



le Scriptorium

présente :

un scénario
pour D&D 3.5



LA SERRE DE GORDORAND

UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5 PAR BARON ZÉRO

POUR 4-5 PERSONNAGES DE NIVEAU 1

RÉDACTION DE FREYA HAUKURSDOTTR

ADAPTATION DE BARON ZÉRO

MISE EN PAGE DE ROWEN ELLENDYL

RELECTURE PAR THANATOS

TABLE DES MATIÈRES

* PRÉPARATIFS

* BACKGROUND

* L'AVENTURE

* LA SERRE

- 1 - La Falaise
- 2 - L'Entrée de la caverne
- 3 - Le Piège de l'araignée
- 4 - Caverne piégée
- 5 - L'Entrée du gouffre
- 6 - L'Abîme
- 7 - La Grotte sous-marine
- 8 - L'Entrée sous-marine
- 9 - L'Antre de Snooky
- 10 - La Tanière de l'Oxydeur
- 11 - Le Champ de mines
- 12 - L'Escalier
- 13 - La Tanière de Gordorand
- 14 - Le Piège du squelette
- 15 - La Salle du trésor
- 16 - Les Cellules
- 17 - L'Antre des jermlains

* SORTIR DE LA SERRE

* CONCLUSION

* LES MONSTRES

* LE MAÎTRE DU MAGOT



PRÉPARATIFS

Dans le texte de l'aventure, les passages en italique peuvent être lus à haute voix par le MJ tels quels ou repris à sa façon dans ses propres descriptions.

Les profils complets apparaissent dans l'appendice nommée *Les Monstres*.

La Serre de Gordorand est une aventure écrite pour des personnages de niveau 1 ayant une préférence pour les énigmes et les pièges. Elle se déroule dans un réseau de grottes, proche d'une caverne et ayant vue sur un lac. Elle peut être introduite facilement dans n'importe quelle campagne.

Les personnages découvrent une carte menant à "La Serre" et l'explorent à la recherche du trésor. Ce donjon teste leur force et leur intelligence vis à vis des pièges et énigmes créés par le dragon. S'ils arrivent à tracer leur chemin jusqu'au bout de "La Serre", ils pourront acquérir un objet magique puissant qui pourrait avoir un impact important sur leur carrière.

BACKGROUND

Un dragon d'or se faisant appeler Gordorand (anagramme de "dragon d'or") transforma un réseau de grottes en un banc d'essai pour tester les aptitudes des groupes d'aventuriers locaux. Il fit cela en se faisant passer (sous forme humaine) pour un collectionneur de livres rares et en engageant chaque groupe pour aller déterrer une petite cachette contenant d'important volumes, qu'il disait entreposée dans des alcôves au fond des grottes connues sous le nom de "La Serre".

Tandis que les aventuriers se démenaient au travers de diverses embûches et obstacles qu'il avait parsemés sur leur chemin, le dragon observait leur avancée avec l'aide de son compagnon pseudo-dragon, Snooky.

Au cas où les aventuriers réussissent leur mission, Gordorand récupère les tomes et permet aux héros de conserver l'autre trésor qu'il a entreposé dans "La Serre".

Était toujours contenu dans celui-ci une épée magique de sa conception au travers de laquelle il pourrait continuer à avoir l'œil sur le groupe (des détails sur cette arme sont donnés dans le

paragraphe *Le Maître du magot*).

Une fois les aventuriers partis, Gordorand réapprovisionne la salle du trésor pour la future bande de héros.

Récemment, cependant, Gordorand a disparu. Manquant des conseils de son maître, Snooky a fait de son mieux pour maintenir le donjon en état, nourrissant les monstres rouilleurs et distribuant des copies de carte afin de guider des aventuriers vers "La Serre".

Quand une bande de jermlains a emménagé dans le réseau de grottes quelques mois plus tôt, Snooky a été obligé d'accepter à contrecœur les modifications qu'ils ont apportés à "La Serre". Tout bien considéré, Snooky voit les jermlains comme une amélioration au donjon en l'absence de son maître.

L'AVENTURE

Les personnages entrent dans cette aventure en suivant une carte qui les mène à "La Serre". Ils pourraient l'avoir découverte dans un trésor lors d'une précédente mission, ou Snooky en aurait laissé une copie dans leur campement alors qu'ils étaient endormis. Dans les deux cas, la carte conduit le groupe jusqu'à l'entrée de "La Serre" et mentionne la présence d'un trésor caché, mais ne donne pas d'informations quant aux dangers à affronter.

LA SERRE

A moins que ce ne soit spécifié autrement, l'intérieur de "La Serre" est dominé par un sol rocheux et n'est pas éclairé. Les personnages sans vision nocturne auront donc besoin de disposer de leur propre source d'éclairage.

