

GLO

# La Tour hantée

Une aventure pour un joueur débutant  
et un personnage de premier niveau



Édité par :  
Chris Gonnerman

Traduction française :  
Tracatar

Contributeurs et Artistes :  
Stuart Marshall, Dennis Hes, Sean Griffin,  
Bill Silvey, Christopher Tichenor,  
Matthew R. Steward, Erik Wilson,  
Brant Bollman et Lori MacVittie

Copyright © 2005 Chris Gonnerman et Contributeurs  
Tous droits réservés



---

## Module de Donjon GL0

# La Tour hantée

Copyright © 2005 Chris Gonnerman et Contributeurs  
Tous droits réservés

**D&D™ est une marque déposée de Wizards of the Coast, Inc.**

Une aventure pour un ou plusieurs joueurs débutants  
et des personnages de premier niveau

*La vieille tour sur la colline est hantée, du moins c'est ce que l'on dit, mais tu n'y crois pas. Par défi tu as accepté d'y passer la nuit. Auras-tu changé d'avis d'ici l'aube ?*

*Ce module est conçu pour être joué avec les règles classiques du jeu D&D.*

## Crédits

Édité par Chris Gonnerman

Contributeurs et Artistes :

Stuart Marshall, Dennis Hes, Sean Griffin, Bill Silvey, Christopher Tichenor,  
Matthew R. Steward, Erik Wilson, Brant Bollman et Lori MacVittie

Testeur : Taylor Gonnerman

Traduction française : Tracatar

## Copyright & Conditions de distribution

Le contenu de ce supplément pour le jeu D&D est sous copyright © 2005 Chris Gonnerman et Contributeurs. Tous droits réservés.

Vous pouvez télécharger, stocker, redistribuer ou de façon générale partager le contenu de ce document ; mais vous devez garder intactes toutes les mentions de copyright et distribuer les fichiers tels quels. Aucune modification n'est permise sans l'accord exprès écrit des auteurs.

Les auteurs reconnaissent tous les copyrights, marques commerciales et marques déposées mentionnés dans cet ouvrage et ne leur appartenant pas, et ne revendiquent ni ne contestent en aucun façon la propriété des droits en question.

## Liens

Alderon's Tower

Dragonsfoot

Le Donjon du dragon

<http://tower.newcenturycomputers.net>

<http://www.dragonsfoot.org>

<http://donjondudragon.fr>

---

## **Introduction**

Ma fille a six ans au moment où j'écris ces lignes, et elle s'est toujours intéressée à D&D. J'ai finalement décidé qu'elle était suffisamment âgée pour s'y essayer, mais étant donné que mon groupe de joueurs ne comprend que des adultes, il m'a semblé préférable qu'elle commence par quelques aventures en solitaire. Bill Sylvey, l'un des Contributeurs du présent ouvrage, a une paire de modules solo d'introduction, un pour les guerriers et l'autre pour les voleurs. Je pensais être préparé... mais lorsque qu'elle a lancé les dés pour créer son premier personnage, elle en a fait un magicien.

Eh bien mon petit bonhomme... Après un peu de remue-ménages j'ai adapté le DD1 – *Swords Against Thievery* de Bill pour un personnage magicien. J'ai fait d'elle un élève de l'école décrite dans le module, et elle est partie bien volontiers à la recherche du grimoire volé.

Une fois l'aventure terminée il me fallait autre chose à lui faire faire. L'autre module ne faisant pas tout à fait l'affaire, j'ai demandé sur les forums de Dragonsfoot.org si quelqu'un connaissait un module approprié. Il y a eu quelques réponses, mais j'ai vite réalisé que la récolte était maigre. J'ai alors pensé à une maison hantée, bientôt révisée en tour hantée... et j'ai mentionné sur Dragonsfoot.org que j'envisageais d'écrire une telle aventure.

J'avais à peine repris mon souffle que Stuart Marshall avait posté la carte du donjon et meublée près de la moitié des salles. Les autres Contributeurs ont pris le train en marche et bientôt le donjon a été rempli. Mais alors Stuart a dit : "Tu es sûr que tu ne veux pas une carte et une légende pour la tour en ruine, pour aller avec ce donjon ?" et j'ai répondu "tu aurais ça ?" Il a "bricolé" une super carte du rez-de-chaussée, et c'était reparti pour un tour !

Nous espérons que vous, lecteur, trouverez ce module amusant et utile dans vos propres parties. Il est particulièrement adapté à un jeune joueur ou plus ; Si plusieurs joueurs sont disponibles, il se peut qu'il faille augmenter le nombre ou la force (c.à.d. les points de vie) des monstres de certaines salles. Le module étant

conçu pour un seul joueur, nous utilisons le pronom singulier tout du long – et le féminin, pour des raisons évidentes ; mais sentez-vous libre de le lire comme bon vous semble.

Un peu de réflexion sera nécessaire pour démarrer l'aventure. Faites en sorte qu'un PNJ mette le personnage au défi de passer la nuit dans la tour. Offrez une incitation, telle qu'un objet magique mineur (un parchemin peut-être).

## **Arrière-plan**

Note : l'arrière-plan fourni ci-dessous est pensé pour le monde de l'éditeur, Glain. Que chaque MD se sente évidemment libre de modifier les lieux, les noms, etc, selon les besoins de sa campagne.

Sur une colline en-dehors de la ville se dresse la vieille tour. Elle est vide depuis des années, dit-on. Il fut un temps où c'était la demeure d'un alchimiste, de ses élèves et de son apprenti.

Il y a presque vingt ans, un nouvel élève se présenta à la tour de l'alchimiste. A l'insu de tous, cet élève était en fait un loup-garou de fraîche date, et à la pleine lune suivante il se métamorphosa. Le monstre fit un massacre dans toute la tour, et les autres élèves et l'apprenti s'enfuirent. L'alchimiste disparut pendant l'attaque.

Ce fut finalement un chevalier errant qui abattit le loup-garou, mais le temps lui manquait pour explorer la tour. Les autres élèves refusèrent d'y retourner ; l'apprenti, lui, n'essaya qu'une seule fois. Il revint en ville la bouche pleine d'histoires sur le fantôme de l'alchimiste et comment celui-ci l'avait poursuivi. Depuis la tour est considérée comme hantée.

L'alchimiste, Albertus de Nolan, était l'apprenti d'un alchimiste mineur de la cité capitale d'Intersia. Ses compétences dépassèrent rapidement celles de son maître, ce qui est toujours embarrassant et lui valut de se retrouver bientôt à la rue. Il s'associa à un nobliau qui connaissait sa situation, et ouvrit sa propre boutique d'alchimie. Malheureusement, le nobliau attendait de lui qu'il lui fournît des

poisons pour les utiliser dans les intrigues tortueuses et interminables de la cour intersienne.

Albertus refusa et dut s'enfuir. Après avoir visité plusieurs contrées il décida de s'installer aux marches septentrionales de l'Entérone, juste en dehors de la ville de Zannik. Là il se fit construire une tour, et acquit une certaine renommée pour l'efficacité de ses diverses poudres et potions.

Bien que l'alchimie fût son premier amour, Albertus était aussi un mage, un astrologue et un ingénieur accompli, et malgré l'éloignement relatif de l'endroit où il avait choisi de vivre, il recevait de nombreuses commandes de toute l'Entérone, et aussi des pays voisins. Sa vie semblait idyllique jusqu'à l'incident qui valut à sa tour d'être considérée comme hantée, incident qui se déroula dans l'ensemble comme décrit plus haut.

