



LE PHARE ILLUSOIRE

Une courte aventure pour quatre personnages joueurs de niveau 9

CREDIT

Version originale :

Conception originale : Monte Cook

Relecture : Sue Weinlein Cook

Cartographie : Todd Gamble

Production Web : Julia Martin

Développement Web : Mark A. Jindra

Conception graphique : Sean Glenn, Cynthia Fliege

Version française (édition 3.5) :

Traduction : Pierre Balandier

Titre original : *The tower of deception*

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 Etats-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 Etats-Unis d'Amérique

INTRODUCTION

Lorsque Ustran Yg'niv, un sorcier githyanki maléfaisant, construisit sa tour sur une île rocheuse au milieu des landes brumeuses de la Baie d'Halron, il n'imaginait pas que des marins confondraient la lueur de son *Astrolithe* magique en haut de sa tour avec la lumière d'un phare. La lumière mena prématurément de nombreux marins vers un destin funeste. Mais Ustran ne s'en préoccupa pas. Il se riait de leur situation et continua son abominable travail : utiliser la puissance de l'*Astrolithe* pour enlever des créatures au beau milieu de leur téléportation afin de les détourner vers son repaire. Un jour cependant, son propre peuple sembla ramener le sorcier githyanki sur son Plan Astral d'origine. On le n'a pas revu depuis.

Mais sa tour demeure toujours en place. Non seulement elle continue de tromper les marins lors des nuits brumeuses (toutefois maintenant, la plupart sont au courant des légendes du « phare hanté »), mais la magie de l'*Astrolithe* poursuit le travail maléfique de kidnapping d'Ustran. A l'origine, Ustran asservissait ou dépouillait les victimes que la *Pierre* lui renvoyait. Avec le départ du githyanki, elles restent maintenant emprisonnées dans la tour maléfique jusqu'à ce qu'elles conçoivent un plan d'évasion ou finissent par mourir.

PREPARATION

Pour jouer cette aventure, vous, le Maître du Donjon (MJ), aurez besoin d'une copie du *Manuel des Joueurs*, du *Guide du Maître* et du *Manuel des Monstres*.

Les textes apparaissant dans des cadres grisés correspondent aux informations pour les joueurs, que vous pouvez lire à haute voix ou paraphraser au moment opportun. Les encadrés non grisés contiennent des informations importantes pour vous, ainsi que des instructions particulières. Les caractéristiques des monstres et PNJ sont fournies sous forme abrégée pour chaque rencontre, et le cas échéant, la page appropriée du *Manuel des Monstres* est indiquée.

Cette aventure a été conçue autour de la carte de Todd Gamble *The Tower of Deception* disponible sur la page Map-a-Week du site web officiel de D&D. Elle est réimprimée en page 5 ; vous pouvez en télécharger une version pleine taille sur le site <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/mwa/archive2001>

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Il y a deux façons d'amener les personnages dans cette aventure. Tout d'abord, ils ont peut être entendu les plaintes des guildes de marins et de marchands qui offrent 5000 po de récompense pour la destruction d'une tour qui a provoqué des ravages dans la baie durant des décennies. Où alors, les PJ auront pu être attrapé par le filet de

téléportation de l'*Astrolithe* se retrouvant prisonniers de la tour. Le premier choix correspond à un préambule d'aventure plus classique ; le second peut s'appliquer lorsque les PJ se téléportent quelque part (d'eux même ou par le biais de quelqu'un ou de quelque chose).

L'Astrolithe

La pierre au sommet de la tour est une source de pouvoir venant d'outre plan décrite plus loin dans le chapitre Neuf. Elle irradie sur la tour et sur toute l'île l'effet suivant : tout sort possédant le sous type téléportation, incluant *téléportation sans erreur*, *cercle de téléportation*, *porte dimensionnelle*, et *Mot de rappel*, (mais pas *Changement de plan*, *Passage dans l'éther*, ou *Projection astrale*) détourne au Niveau Huit le(s) personnage(s) se téléportant à la place de leur destination prévue.

La pierre magique fait fonctionner le filet de *téléportation* au Niveau Huit. Ustran a prévu que les victimes qui arrivent tombent sous son effet de *suggestion* en attente, les contraignant à visiter le Niveau Six. Là, un piège magique les congèlera totalement dans l'attente de son bon plaisir.

Si les PJ utilisent l'embarcation et son équipage, les marins expliquent aux PJ qu'ils ont été payés pour les amener au « phare hanté » mais rien de plus. En fait, ils débarquent les personnages sur l'île et se retirent à au moins 750 mètres dans l'attente d'un signal. Si les personnages proposent de voler ou de se transporter d'une manière ou d'une autre sur l'île depuis le bateau, cela n'en sera que mieux.

