

# NAUFRAGÉS

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 7



**Scénario original :** André Foussat

**Adaptation :** blueace et Stellaire

**Relecture :** Stellaire

**Plan du donjon :** blueace

Version du 07/10/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via  
[www.aidedd.org/site/contact/](http://www.aidedd.org/site/contact/)

Disponible en téléchargement gratuit sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org)

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson  
END OF LICENSE



# NAUFRAGÉS

## CONTEXTE

Une légende raconte qu'il y a de cela plusieurs siècles, un magicien elfe de la pire espèce nommé Kelek, accompagné d'une wyverne, fit régner la terreur sur une partie du lac d'Altalith. Leur réputation grandissante commençant à avoir des effets néfastes sur le commerce au sein du royaume, un vaillant paladin de Laelith, Georges de Mælorn, partit au-devant du mage et de sa créature pour les détruire. La légende se termine en racontant que peu après l'entrée du chevalier dans la demeure du mage, sur une île près de Muick, la montagne aurait tremblé. On ne revit jamais ni le chevalier, ni le sorcier.

Tout ce que raconte la légende est véridique. Le paladin décapita la wyverne puis Georges de Mælorn et Kelek déchaînèrent un tel déluge d'eau et de feu qu'une partie du volcan s'effondra. Ce que personne ne sait en revanche est que des années plus tard une horde de gobelins s'est installée sur cette île. Ces gobelins ont un chef, un hobgoblin nommé Ko-Butrog, dont l'autorité est contestée par son lieutenant, un autre hobgoblin répondant au nom de Na-Izbaad.

Depuis qu'ils sont sur l'île les gobelins essaient, sans succès, de pénétrer à l'intérieur des ruines du repaire du magicien. Mais ils se heurtent depuis des décennies à la « grande magie » qui le protège et qu'ils sont incapables de comprendre, des sortes de rayons de foudre.

## AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « La nuit de l'Empereur-Démon ». Un personnage religieux (clerc ou paladin) est recommandé, voire indispensable.

## ACCROCHES D'AVENTURE

Les personnages, toujours à Laelith, souhaitent regagner leur village natal de Fial, à l'est du royaume, où ils doivent assister à un événement ou à une cérémonie, comme une naissance ou un mariage.

## LES PROVINCES DE LAELITH

Les lacs de Laelith, qui servent de contexte géographique à cette aventure, sont décrits en détails sur [www.aidedd.org](http://www.aidedd.org) dans la rubrique Univers.

## INTRODUCTION

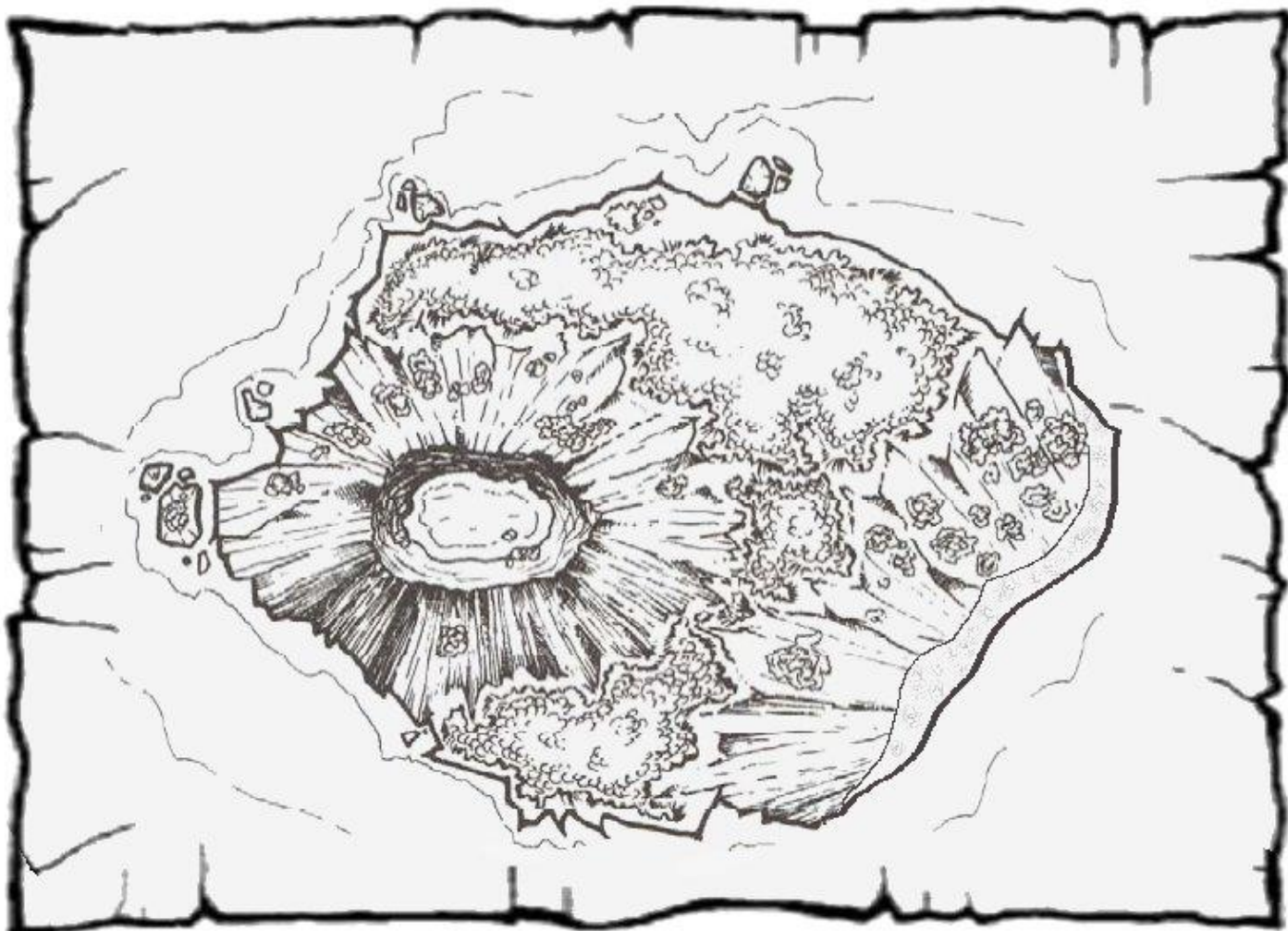
Les personnages ont embarqué à bord d'un petit bateau, le « Vagues d'Altalith », afin de regagner Egonzasthan-la-basse rapidement. Mis à part eux, il n'y a que l'équipage, composé par quatre marins. Le bateau a quitté Laelith au petit matin et navigue depuis plus de huit heures déjà en direction de la Divine écluse lorsque le saghiann se lève brusquement. En dépit de leurs efforts pour sortir de la tourmente, les marins se voient malgré eux projetés vers une île et l'inévitable se produit : la frêle embarcation se fracasse contre des rochers à une dizaine de mètres à l'ouest de l'île. Tout le monde est un peu abasourdi, mais aucun blessé n'est à déplorer. Un rapide coup d'œil permet cependant de se rendre compte que le bateau est hors d'usage. Le capitaine évalue à un ou deux jours le temps nécessaire pour la réparation. La cargaison est intacte toutefois.

