

IV) LA TOUR ABANDONNÉE

INTRODUCTION AU MAITRE DU JEU :

Cette aventure est la suite de l'épisode 3 de la Campagne Naine, intitulée « Le Fuyard ». Elle est donc destinée, comme la précédente, à des personnages de niveau 2, et à des joueurs de tous niveaux. Le maître du jeu (MJ) pourra aussi être de niveau débutant à expert, et faire jouer cette aventure sans problèmes, car elle est truffée d'aides et les documents annexes aident à la compréhension du monde de jeu. Il est cependant impératif d'avoir joué les aventures précédentes pour pouvoir jouer celle-ci. Dans le dernier épisode, les personnages ont traversé un tunnel secret sous une certaine Bibliothèque du Savoir Nain. Tunnel semé d'embûches. Une fois ressortis, tant bien que mal, du tunnel, les personnages ont rencontré un vieil ermite, qui leur a donné la direction du fuyard. Suivant les indications du vieux fou, les personnages sont arrivés à un village, où ils ont aidés les villageois à se défendre contre des gobelins montés sur un loup énorme. Après cela, les personnages ont dû voler une clef au chef de Camp hobgobelin, pour enfin arriver dans la fameuse Tour Abandonnée, lieu de commandement de l'armée gobeline, par le très méchant Hoed.

Les personnages vont maintenant devoir affronter les dangers de ce donjon, pour arriver à sa plus haute salle (qui n'est finalement pas bien haute par rapport au sol), et essayer de capturer leur ennemi. Ennemi, qui profitera du faible niveau des personnages pour leur filer entre les doigts, et pour appeler la garde gobeline, qui accourra. Les personnages devront alors fuir, mais comment ?

Sur ce, je vous souhaite de passer un bon moment avec vos joueurs, et d'apprécier à sa juste valeur votre tâche de Maître du Jeu.

NB : vous remarquerez que je n'ai fait que très peu de plans pour cette aventure, et vous m'en excuserez certainement, car vous pourrez alors faire travailler votre plume.

Arthurius, La Plume.

1) Entrée dans la Tour Abandonnée : Rez-de-chaussée

Cet étage n'a pas grand intérêt dans l'histoire, car il ne s'y passe, à proprement parler, rien du tout. Il fait simplement une transition du mode de jeu « extérieur » au mode de jeu « donjon ».

1) Salle d'entrée

La première salle du Donjon est de dimensions plutôt grandes. Elle est sombre et vide.

Les deux seules choses qui y sont visibles en sont la porte d'entrée, que les personnages viennent de franchir, et une autre porte, en fer, verrouillée. Elle s'ouvre avec la clef de Morlok. Si les personnages ne la possèdent pas, ils vont devoir la défoncer (DD 25 For) ou la crocheter (DD 18 Crochetage). S'ouvre sur 2.

2) Couloir 1

Ce couloir est sombre et humide. Il est vide, mais contient plusieurs portes. Accès à 1, 3, 4, 5 et 6. Kolbo proposera aux personnages d'établir un ordre de marche. Il se portera volontaire pour se trouver au milieu de la troupe, alors que Layov voudra assurer l'arrière-garde.

3) Salle des gardes

À l'origine, cette salle a été conçue pour contenir la garde de la tour, quand elle était encore officiellement habitée. Il y a un bureau recouvert de poussière, trois tabourets, dont un cassé, des vieilles chopes rongées et oxydées par le temps, ainsi qu'un râtelier vide. Dans un coin s'étendent ce qui ressemble à des restes de couchettes. S'ouvre sur 2. Si on fouille dans les tiroirs du bureau, on peut retrouver un squelette de rat mort, ainsi que 3 Pièces d'Argent.

4) Forge

Cette salle, proche du côté de la Tour, est dotée d'un foyer. À côté se trouve une caisse d'outils à métaux, apparemment en assez bon état. Des planches de travail sont étalées sur des étaux, près d'une enclume en fer. Si on fouille bien (DD 14 Fouille), on trouve une épée longue et une hallebarde bien conservées. S'ouvre sur 2.

5) Salle de réception

Cette salle était une sorte de salle de réception, de salle à manger (il ne faut pas oublier qu'un donjon est comme un château). De forme circulaire, elle est la plus grande salle de l'étage. Un lustre coiffé de toiles d'araignées pend au plafond, au milieu de la pièce. Une grande table, en morceaux, sûrement à la suite d'une bagarre, se trouve au centre de la salle. Des tableaux hideux et déchirés prouvent que les lieux ont été témoins d'une bataille violente. Quelques couverts en argent, très oxydés, jonchent le sol. (On pourra en ramasser pour 5 PO) Alors que les personnages seront à la recherche de richesses oubliées, un étrangleur les surprendra. Il tentera de capturer le plus petit et léger personnage du groupe, pour l'emmener dans son antre, un trou dans le mur, en hauteur. Là, il l'assommera, pour le manger un peu plus tard. Son trou est situé à trois mètres cinquante de haut, à la hauteur du plafond. Dedans, on peut trouver 52 PC, 64 PA, 11 PO, une bourse de Chiantos et une dague plaquée d'or (50 PO). On peut aussi y trouver une pierre étrange, luisant d'une étonnante lumière bleue. (Cette pierre n'a aucune valeur, et ne sert strictement à rien, sinon à éclairer dans le noir. Mais ça, les personnages ne le savent pas...)

