d'extérieur, incluant bottes et vêtements de pluie de toute sorte. Tout a été jeté sur le sol.

(8) Porte en bois.

E = Cuisine et salle à manger.

Cuisine et lieu de restauration de la famille Larcet. Tout le mobilier a été dévasté et ses débris recouvrent le sol avec d'autres immondices.

C'est ici que les PJ trouveront les restes du corps cuisiné de Gildric Larcet.

(9) Porte en bois.

F = Garde-manger.

Cette pièce est remplie de rangées d'étagères, les unes au-dessus des autres qui contenaient autrefois les réserves de nourriture. Les hommes-lézard ont festoyé ici, dévorant toute nourriture.

(10) Porte en bois.

G = Salle de bain.

Une pièce d'eau bien équipée avec une baignoire en bois. Celle-ci est désormais remplie de matériaux organiques non identifiables.

(12) Porte en bois renforcer se barrant depuis l'*atelier*.

H = Atelier.

Les gardiens utilisaient cette pièce pour réparer les équipements, arranger la lampe du phare et construire de nouveaux objets en bois. Les outils sont désormais répandus sur le sol, mais le reste est intacte.

(13) Porte en bois.

I = Chambre vide.

Une chambre supplémentaire pour recevoir des invités, tout son mobilier (lit, coffre, table et chaise) a été dévasté.

(14) Porte en bois.

J = Salon.

Ancien salon confortable, cette pièce ne ressemble plus à ce qu'elle était autrefois : un lieu plein de vie avec divan qui semblait moelleux et deux chaises rembourrées entourant une petite table, le tout agrémenté d'étagères remplit de livres. Tout est désormais dévasté ici.

Trois homme-lézards attendent les PJ, embusqués dans les débris.

(15) Porte en bois.

K = Chambre des parents Larcet.

Cette chambre était celle où Gildric et Déda Larcet dormaient. Relativement intacte, elle contient un lit d'adulte et une garde-robe vide, ainsi que des bibliothèques dont les contenus sont maintenant éparpillés sur le sol.

Le corps de Déda gît sur le lit, sa dépouille est attachée dessus. Elle a été violée à de nombreuses reprises avant d'être égorgée.

(16) Porte en bois.

L = Petite chapelle.

Dans cette minuscule salle, s'élève un autel en pierre consacré à Xerbo. Il s'agit plus d'un lieu de recueillement et de prière, que d'une véritable chapelle.

La statuette dédiée à Xerbo est brisée en plusieurs morceaux et des excréments parsèment le lieu.

Un homme-lézard se cache ici, guettant l'arrivé des PJ pour les surprendre.

En fouillant bien ce lieu (DD20), les PJ découvriront le Clou de platine d'Héphaïstos (voir Annexe II).

(17) Porte en bois.

(18) Porte en bois renforcée se barrant depuis l'*entrepôt*.

M = Entrepôt.

Salle servant à entreposer du linge, du pétrole sous forme de bouteille et autres objets non alimentaires. Ni trouvant rien de valeur, les homme-lézards n'ont rien pris après n'avoir pas oublié de briser toutes les caisses de stockage ou de rangements.

Dès qu'ils ouvriront une des portes de la pièce (19 ou 22), trois homme-lézards attaqueront les PJ par derrière. Deux rounds après le début du combat, trois nouveaux homme-lézards arriveront par l'autre porte.

(19) Porte en bois.

N = Salle de jeu.

Pièce remplie de jeux d'enfants, de nombreux jouets brisés recouvrent le sol.

(20) Porte en bois.

O = Chambre de Maur.

Une odeur putride envahit les sens olfactifs des PJ dés qu'ils pénètrent dans cette pièce, comme celle de la mort. Il s'agit de la chambre de Maur, le fils cadet de la famille. C'est une grande salle dotée d'un lit de taille adulte au matelas désormais éventré, d'une armoire saccagé et de deux bibliothèques effondrées.

Le corps de Maur se trouve ici, éventré, sous un tas de vêtements déchirés.

(21) Porte en bois.

P = Chambre de Clervie.

Cette chambre est celle de Clervie, la fille ainée de la famille. Elle dispose d'un grand lit pour adulte, d'une armoire renversée au contenu recouvrant le sol, et d'un bureau retourné.