Tout aventurier est curieux et il ne devrait pas se passer beaucoup de temps avant que l'un d'eux ne propose de faire un rapide tour de l'île. Cette dernière doit faire légèrement plus d'un kilomètre de diamètre et pratiquement en son centre se dresse ce qui semble être un vieux volcan. Une lente ascension permet de découvrir à l'intérieur du cratère un petit lac d'environ 200 mètres de diamètre.

Du lac émerge une toute petite île très rocailleuse de quelques dizaines de mètres de long, grossièrement circulaire et située à environ trente mètres du bord, au sud-est du lac. Elle est occupée par les ruines d'un bâtiment.

Un jet d'Intelligence (Histoire ou Religion) DD 15, avec avantage pour un clerc ou un paladin, fera immédiatement surgir dans l'esprit d'un personnage les souvenirs d'une vieille légende que se racontent les membres de son Église (voir Contexte).





## LES Gobelins

Bien entendu, l'arrivée du bateau n'est pas passée inaperçue. Normalement, quand des étrangers débarquent, les gobelins se cachent le temps qu'ils repartent ou bien ils les tuent sans prévenir s'ils semblent vouloir rester trop longtemps ou s'ils ont besoin de leur vivre ou de leurs armes. Mais cette fois c'est le numéro deux de la tribu qui repère les nouveaux venus le premier.

D'une intelligence largement supérieure à la moyenne, l'hobgobelin veut tirer profit de l'arrivée des nouveaux-venus. Na-Izbaad n'a en fait qu'une idée en tête, devenir chef de la tribu à la place de Ko-Butrog. Or si, grâce à lui, les gobelins parviennent à pénétrer dans le repère du magicien et à retrouver la tête de la wyverne (voir L'antre des gobelins), il aura tous les soutiens nécessaires pour prendre la place du chef. Ayant compris que la magie qui fait obstacle aux gobelins est d'origine humaine, des humains (à la rigueur des nains ou des halfelins, voire des elfes) doivent être capables de la surmonter et de la supprimer. Na-Izbaad (**hobgobelin capitaine**) tendra alors une embuscade au groupe avec plus d'une cinquantaine de guerriers **gobelins** armés d'arcs et de cimeterres. Les personnages sont d'un bon niveau, mais face au nombre ils devraient rapidement réaliser que l'affrontement n'est pas une solution. Et cela tombe bien car les gobelins semblent vouloir négocier. Le lieutenant, qui parle relativement bien le commun, leur propose le marché suivant : il leur laisse la vie sauve et les aide à quitter l'île en échange de l'ouverture d'une sorte de tour souterraine, quelque part sous le lac. À prendre ou à laisser ! Na-Izbaad leur donne jusqu'au lendemain matin pour réfléchir et lui donner leur réponse.