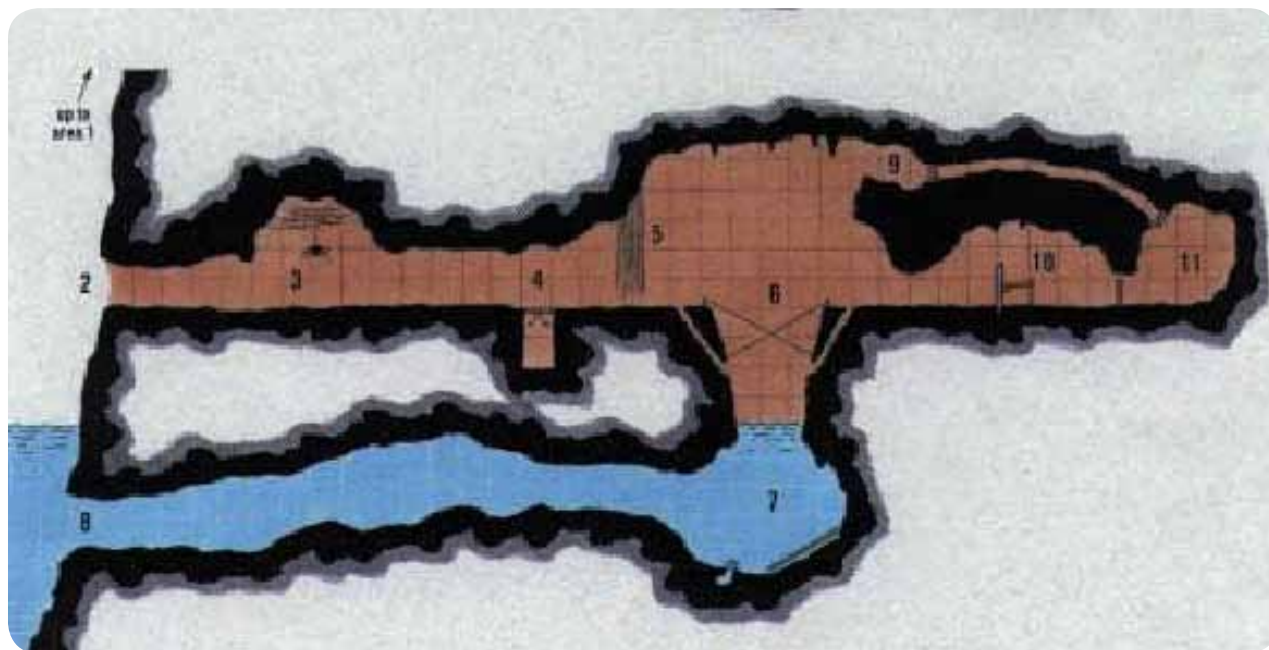
1 - La Falaise

La carte des aventuriers les conduit au sommet d'une falaise donnant sur un grand lac. Un piton de métal est enfoncé dans la pierre près du bord de la falaise, comme la preuve silencieuse que d'autres ont déjà emprunté ce chemin auparavant. L'étroite entrée de la grotte se trouve à quelques 18 mètres au-dessous du sommet de la falaise.

Les jermlains ont enlevé la corde utilisée par les héros précédents ; les aventuriers doivent donc attacher leur propre corde afin de descendre ou tenter la descente sans corde. Un test d'Escalade (DD 20 sans corde, DD 10 avec une corde) est requis pour chaque héros.

Quiconque tombe de la falaise plonge dans le lac. Les personnages qui tombent font une chute de 24 mètres avant de frapper le lac (12 mètres de profondeur), utilisez les règles de chute dans l'eau page 303 du *GdM*.

L'entrée de la grotte se trouve à 6 mètres de la surface de l'eau.



2 - L'Entrée de la caverne

L'entrée de la caverne est une fente étroite et droite sur le côté de la falaise. Il n'y a aucun éclairage à l'intérieur. Les aventuriers doivent marcher en file indienne pour parvenir dans la zone 3. Assurez-vous de déterminer un ordre de marche afin de savoir qui dispose des meilleurs compétences pour déjouer les pièges.

3 - Le Piège de l'araignée

Les jermlains ont ajouté quelques modifications à "La Serre" depuis qu'ils sont arrivés il y a quelques mois. Le long du plafond qui se trouve à 6 mètres de haut, ils ont accroché une fausse toile d'araignée en entrecroisant des cordes. De plus deux jermlains, restant à proximité, sont toujours prêts à lancer l'enveloppe d'une grosse araignée sur le premier héros qui entre dans la caverne.

L'étroit passage s'élargit vers l'intérieur de la caverne, soudain une forme velue, pleine de pattes, vous tombe dessus depuis les ombres qui vous surplombent !



nuer récupéré sur le corps d'un aventurier mort précédemment. Quiconque inflige des dégâts à la carapace desséchée avec une arme pointue ou tranchante la déchire et répand brutalement la poussière magique dans un rayon de 3 mètres.

POUDRE À ÉTERNUER

Jet de Vigueur (DD 15, annule, initial : 2d6 points de Constitution temporaire, secondaire : 1d6 points de Constitution temporaire), Fouille (DD 15), Désamorcer (DD 15)

JERMLAINS (2)

Après avoir lâché la carapace de l'araignée sur le groupe, les deux jermlains se cachent dans une crevasse du plafond. Les aventuriers qui essaieraient de détecter les créatures doivent réussir un test de Détection opposé à un test de Discrétion. Si le groupe préfère utiliser sa compétence de Perception auditive, le test se fait contre la compétence de Déplacement silencieux des jermlains.

S'ils sont découverts, les petits monstres sautent au sol et tentent de se faufiler dans un passage secret creusé dans le mur de la grotte. Ce tunnel est trop étroit pour que les personnages puissent les suivre.

PIÈGE (ND 2)

Vous pouvez accorder à la moitié du groupe un test de Détection (DD 20) pour voir les cordes attachées à la carapace de l'araignée. S'ils ratent ce test, ils frappent automatiquement l'araignée qui n'est qu'une coquille vide. Les jermlains l'ont cependant remplie avec un sac de poudre à éter-

4 - La Caverne piégée

Une fois encore, le passage est étroit, obligeant à marcher en file indienne. Du plafond de la caverne pend une mince corde s'achevant au sol en formant une boucle. Les mots "Pose ton pied là dedans" y sont gribouillés à la craie. Visiblement, il s'agit d'un piège puéril.

