

Old-School
Renaissance

Module d'Aventure

LE TOMBEAU DE MALAGOR

par Hanteus Cadaver



L'aventure du tombeau de malagor est prévue pour un groupe de 5 à 8 personnages de niveau 8-10. Ce module est conçu à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde, mais il peut être placé dans n'importe quel royaume bienveillant de votre propre univers de jeu.





Module d'Aventure HC01

LE TOMBEAU DE MALAGOR

par Hanteus Cadaver

UNE AVENTURE POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 8 À 10



Ce module est conçu à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde, mais il est facile de le placer dans n'importe quelle campagne où un royaume bienveillant peut lui servir de point de départ.

Cette aventure est compatible avec la plupart des systèmes de jeu médiévaux-fantastiques « Old School », dont le remarquable jeu de Stuart Marshall et Matthew Finch : OSRIC™.

Je remercie tous ceux qui ont participé à ce projet de près ou de loin par leurs conseils et leurs remarques, ou qui ont procédé aux divers ajustements indispensables sur ce module.

Je souhaite souligner la participation active de Yumit, mon ami du Québec, pour sa rigueur ainsi que ses infatigables et pertinentes corrections. Merci à Thorin pour son concours très apprécié à la mise en place finale.

Je tiens à remercier plus particulièrement mes chers et proches collaborateurs :

SdC : Ma dessinatrice préférée, qui a illustré cette aventure en la ponctuant de ses magnifiques dessins.

Bournazel : Mon technicien de choc, à qui je dois la maquette de ce module et nombre de conseils judicieux.

Relecture : Khelben

Illustrations : SdC

Cartes & maquette : Bournazel, Hanteus Cadaver



LE TOMBEAU DE MALAGOR

L'aventure du tombeau de Malagor est prévue pour un groupe de 5 à 8 joueurs de niveau 8 à 10.

Ce module est conçu à l'origine pour s'intégrer dans le royaume de Gorgonde. Toutefois, il est compatible avec la plupart des systèmes de jeu médiévaux-fantastiques « Old School », qui sont les pionniers des jeux de rôles. De plus, il est facile de le placer dans n'importe quelle campagne où un royaume bienveillant peut lui servir de point de départ.

Tous les passages écrits en *italiques* et encadrés doivent être lus aux joueurs, car ce sont les informations auxquelles ils ont accès (renseignements et descriptions).

En revanche, les passages sans italiques sont réservés au Maître du jeu, ils concernent les mécanismes du module.

PRÉLUDE À L'AVENTURE

Les aventuriers, dont la renommée est connue au-delà des frontières du royaume, surprennent des bribes de conversation dans les tavernes et autres lieux publics de la capitale royale, Trann, où ils sont de passage.

Un terrible danger menacerait le royaume de Gorgonde. Les autorités royales redoutent qu'un ancien fléau disparu ne resurgisse pour ravager la contrée toute entière, comme ce fut le cas il y a de cela des siècles. Des rumeurs insistantes prétendent que des individus douteux tentent depuis peu d'arracher au néant un antique artefact au pouvoir de destruction sans limites.

Tandis qu'ils vaquent à leurs occupations, les aventuriers, dont la valeur est arrivée aux oreilles du roi Joceran 1^{er}, sont abordés dans la rue par un héraut flanqué d'un jeune tambour et de quatre soldats, tous portant la livrée royale (tête de dogue grognant, de sable sur champ d'azur). Celui-ci leur délivre, devant une foule interloquée, un message les invitant à se rendre le plus rapidement possible au château de sa majesté pour une affaire d'importance. Si les personnages ne font pas mine d'accompagner la troupe officielle, le héraut tourne les talons après les avoir salués courtoisement. Dès lors, l'affaire fait le tour de la cité et le prestige des aventuriers augmente encore, chacun les regardant ou leur parlant désormais avec déférence. Les autorités royales attendront la visite des valeureux héros durant trois jours avant de quérir un autre parti pour accomplir cette dangereuse mission.

Si les aventuriers répondent à l'appel du roi, ils sont reçus avec faste et honneur, au son des trompettes, par le chambellan de sa majesté, le roi Joceran 1^{er} étant hélas retenu par une affaire ne souffrant aucun retard...

Invités à rejoindre un conseil de sages éminents et de nobles dignitaires pour débattre du problème, nos héros apprennent les détails de cette inquiétante histoire (voir

« La légende de Malagor », ci-dessous). Ils se voient en outre confier pour mission de récupérer le reliquaire du malheur et de le rapporter coûte que coûte au château de Trann, résidence habituelle du roi. Une mise en garde solennelle leur est adressée contre les dangers de cet artefact diabolique. Il leur est expressément interdit d'ouvrir le reliquaire du malheur...

LA LÉGENDE DE MALAGOR



...Il y a de cela plusieurs siècles (Anton Varrel, le célèbre et très érudit alchimiste, parle quant à lui de plus de quatre cent ans) vécut dans le royaume un personnage maléfique et adorateur des puissances infernales.

Plus connu sous le nom de Malagor, bien qu'il ait eu différents pseudonymes (Mortéus, Jérudinn) cet individu sulfureux était issu d'une famille de courtisans intrigante et malhonnête. Ses parents, d'une moralité douteuse et empreinte de fourberie, abusèrent des largesses royales et trempèrent dans nombre de malversations pour s'enrichir au détriment de tous. Malagor fut leur seul enfant et s'avéra, dès son jeune âge, d'une grande intelligence et d'une ambition sans limites. Grandissant dans un climat délétère, il développa de nombreux travers et devint un être abject.