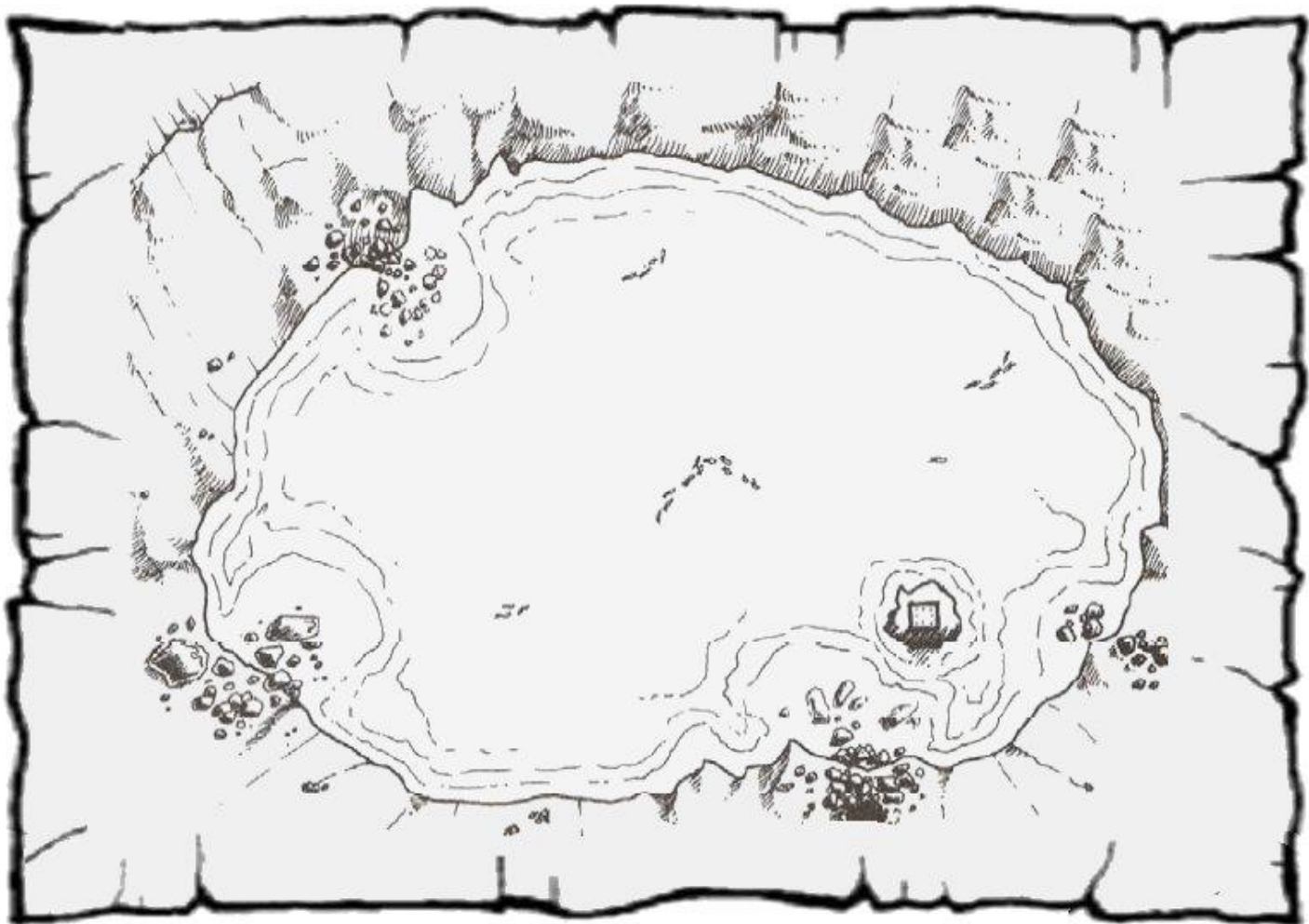
## L'ANTRE DES Gobelins

En attendant, les personnages, ligotés et désarmés, sont amenés dans l'antre des gobelins, un réseau de cavernes creusé au fil du temps sur le flanc de l'ancien volcan. Pour sa part, l'équipage peut rester auprès du bateau pour le réparer, gage de bonne foi de Na-Izbaad, surveillé par quelques gobelins.

À partir de cet instant, faites découvrir aux joueurs les joies d'un déplacement dans un complexe à moitié en ruines grouillant de gobelins : couloirs souterrains effondrés, salles envahies par les pierres qui se sont détachées du plafond, crasse inhérente à la vie communautaire gobeline, odeurs fétides émanant de la plupart des lieux traversés... Le tout sous les moqueries et les regards haineux que leur lancent les habitants des lieux qu'ils croisent. Ce séjour souterrain ne doit pas être une partie de plaisir pour les personnages ! On peut estimer le nombre total de gobelins à un peu plus de 200, femmes et enfants inclus.

À un moment, le groupe traversera une grande salle où est exposé en évidence un grand squelette. Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10 réussi ne laisse aucun doute sur le fait que les gobelins qui passent devant l'ossature semblent lui vouer un immense respect, proche de la vénération.