La zone située juste au delà du lasso est le véritable piège, il s'agit d'une fosse. Les jermlains ont rajouté le lasso pour détourner l'attention du réel danger. La corde est mal accrochée au plafond et tombe facilement (un personnage ne peut pas s'y raccrocher s'il tombe dans la fosse située juste derrière).

PIÈGE (ND 1)

Gordorand a creusé une simple fosse pour tester les aventuriers. Deux portes s'ouvrent sur une fosse de 3 mètres si plus de 25 kilos y sont posés. De plus, les jermlains ont modifié cette fosse, coinçant au fond des lames de poignards brisées.

En outre, des nuisibles ont répandu de la mousse

sur les parois de la fosse, ainsi que leur poison sur cette dernière. Il est possible de sauter par dessus le piège à condition de l'avoir détecté.

FOSSE CAMOUFLÉE

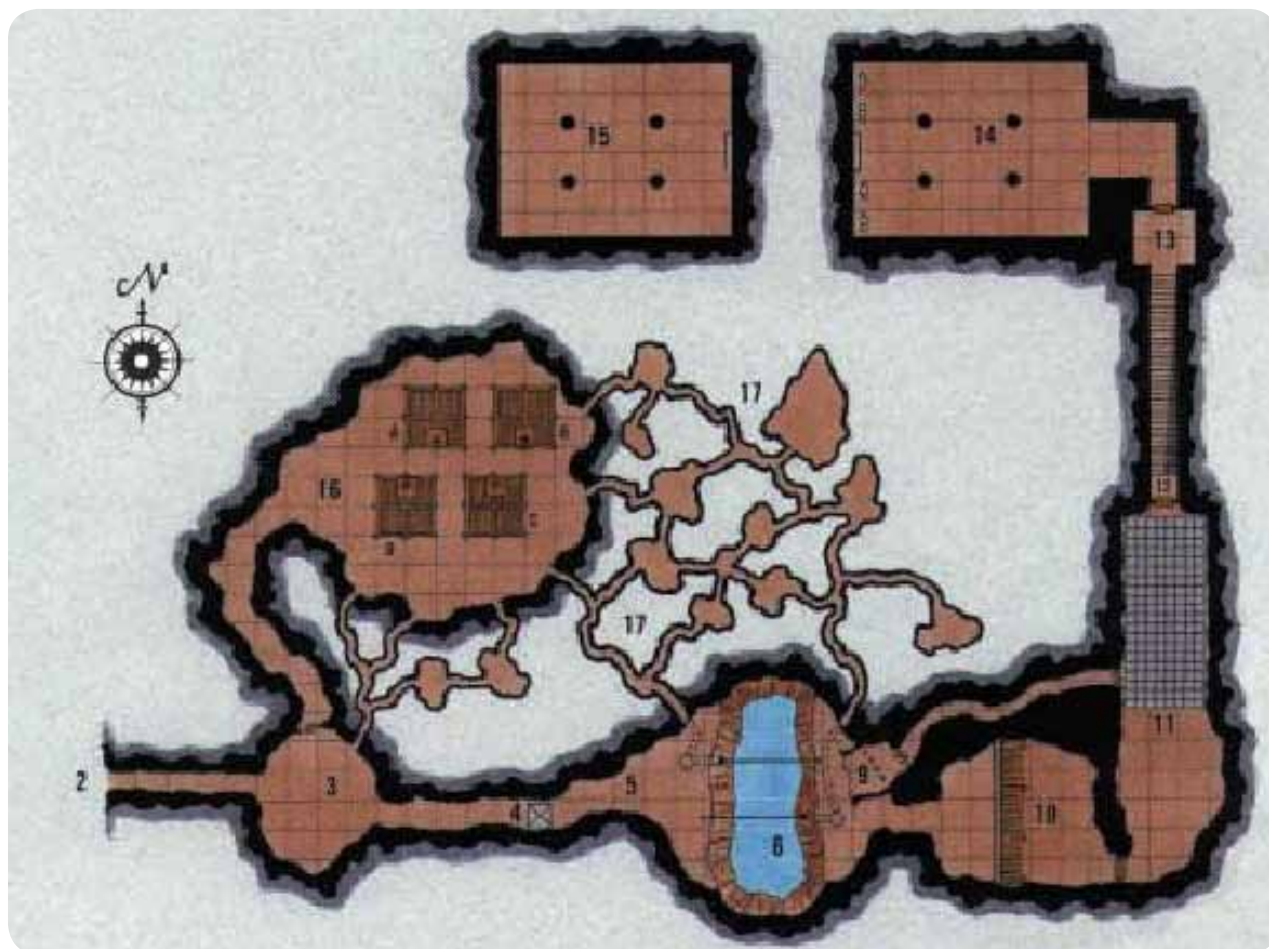
FP 1, mécanique, déclencheur d'espace, jet de Réflexes évite la chute (DD 20), 3 mètres de profondeur + lames de dagues (1d4 points de dégâts par attaque réussie a +10, jet de Réflexes ½ dégâts), Fouille (DD 21), Désamorçage/Sabotage (DD 20)

MOUSSE EMPOISONNÉE

FP 1, 1d2 points de Dex temporaire, ½ dégâts sur jet de Vigueur (DD 16)

CRÉATURES

Afin d'humilier un peu plus les futurs héros, lorsqu'ils sortent enfin de la fosse (ou lorsqu'ils viennent juste de passer de l'autre côté), quatre jermlains approchent par l'est et leur jettent une lance avant de prendre la fuite.