Test de Renseignements ou de Savoir Bardique

Si les PJ prennent le temps de poser des questions autour d'eux, ou si un barde est présent, ils peuvent essayer d'obtenir d'avantage d'informations au sujet de la tour. Les PJ apprennent tous les renseignements jusqu'au DD le plus haut qu'ils aient réalisé :

- **DD 10** : La tour est apparue il y a environ 40 ans. Personne ne sait qui l'a construite, ni pourquoi.
- **DD 20** : Un sorcier non humain vit dans la tour, s'attaquant aux navires qu'il a piégés.
- **DD 25** : Le sorcier de la tour s'intéresse à des choses plus importantes que le simple pillage de bateau au long cours occasionnel.
- **DD 30** : Le sorcier de la tour est définitivement parti, est mort ou bien prépare quelque chose d'important, car ces derniers temps il est encore plus silencieux qu'à l'accoutumé.

Piégé!

Si vous utilisez le second choix d'introduction des personnages, utilisez cette aventure lorsque que tous les PJ doivent se téléporter quelque part. Ne l'utilisez pas la première fois qu'ils se téléportent. Permettez leur de s'alarmer lorsqu'ils sont attrapé. Ne leur révélez rien jusqu'au moment où vous commencez à décrire leur environnement actuelle (voir Niveau Huit) au lieu de celui auquel ils s'attendaient. L'*Astrolithe* saisit les créatures se téléportant aléatoirement et n'importe où dans le monde, alors n'ayez pas peur de placer la tour dans un lieu très éloigné du point d'origine des personnages – peut être même dans un endroit du monde dont ils n'ont jamais entendu parler. L'encadré sur la gauche offre une brève description du fonctionnement de la *pierre*.

CARACTERISTIQUES DE LA TOUR

Il y a seulement deux portes dans toute la tour, et ces deux portes mènent à l'extérieur du Niveau Un. Chacune d'elle est une robuste porte de bois (**portes de bois** : épaisseur 5 cm, solidité 5, pr 20, CA 5, DD 23 pour enfoncer). Voir la carte de la tour en page 4 pour plus de détails.

Les plafonds se situent à 6 mètres de haut. Le sol des Niveaux Un à Cinq est fait de pierre, tandis que celui des Niveau Six à Neuf est en bois.

A L'EXTERIEUR DE LA TOUR

Alors que les personnages observent la tour, lisez ceci :

Au moins une douzaine de navires brisés et fracassés gisent au pied de la grande tour construite sur le petit îlot rocheux. Certains se sont décomposés là, leur aspect de bâtiment maritime étant devenu méconnaissable, tandis que d'autres présentent encore des restes de voiles déchirées et de gréements sifflant dans la brise salée.

La tour proprement dite est en réalité la réunion de cinq tours. La tour centrale est la plus haute et la plus massive et révèle une lumière palpante jaune en son sommet. Les vieilles pierres brunes et décolorées sont recouvertes d'un limon noir et humide du fait de plusieurs années d'expositions aux embruns. Il n'y a aucun signe de vie.

La tour fait 55 mètres de haut. L'exploration des bateaux détruits est une entreprise longue et périlleuse. Chaque demi heure, tirer sur la table ci-contre. Ne réitérer pas les événements. Deux résultats identiques seront traités comme « aucun évènement ».

d% Résultat

- 01-60 Aucun évènement
- 61-70 Le poids sur le bateau en cours d'exploration le fait bouger, se briser et s'effondrer. Tous ceux qui sont impliqués dans sa fouille doivent réussir un jet de Réflexes (DD 20). Un échec signifie que le personnage subit 2d6 points de dégâts dû à la chute et aux entailles occasionnées par les morceaux de bois brisés. (Les personnages qui volent ne prennent pas de dégâts).
- 71-80 3d6 Zombies de taille M, habillés comme des marins, sortent de l'eau et attaquent.
Zombies (3d6): 16 pv chacun ; *Manuel des Monstres* p266
- 81-87 1d6 Âmes-en-peines attaquent l'un des bateaux détruits. Elles gémissent « Imposteurs ! Meurtriers ! »
Âmes-en-peine (1d6) : 32 pv chaque ; *Manuel des Monstres* p11

88-94 Deux cthuul sortent de l'eau et attaquent. Si l'un est tué, l'autre se retirera sous l'eau.

Cthuul (2) : pv 90, 103 ; *Manuel des Monstres* p 42

95-00 1d3 spectres attaquent sortant d'apparemment nulle part (avec un round de surprise automatique).

