

Le Seigneur des chiens

Les aventuriers, qui seront de préférence d'alignement bon ou neutre, ont profité d'un séjour dans le Haut-Royaume pour se rendre sur la petite île de Tarom. Celle-ci présente en effet une particularité : sa pointe ouest, « le bout du monde », une bande de terre recouverte de forêts, semble n'avoir jamais été explorée. Le seigneur du lieu s'est, pour des raisons inconnues, contenté d'installer un poste avancé à quelques kilomètres de là.

Alors, recherche de connaissance ou simplement appât du gain : Tarom vaut bien un petit détour...

MODULE AD&D NIVEAU 7-9

UNE VIEILLE HISTOIRE

Un jour, à l'époque où le Haut-Royaume n'existait pas encore, un vieil homme, venu de très loin, débarqua à Tarom. C'était un grand prêtre, le plus puissant des prêtres du dieu des Chiens. Ce vieil homme, comme son dieu, était infiniment bon et il était venu se retirer sur Tarom quand il avait décidé d'abandonner le pouvoir. Il édifia un petit temple dans la partie ouest de l'île, construisit un sanctuaire à la gloire des chiens, découvrit même un jour, au cœur d'une forêt, un monolithe étrange qu'il ne se lassa pas d'étudier. Il vivait heureux.

Mais un de ses vieux ennemis, un Démon très puissant, découvrit sa retraite. Et, à l'issue d'un violent combat, il réussit à enfermer le prêtre à l'intérieur du monolithe... Mais le vieil homme était prévoyant : il avait laissé dans son temple, sous la garde d'un serviteur canin de son dieu, une statuette dont les yeux permettaient de détruire le monolithe. Le temple avait été scellé, et sa clé avait été cachée dans le sanctuaire. Depuis longtemps, le prêtre attend qu'on vienne le délivrer. Son histoire est devenue une légende, puis a été oubliée... Jusqu'à ce qu'Oïdith, un piller de temples originaire de Caspara, en entende parler. Ses investigations lui ont permis de trouver le temple... mais pas d'y entrer. D'autant plus que le vieux Démon, avant de se retirer, a laissé quelques « gardiens »...

LA SITUATION

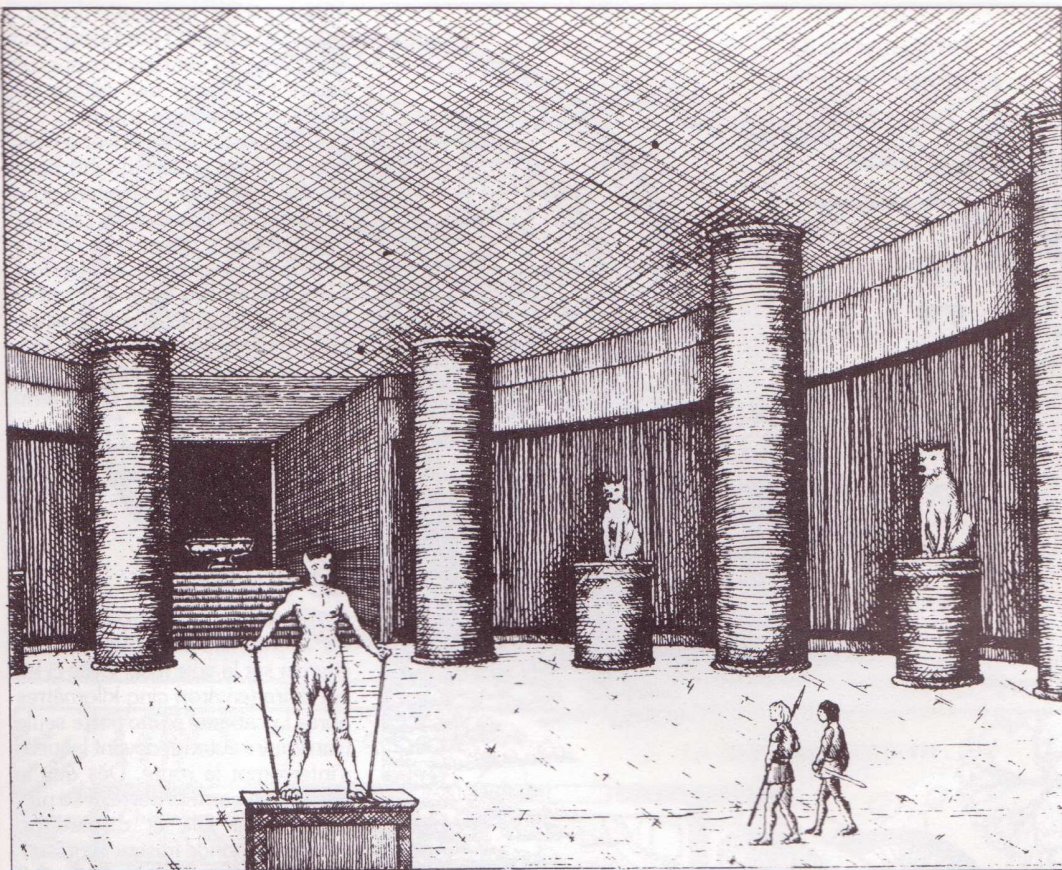
Les aventuriers ont débarqué à Arrivador, le port principal de Tarom. Ils ont passé une nuit dans la ville puis, le lendemain matin, ils sont partis en direction de l'ouest, suivant une vieille route de dalles grises. La journée puis la nuit se sont doucement écoulées. Le jour suivant, vers midi, les aventuriers se trouvent au point 1 sur la carte de la région. La route oblique légèrement vers le nord, en direction de Fort Klepor, le poste avancé de l'armée du baron, et du village Hobbit d'Ouradou, au bord du fleuve du même nom. Nous sommes à la limite des terres connues.

