

Règles **Avancées** de  
**Donjons & Dragons**®

Unofficial game adventure

# LE PHARE D'ENON TOR



# LE PHARE D'ENON TOR

MINI-MODULE D'INTRODUCTION AUX REGLES DE BASE DE D&D®

POUR 4 A 7 PERSONNAGES DE 1ER NIVEAU

Ce mini-module nécessite les informations contenues dans le **livre de règles de Base de D&D®**



## PARTIE 1 - INTRODUCTION

Les informations présentées dans la suite de ce mini-module sont exclusivement réservées au Maître du Donjon (MD) ; elles lui permettent de guider les joueurs tout au long de l'aventure.

Si vous êtes un joueur, vous devriez cesser votre lecture. Un joueur connaissant par avance certains détails de cette aventure gênerait le plaisir de découverte et de jeu de tous les autres participants.

### INFORMATIONS RESERVEES AU MAITRE DU DONJON

**Le phare d'Enon Tor** est une aventure présentée sous la forme d'un mini-module. Cette aventure est scindée en deux parties :

La **PARTIE 1** (cette section) sert d'introduction. Elle peint une vue d'ensemble de l'aventure et offre au MD les éléments du contexte général.

La **PARTIE 2** propose une description du phare. Le MD y trouve les plans des différents niveaux du phare, ainsi que la description du contenu et des habitants de chacune des salles du phare.

**Le phare d'Enon Tor** est une petite aventure qui doit pouvoir être jouée en une session (soit 2½ à 3 heures, environ). Elle a été conçue pour un groupe de 4 à 7 personnages-joueurs (PJs). Chaque PJ commence cette aventure au 1er niveau d'expérience. Idéalement, le groupe devrait inclure au moins un elfe ou un magicien, ainsi qu'un voleur, parmi les PJs.

Ce mini-module propose un éventail de problèmes différents à résoudre ; par conséquent, un groupe composé d'une bonne variété de classes de personnages a davantage de chance d'arriver, avec succès, au bout de l'aventure.

Avant que les joueurs ne se lancent dans cette aventure, le MD devrait lire attentivement l'intégralité de ce mini-module afin de se l'approprier. Les différentes descriptions des salles et des rencontres avec les habitants du phare contiennent des *textes en italique* qui peuvent être lus à voix haute aux joueurs au moment opportun. Le MD décide du moment où le reste des informations sont révélées aux joueurs... et si certains éléments doivent demeurer secrets.

Le MD devrait toujours laisser aux PJs une chance de survie « raisonnable ». Bien qu'il subsiste toujours un risque pour les PJs imprudents ou tout simplement malchanceux, le MD devrait laisser au groupe le « bénéfice du doute » chaque fois que c'est possible. L'objectif est que tous les participants coopèrent afin de rendre l'aventure agréable.

Il n'y a pas de monstres errants dans **Le phare d'Enon Tor**. C'est un choix délibéré, qui vise à rendre la tâche du MD aussi simple que possible. Tous les monstres de ce module sont présentés dans **le livre des règles de Base de D&D®** (la boîte rouge, éditée par Frank Mentzer). Toujours afin de simplifier la tâche du MD, lorsqu'un monstre ou un personnage non joueur (PNJ) est décrit dans le texte, l'ensemble des informations clés le concernant est listé après son nom, entre parenthèses, dans l'ordre suivant :

Nom (CA ; DV ou classe et niveau ; pv ; DE ; AT ; D ; JP comme classe et niveau ; Mo ; AL ; caractéristiques des PNJs, si pertinent).

Par ailleurs, les abréviations utilisées sont :

**CA** = classe d'armure ; classes : **C** = clerc, **E** = elfe, **G** = guerrier, **HN** = homme normal, **M** = magicien, **N** = nain, **PG** = petites-gens, **V** = voleur ; **1, 2, 3, etc** = niveau ; **DV** = dés de vie ; **pv** = points de vie ; **DE** = déplacement ; **AT** = nombre d'attaques par round ; **D** = dégâts ; **JP** = jets de protection comme classe et niveau ; **Mo** = moral ; **AL** = alignement ; caractéristiques : **For** = Force, **Int** = Intelligence, **Sag** = Sagesse, **Dex** = Dextérité, **Con** = Constitution, **Cha** = Charisme.

L'information de classe et niveau n'est donnée que pour les PNJs, tandis que l'information de dés de vie est utilisée pour tous les autres monstres. La valeur de déplacement est indiquée en mètres par round de combat. Le déplacement en mètres par tour de jeu est égal à trois fois le déplacement en mètres par round.

Enfin, si c'est l'une des première fois que tenez le rôle de Maître du Donjon, ne vous inquiétez pas si le jeu présente quelques à-coups au départ. Il y en aura forcément jusqu'à ce que vous, le MD, ainsi que les joueurs, compreniez mieux comment fonctionne le jeu. Accrochez-vous et votre patience sera récompensée par un jeu agréable et excitant pour l'ensemble des participants.