Spectre (1d3) : 45 pv chacun ; *Manuel des Monstres* p229

Chaque demi heure, les personnages fouillant doivent effectuer un test de Fouille (DD 20). Si quelqu'un réussit, tirer un dé sur la table suivante pour déterminer ce qu'ils trouvent. Ne réitérer pas un résultat – si vous obtenez deux fois le même résultat, refaites le jet. Une fois que tous les résultats auront été trouvés, aucun autre jet ne sera possible.

d% Objet

- 01-30 Une corde de 30 mètres encore utilisable
- 31-50 Des planches récupérables pour faire un radeau (Artisanat [charpentier] (DD 15), prend deux heures)
- 51-60 Un tonneau contenant assez d'eau douce pour quatre personnes durant quatre jours
- 61-70 Un rouleau de soie fine, bien préservé, d'une valeur de 100 po
- 71-80 Deux cimenterres de maître
- 81-85 Un petit coffre contenant 248 po et 312 pa
- 86-90 Un journal de bord moisi du *Beau Marchand*. Il indique qu'après que le bateau ait échoué ici, l'équipage restant a été attaqué par « d'étranges bêtes qui étaient tout en bouche, disparaissant après avoir arraché votre jambe. » L'auteur pensait qu'un sorcier vivait dans la tour.
- 91-00 Une embarcation pouvant être totalement réparée – avec un jour complet de travail et un test de Profes-

Les Fenêtres de la Tour

Toutes les fenêtres de la tour sont fermées et piégées. Chaque fenêtre est piégée par une explosion de foudre vers l'extérieur lorsque les volets sont ouverts, affectant quiconque se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la fenêtre. De plus, quiconque tente de sortir par l'une d'elle doit réussir un jet de Volonté (DD 25) ou refusera définitivement de sortir de la tour, comme s'il était sous l'influence d'un sort de *suggestion* qui se terminera au bout de 24 heures. Après cette période, le sujet peut à nouveau tenter de partir après avoir réussi une nouvelle sauvegarde.

Explosion de foudre : FP 5 ; explosion d'électricité sur 3 m, 10d6 ; jet de Réflexes (DD 15), moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

sion (construction navale) ou d'Artisanat (charpentier) (DD 18).

NIVEAU 1 : LE LABYRINTHE (ND 9)

Lisez le paragraphe suivant au départ du Niveau Un.

A l'intérieur, la tour est humide et moisie. Le plafond est à au moins 6 mètres de haut. Derrière la porte s'ouvre un passage étroit de seulement 60 à 90 cm de large. Celui-ci comprime fortement.

Le premier niveau de la tour est un labyrinthe de couloirs très étroits. Lorsqu'elles seront dans les passages étroits, les créatures de taille M et G perdront leur bonus de Dextérité. Les créatures de taille G subiront également un malus de circonstance de -2 sur toutes les actions physiques. Les créatures de taille supérieure ne peuvent tout bonnement pas traverser le labyrinthe.

Créatures : Le labyrinthe est hanté par quatre âmes-en-peine pouvant se déplacer librement dans les passages étroits dû fait de leur nature incorporelle. Elles haïssent toutes les choses vivantes ; ainsi quiconque passe dans le labyrinthe est susceptible d'être frappé par une griffe glaciale au travers d'un mur. Les âmes-en-peine essaient d'exploiter les couloirs étroits à leur avantage, appliquant des attaques aux travers des murs lorsque cela est possible (50% de chance de rater du fait qu'elles ne distinguent pas leurs cibles).

Âmes-en-peine : pv 27, 29, 35, 40 ; *Manuel des Monstres* p11

Pièges : Un espace ouvert se situe au centre du labyrinthe. Toute cette zone est un piège magique que les PJ doivent contourner pour accéder aux escaliers et au second niveau. Le piège comporte deux fonctions. La première est une explosion de feu magique qui remplit la zone octogonale centrale lorsqu'une créature y pénètre. Le fait de rester dans la zone ou d'en sortir ne l'active pas, mais chaque fois qu'une créature entre, le piège se déclenche (toutefois pas plus d'une fois par round dans le cas où plusieurs créatures entreraient en même temps).

Explosion de flammes : FP 5 ; déflagration de

feu sur 3m, 10d6 ; jet de Réflexes (DD 15), moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28).

Même après que les personnages aient survécu ou désarmé le premier piège, un second piège magique s'active. Ce piège téléporte alors toutes les créatures se situant dans la zone jusqu'au Niveau Huit (voir page 9).

Téléporteur : FP 1 ; téléporte les victimes ; jet de Volonté (DD 18), résiste ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31).

NIVEAU DEUX : LE GARDIEN (ND 13)

Lisez le paragraphe suivant aux personnages entrant au Niveau Deux.

Une bête terrifiante avec un corps reptilien et de nombreuses têtes avance lourdement vers vous. Ses écailles ont des reflets blancs bleutés et ses yeux froids lorgnent voracement vers vous. La pièce en elle-même est vide, mis à part une tâche de sang et quelques os brisés ça et là.

Cette pièce est vide à l'exception de son seul occupant.

Créature : Une cryohydre à 10 têtes demeure dans cette chambre. Une fois par jour, un sort (mis en place par Ustran) crée magiquement juste assez de nourriture pour que la créature puisse vivre, mais elle reste affamée et avide de nourriture complémentaire, peut être sous la forme d'intrus tentant d'entrer ou bien de prisonniers essayant de sortir. Elle attaque immédiatement, utilisant son souffle pour toucher les adversaires difficiles à atteindre (par exemple quelqu'un regardant à l'intérieur par une fenêtre ou des personnages restant dans les escaliers).