L'APPEL DU MONOLITHE

Soudain, le plus intelligent des aventuriers perçoit une émission télépathique. L'origine en est inconnue. Le message est répété plusieurs fois : « Viens, je t'en supplie ! » Et l'aventurier sent confusément qu'il doit se diriger vers le sud et entrer dans la forêt qui borde la côte...

En effet, quelques kilomètres plus loin vers le sud, une clairière s'ouvre dans la forêt, au milieu de laquelle un énorme monolithe noir se trouve en lévitation environ un mètre au-dessus du sol. Si les aventuriers s'approchent du monolithe, le contact télépathique reprendra, mais cette fois tout le monde entendra clairement le message :





« Ceci est un message que j'ai pu laisser à la surface de ma prison. Le Démon va m'emprisonner, moi le serviteur du dieu de tous les Chiens, dans cette prison de pierre d'étoile. Ma délivrance se trouve dans mes yeux au bout de la voie rose. La clé de mes yeux se trouve au bout de la voie grise. Faites attention aux gardiens... »

Un énorme bruit de vent coupe alors la communication télépathique. Des arbres sont déracinés, deux énormes cyclones apparaissent, qui fondent sur les aventuriers.

Attention : le Démon a laissé là deux Elémentaires d'air pour empêcher le prêtre de communiquer avec l'extérieur. Ils combattent jusqu'à la mort.

2 Elémentaires d'air
(Air elemental, MM1 p.37) :
AC.2, HD.16, HP.90
Attaque : 1
Dégâts : 2-20
Taille : Large
Alignement : Neutre.
Les Elémentaires ne peuvent être blessés que par des armes magiques +2 (et davantage).

Après cet « incident », les aventuriers, repartant vers le nord, retrouveront sans peine la voie grise et la suivront en direction du village Hobbit. Dans la soirée, ils croiseront une route dallée rose qui s'enfonce vers l'ouest. Le lendemain, dans l'après-midi, ils rattraperont un Hobbit tirant une lourde charrette de bois. Le Hobbit se montrera émerveillé de rencontrer des étrangers (surtout des Elfes !) et il invitera les aventuriers à passer la nuit dans son village, situé à quelques kilomètres de là.

LE VILLAGE HOBBIT

Ce village — qui compte environ 300 habitants — est dirigé par Adronax, un vieil Hobbit jovial et débonnaire. Outre les « trous » dans lesquels vivent les Hobbits, le village possède une auberge — de dix chambres — et un petit hôpital — qui sert aux blessés du fort : les attaques venant de Geros ne sont pas rares. Voyant arriver les aventuriers, Adronax — avec l'approbation de Pentax, le druide du village — improvisera une grande fête pour le soir sur la place du village. Nous sommes en été, il fait beau, le vin est frais... Les aventuriers auront de multiples occasions de questionner Adronax ou Pentax sur la région. Ils connaissent les faits suivants :
— Le temple du dieu des Chiens existe, mais on ne sait pas où.