Albertus, pris de court par l'attaque, s'enfuit comme les autres, jusqu'à la salle du portail au niveau souterrain, où il pénétra dans le miroir magique. Le loup-garou, ignorant le mot de commande (et bien incapable de le prononcer), ne put le suivre. Dans sa rage, le monstre brisa le miroir, empêchant ainsi l'alchimiste de s'échapper.

Le plan sur lequel il est piégé a un cadre temporel différent de celui du plan matériel, et il n'a donc subi ni vieillissement, ni faim, ni soif durant son exil. Il a usé de magie pour prendre une forme astrale, qui a réussi à traverser les morceaux du miroir jusqu'au plan matériel, mais il est incapable d'y agir de quelque façon que ce soit. Il apparaîtra au rez-de-chaussée, dans la salle 4, quand le PJ atteindra cet endroit ; voyez la description de cette pièce pour plus de détails.

### **Pour le MD**

Notez tout d'abord qu'il vous faudra les livres de règles de Base et Expert (Moldvay/Cook ou Mentzer) pour mener cette aventure, même si elle est spécialement faite pour des personnages de 1<sup>er</sup> niveau.

Beaucoup des monstres de ce donjon sont



nouveaux, et sont détaillés dans une section à part à la fin de ce module. Aucune table de rencontre de monstres errants n'est fournie ; s'agissant d'un module d'introduction pour un seul personnage, ajouter des monstres errants pourrait rendre l'aventure trop difficile. Le MD est encouragé à créer sa propre table, ou à utiliser la table standard des règles de base, s'il fait jouer l'aventure à un groupe de plusieurs joueurs.

Vous pouvez aussi utiliser les "effets flippants" qui suivent. Lancez 1d6 à chaque tour. Sur un 1, relancez le dé et consultez la table ci-dessous :

1. On entend un couinement lointain, comme celui d'un rat. Quand le personnage essaie de déterminer d'où il provient, cela semble être à l'intérieur des murs.
2. Un courant d'air froid souffle soudainement dans les cheveux du PJ puis retombe. Il transporte une faible odeur de cannelle. La flamme de la torche/lanterne vacille mais ne s'éteint pas.
3. Le personnage voit du coin de l'œil une forme blanche passer comme un éclair, mais quand elle se retourne la forme a disparu.
4. Elle entend des bruits de pas à l'étage du dessus.
5. Le personnage voit une étrange flaque sur le sol devant elle. Si elle la touche, la flaque s'évapore en une brume grise à la vague odeur de menthe, qui disparaît après environ un round.
6. Un doux murmure s'élève derrière elle. Elle ne peut pas distinguer ce qui est dit. Quand elle se retourne il s'arrête.

## Rez-de-chaussée

**Hall d'entrée (vers la pièce 5) :** Le sol de cette zone contient une trappe... Un pan s'ouvre purement et simplement sous les pieds du premier personnage qui s'avance dans le hall. A l'extrémité est du mur sud de la salle 5 se trouve un levier clairement indiqué qui bloque la trappe en position fermée.

Heureusement la trappe ne s'ouvre pas sur un gouffre mais sur une glissoire qui mène à la salle 1 du niveau souterrain.

### 1. ATELIER DU GOLEM EN SUCRE D'ORGE :

Contre le mur est se dresse une grande table où repose le torse d'une forme humanoïde ; à côté de la table se trouve ce qui semble être la moitié inférieure de la même forme. De plus près, tu t'aperçois que les deux moitiés de la statue semble être faites de bonbon dur !

Sur la table autour du morceau de statue sont éparpillés des outils, tels qu'un marteau, une scie à main et des ciseaux de sculpteur, ainsi qu'un livre ouvert.

Il y a une cheminée au centre du mur sud, et une grosse marmite en cuivre (ou peut-être un petit chaudron) repose à côté.

Il s'agit d'un golem de sucre d'orge brisé. Il combattit le loup-garou et fut cassé ; une fois le loup-garou tué, l'apprenti revint pour chercher son maître. Il décida d'essayer de réparer le golem, mais avant qu'il eût pu aller plus loin que la lecture des instructions, l'alchimiste lui apparut sous sa forme immatérielle. Effrayé, l'apprenti s'enfuit.

Le livre ouvert s'intitule "Livre de recettes du confiseur", sans nom d'auteur. Il est ouvert à la page qui décrit la façon simple mais délicate de faire fondre le sucre pour réaliser des confiseries. En suivant les instructions on peut confectionner une "colle" de bonbon pour réparer le golem. Cependant, il n'y a ni sucre ni eau (les ingrédients requis) dans cette pièce. Voyez la salle 2 ci-dessous pour une source de sucre.

Le golem, si on le répare, suivra le ou les PJ et les défendra contre toute attaque. Il n'obéira

néanmoins à aucun ordre s'il n'émane pas de l'alchimiste, et ne quittera pas la tour.

Reportez-vous à la section "nouveaux monstres" pour les caractéristiques de cette créature.

### 2. CELLIER :

Les murs de cette pièce sont recouverts d'étagères remplies de récipients en pierre dont les étiquettes indiquent qu'ils contiennent des ingrédients divers, tels que des herbes, des épices et du sel. Des tonnelets de bière remplissent les étagères du bas, ainsi que des bouteilles de vin. On peut voir aussi un gros morceau de très vieux fromage. Deux caisses reposent contre le mur opposé à côté d'une barrique d'eau.

Les jarres en pierre sont remplies des substances indiquées par les étiquettes, tout comme les tonnelets de bière. L'un des récipients contient du sucre... juste assez pour réparer le golem de la salle 1 ci-dessus. Le fromage est impropre à la consommation. Les caisses sont pleines de légumes desséchés et moisis. L'eau, croupie, n'est pas potable.

Aucun nuisible n'est entré dans le cellier car une protection magique tient la vermine à l'écart.

**3. CUISINE :** c'est ici que l'on préparait les repas pour les habitants de la tour.

Une énorme cheminée dotée d'une broche à rôtir se dresse contre le mur nord, et la pièce contient beaucoup de mobilier de cuisine : tables, étagères, casseroles, poêles, chaudrons, bocal, couteaux, fourchettes, cuillères et autres ustensiles en abondance. Les objets en métal sont rouillés ou ternis, et ceux en bois sont pourris, jusqu'à en être presque inutilisables.

Un examen minutieux de la pièce révélera un rat géant blessé qui se cache sous l'une des tables. Il vient de se classer second dans un combat singulier avec un blaireau, et une sérieuse blessure aux pattes arrières l'a réduit à

1 pv et à la moitié de sa vitesse normale. S'il est découvert, l'animal attaque furieusement.

Il n'y a pas de trésor dans cette pièce.

#### **4. ÉTUDE DE L'ALCHIMISTE :**

La pièce contient un bureau, une table de travail avec un assortiment d'ustensiles en verre brisés (il y a des éclats par terre), et deux grandes bibliothèques qui couvrent les murs est et nord. Les livres jonchent le sol, et beaucoup ont été abîmés par l'eau ou la vermine.

