



## LA SAGESSE DE VALLANDAR

Une courte aventure pour quatre à six personnages joueurs de niveau 1 à 3

### CREDITS

Adaptation 3.5:

Baron Zéro

Relecture:

Freya Haukursson

Conception graphique:

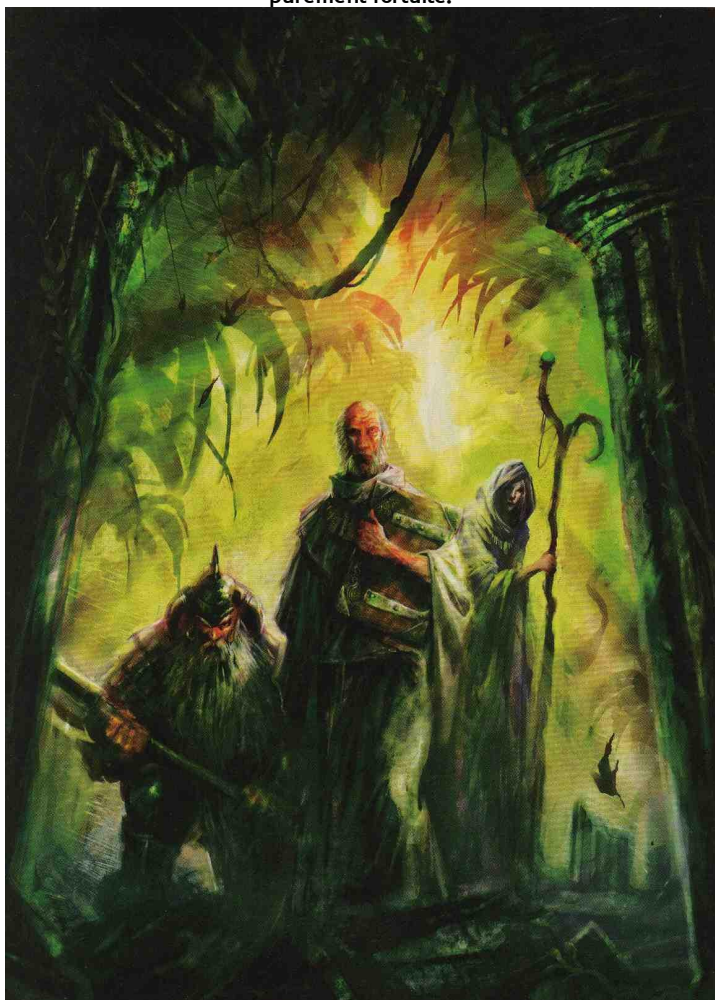
Wizards of the Coast

texte original:

Dave Morris

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une oeuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



### Introduction:

Il s'agit d'un scénario simple pour joueurs débutants se déroulant dans un cadre souterrain. Les Pjs se rencontrent dans le petit village du Pont aux Haches: Bretuald, le curé de la paroisse, va entraîner les compagnons dans une expédition. Il prétend connaître l'emplacement du Sanctuaire de Vallandar, le roi légendaire. Les personnages doivent s'enfoncer dans la forêt de Fenring jusqu'à la tombe où il repose, entouré de ses trésors. Ce scénario sert également de point de départ à la campagne d'Elleslande qui fera découvrir la plupart des royaumes aux joueurs. Il s'agit d'une campagne basée sur l'exploration des terres.

### Préparatifs:

Pour jouer cette aventure, le Maître de Donjon (MD) aura besoin d'un exemplaire des trois livres de règles de D&D: le Manuel des Joueurs, le Guide du Maître et le Manuel des Monstres volume 1. Dans le texte de l'aventure, les passages encadrés peuvent être lus à haute voix par le MD tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions. Les profils complets apparaissent dans l'appendice 1. Ce scénario prend place dans le monde de campagne des **Terres de Légendes**, si vous êtes intéressé, envoyez moi un petit E-Mail à l'adresse suivante et je vous le ferez parvenir sous forme de PDF.

E-Mail: [baron.zero@laposte.net](mailto:baron.zero@laposte.net)

Une aide de jeu sur L'Ile d'Elleslande est disponible sur le site de la Scénariothèque sous le titre: Les Terres du Nord.

### Prologue:

Vous êtes tout récemment arrivés au village du Pont aux hache. Plusieurs d'entre vous viennent du nord et ont traversé le Bois d'Elfax; d'autres sont venus par les marais de Coronach en empruntant cette antique digue que l'on nomme la Marche de Dobby. Vous êtes étrangers à la région et vous avez passé ces derniers jours à explorer les environs et à interroger les villageois. Ceux ci vous ont appris que leur seigneur porte le titre de Baron Aldred, et que son château est situé à plusieurs jours de marche. Le Pont aux Haches est le dernier village à l'ouest de son domaine; c'est aussi un lieu de passage et les villageois sont mieux informés que beaucoup d'autres. Ils savent que plus au sud se trouve le fief du Baron Grisaï ainsi que celui du Comte de Montombre, surnommé le comte elfique. Ce sont des brutes qui vouent une haine farouche au baron Aldred. Le temps des moissons est proche et les paysans passent de longues heures dans les champs. La plupart des renseignements vous sont donnés par Odo, un vieillard perclu de rhumatismes qui passe ses journées à l'ombre d'un pommier sur la place du village. Il déclare avoir eu, lui aussi, une vie



aventureuse, et il accepte de vous loger chez lui contre une pièce d'argent par semaine.

Odo n'a jamais été aventurier. Vous vous en rendez vite compte... mais il ne s'en soucie guère: il adore affabuler. Au fur et à mesure des soirées, ces récits deviennent de plus en plus invraisemblables. Si l'un de vous relate l'une de ses aventures, il pourra la réentendre quelques jours plus tard. Odo la contera comme s'il s'agissait d'un épisode de sa propre jeunesse !

### L'aventure commence:

Vous n'avez pas pris part aux récoltes mais cela ne vous empêche pas de vous joindre aux festivités lorsque, quelques jours plus tard, le dernier épi est engrangé. Les tonneaux de cidre sont mis en perce, et après que Bretuald ait célébré l'office, les villageois entament une ronde effrénée. Le jour commence à tomber quand Bretuald vous rejoint.

-Je ne peux les empêcher de célébrer leurs rites paiens, déclare t il avec un sourire contrit. Mais l'influence du seigneur est chaque jour plus grande. Tout en parlant il se frotte les reins.

-La récolte est une rude époque pour tout le monde, et je ne suis pas fâché de la voir terminée. Venez donc chez moi, nous viderons un tonnelet de mon meilleur vin pour fêter l'événement.

Vous êtes dans la demeure de Bretuald. De l'extérieur vous parviennent , assourdis, les échos de la bacchanale. Le soleil s'est couché et le prêtre allume une lampe qu'il place sur la table. Après vous avoir servi à boire, il déroule un parchemin. Vous distinguez les contours d'une carte mais les inscriptions sont rédigées dans une langue inconnue.

- Connaissez-vous Vallandar ? demande alors Bretuald. *Rex quondam rexquefuturus...* Il fut le roi de cette terre dans les temps anciens. Sous son règne, le pays a connu une époque de paix et de foi. Les plus farouches guerriers se soumirent à son autorité et devinrent ses vassaux.