Lorsque ses parents furent enfin démasqués pour avoir participé à un complot infâme, le jeune homme qu'il était devenu se retrouva héritier d'une grosse fortune mal acquise. Les autorités du royaume saisirent une grande partie des biens de cette ignoble famille, mais Malagor réussit à soustraire de nombreuses valeurs à la vigilance des collecteurs du roi. Il clama son innocence avec tant d'habileté qu'il parvint même à fléchir la colère royale à son égard. Ses félons de parents n'eurent pas cette chance, et furent exécutés pour crimes de haute trahison.

Profitant de sa liberté de mouvement, Malagor s'exila du royaume de Gorgonde avec ses richesses et ne reparut plus. Dès lors, il n'eut de cesse de rechercher pouvoir et influence pour dominer tout ce qui l'entourait. Grâce aux nombreux contacts crapuleux qu'il avait établis un peu partout, depuis des années, dans les milieux de la pègre

et du crime, Malagor trouva des mentors aux allégeances sombres et chaotiques, prêts à lui enseigner les arts de la magie noire et les rituels mystiques les plus ténébreux contre la promesse de profits conséquents.

Au fil des ans, il obtint ainsi de grands pouvoirs par l'étude acharnée des arts occultes et une dévotion fanatique aux forces du chaos. Il fut également reconnu comme un alchimiste de grand talent et un savant hors pair dans de nombreux domaines des sciences ésotériques. Alors que son nom était prononcé partout avec crainte et qu'il était au faite de sa puissance, Malagor disparut soudainement, après avoir été vraisemblablement tué au cours d'une terrible bataille dans la capitale royale de Trann. Nul ne sut alors ce qu'il advint de lui...

Durant les dernières années précédant sa disparition brutale, Malagor aurait, dit-on, travaillé sans relâche à la conception d'un artefact magique d'une puissance considérable : Le « reliquaire du malheur ». D'après les rumeurs qui circulent dans certains cercles de magiciens et d'érudits, cet objet permettrait de concentrer et d'accumuler en son sein tous les désastres survenus dans de vastes espaces géographiques sur une longue période, pour finalement les relâcher d'un coup et engendrer une catastrophe aux proportions cataclysmiques, concentrée sur un rayon de quelques lieues seulement. Véritable boîte de Pandore, cet artefact pourrait causer des dommages terrifiants, déclenchant sur une cité ou une contrée entière des cyclones, des tremblements de terre et divers autres fléaux.

Les renseignements qui suivent ne sont accessibles qu'au Maître du jeu :

Malagor parvint à fabriquer le *reliquaire du malheur* et, afin de le remplir rapidement d'énergie maléfique, décida de l'emporter dans l'un des plans abyssaux. Grâce à sa dévotion pour les puissances du chaos, il attira l'attention du dieu Baffometh en personne et, après lui avoir longuement exposé son plan retors, se vit octroyer aide et soutien pour mener à bien sa tâche. L'environnement apocalyptique des abysses gorgea très vite le reliquaire d'une énergie destructrice incommensurable, le saturant en quelques semaines seulement.

Les intrigues de cour et les méandres de la conspiration étant familières à Malagor, celui-ci savait fort bien que toute gloire pouvait s'étioler très vite et que les faveurs d'un moment pouvaient disparaître pour laisser place à la disgrâce ou à un sort funeste. Supérieurement intelligent, il ne se laissa pas aveugler par les promesses de son seigneur et maître, ni par les privilèges accordés ou la position confortable qu'il occupait. Ne servait-il pas le Prince du mensonge ? Méfiant et avisé, Malagor entreprit de se construire une retraite sûre pour accueillir son âme et son corps en cas de revers imprévu. Mettant à profit ses immenses connaissances, il bâtit secrètement un tombeau en un lieu ignoré de tous (du moins le croyait-il), dernier refuge en cas de malheur. Mal lui en prit, car on ne saurait tromper bien longtemps le maître des trompeurs...

Lorsque Malagor revint, après plus de trente ans, pour se venger du royaume qui avait détruit sa famille et l'avait spolié

de ses biens, il connut d'abord le succès dans son entreprise de destruction, parvenant à anéantir totalement l'importante cité de Borlandes et défaisant une armée royale, lors de la sanglante bataille de Bois Minus. Mais les forces combinées de tout le royaume de Gorgonde finirent par le vaincre, lui et ses multitudes de monstres, malgré de lourdes pertes. Malagor fut abattu alors qu'il tentait de détruire Trann, la capitale royale. Étrangement, son sulfureux protecteur, Baffometh, ne vint le secourir d'aucune manière...

Le Prince des complots commençait à percevoir la menace que pourrait représenter un adepte aussi puissant et possédé par une ambition sans bornes, s'il était libre de ses mouvements... Profitant de l'absence de Malagor et à son insu, le dieu obscur, qui connaissait l'existence du tombeau caché, apporta sa touche personnelle à la création de Malagor : les symboles enchâssés partout dans la tombe retiendraient éternellement dans l'isolement son dangereux disciple.

Quand Malagor expira, son corps et son âme, ainsi que le *reliquaire du malheur*, furent téléportés à l'abri, au cœur de son tombeau secret. Il se rendit compte trop tard de son erreur. Reprenant possession d'une forme physique par un sortilège préparé de longue date, son esprit retors imagina rapidement un plan pour se sortir de ce mauvais pas. Ayant aménagé son repaire avec prévoyance et disposant de grands ateliers, d'une vaste bibliothèque et de tout le matériel nécessaire, Malagor se mit au travail.