Cryohydre : 112 pv ; *Manuel des Monstres* p 159

NIVEAU TROIS : LE LABORATOIRE

Dès que les PJ entrent au Niveau Trois, lisez le texte suivant :

Cette grande pièce est pleine de longues tables de marbre incurvées, de divers pupitres en bois, d'étagères métalliques et de nombreuses chaises. Ce mobilier multiple supporte des chau-



Tower Of Deception



Level Nine



Level Eight



Level Seven



Level Six

One Square Equals 5 feet



Level Four



Level Five



Level Three



Level Two



Level One

Télécharger cette carte dans les archives de la page Map-A-Week du site web de D&D
(8 Février 2001) à l'adresse suivante :
<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/mwa/archive2001>

drons, béciers, flacons, pots, outils, bûches, d'étranges pierres, un four, une forge, des vêtements, des bijoux simples, des barils, des caisses et des choses qui défient toute description. Une carcasse desséchée d'un griffon a été suspendue au plafond par des crochets et des chaînes. Les murs paraissent couverts de diagrammes mystérieux et de plans de construction.

Quelques caisses ont été ouvertes et la paille les contenant a été déversée autour d'elles. Du verre brisé est dispersé sur le sol, et une des tables est renversée répandant avec elle un fatras de petits objets.

C'est l'ancien atelier d'Ustran, dans lequel il confectionnait des objets magiques et alchimiques. Il a été totalement pillé par Wistamoch et Pandira (se trouvant actuellement au Niveau Sept). Toutefois, un personnage réussissant un test de Fouille (DD 25) trouve une *potion d'invisibilité* sur l'une des tables et deux bâtons éclairant qui ont échappé d'une manière ou d'une autre à l'attention de leurs prédécesseurs. Bien entendu, l'équipement intact, les diagrammes, les objets prêts pour être enchanté et autres babioles peuvent être évalué à approximativement 5000 po mais ils doivent être transporté hors de là (poids approximatif : 2 tonnes).

NIVEAU QUATRE : LES « CHIENS » DE GARDE (ND 9)

Lisez le texte suivant lorsque les PJ atteignent le Niveau Quatre.

Une sculpture de bronze se tient énigmatiquement au centre de cette pièce. Elle est complètement abstraite, sans rime ni raison de sa forme, bien que de nombreuses arêtes déchiquetés et pointes acérées donne à l'ensemble un sentiment inquiétant. La sculpture fait 3 mètres de diamètre sur 4,5 mètres de haut et possède plus de cinq fentes et cavités profondes et noir.

La sculpture est magique. Elle existe aussi bien sur le Plan Ethéré que dans le monde normal. Dans l'Ether c'est l'étrange demeure de huit maraudeur éthéré. Les créatures vivent dans les cavités de la sculpture qu'Ustran a créée. Grâce à sa sorcellerie, les créatures originaires du Plan Ethé-

ré peuvent toucher la sculpture pour être automatiquement et complètement guérie (elles peuvent utiliser ce pouvoir une fois par jour). De plus, lorsque les maraudeurs – qu'il soit dans l'état éthéré ou non – se situent à moins de 9 mètres de la sculpture, ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque et de dégâts. Même si les personnages trouve un moyen de la déplacer, la sculpture n'a pas de valeur réelle (mise à part peut être d'attirer l'attention involontaire de maraudeurs éthérés).

Créatures : Huit maraudeurs éthérés attaquent tout ce qui arrive dans cette pièce. Ils apparaissent tous immédiatement (action libre) et attaquent un adversaire en un round de surprise ; si les personnages peuvent percevoir les créatures éthérées, tirer l'initiative normalement. Au round suivant, ils attaquent puis disparaissent. Ils répètent cette tactique au round suivant, changeant d'adversaires. Tout maraudeur blessé passe un round à se soigner en touchant la sculpture, puis attaque au round suivant. (L'aspect curatif de la statue peut laisser penser aux personnages qu'il y a plus de maraudeurs dans la pièce que ce qu'il y paraît).

Maraudeurs Ethérés (8) : 11 pv chacun ; *Manuel des Monstres* p 185.

Trésors : Dans chacune des huit niches de la sculpture se trouve une perle en or de 250 po. Si elle est enlevée, la sculpture perd ses pouvoirs magiques.

Ajustements aux PX : Attribuez 50% de points d'expérience en plus pour cette rencontre dû à l'influence de la sculpture.

NIVEAU CINQ : (ND 9) LES APPARTEMENTS

Lorsqu'ils atteignent le Niveau Cinq, les PJ voient ce qui suit :

Ce niveau est divisé en de nombreuses petites pièces. Des tapisseries pendent aux murs et des tapis recouvrent le sol, tous tissés d'étranges motifs abstraits qui paraissent totalement étranger de part leur concept. Les meubles de bois sont richement fleuris de gravures et de part leur composition.

