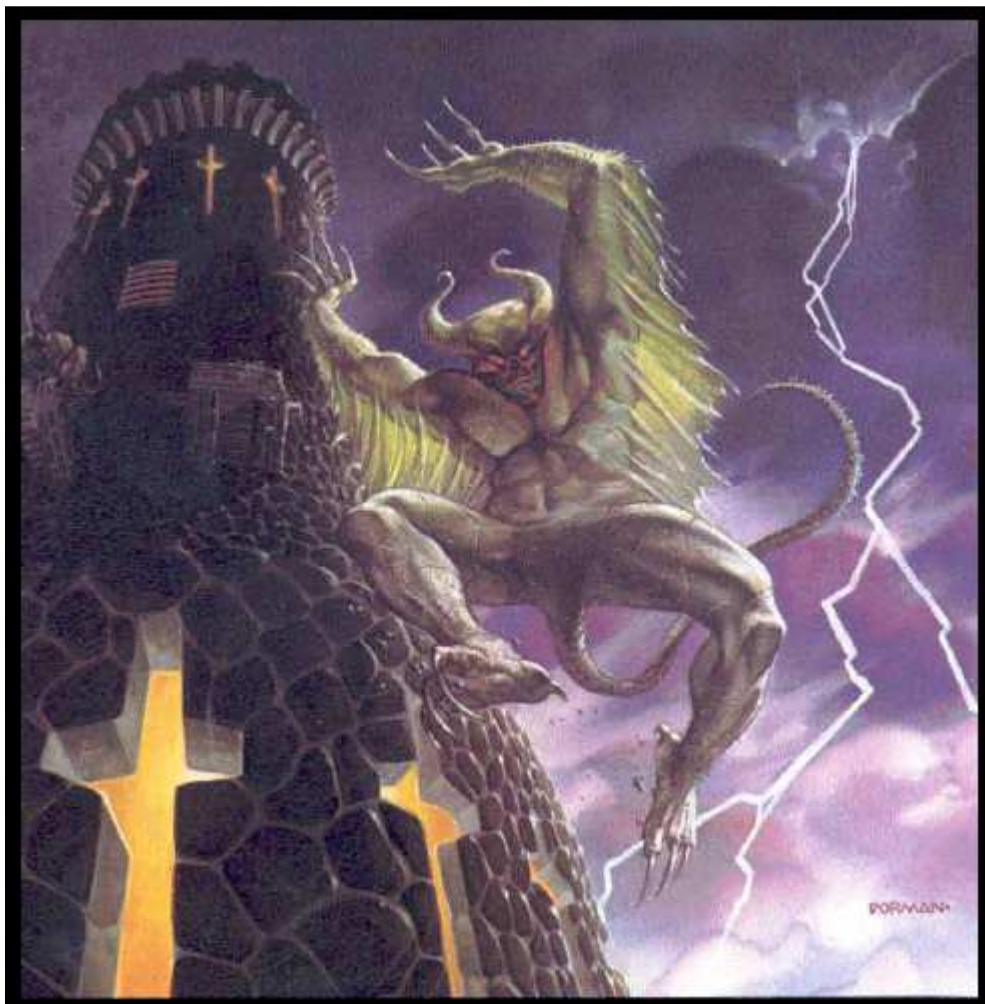




Module d'Aventure Base

Le Leg de Mélar l'Illustre

Par Marc-Antoine GUIDAULT





Introduction

Cette aventure destinée à être utilisée avec les règles de base de Donjons & Dragons ou les règles Donjons & Dragons v3.5. Ces produits sont soumis aux licences de Wizards of the Coast. Ce module ne peut être utilisé à fins commerciales.

L'aventure est prévue pour un groupe d'aventuriers de niveaux 2 à 4, cumulant environ un total 10 niveaux.