Cette salle permettait d'accéder aux cuisines et aux dortoirs des serviteurs.

Elle s'ouvre sur 2 et 7.

6) Cage d'escalier

S'ouvre sur +1 (étage) et 2.

7) Cuisines

Les cuisines du donjon sont emplies d'une odeur pestilentielle et de moisissures. Les quelques ustensiles de cuisine restants ont été dévorés par la rouille (Layov en ramassera quelques uns), et les tonneaux de vin dégagent une très mauvaise odeur. S'ouvre sur 5 et s'ouvrirait sur 8.

8) Dortoirs des domestiques

Les dortoirs des domestiques ne sont plus accessibles, à cause d'un éboulement. S'ouvrirait sur 7.

2) Premier étage : Une présence étrange dans le Temple.

1) Cage d'escaliers

Mène à 0 (étage). S'ouvre sur 2.

2) Couloir 2

Ce couloir est tout aussi vide que le précédent, à la différence qu'il y a des torches aux murs, mais elles sont éteintes. S'ouvre sur 3, 4, 5.

3) Garde-manger

Cette ancienne réserve a été installée à l'étage pour éviter les rats. On peut y trouver de la nourriture pourrie depuis bien un siècle, du vin moisi, et de l'eau rancie. Par contre, en regardant bien dans tous les coins, on pourra remarquer des champignons violets, ayant l'air comestibles. En réalité, ces champignons sont tout à fait inoffensifs. Ce sont plutôt leurs propriétaires qui sont dangereux. Les personnages auront donc le droit d'affronter deux lézards voltaïques, au milieu des barriques éventrées et des tas de paille défoncés. S'ouvre sur 2.

4) Anciens dortoirs de la garde

Cette salle a été le dortoir de la garde, à l'époque où la Tour n'était pas encore Abandonnée. Des lits, rongés par les termites, grincent à l'approche des visiteurs. À part de la poussière, il n'y a rien d'autre dans cette pièce. S'ouvre sur 2.

5) Salle centrale

Cette salle est une sorte de jonction entre les quatre ailes du donjon. C'était une pièce importante pour le donjon. Un lustre en décore le plafond, et un tapis délavé et troué en recouvre le sol. Il y a trois portes. S'ouvre sur 2, 6, 10 et 15.

6) Couloir 3

Ce couloir est désert et vide. Il y a deux portes, l'une en face de l'autre. L'une d'entre elles a été défoncée il y a bien longtemps. L'autre est toujours fermée à clef. S'ouvre sur 5, 7 et 9.

7) Bibliothèque

Porte défoncée. Cette salle en désordre a autrefois été une bibliothèque. En témoignent les quelques livres restants aux pages jaunies. La plupart des livres intéressants ont probablement été emportés par des pillards, ou par les anciens propriétaires des lieux. Un test de Fouille réussi (DD 16) permet de trouver un livre de légendes anciennes (*Odes et contes de la Terre de Klemtor.*).

Si on réussit un test de Fouille (DD 18) près d'un mur, on peut trouver un passage secret, qui mène à 8. Layov et Kolbo, ainsi que les personnages, se sentent un peu fatigués. Kolbo propose de passer la nuit dans la Bibliothèque. Il a envie de lire un peu, donc il se portera volontaire pour le premier tour de garde. S'ouvre sur 6 et 8.

8) Réserve de la Bibliothèque

Porte verrouillée (DD Crochetage 16, DD Force 16 pour défoncer). Cette salle est presque parfaitement conservée. Elle recèle un grand nombre de livres de cuisine, d'art, de musique, de chants, de légendes et de botanique. On peut notamment y trouver *50 Recettes de plats Nains*, *L'art Nain*, *Le musicien nain en herbe*, *Chants de guerre*, *Odes et contes de la Terre de Klemtor* et *Comment s'y prendre avec les plantes*.

Dans un coffre poussiéreux, verrouillé (DD Crochetage 18, DD Force 20 pour défoncer), et piégé (Sort de *mains brûlantes* 1D4 Dg, DD réflexes 11 pour moitié dégâts. Fouille DD26, Désamorçage DD26), se trouvent des ouvrages de sciences occultes. On pourra y trouver *L'écorché*. S'ouvre sur 7.