Tout cela s'est passé il y a beaucoup trop longtemps.

— Oidith est dans la région depuis trois mois.

— Oidith n'est pas venu au village depuis trois semaines alors qu'il vient habituellement toutes les semaines se ravitailler.

— La voie grise mène au marais Fradet, mais les Hobbits n'y vont jamais. Rien ne les attire là-bas. Après la fête, les aventuriers seront logés à l'auberge. Trois soldats du fort y passeront la soirée, à boire, prêts à décrire avec force qualificatifs les attaques qu'ils subissent.

A propos des marais, ils ne savent pratiquement rien, sinon que des monstres y ont élu domicile, et ils n'ont jamais entendu parler du temple.

LA VISITE D'OIDITH

Tard dans la soirée, l'un des aventuriers — et un seul — devra, pour une raison quelconque, s'attarder dans la salle de l'auberge. Soudain, la porte s'ouvrira. Deux Elfes encapuchonnés se posteront de chaque côté de l'entrée pendant qu'un autre Elfe, le visage également dissimulé, s'adressera au patron de l'auberge : « Comme d'habitude ! » Le Hobbit s'éclipsera immédiatement. L'Elfe dévisagera alors tous les occupants de la pièce. Si l'aventurier lui parle, il ne répondra pas. S'il s'approche, il se retrouvera immobilisé — par deux sorts de

Paralyse (Hold person) lancés par les deux Elfes restés à la porte. Ces trois Elfes sont des Elfes noirs : Oidith et deux de ses concubines.

Quelques minutes plus tard — les Elfes ont pendant ce temps examiné les occupants de l'auberge en Clairvoyance —, le Hobbit reviendra, portant un gros sac et une outre de plusieurs litres. Les Elfes les prendront et sortiront. Et les hasards de la téléportation les emmèneront plus loin...

Excepté cet incident, la nuit se passera bien et, le lendemain, les aventuriers pourront continuer leur route sur la voie grise en direction du marais.

LE MARAIS FRADET

A une dizaine de kilomètres au nord du village commence le marais Fradet. Ses eaux sont grises et puantes, et une brume blanchâtre d'environ trois mètres d'épaisseur l'environne.