5 - L'Entrée du gouffre

Le texte qui suit part du principe que les aventuriers se sont lancés à la poursuite des petits monstres. Si ce n'est pas le cas, modifiez le texte en conséquence.

Alors que vous poursuivez vos petits tourmenteurs, vous apercevez un gouffre devant vous. Les humanoïdes se précipitent au delà du rebord, un à un, avec une sorte de crochet au dessus de la tête. Tout à coup, vous effleurez plusieurs fils minces et sentez la morsure de métal tranchant sur votre visage et vos bras.

A travers cette zone de "La Serre", les jermlains ont suspendu des centaines d'hameçons sur des cordes de cheveux tressés – les hameçons sont étalés à différentes hauteurs, s'échelonnant entre 60 cm et 1,80 mètres depuis le sol. Les jermlains se précipitent à toute vitesse, certains d'éviter l'enchevêtrement (ils ne mesurent que 30 cm de haut).

Vous pouvez accorder aux personnages, un test de Détection (DD 20) pour voir le piège alors qu'ils poursuivent les petits monstres (DD 15 s'ils avancent avec prudence). Un test de Dex réussi (DD 20) est requis pour se libérer des hameçons, chaque tentative ratée provoquant 1 point de dégâts. Accessoirement, tout aventurier non piégé peut libérer un compagnon qui l'est encore avec une arme tranchante. Ce piège peut être saboté avec un test de Désamorçage réussi (DD 10).

PIÈGE À HAMEÇON

FP 1, +8 au corps-à-corps (1d4+1) et *enchevêtrement* comme le sort. Un jet de Réflexes permet d'éviter l'enchevêtrement (DD 20), Fouille (DD 14), Désamorçage/Sabotage (DD 10)

6 - L'Abîme

Un gouffre de 6 mètres de large passe au travers du couloir du donjon. On peut entendre le bruit de l'eau qui clapote dans le fond de l'abîme. Sur le sol se trouve un casque à visière.

Un examen approfondi du gouffre révèle de récentes modifications apportées par les jermlains.

Un tout petit piton enfoncé dans la pierre sur le côté sud-ouest supporte une fine mèche de cheveux tressés (la plupart sont humains). Cette mèche fait office de tyrolienne pour les monstres qui l'utilisent pour se rendre du sommet du gouffre jusque sur le flanc sud-est de l'autre côté. Une même corde existe pour glisser de la surface nord-est jusqu'au nord-ouest. Cette corde ne peut supporter plus de 15 kilos.

Les jermlains empruntent cette voie vers une cavité cachée dans la paroi sud-est.

Celle-ci est reliée à une série de marches à leur taille, conduisant à un petit trou dans le sol recouvert par le casque à visière. A l'intérieur du casque, seul un jermlain peut prendre place avec une petite arbalète. La protection du casque lui confère un bonus de +10 à la CA, et l'arbalète inflige 1 point de dégâts.

Au moment où les aventuriers approchent de l'abîme, ils peuvent soulever le casque, exposant alors l'étroit tunnel et les escaliers. A cet instant, de l'autre côté, les jermlains battent en retraite, utilisant un étroit passage qui mène à leur principale tanière en zone 17. Les personnages ne sont pas aptes à emprunter les passages jermlains.

Un passage de même type existe le long du flanc nord du gouffre. Des marches de la taille d'un jermlain mènent d'un trou au sol jusqu'au nord-est. Ce trou est recouvert par un petit rocher. Au bas de l'escalier se trouve un passage qui mène en zone 17.

Le gouffre donne sur le lac en dessous. La fosse va en s'évasant et est seulement large de 4,50 mètres au niveau des escaliers jermlains, puis forme un tube de 3 mètres jusqu'à la surface de l'eau.

Les héros peuvent choisir de sauter par dessus le trou (un saut avec élan n'est possible que si les hameçons de la zone 5 sont coupés), ou descendre dans le gouffre, nager et escalader l'autre côté. Voir le *Manuel des Joueurs* pour les tests d'Escalade et de Natation.

Les aventuriers qui tombent à l'eau ne subissent aucun dégât, mais peuvent se noyer s'ils portent une armure lourde. Ils peuvent aussi faire une mauvaise rencontre dans les eaux sombres du lac (zone 7).

7 - La Grotte sous-marine

Cette grande caverne est totalement immergée et plongée dans le noir. Les personnages ont besoin de la vision nocturne ou de quelque autre source d'éclairage pour observer le contenu de cette salle : une planche de 5 mètres de long installée au départ par Gordorand à l'extrémité ouest de l'abîme, plus tard mise dans l'eau par les jermlains, ainsi que quelques os humains et jermlains éparpillés. Dissimulé sous un gros rocher se trouve un sac de toile comprenant 750 pièces d'argent et 250 pièces d'or. Un test de Force réussi (DD 18) est requis pour déplacer le rocher.

Depuis que Gordorand a quitté les lieux ; un merrow, paria de sa propre tribu, s'est installé dans la caverne sous-marine. Selon la force du groupe, le monstre peut être présent tout au long de l'aventure ou être en train de chasser des poissons dans le lac au moment où les aventuriers arrivent dans sa grotte. S'il est présent, il entend quiconque plonge dans l'eau. Il s'attaque de suite aux intrus découverts. Les jermlains sont au courant de la présence du merrow et évitent l'eau à tout prix.

8 - L'Entrée sous-marine

Ce passage large de 3 mètres mène de la zone 7 au lac.

L'entrée se trouve à 3 mètres sous la surface de l'eau et ne peut être vue depuis la ligne de flottaison. Des aventuriers étudiant la falaise au-dessous de cette ligne peuvent apercevoir ce passage sur un test de Détection (DD 12).