Malgré ses ressources prodigieuses, il ne put trouver de moyen rapide et dut se résoudre à un plan long et tortueux. Afin de neutraliser le réseau de force mystique mis en place par Baffometh, Malagor conçut *l'orbe de protection ultime*, qui était destiné à recevoir son âme et à l'isoler de l'influence des symboles. Le maître des sornois ayant bien fait les choses, Malagor ne pouvait se transporter lui-même, ni se faire transporter à l'extérieur par ses créatures, sans déclencher le réseau de symboles qui le retenait dans le tombeau.

C'est dans ce contexte qu'il songea à une solution digne de son intelligence subtile. Il devait inciter des aventuriers crédules à venir dérober l'orbe et à l'emmener au loin. Ayant à l'origine étudié son tombeau pour repousser tous les importuns, Malagor savait qu'il y avait peu de chances que cela se produise. Il usa donc de ses pouvoirs et tenta d'influencer à distance, par la peur et le doute, certains personnages puissants à la cour du roi. Il y parvint et fit germer l'idée que le *reliquaire du malheur* était à la portée de toutes les mauvaises intentions. À tel point que le pouvoir royal, hanté par le spectre d'une autre catastrophe, décida de le récupérer pour le mettre en lieu sûr. Dès lors, les aventuriers de tout poil se virent proposer des récompenses mirobolantes pour s'emparer du reliquaire maudit. Ils affluèrent, et firent vainement assaut contre les défenses du tombeau, jusqu'à ce jour... À ce stade de son plan, Malagor dut se résoudre à sacrifier sa forme physique pour désormais demeurer dans *l'orbe de protection ultime*, attendant jour après jour sa délivrance. Pour mieux tromper ses éventuels sauveurs, Malagor enferma le *reliquaire du malheur* ainsi que son âme dans un autre reliquaire légèrement plus grand et de même apparence que l'original : le fameux *orbe de protection ultime*...

Comptant sur la crainte inspirée par le *reliquaire du malheur* pour dissuader toute velléité d'ouverture, il peaufina l'apparence de son orbe pour rendre la supercherie en tous points indécélable.

Forcé de garder l'accès de son tombeau assez périlleux pour ne pas éveiller les soupçons, Malagor dispensa parcimonieusement quelques indices, pour aider les plus habiles aventuriers sans risquer de dévoiler son plan...

LOCALISATION ET ACCÈS AU TOMBEAU

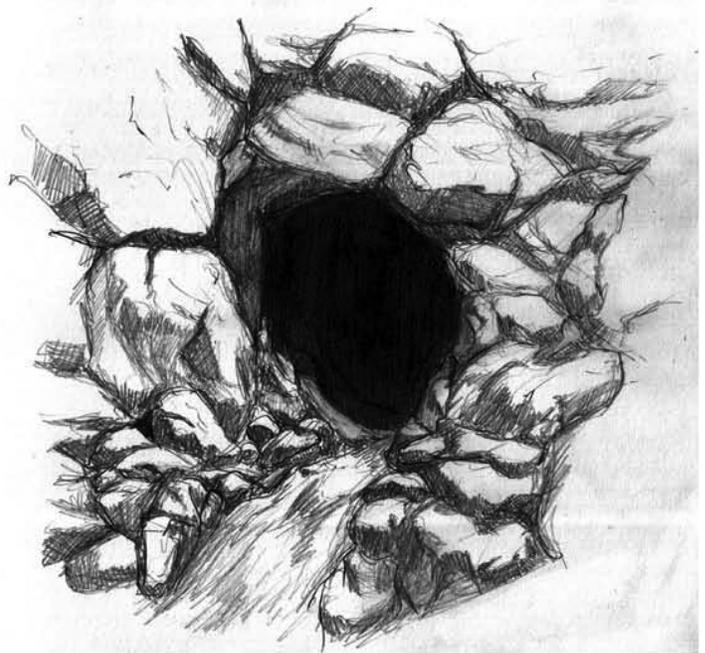
Activement recherché par des générations entières de pilleurs de tombes et d'aventuriers avides de gloire, le tombeau de Malagor fut finalement localisé il y a plus de cinquante ans par le mage Zangolio, aujourd'hui disparu. Situé dans une petite vallée brumeuse et difficile d'accès, au coeur de la grande chaîne des montagnes de Trann, l'édifice, entièrement souterrain, n'est accessible que par la grande porte qui mène à la **salle 1**. À l'origine, cette porte se trouvait hors de phase, dans une autre dimension. Mais l'intervention de personnages connus, comme Zangolio, et de tant d'autres, finit par avoir raison de cette première défense. La porte peut être aujourd'hui repérée au creux d'une amorce de tunnel maçonné (à peine trois ou quatre mètres), en grande partie éboulé. La topographie des lieux a quelque peu changé, après quatre siècles de bouleversements climatiques et géologiques. Les montagnes sont devenues désertiques et inhospitalières, servant de repaire à divers monstres féroces.

Le tombeau en lui-même est protégé des intrusions par *téléportation* et des scrutations (*boule de cristal*, etc.). Il est impossible de se téléporter à l'intérieur ou d'en épier les salles, car l'obélisque de la **salle 13** émet des interférences qui font dévier, dans tous les cas de figure, le point de chute prévu d'une *téléportation* vers le mur le plus proche. De même, les tentatives de repérage sont systématiquement brouillées et déformées, montrant des images tronquées de la réalité.