Mais son demi-frère, Morgrin le Fourbe, ne pouvait supporter tant de bonté il fit alliance avec les ennemis de son aîné, et bientôt le sang et la fureur dévastèrent la contrée. La légende relate que Vallandar rencontra Morgrin en combat singulier et le terrassa d'un seul coup d'épée. Mais Morgrin avait envoûté son arme. Tandis que le fourbe gisait dans son sang, un sortilège maléfique retourna l'épée contre le roi et lui porta un coup fatal. Mathor, le magicien du roi, trouva sa dépouille sur le champ de bataille et, le prenant dans ses bras, remporta dans une crypte connue de lui seul. Il l'y déposa, entouré de ses douze braves chevaliers, et apporta en ce lieu les richesses du royaume. Dans l'attente du jour où le roi

reviendrait pour faire régner de nouveau la paix et la justice. Voilà une belle légende... je crois, pour ma part, qu'il exista dans les temps anciens, un puissant seigneur de la guerre nommé Vallandar... ou Valdyne, ou Vladayn, selon les sources. Ce parchemin m'a été donné par un moine, il y a des années ; il n'en connaissait pas la valeur, ne sachant en déchiffrer le langage. J'ai étudié quelques rudiments de cet ancien dialecte lors de mon noviciat en Cornombrie... Cette carte indique l'emplacement de la tombe de Vallandar ! Bretuald désigne un point sur la carte.

- Elle se trouve dans la Forêt de Fenring, à trois jours de marche d'ici.

Les personnages peuvent s'étonner que Bretuald n'ait jamais tenté l'expédition avant ce jour, puisqu'il possède cette carte depuis plusieurs années. En fait, il ne s'agit pas de sa première tentative et il s'en explique sans détour.

- Voici un an de cela, j'engageai une troupe d'aventuriers qui me semblait convenir... En fait, Agnar le Loup et sa bande étaient de sinistres brigands sans foi ni loi ! Nous entrâmes dans la Forêt de Fenring et, tandis que nous cherchions remplacement exact de la tombe, l'un des compères d'Agnar remarqua un Elfe non loin de là. Ce scélérat ne put s'empêcher de le tuer d'un coup d'arbalète. Ce fut le commencement de tous nos ennuis. Le lendemain, deux hommes tombèrent malades, empoisonnés par l'eau d'une source. Un éclaireur que nous avions envoyé en reconnaissance ne revint pas. Le jour suivant, au réveil, nous retrouvâmes sa tête au bout d'une pique, près du feu de camp ! La plupart des hommes voulurent rebrousser chemin, mais Agnar était un chien enragé que rien n'arrêtait, et moi, pour mon malheur, j'étais aveuglé par la cupidité. Nous pénétrâmes aux tréfonds de la forêt, sans cesse sur nos gardes. Bientôt, un des éclaireurs s'écria : « Je l'ai trouvé ! par ici ! Nous nous précipitâmes parmi les arbres jusqu'à une clairière du milieu de laquelle béait l'entrée d'un tumulus. Mais l'homme qui nous avait appelé était maintenant suspendu par les pieds à une branche et les Elfes nous entouraient, bandant leur arc. Agnar se rua à la charge telle une bête fauve, brandissant sa hache d'armes. Le chef des Elfes s'interposa et prononça une seule incantation. Agnar s'écroura, foudroyé. Le chef s'avança vers moi : je levai ma croix d'une main tremblante et parvins à soutenir son regard glacial. « Tu n'es pas des leurs, me dit-il. Tu ne désirais pas toute cette folie, le châtement te sera donc épargné. Va, prends cette cape, les Loups ne t'approcheront point. » Il enleva sa cape, qu'il plaça sur mes épaules. Je pouvais maintenant apercevoir l'éclat jaune des yeux de la meute dans la pénombre, autour de la clairière. La bande d'Agnar me supplia d'intervenir en sa faveur. Mais tout était inutile désormais. J'atteignis la lisière ; les Loups, malgré leurs grondements menaçants, s'écartèrent de mon chemin, j'entendais derrière moi les hurlements des hommes et, bien qu'ils aient mérité une telle fin, je me bouchai les oreilles pour ne plus entendre leurs cris d'agonie. La rage s'empara bientôt de moi ; j'avais trouvé la tombe et je l'avais perdue ! Mais, dans un dernier éclair de lucidité, j'accrochai la cape de l'Elfe à une ronce et en déroulai le fil au gré de ma fuite. Quand je parvins à l'orée des bois, j'avais défait toute la cape et balisé ainsi mon parcours. Je parvins à rejoindre Saxton, où une violente fièvre me terrassa trois jours durant.

Enfin remis, je retournai à la forêt mais ne pus retrouver la piste. J'avais pourtant pris soin de marquer l'arbre auquel j'avais attaché l'extrémité du fil. Je consultai, un peu plus tard, le Père Adrian et, au détour de la conversation, l'interrogeai incidemment sur le phénomène. Il me répondit que certains fils enchantés ne sont visibles que les soirs de pleine lune ; les Elfes fabriquent ainsi leurs vêtements pour passer inaperçus. J'ai de bonnes raisons de le croire.

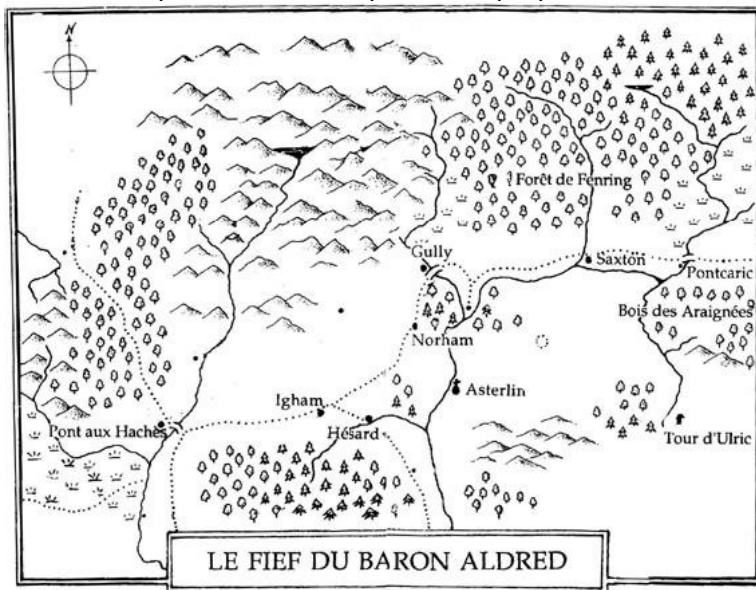
Le Père Adrian fait autorité en la matière... La nouvelle lune se lèvera au soir de la Saint-Michel, dans douze jours exactement. Si vous désirez m'accompagner, nous partirons dans une semaine.

Bretuald a raconté l'entière vérité. Avant de prendre la route, les personnages désirent peut être discuter le partage du futur butin. Bretuald n'y a jamais songé. Dans ses rêves les plus fous, le trésor lui apparaît comme tellement grand qu'il est sûr que chacun pourra emporter ce qu'il désire dans les limites de ses forces. Mais il veut que les personnages lui remettent le dixième de leur part. Après tout, il est le commanditaire de l'opération. Certains esprits mal intentionnés tenteront peut-être de dérober la carte. Ce vol ne servirait à rien. Elle est écrite en lughwyd, un dialecte antique que personne ne peut plus déchiffrer.

## Le voyage

Saxton est le village le plus proche de l'endroit où Bretuald espère retrouver le chemin balisé. Il se trouve à trois jours de marche du Pont aux Haches. Il est recommandé de ne pas provoquer de rencontre dangereuse au cours du trajet.

Voici un exemple de déroulement possible du périple.