Un autre jet, d'Intelligence (Nature) DD 15, confirme, pour ceux qui en douteraient encore, qu'il semble bien s'agir du squelette d'une wyverne, mais il lui manque la tête. Et c'est là tout l'enjeu pour Na-Izbaad. La tribu de gobelins recherche depuis des décennies et des décennies la tête de la wyverne, l'île a été passée au peigne fin à de nombreuses reprises, mais rien. Alors pour l'hobgobelin l'explication est simple, la tête se trouve forcément au seul endroit où ils n'ont encore jamais pu pénétrer : dans la tour immergée du magicien.



Mais Ko-Butrog, le chef de la tribu, a été informé de la capture des personnages par Na-Izbaad et il n'est pas dupe. Il se doute bien que son lieutenant pense en tirer un avantage d'une manière ou d'une autre. Il a donc demandé aux gobelins qui lui sont le plus fidèles de surveiller de près tout ce petit monde et de ne pas hésiter à provoquer le groupe. Sous le prétexte de se sentir « *honteusement outragés* » par la présence de sales étrangers dans leurs couloirs, certains gobelins joueront des tours pendables aux personnages. Jets de pierres ou d'huile enflammée, voilà le genre de plaisanteries qu'affectionnent particulièrement ces créatures.

## APPARITION ET MISSION

Au prochain moment de prière du personnage qui s'est rappelé la légende, à la tombée de la nuit ou au matin, son Dieu se montrera à lui. Il lui explique alors que Georges de Mælorn aurait dû être sanctifié pour le sacrifice dont il a fait preuve, mais cela n'a jamais été réalisé car le rite veut que cette cérémonie soit faite en présence des restes du défunt, or le corps ou les ossements de Georges de Mælorn ne sont jamais réapparus. Le dieu termine donc en demandant à son fidèle de profiter de l'heureux hasard qui l'a fait échouer sur cette île pour retrouver la dépouille de son paladin et célébrer en son nom la sanctification de Georges de Mælorn comme il se doit.

Au matin, quand Na-Izbaad viendra leur demander quelle est leur décision, ils devraient donc accepter de « travailler pour les gobelins ». Dans le cas contraire, il saura se montrer très menaçant.

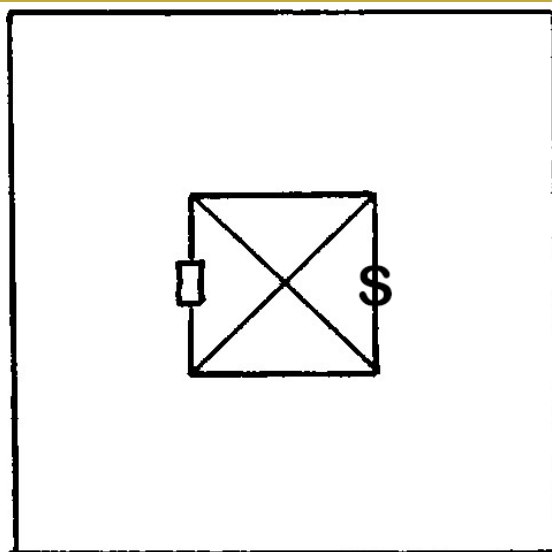
## LA TOUR DU MAGICIEN

Une fois acquise la « coopération » des personnages, Na-Izbaad les sort sous bonne escorte de l'ancre (12 **gobelins** pour un

groupe de 4 PJ) et les amène au bord du lac. Là, tout le monde empruntera alors des radeaux de fortune pour accéder à la petite île.

Si, à un moment ou un autre, les personnages plongent dans le lac, ils peuvent se rendre compte que la tour, monolithique, est enfoncée dans le fond du lac, qui est ici d'une profondeur proche de 6 mètres. Mais il n'y a aucune ouverture visible.

## NIVEAU 0



Le toit de la tour est plat, carré, de dix-huit mètres de côté. Un jet d'Intelligence (Histoire) permet de se rendre compte que la pierre utilisée pour le bâtiment est spéciale, inconnue et particulièrement résistante. Raison pour laquelle, malgré

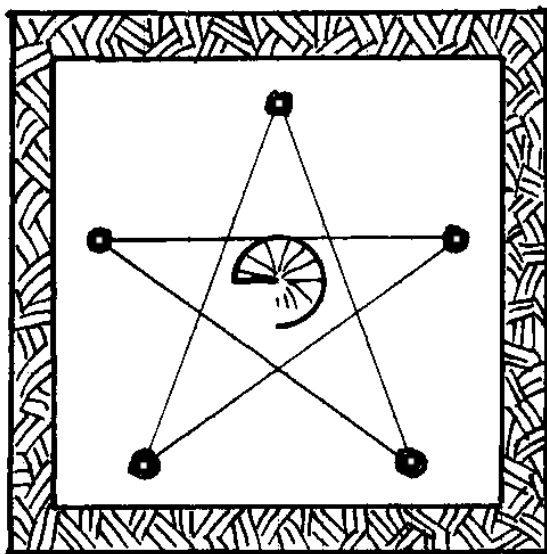
l'écroulement du volcan, toute la structure semble s'être enfoncée d'un seul bloc, sans se briser.