Le module se déroule dans le duché de Karameikos

Sommaire

Décors	3
Arrière-Plan _____	3
Synopsis _____	3
La rencontre avec Hazel	4
Bouffée de chaleur _____	4
L'Escorte _____	5
La recherche de la tour	6
Traversée et première approche _____	6
L'attaque des démons ailés _____	6
La tour fondue	9
Hall d'entrée _____	9
Gravats du premier étage _____	9
Le temple (pièce N°3) _____	9
La fausse chambre mortuaire (pièce N°4) _____	9
Couloir à trous... (pièce N°5) _____	10
La crypte des espoirs déçus (pièce N°6) _____	10
Retour et conclusion	11

Le leg de Mélar l'illustre

Ce scénario de bas niveau et assez simple dans sa trame est issu d'un vieux souvenir d'adaptation d'un scénario de *Heroquest*. Vous le trouverez ci-après adapté pour être à la fois un peu intégré au monde de Mystara et aux règles Donjonesques. L'aventure est une parenthèse dans la série MA et les éléments apportés ne sont pas réutilisés dans cette ligne.

Décors

Arrière-Plan

L'aventure se déroule dans le duché de Karameikos, dans les environs de sa capitale ainsi que dans les eaux qui bordent le sud du pays.

Le duché de Karameikos est un pays relativement peu peuplé et sauvage dirigé par un noble d'origine thyatienne, le duc Karameikos. Le cousin du duc, le Baron Aigle Noir, possède un domaine dans l'ouest du duché et est connu pour sa fourberie et sa cruauté. Le pays (décrit dans l'extension GAZ1 entre autres) est habité par les traladariens, peuple majoritaire et originaire dans cette région, et des colons thyatiens venus de l'empire voisin.

Les îles de Minrothad sont situées au sud du duché et composées de nombreuses îles et gouvernées par des guildes de marine-marchande.

La république de Darokin est un état relativement vaste située au nord de Karameikos, et dirigé par des représentants des plus grandes familles marchandes. Ce pays est l'un des plus prospères de la région quant à leur économie qui fournit une grande part des marchés des contrées environnantes.

L'empire de Thyatis est situé à l'est des trois nations précédentes et ressemble à la fois par son style et son organisation à l'empire byzantin. Des différentes ethnies qui la composent sont très disparates. La plupart des thyatiens rencontrés en Karameikos sont originaires des contrées de Hattias, ou de Kerendas.

Synopsis

Il y a 23 ans, un puissant mage du nom de "Mélar l'illustre" vint à Spécularium après avoir longtemps guerroyé sur l'île du levant au côté des forces thyatiennes. Il s'installa sur un îlot entre le duché de Karameikos et les îles de Minrothad où il mourut, il y a déjà dix années de cela. Son fils, mage émérite lui aussi émigré à Minrothad, s'est mis en quête de cet îlot, espérant ainsi retrouver le grimoire de magie de son père, ultime joyau d'une noble famille presque éteinte.

Ce dernier engagera donc les personnages comme gardes du corps puis compagnon pour vaincre les défenses du dernier repaire de Mélar.

La rencontre avec Hazel

Bouffée de chaleur



L'aventure débute dans une taverne de Spécularium, où les personnages commencent à prendre leur repas.

Alors que le soleil se couche au milieu d'une froide saison de printemps, vous vous êtes retrouvés pour vous restaurer dans votre taverne préférée, « le hochet d'os ». L'atmosphère est agréable ; dans un coin, deux luthiers composent une ritournelle en buvant des bières, au centre, trois hommes et deux femmes partagent leur repas en riant à gorge déployée. Deux ou trois autres clients mangent à leur table.

Entre deux bouchées, vous notez qu'entrent trois hommes dans l'auberge ; deux portent des cottes de mailles et un casque en métal et sont manifestement des hommes d'armes. Le troisième à entrer est vêtu de riches tissus d'Ylaruam aux couleurs bariolées semble plutôt issu d'une classe moins guerrière.

Alors que la dernière personne passe la porte, une explosion déchire la taverne. Un flash lumineux vous aveugle accompagné d'un souffle soudain et brûlant.

Les personnages subissent 2D6 points de dégâts à moins qu'ils réussissent un jet de sauvegarde contre Souffle (ajusté par le bonus de DEX). Le souffle jettera au sol ceux qui rateront un jet de dextérité (difficulté 10).

Laissez aux joueurs une première action durant laquelle ils commenceront à reprendre leur vision.

Vous recouvrez petit à petit la vue ; des cris se mêlent aux fracas des morceaux de chaises et de vaisselle tombant. L'entrée de l'auberge a été dévastée et la moitié des tables gisent détruites.

Seule personne debout, un individu qui était attablé à l'autre bout de la pièce, habillé de noir et de rouge, avance vers l'entrée, le doigt tendu vers l'entrée, un sourire carnassier aux lèvres.