### Éléments de contexte à destination des joueurs

Le MD devrait lire aux joueurs le passage qui suit avant de démarrer l'aventure :

*Karthedon le magicien débarqua au port maritime de Borth il y a une quinzaine d'années. Il affirmait que Borth était érigé sur un site particulièrement favorable à la poursuite de ses recherches en magie profane et déclara son intention de construire un laboratoire dans le village.*

*Les maîtres de la guilde locale, s'ils étaient effectivement honorés que Karthedon ait choisi leur village pour s'y établir, étaient beaucoup moins enthousiastes à l'idée qu'un site si dangereux côtoie leurs habitations. A l'issue d'âpres négociations, Karthedon et les maîtres de la guilde s'entendirent sur un compromis : Karthedon pourrait conduire ses recherches dans une tour que la guilde ferait dresser au sommet d'Enon Tor. En contrepartie, Karthedon serait en charge de faire fonctionner un phare de signalisation maritime installé au sommet de la tour et viendrait en aide au village, le cas échéant.*

*Les arrangements furent respectés. La tour fut bâtie et Karthedon emménagea pour y mener ses expériences. La navigation dans les hauts-fonds dangereux qui font face au littoral se fit moins périlleuse et le village portuaire connut un nouvel essor commercial.*

*Malheureusement, il y a de cela une semaine, Enon Tor fut recouvert tout entière d'un mystérieux halo scintillant. Ce soir-là, le phare ne s'éclaira pas. De plus, la corne de brume de la tour, qui avait commencé à*



*sonner le lendemain avec l'arrivée du brouillard au petit matin, se fit entendre sans discontinuer deux jours durant... avant de s'interrompre soudainement. Elle n'a plus sonné depuis.*

*Bien que l'activité commerciale du village tourne au ralenti ces derniers temps, les maîtres de la guilde sont impatients de découvrir ce qui a mal tourné avant que des navires ne viennent s'échouer sur les reliefs comme par le passé. Ils sont donc venus trouver votre groupe pour proposer à chacun de ses membres 100 pièces d'or (po) s'il se rendait à Enon Tor et découvrirait pourquoi le phare ne fonctionne plus.*

### **Éléments de contexte à destination du Maître du Donjon**

L'histoire contée ci-dessous est, en tout point, exacte.

Karthedon a subi le contrecoup d'un sort. Un sort de **débilité mentale** s'est retourné contre lui lors d'une expérience menée dans son atelier (salle 11).

Karthedon, un magicien capable de lancer des sorts de niveau 5, est à présent réduit à un état végétatif, incapable de s'alimenter et, encore moins, de lancer un sort.

Karthedon, magicien compétent, a animé un grand nombre de zombies qu'il utilise en tant que main d'oeuvre quand le besoin s'en fait sentir. Ces morts-vivants sont toujours fonctionnels mais ne suivent plus d'instruction spécifique, à l'exception du zombie en charge de la corne de brume (salle 9). Ils continuent néanmoins à défendre le phare, et Karthedon, contre toute intrusion.

Deux jours après l'accident, une petite troupe d'orques (menée par un goblours) s'est approchée du phare à la recherche de denrées à piller. La tour étant sans défense, ils en ont forcé l'entrée et ont entrepris de l'occuper.

Lorsque le groupe d'aventuriers arrive en vue d'Enon Tor, Karthedon est toujours dans son atelier, entouré par ses serviteurs zombies. Il est à présent dans un état lamentable et ne s'est pas nourri depuis une semaine. Les orques et le goblours se sont installés au niveau du rez-de-chaussée. Après leur tentative infructueuse de détruire les zombies situés dans les appartements (salle 4), ils n'ont pas encore rassemblé assez de courage pour s'attaquer aux autres zombies qui occupent le cellier (salle 10). Par conséquent, le niveau du sous-sol, où se situent l'atelier et le cabinet de travail de Karthedon, est quasiment intact. Les orques et le goblours ne savent rien de l'affection de Karthedon ; de fait, n'ayant pas encore exploré le niveau inférieur, ils ne soupçonnent même pas l'existence du magicien.

### **PARTIE 2 - LE PHARE D'ENON TOR**

Le phare est implanté à l'extrémité d'un cap boisé, situé à quatre kilomètres à l'ouest de Borth. Il s'élève au sommet d'une falaise qui culmine à plus de 300 mètres de haut et domine des hauts-fonds dangereux. L'un des villageois accompagne le groupe jusqu'au chemin qui mène au phare et indique aux aventuriers la direction à suivre. L'aventure commence alors que le groupe quitte le bois qui encadre Enon Tor du côté des terres. A cet instant, le MD peut lire à voix haute le texte suivant :

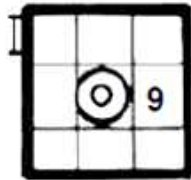
*Après avoir marché le long du chemin pendant près de quatre kilomètres, vous quittez enfin le couvert du bois. Le chemin continue en direction d'une tour de pierre qui est à présent en vue. Vous vous rendez compte que la bâtisse est composée d'une tour et d'une annexe de pierre, creusée à même la roche en contrebas. Pour la première fois depuis votre départ de Borth, vous pouvez sentir l'air marin.*

*Il y a deux entrées bien en vue. L'une est au pied de la tour elle-même, l'autre est située dans l'annexe de pierre. Pour autant que vous puissiez en juger, il n'y a personne en vue.*

A partir de maintenant, les joueurs commencent à prendre des décisions concernant les actions entreprises par les PJs, fondées à la fois sur les informations fournies par le MD et sur les caractéristiques et compétences de leur PJ. Le MD décide à la fois du niveau de détail des informations qui sont délivrées aux joueurs ainsi que du moment opportun pour donner ces informations.