Il reste toutefois possible de se téléporter d'une salle à une autre à l'intérieur du tombeau.

Si les aventuriers prennent le temps de faire le tour du site et observent un peu les alentours, ils pourront remarquer, en plusieurs endroits autour du tombeau, la présence de trous et de restes de galeries vaguement ébrançonnées. Il s'agit en fait d'anciens tunnels destinés à saper les murs extérieurs de l'édifice pour y ouvrir une brèche. La tâche s'avéra insurmontable pour ceux qui tentèrent de percer un trou dans cette muraille de granit de dix mètres d'épaisseur. La paroi semble d'ailleurs formée d'un seul et unique bloc... Les monstres errants de l'endroit ont dévoré, semaine après semaine, tous ceux qui se sont échinés à ce travail harassant. Tout le complexe a été creusé artificiellement dans un gigantesque bloc de granit avec l'aide d'élémentaux de terre. On ne peut donc pas saper ses fondations, et aucun joint de maçonnerie n'est visible (il n'y en a pas).

De plus, les abords immédiats du tombeau, y compris les parois extérieures, sont positionnés dans une puissante zone d'anti-magie. Toute attaque magique contre la structure est donc vouée à l'échec, elle aussi. De toute évidence, nul n'est jamais parvenu à s'introduire dans le tombeau de Malagor par des moyens détournés.



L'entrée du tombeau

ATMOSPHÈRE GÉNÉRALE DANS LE TOMBEAU

Le tombeau de Malagor, comme vous pouvez vous en douter, est hermétique. Ceci à pour effet de limiter le volume d'air respirable et impose aux aventuriers de terminer leur exploration en moins de quarante-huit heures. Il est donc important que le Maître du jeu tienne un compte précis du temps qui passe. De même, certaines actions peuvent consommer brutalement une forte proportion d'oxygène et réduire conséquemment le délai disponible. Les sorts basés sur le feu, par exemple, brûlent de grandes quantités d'oxygène lorsqu'ils produisent leurs effets (voir ci-dessous « Volume d'air respirable dans le tombeau »).

Il n'y a aucune source de lumière dans le tombeau, qui est donc plongé dans une obscurité totale. **Attendez toujours que les aventuriers éclairent une zone avant de commencer vos descriptions...**

Partout résonnent des chuchotements étranges et des ricanements inquiétants, qui troublent la sérénité des aventuriers et gênent le sommeil ou la concentration. La récupération des blessures par le repos, tout comme l'apprentissage des sorts et les séances de prière ou de méditation, sont toujours plus longues et plus ardues, prolongeant le temps nécessaire à ces opérations de deux à cinq (1d4+1) heures.

La retraite de Malagor est hantée par de nombreux zombis, dépouilles animées des précédents aventuriers qui ont tenté de piller le tombeau. Ces créatures, vêtues de défroques en lambeaux, errent de façon aléatoire dans les salles et les couloirs suivants :

Les salles 2, 5, 8, 13, 14 et les couloirs B et C.

Dans le tombeau de Malagor, les tentatives de faire fuir les morts-vivants effectuées par un prêtre ont toujours 50 % de chances d'échouer. Lorsqu'elles sont couronnées de succès, le seul résultat obtenu est la fuite d'1d12 zombis sans possibilité de les détruire par

ce moyen.

Le maître de jeu déterminera le nombre des zombis en jetant 1d8 chaque fois que les aventuriers entreront dans l'une des salles ou des couloirs précités.

Les zombis ne possèdent ni objet magique ni monnaie, car leurs possessions sont désormais déposées dans la salle du trésor.

VOLUME D'AIR RESPIRABLE DANS LE TOMBEAU

Quand les aventuriers commencent l'aventure, le volume d'air respirable dans le tombeau peut leur permettre de tenir durant deux jours et deux nuits (48 heures). Vous trouverez ci-dessous les ajustements applicables à la consommation d'air dans le tombeau de Malagor.

Voir Appendice 4 en fin de module.