Alors qu'il approchait des corps carbonisés des deux guerriers, vous voyez apparaître derrière lui dans un éclat argenté la troisième personne qui était entrée.

De ses mains en arc de cercles sortent alors une myriade de projectiles lumineux qui transperce son assaillant qui s'effondre.

L'homme s'approche ensuite des corps des deux guerriers qui l'accompagnaient, et la mine défaite demande dans un thyatien hésitant :

« Quelqu'un pourrait-il m'indiquer où se trouve le poste de garde le plus proche ? »

L'homme parle un thyatien assez hésitant, mais parle couramment le Minrothien, l'elfe et le Darokin (ou tout autre langage étranger que les PJ pourraient parler s'ils ne connaissent aucun de ces idiômes).

Si les personnages avaient voulu tenter quoi que ce soit avant, ils n'auraient pas eu le temps de sauver ni les guerriers ni l'assaillant, mais uniquement un ou deux clients blessés par l'explosion.

L'effervescence est à son comble dans la taverne. Deux personnes du groupe tentent de dégager et s'occuper trois des leurs blessés, le patron effaré éteint un début de feu sur une table, et un des clients allait quitter les lieux. Bien mal l'en appris, car à peine approche t'il la porte que quatre hommes d'armes de la cité entrent, arme au point. L'un d'eux, certainement le chef de l'escouade, commence à organiser les premiers soins, et regrouper les différentes personnes en vies.

Il interroge l'ensemble des clients et le propriétaire, et le mage vous demande de l'aider dans la traduction.

Le jeune mage se présentera comme Hazel Mélar, fils de Mélar l'illustre (à priori inconnu aux PJ qui n'ont pas une connaissance locale en Minrothad ou Helskir comme compétence), et que le mage qui l'a assailli était un 'jeune fou' que des querelles de familles ont poussé à un assaut direct et visiblement mortel.

Il demandera l'aide des personnages pour se dépêtrer de la milice locale qui voudra en plus la déposition de témoins pour 'classer' l'affaire. S'ils aident Hazel, celui-ci leur offrira un bon repas au cours duquel il leur proposera de devenir ses gardes pour une courte période ; Il doit aller voir un bon ami d'enfance habitant dans le sud du bois de Radleb et craint de devoir faire le chemin seul. Hazel offrira jusqu'à 30 Po par personne pour être escorté. Il n'expliquera plus les raisons d'un tel déplacement sinon pour expliquer qu'il cherche un objet perdu par sa famille.

L'Escorte

Le voyage ne sera ni long ni très difficile jusqu'à la maison de l'étranger située à une journée de la capitale. Les personnages devront rester à part quand les deux amis discuteront ensemble, ce qui prendra environ deux heures. Après avoir passé la nuit sur place, lors du retour vers Spécularium. Ils seront cependant assaillis par une bande de gnolls maraudeurs toujours à l'affut de la moindre proie. Sur la trentaine d'assaillant, Hazel se chargera de 20 d'entre eux en laissant 10 aux PJ.

Maraudeurs Gnolls (10)					
INT	6	AI	C	AC	5
Dep	9	DV	2	Pvie	15, 14, 13, 12, 12, 11, 11, 10, 10, 9
Thac0	19	#Att	1	Moral	11
Décat	2D4 (hachette)				
Note					
XP	35				

Le groupe de maraudeur transporte pour 27 PO de pièces diverses. Hazel semblera satisfait du travail effectué par les personnages, et leur proposera une fois arrivés à Spécularium un autre emploi : le travail consiste en la fouille d'un vieux repère de mage, mort il y a longtemps pour y récupérer son grimoire.



Conscient du danger évident d'une telle entreprise, il proposera à chacun 300 PO ainsi qu'une partie des éventuels butins. Enfin il prêtera une dague magique aux personnages si ceux-ci le désirent. Il précisera que la tour convoitée est sur une île coincée entre le continent et les guildes de Minrothad.

Hazel possède un petit navire ancré dans la baie de Spécularium avec lequel il compte rejoindre l'île. Les cinq marins à son bord, fidèles du mage, suffisent à le conduire.