Les portes d'entrée du phare (qui mènent respectivement aux salles 1 et 6) sont en bois avec des renforts en métal. Ces deux portes sont fermées à clé. Les clés sont sur les serrures, à l'intérieur des bâtiments. Les serrures peuvent être crochétées automatiquement par un voleur. Une fois déverrouillées, les portes peuvent être facilement ouvertes.

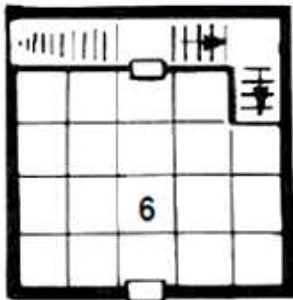
Tour (2e)



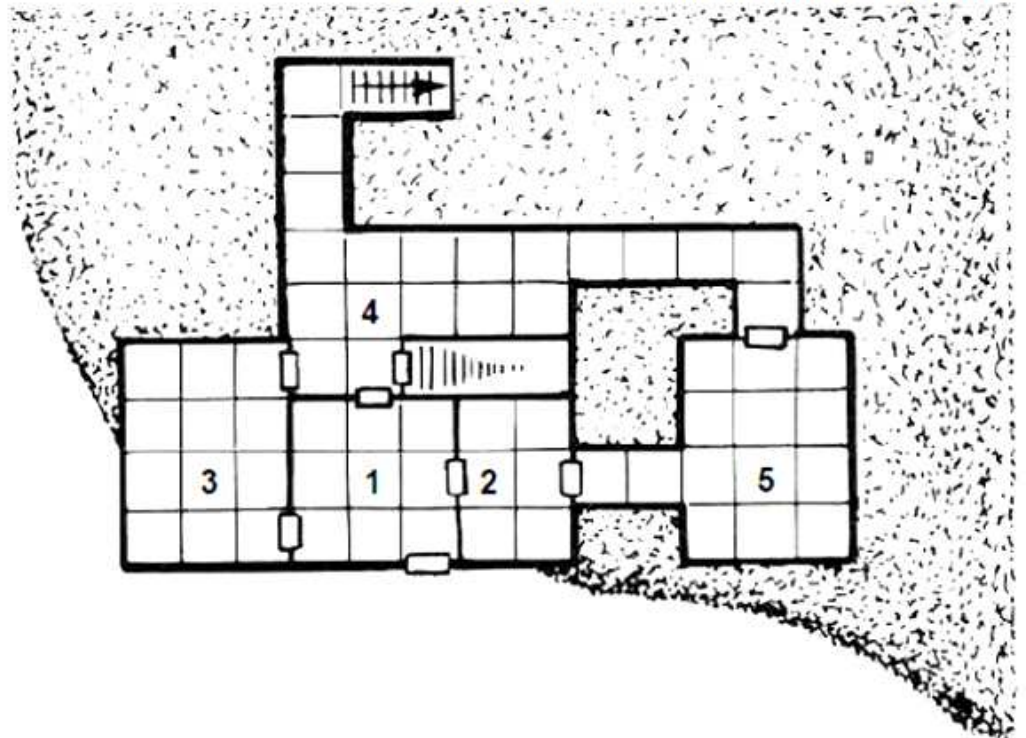
Tour (1er)



Tour (rdc)

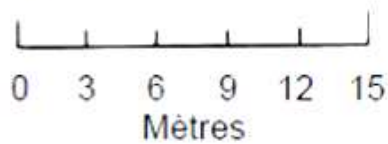


Rez-de-chaussée de l'annexe de pierre

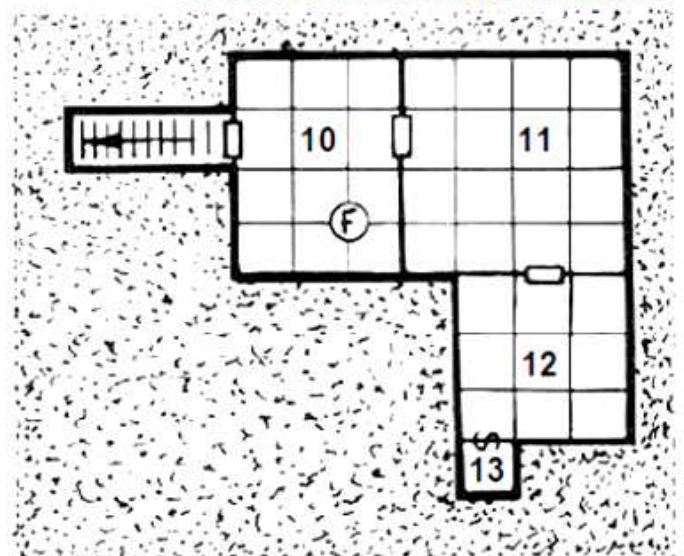


Légende :