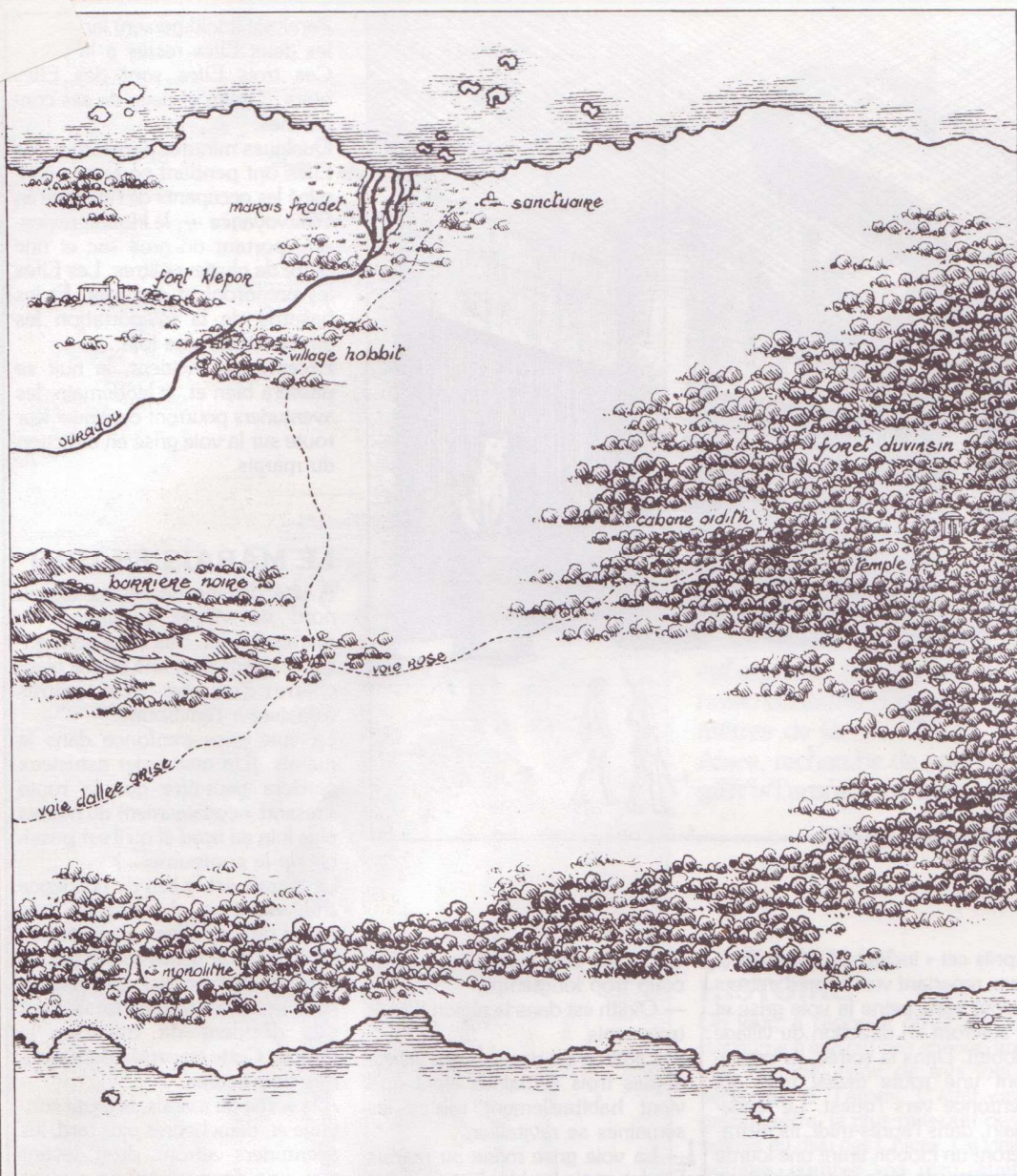
La voie grise s'enfonce dans le marais. (Un aventurier astucieux pensera peut-être que la route « ressort » certainement du marais plus loin au nord et qu'il est possible de le contourner...)

Le marais est le lieu de résidence d'un monstre abominable, très friand de tout ce qui traverse son territoire (voir fiches-monstres : le Monstre des marais). Les aventuriers le rencontreront fatalement s'ils décident de traverser le marais. Cette traversée dure environ cinq heures.

A la sortie du marais, la route continue et, deux heures plus tard, les aventuriers verront, droit devant eux, une demi-sphère de couleur sable d'une centaine de mètres de diamètre, sur le devant de laquelle s'ouvre une gigantesque porte.

LE SANCTUAIRE

La route conduit à la double porte. Dès que les aventuriers approcheront, celle-ci disparaîtra, laissant apparaître une grande salle circulaire baignée d'une lumière intense. Au fond de la pièce, un escalier permet d'accéder à un autel en forme de vasque. Tout autour de la salle, le long du mur, sont disposées plus de cent statues représentant toutes les races existantes de chiens (intérêt documentaire uniquement). Au centre de la salle, une petite estrade de jade supporte une superbe statuette représentant une créature mi-humaine mi-canine dont les yeux sont deux gemmes. Dès que les aventuriers toucheront à cette statuette, elle s'animerait et se transformerait en un petit chien. Si les aventuriers tentent de lui parler (Langage animal, Speak with animals) ou boivent le liquide contenu dans la vasque, il leur expliquera qu'il est la clé du temple. Il ne sait rien d'autre.



Les cinq dernières marches de l'escalier sont une illusion, qui entraînera une chute de neuf mètres dans une pièce située en contrebas, dans laquelle sont enfermés 50 Blink dogs (MM p.10) qui se téléporteront dans la salle... La vasque contient deux doses d'un liquide transparent qui a la propriété de soigner totalement (sort de Guérison, Heal) et de rendre capable de communiquer avec n'importe quel type de chien (monstre ou animal). Mais le Démon a laissé ses « gardiens » près du sanctuaire : trois Chimères. Deux d'entre elles se précipiteront à l'intérieur du temple pendant que la troisième attendra dehors qu'un aventurier (par exemple le magicien) sorte.

