



IL Y A QUELQUE CHOSE SUR LE FEU

Une petite aventure pour quatre
PJ de niveau 2

CRÉDIT

Version originale :
Conception : Andy Collins
Éditeur : Kim Mohan
Production Web : Sue Cook
Développement Web : Mark Jindra
Conception Graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege

Version française (édition 3.5)
Traduction : Guillaume Godbout
Titre original : *Something's Cooking*

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS®, créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et les nouvelles règles de DUNGEONS & DRAGONS, conçues par Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker et Peter Adkison.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, LE LOGO DU D20 SYSTEM ET DUNGEON MASTER SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE WIZARDS OF THE COAST, INC., FILIALE DE HASBRO, INC.

LES PERSONNAGES DÉCRITS DANS CET OUVRAGE, LEUR NOM ET LEURS PARTICULARITÉS SONT DES MARQUES DE WIZARDS OF THE COAST, INC. DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR ASMODÉE EDITIONS.

LE CONTENU DE CET OUVRAGE EST PROTÉGÉ PAR LES LOIS DE COPYRIGHT EN VIGUEUR AUX ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE. TOUTE REPRODUCTION COMPLÈTE OU PARTIELLE EST EXPRESSÉMENT INTERDITE, SAUF SUR PERMISSION ÉCRITE DE WIZARDS OF THE COAST, INC.

CE PRODUIT EST UNE ŒUVRE DE FICTION. TOUTE RESSEMBLANCE AVEC DES PERSONNES, DES LIEUX OU AVEC DES ORGANISMES EXISTANT OU AYANT EXISTÉ SERAIT PUREMENT FORTUITE.

© 2001 WIZARDS OF THE COAST. TOUS DROITS RÉSERVÉS. FABRIQUÉ AUX ÉTATS-UNIS D'AMÉRIQUE

RÉSUMÉ DE L'AVENTURE

Lorsqu'Andolyn a rencontré Gendrew, c'était une rencontre bénie des dieux. Andolyn était une magicienne talentueuse qui aimait la bonne chère et qui cherchait une excuse pour quitter la vie d'aventurière et prendre sa retraite. Gendrew, quant à lui, était un maître-cuisinier qui cherchait à développer de nouvelles méthodes de cuisine. Ensemble, ils s'établirent dans une petite maisonnette aux abords du village, heureux de se consacrer à leurs fourneaux et à la brasserie.

Cependant, une de leurs expériences a mal tourné et les personnages doivent sauver Gendrew d'une de ses délicieuses pâtisseries tout en se défendant contre les habitants de la maisonnette et d'un intrus importun.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les suggestions suivantes pourraient servir à intéresser les personnages à cette aventure :

- Les personnages entendent un villageois se plaindre de « ces magiciens » qui vivent en bordure du village. « Ils sont toujours en train de concocter quelque chose de bizarre, » dit-il. « Tenez, ce matin, par exemple, j'ai senti une puanteur sortant de leur cheminée. Ils préparent un coup fourré, c'est moi qui vous le dis. »
- Les personnages sont envoyés chez Andolyn pour se procurer des produits alchimiques ou des potions.
- Un patron des personnages les a envoyés négocier auprès de Gendrew les services d'un chef cuisinier pour un banquet.

LA MAISONNETTE

La maisonnette d'Andolyn et Gendrew est un petit édifice situé approximativement à 400 m des limites du village dans une érablière.

1. SALON (ND 2)

Cette pièce chaleureuse contient un grand sofa et un fauteuil moelleux placés devant un foyer dans un coin. Une petite table de lecture est placée près d'une fenêtre. Un livre ouvert y a été déposé. Des arches s'ouvrent dans la salle à manger d'un côté et dans un couloir de l'autre.

Il y a plusieurs années, Andolyn a fait quelques expériences d'animation d'objets pour tenter de créer quelques aide-ménagers. Bien qu'elle n'ait pas poussé l'expérience très loin, quelques objets qui en sont issus se trouvent ici, dans le salon. Malheureusement pour les PJ, la folie dévastatrice du golem dans la pièce no 5 semble avoir affecté les objets. Quoique normalement paisibles et obéissants, les objets animés dans le salon sont agités et attaquent toute personne qui s'approche d'eux.

Un livre animé (taille TP) est ouvert sur la table. Il se referme sur quiconque le touche. Il n'a aucun pouvoir particulier et aucune solidité.

La corde à rideau est également animée (taille TP) et va tenter d'étrangler quiconque passe à moins de 1,5 m. Elle n'a aucune solidité.