- I Echelle
- ⊙ Corbeille pour le brasier
- ⌈ Escalier (vers le haut)
- ⋈ Escalier (vers le bas)
- |— Porte
- ⊕ Trappe dans le sol
- ⋯ Roche
- Mur
- |— Porte secrète



Sous-sol de l'annexe de pierre



PEX



## **DESCRIPTION DU REZ-DE-CHAUSSEE DE L'ANNEXE DE PIERRE : SALLES 1 A 5**

### **1. Séjour**

*Cette pièce doit servir de lieu de vie au gardien du phare.*

*Une large table en chêne se trouve au centre de la pièce, entourée par quatre chaises tapissées. Des plumes d'écriture, des parchemins, des assiettes (plusieurs d'entre elles sont cassées), des cuillères, des couteaux et d'autres articles dépareillés sont éparpillés sur la table et à même le sol.*

*Des tapisseries étaient suspendues aux quatre murs, mais elles ont été décrochées et sont en piteux état.*

*Une longue banquette est située du côté nord-est, près de la cheminée. Deux créatures repoussantes, mi-homme mi-bête, sont assises dessus.*

Les deux créatures repoussantes sont des orques (CA 6 ; DV 1 ; pv 4, 4 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-6 ; JP G1 ; Mo 8 ; AL C). Ce sont des membres du groupe de pillards mené par le goblours.

Lorsque les aventuriers pénètrent dans la pièce, les deux orques sont en train de se disputer bruyamment et n'ont pas encore pris conscience de ce qui se passe autour d'eux. Si le groupe entre par la porte principale qui mène à l'extérieur, le MD peut demander aux joueurs si les PJs ont refermé la porte derrière eux. S'ils l'ont laissée ouverte et qu'il fait jour dehors, le MD doit soustraire -1 au jet pour toucher des orques ; les orques sont des créatures de la nuit, qui abhorrent la lumière du jour.

Les deux orques portent sur eux 15 po et 4 « gemmes » de verre pour l'un et 7 po et 7 « gemmes » de verre pour l'autre. Les « gemmes » de verre n'ont aucune valeur. Un *jeu du moulin* (\*) se trouve dans le coin où les orques sont en train de se disputer, avec des pièces d'ivoire et de jais et un plateau incrusté de bois de rose. Le jeu complet vaut 100 po.

Au maximum, 142 points d'expérience (XP) peuvent être collectés dans cette salle : 10 XP pour la défaite de chacun des orques, 22 XP pour les 22 po et 100 XP pour le jeu du moulin, mais seulement une fois que se dernier été revendu.

(\*) *Jeu du moulin* : jeu de société traditionnel. Certains lui donnent le nom médiéval de jeu de mèreselles, voire de marelle.

### **2. Cuisine**

*Cette pièce semble être la cuisine de la tour. Un fourneau et trois marmites se trouvent du côté nord-ouest. Une table de découpe, dans laquelle est planté un couperet à viande, occupe le coin nord-est. Une rangée d'étagères est suspendue au mur sud. Elles contiennent des ustensiles de cuisine, des pots d'herbes et d'épices et un plateau en étain.*

*Une table d'appoint est glissée sous les étagères. Un seau de bois est posé sur cette table.*

Des restes de ragoûts baignent au fond des trois marmites sur le fourneau. Le seau de bois posé sur la table est à moitié rempli d'eau. Si l'un des PJs souhaite se servir du couperet à viande comme d'une arme, considérez-le comme une hachette (une hache simple qui se manie à une main).

Cette pièce ne contient aucun objet de valeur.

### **3. Chambre**

*Cette pièce contient un lit, deux chaises, une table et un large coffre grand ouvert. Des vêtements sont éparpillés dans toute la pièce et plusieurs outres ont été jetées par terre. Une tapisserie représentant une scène de bataille est suspendue au mur sud. Une faible lumière est diffusée par des grandes chandelles portées par des chandeliers d'argent.*

*Un humanoïde massif au pelage grisâtre est assis sur le lit. A ses côtés, une créature repoussante, mi-homme mi-bête, est assise sur une des chaises.*

L'humanoïde massif est un goblours (CA 5 ; DV 3+1 ; pv 16 ; DE 30m ; AT 1 ; D 2-7 ; JP G3 ; Mo 9 ; AL C) et la créature repoussante est un orque (CA 6 ; DV 1 ; pv 6 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-6 ; JP G1 ; Mo 8 ; AL C).

L'orque porte 9 po dans sa sacoche de ceinture. Le goblours n'a pas d'argent sur lui mais cache une clé dans sa botte gauche. C'est la clé du petit coffret en fer qu'il a dissimulé sous le lit sur lequel il est assis.

La serrure du coffret en fer est rudimentaire : le pourcentage de crochetage de serrures d'un voleur qui souhaite ouvrir le coffret doit être multiplié par trois (si le résultat dépasse 100%, la serrure peut être

crochetée automatiquement). Le coffret contient une dague en argent (d'une valeur de 30 po), 57 po, 26 pa, 10 pc, un parchemin de **soins mineurs** et de **protection contre le mal** (sorts de clerc) et une sacoche de cuir contenant 50 « gemmes » de verre (sans valeur). Si le coffret est fracassé pour être ouvert, le parchemin de sorts de clerc est détruit et les « gemmes » sont brisées en morceaux.