SALLES ET COULOIRS DU TOMBEAU DE MALAGOR

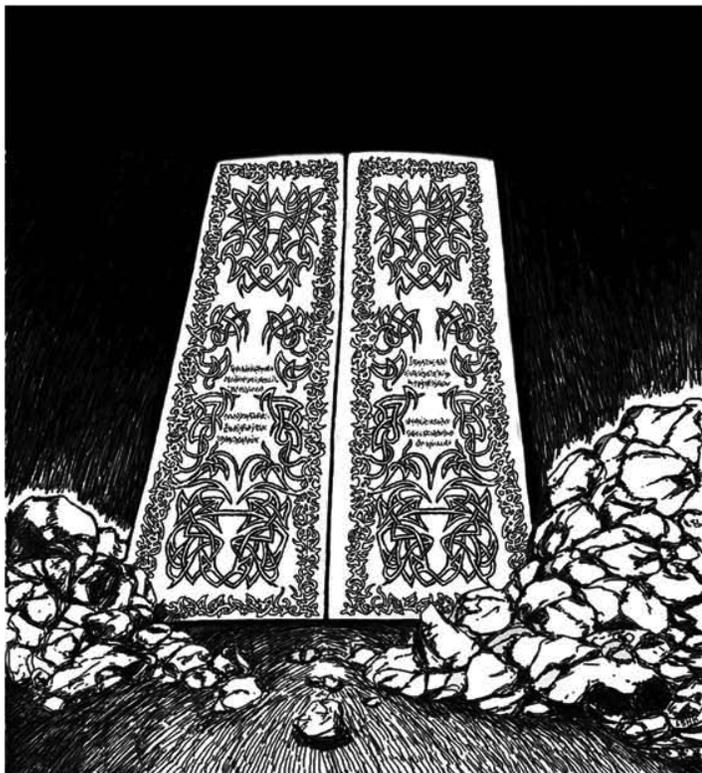
Salle 1, L'antichambre du tombeau

Une grande et massive porte métallique à deux battants, de six mètres de haut et quatre mètres de large, barre l'accès. Celle-ci ne semble pas posséder de serrure, de poignée ni de heurtoir. Les bordures des vantaux de la porte sont décorées de moulures et de motifs complexes entrelacés et symétriques.

On ne peut entrer dans la **salle 1** que par cette grande porte.

Après un examen minutieux des motifs, on pourra remarquer d'étranges écritures mêlées aux ornements :

1/29 ; 2/7 ; 3/21 ; 4/16 ; 5/29 ; 6/24 ; 7/12 ; 8/21 ; 9/8 ; 10/34 ; 11/5 ; 12/19.



Au centre du battant de gauche, on peut lire le texte suivant gravé dans le métal :

*À ceux qui viennent pour mon sépulcre violer,
J'oppose le pouvoir de mon dernier méfait.
En mon infime chambre, je demeure éveillé,
Pour châtier le bien fol qui me voudrait piller.
Comme unique limite, la longue éternité,
Et les murs redoutables de ma cage dorée.*

Au centre du battant de droite, on peut lire la suite du texte, elle aussi gravée dans le métal :

*Aux doux illuminés et quêteurs de hauts faits,
Viennent désillusions et male destinée.
Qui veut saisir mon bien voit le mal triompher,
Des pieuses intentions l'enfer fait ses pavés.
Pugnace, ose mouvoir les lettres désignées,
Pour que s'ouvre un passage, selon ta volonté.*

Ce texte est très important car il fournit des indices pour ouvrir les portes du tombeau mais avertit aussi les aventuriers du danger des apparences. Plusieurs phrases se rapportent aux conséquences fâcheuses de certains actes tout au long de cette aventure.

La porte ne peut s'ouvrir que si les aventuriers appliquent strictement le procédé de déverrouillage prévu.

Pour ce faire, il faut pousser les lettres désignées dans chaque ligne du texte gravé dans les vantaux de la grande porte.

Par exemple :

Le code « 1/29 » indique la 1^{ère} ligne du texte et la 29^e lettre de la ligne. En l'occurrence, il s'agit de la lettre « C ».

Pareillement, « 2/7 » fait allusion à la 2^e ligne du texte et à la 7^e lettre de la ligne, donc « E ».

Il suffit de répéter le processus jusqu'à la fin du code pour déclencher l'ouverture de la porte.

L'enfoncement successif des lettres désignées donne le texte final suivant : « Céder à mes pas ».

Toute autre tentative est vouée à l'échec. Les battants de la double porte furent coulés d'un seul bloc dans un acier enchanté et forgé dans les abysses, ils ont 15 centimètres d'épaisseur et résistent à toute attaque conventionnelle ou magique. Chaque fois qu'une attaque surpuissante est lancée contre la porte (tentative de *désintégration*, tir d'une *nuée de météores*, etc.), celle-ci effectue un jet de sauvegarde avec un seuil à 2 sur un d20. Elle a donc 95 % de chances de résister.

Les attaques de puissance moindre, quant à elles, échouent systématiquement.

De plus, par l'effet d'un cumul de *souhais majeurs*, si les battants étaient détruits ils se reformeraient presque instantanément, intacts, et cela jusqu'à trois fois de suite.

Après l'ouverture des portes

La salle carrée qui s'ouvre aux regards derrière les portes d'entrée mesure six mètres de côté. Son plafond voûté culmine à quatre mètres cinquante. Une odeur de renfermé presque insoutenable agresse les sens et l'obscurité ambiante n'est dissipée que par la lumière qui

filtre par les portes ouvertes du tombeau. Peu à peu, par intermittence, des chuchotements et des ricanements lointains se font entendre, venus de nulle part. Dès que tous les aventuriers ont pénétré dans le tombeau, les portes se referment violemment, dans un fracas de tonnerre, avant que quiconque ne puisse réagir efficacement.

Sur les murs situés à gauche et à droite de l'entrée, à presque deux mètres du sol, on peut voir des symboles de métal d'environ trente centimètres de diamètre, enchâssés dans le roc et disposés sur une seule ligne, de manière répétitive, à intervalles réguliers d'un mètre, comme une sorte de frise. Il y a quatre symboles sur chacun des murs, ils semblent se faire face. Le sol est poussiéreux.

Si les aventuriers ont calé les portes en position ouverte avec des coins de fer ou tout autre dispositif, leur système ne résistera pas à la poussée de ces très lourds battants quasiment indestructibles. Si les portes sont bloquées par un objet magique (une arme, par exemple) celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde contre les chocs critiques à chaque round et il devient impossible de le dégager, tant la pression des portes est irrésistible.

Pour contrarier le mouvement de fermeture des portes, il faudrait un obstacle réellement imposant comme un rocher de plus de trois tonnes. Dans ce cas, le mouvement des portes s'interrompt dans un grincement horrible, et elles demeurent coincées à demi ouvertes. Ceci a pour effet de permettre à l'air de circuler suffisamment dans les zones ouvertes du tombeau et de réduire à zéro les risques de suffocation par manque d'oxygène dans ces espaces.