9) Salle des scribes

Porte verrouillée (DD Crochetage 12, DD Force 13 pour défoncer). C'était dans cette salle que les scribes nains de la Tour venaient travailler à recopier d'anciens grimoires, ou en écrire de nouveaux. On peut y trouver un squelette, avec une bourse (contenant 13 PO) et une hachette. S'ouvre sur 6.

10) Couloir 4

Ce couloir est étrangement lumineux. On peut remarquer que de nombreuses lucioles flottent en l'air. Si les personnages réussissent un test de Détection (DD 13), ils sentiront une odeur de viande brûlée, provenant du bout du couloir. En tout, il y a trois portes dans ce couloir. S'ouvre sur 5, 11, 12 et 14.

11) Salle abandonnée

Il est difficile de dire à quoi cette salle servait, sinon à rien. En effet, elle est totalement vide. S'ouvre sur 10.

12) Petit Temple

Ce petit temple fut jadis érigé à la gloire de Moradin. Il n'en reste plus grand-chose, à part un autel de granit et une statue du dieu. Des inscriptions maléfiques ont été rajoutées sur les murs, et tout prêtre d'alignement bon sentira une aura maléfique dans les inscriptions. Les pillards ont tout emporté, sauf une petite clé en argent (clef 1), figurant en collier au cou de la statue de Moradin. Mais, si les personnages cherchent bien (DD Fouille 16, sous l'autel), ils trouveront une sorte de passage secret, qui les mènera directement dans la salle des vrais trésors de la Chapelle. Ce petit tunnel est juste assez grand pour laisser passer un personnage de taille P, mais trop petit pour un personnage de taille M. Avant que les personnages n'entrent dans le tout petit tunnel secret, faites-leur faire un test de Perception Auditive DD 12. Si l'un d'entre eux le réussit, il entendra un bruit de pas... Il se sentira espionné. Bien sûr, il n'y aura personne... Les personnages continueront l'expédition sur leurs gardes. S'ouvre sur 10 et 13.

13) Salle secrète du Temple

Cette salle secrète est une continuation du petit temple de Moradin. Elle est difficile à trouver. À ce point que les personnages sont les premiers visiteurs à la trouver, si cela est. Cette toute petite pièce contient un unique coffre. Il est fermé à clef (clef 1). (La clef 1 est en collier autour du cou de la statue du petit temple.) Si on l'ouvre, on y trouve des **Bracelets d'armure (+1)**. Par contre, on est immédiatement attaqué par un élémentaire de la Terre (taille P), qui est le gardien de la salle secrète. S'ouvre sur 12.

14) Salle du Gmorglu

Cette pièce carrée d'environ six mètres sur huit, est étrangement éclairée. En effet, près d'un petit tas de paille, assemblé en une sorte de couchette, une bougie brille. Deux très grandes caisses (environ deux mètres de haut, en sachant que le plafond est à deux mètres cinquante.) occupent toute la largeur d'un côté, près du mur. Si on va jusqu'à la lueur de la bougie, on verra un vieux livre poussiéreux, encore ouvert. Il s'agit de *Danses avec les Lunes*, un traité d'Astromancie, la magie liée aux étoiles et à leurs secrets.

En plus de ça, les personnages pourront voir quelques couvertures jetées à la va-vite, à côté du « lit ». Un test d'Estimation DD 12 réussi permettra de deviner que la créature vivant ici est de la taille d'un gnôme. L'odeur de chair grillée provient d'une brochette de rat, à moitié mangée, posée près de la bougie. (rend 1 PV)

Mais, malgré les tentatives des personnages pour débusquer une éventuelle présence étrangère (le Gmorglu qui les surveillait depuis avant), ils ne trouveront personne.

Les personnages pourront aussi trouver un livre vierge, une fiole d'encre et une plume. Layov prendra ce matériel si aucun des personnages n'y voit d'inconvénient. S'ouvre sur 10.

15) Couloir 5

Quand les personnages entrent dans ce couloir, ils sentent automatiquement une présence étrangère dérangeante. Même s'ils fouillent tous les recoins du couloir, ils ne trouveront en aucun cas l'espion (le fameux Gmorglu). Malgré tout, les personnages se trouveront devant une unique porte. S'ouvre sur 16.

16) Cage d'escaliers

Mène à +2 (étage). S'ouvre sur 15.

3) Deuxième étage : l'étage abandonné

Cet étage est abandonné, car il est habité par le principal gardien de la tour, un golem de pierre.

Pour cet étage, je vous ai fait un plan, avec l'itinéraire du Golem, lors de sa poursuite.

1) Cage d'escaliers

Mène à +1 (étage). S'ouvre sur 2.