Il y a également quatre chandeliers à deux branches, chacun d'une valeur de 10 po. La tapisserie vaut 15 po. Le coffre ouvert ne contient que quelques vêtements. Toutes les outres sont vides, mais elles sentent encore le vin.

75 XP sont attribués pour la défaite du goblours, 10 XP pour celle de l'orque. Les points d'expérience pour les trésors non monétaires ne devraient être accordés que lorsque les objets sont vendus par les PJs.

#### **4. Appartements des zombies**

*Cette pièce contient dix grandes caisses, chacune de 2 mètres de long et 60 cm de large. Quatre de ces caisses sont adossées contre le mur nord, les autres sont posées à même le sol.*

*L'une des caisses apposées au mur nord est ouverte et contient la dépouille d'un homme. Deux cadavres à forme humaine gisent à terre.*

Chacune de ces caisses sert de cercueil à l'un des zombies de Karthedon. Seules deux de ces caisses sont actuellement occupées par des zombies animés (CA 8 ; DV 2 ; pv 9, 8 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C), qui n'attaquent que si l'un des PJs ouvre les caisses dans lesquelles ils reposent. Les caisses occupées par des zombies sont posées contre le mur nord.

Les zombies sont des morts-vivants qui peuvent être renvoyés par un clerc. Si un clerc réussit son vade retro des morts-vivants, les zombies retourneront s'abriter dans leur caisse. Par ailleurs, les zombies ne peuvent pas être affectés par les sorts de **sommeil** ou de **charme-personnes** (sorts de magicien).

Les zombies sont des combattants lents qui frappent toujours en dernier lors d'un round de combat (aucun jet d'initiative n'est nécessaire).

La dépouille humaine dans la caisse ouverte était un zombie et les deux autres corps sont des cadavres d'orques. Les deux orques détiennent 7 po et 3 « gemmes » de verre et 3 po et 12 « gemmes » de verre. Les « gemmes » n'ont aucune valeur. Vaincre les zombies rapporte 40 XP (20 XP chacun).

#### **5. Réserve**

*Cette pièce contient une douzaine de tonneaux et de fûts. Plusieurs sacs de divers formats sont empilés sur une table basse. Un gros jambon fumé est suspendu à un crochet fixé au plafond.*

C'est la réserve à provisions du phare. Les tonneaux et les fûts contiennent de la bière, du vin, des quartiers de viande (porc et boeuf) conservés par salaison, des pommes, des légumes et du sel. Les sacs contiennent des céréales et de la farine.

Deux rats géants (CA 7 ; DV ½ ; pv 3, 2 ; DE 40m ; AT 1 ; D 1-3 + *maladie* (\*) ; JP G1 ; Mo 8 ; AL N) ont choisi d'établir leur tanière dans les sacs de céréales. Ils n'attaquent que si les sacs sont manipulés par les PJs.

Triompher des rats rapporte 10 XP. Dans leur tanière se trouvent 2 po et une « gemme » de verre sans valeur. Il n'y a rien d'autre de valeur dans la réserve.

(\*) *Maladie* : Un aventurier mordu par un rat géant à 1 chance sur 20 d'être infecté par une maladie (la victime doit faire un jet pour chaque morsure reçue). La victime peut échapper à l'infection en réussissant un jet de protection contre le poison. En cas d'échec, le MD doit lancer 1d4 : sur un résultat de 1, la victime succombera à la maladie sous 1-6 jours, sinon la victime devra rester alitée pendant 1 mois complet avant de guérir.

### **DESCRIPTION DE LA TOUR : SALLES 6 A 9**

#### **6. Magasin principal du phare**

*Cette pièce contient neuf grands fûts.*

*Sont également éparpillés dans la pièce : deux rouleaux de corde, un marteau, deux douzaines de torches, une lanterne, une scie, une hache, une douzaine de pointes de fer, plusieurs morceaux de bois, quatre*

*poulies, un seau plein de clous, un seau rempli d'une substance noire, trois crochets, dix sacs vides, une bonne longueur de toile à voiles, un soufflet de forgeron et une roue de charrette cassée.*

*Des fagots de bois sont entreposés contre le mur est.*

Tous les fûts, sauf un, contiennent de l'huile. Le dernier fût est vide. La substance noire dans le seau est du goudron. Aucun de ces objets n'a de valeur.

## **7. Mansarde du phare**

*Lorsque vous pénétrez dans la pièce, vous apercevez deux créatures qui se détachent du plafond pour voleter vers vous.*

*Tandis que l'air s'emplit de couinements stridents, vous remarquez que la porte sud, qui donne sur l'extérieur, est grande ouverte.*

Les créatures sont des chauves-souris géantes (CA 6 ; DV 2 ; pv 8, 7 ; DE (vol) 60m ; AT 1 ; D 1-4 ; JP G1 ; Mo 8 ; AL N).

L'équipement et les réserves qui sont utilisés pour faire fonctionner le phare en cas d'urgence sont entreposés dans la mansarde.