Les aventuriers quittent le village de bon matin et entament leur voyage, guidés par Bretuald. Ils vont, dans un premier temps, traverser une région de cultures. Le Maître de Jeu lance discrètement le D 100 ; aucune rencontre n'est prévue pour le premier jour (les héros aperçoivent toutefois au loin des paysans vaquant aux travaux des champs). Les aventuriers atteignent le village du Comté d'Igham à la tombée du jour et décide d'y passer la nuit. Pour quelques pièces de cuivre, ils obtiennent une paillasse dans l'auberge locale et, ainsi assurés d'un toit, évitent tout risque de surprise désagréable pendant la nuit (pas de lancer de dé). Le lendemain, au chant du coq, ils reprennent la route. Leur but : traverser l'épais bois de Norham avant la fin du jour. Le Maître de Jeu décide de ne pas organiser de rencontre dans le courant de cette journée car tout contretemps forcerait les aventuriers à passer la nuit à la belle étoile. L'étape est en effet fort longue. Il ne veut pas non plus les affaiblir avant le véritable début de l'aventure. Mais les joueurs, ignorant la clémence du Maître, décident de presser le pas, coupent par le nord, traversent la rivière et gagnent le village de Trefell. Ils y arrivent peu après la tombée de la nuit. Voyant que les personnages vont très vite atteindre la Forêt de Fenring, le Maître de Jeu décide d'ajouter un peu de piment à l'action



et, par la même occasion, de permettre aux joueurs de se glisser enfin vraiment dans la peau de leur personnage... Trefell ne possédant pas d'auberge, les aventuriers demandent asile aux paysans. Mais ceux-ci les prennent pour des brigands et toute la population se barricade chez elle ! La situation s'aggrave lorsqu'un Pj, irascible, perd patience et se met à marteler la porte d'un pauvre villageois terrorisé, en proférant des menaces. Ses compagnons parviennent, non sans mal, à le calmer et Bretuald use de toute sa diplomatie pour convaincre le curé du village qu'ils sont d'honnêtes voyageurs en quête d'un abri. L'homme de Dieu accepte de mauvaise grâce de les laisser dormir dans son église.

Le lendemain, après le déjeuner avec le curé, les aventuriers reprennent la route, bien décidés à parvenir sans encombre au prochain village. Hélas, ils ignorent que le lancer de dé du Maître de Jeu leur réserve une surprise ! Le premier lancer correspond à un Vampire. En plein jour, une telle rencontre ne serait pas plausible. Le Maître de Jeu effectue un nouveau lancer, une bande de brigands. Le Maître considère cette éventualité et la rejette finalement. Les personnages courent suffisamment de dangers à leur entrée dans les bois ! Une rencontre étrange serait plus propre à créer une atmosphère propice à la suite de l'histoire. L'inspiration vient soudain au Maître de Jeu :

- Peu après midi, tandis que vous faites halte au bord de la route afin de vous restaurer, vous apercevez au loin une troupe de cavaliers, venant de l'est. Lorsqu'elle arrive à votre hauteur, vous remarquez une châtelaine au port dédaigneux. Elle chevauche une haquenée à la robe immaculée. Vous vous levez et la saluez mais elle ne daigne pas vous accorder un regard. Les chevaliers qui raccompagnent n'ont d'yeux que pour elle, fascinés, comme privés de volonté. Dès que cet étrange cortège vous a dépassé, Bretuald se tourne vers vous et chuchote : « Je crois bien qu'il s'agit de Dame Samanda, la Fée enchantresse ; ces pauvres gens sont les chevaliers qui ont tenté de la séduire. Les récits de ses maléfices circulent dans le pays. On dit qu'elle garderait prisonnières dans un calice d'argent les âmes de ces infortunes... ». Bretuald rassemble ses affaires en toute hâte et vous exhorte à quitter cet endroit.

Un frisson glacial parcourt rassemblée... Le Maître de Jeu esquisse un sourire. Cet épisode vient de créer l'atmosphère voulue tout en offrant un thème possible pour une prochaine histoire. Les joueurs pourront tenter de défaire Dame Samanda et de libérer les chevaliers de son emprise... dès que leur personnage aura acquis suffisamment de puissance ! Intrigués et pensifs, les aventuriers reprennent la route vers Saxton. La nuit à Saxton se déroule sans incident. Pour des raisons propres à l'histoire,





ils doivent atteindre la forêt à la tombée de la nuit suivante. Le Maître de Jeu s'arrange donc pour qu'ils se réveillent tard, de manière à ne quitter le village qu'en milieu d'après-midi. Le Maître évite aussi de provoquer une rencontre ce jour-là. Les aventuriers atteignent la lisière de la Forêt de Fenring au crépuscule. Trois jours et demi dans le temps du jeu (ce qui correspond à une vingtaine de minutes de temps réel) se sont écoulés depuis leur départ du Pont aux Haches. Le groupe allume ses lanternes et se prépare à s'enfoncer dans la pénombre de la forêt. L'aventure commence.

Les aventuriers doivent pénétrer dans la Forêt de Fenring à la tombée de la nuit. Ils découvrent facilement le fil, attaché à un arbre marqué, à un kilomètre environ à l'ouest de la rivière qui traverse la forêt. Ce fil forme une ligne scintillante, pareille à un fil d'araignée éclairé par la lune. Ils mettront toute la nuit à le longer jusqu'à la clairière qui abrite la tombe de Vallandar. Leurs chances de faire une rencontre durant cette nuit sont de 35 % (1 à 35 avec un D 100). Toute confrontation à cette étape de l'aventure se fera avec des créatures sans pouvoir magique et de faible puissance. Une meute de Loups serait l'idéal (compter un Loup par aventurier).

## Le monde souterrain

L'aube pointe lorsque vous atteignez la clairière. En son centre se dresse un tumulus envahi par la végétation. Les montants de pierre, scellés par une lourde dalle, sont à demi masqués par les racines tortueuses d'un vieux chêne. Une inscription étrange est gravée à même le roc. Bretuald s'en approche et gratte de son poignard la mousse qui ronge les signes. Vous l'entendez murmurer, quelques instants plus tard : « Ici repose Vallandar. Il régna et régnera. »

Il faut compter plusieurs heures pour déblayer l'entrée du tumulus et les aventuriers sont épuisés par leur périple nocturne. Un peu de repos leur est nécessaire. S'ils insistent pour se mettre immédiatement au travail, reportez vous aux règles sur la fatigue dans le GdM Page 301; il est ridicule de s'engager dans une expédition sans avoir repris des forces ! Après quelques heures de sommeil réparateur, Bretuald fournit aux aventuriers une pioche et trois pelles afin qu'ils dégagent l'entrée. Quatre hommes travaillant en équipe parviendront rapidement à desceller la dalle.

Certains personnages ne manqueront pas de rechigner à cette basse besogne ; le prêtre peut leur répondre que cela n'est pas plus épuisant que le travail des champs ! Bretuald ne possède pas les capacités d'un aventurier et il ne combat que si sa vie se trouve directement menacée. Ses caractéristiques sont celles d'un humain. Il a cependant revêtu pour la circonstance une armure de cuir, et il possède un bouclier. Un

fléau d'armes et un poignard sont passés à son ceinturon mais il ne sert jamais d'une arme blanche. En fait, il déploie toutes ses qualités comme porteur de lanterne. N'oubliez pas à cet égard que, sauf exception mentionnée dans le texte, le monde souterrain n'est pas éclairé. Les personnages ont donc un champ de vision limité. Les paragraphes qui suivent sont numérotés. Ils correspondent à ceux de la carte. Les personnages ne vont certainement pas explorer les pièces en suivant l'ordre numérique !

Quand les aventuriers pénètrent pour la première fois dans une partie du tombeau souterrain, lisez-leur la description qui en est faite. S'ils retournent sur leurs pas et repassent par un endroit précédemment exploré, vous devez tenir compte des changements qui ont pu intervenir. Si, par exemple, ils ont brûlé la tapisserie, mentionnez ce détail dans votre nouvelle description.