Dès l'instant où des intrus sont dans le tombeau, Malagor prend conscience de leur présence et toutes ses défenses s'activent. Les symboles en argent qui ornent les murs sont là pour empêcher Malagor de quitter son tombeau. Ils agissent comme une sorte de réseau de force mystique. Il est impossible au prisonnier ou à ses sbires de s'approcher des symboles à moins de deux mètres ou de les attaquer à distance, même par magie, car ils ont été conçus pour leur résister. S'ils ressortent avec l'*orbe*, les aventuriers verront les symboles de la **salle 1** se noircir au fur et à mesure de leur passage (neutralisés par l'*orbe de protection ultime*).

Le sol de la pièce est poussiéreux. Il est couvert par endroit d'une fine pellicule de poussière jaune (moisissure jaune) qui ne peut être perçue que par une observation attentive. Il existe 30 % de chances par round qu'un personnage soulève des spores en se déplaçant dans la salle. Cette probabilité augmente de 10 % par individu présent dans la salle (ils piétinent partout !)

Sur le mur du fond, en face de la grande porte d'entrée, se dessine une porte de bois massif, renforcée de clous et de plaques de fer. La porte comporte une serrure et une grosse poignée de bronze. La serrure de cette porte est piégée par un dispositif mécanique qui brise les rossignols et autres outils de voleur qu'on y insère. Les chances de détection de ce piège vicieux sont soumises à un malus de 10 %. Ne possédant pas la clé permettant de la déverrouiller, les aventuriers doivent se débrouiller autrement.

Briser la porte demandera de gros efforts durant 1d4 heures avec des outils adaptés, les chances de réussite

étant de 90 %. Si des moyens de fortune sont employés, le délai passe à 3d4 heures et les chances de succès ne sont plus que de 60 %.

La magie (sortilège d'*ouverture*, par exemple) peut être un bon moyen, rapide et sans danger, d'ouvrir cette porte.

Couloir A

La porte s'ouvre sur un couloir obscur qui s'avance de trois mètres dans les ténèbres et mène à un escalier qui descend d'environ six mètres. Arrivé à la moitié de la volée de marches, on peut voir, comme figés dans les murs, sept visages grimaçants et tordus dans un rictus de souffrance (trois visages à gauche et quatre autres à droite). Deux d'entre eux semblent hurler de terreur tandis que leurs mains crispées tentent vainement de sortir des murs où leurs images semblent enfermées.

Ce sont là des images affreuses et pitoyables, dernier souvenir d'un groupe d'aventuriers ayant tenté jadis de se téléporter dans le tombeau de Malagor. L'obélisque de la **salle 13** les a trompés sur la topographie des lieux et les a fait dévier de leur point de chute initial. Les malheureux se sont alors matérialisés dans le mur... La volée de marches, qui descend de six mètres, mène au **couloir B**.

Couloir B, le couloir des gargouilles

Ce couloir voûté voit son plafond culminer à neuf mètres de hauteur. Il est décoré de gargouilles sculptées sur toute sa longueur, chacune des sculptures ayant une position et un faciès différents. Celles-ci sont disposées à intervalle régulier de trois mètres. Au fond du couloir à droite, on peut voir des émanations de lumière violette qui dessinent vaguement une porte. Au fond du couloir à gauche, un escalier s'enfonçe de six mètres dans les profondeurs. Des zombis déambulent dans ce couloir.

Important :

Si un aventurier pose le pied sur la cinquième marche, on pourra entendre un bruit assez fort de mécanique qui se met en route, avec des cliquetis et des grincements. Le bruit produit par la cinquième marche des escaliers (à gauche) n'est qu'un leurre destiné à faire perdre du temps aux aventuriers, la mécanique ne produit aucun effet réel à part le bruit perçu. Un voleur qui tentera de détecter les pièges n'en trouvera donc pas (vous pouvez l'induire en erreur et lui faire croire le contraire en cas d'échec de sa détection).



La porte secrète qui mène au seuil de téléportation par le **couloir D** s'ouvre en enfonçant simultanément l'oeil gauche des deux gargouilles qui l'encadrent (**G1** et **G2**). Cette porte lumineuse aux émanations bleutées fonctionne en sens unique vers la **salle 13**.

La porte secrète qui mène à la **salle 2** est montée sur un pivot central ; il faut pousser fortement sur sa partie droite, avec une force cumulée de vingt points, pour l'ouvrir. Elle ne peut bouger que dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (de droite à gauche). Pour ressortir de la **salle 2**, il faut donc également appuyer à droite du battant.

Au fond du couloir, à droite, se trouve un **seuil de téléportation** qui mène à sens unique vers la **salle 12**, entraînant dans un piège ceux qui traversent.

1d8 zombis déambulent dans ce couloir et dans le **couloir C**.

Salle 2, la crypte des obélisques

Cette grande salle rectangulaire mesure vingt-quatre mètres de long et douze mètres de large. Son plafond, lisse et plat, semble se situer à quinze mètres de haut. Six grands obélisques à quatre faces, de douze mètres de haut et de trois mètres de côté, sont disposés symétriquement en deux rangs de trois dans la pièce. Chacun d'eux est couvert de bas-reliefs colorés sur la totalité de sa surface. Chaque obélisque raconte en image une étape de la vie et de la mort du sinistre Malagor.