Quatre sacs de petit bois d'allumage et une pile de dix fagots de bois sont posés à terre au milieu de la pièce. Une large corbeille en fer (la jumelle de celle qui se trouve au sommet de la tour et qui sert à recueillir le brasier) se trouve dans le coin nord-ouest de la pièce. Un rouleau de corde est suspendu à un crochet, à côté des escaliers.

L'étagère située à côté de la porte contient un télescope rangé dans un étui en cuir (d'une valeur de 100 po) et une petite boîte en fer qui renferme un allume-feu (avec silex et amorce).

La pièce et les objets qui s'y trouvent sont assez humides, l'air marin entrant sans retenue par la porte laissée ouverte depuis une semaine.

Vaincre les monstres rapporte 40 XP (20 XP pour chaque chauve-souris).

## **8. Passerelle**

*Cette passerelle est couronnée par un parapet crénelé d'un mètre de haut environ.*

Dès que l'un des PJ's du groupe a dans son champ de vision la section nord-ouest de la passerelle, le MD peut lire ce qui suit :

*- Une échelle de fer est fixée sur le mur de pierre dans le coin nord-est de cette section de la passerelle. Elle mène au sommet de la tour où se trouve le phare. L'échelle est entièrement corrodée, à l'exception des échelons qui laissent apparaître l'éclat du métal en leur centre.*

L'échelle ne présente aucun danger et il n'y a rien d'intéressant sur cette passerelle.

## **9. Le phare**

*C'est le sommet de la tour. Un parapet crénelé d'1 mètre de haut couronne la plateforme. Un trépied de fer de près de 5 mètres de haut est situé au centre de la plateforme. Il porte une large corbeille en fer, servant à recueillir le brasier lorsque le phare est allumé. Une énorme quantité de cendre repose dans la corbeille et tout autour du trépied.*

*Six fagots de bois sont empilés côté sud-ouest. Une construction de fer, manifestement un palan de levage, se trouve côté sud-est.*

*Au nord-ouest, vous apercevez une silhouette humaine en train d'actionner un soufflet de forgeron qui semble connecté à la corne de brume. Aucun son ne s'échappe, sinon les courants d'air brassé par le soufflet.*

La silhouette est un zombie (CA 8 ; DV 2 ; pv 6 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C). Les dernières instructions que Karthedon a données au zombie consistaient à faire sonner la corne de brume.

Lorsque le goblours et les orques sont arrivés, ils ont sectionné le tube reliant le soufflet à la corne de brume, mais ont laissé le zombie continuer à actionner le soufflet.

Le zombie n'attaque pas, sauf si le groupe tente de l'empêcher de suivre les instructions qui lui ont été données.

Vaincre le zombie rapporte 20 XP.



## DESCRIPTION DU SOUS-SOL DE L'ANNEXE DE PIERRE : SALLES 10 A 13

### 10. Cellier

*Cette pièce est le cellier, dans lequel sont entreposés divers objets. Des étagères contenant des boîtes en bois recouvrent tous les murs. Au sud-ouest, une trappe offre un passage dans le sol. Quatre pâles silhouettes cadavériques se tiennent debout dans la pièce.*

Il s'agit de quatre zombies (CA 8 ; DV 2 ; pv 8, 6, 4, 2 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C) qui font partie de la suite personnelle de Karthedon.

Ils attaquent toute personne qui pénètre dans la pièce.

Les boîtes en bois renferment les composantes matérielles destinées aux expériences de Karthedon. L'unique boîte qui n'est pas étiquetée est également cadenassée. La clé est accrochée à une chaîne passée autour du cou de Karthedon (dans la salle 11). Les autres boîtes sont étiquetées (en langage commun) et ne sont pas verrouillées. Elles contiennent précisément ce qui est indiqué sur leur étiquette : fluorine (un minéral), craie, sulfure, poudre de cuivre, poudre de plomb, argent liquide (un autre nom pour le mercure, contenu dans une cruche en grès), sang séché, sel, limaille de fer, algues, herbes, pattes de serpent, vinaigre (également contenu dans une cruche en grès), parchemin, plumes d'écriture, encre (conservé sous la forme de blocs cubiques à diluer dans l'eau), cire à cacheter, plumes de strige, os de méduse, campagnol empaillé, verrerie, oreilles de chauves-souris, poussière de crypte et, enfin, racines séchées.

La boîte étiquetée « pattes de serpent » est vide...

Le cadenas de la boîte verrouillée peut être croché par un voleur (sans modificateur). Elle contient 3 petites sacoches en cuir. La première contient de la poudre d'or (d'une valeur de 15 po), la seconde contient de la poudre d'argent (d'une valeur de 3 po) et la dernière renferme 12 petites perles (chacune d'une valeur de 10 po).

La trappe dans le sol est en réalité le couvercle du puits du phare. Le niveau de l'eau est situé à près de 5 mètres en contrebas.

Vaincre les zombies rapporte 80 XP (20 XP pour chaque zombie).