### 1. Le couloir d'entrée

Enfin, la lourde dalle d'entrée cède sous votre pression. Un escalier de pierre s'enfonce dans les ténèbres. Vous allumez vos lanternes et descendez. Vous aboutissez à l'extrémité est d'un long corridor au plafond soutenu par des arches de pierres. Il mesure environ quatre mètres de large. Le mur de gauche est recouvert d'une tapisserie aux couleurs fanées. Vous y reconnaissez une scène de bataille.

Cette tapisserie est magique mais le sortilège ne se manifeste que lorsque les aventuriers ont pénétré plus avant dans le couloir (3).

### 2. La salle de la carte

L'entrée de cette pièce est masquée par la tapisserie. Les aventuriers ne la découvrent que s'ils regardent derrière la tenture ou qu'ils l'arrachent.

Vous entrez dans une pièce octogonale de cinq mètres de côté. Le parement, d'une richesse extraordinaire, semble recouvert d'une couche de quartz poli. Vous remarquez d'étranges motifs dans des camaïeux de vert et de bleu, ponctués de symboles d'un rouge iridescent. Un coffre de chêne massif repose contre le mur sud.

Cette étrange mosaïque représente les régions qui constituaient le royaume de Vallandar.

Cette carte fut dressée par Mathor, le magicien du roi. Les aventuriers, connaissant mal la région, ont peu de chance d'en déchiffrer les motifs. Le coffre n'est pas fermé à clef. Mais si un personnage tente de l'ouvrir, il en jaillit un nuage de vapeur verte.

**Brume de Folie:** FP2, mécanique, Déclencheur d'espace, remise en place via réparation, gaz, ne rate jamais, poison, brume de folie, jet de vigueur (DD10) pour résister; fouille (DD25), Désamorçage/Sabotage (DD20).

Le Pj inhale de cette vapeur, qui provoque des hallucinations paranoïaques. Vous prenez le joueur à part et lui affirmez que ses compagnons s'approchent de lui en le menaçant de leur épée. Si le joueur refuse de vous croire, son personnage sort de sa torpeur pour s'apercevoir que ses compagnons ne lui veulent aucun mal. S'il croit vos dires, il mène six Assauts avant que ne se dissipent les effets de la vapeur. Le coffre contient deux cents pièces d'argent et un sac de cuir vide fermé par un cordon de soie rouge.

### 3. La tapisserie magique

Vous approchez de l'extrémité du corridor. Le mur du fond est percé d'une porte de bois noir à double battant, retenue par des gonds de cuivre oxydés. Une petite porte s'ouvre dans le mur nord et un passage s'enfonce vers le sud.

Si les aventuriers n'ont pas détruit ou arraché la tapisserie, un étrange phénomène se produit :

Avant que vous ayez atteint les portes, une herse de métal tombe du plafond et bloque le passage. Un bruit résonne derrière vous: une autre herse vient de couper l'accès aux escaliers de sortie. La tapisserie se met alors à onduler, comme soulevée par une brise. Cinq guerriers s'animent, quittent la scène et se matérialisent dans le corridor, derrière vous. Ils sont revêtus d'armures ornées de motifs étranges, leur visage a gardé la texture fanée de la trame mais la large lame de leur glaive scintille d'un éclat bien réel.

Ces guerriers combattent dans un silence absolu. Une fois abattus, ils reprennent leur place dans la tapisserie, mais leur image garde la trace des blessures que leur ont infligées les héros. Si la tapisserie est arrachée du mur ou brûlée, les guerriers disparaissent instantanément avec une plainte lugubre. Dès que les aventuriers ont vaincu tous les guerriers, ils soulèvent les herses sans difficulté.

### 4. Le bâton dans les airs

Le passage mène à une petite chambre circulaire sans autre issue que celle que vous venez d'emprunter. La paroi est couverte de motifs entrelacés selon un rythme extrêmement complexe. Un bâton plane dans les airs au centre de la pièce. Il pivote sur lui-même à raison d'un tour par seconde. Une de ses extrémités émet une lueur rougeâtre, l'autre scintille d'un éclat bleu glacial. La partie centrale est d'un noir mat.

Si un personnage tente de s'emparer du bâton, il vous faut considérer deux éléments : d'abord de quelle main il se sert. S'il ne le précise pas, considérez qu'il se sert de la main qui d'habitude tient l'arme. Ensuite quelle section du bâton il touche : la rouge, la bleue ou la noire ? Si, là non plus, aucune précision n'est donnée, déterminez la section au hasard. Si l'aventurier choisit une section précise, demandez-lui son total de Dextérité. Si ce total est supérieur ou égal à 14, il saisit le bâton. Sinon, il doit obtenir un résultat inférieur à ce total avec un D20 pour agripper le bâton par la section de son choix. En cas d'échec, déterminez une section au hasard. L'extrémité rouge est brûlante ; la bleue est glaciale. Le contact de l'une ou l'autre provoque une blessure. Le personnage perd 1 point de Vie, et, s'il s'est servi de la main qui tient habituellement l'épée, il subit un malus de 1 à son Bonus à l'attaque jusqu'au terme de l'expédition. Le bâton cesse sa rotation dès qu'on l'empoigne. Il s'agit d'un bâton de glace et de feu ; la partie noire peut être touchée sans dommage. Le possesseur de ce bâton le commande par l'esprit : la partie rouge émet une vague de chaleur intense, la partie bleue soulève un courant d'air réfrigérant. Le porteur du bâton est aussitôt averti de ces pouvoirs par transmission de pensée. Ses compagnons, eux, n'en savent rien. A moins, bien sûr, qu'il ne les en informe. (Inscrivez les pouvoirs du bâton sur un papier que vous remettez à son nouveau possesseur.) La vague brûlante fait perdre 5D6 points de Vie. Le courant glacial ne fait perdre que 4D6 points de Vie. Ce bâton possède une charge limitée : il ne sert que trois fois de chaque côté. Si le personnage décide d'avertir ses compagnons des pouvoirs du bâton, Bretuald (s'il est encore de ce monde à l'issue du

combat contre les guerriers de la tapisserie !) le met en garde contre une utilisation intempestive de ce pouvoir. Ce conseil est particulièrement avisé : en effet, l'issue de l'aventure peut être désastreuse si les personnages ne possèdent plus l'usage de ce bâton lors d'événements futurs !

### 5. La paroi rocheuse

Les portes noires s'ouvrent sur un tunnel grossièrement taillé à même la roche. Ce boyau aboutit à une caverne. Là, une paroi rocheuse empêche toute progression. Un étrange halo de lumière dorée filtre de son sommet. Allez-vous tenter l'escalade ?

La paroi oppose un facteur de difficulté de 13. Par conséquent, tous les personnages doivent réussir un test d'escalade contre une DD de 13 pour gravir sans peine la paroi. Le sommet se trouve à dix mètres de hauteur. Si un personnage manque son escalade, vous déterminerez donc la hauteur de la chute avec un maximum de 3D6, voir Guide du Maître page 303. Un personnage qui vient de tomber peut, s'il est encore en vie, tenter une nouvelle fois sa chance. Si un personnage parvenu au sommet lance une corde pour aider ses compagnons, ceux-ci tentent l'escalade avec un facteur de difficulté de 5.

### 6. L'antre du sorcier


Vous ne devez exposer ce qui suit qu'aux personnages qui sont parvenus au sommet. Si certains joueurs ont décidé de demeurer en bas, ils doivent quitter la pièce dans laquelle se déroule le jeu.

Vous parvenez finalement à vous hisser au sommet de la paroi et vous vous retrouvez à l'intérieur d'une vaste caverne. Les stalactites reflètent une lumière diffuse. Soudain, votre cœur s'arrête de battre : une vision stupéfiante vous apparaît. Au centre de cette cathédrale de pierre, lovée sur un incroyable amoncellement de trésors, vous apercevez la forme sinieuse d'un gigantesque Dragon d'argent ! Heureusement, le monstre est assoupi ; deux minces filets de fumée bleue s'élèvent en volutes de ses narines. Près de lui, au milieu d'un pentacle tracé en rouge à même le sol, se dresse un vieux chêne dont les branches tordues se perdent dans les ténèbres au-delà de l'étrange chape de lumière.