Des zombis déambulent dans cette salle.

Sur le premier obélisque, on peut voir :

Malagor, jeune homme, échappe à son juste châtement par la ruse, tandis que ses parents sont décapités. Puis on le voit quittant le royaume de Gorgonde en emportant les trésors qu'il avait dissimulés. Il apprend la magie noire auprès de ses sinistres mentors. Il découvre le culte secret de Baffometh, très peu répandu, mais dont il devient un adepte convaincu.

Sur le deuxième obélisque, on peut voir :

Le prestige de Malagor augmente, son intelligence brillante lui permet de parfaire ses compétences de magicien et commence à être remarquée de son maître infernal. Malagor impose sa volonté aux criminels qui l'entourent et commence à être craint pour la puissance de ses maléfices. Malagor étend son pouvoir au sein du culte de Baffometh et évince un par un ses rivaux par de subtiles manoeuvres. Les expériences alchimiques de Malagor sont couronnées de succès et il s'affranchit de ses mentors ; il progresse désormais seul dans les arts occultes.

Sur le troisième obélisque, on peut voir :

De longues années d'études et de recherches font de Malagor l'un des plus puissants magiciens du monde connu. Il commence la création du reliquaire du malheur. Prenant la tête du culte de Baffometh, il donne satisfaction à son maître ténébreux. Le culte progresse et se répand mais demeure secret. Malagor commence à élaborer sa terrible vengeance contre le royaume qui l'a forcé à l'exil.

Sur le quatrième obélisque, on peut voir :

Malagor achève la création du reliquaire du malheur, sa puissance atteint des sommets inégalés. Il dévoile son plan à un prince des ténèbres qui l'encourage et lui

permet de renforcer la puissance du reliquaire au cœur des abysses. Malagor semble se défier de son maître infernal et décide de construire ce tombeau en secret, pour lui servir de refuge au cas où les choses tourneraient à son désavantage.

Sur le cinquième obélisque, on peut voir :

Invasion du royaume de Gorgonde par des hordes de monstres issus du reliquaire du malheur, une grande cité (Borlandes) est détruite et l'armée royale subit une sanglante défaite. Baffometh se méfie de plus en plus des ambitions de Malagor, qui semblent sans limites, et modifie à sa façon le tombeau secret pour en faire une prison. Le reliquaire du malheur commence à épuiser sa puissance et les fléaux qui s'abattent sur le royaume commencent à faiblir. Malagor puise dans ses forces personnelles et attaque la capitale royale de Trann avec une immense horde de monstres. La cité commence à céder sous les assauts implacables du mal. Au cours de la bataille finale, Malagor est abattu par une cabale d'archimages, mais disparaît soudainement. Baffometh n'est pas intervenu pour aider son grand prêtre. Nul ne parvient à retrouver Malagor ; le royaume de Gorgonde est très affaibli par de nombreux morts et des destructions énormes. Malagor perd les faveurs du prince des complots et ses pouvoirs cléricaux lui sont retirés.

Sur le sixième obélisque, on peut voir :

Le corps de Malagor est détruit mais son esprit rejoint le tombeau, le reliquaire est avec lui. Le tombeau est scellé et Malagor prend possession d'un corps momifié déposé dans une crypte de son refuge souterrain. Il est prisonnier du tombeau, retenu par les symboles d'argent enchâssés dans les murs par Baffometh. Malagor cherche un moyen de sortir du tombeau et semble avoir une idée géniale. Travail intense au laboratoire. Malagor renonce à son corps momifié et semble projeter une force au dehors du tombeau. Les siècles passent mais Malagor reste prisonnier. Des aventuriers commencent à affluer pour piller le tombeau, mais succombent tous, dévorés par des monstres ou abattus par ses pièges. Finalement, un groupe d'aventuriers sort de la tombe victorieux avec le reliquaire du malheur, mais la désolation s'abat sur le royaume...

Si le dernier bas relief est examiné avec soin, on peut remarquer qu'il a sans doute été rajouté tardivement. Il ne date pas de la même époque que les autres, semblant plus grossier et irradiant une puissante magie. Le *reliquaire* apparaît plus gros que celui qui est représenté partout sur tous les obélisques de la salle. Bien que l'histoire officielle ne le dise pas, ceci est l'oeuvre du célèbre mage Zangolio. N'ayant pas réussi à vaincre Malagor dans son tombeau, au cours d'un duel magique terrifiant, il prit la fuite mais laissa cet indice derrière lui pour aider ses éventuels successeurs. Malagor ne sait pas que ce bas-relief existe, car il demeure désormais, en état de semi-conscience à l'intérieur de *l'orbe de protection ultime*. Un passage de trois mètres de large et trois mètres de haut, plongé dans une obscurité insondable,

s'ouvre dans le mur est de la **salle 2**.

Dédale de couloirs F, le labyrinthe obscur

Un espace totalement obscur et silencieux s'ouvre devant vous et aucune lumière ne semble pouvoir dissiper les ténèbres qui émanent de ce lieu mystérieux.

Le dédale de couloirs qui s'étend ici et rejoint les **salles 3, 4, 9 et 10** se trouve plongé dans une suite de trois sorts de *ténèbres* qui englobent tout le labyrinthe. Le plafond plat est à trois mètres du sol. Tous les culs-de-sac marqués sur le plan (**P1** à **P10**) sont piégés par des fosses garnies de pieux et profondes de neuf mètres. Chaque fosse inflige 3d6 points de dommages pour la hauteur de la chute et les victimes s'empalent sur 1d6 pieux, chacun leur coûtant 3d4 points de dégâts supplémentaires. Les trappes se referment aussitôt après avoir été déclenchées et se réarment automatiquement un round plus tard.