La recherche de la tour

Traversée et première approche

Le surlendemain, Hazel fera appareiller son petit navire, un maniable voilier où s'affairent sous le commandement d'un capitaine vêtu de riche atours quatre marins, le regard plongé dans le vague et aussi muets qu'une tombe. Hazel interrogé sur la nature des marins, il expliquera qu'ils sont des anciens hors-la-loi purgeant leurs peines. Leur regard et leur mutisme venant du fait qu'ils ont été hypnotisés. La vérité n'est hélas pas tout à fait aussi belle, puisque Hazel a utilisé des charmes complexes pour arriver à subjuguier les anciens prisonniers d'une prison alphetienne.

Le voyage sera des plus désagréable car un vent perçant se lèvera de l'est et une fine pluie tombera. Ceci ne simplifiera guère la tâche au commandant qui se fiera plus à son sens inné de l'orientation qu'à une quelconque carte... Enfin, après deux jours de tourmente, le navire approchera un ilot d'où s'élève une petite fumée. Au sommet d'un piton rocheux, au nord de l'île, se dresse une tour grisâtre dont les créneaux et les murs ne semblent pas avoir survécus au poids des années et de la nature. Le capitaine jettera l'encre à une cinquantaine de brasses de la côte est, les autres accés à l'ilot étant parsemés de rochers à effleurant l'eau démontée.

Sous les ordres d'Hazel, une chaloupe sera descendue à la mer et conduite par deux marins, où il invitera les PJ à le suivre. Arrivés sur la grève, ils trouveront de nombreux morceaux de bois déchiquetés et deux cadavres humains gonflés d'eau, à moitié dévorés et complètement putréfiés. Une fine colonne de fumée semble s'élever d'une crique de la face opposée de l'ilot. Hazel renverra alors ses hommes sur le navire, puis expliquera qu'il désire ardemment visiter la tour (située à l'extrémité nord de l'île) et ne voudra entendre parler de la fumée (bien qu'il pleuve ...).

Comme ils l'ont sûrement deviné, un navire s'est échoué récemment sur l'île et d'ailleurs un des rescapés est encore en vie dans une grotte d'une crique de l'île, mais pris de violente fièvre et blessé de profondes griffures il délire continuellement. Il se jettera d'ailleurs sur quiconque l'approchera en criant (en thyatien) : « Arrière démons ailés! ». Notons que l'homme possède une dague émoussée.

Rescapé thyatien

INT	9	AI	N	AC	9
Dep	6	DV	1	Pvie	3
Thac0	20	#Att	1	Moral	11

Dégat	D3 (dague émoussée)
Note	
XP	15

S'il est calmé ou guéri, il expliquera s'être échoué sur l'île avec un navire thyatien (il ne le précisera pas, mais le navire était un navire pirate), il y a une semaine. Les rescapés (12 hommes) ont tenté de fouiller la tour, mais l'expédition tourna au désastre puisqu'une bande de démons invulnérables s'est abattue sur le groupe qui fut alors décimé. Seul survivant, il se terra là en espérant que les bêtes ne le trouveraient pas, se nourrissant de lichen et d'eau de mer et réussissant à allumer un petit feu pour se réchauffer. Il remerciera le groupe de l'avoir aidé mais son état de fatigue ne lui permettra pas de pouvoir leur rendre la pareille. Hazel feindra avec une moue le désintéret le plus total envers ces créatures : il ne pense pas que son père ait friquotté avec les démons mais n'en parlera pas aux personnages.

L'attaque des démons ailés

L'ascension vers la tour ne sera pas très aisée : l'ancien chemin qui serpentant jusqu'en haut du piton rocheux est en effet détrempé par la pluie battante et les personnages devront montrer beaucoup d'attention pour ne pas tomber.

C'est alors qu'ils arrivent à mi-pente que six gargouilles cornues et fourchues se jetteront sur les personnages, d'un surplomb de la colline. Ces monstres ont une peau de couleur rougeâtre et possèdent en sus de leurs bras terminés de griffes acérées deux ailes noires et des cornes. Leurs yeux jaunes luisent dans la pénombre de la pluvieuse journée.