A partir de cet instant, prenez à part le joueur qui possède le total de Sagesse le plus élevé (si l'expédition compte des magiciens ou des prêtres, ce que vous allez dire les concerne essentiellement) et dites-lui ceci :







Au moment où vous atteigniez le sommet, vous avez cru apercevoir la silhouette d'un homme de deux mètres au visage envahi par une longue barbe et vêtu de fourrures en lambeaux. Il brandissait un bâton d'ivoire. Mais vous vous rendez bientôt compte qu'il ne s'agit que du vieux chêne. L'étrange clarté de la grotte a dû vous induire en erreur...

Le chêne est la « forme assoupie » de Mathor, le sorcier de la cour de Vallandar. Il ne se réveillera pas avant son suzerain (23). Le pentacle empêche quiconque de toucher l'arbre. Il est chargé d'une puissante magie et ne peut être effacé. Le Dragon ouvre un oeil dès que l'expédition s'approche de son trésor. Si les personnages osent s'avancer davantage, le Dragon fait jouer sa langue fourchue entre ses crocs acérés avant de leur parler. Prêtez au Dragon un ton solennel, ou au contraire enjoué et facétieux, suivant l'ambiance que vous avez donnée à votre histoire ; la conversation entre Bilbo et Smaug dans *Bilbo le Hobbit* en est un bon exemple. Le Dragon se nomme Fengel. Il est sous la coupe de Mathor mais, par fierté, il affirme entretenir des relations très amicales avec le sorcier. Il se montre très flatté si l'on admire la magnificence de son trésor. Si un personnage confond ces richesses avec celles du royaume, le Dragon rectifie avec dédain et annonce que le trésor royal se trouve dans la chambre mortuaire, sans garde aucune... Les personnages ne manqueront pas de demander s'ils peuvent emporter une partie de ces richesses. Fengel répugne à se séparer de ses biens mais il consent à un petit jeu pour tromper l'ennui. Il propose des énigmes : à chaque réponse correcte, le personnage gagne une pièce d'or. (Celles-ci sont d'une taille bien supérieure à celles qui ont cours dans le royaume ; leur valeur approximative est de quarante-cinq pièces d'argent.) Si les personnages ne parviennent pas à résoudre les énigmes, Fengel les prie fermement de partir et de le laisser dormir.



Voici quelques énigmes chères à Fengel :

J'ai croisé une armée qui rassemblait des vivres et battait la campagne. Mais ses troupes ne pillaient aucun village et ne foulaient pas un brin d'herbe sur son sillage.

Réponse : un essaim d'abeilles.

Par-delà les mers  
Haut dans le ciel, il traverse les terres  
Invisible à l'oeil.

Réponse : le vent.

Aussi longue que six hommes  
Et de six hommes ayant la force  
Un seul homme peut la porter  
Mais six ne peuvent la dresser vers le ciel.

Réponse : une corde.

Il dévore tout sans être jamais rassasié, mais quand il boit, il meurt.

Réponse : le feu.

Fengel connaît l'histoire de chaque pièce d'or de son trésor et s'en sépare avec tristesse, comme s'il quittait un ami de longue date. Si l'un des personnages s'empare d'une poignée de pièces d'or et tente de prendre la fuite, Fengel attend qu'il ait atteint le rebord de la paroi avant de cracher son souffle enflammé. Si un personnage survit à cette attaque, Fengel le laisse partir. Une poignée de ces pièces vaut 10D6 x D20 pièces d'argent.

## 7. La salle du vent

Vous poussez la lourde porte et pénétrez dans une longue salle. Vos lanternes éclairent un piédestal de marbre gris dans lequel est sculptée une face grotesque aux joues distendues. Un calice d'argent est posé à son sommet. Derrière le piédestal vous apercevez indistinctement les contours d'une porte.

Dès que les personnages se dirigent vers le piédestal, une violente tempête se lève dans la pièce et les force à reculer. La puissance du vent est telle que, même en s'accrochant aux parois, les héros ne peuvent dépasser le milieu de la pièce. S'ils brandissent le sac trouvé dans le coffre (2), le vent s'y engouffre aussitôt et la tempête cesse comme par enchantement. La cordelette doit être serrée afin d'emprisonner le vent. Si le sac est ouvert plus tard ou même lors d'une expédition ultérieure, le vent rejoint immédiatement la salle du piédestal par le plus court chemin. Le courant d'air bouscule toute personne sur son passage et la projette à une distance de deux à huit mètres. Si, par exemple, les personnages ouvrent le sac lors de leur retour vers le Pont aux Haches, toute personne se trouvant au nord-est (c'est-à-dire entre le sac et le tumulus) est aussitôt assommée. Le calice vaut soixante pièces d'argent, mais sa véritable valeur se fera connaître par la suite (11).

## 8. La croisée des chemins

Vous débouchez dans un couloir de trois mètres de large, orienté d'est en ouest. A l'est, il mène à une salle distante de quelques pas. A l'ouest, le couloir bifurque vers le nord au bout d'une quinzaine de mètres.

## 9. La toile d'araignée

Vous apercevez au fond de la pièce un casque de bronze posé sur un socle de bois. Dès que vous franchissez le seuil, vos poignets se trouvent enserrés dans une toile d'araignée invisible mais d'une résistance à toute épreuve.

L'Araignée Géante qui habite la pièce fond sur la victime. Seuls les personnages qui ouvrent la marche se prennent dans la toile. Leurs compagnons ne peuvent pas leur prêter main forte et attaquer l'Araignée. En effet, les prisonniers leur coupent la route.



L'Araignée regagne son antre dans les combles dès qu'elle a perdu 3 points de Vie. Lorsque les personnages se sont débarrassés de l'Araignée et ont pénétré dans la pièce, décrivez-leur ce qui suit.

La salle ne contient que la table et le casque. Celui-ci, curieusement, ne semble pas avoir subi les outrages du temps. Il est décoré de motifs compliqués et sa visière est un large miroir. Si vous vous le posez sur la tête, vous pouvez voir à travers le miroir mais tout est obscurci et vous ne distinguez que la silhouette des objets.

Toute personne qui porte ce casque au combat est pénalisée en raison de la mauvaise visibilité (malus de -1 au corps à corps, perte du bonus de Dextérité à la CA), excepté s'il possède le Don: combat en aveugle. Ce casque semble inutile mais il sera d'un grand secours contre la Gorgone (19).

## 10. Le piège

Au moment où vous allez atteindre la bifurcation, une dalle se dérobe légèrement sous vos pieds et un dé clic inquiétant se fait entendre. Soudain, un gigantesque fer de hache jaillit du mur et traverse le couloir en un balancement mortel...

**Balancier fixé au plafond.** FP3; mécanique, déclencheur à retardement, remise en place automatique, Att +15 corps à corps (1d12+8x3 grande hache), Fouille (DD15), Désamorçage/Sabotage (DD27)

## 11. Les deux fontaines

La voie se trouve bloquée par un voile de lumière violette scintillant entre deux colonnes ornées de motifs exubérants. Vous distinguez à peine, derrière la barrière lumineuse, les contours du couloir qui se prolonge vers le nord. De part et d'autre de cette porte se trouvent deux fontaines, dans une alcôve. Dans celle de gauche, un liquide opaque et grisâtre jaillit d'un visage de pierre aux traits grimaçants et coule dans une vasque circulaire. La fontaine de droite est remplie d'un liquide pourpre et bouillonnant qui s'écoule d'une face à l'expression terrorisée.