3 Chimères

(Chimera, MM1 p.14) :
AC.5-5-2, HD.9, HP.50.
Attaque : 6
Dégâts : 1-3/1-3/1-4/1-4/2-8/
3-12
Souffle : 3-24
Taille : Large
Alignement : Mauvais chaotique (CE).

Le petit chien :

AC.10
Résistance à la magie :
100 %, etc.
Le petit chien ne peut pas mourir.

Après ce combat, les aventuriers — victorieux — repartiront avec le petit chien. Ils repasseront par le village Hobbit, pourront, s'ils le désirent, conter leurs hauts faits, et suivront la voie grise vers le sud jusqu'au croisement avec la voie rose. Ils peuvent également partir directement vers la voie rose, à partir du sanctuaire, et traverser la plaine. Quel que soit le chemin emprunté, la voie rose traverse la plaine et s'enfonce vers l'ouest dans la forêt. Cinq heures après leur entrée dans la forêt, les aventuriers auront 20 % de chances de sentir une odeur de fumée : Oïdith a installé sa cabane à une centaine de mètres de là, à l'écart de la route. Les aventuriers auront alors deux possibilités : suivre la fumée et aller jusqu'à la cabane, ou continuer sur la voie rose en direction du temple.

LA CABANE D'OIDITH

Elle est située dans une petite clairière, à une vingtaine de mètres de la route. C'est une grande cabane faite de rondins. Cinq chevaux sont attachés à un arbre.

Une Elfe noire se trouve à droite de la maison : elle surveille la clairière, prête à jeter un sort de Lumière (Light) dans la fenêtre d'Oïdith si elle aperçoit quelqu'un (Elfe noire N°1). A l'intérieur de la cabane, une autre Elfe noire lit dans la salle commune, ses armes à portée de main (Elfe noire N°2), et une troisième est endormie dans le dortoir (Elfe noire N°3). Elle est nue et d'une très grande beauté. Son armure et ses armes sont près d'elle.

Attention : les propriétés des objets magiques fabriqués par les Elfes noirs ne sont pas permanentes.

Oïdith est dans son bureau, invisible, en train d'étudier un livre de théologie. Son Quasit torture un mulot sur un des rayonnages de la bibliothèque. De temps en temps, Oïdith regarde par la fenêtre : cette

vitre (1mx2m) est douée du pouvoir Vision réelle (True seeing) d'un côté, tout en restant opaque de l'autre côté. Son seul défaut est d'être extrêmement fragile.

Si l'Elfe postée à l'extérieur envoie son sort de Lumière (Light) dans la vitre, Oïdith se précipitera pour prévenir ses compagnes. Ensuite, il les laissera combattre et se contentera de les aider de loin (en lançant des sorts). Et si le combat tourne à l'avantage des aventuriers, il n'hésitera pas à abandonner ses compagnes pour se téléporter près du temple, où l'attend une quatrième Elfe.

Les aventuriers pourront d'ailleurs remarquer qu'il y a cinq chevaux dans la clairière.

LE TEMPLE

Qu'ils aient ou non affronté Oïdith, les aventuriers continueront leur chemin sur la voie rose. Celle-ci les conduira (environ cinq kilomètres après la cabane) à une porte seule (sans murs autour), devant laquelle s'interrompt la route. Dès que le petit chien verra la porte, il se précipitera sur elle et disparaîtra. Alors une grande fresque représentant une créature mi-humaine mi-canine se dessinera devant la porte, qui s'ouvrira.

Une Elfe noire est postée non loin de là, qui surveille la porte. Si Oïdith n'est pas avec elle (c'est-à-dire si les aventuriers ne sont pas passés par la cabane), elle enverra un pigeon au magicien pour le prévenir de l'arrivée d'étrangers. Oïdith arrivera alors un quart d'heure plus tard avec ses concubines pour tendre une embuscade à la sortie du temple. En attendant, l'Elfe attaquera les aventuriers en leur lançant des sorts pour leur faire croire que l'agression vient de l'intérieur du temple. Si les aventuriers se réfugient à l'intérieur du temple, elle ne les suivra pas.

Si les aventuriers ont déjà affronté Oïdith, le magicien sera déjà là. Il n'interviendra pas immédiatement, préférant tendre une embuscade à la sortie du temple.