La pièce principale, centrale, est un grand salon disposant d'une longue table couverte d'assiettes. Six chaises entourent la table. Le reste de l'aménagement inclus deux fauteuils capitonnés, un divan, et quelques petites sculptures de bronze (sans valeur) comme celle trouvée au Niveau Quatre.

Les trois pièces circulaires des tours sont des chambres à coucher, disposant chacune d'un lourd rideau gris faisant office de porte. Chacune des chambres possède un grand lit à baldaquin couvert de toile fine, une table de nuit, une chaise, et une armoire. Les armoires sont vides dans deux chambres. Les autres sont détaillées dans la partie « Trésors », ci-après.

Les pièces restantes sont une cuisine, deux réserves et un lieu d'aisance. Une des réserves est remplie de nourriture particulièrement vieille et moisie ; la seconde contient des marchandises desséchées.

Créatures : Gulin Murth est un humain neutre prêtre de Fharlanghn qui a été piégé ici alors qu'il tentait d'utiliser un *mot de rappel*. Il a utilisé des sorts comme *création de nourriture et d'eau* pour survivre le mois dernier. Après s'être heurté à la nymphe et la succube du Niveau Sept, ce puissant prêtre suppose que toutes les personnes qu'il rencontrera ici sont hostiles. Il n'a pas réussi à s'échapper par les fenêtres (ayant raté sa sauvegarde deux fois, il croit maintenant que c'est impossible) et pense qu'il ne peut pas aller tout seul au-delà de la cryohydre du Niveau Deux pour sortir. Il a expédié un allié d'outreplan avec des messages pour son église, mais aucune aide ne lui est parvenue. Il envisage d'essayer un *changement de plan*, mais considère cela risqué. Si quelqu'un arrive à le convaincre de ne pas être hostile, Gulin demande où ils se trouvent tous exactement, et d'où viennent les PJ. Il expliquera de façon prudente sa situation fâcheuse. Il n'ira à aucun niveau supérieur à celui-ci (mettant en garde contre les « femmes maléfiques » là-haut – il pense que les occupantes du Niveau Sept sont des démons), mais il est disposé à apporter son aide pour terrasser la cryohydre. S'il apprend que la créature est déjà neutralisée, il tentera alors dès cet instant de quitter la tour de lui-même.

Gulin Murth : Pré 9 humain (m) ; FP 9 ; humanoïde de taille M ; DV 9d8+9 ; pv 60 ; Init +0 ; VD 6 m ; CA 20 (contact 10, pris au dépourvu 20) [*harnois +2*] ; BBA +6 ; Lutte +8 ; Att *bâton +1* (+11 corps à corps, 1d6+4) ou arbalète (+6 dis-

tance, 1d6+3) ; AS renvoi des morts-vivants (4 fois par jour) ; Part sorts spontanés (sort de *soins*) ; AL N ; JS Réf +5, Vig +7, Vol +9 ; For 14, Dex 11, Con 13, Int 12, Sag 17, Cha 13.

Compétences et Dons : Concentration +13, Connaissance (Religion) +13, Premiers secours +15 ; Arme de prédilection (bâton), Ecole renforcée (Enchantement), Ecriture de parchemins, Réflexes surhumains, Robustesse.

Possessions : *harnois +2*, *bâton +1*, *médaille de sagesse +2*, *potion de soins modérés*, arc court, 10 flèches, bourse contenant 85 po et 40 pa.

Sorts par jour (6/6/6/5/3/2 ; DD de base égal à 13 + niveau du sort) ; 0 – *création d'eau, lumière* (2), *lecture de la magie, résistance †, stimulant* ; 1^{er} – *bénédictio, bouclier de la foi, brume de dissimulation, endurance aux énergies destructives, injonction, sanctuaire** ; 2^{ème} – *aide**, *cacophonie* (2), *endurance, force de taureau, immobilisation de personne* ; 3^{ème} – *convocation de monstres II, dissipation de la magie, lumière brûlante, négation de l'invisibilité, protection contre les énergies destructives** ; 4^{ème} – *arme magique suprême, immunité contre les sorts, liberté de mouvement** ; 5^{ème} – *exécution, résistance à la magie*

* Sort de domaine.

Dieu Fharlanghn ; **Domaines** Protection (protection divine, +9 à une sauvegarde), Chance (rejouer un jet de dé 1/jour).

† Grâce à l'Ecole renforcé (enchantement), le DD de base pour la sauvegarde contre ces sorts est de 15 + niveau du sort.

Tactiques : Si Gulin entend les PJ approcher (une bataille avec les maraudeurs éthérés ou un combat au niveau supérieur lui permettront de tirer cette conclusion), il lancera autant de sort en préparation qu'il le pourra, dans l'ordre suivant : *résistance à la magie, arme magique suprême, immunité contre les sorts* (il choisit *éclair* et *immobilisation de personne*), *bouclier de la foi, force de taureau, protection contre les énergies destructives (feu)* et *aide*. En combat, il engage avec *lumière brûlante* ou *dissipation de la magie*, puis attaque au corps à corps.