Le voile de lumière est magique : toute personne qui tente de le traverser subit les effets d'un sort de Terreur comme lancé par un

magicien de niveau 18. Si cette attaque porte, le personnage est affligé d'une peur irraisonnée durant tout le reste de l'aventure. De plus, chaque fois que l'expédition rencontre un monstre, le personnage a 25 % de chances d'être paralysé par la frayeur ; il se protégera la tête de ses bras et attendra, terré dans un coin, que ses compagnons se soient débarrassés de l'ennemi (encouragez tout joueur dont le caractère a été affecté par la barrière à interpréter désormais le rôle d'un être craintif). Cet effet disparaît dès que le personnage a quitté le monde souterrain.

Le liquide grisâtre a de curieux effets sur quiconque le boit. Le personnage sent sa chair devenir grise et prend une consistance granuleuse. Jusqu'à ce qu'il quitte le monde souterrain, le personnage gagne 2 points de ça naturelle. Par contre, ses muscles de pierre sont moins prompts à réagir : il perd la moitié de son total de Dextérité et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.


Le liquide pourpre possède lui aussi d'étranges propriétés. Tant qu'il est contenu dans la vasque, il s'agit d'un acide qui peut dissoudre tout, à l'exception de l'or et de l'argent. Si un personnage en boit à même la fontaine, il est gravement brûlé et perd D4 points de Vie. S'il y trempe les mains pour recueillir du liquide, il perd définitivement 1 point de Dextérité. S'il s'en imprègne le visage, il perd D8 en Charisme. Si en revanche les personnages remplissent le calice d'argent trouvé dans la salle du vent, le liquide tiré de la fontaine perd son acidité et peut être bu sans danger. Il immunise alors le personnage contre les effets de la barrière magique. Si un personnage a bu à l'une des fontaines, il ne peut tirer bénéfice de l'autre. Un personnage acquiert donc soit l'immunité contre la barrière magique, soit la rigidité de la pierre. Ces breuvages gardent leurs propriétés tant qu'ils sont dans le monde souterrain ; à l'extérieur, ils se transforment instantanément en eau stagnante.

## 12. La rivière souterraine

Vous traversez la barrière lumineuse et poursuivez votre progression dans le couloir. Bientôt, le grondement tumultueux d'une rivière souterraine rugit dans les ténèbres au loin. Vous atteignez un petit escalier qui mène à un appentement de pierre, le long des eaux noires et tumultueuses. Un pont de bois aux planches disjointes enjambe le cours d'eau. Une silhouette de pierre striée de veines rosées interdit l'accès au pont. Cette ébauche de statue a le torse, les bras et la tête parfaitement sculptés, mais le reste du corps n'a pas été dégagé de la masse de pierre brute. À votre vue, les muscles impressionnants se bandent dans un grincement sinistre. Vous remarquez alors ses longues griffes de silex, tranchantes comme des rasoirs.

La Statue animée, dépourvue de jambes, demeure fixée au sol. Les personnages peuvent tenter de la





dépasser en courant. Elle les frappe alors, à coups de griffes. Cette Statue est ambidextre ; elle attaque deux personnages au cours du même Assaut. Les aventuriers qui parent les coups en pleine course, perdent leur bonus de Dex à la CA. Si les aventuriers tentent de combattre la Statue, ils se rendront rapidement à l'évidence : leurs coups n'entament pas ce corps de pierre. La seule manière de la vaincre est d'utiliser le bâton de glace et de feu.

En effet, une dilatation brutale de la roche sous l'effet de la chaleur, suivie d'une forte gelée, fissure la Statue. (Étant clouée au sol, elle ne peut esquiver les rayons du bâton). Si, après l'avoir détruite, les aventuriers pensent à en fouiller les décombres, ils trouvent, dans une cavité ménagée dans le socle, un glaive enchanté +1. Il faut ici rappeler que certains monstres, comme les mort vivant, ne peuvent être inquiétés que par des armes magiques.

### 13. Le pont branlant

Le pont est dans un état de délabrement avancé. Si un personnage dont la chair s'est transformée en pierre (11) le traverse, les planches vermoulues ne supportent pas son poids. Il termine sa course dans la rivière... et coule comme une pierre ! Le bâton de glace et de feu s'avère une fois encore utile ; le rayon givrant forme une couche de glace à la surface de la rivière, couche assez épaisse pour supporter le poids d'un personnage transformé en pierre.

### 14. Un étroit passage

Vous gravissez un petit escalier, semblable à celui de la rive sud de la rivière, jusqu'à une petite porte noire. Il émane de cet endroit une intense impression de paix et de sérénité.

### 15. La chapelle

Vous pénétrez dans une salle basse de plafond ; les murs en sont tendus de tapisseries aux couleurs fanées. La flamme vacillante d'une lampe brûle sur un autel, au fond d'une alcôve, dans le mur est. Un crucifix surmonte l'ensemble. Le mur à l'ouest est percé d'une porte à double battant. Une petite porte semblable à celle que vous venez de franchir vous fait face.

Un personnage qui a traversé la barrière magique (11) peut se débarrasser de son mal s'agenouille au pied de l'autel. Cette grâce ne doit pas être connue à l'avance. N'en faites état que si un aventurier prie au pied de l'autel. Seuls les personnages qui le font sans arrière pensée tirent bénéfice ; toute conversion subite et intéressée sera sans effet !

### 16. Un long couloir

La petite porte révèle un étroit passage qui s'enfonce vers le nord avant de se couder à l'est au bout de quelques pas. A une dizaine de mètres de la bifurcation, le couloir est éclairé par des lampes rouges qui pendent du plafond. Dès lors, la galerie se prolonge à perte de vue...

### Des soupçons ?

Vous poursuivez votre progression jusqu'aux premières lampes. A votre approche, elles baissent d'intensité mais la lumière devient plus rouge...

Aucun changement ne s'est opéré en fait ; les lampes paraissent moins vives par contraste avec la clarté des lanternes que brandissent les aventuriers. Ce couloir n'existe pas plus que les lampes qui l'éclairent. Il s'agit d'une illusion provoquée par Mathor le magicien. Si les personnages éteignent leurs lanternes, ils se retrouvent dans une obscurité totale, et ils voient toujours les lampes rouges ! Si un aventurier approche son visage de la première lampe suspendue, il reste invisible : une lumière illusoire ne saurait l'éclairer. Si les personnages ne soupçonnent pas la supercherie et continuent leur progression, le couloir disparaît dès qu'ils ont dépassé la première lampe rouge (une illusion cesse dès qu'on la touche). Le personnage qui ouvre la marche se retrouve brusquement à la fin du couloir réel, et au bord d'une fosse dissimulée jusque-là par l'illusion ! Il doit obtenir un résultat inférieur ou égal à son total de Dextérité avec un D20 afin de se retenir à son voisin le plus proche. Sinon, il chute d'une hauteur de dix mètres. Les parois de la fosse opposent un facteur de difficulté de 11 au cas où le personnage tenterait de remonter par ses propres moyens.

### 18. Une lueur au loin

La porte à double battant s'ouvre sur un couloir large de cinq mètres qui se prolonge vers l'ouest. une quinzaine de mètres des portes, il est rejoint par un autre boyau qui, celui-là, continue vers le nord. Les ténèbres règnent mais une vive lueur brille au loin.

### 19. Une présence féminine

Vous vous avancez en direction de la jonction des boyaux. Soudain, une silhouette se découpe dans le halo lumineux : quelqu'un vous attend, dissimulé dans le couloir éclairé.

Vous vous arrêtez, retenant votre souffle, et tentez de reconnaître la forme dans l'ombre.