Comme sa mère, Clervie repose attachée sur son lit. Son sort fut identique : violée et égorgée.

(22) Porte en bois.

(23) Porte en bois renforcée se barrant depuis la *terrasse supérieure*.

Q = Terrasse supérieure.

La vue depuis la terrasse permet d'observer à une assez grande distance tout mouvement en provenance de la mer. Des lampes à pétroles identiques à celle de « B » y sont disposées.

(24) Echelle menant à « S »

R = Porte de l'ancienne tanière d'Austreberthe.

Une petite salle creusée directement dans la roche, elle donne sur la porte bloquant l'accès à l'ancienne tanière d'Austreberthe. La porte ne s'ouvrira uniquement qu'avec la clef léguée par Steck. Le mécanisme se trouve à droite de la porte et ne ressemble à aucune des serrures que les PJ auraient pu voir avant.

A partir de ce lieu, l'architecture change radicalement, devenant plus brut. L'endroit semble bien plus ancien que le Phare.

(25) Porte en pierre coulissant latéralement.

S = La lanterne.

Sur cette plate-forme dominant le phare, se dresse une lampe à pétrole géante. Il s'agit d'une grosse lanterne dont le couvercle en verre amplifie la flamme générée par la combustion du pétrole. Un mécanisme à ressort permet à un demi-cylindre de tourner autour et ainsi de créer un clignotement.

Aucune lumière n'est générée depuis le carnage des hommes-lézards.

(26) Lampe à pétrole géante.

T = Couloir montant.

Ce long couloir creusé directement dans la roche, monte par petits paliers. Il débouche sur une porte en pierre elle aussi verrouillée par la clef de Steck. Le mécanisme se trouve aussi à droite de la porte, son ouverture provoque la fermeture de la porte « 26 ».

(27) Porte en pierre coulissant latéralement identique à celle « 26 »

U = Tombe d'Austreberthe.

Voir acte IV pour la suite.

ACTE IV : Conclusion cubique

Une fois la porte (27) traversée, les PJ arrivent dans une grande salle dont le plafond a été taillé comme une voûte. Toute en longueur, la pièce se termine par une vielle herse suffisamment grande pour faciliter le passage d'une créature draconique.

Bien que rouillée, la herse peut encore s'ouvrir grâce à un mécanisme de roue à tourner installée à sa gauche. Elle doit être déverrouillée avec la Clef de Steck avant de pouvoir être utilisée.

Visible dès le début, l'autel cité par Steck est un bloc massif en pierre de forme vaguement pyramidale au sommet plat. Il est recouvert de runes magiques luisantes faiblement d'une lumière argenté. Derrière, reposent les ossements d'un dragon (Austreberthe).

(28) Autel de pierre recouvert de rune.

(29) Grande herse.

Dés que le Cube de Rubicks est mis en place sur l'autel, l'événement suivant se produit :

Texte à lire : *« À peine posé sur l'autel comme vous l'avait demandé Steck Nadelkopf, le Cube de Rubicks se met à s'illuminer avant de s'ouvrir et de se soulever. Un être ectoplasmique apparait juste devant, il est entièrement vêtu d'une combinaison noire cloutée. Sa tête chauve est recouverte d'épingles, à l'exception de son visage qui est celui de votre vieil ami disparu.*

D'un pas assuré, il avance avec le Cube vers le squelette du dragon dans lequel il se fond en une brume verdâtre phosphorescente, devenant un monstre squelettique dont la chair a été remplacée par la brume née du Cube et de votre ancien ami. Se dressant devant vous, ce

monstre cauchemardesque, vous ordonne :

– Ouvrez la herse et je vous épargnerais en souvenir de notre ancienne amitié, j'ai une moisson de huit-cent-quatre-vingt-huit âmes à effectuer avant de m'élever à un stade supérieure !... »

Donner l'illustration « Cube de Rubicks 02 » aux joueurs lorsque celui-ci s'ouvre.

Grâce à la magie du Cube de Rubicks, Steck a pu devenir un mort-vivant. Les PJ ont deux choix qui s'offrent à eux :

- Ouvrir la herse et laisser Steck partir tuer 888 personnes afin d'achever sa métamorphose (une sorte de proto-dracoliche de type dragon blanc – la famille originelle d'Autresberthe). Dans ce cas, l'ancien ami tiendra sa parole et partira accomplir son Destin. Ce choix, provoque la fin de l'aventure et éventuellement le début d'une autre plus tard…
- L'affronter tout de suite tant qu'il est vulnérable et ainsi épargner au monde, un fléau.