### 11. Atelier du magicien

*Cette pièce sert de laboratoire ou d'atelier au magicien. Il y a deux longs établis dans la pièce, chacun entouré de quatre tabourets. L'un des établis est recouvert de parchemins, de plumes d'écriture, de verrerie complexe et de deux chandeliers aux bougies consumées. Un corps, vêtu d'une longue robe crasseuse est écroulé sur cet établi.*

*Deux pâles silhouettes cadavériques montent la garde près du corps.*

*Une cage renfermant deux rats géants est située au sud-ouest de la pièce. Les rats semblent affamés.*

Le corps inerte est, en réalité, Karthedon (CA 9 ; Magicien 10 ; pv 1 (24) ; DE 0m ; AT 0 ; D 0 ; JP M1 +2 ; Mo 2 ; AL N ; For 9 ; Int 3 (18) ; Sag 10 ; Con 16 ; Dex 14 ; Cha 12)... et il n'est pas encore tout à fait mort. Ces valeurs illustrent Karthedon dans son état actuel, ce qui explique ses valeurs de points de vie, de déplacement et d'Intelligence. Les valeurs entre parenthèses sont les valeurs en temps normal. Karthedon souffre des effets cumulés d'un sort de **débilité mentale** et d'une privation d'eau et de nourriture ces sept derniers jours. Les jets de protection de Karthedon sont identiques à ceux d'un magicien de 1er niveau, avec un bonus de +2 aux jets de dés.

Les pâles silhouettes cadavériques sont des zombies (CA 8 ; DV 2 ; pv 8, 5 ; DE 30m ; AT 1 ; D 1-8 ; JP G1 ; Mo 12 ; AL C). Le dernier ordre qui leur a été donné était de défendre Karthedon et ils attaquent si l'on s'approche de Karthedon.

Deux clés sont accrochées à une chaîne passée au cou de Karthedon. L'une de ces clés ouvre la boîte cadenassée du cellier (salle 10), l'autre est la clé du coffre de la pièce secrète (salle 13).

Lorsque le sort de **débilité mentale** s'est retourné contre Karthedon, ce dernier a renversé une fiole d'acide dont le contenu a détruit une grande partie des notes prises pendant l'expérience. Un elfe ou un magicien qui tente de déchiffrer ce qui reste des notes de Karthedon comprend qu'il était en train de lancer un sort



de **débilité mentale**. Il comprend également qu'un sort de **dissipation de la magie** doit permettre de guérir Karthedon. Cependant, un elfe ou un magicien de 1er niveau est incapable de comprendre le symbolisme et la structure sous-jacente du sort de **débilité mentale**.

Si un sort de **dissipation de la magie** est lancé sur Karthedon, ce dernier récompense le groupe de l'avoir tiré de ce mauvais pas. Il prélève dans son trésor de la pièce secrète (salle 13) 1 000 po, 10 **flèches +1**, une **masse d'armes +1**, un parchemin avec **projectile magique**, **charme-personnes** et **toile d'araignée** (sorts de magicien) et une **potion d'invisibilité** qu'il offre au groupe. A ce moment précis, Karthedon n'a mémorisé aucun sort.

La cage dans le coin sud-ouest de la pièce contient deux rats géants (CA 7 ; DV 1-4 pv ; pv 2, 3 ; DE 40m ; AT 1 ; D 1-3 + *maladie* (\*) ; JP G1 ; Mo 8 ; AL N). Il s'agit des animaux de laboratoire de Karthedon, qu'il utilise dans le cadre de ses expériences. Ils n'ont pas été nourris depuis une semaine et attaquent quiconque ouvre la cage.

(\*) *Maladie* : voir description de la salle 5.

Vaincre les zombies rapporte 40 XP (20 XP chacun) et les rats valent 10 XP (5 XP chacun). Mettre fin aux jours de Karthedon dans son état actuel ne rapporte que 5 XP. Il n'y a pas de trésor dans cette pièce.

## **12. Cabinet de travail du magicien**

*Ces appartements servent de cabinet de travail à Karthedon. Une douzaine de tapisseries sont suspendues aux quatre murs de la pièce et représentent les douze signes du zodiaque.*

*Un petit tapis posé au sol est marqué d'un pentacle. Le mobilier est composé d'une table, d'un pupitre, d'une bibliothèque et d'une chaise tapissée. Il y a deux chandeliers d'argent sur la table.*

La collection des douze tapisseries (une pour chaque signe du zodiaque) vaut 300 po (ou 15 po pour chaque tapisserie si elles sont vendues séparément). Le petit tapis vaut 75 po. Les chandeliers en argent valent 20 po chacun.

Trois parchemins sont posés sur la table. Le premier porte le sceau de la guilde de Borth et accorde formellement à Karthedon le droit de vivre dans le phare. Le second est un plan du phare (qui ne fait pas mention de la salle 13). Le troisième est un parchemin de **dissipation de la magie** (sort de magicien).

Le MD peut inventer quelques titres pour les ouvrages de la bibliothèque et décider si ces livres ont une quelconque valeur.

## **13. Pièce secrète**

*Cette petite pièce ne contient rien d'autre qu'un coffre fermé.*

Ce coffre est verrouillé. La clé est accrochée à une chaîne, passée autour du cou de Karthedon (dans la salle 11). Le coffre est piégé !