Serait-ce une femme ? Sa coiffure est savamment tressée.. Soudain, un sifflement de serpent, sinistre, déchire le silence...

Les joueurs ont sûrement compris qu'une méduse s'apprête à leur tendre une embuscade. Dès qu'ils s'approchent de la jonction des couloirs, elle jaillit en travers de leur route et plonge son regard mortel dans les yeux de l'infortuné qui ouvre la marche.

Si celui qui ouvre la marche porte le casque de bronze trouvé dans la tanière de l'Araignée (9), la Gorgone a la sinistre surprise de voir son visage se refléter dans la visière ! Un résultat de 6 à 10 avec 1D10 la condamne à être pétrifiée par son propre regard. Si elle déjoue le piège, la Gorgone ferme les yeux et combat à l'aveuglette.



## 20. La jonction des couloirs

Le couloir nord, où se trouvait la Gorgone, n'est profond que de quelques mètres. Son extrémité est fermée par une porte à double battant de chêne renforcé de ferrures. Un globe de cristal lumineux est suspendu au plafond. En brandissant vos lanternes, vous voyez que le couloir orienté d'est en ouest aboutit lui aussi à une porte à double battant, distante d'une dizaine de mètres.

## 21. Le coffre

Vous pénétrez dans une pièce obscure à l'atmosphère fétide et chargée de poussière. Brusquement, une escouade de sept Squelettes grimaçants surgit des ténèbres.

Si vous vous êtes débarrassés des Squelettes, vous remarquez un énorme coffre posé contre le mur sud. Il est fermé par un solide cadenas de la grosseur d'un poing. Un objet scintille à la lueur de vos lanternes : l'un des Squelettes porte une clef suspendue au cou par une chaîne.

La clef permet, bien sûr, d'ouvrir le coffre. Celui-ci contient un carquois rempli de flèches +1, une broche en or (120 pièces d'argent), deux fioles bouchées à la cire (potions de soins), un tube à parchemin (Force de taureau), un lourd sceptre d'argent (150 pièces d'argent) et un crucifix en ivoire (bonus de +2 en attaque contre les morts-vivants). Si un personnage touche l'un de ces objets, une force le repousse vers le centre de la pièce tandis que le coffre se referme d'un coup sec. Le personnage n'est pas blessé mais le coffre reste fermé, et la clef introuvable. L'objet touché se trouve, lui, non loin de là. Le coffre étant trop lourd pour être déplacé, les personnages doivent se contenter d'un seul article.

## 22. Quelques pas et un saut... dans le vide !

Une exploration approfondie vous permet de déceler un renforcement dans le mur nord. Il se prolonge sur quelques mètres jusqu'à un puits affleurant le sol. La lueur de vos torches ne parvient pas à dissiper les ténèbres de cet abîme, qui semble rejoindre les entrailles de la terre. Des anneaux de fer, scellés dans la paroi du puits, disparaissent dans l'obscurité.

Si les aventuriers lancent une pièce de monnaie (n'oubliez pas de la déduire de leurs réserves) dans cet abîme, l'écho de sa chute leur parvient au bout d'un temps équivalent à six pulsations cardiaques. Si un personnage tente de descendre, insistez sur l'atmosphère inquiétante qui émane des ténèbres. Au bout de quelques mètres, il ne perçoit plus la lueur des lanternes et la voix de ses compagnons lui parvient en écho répercuté par les parois du puits. Un personnage affligé d'une peur irraisonnée refuse catégoriquement de descendre ; mais vous ne devriez pas avoir à le rappeler si le joueur joue correctement son rôle. La descente ne présente aucun danger. Parvenu au fond, le personnage patage dans une fange visqueuse. Si ce contact ne le rebute pas et qu'il fouille le sol à tâtons, il trouve une dague. A la lumière, on découvre que le pommeau en est serti de cinq joyaux. Cette dague a une valeur de quatre cents pièces d'argent.

## 23. Le dôme royal

Les portes s'ouvrent sur un balcon qui surplombe une vaste enceinte circulaire plongée dans l'obscurité. Le dôme, gigantesque, coiffe l'enceinte et se perd dans une nuit sépulcrale. L'enceinte est inondée par une colonne de lumière qui nimbe un cavalier et sa monture. L'homme porte une lourde armure finement ciselée de motifs archaïques qui sont repris sur le caparaçon. Tous deux sont plongés dans un profond sommeil. Une couronne d'or ceint le front de l'homme. En cercle parfait, dressées telle une garde attentive, douze armes entourent Vallandar. A droite, un escalier de pierre longe la paroi du dôme jusqu'au sol. Au pied des marches, un coffre d'or massif renvoie la lumière de vos lanternes.

L'esprit de Morgrin, l'infâme demi-frère de Vallandar, hante ces lieux. Si les aventuriers descendent, ils voient se matérialiser l'apparition suivante :

Soudain des fragments de ténèbres se détachent en silence de la masse obscure et convergent vers l'escalier. Ces volutes se rassemblent en un magma coalescent qui prend peu à peu forme humaine. Deux prunelles noires à l'éclat inhumain vous toisent tandis qu'un atroce malaise vous enveloppe comme un linceul. Le Spectre s'avance vers vous ; le corps et la robe flottante qui l'habille ont gardé des ténèbres la noire opalescence, mais ces mains blafardes et ce visage déformé par la haine apparaissent maintenant avec une terrifiante clarté. De son bras tendu, il s'empare d'une épée soudain surgie du néant.



Il s'écoule deux Assauts avant que Morgrin rejoigne les aventuriers. S'ils possèdent les flèches magiques, ils feraient bien de les décocher dès maintenant, car Morgrin ne peut être inquiété que par des armes magiques. Tous les personnages, y compris ceux qui souffrent déjà d'une peur insensée, subissent en plus les effets du babil du monstre.

Les personnages se retrouvent alignés dans l'escalier. Ce n'est pas le lieu idéal pour un combat. A part le glaive (12) et les flèches magiques (21) les personnages ne peuvent se servir que des armes dressées en cercle autour de Vallandar s'ils veulent affronter Morgrin.

Bien sûr, ils doivent pour cela atteindre le sol et utiliser à cette fin un stratagème pour détourner

l'attention du Spectre. Les aventuriers peuvent aussi bien fuir les lieux. Bretuald, quant à lui, refuse d'abandonner si près du but: il a cherché cette tombe durant de longues années, ce n'est pas le Spectre de Morgrin qui pourrait l'arrêter maintenant! Les personnages devront pratiquement assommer le prêtre s'ils veulent l'entraîner dans leur fuite. Si un personnage parvient jusqu'au cercle des armes, il s'empare aisément de l'une d'elles. Cela fait, il ne peut prendre d'autre arme.