Un tisonnier animé (taille P) est appuyé contre le foyer. Il bondit sur quiconque s'approche de lui. Il a une solidité de 10.

Livre animé : pv 2 ; voir *Manuel des montres*, page 204.

Corde animée : pv 2 ; voir *Manuel des monstres*, page 204.

Tisonnier animé : pv 5 ; voir *Manuel des monstres*, page 204.

2. SALLE À MANGER

Cette salle à manger luxueuse est meublée d'une table. Deux couverts y ont été placés, mais elle pourrait accueillir quatre personnes confortablement. Une grande fenêtre offre une vue magnifique sur les arbres à l'extérieur. Deux arches mènent au salon et à la cuisine.

Cette pièce est intacte, car le golem n'y est pas entré avant de se diriger vers le garde-manger. Le chandelier en argent placé sur la table a une valeur de 20 po. Un coffre d'argenterie est placé dans un vaisselier (12 pièces pour une valeur totale de 24 po).

3. CHAMBRE (ND 2)

Un grand lit domine la pièce. Une bibliothèque a été placée le long d'un mur au dessus d'une table de travail. Des portes entre-ouvertes semblent mener à une garde-robe et un cabinet.

Un homme battu et ensanglanté est étendu sur le lit, pieds et poings liés. Une petite créature humanoïde avec des ailes de chauve-souris est perchée sur le pupitre, déchirant de façon distraite les livres.

La créature avec des ailes de chauve-souris est un diabolotin au service d'un diable nommé Woganpuck, un ancien ennemi d'Andolyn. Il a envoyé le diabolotin pour causer quelques ennuis pendant que la magicienne était absente. Il a merveilleusement réussi. Il a capturé Gendrew et il le torture régulièrement.

Le diabolotin ne prêtera pas attention à des bruits de combat, présumant que toute commotion est causée par le golem qui brise quelque chose. Il attaque immédiatement lorsque quelqu'un franchi le seuil de la pièce. Par contre, s'il voit une femme humaine ressemblant à une magicienne (robe, bâton, etc.), il la confondra avec Andolyn et tentera immédiatement de s'enfuir.

Le prisonnier mal en point, c'est Gendrew, le mari d'Andolyn. Son apparence est trompeuse, même s'il souffre des effets du poison du diabolotin (Dex actuelle 1, normalement Dex 8). Si un personnage l'examine, il notera que les tâches de « sang » sont en fait de la sauce tomate provenant des blessures du golem de calzone (voir les pièces no 4 et 5).

Les livres sur les étagères portent principalement sur deux sujets : soit les mystères profanes, soit la cuisine. Plusieurs ont été endommagés, mais peuvent être réparés avec un peu de travail. La garde-robe est remplie de vêtements ordinaires. Un compartiment secret dans le fond (Fouille DD 20 pour le trouver) contient un coffre avec six potions : *endurance aux énergies destructives*, *force de taureau*, *grâce féline*, *saut*, *soins modérés*, *vision mystique*. Si Gendrew est réanimé, il averti les PJ à propos de la rage du golem de calzone. Il ne sait pas où il se trouve présentement, mais il les averti qu'il est très fort et qu'il est résistant au feu.

Diabolotin : pv 13 ; voir *Manuel des monstres*, page 65.

Gendrew : pv 12 (normalement 28) ; souffre présentement de 13 points de dégâts non-léthaux ; voir les Caractéristiques des PNJ.

4. CUISINE (ND 1)

Cette belle cuisine, bien aménagée, est une véritable zone sinistrée. Des casseroles et des poêlons sont éparpillés partout. De la vaisselle en miettes recouvre le sol, alors que les murs sont couverts d'ingrédients divers et variés. Une porte, menant vraisemblablement au sous-sol, est bloquée par une chaise coincée sous la poignée. L'air de cette pièce est très chaud comparativement au reste de la maisonnette.

Lorsque le diabolotin a déclenché la folie dévastatrice du golem de calzone dans cette pièce, ce dernier

a attaqué Gendrew et a mis la pièce sans dessus-dessous avant de se diriger vers le garde-manger au sous-sol. Il y est présentement coincé. Quiconque fouille la pièce peut trouver les éléments suivants :

- Des signes que quelqu'un a été traîné hors de cette pièce vers le corridor (DD 13) ;
- Des empreinte vaguement humanoïdes (mais sans orteils apparents) fait le tour de la pièce et disparaissent sous la porte coincée (DD 15) ;
- Des gouttes de sauce tomate à quelques endroits dans la pièce. Or, il n'y a aucun contenant dans cette pièce qui en aurait déjà contenu. (DD 18).