Peu après que le personnage est entré dans la pièce elle entend un bruit, comme un chuchotement. Au bout d'un moment le bruit devient plus fort et elle voit apparaître le visage et le haut du torse fantomatiques d'un gentilhomme âgé, d'allure distinguée. Il apparaît entre elle et la porte, de sorte qu'elle ne peut pas fuir la pièce sans le traverser.

Il s'adresse à elle : "J'ai besoin de ton aide, ma chère enfant, car je suis piégé dans un autre plan d'existence. Le miroir que tu a vu brisé au sous-sol est magique. Je l'ai traversé jusqu'au plan où je me trouve pour échapper au loup-garou, et j'ai réussi, mais il a brisé mon miroir de sorte que je ne peux pas revenir. Si tu veux bien rassembler mon miroir il se réparera tout seul. Fais-le, et à mon retour je te récompenserai !" Sur ces mots, l'image s'évanouit.

Il manque deux éclats au miroir (qui est dans la salle 7 du niveau souterrain), ce qui sera évident si elle le reconstitue. Un éclat se trouve dans la salle 3 du premier étage, et l'autre dans la salle 1 du dernier étage.

#### **5. SALLE DE CLASSE :**

Cette pièce plus grande que les autres est occupée par quatre petits bureaux et un plus grand. Le mur nord est très lisse et couvert de traces de craie. Il était utilisé par l'alchimiste quand il enseignait à ses élèves des rudiments de maths, d'histoire et de physique. Il y a des morceaux de craie éparpillés sur le grand bureau ainsi que des livres abîmés relatifs aux matières enseignées. Seul l'un des petits

bureaux est toujours debout, tourné vers le nord et le grand bureau. Les trois autres sont renversés. A l'extrémité est du mur sud se trouve un grand levier. Il est actuellement tiré vers le bas, en face d'un écriteau marqué "Ouvert". Au dessus du levier un autre signe indique "Sécurité".

Naturellement, pousser le levier vers le haut verrouillera la trappe du hall d'entrée, rendant le passage sûr.

Notez qu'il n'y a pas de chaises pour les petits bureaux car les élèves devaient se tenir debout pendant les leçons ; ceci était sensé leur inculquer une forme de discipline. "Si vous ne supportez pas de rester debout pendant les leçons c'est que vous n'êtes pas assez concentré pour les recevoir" : telle était la devise de l'alchimiste.

Parmi les papiers sur le bureau du maître se trouve un parchemin de *lecture de la magie*.

Chaque petit bureau a un compartiment étroit pour y ranger le matériel nécessaire aux différentes leçons. Dans le bureau toujours debout on peut trouver un petit morceau de papier :

Chère Joséphine,

J'espère que tu ne tomberas de nouveau aujourd'hui. Est-ce que ton genou te fait toujours souffrir ? Je trouve qu'il a été beaucoup trop sévère avec toi quand tu est tombée en fin d'après-midi. Veux-tu que nous fassions nos devoirs ensemble ce soir ?

Je pense avoir trouvé un moyen de nous glisser dehors sans être vus ce soir pour faire une balade sous les étoiles. Peut-être pourrions-nous faire ça après les devoirs.

Bises

Frédéric

## Premier étage

### 1. RÉSERVE :

Le mur sud de cette pièce a trois étagères. Sur chacune reposent plusieurs coffret, dont la taille varie légèrement. Chaque coffret porte un numéro peint, mais ils ne semblent pas suivre un ordre quelconque.

Tous les coffres sont verrouillés, et il n'y a aucune clé. Voici un diagramme des coffrets de chaque étagère :

Haut	7	99	9	3	5	
Milieu	13	11	1	8	2	6
Sas	16	22	28	14		

Les coffrets eux-mêmes contiennent :

1 : une unique fiole de potion en verre, protégée par du tissu, contenant un liquide vaguement laiteux. Il n'a ni goût ni odeur, mais si un personnage l'ingère il sentira l'ail pendant 2d6 jours. Le buveur subit -1 à tous ses jets de réaction, mais est immunisé contre toutes les attaques de vampires ou de lycanthropes.

2 : une boîte à amadou, avec un briquet de silix et des bougies.

3 : une douzaine de fioles de potion vides et une feuille de papier (une facture de Spendler & Co. pour les fioles, établissant leur prix à 1 pa l'unité).

5 : trois verres mesureurs, d'une capacité d'une pinte (un demi-litre) chacun, avec des graduations gravées, emballés dans de la paille.

6 : une unique fiole de potion en verre, protégée par du tissu, contenant un liquide bleuté. Si on l'ingère, il rend la langue, les oreilles et les mains bleues pour 1d6 jours.

7 : deux flasques de potion en bronze, contenant un liquide bleu épais (une dose de *potion de soin* dans chacune).

8 : une grande fiole de verre contenant un liquide gazeux, rose transparent. Dès que le bouchon est ôté, le contenu s'évapore en pétillant dans une forte bouffée de parfum framboise.

9 : une lanterne à couvercle, avec une mèche mais sans huile, emballée dans de la paille.

11 : une grande bouteille en verre noir, avec un bouchon à vis en métal, contenant un alcool à l'odeur forte. Il s'agit en réalité d'une potion de *longévité*. Cette potion fait rajeunir le buveur de 10 ans ; une gorgée ne fait rajeunir que d'un an, mais bien sûr il n'y a que 10 gorgées en tout.

13 : une boîte. A l'intérieur se trouve une boîte plus petite, qui contient une boîte plus petite... En tout il y a 15 boîtes gigognes sans compter le coffre. Dans la plus petite boîte se trouve un unique grain de poivre.

14 : quelques feuilles de papier vélin, une bouteille d'encre, et une plume avec un bec en métal.

16 : un mortier et un pilon assortis, emballés dans du papier froissé. Le papier froissé est en fait une carte au trésor (ou une fausse carte au trésor, au choix du MD).

22 : une petite fiole en verre contenant un liquide vert gazeux. Il s'agit d'une dose unique de *potion de lévitation*.

28 : Trente et une petite fioles de liquides transparents, diversement colorés en bleu pâle, rose pâle, vert vif, jaune maladif, ou bien sans couleur. Tous contiennent de l'eau ordinaire colorée.

99 : trois flasques en métal. Le liquide incolore et amer à l'intérieur fait venir des bulles à la bouche dès la première gorgée et pendant 1d6 rounds. On ne peut ni lancer des sorts, ni tout simplement parler pendant ce temps.

### 2. CHAMBRE DES ÉLÈVES :

Cette pièce chichement meublée contient deux petits coffres, une armoire double et un lit superposé. Il y a des débris sur le sol près de la porte, principalement des morceaux de bois pourri. En levant les yeux, tu constates que cette partie du plafond a disparu, et tu peux voir les étoiles à travers le trou.

Il n'y a rien de valeur dans cette pièce.

### **3. CHAMBRE DES ÉLÈVES :**

Cette pièce est un capharnaüm. Le sol est couvert de taches brunâtres, deux coffres gisent en morceaux dans le coin gauche à l'autre bout, la porte de droite de l'armoire double pend par le gond du haut et le lit superposé du dessus s'est écroulé sur celui du dessous.

Il y a des débris sur le sol près de la porte, principalement des morceaux de bois pourri. En levant les yeux, tu constates que cette partie du plafond a disparu, et tu peux voir les étoiles à travers le trou.

Si le personnage examine le lit superposé de plus près, elle remarque un morceau de tissu vert sale qui dépasse entre la partie du haut et celle du bas.