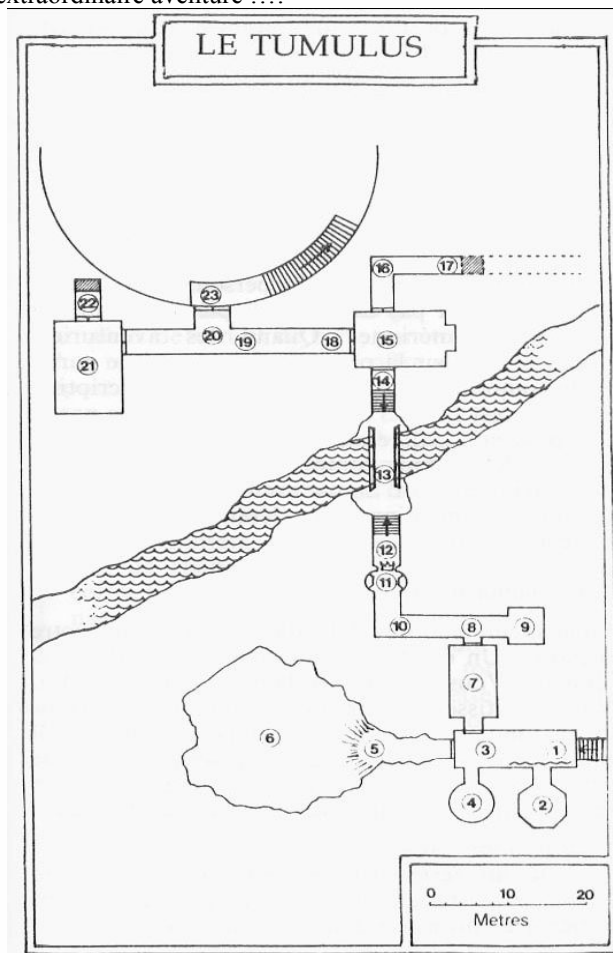


Les armes tiennent miraculeusement sur la pointe sans que rien les maintienne. Quand on les retire du cercle, elles laissent une empreinte d'ombre à leur exacte mesure jusqu'à ce qu'elles reprennent leur place. Tout cela est bon à savoir: en effet, quiconque s'empare d'une arme devient implicitement vassal de Vallandar. Le jour où la contrée vivra des temps troublés, Vallandar sortira de son sommeil pour appeler à ses côtés tous ceux, vivants ou morts, qui possèdent une de ses épées. Ils deviendront ses chevaliers et combattront à ses côtés (à moins que vous ne choisissiez un thème apocalyptique, ces événements ne se produiront peut-être jamais durant votre campagne). Ces armes magiques sont efficaces contre les Morts Vivants. Dans un premier temps, le personnage qui en manie une ne profite d'aucun bonus particulier. Mais elles libèrent leurs pouvoirs surnaturels chaque fois que le héros sert une cause juste... selon l'avis du Maître de Jeu et non du joueur! Elles procurent alors un bonus variant de +1 à +3 points de bonus. De plus, un personnage qui possède une de ces armes est sûr de ne jamais l'égarer. Même s'il pense l'avoir

définitivement perdue (dans le cratère d'un volcan, par exemple) l'arme retrouve miraculeusement sa place à sa ceinture quelques jours plus tard. Si les aventuriers parviennent à se débarrasser de Morgrin, ils reportent certainement leur attention sur le coffre d'or. Vous soulevez le lourd couvercle, le regard luisant de convoitise. Contient-il les fabuleuses richesses du royaume? Vous vous penchez tous avec fièvre... Vous trouvez une couronne d'argent, une poignée de grain, un soc de charrue, une croix de bois et un livre relié en cuir. Si Bretuald a survécu à l'ultime combat, il comprend aussitôt la signification de ces objets: « Les trésors du royaume! grogne-t-il avec amertume. Le roi, la terre, le peuple qui la cultive, la foi et la justice... » Le prêtre éclate en sanglots. Si les personnages s'avèrent mus par l'appât du gain, ils peuvent s'emparer de la couronne et la revendre quatre-vingt-dix pièces d'argent. Le Livre de la Loi est, lui aussi, marchandable. Le doyen d'un monastère en fera sûrement l'acquisition pour un bon prix. Le coffre est trop lourd pour être transporté et les aventuriers ne parviennent pas à le démanteler... Bien sûr, le roi lui-même ne peut être touché. Si un personnage pénètre dans le faisceau de lumière verte, il est violemment projeté en travers de la pièce et perd D4 points de Vie.

## Épilogue

Bretuald, à l'issue de cette aventure, s'en retourne à son village et reprend, maussade, ses fonctions de curé. Peut-être aura-t-il tout de même acquis une certaine sagesse. Les personnages qui ont survécu à l'expédition en tirent de substantiels bénéfices. Enfin, aucun des survivants n'est capable de retrouver remplacement de la tombe de Vallandar: la magie de Mathor interdit que l'on y pénètre plus d'une fois. Seules les richesses et les cicatrices récoltées au cours des combats attesteront, aux yeux de nos héros, la véracité de cette extraordinaire aventure!...





## Annexe: Caractéristiques des Monstres

**Loup:** Animal de taille M, Dés de vie: 2d8+4 (13Pv), Vitesse de déplacement: 16m, CA:14 (+2 Dex, +2 naturelle), Attaque: +3 en mêlée (1d6+1, morsure) AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +5, Vig +5, Vol +1, Spécial: croc en jambe, odorat, Caractéristiques: For 13, Dex 15, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 6, FP:1  
Compétences: Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception auditive +6, Sens de la nature +1  
Don: Botte secrète (morsure)

**Bretuald:** Caractéristiques d'un adepte de niveau 1

**Guerriers de la Tapisserie:** Humanoïde de taille M, Dés de vie: 1d8+2 (10Pv), Initiative +2, Vitesse de déplacement: 10m, CA 16 (+2 Dex, +3 armure, +1 petit bouclier), Attaques: +3 en mêlée (1d6+2, épée courte), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +4, Vol +0, Caractéristiques: For 15, Dex 14, Con 14, Int 9, Sag 10, Cha 9  
FP:1  
Dons: Esquive, Robustesse  
Équipement: Armure de cuir cloutée, Targe, Épée courte

**Fengel, Dragon d'argent:** Aucune caractéristique n'est fourni pour Fengel, des aventuriers niveau 1 n'ont aucune chance de l'éliminer.

**Araignée géante:** vermine de taille P, Dés de vie: 1d8 (4Pv), Initiative +3, Vitesse de déplacement: 10m, CA 14 (+1 taille, +3 Dex), Attaques: +4 en mêlée (1d4-2 + venin), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +2, Vol +0, Spécial: venin, toiles, vermine, Caractéristiques: For 7, Dex 17, Con 10, Int -, Sag 10, Cha 2, FP:1/2  
Compétences: Détection +7\*, Discrétion +14, Escalade +10, Saut -2\*  
Don: Botte secrète (morsure)

**Statue animée-golem de pierre:** Créature artificielle de taille M, Dés de vie: 14d10 (77Pv), Initiative: -1 (Dex), Déplacement: 0, CA 26 (-1 taille, -1 Dex, +18 naturelle), Attaques: +18 x2 en mêlée (2d10+9, poings griffus), AL: N, Jets de sauvegarde: Réf +3, Vig +4, Vol +4, Caractéristiques: For 29, Dex 9, Con /, Int -, Sag 11, Cha 1, FP:11

**Gorgone:** Aucune caractéristique n'est fourni, au cas ou le Mj ne l'aurait pas compris, ce monstre n'est la que pour faire peur aux joueurs, le casque miroir devrait suffir à la vaincre.

**Squelettes:** Mort vivant de taille M Pv:6, Init:+5, Vitesse de déplacement: 10m, CA:13, Attaques: +0, dégâts: d4, particularités: mort-vivant, immunités, JDS: Réf+1, Vig+0, Vol+2,  
Dons: science de l'initiative, FP:1/3

**Morgrin, le fourbe (Allip):** mort-vivant de taille M (intangible), Dés de vie: 4d12 (26Pv), Initiative +5, Vitesse de déplacement: vol 10m (parfaite), CA:15 (+1 Dex, +4 Parade), Attaques: +3 en mêlée (1d4 points de sagesse, contact intangible), AL: NM, Jets de sauvegarde: Réf +2, Vig +1, Vol +4, Spécial: babil, affaiblissement de la sagesse, démence, mort-vivant, intangible, résistance au renvoi (+2)  
Caractéristiques: For/, Dex 12, Con/, Int 11, Sag 11, Cha 18  
FP:3  
Compétences: Détection +7, Discrétion+8, Fouille +7, Intimidation +11, Perception auditive +7, Sens de l'orientation +4