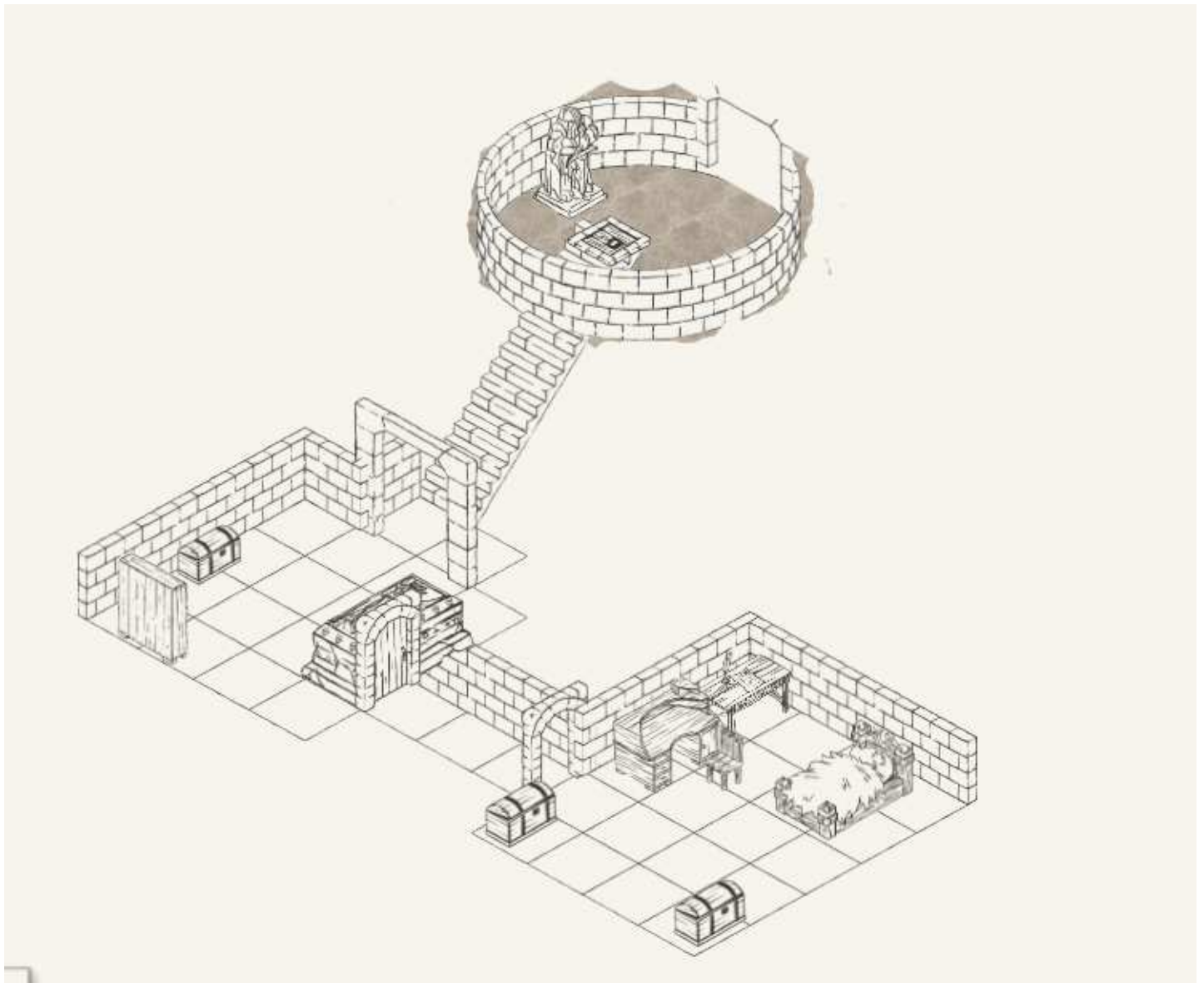
Les créatures tenteront de faire tomber les personnages le long de la pente avant de s'attaquer à ceux qui garderaient leur équilibre. La vitesse de leur attaque mêlée au bruit de la pluie leur permet d'obtenir un +4 sur l'effet de surprise. Leur première attaque sera effectuée en 'piqué' (avec un bonus de +2 à l'attaque) et

les personnages surpris qui seront touchés devront tenter de résister au choc pour ne pas dévaler la pente, en réussissant un jet sous Dextérité à -2. Les personnes qui tomberont subiront 1D6 point de dégât jusqu'à ce qu'elles réussissent à s'arrêter (jet sous Dextérité ou force) ou jusqu'à concurrence de 3D6.