Trésors : Dans une armoire d'une des chambres (celle qui était occupée par Ustran, la première à gauche en descendant les escaliers) se trouve un choix de vêtements varié et une petite boîte en fer. La boîte est bien verrouillée (DD 30 pour l'ouvrir) et contient une partie des objets du magicien les plus intéressants : un *collier à boules*

de feu (5^{ème} modèle), une *baguette de métamorphose* (23 charges), et une paire de lunettes. Ces lunettes sont particulières, car elles sont liées au *livre magique de Boccob* appartenant à Ustran dissimulé sous le lit (Fouille DD 15, mais uniquement trouvable en portant les lunettes). Le livre peut être visualisé uniquement avec les lunettes – même *vision lucide* ne ne fonctionne pas.

Le livre contient les sorts suivants (10 pages sont vierges) : 0 – *destruction de mort-vivant, détection de la magie, lumière, lumières dansantes, manipulation à distance, prestidigitation, son imaginaire* ; 1^{er} – *bouclier, compréhension des langages, convocation de monstres I, graisse, image silencieuse, projectile magique* ; 2^{ème} – *cécité/surdité, clignotement, convocation de monstres II, détection de l'invisibilité, dissimulation d'objet, invisibilité, toile d'araignée* ; 3^{ème} – *abri de Leomund, boule de feu, déplacement, éclair, image accomplie, nuage nauséabond* ; 4^{ème} – *métamorphose, peau de pierre, porte dimensionnelle, sphère d'isolement d'Otiluke, rapetissement de groupe* ; 5^{ème} – *leurre, mur de force, téléportation* ; 6^{ème} – *zone d'antimagie*.

NIVEAU SIX : (ND 9) LES PRISONNIERS

Le texte ci-dessous prépare le terrain du Niveau Six.

Dans cette salle circulaire de la tour vous voyez un étalon blanc cabré doté d'une unique corne dorée ainsi qu'un humanoïde décharné couvert de barbelures et de piquants. Les deux apparaissent être littéralement congelé sous forme de glace. Une sphère bleue claire de 60 centimètres de diamètres flotte dans la salle.

Les deux pauvres créatures ont été attrapées par le filet de *téléportation* et envoyé ici, uniquement pour être congelé par l'orbe magique d'Ustran. Une fois par round, cette sphère attaque une créature dans cette salle – n'importe qui à part Ustran. Elle s'abat aléatoirement sur une créature, en tentant une attaque de contact (bonus de +5). Si elle touche, la cible subit 3d6 points de dégâts de froid et doit effectuer un jet de Vigueur (DD 16) ou se retrouver congelé. Lorsqu'elles sont gelées, les créatures restent en vie mais ne peuvent plus entreprendre d'actions.

Un total de 20 points de dégâts de feu sur un personnage gelé le libère de la glace (mais le personnage subit les dégâts de feu). La sphère peut être détruite si elle subit 10 points de dégâts de feu (CA 12, contact 12, rate toujours ses sauvegardes).

Créatures : Ce sont les prisonniers malchanceux de la tour. La licorne est ici depuis 16 ans et aidera ceux qui la libéreront, jusqu'à ce qu'ils soient tous bien loin de la tour. L'hamatula est ici depuis seulement sept ans. Il attaque dès qu'il est libéré.

Licorne : 42 pv ; *Manuel des Monstres* p170

Hamatula : *Manuel des Monstres* p62

Ajustements aux PX : Considérez la sphère comme un adversaire de FP 6 lorsque vous attribuez les points d'expériences.

NIVEAU SEPT : (ND 10) LA BELLE ET LA BÊTE

Lorsque les PJ atteignent le Niveau Sept, lisez ce qui suit :

Deux longues tables occupent cette salle, chacune étant couverte d'objets variés : armes, armures, fioles, étuis à parchemins, vêtement et autres objets divers. Deux humaines d'allure mince occupent cette pièce. L'une est une femme aux cheveux noirs portant une épée. L'autre dissimule sa tête sous un casque grotesque pourvu de tentacules et tient une baguette.

A ce niveau, Ustran a stocké le butin non monétaire qu'il a obtenu sur les victimes qu'il a kidnappé dans le filet de *téléportation* avec l'*Astrolithe*. (Il a dépensé tout leur argent pour fabriquer des objets magiques).