1. Le hall d'entrée

Derrière la porte du temple, un long escalier de marbre blanc descend vers un grand hall dans lequel se tiennent cinq grandes statues d'argile (croix sur le plan). Dès que l'une des portes ou des statues sera touchée, les statues s'animeront et attaqueront les aventuriers. Ce sont des Golems de craie.

Attention : ces monstres redoutables sont détériorés et très vieux. Ils sont donc légèrement modifiés :
— ils ne peuvent plus utiliser leur capacité de Rapidité (Haste) ;
— ils peuvent être blessés par des armes tranchantes (demi-dégâts) ;
— les blessures qu'ils infligent peuvent être soignées (demi-effet) par n'importe quelle méthode (sort, potion, etc.).

LE SANCTUAIRE

LEGENDES

	BIBLIOTHEQUE		ARMOIRE
	FENETRE		CHEMINÉE
	PORTE CACHÉE		PORTE SECRÈTE
	ESCALIER		TABLE
	1 m (échelle)		CHAISE
	TRAPPE		ÉBOULEMENT
	PORTE		RIDEAU
	COFFRE		
	STATUE		
	TORCHE		

5 Golems de craie

(Clay Golem, MM1 p.47) :
AC.7, HD.11, HP.50

Attaque : 1

Dégâts : 3-30

Taille : Large

Alignement : Neutre

*branchante
1/2 Dg*

2. Le laboratoire du prêtre

Six tables sont alignées dans cette pièce. Sur l'une d'elles repose un tas d'argile grossièrement façonné : un Golem en fabrication. Un livre traîne sur le sol : c'est un *Manual of the Golem* (DMG p.149).

3. La chambre du prêtre

Cette pièce est très abîmée. Le journal du prêtre est posé sur le bureau, ouvert à la dernière page. On peut lire le texte suivant : « *Je ne peux plus entrer en contact avec mon dieu. Sûrement le Démon. Le monolithe !* » Le reste du journal relate la vie quotidienne (et sans histoire) du prêtre.

4. La nécropole

Cette pièce est pleine de squelettes humains et canins. Dès qu'on les touche, ils tombent en poussière.

5. La salle du pentacle

Dans cette pièce, le Démon a conjuré un Démon mineur (Démon type 4, MM1 p.19). Il l'a laissé dans le temple en lui ordonnant de se débarrasser d'éventuels intrus. La méthode du Démon sera simple : il se mêlera aux aventuriers en prenant l'apparence de l'un d'entre eux, et il fera remarquer aux autres qu'il y a quelqu'un de trop dans le groupe... en désignant bien sûr celui dont il aura pris la forme (il trouve cela très amusant). Il peut également envoyer des illusions de lui-même un peu partout, apparaître dans le dos des aventuriers et poser la main sur leur épaule en disant : « *Crispant cette situation, non ?* », etc. Mais comme il n'est pas seulement là pour rire, il utilisera son pouvoir de télékinésie pour tuer. Mais attention : ce Démon est très intelligent, mais il est aussi très chaotique. Si quelqu'un dans le groupe l'énervait vraiment — par exemple un Paladin —, il pourra très bien se précipiter inconsidérément sur celui-ci, entraînant peut-être ainsi sa perte...

6. Le jardin

Le jardin du temple est entièrement clos et baigné par une douce lumière artificielle. Il contient de nombreuses plantes rares et un grand arbre. Le Démon — farceur — a laissé ici une de ses créatures favorites : un Arbre vampire (voir fiches-monstres).

LA CABANE D'OIDITH

Chambre commune

Chambre d'Oidith

Bureau d'Oidith

Salle commune

LE TEMPLE

Démon

7. L'autel

Une fois l'arbre mort, une porte apparaîtra dans le mur du fond du jardin. Cette porte ouvre sur la salle de l'autel. Là, un Chien de lune (Moon dog, MM2 p.92) garde le trésor du prêtre. Ce chien lèchera la main de chaque aventurier, le guérissant ainsi totalement (effet d'un sort de Heal). Il s'adressera ensuite aux aventuriers : « Pour une raison que je ne connais pas, mon maître, le prêtre de ce temple, m'a demandé de vous accueillir et de vous offrir tout ceci. Ma mission est terminée, je vous salue... » Et il disparaîtra.