Si un voleur essaie de crocheter la serrure et échoue, il est piqué par une aiguille montée sur ressort et cachée dans la serrure.

Il doit alors réussir un jet de protection contre le poison, ou mourir sous 1-4 tours de jeu. Le piège peut être détecté et désamorcé par un voleur (sans modificateur) avant d'essayer le crochetage de serrures.

Le coffre peut également être forcé par plusieurs PJs si la Force cumulée des intervenants est supérieure ou égale à 35.

Le coffre contient neuf sacs remplis de pièces (huit sacs de 200 po chacun et un sac de 40 po), un petit sac de gemmes (5 gemmes valant 10 po chacune, 2 valant 50 po chacune et 1 valant 100 po), 10 **flèches +1**, une **masse d'armes +1**, une **dague +1**, un parchemin avec **projectile magique**, **charme-personnes** et **toile d'araignée** (sorts de magicien), une **potion de guérison**, une **potion d'invisibilité** et une **baguette de détection de la magie** (avec 3 charges restantes).

A noter : Karthedon peut déjà avoir remis au groupe certains de ces trésors (voir description de la salle 11).

**GENERIQUE DE FIN**

**Conception :** Michael Brunton

**Développement :** Graeme Morris

**Remerciements particuliers :** Don Turnbull, Tom Kirby, Philip Kaye, Carole Morris et Dani Kaye

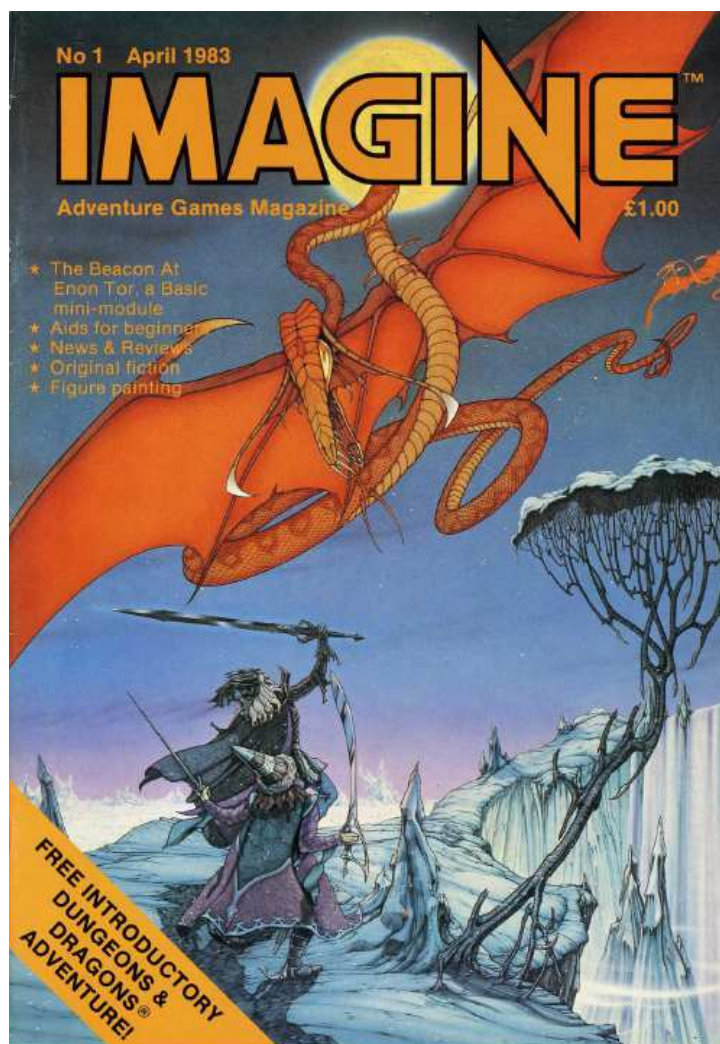
**Partie de test :** Alan McNamara, Mike Telford et les autres membres de Kirklees Military Modelling & Gaming Society

Imagine Magazine était un périodique mensuel publié par TSR UK Limited et dédié aux systèmes de jeu D&D et AD&D 1ère édition.

Imagine a été publié d'avril 1983 à octobre 1985. L'impression dura le temps de 31 numéros (30 numéros mensuels et une édition spéciale, reprenant les 6 meilleurs scénarios déjà publiés, dont **Le phare d'Enon Tor**), avant que la publication ne soit arrêtée.

Imagine Magazine est à l'origine de plusieurs dérives créatives intéressantes au sein de TSR, dont l'univers de jeu Pelinore. Certains des articles et des concepts initialement publiés dans Imagine furent recueillis et utilisés dans les Arcanes Exhumés.

Source Wikipedia : [http://en.wikipedia.org/wiki/Imagine\\_\(AD%26D\\_magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Imagine_(AD%26D_magazine))



Par : Michael Brunton, avec Graeme Morris

Traduction : Vania

Relecture : Nurthor, Ronin

Initialement paru dans le 1er numéro d'IMAGINE MAGAZINE (TSR UK Limited)

Illustration de couverture : Face food par James Ryman

Corrections & page de couverture : Syrinity