2) Couloir 6

Ce couloir est bloqué en son entrée (Salle 1) par une barricade de caisses moisies et de chaises renversées. Il faut réussir un test d'Acrobaties (DD 12) pour passer. Tous les personnages peuvent sentir une sorte de tension dans l'air. D'ailleurs, le jeune prêtre Layov se rapproche craintivement d'un personnage robuste. De plus, on sent toujours la même présence dérangeante qu'à l'étage inférieur. S'ouvre sur 3, 4, 5.

3) Salle Détruite 1

Cette pièce servait sûrement à entreposer les récoltes des paysans au service de l'antique maître des lieux, mais a été totalement dévastée. Les grandes étagères, les tonneaux, tout a été éventré, jeté à terre et détruit. Mais, en fouillant bien (Fouille DD 13), on peut trouver une bouteille de vin encore buvable, vieille de quatre-vingts ans d'âge. S'ouvre sur 2.

4) Salle Vide

Comme son nom l'indique, cette salle est vide. S'ouvre sur 2.

5) Salle centrale

Comme à l'étage inférieur, cette salle circulaire fait la jonction entre les quatre ailes de l'étage. Des tableaux déchirés et des sculptures en miettes ornent l'endroit. Les quatre portes (visibles), sont ouvertes à tous les vents. La cinquième porte, qui en fait cachée par une armoire à moitié effondrée, se trouve grâce à un test de Fouille DD 16 réussi (Salle 18). S'ouvre sur 2, 6, 12, 16 et 18.

6) Couloir 7 (couloir du golem)

Ce couloir est sombre, et l'air qui y flotte est perceptiblement poussiéreux. Sur les côtés, on peut remarquer que les murs ont été abîmés à certains endroits. Un test de Détection (DD 8) révèle une forte odeur de pierre fraîchement frappée. Un sort de Détection de la magie permet de détecter une présence magique dans cette aile

du donjon. L'aura détectée est perçue comme de puissance assez grande, mais pas assez pour être celle de Hoed. S'ouvre sur 7, 8, 10 et 11.

7) Salon défoncé

Cette salle devait autrefois faire office de salon. Mais tout son ameublement a été littéralement dévasté. On peut reconnaître ce qui était un canapé, une table de salon cassée en deux, une armoire éventrée et un pot de fleur brisé. Le tout, recouvert de poussière, donne une impression morbide. Pour couronner le tout, un tas de squelettes d'humains jonche le sol, dans un coin.

Si on fouille les cadavres, grâce à un test de Fouille (DD 10), on peut trouver une petite clef en argent (clef 2. 5 PA), entre les dents d'un crâne. Un test de Fouille supplémentaire, dans le pot de fleur brisé (Fouille DD 14), permet de trouver une Pièce de Platine. S'ouvre sur 6.

8) Chambre à coucher défoncée

Cette chambre était jadis luxueuse, et certainement réservée au maître des lieux. Un froid étrange emplit la pièce (Il fait une température normale dans le reste du donjon. Précisez-le bien aux joueurs, car ce froid est dû à la moisissure brune du bureau.). Un lit plaqué d'or trône en son centre, complètement défoncé. À côté, un bureau de chêne en miettes, et des tapis et tableaux déchirés. On remarque une autre porte, en pierre, et plutôt petite (Une créature de taille G n'y passerait pas.). Si l'on regarde dans le bureau en miettes (Test de Fouille DD 9), on trouve le bon tiroir. Mais il est fermé à clef (s'ouvre avec clef 2). Lorsqu'on l'ouvre, on se prend une attaque de Moisissure brune : toute créature à moins d'1m50 subit, chaque round, 2D6 points de dégâts non-létaux. Les personnages lanceurs de sorts peuvent faire un test de Connaissances (Nature) (DD 12) pour savoir que cette moisissure craint le froid magique. Si on approche des flammes de la moisissure, celle-ci double de volume et recouvre la moitié du bureau. Si l'on vient à bout de la moisissure, grâce à une attaque de froid, on trouve une clef en laiton (clef 3. 2 PC). S'ouvre sur 6 et 9.

9) Salle piégée

La porte de cette salle, qui possède deux serrures, (une pour ouvrir la porte, et une pour désamorcer les pièges) est verrouillée. La première serrure s'ouvre avec la clef 3 (la deuxième serrure n'a pas sa clef ici). Dès qu'on est entré dans la pièce, la porte de celle-ci se referme brusquement, et la porte se verrouille. Le mécanisme responsable est situé dans le mur, et il est impossible de le détruire. Le seul moyen de rouvrir la porte est de trouver la clef 4, car la serrure est différente de celle qui se trouve de l'autre côté, et que le DD de crochetage est de 25.