La plateforme est jonchée de plusieurs corps de gobelins calcinés. En son centre se trouve une pyramide de six mètres de côté et dotée d'une porte. C'est la seule entrée visible qui se trouve à la surface. Tenter d'ouvrir cette porte déclenche un sort semblable à *éclair* qui a pour origine le centre de la pyramide et une direction aléatoire (tirer 1d8). Toute personne sur la ligne de l'éclair doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13. En cas d'échec le sort inflige 4d6 dégâts de foudre, ou la moitié en cas de réussite. Le sort met toutefois plus d'une heure à se recharger tout seul. En fait, le véritable accès est de l'autre côté de la construction, par une porte secrète. Mais il faut réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 20 pour découvrir le mécanisme secret qui permet de l'ouvrir. La porte, qui possède une poignée qui permet de la rouvrir de l'intérieur, donne sur un escalier en colimaçon qui s'enfonce dans le noir.

Une fois la porte ouverte, Na-Izbaad demandera au groupe de descendre avec lui. S'ils acceptent, tout leur équipement leur sera rendu et le lieutenant ordonnera à l'escorte gobeline de l'attendre ici.

La pyramide fait trois mètres de haut, mais à l'intérieur de celle-ci, le plafond n'est plus qu'à une hauteur de deux mètres. Ce qui signifie que tout le sommet de la pyramide est caché aux yeux de ceux qui passent. Il y a toutefois peu de chances que les personnages s'en aperçoivent (jet de Sagesse (Perception passive) DD 25), préoccupés qu'ils seront à chercher un chemin vers le bas. Dans le volume existant entre le plafond et le vrai sommet de la pyramide, une tonne de billes de plomb attend, depuis des siècles...

## NIVEAU -1



Quatre mètres d'une descente noire et poussiéreuse mènent à un vaste plancher occupant toute la surface de la tour. Un large pentacle couvre pratiquement toute la pièce et cinq immenses chandeliers en cuivre à cinq branches, où sont encore fichées quelques bougies (éteintes depuis longtemps, bien sûr), sont disposés au bout de chacune des branches du pentacle. Le pentacle tout entier irradie la magie. Sur le sol, autour de l'escalier, est inscrite une phrase en draconique :

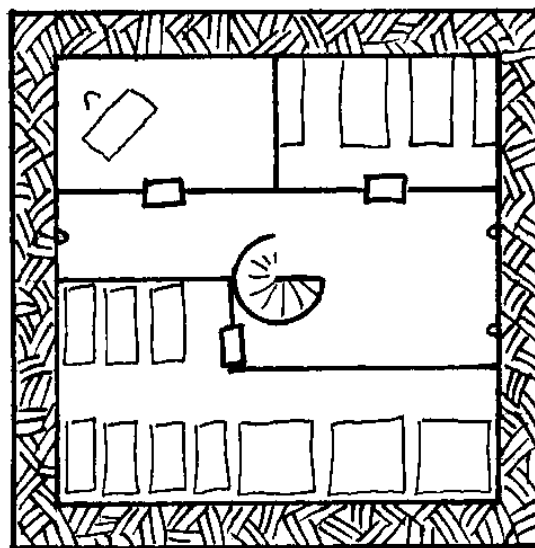
**QUE LA LUMIÈRE SOIT !**

Ce n'est pas une énigme mais plutôt une sorte de pense-bête que Kelek s'était mis là, simplement pour lui rappeler d'allumer la

lumière en entrant chez lui... La seule chose sensée à faire est d'allumer au moins une bougie par chandelier avant de reprendre la descente par l'escalier. Si cela n'est pas effectué, au moment où le premier personnage descend les premières marches de l'escalier, le plafond de la pyramide s'ouvre et une tonne de billes de plomb dévaleront, causant à tout ce qui se trouve sur leur passage 4d10 points de dégâts (ou la moitié de ces dégâts si un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 est réussi), plus une chute de quatre mètres jusqu'au palier suivant, soit 1d6 supplémentaire. Les billes continueront leur descente jusqu'au niveau le plus bas, avec un bruit infernal, et elles iront s'accumuler dans un récipient conçu pour cela, puisque le sol de ce niveau est légèrement en pente, mais nous y reviendrons.

Le reste de cette agréable pièce est aménagé en salle de lecture, avec des fauteuils (dont il ne reste plus que l'armature), des étagères et des dizaines de livres reliés. Malheureusement, les livres tombent en poussière dès qu'on s'en saisit. Aucun n'est de nature magique. Les quelques titres encore lisibles sont du type « La nature du Mal », « De la théorie et la pratique de la pensée maléfique » ou encore « Sept fois sept péchés capitaux ».

## NIVEAU -2



C'est à ce niveau que Kelek avait installé son laboratoire et qu'il exerçait sa magie. Le palier est divisé en deux parties égales séparées par un couloir central.