Un test de Perception auditive (DD 15) permettra à un personnage d'entendre un feu pétiller dans le four (qui est chaud au toucher). Un petit élémentaire du feu vit dans le four, fournissant ainsi la chaleur dont à besoin Gendrew pour sa cuisine. Il se cache présentement du golem de calzone coincé dans le garde-manger au sous-sol (voir pièce no 5) ainsi que du diabolotin dans la chambre (voir pièce no 3) qui sont tous deux immunisés contre ses attaques de feu. Il attaque quiconque s'approche du four. (Il n'est pas très intelligent et craint que tout étranger soit un ennemi.)

Élémentaire du feu de taille P : pv 9 ; voir *Manuel des monstres*, page 101.

5. GARDE-MANGER (ND 3)

Cette pièce au sous-sol semble avoir servit de garde-manger, bien que maintenant toutes les étagères et tous les contenants rangés ici ont été pulvérisés. Debout, au centre de la pièce, se trouve une créature d'un peu moins de 2 m qui semble construite en pâtisserie. Sa croûte dorée est maculée de quelques taches rougeâtres.

Le golem de calzone attaque immédiatement toute créature qu'il voit. Il est légèrement blessé (suite à une confrontation avec le diabolotin), mais il se bat jusqu'à la mort.

Il ne reste plus rien de valeur dans ce garde-manger : tout a été détruit par le golem. Par contre, un test d'Estimation ou de Profession (cuisinier) (DD 15) permet d'évaluer si les ingrédients entreposés ici étaient de bonne qualité.

Golem de calzone : pv 30 (normalement 33) ; voir Nouveau monstre

CONCLUSION

À un moment donné, pendant l'aventure, Andolyn rentre de ses enquêtes en se téléportant à la mai-

sonnette. Le moment précis de son retour est laissé à la discrétion du MD. Si les personnages ont de la difficulté avec le golem ou le diabolotin, elle peut apparaître juste au bon moment pour les sauver. (Si cela se produit, vous voudrez peut-être réduire la quantité de PX reçus pour cette rencontre.) Autrement, elle arrive alors que les choses rentrent dans l'ordre. Elle remercie alors chaleureusement les PJ d'avoir sauvé Gendrew et s'excuse des attaques perpétrés par les habitants de la maison. (Elle ne tiendra pas rigueur au PJ d'avoir détruit l'élémentaire ou les objets animés.)

De plus, elle récompense les PJ en leur remettant le coffre de potions de la pièce no 3 ou elle leur donne la permission de la garder s'ils l'ont déjà trouvé. S'il y a un magicien parmi le groupe, elle offre de lui enseigner un sort de son répertoire. Bien sûr, en plus de ses récompenses, étant magicienne et créatrice d'objets magiques (potions, parchemins et objets merveilleux), Andolyn peut devenir un allié puissant pour les PJ pendant leur carrière. Gendrew est également très reconnaissant et offre au PJ de leur préparer un festin gratuitement à une date ultérieure.

Bien sûr, si un des deux se rend compte que les PJ ont pillé leur résidence, Gendrew et Andolyn ne se montreront pas aussi reconnaissants. Ils exigeront le retour de leurs biens et leur demanderont sèchement de quitter les lieux.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Andolyn : humain (f) Mag9; FP 9; humanoïde de taille M; DV 9d4+12 (magicien); pv 36; Init +4; VD 9 m; CA 12 (contact 10, pris au dépourvu 12); Att/Out dague de maître (+4 corps à corps; 1d4-1); AS Sorts; AL N; JS Réf +3, Vig +6, Vol +8; For 8; Dex 10; Con 12; Int 17; Sag 14; Cha 13.

Compétences et dons : Art de la magie +17, Artisanat (alchimie) +13, Concentration +13, Connaissances (mystères) +15, Décryptage +15, Profession (cuisinier) +8 ; Création d'objets merveilleux, Écriture de parchemins, Magie de guerre, Préparation de potions, Robustesse, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine.

Possessions : *baguette de projectiles magiques* (NLS 9) (44 charges), *baguette de serviteur invisible* (21 charges), *bracelets d'armure* +2, dague de maître, *parchemin de convocation de monstres IV*, *potion de soins importants*.

Sorts préparés (normalement 4/5/5/4/2/1, plusieurs déjà lancés ; DD = 12 + niveau du sort) : niveau 0— *ouverture/fermeture, réparation* ; niveau 1— *graisse,*

serviteur invisible ; niveau 2— *bourrasque, déblocage, localisation d'objet, verrou du mage* ; niveau 3— *dissipation de la magie* ; niveau 4— *confusion* ; niveau 5— *création majeure*.