Alors, une statuette semblable à celle du sanctuaire, apparaîtra au milieu du trésor. Celui-ci contient des gemmes et des pièces d'or en grande quantité, ainsi qu'un objet magique particulièrement bien adapté à chaque aventurier (que le maître de jeu choisira). C'est la récompense !

Mais l'aventure n'est pas terminée. Comme les aventuriers l'auront certainement compris, il leur reste à apporter la statuette au monolithe. Mais attention : ils ont le temps de se reposer une nuit à l'intérieur du temple. Oïdith veille dehors...

L'EMBUSCADE

Le haut de l'escalier qui conduit vers l'extérieur est très sombre (Oïdith a lancé un sort de Ténèbres, Darkness). Dès que la moitié des aventuriers sera sortie du temple, Oïdith lancera un Mur de fer (Wall of iron), séparant le groupe en deux pour l'affaiblir. Et le combat commencera.

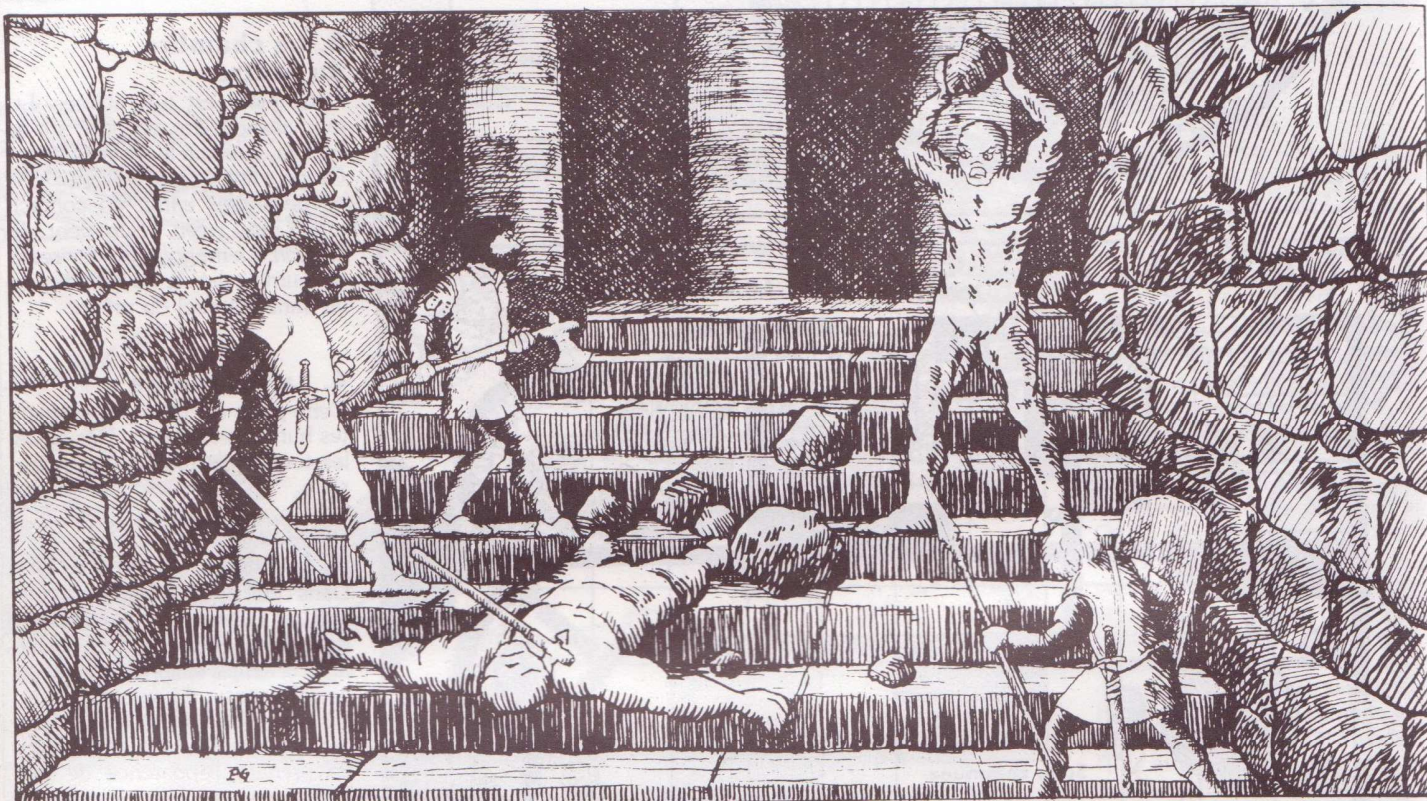
Attention : si, pendant que le groupe est dans le temple, un des aventuriers sort seul (par exemple après le symbole de peur du Démon), il aura droit au même comité d'accueil... Oïdith n'est pas un enfant de chœur...