À part ça, on peut voir dans la pièce, qui est de petites dimensions, un coffre en fer, sculpté de symboles, et renforcé de mithril (valeur : 100 PO). Il est verrouillé, bien-sûr (s'ouvre avec clef 5). On peut en crocheter la serrure (Crochetage DD 28), mais on se prendra alors un piège de Volée de fléchettes (+10 CT, 1D4+1 Dg, 1D6 fléchettes au total. Fouille DD 14, Désamorçage DD 20). Ce n'est qu'ensuite que l'on pourra prendre la clef 4, et découvrir une Chemise de mailles en Mithral (non magique, pas de malus d'armure, risque d'échec des sorts 10%. Valeur 1100 PO), ainsi que 3 Pièces de Platine. Une autre solution que le crochetage consiste en la résolution d'une énigme. Cette énigme est inscrite sur le sommet du coffre. Elle est accompagnée de trois statuettes (intégrées au coffre) : une statuette d'ours, une de poisson, et une de dragon. L'énigme est : « **De part ma truffe je te retrouve. De part mes griffes je te lacère. De part mon haleine je te carbonise. Et de part mes ailes je t'emporte. Mais, alors que tu te meures, je me révèle dans ma vraie nature.** »

Layov et Kolbo proposent de voter. Layov veut appuyer sur le Dragon, mais Kolbo préfère le Poisson. Le vote se fera à la majorité.

Si on appuie sur la statuette de Poisson, on petit tiroir s'ouvre et laisse paraître une clef (clef 5). Par contre, si on appuie sur le Dragon, on déclenche un piège de *Mains Brûlantes*. (2D4 Dg sur toute créature à moins d'1m50, DD Réflexes 11 pour demi-dégâts. Fouille DD 26, Désamorçage DD 26)

Et si on appuie sur l'Ours, on déclenche un piège de Coup de patte. (+10 CC, 1D8+2 Dg, Critique x2. Fouille DD 20, Désamorçage DD 20)

S'ouvre sur 8.

10) Repaire du Golem

À première vue, cette pièce devait être une sorte de salle de bains. En témoignent les restes démolis d'une baignoire, et les morceaux épars d'un ancien miroir. La pièce a été habilement conçue par les ingénieurs nains de l'époque pour se trouver à côté des passages d'air chaud des cheminées des étages inférieurs. Ainsi, il y règne une certaine chaleur. De plus, un étrange brouillard de poussière y stagne en permanence. N'importe quel lanceur de sorts doit faire un test de Détection de la magie (DD 14) pour sentir une vibration magique forte dans la pièce. Le vent associé est *Gaardan*, qui symbolise la terre.

C'est à ce moment précis que le Gmorglu fait un faux pas dans sa filature, et que les personnages peuvent le voir s'étaler de tout son long derrière eux. Décrivez-le aux joueurs, puis dites-leurs que la créature s'enfuit à toutes jambes, en utilisant une petite bouche d'aération, juste assez large pour la laisser passer. Quelques secondes après la disparition de l'espion, les personnages remarquent qu'ils ont réveillé le Golem, et qu'il n'est pas très content.

En effet, la pièce est habitée par le fameux golem de pierre (voir PNJ). Les personnages qui le voient remarqueront qu'il porte une clé en collier (c'est la clef 6, qui est indispensable pour passer à l'étage suivant). Il chargera les personnages à vue, et s'en prendra aléatoirement à eux. Layov aura très peur, et prendra ses jambes à son cou. Essayez juste de faire peur aux personnages, pour qu'ils aillent se cacher. Il vaut mieux pour eux qu'ils ne soient pas trop téméraires, car le Golem est puissant... Une fois les personnages enfuis, le golem se mettra à leur recherche.

11) Salle d'armes

Cette salle renfermait les armes du propriétaire des lieux. La plupart ne s'y trouvent plus, ou sont totalement hors d'usage. Mais un test de Fouille (DD 16) permet de retrouver une arbalète légère de maître. Le problème, c'est qu'elle est hors d'usage. Il faut réussir un test d'Artisanat (DD 14) pour la rendre utilisable.

12) Couloir 8

Ce couloir sombre et frais dégage une odeur pestilentielle. S'ouvre sur 5, 13, 14 et 15.

13) Salle du poulet

Dans cette salle totalement vide d'ameublement, vit un poulet. Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici. Kolbo, qui a faim, attaque le poulet. S'ouvre sur 12.