Créatures : Les deux femmes présentent ici sont une nymphe du nom de Wistamoch et une succube appelée Pandira, toute deux piégées lorsqu'elles ont utilisé les sorts *porte dimensionnelle* et *téléportation sans erreur*. Wistamoch est ici depuis presque un an, mais Pandira est apparue il y a seulement six semaines. Pandira a piégé Wistamoch en lui remettant le *dendritan*, un casque conçu à partir de la tête d'un flagelleur mental qui était entreposée ici sur l'une des tables. Celui-ci a donné à Wistamoch quelques pouvoirs mentaux, mais il a également pris le contrôle de

son esprit, la rendant de ce fait d'alignement loyal mauvais. Pandira apparaît sous forme humaine et s'est armé d'une *épée à deux mains +1* et porte une paire de *bottes de rapidité* qui était sur la table. Wistamoch possède une *baguette d'empoisonnement* (huit charges) et un *anneau de protection +2* trouvé, comme pour le casque, dans l'atelier (Niveau Trois). Elles pourront essayer de parler avec les PJ, mais, personnellement, Pandira souhaiterait par la suite prendre le contrôle de la tour (elle a convaincu Wistamoch de l'aider). Dans ce but, elle pourra tenter de convaincre les personnages de tuer le gardien naga du Niveau Neuf, la cryohydre du Niveau Deux et tout autres créatures présentent dans la tour. Si cela n'est pas possible, elle invitera Wistamoch à l'aider à tuer les PJ.

Évidemment, si les personnages ôtent le *dendritan* que porte Wistamoch, elle reviendra à elle. Ils devront alors faire face à ses pouvoirs de *beauté aveuglante* et de *grâce surnaturelle* qu'elle utilise instinctivement et immédiatement lors du premier round (sinon elle reste désorienté durant ce round). Le *dendritan* offre à celui qui l'utilise l'esprit d'un flagelleur mental (jet de Volonté DD 24).

Nymphe (portant le *dendritan*) : FP 7 ; 14 pv ; CA 13 ; *Manuel des Monstres* p203. Elle peut utiliser trois fois par jour les pouvoirs suivants (par le casque) : *lévitation*, *suggestion* et *décharge mentale* (voir *Manuel des Monstres* p114). Elle possède quotidiennement les sorts de druide suivant : 6/5/4/3/1

0 - *création d'eau*, *détection de la magie*, *illumination*, *réparation*, *résistance*, *soins superficiels* ; 1^{er} - *brume de dissimulation*, *convocation d'alliés naturels I*, *endurance aux énergies destructives*, *flammes*, *soins légers* ; 2^{ème} - *peau d'écorce*, *lame de feu*, *sphère de feu*, *convocation d'alliés naturels II* ; 3^{ème} - *contagion*, *protection contre les énergies destructives*, *soins modérés* ; 4^{ème} - *colonne de feu*.

Succube : 34 pv ; +8 avec l'épée à deux mains infligeant 2d6+2 points de dégâts ; *Manuel des Monstres* p55.

Trésor : Sur les tables se trouvent : un harnois, un crevice de maître, deux épées longues, une grande hache de maître, un grand écu d'acier, deux dagues, une épée courte d'apparat (d'une valeur de 250 po), une paire de bottes de cuir, une chemise de soie, une *masse +1*, une *potion de soins légers*, une *potion de grâce féline*, un *parchemin d'antidétection*, un *parchemin de dis-*

sipation de la magie, une *cape de résistance +1*, une *baguette d'aide* (neuf charges) et une *amu-lette d'armure naturelle +1*.

Développement : Si les occupantes de cette salle entendent des bruits au dessus ou en dessous, elles se déplacent pour voir ce qui s'y passe, désireuses de trouver quelqu'un ou quelque chose qui leur permettrait de quitter ce lieu. Wistamoch se lance les sorts suivants si elle pense qu'il peut toutefois y avoir du danger : *protection contre les énergies destructives* (probablement le feu), *peau d'écorce* (augmente sa CA à 17), et *lame de feu*.

NIVEAU HUIT : LE FILE DE TELEPORTATION

C'est la salle qui capture aléatoirement les créatures se téléportant.


Cette salle ronde est remplie d'un lacs de fils argentés semblant constitué d'énergie. Le plafond est voûté et peint de symboles et motifs mystérieux et complexes.

Les personnages attrapés par le filet de *téléportation* apparaissent ici, de même que n'importe qui tentant d'utiliser un sort de téléportation dans la tour. De plus, la magie de l'endroit agit comme une *suggestion* (jet de Volonté de DD 15 pour résister) sur quiconque (autre qu'Ustran) entre dans cette salle. Les victimes de la *suggestion* éprouvent un besoin compulsif de descendre au Niveau Six et attendent là pendant 1 round. Ustran a prévu que la sphère s'y trouvant les congèle et en fasse ses prisonniers. Cet effet magique peut potentiellement affecter une créature donnée seulement une seule fois.

NIVEAU NEUF : L'ASTROLITHE (ND 10)

Le Niveau Neuf est véritablement le toit de la tour.

Une petite structure a été construite sur le toit de la tour et soutient un cristal pur et massif palpant d'énergie. Une longue créature serpentine est lovée autour du cristal, sa tête est celle d'une humaine remarquablement belle mais sévère « Tenez vous éloigné de l'*Astrolithe* » dit-elle « ou par ordre d'Ustran, je devrais vous massacrer ».