9 - L'Antre de Snooky

La tanière de Snooky le pseudo-dragon surplombe un haut rebord tout au long de la caverne donnant sur le flanc est de la grotte. La tanière est engloutie dans les ombres et ne peut être vue par les personnages à moins qu'ils ne soient capables de léviter, voler ou qu'ils n'aient acquis un autre moyen d'accéder au plafond de la caverne. Un passage secret dans le fond de sa demeure mène vers une saillie ombragée en zone 11.

Snooky reste caché afin de ne pas révéler sa présence. Une fois que le groupe a franchi la zone 6, il les suit sans se faire voir, observant leur avancée sans les aider.

Le trésor de Snooky consiste en deux petites boîtes de clous, trois gants de métal, deux cuillères en étain, une bourse contenant 38 pièces d'or qu'il distribue au compte goutte à l'oxydeur de la zone 10, un bocal de pommade et une bonne douzaine de copies de la carte nécessaire pour localiser 'La Serre'.

10 - La Tanière de l'Oxydeur

Cette pièce est traversée de part en part par un mur de briques et de mortier. Ce mur fait 2,40 mètres de haut alors que le plafond de la caverne n'en mesure que 4,50 mètres.

Les aventuriers ne devraient pas avoir de grandes difficultés pour grimper par dessus le mur, il est en effet suffisamment bas pour qu'une simple courte échelle les amène au sommet. Une fois en haut lisez le texte qui suit.

Le mur à une épaisseur de 30 cm. Construite derrière se trouve une saillie de 1,50 mètre de haut qui est parallèle au sol. Une vieille porte de bois est installée au plus profond de la grotte, des mots y sont gravés mais à cette distance, il est impossible de voir de quoi il s'agit.

Le message est en fait un avertissement contre l'oxydeur qui hante les lieux. Si le groupe ne le lit pas rapidement et cache les objets métalliques, ce sont des oxydeurs les attaquent tout de suite.

Les monstres sont affamés mais suffisamment rusés pour attendre que les personnages atteignent le sol avant d'attaquer.

TACTIQUE

Les oxydeurs se dirigent vers la plus importante concentration de métal (un personnage ayant une bonne armure par exemple). Étant plutôt gauches, ils ne peuvent grimper sur la saillie bien que leurs antennes puissent atteindre les personnages perchés là-haut. Les aventuriers ne souhaitant pas perdre leur armure métallique et leur équipement peuvent grimper derrière le mur ou à son sommet et les éliminer à distance.

Une fois les créatures éliminées, la porte oscille vers l'extérieur dans la prochaine salle, soutenue par des charnières au sommet au lieu d'être sur le côté. Le fait que la porte entière soit faite de bois empêche les monstres de la ronger et d'accéder à d'autres parties de 'La Serre'.

11 - Le Champ de mines

Le sol de la caverne est lisse bien qu'il y ait des restes de mur en pierre. 6 mètres en avant, le sol est divisé en 160 cases carrées. Chaque plaque de métal mesure 60 cm sur 60 cm, formant une grille de 8 par 20. Le temps que les aventuriers se débarrassent des oxydeurs, Snooky a rampé au travers de sa tanière pour venir se jucher sur une saillie ombragée afin d'observer l'intérieur de

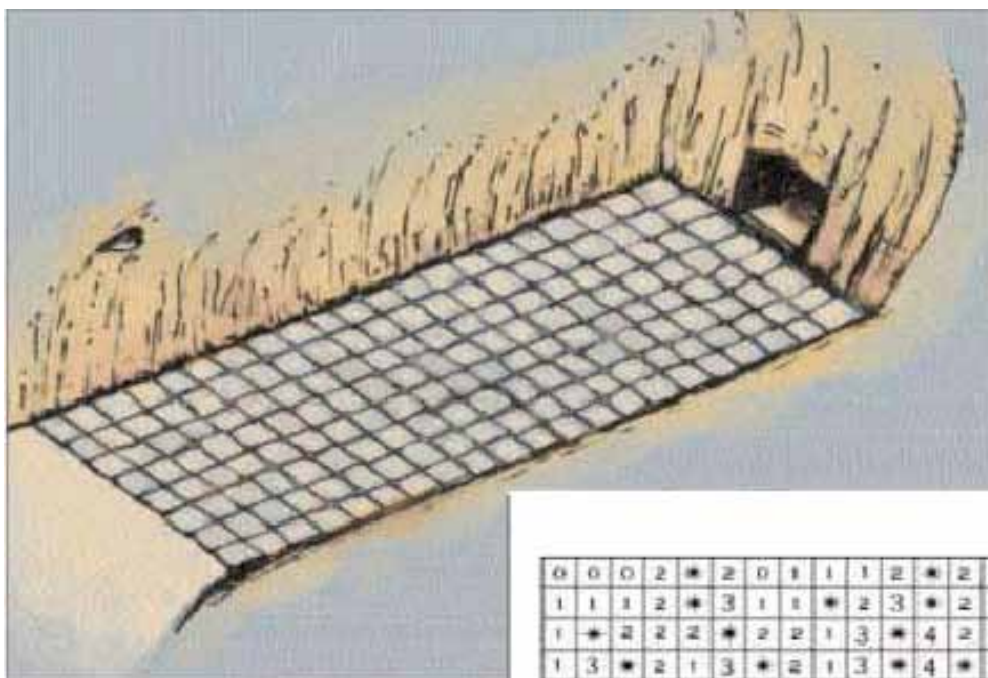
cette pièce. Utilisant ses pouvoirs de télépathe, il contacte le groupe.