14) Petit jardinet intérieur

Pas de porte. Cette pièce étrange, dont le sol de pierre a autrefois été recouvert de terre, ressemble à un petit jardinet intérieur. Au centre de la pièce se trouve un petit bassin rempli d'eau verte et pleine d'algues. De l'herbe a poussé par touffes à certains endroits. Un banc, envahi depuis longtemps par un buisson de ronces, se trouve sur un côté. Le seul ornement du jardinet est une statue de cerf, envahie par le lierre. (Faites en secret un test de Détection de la magie DD 18 pour tout lanceur de sorts du groupe. Si l'un deux réussit son test, il ressent une vibration de *Lumios* dans la pièce. Si le test est réussi de plus de 3 points, on saura qu'il faut chercher dans le bassin.)

Layov et Kolbo trouvent l'endroit très plaisant, et proposent de s'y arrêter un instant.

Si les personnages ont la présence d'esprit de sonder le fond du petit bassin sale, ils remarqueront que celui-ci est un peu plus profond qu'il n'y paraît. Tout au fond, un test de Fouille (DD 15-modificateur de Sagesse du personnage) est nécessaire pour trouver une pierre rouge sang, brillant d'un éclat magique. Un test d'Art de la magie (DD 14) permet d'y reconnaître une **Pierre de Répulsion des élémentaires**.
S'ouvre sur 12.

15) Vigie 1

Cette pièce servait de vigie, quand le donjon était encore habité. En effet, elle a été construite de façon à surplomber l'extérieur, en étant un peu « hors » de la Tour. On peut remarquer deux petites meurtrières, qui donnent vue sur le camp goblin. Si les joueurs demandent à voir ce qui s'y passe, ils verront des gobelins en plein entraînement. Mais ils remarqueront aussi qu'une légion est sur le point de partir en direction de la Citadelle de Marav-a-Tak.

On peut aussi y voir les deux squelettes des anciennes sentinelles. L'une d'elles a une dent en or (5 PO).
S'ouvre sur 12.

16) Couloir 9

Ce couloir est vide. Il y a un trou de deux mètres de large et de profondeur au milieu. (Jet de Réflexes DD 20 pour éviter la chute. Test de Saut DD 12 pour sauter par-dessus. Si on tombe : 1D6 Dégâts). Après le trou, il y a des barricades, comme à l'entrée de l'autre couloir. Il faut faire un test d'Acrobaties DD 12 ou d'Escalade DD 12 pour passer. S'ouvre sur 17.

17) Cage d'escaliers

Mène à +3 (étage). S'ouvre sur 16.

18) Salle secrète

Porte en bois solide, coincée (DD Force 18 pour décoincer). Cette petite pièce est le repaire d'une colonie d'araignées. En effet, il y a en tout quinze Araignées monstrueuse de taille TP, trois Araignées monstrueuses de taille P, et une Araignée monstrueuse de taille M. Layov est arachnophobe, c'est pourquoi il refusera d'entrer ici. Ensemble, elles gardent un trésor comprenant 50 PO, ainsi qu'un sablier (un heure) et une épée bâtarde de maître, trouvés sur un squelette.

4) Troisième étage : L'Antre de Hoed

Cet étage est le plus important du donjon pour nos aventuriers, car c'est ici que Hoed habite, et qu'il commande à ses hordes de gobelins. Je vous ai aussi dessiné un plan de l'étage, avec l'itinéraire de fuite de Hoed.

Autrefois, cet étage faisait office de grenier et d'entrepôt d'outils.

1) Cage d'escaliers

Mène à +2 (étage). S'ouvre sur 2.

2) Couloir 10

Porte en fer (DD Force 30 pour défoncer, DD Crochetage 28) verrouillée (clef 6, en collier au cou du golem). Ce couloir est éclairé de torches éparses.

Avant que les personnages n'aillent plus loin, l'espion se débusque (volontairement cette fois), et se présente son le nom de Mitteuh le Gmorglu. Il prétend vivre ici depuis bien longtemps, et savoir que les personnages sont bons, et qu'ils recherchent à mettre Hoed hors d'état de nuire. Mais il essayera de les en dissuader, car

Hoed est très puissant. Bien sûr, les personnages, hautains qu'ils sont, ne prendront pas note de l'avertissement, et continueront leur recherche, car ils sont près du but. Mitteuh le Gmorglu se résignera, et les laissera partir. En réalité, il continuera de les filer, mais en étant encore plus discret.

L'entrée du couloir est protégée par un piège de Balancier fixé au plafond. (+8 CC, 1D10 Dg. DD Fouille 15, DD Sabotage 22.)

S'ouvre sur 3, 4, 5 et 9.