Ce morceau de tissu est en fait la robe de l'élève écrasé entre les deux couchettes du lit écroulé. En enlevant la couchette du haut on révèle le squelette de l'élève, et ses vêtements déchirés et pourrissants. Le squelette a des côtes cassées ; il était sans doute mort avant que le lit lui tombe dessus. Dans sa main droite il tient une forme triangulaire d'un brun-rouge sombre... l'un des éclats manquants du miroir de la pièce 7 au sous-sol. Il est ensanglanté (d'où la couleur) et plusieurs poils bruns grossiers y sont collés.

### **4. SALLE DE BAIN :**

Dans cette pièce tu découvres une grande baignoire en fer-blanc, une cheminée centrée contre le mur nord avec une grande casserole en cuivre posée devant, et une penderie ouverte debout contre le mur sud. Il y a des toiles d'araignée partout, particulièrement sur la penderie.

Il y a des débris sur le sol près de la porte, principalement des morceaux de bois pourri. En levant les yeux, tu constates que cette partie du plafond a disparu, et tu peux voir les étoiles à travers le trou.

On utilisait la casserole en cuivre pour faire chauffer l'eau, mais elle est vide à présent. De même la baignoire ne contient pas d'eau. Il y a

une fine couche de poussière et de saleté sur les deux récipients.

La penderie sert de nid à une *faufileuse* (CA 9 ; DE 27 m (9 m) ; DV 1 ; pv 1 ; AT 1 ; D poison, Mo 7) qui essaiera de passer inaperçue. Si la penderie est dérangée, elle attaque.

**5. LA CHAMBRE DE MAÎTRE :** La porte de cette pièce est verrouillée.

Le sol de cette pièce est recouvert d'un tapis épais, d'un jaune-brun sombre. Sur le mur nord se trouve une cheminée, avec un pare-étincelles en acier et un ensemble d'ustensiles : un tisonnier, une pelle à cendres et un petit balai. Sur le manteau de la cheminée sont posés deux chandeliers en argent et la statue dorée d'une mule, haute de 15 cm. À côté de la cheminée se trouve une chaise rembourrée poussiéreuse, et devant celle-ci une petite table. Le velours rouge de la chaise est un peu usé mais fait encore l'affaire. Il y a un livre sur la petite table. Une grande garde-robe se dresse à côté de la porte.

Le long du mur sud se trouve un grand lit. Le lit est fait, et recouvert d'une grande couverture bleue. Le lit lui-même est un chef-d'œuvre. La tête de lit sculptée représente deux lions mâles se fixant du regard. Les pieds du lit sont en forme de pattes de lion.

Cette pièce était la chambre d'Albertus. La porte s'ouvre vers l'extérieur et peut être verrouillée. Comme il détestait vraiment les rongeurs et les insectes, cette pièce est protégée de la même façon que le cellier du rez-de-chaussée.

Chaque chandelier vaut environ 15 po. La statue dorée est magique ; voir l'épilogue pour plus de détails. Le livre sur la table parle de processus chimiques d'extraction.

Le lit était un cadeau pour Albertus, après qu'il eut sauvé la femme de l'ébéniste local d'une morsure de serpent en confectionnant un antidote.

La garde-robe contient quelques robes poussiéreuses, plusieurs pantalons avec les tuniques assorties, et deux vieilles blouses de laboratoire, avec des pièces de cuir sur le

devant. Ces blouses ont toutes les deux des

petits trous, résultat du travail avec des produits chimiques.

### Dernier étage

**1. ORRERY :** L'escalier monte jusqu'à un *orrery* ; en d'autres termes, un mécanisme d'horlogerie comportant des modèles réduits des planètes du système solaire en bronze forgé, montés sur des rails et décrivant des épicycles. Pour l'effet dramatique, l'alchimiste a placé l'escalier de façon à ce qu'il émerge au centre du dispositif, là où le soleil devrait se situer. Pour la même raison l'escalier n'est entouré que d'une balustrade basse. L'orrery occupe une surface de 3 cases dans chaque direction à partir de l'escalier (soit 5 m de rayon, 10 m de diamètre), d'autres cases environnantes étant prises par la machinerie (engrenages, roues, chaînes, etc.)

Dans cette pièce se terre un kobold âgé et passablement désorienté, banni par sa tribu. Son nom est Slink (CA 9 ; DV ½ ; pv 3). Slink adore le mécanisme de l'orrery et l'a maintenu en bon état, l'entretenant et nettoyant les débris. L'appareil marche avec une manivelle sur le mur extérieur de la zone 2.

Alors que le personnage débouche dans l'orrery, Slink commence à tourner frénétiquement la manivelle. Pour dépasser cette zone, la joueuse doit esquiver les planètes de bronze qui fument autour d'elle, ce qu'elle peut faire par la *Dextérité* (de façon réflexe) ou l'*Intelligence* (en comprenant les mouvements des planètes et en les anticipant). Elle peut choisir quel score de caractéristique utiliser, puis doit obtenir sur 1d20 un résultat égal ou inférieur à ce dernier. Si elle échoue, un globe de bronze tourbillonnant la frappe pour 1 point de dégâts et elle doit relancer le dé pour sortir. Si elle réussit, elle rejoint saine et sauve le bord de l'orrery.

Au moment (et si) elle s'échappe de l'orrery, Slink, voyant que le PJ est libre, traverse le pont à toute vitesse et se met à jeter des gravats depuis l'autre côté du trou. Ceux-ci ne font guère de dégâts (1d2-1 soit 0-1 points, mais même un résultat de 0 interrompt le lancer d'un sort) mais il rendent difficile la traversée du pont. Le personnage peut essayer d'abattre le kobold avec un sort ou un projectile quelconque, ou bien elle peut essayer de

traverser et de le vaincre au corps-à-corps. Slink essaiera de la toucher avec une pierre au moment où elle franchit le pont. S'il réussit, elle doit réussir un jet sous sa *Dextérité* (là encore en obtenant sur 1d20 un résultat inférieur ou égal à son score de caractéristique) ou tomber de 3 m sur le plancher en dessous, subissant 1d6 points de dégâts dans la manœuvre.

Si le personnage engage le corps-à-corps avec Slink, celui-ci tente de fuir, mais se défend avec un gourdin improvisé à partir d'un pied de table (1d2 points de dégâts) s'il est acculé.

Slink garde sur sa personne quelques pièces brillantes qu'il a trouvées (12 pa), mais son principal trésor est dans un petit nid qu'il s'est fait dans les gravats : une bouteille sans étiquette d'un liquide bleu ciel épais et visqueux (une potion de guérison), un beau manteau de soie bleue brodée d'un phénix (cape de protection +1) et un éclat de verre (un morceau du miroir du niveau souterrain).

**2. BIBLIOTHÈQUE :** La porte de cette pièce est verrouillée magiquement. La magie peut être contournée de la façon habituelle (bien qu'il soit peu probable que le personnage puisse lancer *Ouverture*, ni qu'elle soit d'un plus haut niveau que l'alchimiste), ou bien on peut ouvrir la porte sans dissiper la magie en prononçant le mot "Nolan".

De toute évidence cette pièce est une bibliothèque. Les murs sont couverts d'étagères, et ces étagères sont pleines de livres. Il y a une petite table de lecture dans le coin nord-est de la pièce, avec juste assez d'espace entre elle et les murs pour en faire le tour.