RETOUR AU MONOLITHE

Dès que les aventuriers dirigeront les yeux de la statuette vers le monolithe, celui-ci se désagrègera. Et un vieil homme vêtu de blanc apparaîtra. Il remerciera les aventuriers, les bénira... et disparaîtra (retournant au plus vite vers son temple).

Et les aventuriers s'en iront vers d'autres routes. Tarom valait bien un petit détour...

Jean-Hugues Villacampa



Elfe noire N°1 : Prêtre-Guerrier 4-5

FOR.14, INT.15, SAG.18, DEX.16, CON.10, CHA.14

Points de vie : 30, AC. - 2/2

Possessions : cotte de mailles +3, bouclier +1, épée courte +3, arbalète et 15 doses de poison (jet de protection à -4 ou sommeil pendant 1d4 tours).

Elfe noire N°2 : Prêtre-Guerrier 4-5

FOR.16, INT.15, SAG.18, DEX.19, CON.11, CHA.9

Points de vie : 30, AC. - 4/3

Possessions : cotte de mailles +2, bouclier +2, épée courte +2, arbalète et 15 doses de poison.

Elfe noire N°3 : Prêtre-Guerrier 4-5

FOR.16, INT.16, SAG.18, DEX.19, CON.10, CHA.18

Points de vie : 30, AC. 6/10 nue et -5/2 vêtue

Possessions : cotte de mailles +3, bouclier +2, épée courte +2, arbalète et 15 doses de poison.

Elfe noire N°4 : Prêtre-Guerrier 4-5

FOR.16, INT.15, SAG.18, DEX.19, CON.8, CHA.12

Points de vie : 30 AC. - 3/3.

Possessions : cotte de mailles +2, bouclier +1, épée courte +2, arbalète et 15 doses de poison.

Caractéristiques communes aux quatre Elfes :

- Résistance à la magie : 62 %
- Manteau et bottes elfiques (DMG p. 122)
- Capacités utilisables une fois par jour : Lumières dansantes (Dancing lights), Aura féérique (Faerie fire), Ténèbres (Darkness), Détection de la magie (Detect magic), Perception des alignements (Know alignment), Lévitiation (Levitate), Détection des mensonges (Detect lie), Suggestion (-) et Dissipation de la magie (Dispel magic).
- Sorts de prêtre en tête : Soins mineurs (Cure light wounds), Epouvante (Cause fear), Injonction (Command), Lumière (light), 2 Paralysie (Hold person), Résistance au feu (Resist fire), Silence (-).

Oïdith : Guerrier-Magicien 7-12

FOR.18/ 51, INT.18, SAG.9, DEX.18, CON.12, CHA.6, AC.4/0, Points de vie : 50, Alignement : mauvais chaotique (CE), Résistance à la magie : 25 %.

Son Quasit lui permet de régénérer 1 Point de vie tous les deux rounds. Possessions : cape +2, bracelets AC.2, wand of negation 11 charges, anneau de vol, anneau de résistance au feu, potion d'invisibilité 8 doses. Parchemin contenant les sorts suivants : Téléportation (Teleport), Mur de fer (Wall of iron) et Désintégration (Disintegrate).

Sorts de magicien en tête : 2 Projectiles magiques (Magic missile), Protection contre le bien (PFG), Charme-personnes (Charm person), Nuage puant (Stinking cloud), Lévitiation (Levitate), Toile d'Araignée (Web), Image miroir (Mirror image), Vol (Fly), Boule de feu (Fireball), Ralentissement (Slow), Foudre (Lightning bolt), Porte dimensionnelle (Dimension door), Autométamorphose (Polymorph self), Maladresse (Fumble), Globe mineur d'invulnérabilité (Minor globe of invulnerability), Téléportation (Teleport), Mur de force (Wall of force), Débilité mentale (Feeblemind), Holographie (Project image).