3) Salle des gardes gobelins

Cette salle est à la fois le dortoir et le lieu de fonction des soldats gobelins rattachés à la garde personnelle de Hoed. Il y a cinq gardes. (Voir personnages non-joueurs en annexe)

Lancez 1D10 :

- 1-3. Tous les gobelins dorment, les personnages ont vraiment de la chance.
- 4-9. Les gobelins sont occupés à jouer aux cartes. Ils remarqueront automatiquement les personnages, s'ils rentrent. Si les personnages essaient de passer en douce à côté, faites-leur faire un test de Déplacement silencieux, opposé au Test de Perception auditive des gobelins (dont le résultat a été 15).
- 10. Les gobelins sont stupides, et sont actuellement en train de se battre entre eux. Si les personnages passent à côté de la salle sans y entrer, faites le même test que sur le résultat de 4-9, mais le résultat des gobelins n'est que de 8. S'ouvre sur 2.

4) La chambre de Hoed

Porte en bois verrouillée (clef 7. DD Crochetage 15, DD Défoncer 16). C'est la chambre de Hoed. Un bureau, une chaise, un lit et une caisse en occupent l'espace. En somme, il s'agit d'un ameublement anodin, sûrement dérobé dans une autre pièce du donjon. Sur le bureau, on peut trouver une lettre encore ouverte, avec un encrier et une plume. La lettre est écrite en gobelin. Voilà ce qui y est écrit :

« Hoed, à chef de camp Morlok.

Voyant que les opérations se déroulent comme prévu, mais que nous manquons de renforts, je me dois de vous laisser temporairement le commandement des troupes, et d'aller quérir aide auprès de vieilles connaissances...

Je ne puis vous donner en précision ma destination, mais je vous ferai savoir mes ordres à distance.

Ordres de ce jour :

Tenez à ferme le tunnel Marak, en ravitaillant le barrage mis en place. Ainsi, la ville se trouvera coupée des communications externes, et principalement d'avec son alliée Marav-Pograv.

Envoyez un émissaire à Marav-a-Tak, qui portera le message que je vous ai fait livrer hier au soir.

En espérant être de retour pour la victoire.

Hoed »

Si on fouille les tiroirs du bureau, on trouve un Parchemin de Convocation de monstres II.

S'ouvre sur 2.

5) Laboratoire de Hoed

Porte en fer, verrouillée (clef 7. DD Crochetage 18, DD Défoncer 21). Dans cette salle à l'air lourd et chargé, se trouvent de nombreuses fioles, alambics, outils d'alchimie. La salle est éclairée par un feu, dans une cheminée, sur le côté. Si on fouille la salle (Fouille DD 12), on trouve de l'équipement pour tout un laboratoire

d'alchimiste, de l'or en poudre (pour 10 PO), des sacoches de glu (1D4+1 sacoches), et une pierre précieuse (grenat très pur. 70 PO). S'ouvre sur 2, 6 et 7.

6) Réserve du laboratoire

Dans cette petite salle carrée se trouvent de nombreux objets et ingrédients d'alchimie. On peut par exemple y trouver un flacon de *poudre dessicative* et une *plume de Quaal* de type Oiseau. S'ouvre sur 5.

7) Observatoire

Cette pièce, construite en demi-cercle, n'est qu'à moitié intérieure. En effet, la moitié de son plafond a été démolie. Cette moitié a été démolie, pour créer une sorte d'observatoire astronomique. En effet, des tables de calcul s'entassent dans la partie couverte par le toit, alors qu'une très grande lunette astronomique occupe la majeure partie de l'autre moitié de la salle. Là, assis sur un tabouret, se trouve le grand méchant de l'histoire. Décrivez la scène ainsi :

« Alors que vous pénétrez dans la salle demi-circulaire, où s'entassent de nombreux compas stellaires et tables de calcul, vous distinguez une énorme forme, se découpant dans la lune. La clarté de la lune est ici laissée passer par un toit à demi démolie. La forme s'y découpant ressemble à une longue-vue, mais est dirigée vers les étoiles. À sa base se trouve un personnage de carrure humaine, apparemment passionné par son observation. Le personnage est très blanc, il a des habits noirs, parcourus de fils pourpres. Chauve, le personnage a un œil malsain, et un sourire dominateur. Un objet brillant pend à sa ceinture. D'après vos observations, vous savez pertinemment que l'homme se tenant devant vous est Hoed, l'ennemi recherché... »

Hoed se détache alors de son observation pour se tourner vers les intrus. Il lâche alors une phrase du genre :

« Ainsi, j'ai de la visite. Que me voulez-vous, misérables visiteurs ? »

Après une brève explication (ou pas), Hoed s'enfuit, tout en lançant quelques sorts pour faire peur aux intrus, car il croit les personnages assez puissants pour le vaincre (ce qui est archifaux). Il suit l'itinéraire que j'ai indiqué sur la carte. S'ouvre sur 5 et 8.

8) Balcon

Il y a une belle vue sur la région et les montagnes. S'ouvre sur 7 et 9.

9) Cage d'escaliers

Mène à +4 (étage). S'ouvre sur 2 et 8.