Probablement le quart des livres de la bibliothèque ont été en fait écrits par Albertus lui-même, et ces livres couvrent un grand éventail de sujets. Mais en réalité chacun d'entre eux contient l'un de ses sorts, rédigé sur une ou plusieurs pages cachées magiquement au sein du livre. Pour accéder à la page cachée, le livre doit être tenu le dos posé sur

une surface plane (telle qu'une table) et les morts qui composent son titre doivent être prononcés dans l'ordre inverse. Pour accéder par exemple au sort contenu dans le livre intitulé "la Chimie des plantes" le personnage devrait réciter "plantes des chimie la". Le livre s'ouvrira alors à la première page secrète, et les

pages secrètes peuvent être tournées normalement. Quand le livre est refermé le pages se retrouvent cachées de nouveau.

La pièce entière constitue, à toutes fins utiles, le livre de sorts d'Albertus, ce qui rend très difficile de dérober celui-ci en entier.

## Niveau souterrain (donjon)

**1. SALLE DE LA GLISSOIRE :** Descendre par le toboggan salit et déchire quelque peu les vêtements du personnage, mais ne fera aucun dégât réel. Elle tombe à travers diverses toiles d'araignées qui resteront prises dans ses cheveux.

La première pièce est vide. La porte s'ouvre facilement pour le personnage mais pas pour les monstres, ce qui signifie qu'elle peut trouver refuge ici rien qu'en refermant la porte.

Hors de cette pièce se trouve un couloir avec trois cellules aux portes grandes ouvertes. Deux sont vides. La troisième contient un cadavre *rampant*. Celui-ci a 2 pv. Il attaquera, mais sa faible vitesse de déplacement devrait permettre au personnage de rester à distance si elle le souhaite ; ce cadavre en particulier ne peut atteindre la hauteur d'une poignée de porte, et ne pourra donc pas ouvrir la porte de la salle 2 si le personnage l'atteint et la referme derrière elle.

**2. SALLE DES CONCOCTIONS :** Ceci est l'un des anciens laboratoires de l'alchimiste, là où il travaillait à la production de potions. Il y a deux potions sur la table : une flasque de bronze contenant un liquide bleu ciel visqueux et sucré étiquetée en langue commune "Élixir de Guérison" (deux doses de *potion de guérison*), et un flacon à trois faces d'un liquide clair étiqueté "voir l'invisible" (deux doses d'une *potion de détection de l'invisible*).

La pièce abrite aussi trois *faufilleuses* (CA 9 ; DE 27 m (9 m) ; DV 1 ; pv 1, 1, 1 ; AT 1 ; D poison, Mo 7).

La porte de la salle 4 porte une plaque gravée d'une énigme qu'il faut résoudre avant de pouvoir ouvrir la porte. Ce verrouillage agit dans les deux directions, et à chaque fois que l'on ouvre la porte.

L'énigme est :

Que suis-je ? Je suis la seule chose qui dise toujours la vérité. Je montre tout ce que je vois. Je suis de toutes formes et de toutes tailles. Alors dis-moi ce qu'il faut que je sois !

La réponse est "un miroir".

### 3. CHAMBRE DE L'APPRENTI :

Cette pièce un sommier de bois pourri et un matelas moisi en lin bourré de paille, un tas de vieux vêtements en décomposition, un assez grand grand morceau d'ardoise et plusieurs bouts de craie blanches.

L'apprenti était plutôt étourdi, et avait besoin de se rappeler la réponse à l'énigme sur la porte de la salle 4 : elle est écrite sur l'ardoise.

Si le personnage fouille ses affaires abandonnées, elle trouvera une baguette de paralysie dont le mot de commande est écrit sur le côté. Il lui reste 11 charges.

**4. SALLE DES MILLE-PATTES :** Cette pièce contient 2 *mille-pattes géants* (CA 9 ; DE 18 m (6 m) ; DV 1/2 ; pv 1, 3 ; AT 1 ; D poison, JP HN ; Mo 7) qui ont subi l'effet des résidus de potion. Ils sont similaires aux mille-pattes géants normaux, mais aveugles (-4 "pour toucher") et leur poison est faible et non-mortel (un jet de protection raté cause la perte de 1d4 points de Fo pendant 1d4 tours ; si la Force de la victime est réduite à moins de 3, il ou elle tombe inconscient(e) jusqu'à ce que ce score remonte à trois ou plus). Dans leur nid se trouvent 10 pièces de cuivre et un superbe peigne en ivoire, qui peut être vendu pour 10 po. Il y a aussi un *anneau magique* orné d'un zircon, qui donne à son porteur un bonus de +1 à ses jets de protection contre le poison.

**5. LE DISQUE :** Cette pièce contient un *disque d'alchimiste*. Le disque peut sentir l'énergie magique n'importe où dans sa salle, et il attaquera immédiatement dans cette direction.

Un peu partout sur le sol de la pièce se trouve le maigre trésor magique que le disque a réussi à accumuler : une fiole en terre cuite, sans étiquette, d'un liquide bleu, visqueux et sucré (une *potion de guérison* avec une dose restante), et une fiole en verre d'un liquide au goût affreux, jaune brillant, translucide et effervescent, étiquetée "force magique" (une *potion de force de géant* avec une dose restante).

### 6. STATUES :

Ici le couloir s'élargit et contre le mur ouest se dressent trois statues des trois singes de la sagesse : "Ne-voit-rien-de-mal", "N'entend-rien-de-mal" et "Ne-dit-rien-de-mal". Chacun de ces singes tient un rouleau de parchemin dans la main droite. Les bras des singes semblent articulés aux épaules et aux coudes.

Ces parchemins sont "Surdité", "Cécité" et "Silence sur 5 mètres". Qui prend l'un de ces parchemins sur une statue doit réussir un jet de protection ou subir l'effet du sort. Il est possible d'obtenir le parchemin sans courir ce risque : si tous les singes sont placés dans la même position (bouche, oreilles ou yeux couverts), la main de la statue qui était dans cette position à l'origine s'ouvre, laissant tomber le parchemin correspondant.

### 7. CHAMBRE DU PORTAIL :

Dans cette grande pièce sombre, un grand miroir brisé est posé contre le mur est. Au sommet du miroir se trouve quelque chose qui ressemble à un nid d'oiseau. Tu entends un pépiement et il te semble distinguer un mouvement dans les ombres au-dessus du nid.

Un couple de *bestioles temporelles* (CA 8 ; DE 18 m (6 m) en vol 36 m (12 m) ; DV 1 ; pv 5, 6 ; AT 1 ; D 1d2 + vieillissement, Mo 8), occupe le nid avec ses cinq œufs. On peut trouver d'autres nids dans les deux coins supérieurs du mur d'en face mais ils sont vides.

Le miroir est magique, car c'est un instrument de voyage vers d'autres plans. Sous les éclats de miroir se trouve une petite gemme transparente, un morceau de Pellucidine (un saphir incolore et translucide) valant 250 po. Il faudra une fouille approfondie (1d6 tours) pour la trouver. Lancez le dé ; si le personnage ne cherche pas aussi longtemps qu'indiqué il ne trouve rien. Notez que si pour une raison ou une autre le personnage décide de reconstituer le miroir, cela lui prendra 1d4+2 tours et la gemme sera certainement découverte.

La porte vers la pièce 8 porte une plaque gravée d'une énigme qu'il faut résoudre avant de pouvoir ouvrir la porte. Ce verrouillage agit dans les deux directions, et à chaque fois que l'on ouvre la porte.