Tout à coup, une voix parle à l'intérieur de votre tête. 'Beaucoup de cases sont piégées,' dit-elle. 'Je ne vous dirai pas où sont situées les pièges, mais si vous vous placez sur une case, je vous dirai combien de cases piégées sont adjacentes à celle-ci. Le reste dépend de vous.'

PIÈGE (ND 2)

Chaque fois qu'un personnage se pose sur une case, Snooky l'informe du nombre de cases piégées qui lui sont adjacentes. Consultez le schéma qui suit afin de donner les renseignements aux joueurs. Une copie du champ de mines (sans la solution !) peut être donnée aux joueurs afin qu'ils puissent suivre la progression de leurs personnages. Quiconque se place sur une case piégée subit 1 point de dégâts d'électricité et doit réussir un test de Vigueur (DD 20) ou être paralysé.

Le fait de déclencher une case piégée ne laisse pas cette dernière sans danger et elle reste activée. La principale méthode pour traverser la salle est de noter combien de cases piégées avoisinent chaque case non piégée. Ils peuvent aussi tenter de grimper le long du mur en pierre naturelle



0	0	0	2	*	2	0	1	1	1	2	*	2	1	1	1	0	0	0	0
1	1	1	2	*	3	1	1	*	2	3	*	2	1	*	1	0	1	2	2
1	*	2	2	2	*	2	2	1	3	*	4	2	2	1	1	1	2	*	*
1	3	*	2	1	3	*	2	1	3	*	4	*	2	1	1	3	*	5	3
0	3	*	3	0	3	*	3	1	*	2	3	*	3	2	*	4	*	4	*
0	2	*	4	2	3	*	3	3	3	2	1	2	*	3	2	3	*	3	1
1	2	3	*	*	2	1	2	*	*	2	1	1	2	*	2	2	1	1	0
1	*	2	2	2	1	0	1	2	3	*	1	0	1	2	*	1	0	0	0

avec test d'Escalade (DD 20). Si un personnage tombe, déterminez sur quelle case il atterrit. Une fois la salle traversée, ils arrivent à une porte de bois standard qui mène à la pièce suivante.

PIÈGE ÉLECTRIQUE

FP 2, 1 point de dégâts et paralysie durant 3d10 + 30 minutes ; jet de Vigueur (DD 20) annule la paralysie

CRÉATURES

Si les personnages mettent plus de 5 minutes à quitter la pièce, quatre jermlains viennent aux renseignements. Les quatre petits monstres descendent l'escalier de l'autre côté de la porte et jettent deux javelots sur les personnages paralysés avant de fuir.

12 - L'Escalier

Au-delà de la porte se trouve un étroit escalier. Au contraire du reste du complexe, ce passage est creusé dans la roche. Le sol, les murs et le plafond sont lisses. Sur chacune des marches est gravé un unique mot de la phrase suivante, rougeoyant légèrement dans les ténèbres du corridor : *"Il semble qu'à chaque troisième marche, le destin soit bien présent, sans doute afin de piéger mon chemin."*

La solution de ce piège est très simple : toutes les trois marches, il y a un piège.

PIÈGE (ND 2)

Quiconque marche sur une marche piégée déclenche un piège magique. Aussitôt un rideau de flammes jaillit de la marche, obscurcissant le couloir et téléportant le malheureux dans une fosse en zone 16. Les flammes s'éteignent automatiquement, ne laissant rien derrière elles.

L'intention de Gordorand était de donner l'impression que la personne ou l'objet ayant déclenché le piège était incinéré instantanément. Chaque marche peut être activée plusieurs fois mais seules quatre personnes peuvent être téléportées par ce piège.

PIÈGE TÉLÉPORTEUR

FP 2, téléportation, jet de Réflexes DD 27 annule, Fouille (DD 25), Désamorçage/Sabotage (DD 32)

13 - La Tanière de Gordorand

Au sommet de l'escalier se trouve une petite pièce avec une porte métallique au fond. Celle-ci est fermée à clef et doit être crochétée (DD 24).

Accrochées aux murs pendent diverses armes montées sur des plaques de bois, peut-être d'un type inconnu pour les aventuriers. Montée sur une plaque de bois sombre se trouve une paire de siangham, sur une seconde plaque se trouve un gantelet en métal (main droite) avec des pointes dépassant des articulations. Sur le mur opposé se trouve un cimeterre à deux mains. Toutes ces armes peuvent être utilisées librement à l'intérieur de "La Serre", où elles sont considérées comme des armes magiques dotées d'un bonus d'altération de +1. Dès qu'elles sortent du complexe, elles se téléportent de nouveau à l'intérieur.

14 - Le Piège du squelette

Derrière la porte se trouve un petit passage menant à une voûte de 6 mètres de haut. La pièce mesure 9 mètres sur 12. Le plafond est supporté par quatre colonnes lumineuses. La chambre entière a été taillée dans la pierre et lissée avec soin, donnant à la pièce l'apparence d'une luxueuse salle de manoir plutôt que la partie d'un donjon. Flanké d'un miroir se tiennent quatre squelettes, chacun tenant une épée courte. Des lettres sont gravées dans la pierre au dessus du miroir, mais à cette distance vous ne pouvez les lire.