5) Quatrième étage : L'écurie des hippogriffes

Cet étage ne constitue en soi qu'une seule salle : le sommet du donjon. Ici se trouvent cinq nids d'hippogriffes. La plupart des hippogriffes seront endormis lorsque les personnages, poursuivant Hoed, arriveront ici. Quand Hoed arrivera ici, les personnages sur ses talons, il se dépêchera d'enfourcher un hippogriffe, et de filer vers le Nord.

Les personnages verront sur la selle de sa monture, le fameux Marteau des Dieux.

Les personnages ne pourront pas le suivre par la voie des airs, car les hippogriffes ne sont pas habitués à de tels cavaliers, et ils refusent de voler pour eux. Par contre, ils verront en eux un excellent repas, si les personnages ne déguerpissent pas vite.

De toutes façons, les personnages devront trouver un moyen de filer, car les gobelins du camp ont été avertis de la présence d'intrus par Hoed, et sont en train de monter par troupes entières (une vague de six gobelins toutes les deux minutes), à l'assaut des personnages.

Alors que les premiers gobelins arrivent, les personnages en question sont forcés de défendre leurs vies. Mitteuh le Gmorglu se remontre quelques instants de combat plus tard, et dit aux personnages :

« Je vous avais bien prévenus... Allez, dépêchez-vous, suivez-moi ! »

Sur ce, Mitteuh dévoile un passage secret, où s'engouffrent tous les personnages qui lui font confiance.

Le problème, c'est que les gobelins ne mettront pas beaucoup de temps à le retrouver, ce passage secret, et qu'ils se mettront à la poursuite des personnages. Mais cela est une autre histoire...

Conclusion numéro 4 :

Pour une fois dans l'aventure, les personnages ne sont pas coupés en plein élan, en plein suspense. Ils ont eu droit de connaître le visage de leur ennemi. Mais celui-ci, craignant que les personnages soient assez puissants pour le combattre, s'enfuit sur le dos d'un hippogriffe. De plus, le grand méchant a prévenu une troupe de gobelins de la présence d'intrus. Cette troupe s'est dépêchée de monter dans la tour, perdant plusieurs éléments en chemin. Mais elle a finalement trouvé les étrangers. Miraculeusement, un être étrange est venu au secours des personnages, et leur a ouvert un passage secret menant à l'extérieur. Le problème, c'est qu'il n'a pas eu le temps de refermer le passage. C'est pourquoi les personnages sont à nouveau l'objet d'une poursuite, dans le passage secret...

Laissez-moi maintenant vous conter un peu la suite des péripéties. Hoed, poursuivi par les personnages, se rendra dans les montagnes qui se trouvent encore plus au Nord. Quelques heures plus tard, à dos de son terrifiant hippogriffe, Hoed arrivera à destination : la Caverne du clan Marrhaan. Là, il s'entretiendra avec le chef Ogre, et conclura un marché. Une troupe d'ogres sera alors détaché au service de Hoed, en échange de pierres précieuses.

Les personnages devront alors faire savoir au Roi Marak ce qui s'est passé, et suivre ses instructions...

Il est temps de distribuer quelques points d'expérience...

Remarque : n'ayez pas peur d'accorder plus de points d'expérience à certains personnages, c'est une chose normale. Je vous conseille d'utiliser mon barème, car il prend en compte tous les aspects de l'aventure. Cela dit, c'est vous le chef, c'est vous qui décidez ce qui est le mieux pour vos joueurs...

Attention : N'oubliez pas que les personnages sont accompagnés par des Personnages Non-Joueurs. Ils ont aussi le droit à leur part de points d'expérience. Notez surtout pour Kolbo le Wippelin et Layov le prêtre, qui accompagneront les personnages longtemps.

-400 XP à partager pour le combat avec l'étrangleur

-400 XP à partager pour le combat avec les lézards voltaïques

-50 XP pour celui qui trouve le passage secret de la Bibliothèque

-50 XP par porte crochetée

-20 XP par porte défoncée

-50 XP si on trouve la salle secrète du temple

-50 XP si on remarque l'espion

-100 XP si on détruit l'élémentaire de terre

-100 XP pour l'énigme de la salle piégée (50 si on s'est trompé une fois, et 20 si on s'est trompé deux fois)

-500 XP à partager pour avoir fui devant le Golem, et être sortis vivants de cet étage

-50 XP par goblin tué

-500 XP pour avoir survécu à l'aventure jusqu'ici.

-entre 50 et 200 XP pour le roleplay.

Dernière remarque : Les personnages devraient maintenant avoir bien entamé leur niveau 3.

J'espère que cet épisode vous a plu, et que les suivants vous plairont aussi... (En tout cas, j'ai eu du plaisir à le faire, même si je ne suis pas un grand adorateur de donjons purs et durs...)

Arthurius, la Plume.