L'énigme est :

Ce que force et violence ne peuvent obtenir  
D'un mouvement léger je peux l'accomplir  
Et nombreux sont ceux qui dans la rue  
resteraient  
Si comme un ami dans leur main je ne me  
tenais.

La réponse est "une clé".

### 8. TANIÈRE DE L'ARAIGNÉE :

Tu vois plusieurs caisses, tables et chaises couverts de draps flottants faits de quelque tissu léger. D'une poutre au plafond pend une sorte d'ombre bizarre qui s'agite et se balance lorsque tu t'approches.

Alors que tu t'avances tu entends un bruit étouffé, comme une respiration désespérée, tandis que la forme se tortille de plus en plus. Tu peux voir à présent que celle-ci semble faite de la même espèce de tulle qui recouvre tout le reste de la pièce sombre. Dans un dernier soubresaut une bouche et un nez jaillissent soudain de l'enveloppe de soie et hoquette un avertissement sinistre : "Sauvez-vous ! Courez !"

Mais il est trop tard, car derrière toi quelque chose frémit et remue les draps fantomatiques.

Il y a environ une semaine deux guerriers petites-gens d'un village situé dans le duché

voisin sont venus quérir l'aide de l'alchimiste. Malheureusement leurs informations dataient et ils n'ont trouvé que des ruines.

Toby Large-Ceinture, le plus jeune des deux, a succombé aux araignées et pend encoconné dans le coin nord-est. Le survivant suspendu est son frère aîné Halfric. Si le personnage décide de le libérer, cela ne prendra qu'un seul round car Halfric utilise ses dernières forces pour s'échapper. Mais le danger est tout proche, car en un round les trois dernières grandes araignées (CA 8 ; DE 18 m (6 m) sur toile 45 m (15 m) ; DV ½ ; pv 2, 3, 2 ; AT 1 ; D 1, jet de protection +2 contre Poison, en cas d'échec la victime subit -1 au jet pour toucher (cumulatif si plusieurs morsures) ; Mo 7) convergent pour attaquer. L'effet de leur poison dure 1d4+3 tours.

Cette pièce servait de lieu de stockage à l'alchimiste. On peut y trouver toutes sortes de meubles ordinaires, de tonneaux et d'autres objets variés sans grande valeur. Ici et là gisent les corps de 9 autres araignées que les demi-humains ont tuées.

Une fois le danger passé, un Halfric en larmes remerciera vivement son sauveur, et se mettra à chercher son frère. Malheureusement, Toby est déjà mort. Halfric fera le récit de leurs malheurs (à la discrétion du MD), en ajoutant que le conseil du village avait même rassemblé une récompense de 50 po pour quiconque les aiderait.

Halfric Large-Ceinture, petite-gens de 1<sup>er</sup> niveau ; loyal ; F16 I12 S13 D15 C17 Ch15 ; armé d'une épée courte et d'un arc court (9 flèches restantes). Halfric est brave et loyal. Il s'agissait de sa première expédition dans les royaumes des Grandes Gens, et elle lui a déjà coûté son frère. Il aspire à une vie qui sort de l'ordinaire.

### 9. LA PIÈCE HANTÉE :

L'entrée de cette pièce est bloquée par une pile de caisses sur toute sa largeur et toute sa hauteur.

Si le personnage enlève quelques caisses ou les pousse à l'intérieur de la salle, elle découvre que les boîtes forment un mur autour d'un espace de 3 mètres sur 6 au centre de la pièce.

Les boîtes sont remplies d'articles inutiles : des bottes de petites-gens, toutes en petite taille et seulement pour le pied gauche, des lorgnons sans verres, des têtes de poupées, etc. Il y a 1 chance sur 20 pour que l'une ou l'autre de ces caisses contiennent un objet utile ou un trésor (au choix du MD).

Si le personnage passe plus d'un seul round dans la pièce et farfouille dans les boîtes, elle se retrouve face-à-face avec l'unique occupant des lieux : la *hainte*.

La hainte est un type particulier d'esprit malin qui, soit par invocation soit de son propre chef, investit un endroit et joue de méchants tours à quiconque pénètre son repaire. Cette hainte-ci est obsédée par les "malédiction" impliquant la lettre "F". Si le joueur ne quitte pas la pièce immédiatement, la hainte pointe son doigt vers elle et d'un air inspiré prononce l'une des "malédiction" suivantes :

- Frissonne (comme le sort d'*Effroi*)
- Faillis (voir ci-dessous)
- Flanche (voir ci-dessous)
- Filoute (voir ci-dessous)
- Flambe (voir ci-dessous)
- Fuis (voir ci-dessous)
- Flageole (voir ci-dessous)
- Fatigue (voir ci-dessous)

Le DM peut choisir de déterminer la "malédiction" par un jet de d8.

La hainte peut lancer plusieurs fois chaque malédiction, mais pas plus de huit malédiction par jour. Si un personnage est la cible de l'une d'elle, elle doit réussir un jet de protection contre les Sorts ou subir l'un des effets suivants :

**Frissonne** agit comme le sort d'*effroi*.

**Flanche** saisit la victime d'un vertige qui lui donne l'impression que le sol se dérobe en un puits sans fond. Bien qu'elle ne fasse que tomber par terre, l'illusion est si forte qu'elle croira avoir chuté de très haut. Jetez 20d6 de "dégâts" – aucun n'est réel. La "mort" d'un personnage ne dure que 1d6 tours, puis elle se rétablit sans aucun dommage.

**Flambe** fait apparaître un brasier qui engloutit le personnage – bien qu'elle ne subisse aucun dégât, elle sera bien sûr forcée de se rouler par terre, ou d'essayer d'éteindre les flammes

d'une autre façon. Le brasier dure 1d6 rounds puis s'éteint tout seul. Bien qu'elle n'ait subi aucun dégât physique, le personnage en sortira comme il se doit couvert de suie.

**Flageole** oblige le personnage à lâcher tout ce qu'elle tient : torche, lanterne, baguette, arme, bouclier, etc. Les torches et les lanternes s'éteignent immédiatement. Les autres objets sont téléportés aléatoirement dans l'une des boîtes à proximité (toujours dans la dernière qu'elle ouvrira) !

**Faillis** n'a pas d'effet immédiat. La Hainte se contente de flotter là, avec un sourire vicieux. C'est l'un de ses préférés, car il fait

automatiquement échouer le prochain jet de protection du personnage.

**Filoute** force la personne contre laquelle il est prononcé à voler son ou ses compagnons d'aventure. Si elle est seule, le personnage déplacera subrepticement des objets d'une poche à l'autre, et ne s'en souviendra pas ! Les voleurs volent à la tire comme à l'ordinaire. Les autres devront faire de leur mieux !

**Fuis** n'a pas d'effet immédiat – mais au prochain ennemi tangible que la victime rencontrera, elle abandonnera immédiatement le combat !

**Fatigue** fait plonger la victime dans un coma semblable à la mort pendant 1-6 tours.

---

## ÉPILOGUE

Si le personnage réussit à reconstituer le miroir, lisez ce qui suit une fois le dernier morceau inséré.