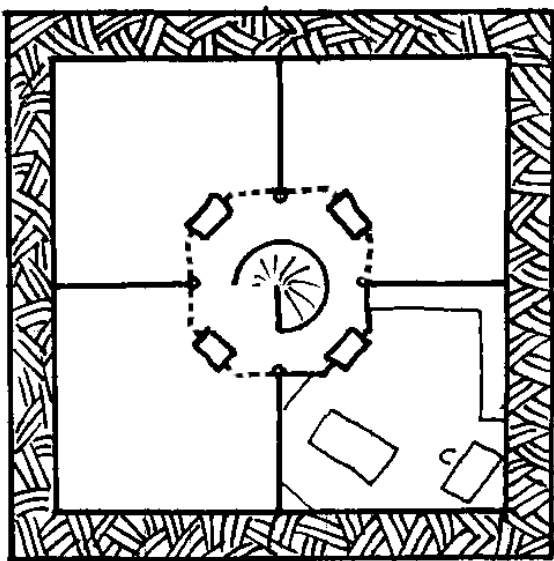
**Salle d'études.** Outre un bureau, elle contient ses livres de sorts (tirez au hasard 7 sorts des écoles de nécromancie, transmutation, illusion et invocation). Les livres sont protégés magiquement contre le vieillissement et sont donc en bon état, mais de nombreuses pages ont été arrachées ou déchirées.

**Réserve.** Kelek entreposait aussi bien ses ingrédients et autres composantes magiques que de la nourriture et quelques bouteilles d'alcool (pour les longues soirées d'hiver sans doute). Mais le temps est passé aussi pour ces diverses préparations et toutes sortes de champignons se sont développés dans cette pièce, loin de la lumière et de l'agitation. La réserve en est pleine, au point qu'il est très difficile d'en ouvrir la porte (une force combinée de 25 sera nécessaire pour y arriver). Lorsque la porte cèdera, de façon brutale comme il se doit, un nuage de spores totalement inoffensifs sera soulevé par le courant d'air causé par ce mouvement brusque. Bien que totalement sans danger, ce nuage de moisissure et l'odeur putride qui l'accompagne devraient faire peur aux joueurs et contribuer à les stresser, si ce n'est pas déjà fait par ailleurs.



**Laboratoire.** C'est la plus grande pièce de ce niveau et il est, comme le reste de la tour, dans un état de délabrement avancé. Les longues tables de travail, dix en tout, sont couvertes de poussières. Sur chacune d'elles, les personnages peuvent discerner, à la lueur de leurs torches, une sorte de petit monticule, grossièrement de la taille d'un humain allongé. Dès l'instant où il n'y a plus personne sur le palier, la porte du laboratoire, qui s'était ouverte avec facilité, se referme automatiquement (Kelek n'aimait pas être dérangé lorsqu'il travaillait). C'est là que Kelek expérimentait et qu'à partir de matériaux vivants il créait des monstruosité animées d'une vie factice. Sur les tables sont allongés depuis des siècles ses dernières tentatives. Il y a là six **squelettes** de taille humaine et trois autres squelettes de plus grande taille (**squelette minautore**) tenant à la fois de l'ours et du gorille (tentative d'hybride intéressante). Ne reconnaissant nullement leur maître parmi les personnages, tous attaqueront joyeusement dès que la porte se refermera.

### NIVEAU -3



L'escalier conduit à un palier où un mur et trois cloisons faites de grilles métalliques à larges barreaux forment un carré. Les trois salles délimitées par des barreaux sont des cellules, réserves de matière première pour les travaux pratiques de Kelek. La dernière salle, entourée de murs, peut être considérée comme une salle de chirurgie.

**Cellules.** Chaque cellule est occupée par 1d4 squelettes (pas des morts-vivants, de simples os !). L'une des cellules avait vraisemblablement contenu des animaux, les autres uniquement des humanoïdes.

Si les personnages fouillent ces squelettes, ils pourront découvrir sur l'un d'eux, un humanoïde, une petite clé en argent qui n'a pas été attaquée par la rouille. Avoir résisté plusieurs siècles à la rouille est une marque de la plus grande magie. De fait, cette clé est réellement magique, mais son seul pouvoir est de résister aux assauts du temps. Elle appartenait à un chevalier errant et lui avait été offert par sa belle, en gage d'un amour éternel. Elle n'a d'autre utilité ici que de poser des questions aux personnages. Cette superbe petite clé ouvre certainement une porte ou un coffre situé à plusieurs milliers de kilomètres de là !

**Salle de chirurgie.** C'est là que le magicien se livrait à ses investigations et essayait de créer des hybrides (homme-chien, ours-loup, sahuagin-crocodile, etc). La seule chose intéressante, posée sur une table, est un énorme crâne qui à première vue semble celui d'un petit dragon. Un jet réussi d'Intelligence

(Nature) DD 10 confirme qu'il s'agit en fait bien du crâne d'une wyverne.