Gargouilles (6)

INT	6	AI	C	AC	5
Dep	9 15 vol	DV	4**	Pvie	28, 27, 26, 25, 24, 23
Thac0		#Att	4	Moral	11
Dégât	D3 (griffe), D6 (morsure), D4 (corne)				
Note	Affecté que par les armes magiques				
XP	125				

Durant la bataille, Hazel sera éjecté hors de la mêlée (sort de saut) puis dérivera à l'écart (sort de lévitation). Néanmoins il tuera trois monstres à grands coup d'éclairs et de projectiles magiques. A la fin de la bataille, Hazel rejoindra le groupe pour le féliciter, dispenser quelques soins à ceux qui en auraient besoins (il a deux potions de soins) et conseillera à tous les mages du groupe de prendre une corne de gargouille (c'est un composant de sort très recherché selon lui ...)



La tour fondue

L'arrivée en haut de la tour sera ensuite sans incident (ce dernier devrait avoir pas mal secoué les personnages !). Arrivés en haut ils pourront constater que les dommages qu'ils auraient pu pressentir sur la tour sont bien moindre que réalité : de la tour seule ne reste que quelques pans de mur s'élevant à 3 ou 4 mètres du sol. Une ouverture béante au milieu des murs noircis semble indiquer que la porte aussi n'est plus de ce monde. Certaines parties du plancher du premier étage tiennent encore debout.

Les gargouilles vivaient au premier étage de la tour (enfin ce qu'il en restait) et si certaines avaient fui la bataille elles s'envoleront vers le sud à l'approche des personnages.

Hall d'entrée

Le hall d'entrée n'est plus que l'ombre de ce qu'il dût être. Des tapisseries élimées pendent sur certains murs, trop vieilles et délavées pour permettre de voir ce qu'ils représentaient.

Au milieu de la pièce une grande statue de marbre représentant un guerrier mi-nu ayant un éclair à la main semble être l'unique survivant de ces intempéries.

Gravats du premier étage

La grande pièce qu'était l'étage devait être le lieu de travail de Mélar. Malheureusement, le toit s'étant écroulé, il ne reste sous la fine pluie que quelques débris de verres et reste de vieux livres pourris depuis longtemps, le tout enseveli sous une dizaine de centimètres de gravats.

De la mousse a commencé à pousser de ci de là sur les restes des tapisseries (dans un état de putréfaction avancée), et de nombreux os d'humains et de petites créatures (oiseaux et autres) sont de plus disséminés de ci de là. Ce sont les restes des festins des gargouilles qui avaient établies en ces lieux leurs tanières.

Le temple (pièce N°3)

Cette sombre pièce sans lumières comprend un grand autel couvert de symbole solaire ainsi qu'une statue à l'effigie d'Ixion.

Cette statue est en fait un golem qui attaque toute personne ouvrant le passage secret menant à la crypte (salle 4) sauf si cette personne porte la couronne de Mélar. Ce passage peut être trouvé en réussissant un jet sous sagesse à -6 (où par les autres moyens classiques). Quand la dalle s'ouvrira, le golem commencera à se mouvoir, et aussi prompt qu'un cobra, Hazel utilisera sa magie pour le bloquer ; des effluves de magies bleues s'élançant de ses paumes ouvertes pour aller bloquer

enserrer la statue animée qui bien que se tordant dans tous les sens, n'arrivera à s'en défaire.

Le mage ordonnera alors aux personnages d'aller chercher la couronne funéraire de son père, Mélar pour arrêter le monstre. A noter que les attaques des personnages n'auraient aucun effet sur le golem (et au pis, risquerait de briser les liens magiques dans lesquels le mage l'enserre).

Hazel peut bloquer le golem durant une période de 30 minutes ... aussi les personnages ont tout intérêt à se presser ; avant que de s'effondrer de fatigue après ce délai, il se téléportera sur le navire.

Les personnages n'auraient, eux, que peu de chance, seuls face au golem de pierre !