L'*Astrolithe*, bien que faisant 1m20 de diamètres, est vraiment très fragile (solidité 3 ; pr 20 ; CA 5 ; se brise sur DD 18). Ce grand cristal, provenant du Plan Astral, continuera à créer et alimenter le filet de *téléportation* jusqu'à ce qu'il soit détruit ou réexpédié sur le Plan Astral. S'il est déplacé, il recréera le filet de *téléportation* quelque part à proximité de son nouvel emplacement.

Combattre sur le toit pentu confère un malus de circonstance de -2 à tous ceux s'y trouvant (sauf la naga solidement enroulée au sommet). Quiconque tombant en avant doit réussir un jet d'Équilibre (DD 20) ou rouler en contrebas sur la portion plate, subissant 1d3 points de dégâts.

Créatures : Ustran a utilisé de puissants enchantements pour faire d'une naga gardienne la responsable de sa possession la plus précieuse. En dépit de son alignement loyal bon, elle défend de sa vie la pierre.

Naga gardienne : 90 pv ; *Manuel des Monstres* p197

Elle a mémorisé les sorts suivants (en plus de tous les sorts de prêtre et les sorts des domaines du Bien et de la Loi) : 0 - *détection de la magie, illumination, lumière, manipulation à distance, ouverture/fermeture, rayon de givre, résistance, son imaginaire* ; 1^{er} - *armure de mage, bouclier, coup au but, graisse, projectile magique* ; 2^{ème} - *détection de l'invisibilité, flou, force de taureau, grâce féline* ; 3^{ème} - *boule de feu, déplacement, rapidité, tempête de grêle* ; 4^{ème} - *mur de feu*.

Tactiques : La naga a lancé auparavant *bouclier de la foi, armure de mage, force de taureau* (ajoutant +3), *endurance* (ajoutant +2), et *grâce féline* (ajoutant +4). Cela lui donne un bonus additionnel de +2 à l'attaque et aux dégâts, une CA de 27 et 101 pv. Si elle entend des intrus approcher et à suffisamment de temps, elle lance : *rapidité, détection de l'invisibilité, déplacement, et protection contre les énergies destructives* deux fois (froid et feu). Cela la laisse avec six sorts de niveau zéro, cinq sorts de niveau 1, trois sorts de niveau 2, quatre sorts de niveau 3, et cinq sorts de niveau 4. Elle utilise ces emplacements pour frapper ses ennemis (sous l'effet de *rapidité*) avec deux sorts chaque round.

CONTINUER L'AVENTURE

Une fois que les PJ se sont échappés de la tour – d'une manière ou une autre – les événements de

cette aventure peuvent continuer d'avoir effets sur votre campagne. Ustran, par exemple, pourrait revenir, après avoir échappé à sa propre race Astral. S'il trouve sa tour pillée et l'*Astrolithe* détruite, il sera avide de vengeance. S'il retrouve la tour et la pierre en bon état, il reprendra ses projets maléfiques.

En entendant parler de l'*Astrolithe*, un autre sorcier (humain) peut essayer de commissionner les PJ d'aller sur le Plan Astral pour en trouver une autre. Des recherches occultes révèlent qu'un tel objet peut être trouvé uniquement dans de profondes cavités du plan, ou le tissu même du néant gèle sous forme d'une substance cristalline. C'est un lieu dangereux, hanté par des monstres qui n'ont jamais été recensés.

S'il a survécu, Gulin Murth peut soit devenir un allié intéressant soit être un ennemi pour d'autres aventures, selon la façon dont les PJ l'auront traité. De même si la nymphe Wistamoch a survécu et a été aidé par les PJ, elle les récompensera plus tard par de l'aide ou un immense trésor (lié à la nature). Peut être les ramènera-t-elle chez eux avec un parchemin contenant quelques sorts de druide, ou un sac à malice – et bien entendu, elle pourrait également apporter des informations pour une autre aventure potentielle...

A PROPOS DE L'AUTEUR

Monte Cook a commencé à travailler professionnellement dans l'industrie du jeu en 1988. Chez Iron Crown Enterprises, il travailla sur les jeux *Rolemaster* et *Champions* en tant que rédacteur en chef, développeur et concepteur. En 1994, Monte est venu travailler chez TSR en qualité de concepteur de jeu. En tant qu'ainé des concepteurs de jeux chez Wizards of the Coast, il a été co-concepteur de la nouvelle édition de *DONJONS & DRAGONS* et auteur du *Guide du Maître*. Sa parution suivante fut *Retour au Temple du Mal Élémentaire*.

Diplômé de l'académie des écrivains de Clarion West, Monte a également publié des nouvelles et deux romans. Durant son temps libre, il court partout effectuant un à trois jeux par semaine, tient une convention annuelle du jeu chez lui, fabrique de vastes dioramas en LEGO, et lit beaucoup de bandes dessinées. Pour de plus amples détails sur son récent travail en d20, visitez son site web à l'adresse www.montecook.com.