Pendant un moment, rien ne se produit ; puis tu entends un étrange craquement, et tu vois le miroir se réparer tout seul, les pièces s'assemblant comme de l'eau, de l'extérieur vers l'intérieur. En quelques instants le miroir est à nouveau intact, et tout d'abord tu n'y vois que ton propre reflet. Avec un son pareil à celui d'une brise lointaine, le miroir frémit et bascule et soudain tu y découvres un vide gris et brumeux. Encore un moment, et une silhouette apparaît au loin, marchant vers toi, bien qu'il semble n'y avoir ni sol ni plancher de l'autre côté.

Tu entends alors une voix, celle de l'esprit qui t'a confié cette quête. "Merci, mon enfant ! Tu m'a sauvé !" dit-il en traversant le miroir pour te rejoindre dans la pièce

Albertus emmène le personnage faire avec lui le tour du bâtiment en ruine ; elle peut sentir combien il est attristé de voir comme tout est endommagé. Albertus abat tous les monstres restants avec des *projectiles magiques*. Ses caractéristiques ne sont pas détaillées ici mais c'est un magicien de 12<sup>e</sup> niveau au moins.

Il conduit ensuite le personnage à sa chambre et si la Mule d'Or y est encore, il la lui offre. Si elle l'a déjà prise et ne le lui dit pas, il voit qu'elle a disparu et que la poussière a été récemment déplacée, et il comprend immédiatement ce qu'il s'est passé ; dans ce cas il lui réclame l'objet, la réprimandant pour avoir dérobé sa propriété. Le "cadeau" qu'il lui fait est la liberté : il s'abstient de la punir puisqu'elle l'a sauvé.

**LA MULE D'OR** : Cette statuette est magique. Si son propriétaire la pose par terre et prononce la formule magique, elle se transforme en véritable mule, avec des caractéristiques normales, équipée d'une selle et de sacoches et qui obéira à celui qui a prononcé la formule. La mule garde sa forme animale jusqu'à 12 heures de suite, ou peut être ramenée à sa forme de statuette si l'on prononce la formule à nouveau en touchant la tête de l'animal. Quand la mule redevient une statuette, tous les objets qu'elle transporte disparaissent, pour réapparaître quand elle se retransforme en animal.

La mule peut se transformer une seule fois par jour dans chaque sens. Si elle est tuée sous sa forme animale, elle redevient une statuette et peut être à nouveau utilisée le lendemain ; si la statuette est détruite la magie est détruite avec elle.

## Nouveaux monstres

### Disque d'alchimiste

Classe d'armure :	9	Nombre rencontré :	1-3
Dés de vie :	1/2	JP comme :	M1
Déplacement :	18 m (6 m)	Moral :	12
Attaques :	1	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	1-3	Alignement :	Neutre

Quand une potion magique portée par un sort de *disque flottant* est renversée sur le disque, il y a 1 % de chance que l'interaction des énergies magiques crée un disque d'alchimiste.

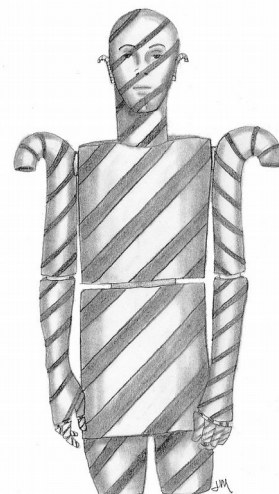
Le disque d'alchimiste est un disque flottant permanent et animé, hors du contrôle du jeteur de sort originel, et qui est attiré par la magie. Il attaque toute créature qui utilise la magie ou transporte un objet magique, en le heurtant de toute sa force.

Bien que le disque ait une CA de 9, il est invisible, ce qui signifie que tout personnage qui n'a pas la faculté de voir les objets invisibles subira une pénalité de -4 à ses lancers "pour toucher".

### Golem de sucre d'orge

Classe d'armure :	5	Nombre rencontré :	1
Dés de vie :	2+2	JP comme :	G1
Déplacement :	18 m (6 m)	Moral :	12
Attaques :	2 poings	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	1d6/1d6	Alignement :	Variable

Ces golems créés à partir de sucre d'orge le sont le plus souvent par des jeteurs de sorts loyaux pour les assister dans leurs tâches ménagères. Parfois des rois, des seigneurs ou de riches propriétaires en font fabriquer un en guise de cadeau de fin d'année pour leurs enfants. Un tel golem défendra les enfants jusqu'à sa "mort". Il est important de noter qu'il existe plusieurs "parfums" de golem de sucre d'orge, bien que tous aient le même aspect (colorant mis à part). Le "parfum" le plus courant est celui à la menthe forte, qui est blanc avec une spirale rouge tout autour du corps. Notez aussi que la magie utilisée le garde propre et hygiénique en permanence, et qu'il est donc toujours comestible.



60 % des golems de sucre d'orge ont une arme de souffle : une bouche magique (généralement de même apparence que celle du créateur) apparaît sur le visage du golem et vomit son souffle. La nature de l'arme dépend du "parfum" du golem, la plus courante étant un cône de menthe poivrée de 12 m de long, 6 m de large et 3 m de haut. Tous ceux qui sont pris à l'intérieur doivent réussir un jet de protection contre Souffle ou subir 1d4 points de dégâts et se sentir tout mentholé à l'intérieur. Cette sensation mentholée dure 1d6 jours, pendant lesquels le personnage ressent un courage inhabituel. Le personnage ira jusqu'à chercher la bagarre avec des guildes de voleurs tout entières, sûre qu'il peut "les prendre tous à la fois". La nature des autres souffles "parfumés" n'est limitée que par l'imagination du MD. Même les golems du même parfum n'ont pas nécessairement le même souffle.

Comme tous les golems, ceux-ci sont immunisés contre les sorts d'influence tels que *sommeil*, *charme* et *paralyse*, ainsi que contre tous les types de poison. Bien que les golems normaux soient invulnérables aux armes non-magiques, ce n'est pas le cas des golems de sucre d'orge. Ils possèdent l'infravision avec une portée de 18 mètres.

### Cadavre rampant

Classe d'armure :	9	Nombre rencontré :	2-20
Dés de vie :	1	JP comme :	G1
Déplacement :	9 m (3 m)	Moral :	12
Attaques :	1	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	1-6	Alignement :	Neutre



Les cadavres rampants sont le produit d'un sort de Nécro-animation lancé sur un corps très incomplet, démembré ou partiellement dévoré par exemple. Ce n'est bien sûr pas un problème pour ceux qui peuvent encore se déplacer : un corps décapité fait encore un très bon zombie. Néanmoins, certains de ces cadavres ne peuvent même pas marcher normalement. Ceux qui doivent se traîner sur leurs membres supérieurs deviennent des cadavres rampants.

Souvent rejetés car inaptes à leur tâche, et abandonnés par leurs maîtres – quelquefois officiellement, plus souvent en les laissant accidentellement ou volontairement en arrière – ces squelettes et zombies “ratés” sont poussés par un vestige d'instinct primitif à se regrouper et à se tenir à l'écart de la lumière et des créatures vivantes.

Ils peuvent être *repoussés* comme des squelettes, et sont considérés comme des morts-vivants pour les sorts de *sommeil*, *charme*, *paralyse* et autres effets magiques similaires.