Livre de sorts: niveau 0— *destruction de mort-vivant, détection de la magie, détection du poison, hébètement, illumination, lecture de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, ouverture/fermeture, prestidigitation, rayon de givre, réparation, résistance, signature magique, son imaginaire*; niveau 1— *alarme, armure de mage, compréhension des langages, endurance aux énergies destructives, graisse, mains brûlantes, saut, serviteur invisible, sommeil*; niveau 2— *bourrasque, déblocage, détection de l'invisibilité, force de taureau, grâce féline, localisation d'objet, pyrotechnie, verrou du mage*; niveau 3— *dissipation de la magie, don des langues, immobilisation de personne, nuage nauséabond, page secrète*; niveau 4— *bouclier de feu, confusion, invisibilité suprême, métamorphose*; niveau 5— *création majeure, téléportation*.

Gendrew : humain (m) Exp 5; FP 4; humanoïde de taille M; DV 5d6+5 (expert); pv 28; Init -1; VD 9 m; CA 10 (contact 9, pris au dépourvu 10); Att/Out couteau de cuisine (+4 corps à corps, 1d4); AL N; JS Réf +0, Vig +4, Vol +6; For 10, Dex 8, Con 12, Int 14, Sag 15, Cha 13.

Compétences et dons : Artisanat (alchimie) +8, Connaissances (folklore local) +10, Connaissances (histoire) +10, Décryptage +10, Détection +10, Estimation +10, Profession (cuisinier) +13, Renseignements +11, Survie +10; Endurance, Talent (Profession (cuisinier)), Vigueur surhumaine ;

Possessions : *anneau de protection +1*, couteau de cuisine de maître, matériel de cuisine de maître (bonus de circonstance +2 aux tests de Profession (cuisinier)), *potion de soins modérés* ;

NOUVEAU MONSTRE

GOLEM DE CALZONE

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 6d10 (33pv)

Initiative : +1 (Dex)

Vitesse de déplacement : 9 m (ne peut pas courir)

CA : 13 (-1 Dex, +4 naturelle)

Attaques : 2 coups (+5 corps à corps, 1d8+1 et 1d4 de feu)

Espace/Allonge : 1,5 m/1,5 m

Attaques spéciales : chaleur, souffle, chaleur

Particularités : créature artificielle, éclaboussure, folie dévastatrice, immunité à la magie

Jets de sauvegarde : Réf +1, Vig +2, Vol +2

Caractéristiques : For 17, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1

Milieu naturel/climat : n'importe quel environnement terrestre ou sous-terrain

Organisation : solitaire ou groupe (2-4)

Facteur de puissance : 3

Trésor : Aucun

Alignement : toujours neutre

Évolution possible : 7-12 DV (taille M); 13-18 DV (taille G)

Le golem de calzone est une créature artificielle étrange inventée par Andolyn et Gendrew. Il est créé grâce à un nouveau procédé délicat qui mélange l'alchimie et la pâtisserie. Il ressemble à un humanoïde fait de pâte et dégage une odeur de fromage fondu et de tomates.

COMBAT

Comme n'importe quel golem, le golem de calzone est incapable d'agir de façon stratégique ou en fonction de tactiques. Son créateur peut le contrôler s'il se trouve à moins de 18 mètres. Lorsqu'ils ne sont pas contrôlés directement, la plupart de golems de calzone montent la garde dans les cuisines, les garde-mangers ou les salles à manger.


Chaleur (Ext). Le golem de calzone génère tellement de chaleur que son simple touché cause des dégâts de feu supplémentaire.

Créature artificielle. Le golem est immunisé contre les effets mentaux, le poison, la maladie et les effets similaires. Il n'est pas sujet aux coups critiques, aux dégâts non-léthaux, aux affaiblissements de caractéristiques, à l'absorption d'énergie et aux dégâts excessifs.

Éclaboussure (Ext). Si le golem de calzone est blessé par une arme tranchante ou perforante, il éclaboussure tous les individus se trouvant dans un rayon de 1,5 m de jus extrêmement chauds, causant 1 point de dégâts de feu.