S'il est présent, Na-Izbaad a du mal à cacher son émotion à la vue du crâne. Plusieurs générations de gobelins l'ont cherché et c'est lui qui l'a trouvé. Avec ce trophée, nul doute que les heures de Ko-Butrog à la tête de la tribu sont comptées. L'hobgobelin signifie alors au groupe qu'ils ont rempli leur mission :

« Bien, vous avez rempli votre rôle, et moi je vais tenir ma parole. Remontons et je vous conduis jusqu'à votre bateau. Dès qu'il sera réparé, vous pourrez vous en aller et ne plus jamais revenir ici ».

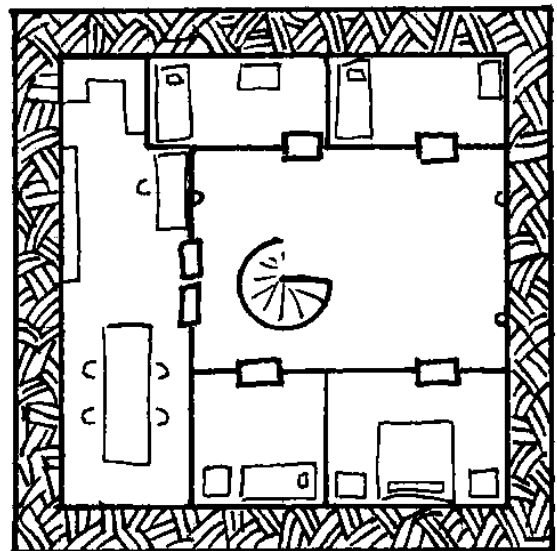
Mais les personnages n'ont pas encore récupéré les restes de Georges de Mælorn et voudront donc continuer l'exploration. Dans un premier temps Na-Izbaad insistera un peu pour qu'ils remontent tous à la surface, avant d'accepter de les attendre ici si le groupe insiste pour descendre un peu plus. Bien entendu, à partir de ce moment, il est impensable qu'il se sépare de la tête de la wyverne.

#### LE CRÂNE DE LA WYVERNE

Lorsque le paladin est arrivé sur l'île, il a tout d'abord affronté la wyverne, qu'il a décapitée d'un seul coup d'épée à deux mains. Puis Georges de Mælorn est alors parti à la recherche du magicien sur le reste de l'île.

Pendant ce temps, Kelek a retrouvé le corps de sa wyverne. Il a alors pris sa tête l'a amenée dans sa tour avec le secret espoir de pouvoir la greffer sur le corps d'une de ses créatures prisonnières. Mais sur ces entre-faits le paladin est entré à son tour dans le repère du magicien et l'expérimentation n'a pu être menée à son terme.

### NIVEAU -4



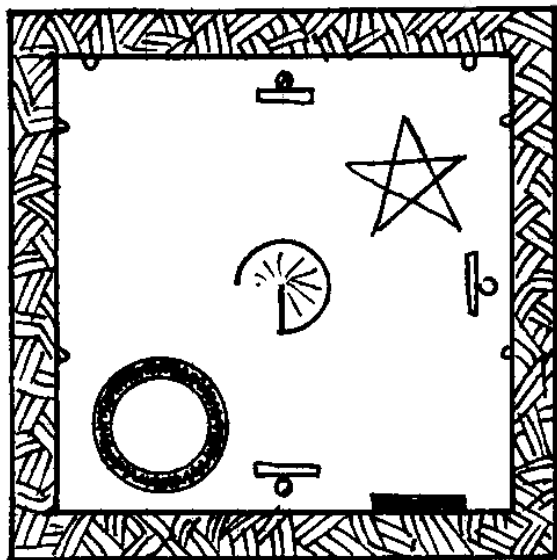
C'est à cet étage de la tour que Kelek avait installé ses appartements privés. On y trouve quatre chambres, c'est-à-dire la sienne et celles de ses concubines, ainsi qu'une cuisine et une salle à manger. Les portes des chambres sont toutes scellées par un sort de *verrou magique* dont le mot de passe est perdu depuis bien longtemps, mais un sort de *déblocage* les ouvrira facilement. En fait, le principal problème ici est que les trois concubines elfes du mage sont maintenant des **banshies** condamnées à errer dans la tour.

**Chambres des concubines.** Plus ou moins identiques, chaque chambre est meublée d'une armoire ainsi que d'un coffre où devaient se trouver une grande quantité de vêtements, tous en lambeaux maintenant. Une fouille minutieuse des meubles et un jet réussi de Sagesse (Perception) DD 15) dans l'une des pièces permettent de découvrir six bijoux de 250 po chacun.

**Chambre de Kelek.** C'est, bien entendu, la plus grande des trois, avec un lit immense et des livres couverts de poussière tombant en miettes. Une armoire et un coffre complètent le mobilier. Sur un des murs est accrochée une tapisserie qui fut probablement superbe en son temps. Si l'un des personnages la touche ou la bouscule d'une façon ou d'une autre, elle s'effritera, révélant deux vieux miroirs. Dans le coffre, sur lequel est gravé un étrange symbole, on peut trouver 200 po et 140 pp.