STECK NADELKOPF CUBÉ (âme humaine liée magiquement à un squelette de dragon)

Mort-vivant (Loyal, Mal) de taille G
Dés de vie : 88 pv
Initiative : +4
Vitesse de déplacement : 18 m.
CA : 15 (-1 taille, -1 Dex, +7 naturelle)
Attaques/lutte : +7/+15
Attaques : morsure (+10 corps à corps, 1d6+4)
Espace occupé/allonge : 3m/1,50 m. (3 m. avec la morsure)
Particularités : Perception aveugle (18 m.), résistance à la magie (14), vision dans le noir, mort-vivant
Jets de sauvegarde : Réf +8, Vig +9, Vol +9
Caractéristiques : For 19, Dex 8, Con –, Int 17, Sag 16, Cha 4
Facteur de puissance : 4

Steck Nadelkopf Cubé a les traits suivants de pars sa nature morte-vivante :

- Immunité contre les effets mentaux (charmes, coercition, fantasmes, mirages et effets de moral) ;
- Immunité contre le poison, les effets de sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies et les effets de mort ;
- Immunité contre les coups critiques, les dégâts non-létaux, les diminutions permanentes de caractéristique, l'absorption d'énergie, la fatigue et l'épuisement ;
- Immunité contre les affaiblissements temporaires visant les caractéristiques physiques (Force, Dextérité et Constitution) ;
- L'énergie négative (comme un sort de *Blessure*) permet de le soigner ;
- Immunité contre les effets nécessitant un jet de Vigueur (sauf quand ils affectent également les objets ou quand ils sont inoffensifs) ;
- Immunité contre la mort par dégâts excessifs, mais destruction immédiate lorsque les points de vie chutent à 0 ou moins.

La brume verdâtre animant le squelette ayant une consistance, les dégâts l'affectent normalement sans aucune réduction quelconque des dommages.

Si les PJ interrogent Steck sur son choix, il leur répondra qu'il a fait tout ça pour éviter le spectre de la mort. Ayant découvert que le Cube était une sorte de phylactère recueillant l'âme de son possesseur à la mort de celui-ci, il a décidé de l'utiliser afin de s'affranchir de son inéluctable destinée causée par son corps malade. Il ne montra aucun signe de regret, satisfait de son nouveau stade d'existence et de la possibilité de celui-ci…

Une fois Steck vaincu, son corps s'effondre sur le sol et les PJ retrouveront le Cube ouvert au milieu des ossements. Sur son cristal central, le visage de leur ancien ami se dessine par intermittence et brûle de colère.

Un simple coup d'arme suffira à détruire le Cube de Rubicks définitivement… S'ils ne le font pas, le Cube finira par se refermer, attendant une nouvelle occasion…

CONCLUSION

Si les PJ laissent partir Steck, une grande menace naitra sur le long terme : de plus en plus obsédé par la puissance et le pouvoir, l'ancien ami des PJ deviendra un fléau qui les forcera à devoir corriger cette *erreur de jeunesse*…

Si les PJ vainquent Steck, mais ne détruise pas le Cube de Rubicks, celui-ci finira par réapparaitre et achever son macabre projet, devenant une menace pour le monde que les PJ ne pourront pas ignorer…

Si les PJ vainquent Steck et détruisent le Cube de Rubicks, plus jamais ils n'entendront parler de cette histoire, seul restera le spectre de la déchéance de leur vieil ami : pourraient-ils, un jour, devenir comme lui ?

Le Cube de Rubicks détruit ou non, des questions se posent encore : en existe-t-il un autre ? Quel était le but recherché par la Reine des Marionnettes lorsqu'elle a créé un tel objet et pourquoi l'avait-elle offert à Rubicks ? Un vent de mystère souffle encore sur cet artefact né dans l'esprit des plus manipulateurs de l'ancienne Princesse-Démone Chiruya…

ANNEXE I : Informations à diffuser durant l'aventure

Steck Nadelkopf : orphelin dès son plus jeune âge après le massacre de sa famille dans une province normalement sécurisée de ce qui fut le Grand Royaume d'Aerdie, Steck passa sa jeunesse dans un orphelinat avant de partir à l'aventure après la découverte d'une ancienne cache d'arme. Grand guerrier, il participa à de nombreuses campagnes contre le Mal et l'injustice, élargissant avec les années, ses compétences à la magie divine et profane.