### Hainte

Classe d'armure :	0	Nombre rencontré :	1
Dés de vie :	3	JP comme :	M3
Déplacement :	18 m (6 m)	Moral :	9
Attaques :	0	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	Aucun	Alignement :	Chaotique

La *hainte* est un type de poltergeist (lit. « fantôme bruyant ») qui peut soit être invoqué par un puissant lanceur de sorts, soit de sa propre volonté entrer dans le premier plan matériel pour hanter ou garder une zone déterminée. Les haintes sont sournoises et tirent un grand plaisir de la souffrance et du trouble causés par leurs actions, même si celles-ci sont rarement directement fatales.

Incapables d'attaquer physiquement leurs cibles, les haintes usent d'enchantelements spéciaux pour effrayer, neutraliser, tromper ou de façon générale nuire à leurs victimes. Les haintes sont des créatures obsessionnelles et utilisent typiquement des enchantements liés à un aspect particulier de leur environnement, une couleur favorite, une lettre de l'alphabet, une comptine inhabituelle ou une équation et ainsi de suite. Par exemple, une hainte pourrait invoquer des choses “vertes” variées pour harceler des visiteurs (limon vert, lézard volant, etc.), ou pourrait utiliser des enchantements commençant par une lettre donnée (par ex. “M” – *mort*, *malédiction*, *maladresse*, ...). Les haintes peuvent utiliser leurs pouvoirs jusqu'à huit fois par jour, et répéter le même sort ou enchantement autant de fois qu'elles le veulent dans cette limite.

Toutes les “malédiction” peuvent être dissipées si la victime déclare son incrédulité. Dans ce cas, un jet de protection contre Sorts annule l'“attaque” de la hainte.

Bien qu'elles n'aient pas de “repaire” au sens strict, une fois qu'elle commencent à hanter un endroit elles tendent à y rester attachées, mais si elles en sont délogées et qu'elles perçoivent que

## GL0 La Tour hantée

---

rester leur vaudra d'être détruites elles s'en iront, quels que soient le trésor et les richesses qu'elles laissent derrière elles.

Les haintes ne peuvent être blessées que par des armes magiques ou en argent, l'eau bénite ou les sorts. Elles sont repoussées comme des spectres. Elles communiquent via une forme de télépathie.

Les haintes sont des servantes capricieuses même dans le meilleur des cas : ceux qui les invoquent sont généralement soit dérangés, soit tout simplement dénués de tout scrupule quant au chaos qu'ils s'apprêtent à déclencher.

### Faufileuse

Classe d'armure :	9	Nombre rencontré :	1-100
Dés de vie :	1 point de vie	JP comme :	HN
Déplacement :	27 m (9 m)	Moral :	7
Attaques :	1	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	poison	Alignement :	Chaotique

Les Faufileuses sont issues d'œufs d'araignées affectés par des émanations magiques, des résidus de potion, des expériences alchimiques, etc. Elle peuvent avoir n'importe quel nombre de pattes, de cinq à treize, et présentent souvent d'horribles mutations (deux têtes, neuf yeux, un côté de la bouche quatre fois plus grand que l'autre, et ainsi de suite.) Elles peuvent être de n'importe quelle couleur, et l'on a décrit des espèces rayées, tachetées ou pie. Les faufileuses ne tissent pas toutes des toiles ; celles qui le font ont tendance à produire des formes irrégulières et délirantes. Les faufileuses ont généralement la taille d'un poing d'homme.



Le poison de faufileuse peut être faible ou fort (JP à -2, 0, +2, or +4, aléatoirement) mais est rarement fatal (seulement si la victime obtient un « 1 » naturel à son jet de protection). Au lieu de ça, il a un effet psychédélique marqué sur le système nerveux. Un personnage qui rate son jet de protection sera frappé de *confusion* (identique au sort de magicien du 4<sup>e</sup> niveau).

### Bestiole temporelle

Classe d'armure :	8	Nombre rencontré :	2-12
Dés de vie :	1	JP comme :	G1
Déplacement :	18 m (6 m), en vol 360 m (120 m)	Moral :	8
Attaques :	1	Type de trésor :	Sans
Dégâts :	1d2 + vieillissement	Alignement :	Neutre

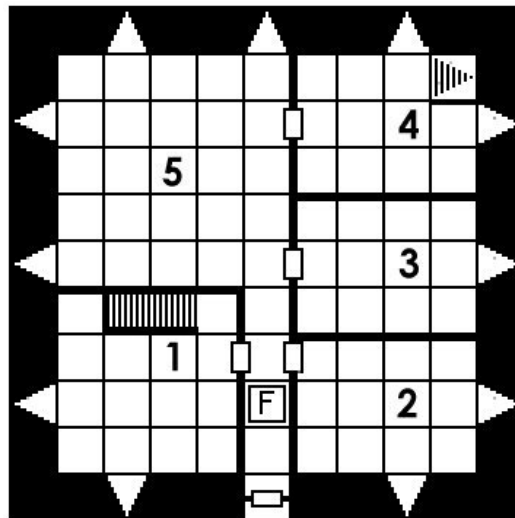
Une bestiole temporelle est une créature en forme d'oiseau issue d'un autre plan d'existence. Elle ressemble à une corneille noire. Elle construit un nid, y pond des œufs et attaque quiconque l'approche. Elle frappe du bec pour 1d2 points de dégâts, et une attaque réussie fait vieillir le personnage qui rate son jet de protection contre les Sorts, de la façon suivante :

Elfe	1d12 années
Nain	1d4 années
Petite-gens	1d20 mois
Humain	1d12 mois
Orque, Gobelin, etc.	1d10 mois

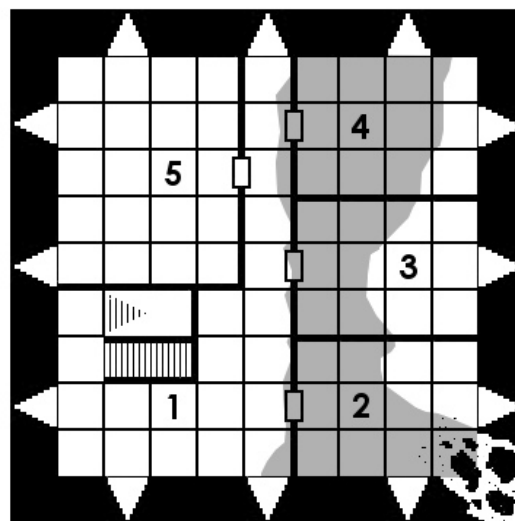
## Cartes

Toutes les cartes sont à l'échelle 1 case = 1,5 mètres.

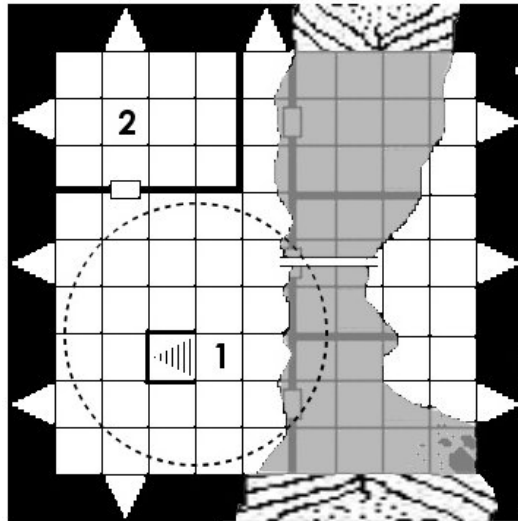
Rez-de-chaussée



Premier étage



### Dernier étage



### Niveau souterrain