Quand les personnages entrent dans la pièce, ils peuvent tenter un test de Détection (DD 20) afin de remarquer un ensemble de sillons étroits s'élevant verticalement du sol le long de chacun des côtés de l'encadrement de la porte qui mène à l'intérieur de la pièce. Alors qu'ils s'approchent du centre de la pièce, ils peuvent distinguer que les squelettes et leurs épées semblent sculptés dans de la pierre blanche (les statues sont en réalité en bois peintes en blanc, mais leurs épées sont fabriquées en pierre). Leurs crânes sont lisses où il devrait y avoir les orbites des yeux. Les lettres gravées en dessous du miroir disent 'TIRIANISPORITIENIOIUS'.

En outre, quiconque fixe le miroir voit le reflet exact de la pièce, sauf que la pièce dans le miroir montre un tas de pièces en vrac, des pierres pré-



cieuses et plusieurs armes dispersées sur le sol, avec une collection de six volumes entassées dans le coin.

Le miroir est un dispositif magique de téléportation, activé en donnant le mot de passe correct. Celui-ci peut être découvert en étudiant le mot gravé sous le miroir. Enlever les I du mot initial révèle le mot de passe 'TRANSPORTE NOUS'.

Si ce mot est prononcé à moins de 6 mètres du miroir, l'image devient aussi noire que de l'encre et le miroir agit alors telle une *porte dimensionnelle* qui mène droit à la salle du trésor en zone 15. Un miroir similaire orne l'intérieur de cette dernière et fonctionne de la même manière.

PIÈGE (ND 1)

Toucher le miroir ou les statues sans prononcer le mot de passe provoque l'effondrement d'une partie de la salle, l'encadrement de la porte le long des sillons, empêchant l'évasion de la salle. Quiconque se trouve sous l'encadrement lorsqu'il tombe réussit faire un test de Réflexes (DD 15) ou subir 2d6 points de dégâts.

CRÉATURES (ND 3)

Alors que le piège se déclenche, les deux statues squelettes les plus éloignées du miroir s'animent et attaquent. Les statues combattent jusqu'à ce qu'elles soient détruites, que les intrus soient tués ou quittent la pièce, ou encore que le bon mot de passe soit prononcé à haute voix. Dans ce cas, elles cessent immédiatement le combat et reprennent leur place dans le mur.

Les statues ne quittent en aucune façon la pièce. Malgré le fait qu'elles n'aient ni œil ni orbite, les squelettes agissent comme s'ils disposaient de la vision nocturne.

15 - La Salle du trésor

L'intérieur de la pièce de 18 mètres sur 24 est illuminé par des sorts de *flammes éternelles*. Le plafond supporté par quatre piliers est haut de 7,5 mètres et la pièce entière est taillée dans la pierre. Dispersés sur le sol se trouvent des tas de pièces et de pierres précieuses en vrac, avec de temps à autres une arme qui émerge d'une pile. Six grands livres sont entassés dans un coin.

Au round qui suit l'entrée des personnages dans la pièce, le trésor commence à bouger. Les objets bougent de plus en plus vite autour d'un point central au milieu de la pièce, formant une colonne de trésor montant vers le haut de la pièce. Peu à peu, la colonne prend une forme vaguement draconique.

CRÉATURE (ND 4)

Le dragon de monnaie attaque chaque créature dans la salle, frappant ses adversaires avec sa queue ou ses ailes. De plus, le dragon peut faire s'abattre un barrage de pièces et de pierres précieuses de sa gueule tel le souffle d'un dragon plus ordinaire. Après avoir craché de la sorte, le dragon doit réabsorber les pièces à l'intérieur de son corps, ainsi il est restreint uniquement à l'utilisation d'une gifle de sa queue ou de ses ailes après avoir usé de son souffle.

La plupart des armes ordinaires font peu ou pas d'effet au dragon. Les armes perçantes ou tranchantes glissent juste au travers des objets qui constituent son corps. Une arme contondante pourrait déplacer une poignée de pièces, mais celles-ci reviennent dans son corps au round suivant. Un sort de *dissipation de la magie* lancé sur la créature entraîne la disparition des pièces formant son corps. Il reforme son corps au round suivant mais cela laisse aux héros le temps de fuir la salle (si possible avec un ou deux trésors). Le dragon ne quitte la salle au trésor sous aucun prétexte et récupère naturellement 3 points de vie par jour.

TRÉSOR

Une fois le dragon éliminé, les aventuriers sont libres de récupérer le trésor qui compose son corps, ainsi que les six livres que Gordorand a souvent utilisé comme prétexte pour envoyer des aventuriers dans le donjon. Les volumes sont entièrement vierges (Gordorand, dans son rôle de sage humain, clamerait d'un ton sans réplique que l'écriture est invisible !).

En plus des livres, le trésor accumulé comporte 2000 pièces de cuivre, 550 pièces d'argent, 300 pièces d'or, 16 gemmes (valant 250 pièce d'or chaque), 2 dagues de maître, une masse légère, un cimenterre et une épée longue.

16 - Les Cellules

Ces cellules sont accessibles par un passage secret en zone 3. Quiconque active le piège en salle 12 est téléporté sans erreur à l'intérieur d'une des quatre cellules.

Elles étaient à l'origine utilisées par Gordorand comme fosse de détention pour les aventuriers qui avaient été victimes du piège de téléportation de la salle 12. Il escortait ensuite ses victimes derrière l'entrée de la caverne et leur jetait un sort les contraignant à se taire sur ce qu'ils avaient vu dans 'La Serre'.

Malheureusement, les jermlains découvrirent la porte secrète et ont relié leur tanière aux cellules afin de les utiliser comme garde manger. Les vicieuses créatures ne voient pas de raison d'arrêter cette pratique uniquement à cause du fait que les fosses leur servent également de latrines.