Faisant partie des Héros anonymes de la Taerre, il participa activement à la Grande Guerre qui la frappa en 582 AC, combattant sur de nombreuses terres de conflit.

N'oubliant pas d'où il venait, Steck passa également une partie importante de sa vie à conseiller et former de nombreux jeunes hommes et femmes voulant partir à l'aventure.

Ce fut après une expédition de reconnaissance à Rauxès – l'ancienne capitale du Grand Royaume – qui finit en massacre en 590 AC, que Steck prit sa retraite à l'âge de 53 ans dans le village de Midwich dans les terres de la Cité franche de Roland. Prématurément vieilli par les maléfices s'étant abattu sur lui à Rauxès, il mourut dans son lit…

Le Phare de Polyphème : construit il y un peu plus de trois cents ans, le Phare de Polyphème avait pour fonction de lutter contre la piraterie dans la Baie des Chenaux et disposait d'une garnison de manière permanente. Il fut ensuite reconverti en simple phare avant que le dragon blanc Autresberthe en fasse sa demeure en prenant possession de la caverne utilisée autrefois comme pont d'envol pour monture volante. Ce fut Steck Nadelkopf qui terrassa son occupant draconique et lui rendit sa fonction première de phare en le confiant à leurs nouveaux locataires : la famille Larcet. Celle-ci est actuellement composé des parents Gildric (43 ans) et Déda (31 ans), et de leurs enfants Clervie (12 ans) et Maur (8 ans).

ANNEXE II : Objets magiques

L'Anneau poilu : constituée de cheveux tressés noyés dans du verre, cet anneau permet à son possesseur de faire varier la taille de ses cheveux et éventuellement de sa barbe. Il agit aussi sur la couleur de ceux-ci. Il confère donc un bonus de +5 en *déguisement* si ses pouvoirs sont utilisés.

Le Clou de platine d'Héphaïstos : ce clou des plus anodins uniquement constitué de platine, permet à son possesseur de faire usage du sort *convocation d'alliés naturels I* une fois par jour. Le niveau de lanceur de sort est égal à celui du PJ l'utilisant.

ANNEXE III : Lettre de Steck aux PJ

Mes chers amis, si vous lisez cette lettre, c'est que je ne serais certainement plus de ce monde… Je serai parti parcourir d'autres terres interdites aux vivants, mais sachez que mon âme immortelle continuera de vous accompagner à jamais…

J'aurai aimé partir le cœur paisible, mais cela m'est impossible. Ma santé déclinante m'ayant empêché d'accomplir une dernière tâche, je m'en remets donc à vous. Avec cette lettre, vous trouverez le Cube de Rubicks. J'ai découvert cet artefact dans l'antre d'un nécromant, qui lui-même le tenait d'un de ses sombres confrères qu'il avait assassiné pour l'obtenir… Cet obscur objet aurait été forgé par une ancestrale entité démoniaque connu sous le sobriquet de Reine des Marionnettes… Son utilité m'échappe et ne pouvant me résoudre à le laisser entre de mauvaises mains, je vous le transmets pour que vous puisez faire ce que je n'ai pas pus de mon vivant : le détruire !

Non loin de ma dernière demeure, se dresse le Phare de Polyphème, lieu d'une de mes nombreuses aventures. C'est là-bas que j'ai terrassé le dragon Austreberthe… Il est désormais habité par un couple de gardiens de phare de mes amis, les Larcet. C'est dans ce lieu de lumière, dans ce qui fut autrefois la tanière du dragon, que se trouve un autel capable de briser le Cube et de neutraliser ses maléfiques sortilèges… La clef de ce lieu accompagne le Cube et cette lettre…

J'aurai désiré ne jamais devoir vous demander ce service, mais mon état de santé ne me permettant plus d'accomplir cette ultime quête, je dois désormais m'en remettre totalement à vous… C'est pour ça, qu'en souvenir de notre vieille amitié, je vous supplie de l'achever pour moi…

Votre vieil ami, Steck Nadelkopf