**Salle à manger et cuisine.** Elles ne contiennent rien de particulier (meubles en miettes, ustensiles rouillés, etc).

## NIVEAU -5



Comme indiqué plus haut, le sol de cette dernière salle, qui occupe toute la surface de la tour, est légèrement en pente. Ceci a pour effet de laisser rouler toutes les éventuelles billes de plomb jusqu'à une sorte de cuve creusée dans le sol. Si les personnages n'ont pas déclenché le piège décrit à ce moment-là, ils seront en droit de se poser des questions quant à la bizarre conformation de cette pièce... La piscine, autrefois pleine d'eau, est aujourd'hui remplie d'une vase noirâtre ayant une odeur extrêmement désagréable. Devant trois des quatre murs se trouvent un miroir qui peut s'orienter de gauche à droite (ils irradient la magie si on effectue une *détection de la magie* dessus). Sur un de ces murs est gravé un énorme symbole, le même que les personnages ont pu trouver sur le coffre au niveau précédent.

Dans un coin, à l'opposé de la piscine, se trouve un pentacle et autour de celui-ci reposent deux squelettes enchevêtrés, ceux du paladin et du magicien. Un jet de Sagesse (Perception) DD

15 permet de trouver une bague au doigt du squelette qui semble être celui du magicien. Elle n'est pas magique mais comporte deux symboles. Le premier, gravé à l'extérieur, est semblable au motif du pentacle ; l'autre, gravé à l'intérieur, révèle être un symbole lié à la téléportation si l'on réussit un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Et derrière le pentacle, sur un petit autel de pierre, est posée une statuette qui semble toute en or (valeur 400 po).

Le clerc ou le paladin du groupe pourra procéder à la cérémonie. Peu importe sa forme (au joueur d'improviser), celle-ci n'est pas longue et ne demande rien de bien exceptionnel (un sort de niveau 1 comme *cérémonie* ou *bénédictio*n, ou de l'eau bénite).

Dès qu'un personnage posera le pied sur le pentacle (si les miroirs n'ont pas été positionnés correctement auparavant), une fumée noire et nauséabonde s'en dégagera et un démon gardien (**glabrezu**) apparaîtra. Cette magie du pentacle ne se déclenchera qu'une seule fois ; un autre diable n'apparaîtra pas si l'on marche de nouveau sur le pentacle par la suite.

Toucher le symbole du mur (si les miroirs n'ont pas été positionnés correctement auparavant) déclenche une décharge qui inflige 1d4 dégâts de foudre à chaque fois.

Positionner les trois miroirs face au pentacle (afin qu'une personne située dessus puisse se voir dans chacun d'eux) téléporte cette personne (mais pas un objet non tenu) sur une plage au sud de l'île. Le groupe ne connaîtra alors sûrement jamais Ko-Butrog, le chef de la tribu. Les miroirs se remettent alors automatiquement dans leur position originale.

Positionner les trois miroirs face au symbole (afin qu'une personne située juste devant celui-ci puisse se voir dans chacun d'eux) ouvre une cache secrète qui contient 3000 pc, 4000 pa, 700 po et une *potion d'invisibilité*. Kelek était obsédé par ses expériences de mutation, pas par l'argent ou les objets magiques. Il attaquait les bateaux sur le lac pour capturer des cobayes, pas pour les détrousser.

## RETOUR À LA SURFACE

Si les personnages ne parviennent pas à se téléporter les uns après les autres, il leur reste toujours la solution de faire le chemin inverse dans la tour. À la sortie, le chef de la tribu, Ko-Butrog (**hobgobelin seigneur de guerre**), les attend sur la berge du lac avec une douzaine de guerriers **gobelins**. L'attitude de ceux-ci dépend de la présence ou non de Na-Izbaad.

Si l'hobgobelin est encore vivant et ressort avec la tête de la wyverne, il sera le centre d'attention de tout le monde. Une forte discussion s'engagera alors entre les deux hobgobelins, les gobelins prendront parti pour l'un ou pour l'autre suivant le chef qu'ils reconnaissent et tout cela terminera en combat entre les deux groupes. L'occasion rêvée pour les personnages de s'échapper en douce car plus personne ne leur porte attention.

Si par contre les personnages ont eu la mauvaise idée de se défaire de Na-Izbaad dans la tour, ils devront affronter seuls le chef de la tribu des gobelins et ses sbires, qu'ils aient ou non le crâne de la wyverne.



## CONCLUSION

De retour au bateau, le groupe aura la bonne surprise de voir que les travaux semblent terminés ; l'équipage est allongé à ne rien faire. Se défaire de la petite garde de 6 **gobelins** ne sera pas un challenge pour les personnages et l'embarcation pourra quitter l'île, cap vers Muick, le port le plus proche, car les réparations sont sommaires tout de même.

## PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 3500 PX à la fin de cette aventure.

S'ils repartent de l'île après avoir réalisé la cérémonie autour des restes du paladin, ajouter 1000 PX par personnage. S'ils ont trouvé la cache secrète de Kelek, ajouter 300 PX par personnage. S'ils ont rencontré le chef de la tribu, Ko-Butrog, ajouter 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



[HTTPS://WWW.AIDEDD.ORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)