La fausse chambre mortuaire (pièce N°4)

Après un long et humides escalier où le manque de clarté pourrait être dangereux, les PJ entreront dans une vaste grotte taillée rescellant un sarcophage en pierre ouvragé, de nombreuses pièces éparpillées sur le sol, un coffre et un vase en or. C'est ici en effet que gît le trésor de Mélar, contenant 680 pièces d'or alphiennes, un vase (d'une valeur d'environ 1000po) et un coffre fermé à clé et dont la serrure est piégée (poison dégât 2D6 / JS vs poison pour la moitié), contenant deux parchemins (sorts de *boule de feu* et *Dissipation de la magie*) et une épée courte +2.

La sépulture peut être violée avec un jet réussi sous *force* ce qui libèrera l'occupant du tombeau, un Agarat !

Ce dernier commencera par crier avant d'attaquer ses libérateurs les plus proches, ou ceux qui portent une source de lumière. Notons que l'Agarat ne porte pas de couronne et n'est qu'un piège tendu par Mélar contre les indésirables.



Agarat*

INT	4	AI	C	AC	4
Dep	9	DV	4+3*	Pvie	30
Thac0		#Att	3	Moral	11
Dégât	2x D3 (griffe), morsure (D3), + cri				
Note	Affecté que par les armes magiques ou en argent. Cri : drain temporaire d'un niveau (JS vs sort avec modificateur de sagesse)				
XP	200				

Un passage secret a été aménagé dans le mur nord de la salle.

Couloir à trous... (pièce N°5)

La caverne se poursuit sur un couloir d'une longueur de 33 mètres qui est non éclairé et étrangement sec (si on le compare au reste de la tour bien sûr).

Hormis une trappe profonde de trois mètres cachée et hérissée de pieux (dégât D6+ 2D10 / D6+1D10 si un JS contre paralysie est réussi avec les modificateurs de DEX pour celui qui active le piège), ce couloir ne contient rien de notable.

La crypte des espoirs déçus (pièce N°6)

Cette caverne rectangulaire est éclairée par une sphère incandescente (lumière éternelle) lévitant en son milieu. Un large lit y est installé où git un cadavre réduit (depuis le temps) à l'état de squelette et revêtu d'une unique couronne en or ouvragée. Un coffre est rangé près de l'entrée, fermé. Deux tables de bois anciens accompagnés de chaises sont posées contre le mur. Sur l'une d'elle, se trouve un parchemin, un plume et un encrier.

La couronne est un objet d'art sur laquelle est gravée d'étranges motifs (une prière à Ixion en ancien Alphatien) ; la présence de cette couronne dans la pièce N°3 endormira le golem. Enfin, cet objet irradie d'une légère luminosité due à son enchantement. Hazel réclamera la couronne, quitte à pourchasser les joueurs s'ils refusaient de la lui rendre.

Le coffre n'est pas piégé, ni fermé à clef. Il contient un parchemin et deux bracelets. Les bracelets sont en or, d'origine Nithienne et n'intéresseront en rien Hazel (valeur : 500 po chaque). Le parchemin contient les sortilèges de *Lumière éternelle*, d'*invisibilité* et de *toile d'araignée*.

Le dernier parchemin sur la table est une lettre du défunt destinée à son fils

<<Mon fils,

J'espère que tu auras l'occasion un jour de lire ceci car tu auras alors prouvé qu'il y a autre chose qu'un petit politicien en toi ... Mais laissons nos anciennes querelles au passé ...

Je pense que tu dois être très intéressé par mon grimoire si tu es là aussi je te mettrai sur la piste de sa cachette : je ne veux pas qu'il soit découvert par qui que ce soit d'autre et de plus, tu devras en être digne ... Aussi voilà l'énigme :

"Tu le touches presque et tu es si près de lui, Mais une distance incommensurable t'en sépare et tu ne peux l'étreindre ...

Voilà un problème fumant ..."

Bonne chance et à dieu ...>>

Lisant ceci Hazel sera pris d'un violent désespoir et, après avoir longtemps prié au chevet de son père

Retour et conclusion

Après deux jours passés sous une pluie battante et une mer déchainée, le navire arrivera à Spécularium où Hazel donnera la paie convenue aux PJ. Il donnera de plus une amulette sertie d'une pierre noire au plus méritant des personnages en guise de cadeau. Le *leg de Mélar l'illustre* est une pierre ionique augmentant l'Intelligence de son porteur d'un point.

Se rendant sur l'île du levant pour poursuivre ses études et déchiffrer les paroles mystérieuses de son père, il proposera même de les y déposer.