Folie dévastatrice (Ext). Lorsqu'un golem de calzone est frappé par une arme tranchante ou une arme perforante, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) ou son esprit élémentaire est libéré et entre dans une folie dévastatrice. Le golem, hors de contrôle, se met à tout saccager, attaquant la créature vivante la plus proche ou détruisant les objets plus petits que lui s'il n'y a pas de créature à proximité. Il se déplace ensuite pour continuer le saccage. Une fois qu'un golem devient fou, il n'existe aucune méthode connue pour rétablir le contrôle.

Immunité à la magie (Ext). Les golems de calzone sont immunisés contre tous les sorts, les pouvoirs



magiques et les pouvoirs surnaturels sauf pour les exceptions suivantes. Les effets à base de froid les ralentit (comme le sort *lenteur*) pour 2d6 rounds, sans jet de sauvegarde. Les effets à base de feu ne font aucun dégât. Ils ont plutôt pour effet de les renforcer temporairement, augmentant leur armure naturelle avec un bonus de +1 pour chaque 3 points de dégâts normalement causés (l'effet se dissipe après 1d4 heures). Le golem ne fait aucun jet de sauvegarde contre les effets du feu.

Souffle (Sur) : Une fois à tous les 5 rounds, le golem de calzone peut souffler un nuage de gaz nauséabond. C'est une action libre. L'effet du nuage ressemble au sort *nuage nauséabond*. La portée est cependant de 0 et la zone d'effet s'étend sur un rayon de 1,5 m et une hauteur de 1,5 m. Le jet de Vigueur pour annuler l'effet a un DD de 13.

CRÉATION

Le corps d'un golem de calzone est créé à partir d'un mélange d'ingrédients de qualité incluant : environ 50 kg de farine, 25 kg de fromage, 16 litres de sauce tomate et de grandes quantités de sel, de levure et de sucre. Des champignons, des olives et autres ingrédients peuvent être ajoutés à la sauce si désiré. La sauce est assaisonnée d'origan et de poivre noir au goût. Tous les ingrédients doivent être frais et de qualité supérieure.

La création d'un golem coûte 10 000 po, ce qui inclut 500 po pour les ingrédients. L'assemblage du golem nécessite la réussite d'un test de Profession (cuisinier) (DD 15) après 2 heures de cuisson à environ 225 degrés Celsius.

Le créateur doit être de niveau 9 et capable de lancer des sorts profanes. Le rituel draine 250 PX du créateur et nécessite les sorts *mains brûlantes*, *graisse*, *création majeure* et *nuage nauséabond*.

À PROPOS DE L'AUTEUR

Avec une famille qui inclut un éditeur de journal, l'auteur d'un périodique sur la loi criminelle et un éditeur sportif en ligne, Andy Collins avait peu de chances d'échapper à la vie d'auteur. Pendant son enfance à Olympia, dans l'état de Washington, il était entouré de sources d'inspirations : de la Terre du Milieu à la Guerre des étoiles en passant par le Cosmos de Carl Sagan. Mais rien ne pouvait le préparer à l'étrange petit livret bleu de règles, rempli d'un étrange mélange de dessins à l'encre et de mots mystérieux comme : « points de vie » ou « classe d'armure », qu'il reçut pour son dixième anniversaire. Bien que personne ne le réalisât alors, ce présent innocent eut un effet profond sur sa vie.

Andy a obtenu en 1994 un baccalauréat en anglais de l'Université Stanford. Il s'était concentré sur la littérature médiévale et shakespearienne. Il avait également passé six mois en stage à Oxford au Royaume-Uni. Après sa graduation, il a travaillé comme directeur dans une petite entreprise de logiciel informatique, mais en son for intérieur, il savait que son avenir se trouvait dans un autre domaine qu'il fréquentait depuis 1981 : l'industrie du jeu d'aventure.

Après un peu de bénévolat dans l'« Arena League » de Wizards of the Coast à la fin de 1995, Andy fut engagé à temps plein par Wizards le 1er avril 1996. Deux ans plus tard, il fut muté de la division du Jeu Organisé à la division de la Recherche et du Développement du Jeu de Rôle en tant qu'éditeur de l'équipe ALTERNITY®. Depuis, il a touché à une foule de produits autant à titre de concepteur que d'éditeur. Il a à son actif : la nouvelle version de l'univers Gamma World (avec Jeff Grub) et Star Wars : The Roleplaying Game (avec Bill Slavicsek), en plus d'avoir travaillé comme éditeur de l'univers DARK MATTER™ (avec Michele Carter), des accessoires Tangents et de Beyond Science : A Guide to FX (avec Julia Martin). Il a également tenu l'affiche dans « Dial M for Murderousness » et il sera bientôt de la distribution du « remake » du film classique de 1957 « Gladys the Groovy Mule. »