Snooky fut outré par ce procédé. Il pensait que les jermlains voulaient juste jouer avec les aventuriers ayant le courage d'essayer "La Serre". Finalement il trouva un accord avec eux. Snooky utiliserait son venin pour endormir les aventuriers prisonniers tandis que les jermlains les dépouilleraient de leurs objets, puis les corps inconscients seraient abandonnés à l'extérieur.

Cet accord rend tout le monde heureux (exception faite des victimes), le pseudo-dragon s'assure que les jermlains ne tuent pas leurs victimes et utilisent les objets métalliques pour nourrir les oxydeurs.

17 - L'Antre des jermlains

Les jermlains ont taillé de tout petits passages dans toute cette zone, menant aux minuscules alcôves où ils vivent.

A cause de la taille de leurs tunnels, seuls les individus qui ne mesurent pas plus de 50 cm de haut peuvent y accéder. Un total de 30 jermlains vit ici.

SORTIR DE LA SERRE

Les aventuriers ne devraient avoir aucun souci pour sortir du donjon. Ceux qui ont été 'incinérés' par le piège de l'escalier en zone 12 sont retrouvés nus, ligotés et probablement endormis profondément en zone 2. Seules les armes prises

en zone 15 restent en possession des personnages lorsqu'ils sortent du donjon.

CONCLUSION

Alors, où est Gordorand ? C'est la question qui a été délibérément laissée en suspens. Il est possible que le dragon d'or soit parti visiter les plans extérieurs ou se soient lancé dans la recherche de nouveaux sorts. Il pourrait aussi avoir été capturé par un ennemi puissant.

Sauver le dragon pourrait devenir une tâche pour le groupe une fois que les héros auront atteint la puissance nécessaire. À votre discrétion, Gordorand peut garder un œil vigilant sur les personnages au travers de l'épée qu'ils ont récupérée dans son trésor. S'il les en estime dignes, il peut les approcher un jour ou l'autre pour une mission spécifique.

Bien sur, Gordorand n'a pas besoin de se présenter sous sa forme de dragon, mais simplement comme un sage, un mage ou un ensorceleur.

LES MONSTRES

JERMLAIN

Humanoïde de taille TP

Dés de vie : 1/4d8 (2 pv)

Initiative : +2

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 14

Attaques : petit bâton (+0 au corps-à-corps, 1d3-2), javelot (+4 à distance, 1d3-2)

Particularités : vision dans le noir, bonus racial de +15 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion, bonus racial de +5 aux tests de Perception auditive

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +0, Vol +4

Caractéristiques : For 6, Dex 15, Con 10, Int 10, Sag 17, Cha 9

Compétences : Crochetage +5, Détection +4, Discrétion +22, Dressage +2, Équitation +2, Perception Auditive +10

Don : Talent (Discrétion)

Alignement : Neutre

Possession : petit bâton

FP : 1/4



MERROW (OGRE AQUATIQUE)

Humanoïde de taille G

Dés de vie : 4d8+8 (22 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m, natation 12 m

CA : 16

Attaques : lance (+8 au corps-à-corps, 1d8+7)

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +4, Perception Auditive +2

Don : Arme de prédilection (lance).

Alignement : Chaotique Mauvais

FP : 2

SNOOKY

Dragon de taille TP

Dés de vie : 2d12+2 (15 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 4,5 m, vol 18 m

CA : 18

Attaques : dard (+4 au corps-à-corps, 1d3 et venin), morsure (-1 au corps-à-corps, 1)

Attaques spéciales : venin

Particularités : détection de l'invisibilité, télépathie, immunité au sommeil et à la paralysie

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vig +4, Vol +4

Caractéristiques : For 11, Dex 11, Con 13, Int 10, Sag 12, Cha 10

Compétences : Détection +5, Discrétion +16, Fouille +2, Perception Auditive +5, Sens de l'orientation +3

Don : Vigilance

Alignement : Neutre Bon

FP : 1

OXYDEUR

Aberration de taille M

Dés de vie : 5d8+5 (27 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 18

Attaques : antennes corrosives (+3 au corps-à-corps, corrosion), morsure (-2 au corps-à-corps, 1d3)

Attaques spéciales : corrosion

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +2, Vol +5

Caractéristiques : For 10, Dex 17, Con 13, Int 2, Sag 13, Cha 8

Compétences : Détection +9, Perception Auditive +9

Don : Vigilance

Alignement : Neutre

FP : 3

DRAGON DE PIÈCES

Créature artificielle de taille M

Dés de vie : 3d10 (18 pv)

Initiative : +0

Vitesse de déplacement : 12 m

CA : 14

Attaques : coup de queue ou battement d'ailes (+4 au corps-à-corps, 1d6+2)

Particularités : souffle, créature artificielle, RD 10/magie, résistance à l'acide, au froid, à l'électricité et feu 5

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +0, Vol -5

Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1

Alignement : Neutre

FP : 4

Souffle. Le dragon de pièces souffle un cône de 6 mètres de long constitué de pièces et de gemmes infligeant 1d8+2 points de dégâts. Un jet de Réflexes réussi (DD 14) permet de ne subir que la moitié des dégâts.

LE MAÎTRE DU MAGOT

L'épée de maître cachée dans le trésor de Gordorand est une *épée longue* +1 avec une garde forgée pour ressembler à une tête de dragon. Deux rubis occupent la place de ses yeux. Ces 'yeux' permettent à Gordorand de voir comme s'il était à la place du porteur de l'arme. Cette arme a également la capacité de créer un dragon de pièces si elle est placée dans une pile de trésor.

Bien sûr, le porteur ne peut pas se battre avec l'arme et créer en même temps le dragon de pièces.