Il est évidemment impossible de détecter les pièges dans les ténèbres...

Un squelette de demi-humain (un nain), portant une armure de cuir hors d'usage et transpercée en trois endroits par des pieux, gît au fond de la fosse **P4**. Le malheureux, vêtu de haillons de couleur indéfinissable car couverts de sang séché, garde encore son trésor. Deux diamants, d'une valeur de 1 500 pièces d'or chacun, sont cachés dans les talons de ses bottes en cuir craquelées et trouées. Autour de lui sont éparpillés quelques pièces d'or et d'argent (20 pièces d'or et 32 pièces d'argent), une hache de jet dont le manche est brisé, une dague à lame d'argent et un sac à dos contenant une gourde percée, quelques vêtements abîmés, deux chandelles et un briquet à amadou.

1d8 zombis déambulent dans ce couloir.

Salle 3, la salle infernale

La porte qui permet d'accéder à cette pièce est en fer, elle paraît suffisamment épaisse pour résister à toute tentative d'enfoncement par des moyens conventionnels. La serrure semble d'un modèle rare et compliqué, sans doute l'oeuvre d'un maître serrurier. La salle qui s'étend derrière mesure six mètres de côté et présente une forme carrée. Le plafond, plat, se trouve à trois mètres de haut. Les murs et le sol sont entièrement gravés de bas-reliefs montrant des paysages désolés, accidentés et infernaux, où des formes humanoïdes rôtissent dans les flammes. Au plafond, lui aussi entièrement couvert de bas-reliefs, sont gravées les images de plusieurs démons gigantesques aux visages déformés par des rictus inquiétants. Ils sont entourés d'une multitude de diabolins turbulents qui ricanent.

La porte n'est pas verrouillée. La serrure actionne des barres de condamnation rétractables qui se logent dans les murs encadrant la porte, à gauche et à droite (deux barres de chaque côté). Elle est d'un modèle inhabituel et inflige un malus de 20 % à toute tentative de crochetage. Une détection des pièges réussie par un voleur révélera qu'elle est dotée d'un dispositif lui permettant de se refermer et de se verrouiller automatiquement. Si un voleur détecte les pièges efficacement dans la salle, il pourra déterminer qu'il s'agit

d'une souricière, sans toutefois parvenir à la désamorcer (un test de désamorçage raté pourra lui faire croire le contraire). Les bas-reliefs devraient donner aux aventuriers assez subtils pour les interpréter un indice précieux sur le sort qui les attend dans cette pièce.

Un sort de *détection des pièges* révélera la présence effective d'un piège dans la salle, sans autre précision. La salle est en fait un incinérateur géant dont la seule fonction est de tuer les intrus. Le piège n'ayant encore jamais servi, il n'y a aucun indice de crémation ni de brûlure sur les murs ou le sol de la pièce.

Pour le mettre en action, il faut ouvrir l'une des trois fausses portes en bois visibles sur les murs de la pièce (même entrebâillées, les portes déclenchent le piège). Ces portes ouvrent toutes sur le mur. Lorsque le piège est déclenché, des bruits mécaniques et des grincements métalliques se font entendre, tandis que la porte d'accès se referme dans un claquement sec et se verrouille automatiquement. Douze conduits circulaires, disposés dans le plafond à intervalles réguliers, se découvrent alors et crachent des jets de flammes qui emplissent toute la salle, infligeant 5d8 points de dommages aux aventuriers présents. Après cela, si les aventuriers ne sont pas parvenus à sortir de l'incinérateur avant que cinq rounds ne s'écoulent, le sol de la salle s'ouvre en deux parties et se dérobe sous eux. Ils sont alors précipités (du moins ce qu'il reste d'eux) dans une fosse de six mètres de profondeur (la chute provoquant 2d6 points de dégâts), située sous l'incinérateur. Le sol se remet en place en un round et la porte d'accès se déverrouille aussitôt, le piège étant réamorcé et prêt à servir à nouveau ... Après cela, des traces de carbone et de brûlures seront visibles sur l'ensemble de la pièce. Une telle incinération consomme un gros volume d'oxygène et réduit le délai de survie entre les murs du tombeau (voir « volume d'air respirable dans le tombeau » en page 4). De plus, si les personnages sont prisonniers de la fosse située sous l'incinérateur, ils ne disposent plus que de 3d10 rounds d'air respirable.

Salle 4, le repaire du monstre

Une lourde porte en bois cloutée et ornée de ferrures, dont la serrure est verrouillée, ferme l'accès.

Dès que la porte est ouverte par les aventuriers, décrivez ce qui suit :

Vous êtes assaillis par une créature immonde qui ressemble à une grosse pieuvre translucide de trois mètres d'envergure avec une énorme gueule garnie de dents pointues. La bête



est en lévitation et se déplace en glissant dans l'air, sans bruit. Derrière le monstre se trouve une espèce de trouée dans l'air qui laisse échapper une fumée blanche et diffuse : un seuil semblant donner sur un autre plan d'existence. Une porte de métal est visible sur le mur ouest.

La serrure verrouillée de la porte d'accès comporte un piège sournois qui crachera un petit nuage de gaz empoisonné sur celui qui tentera de la crocheter. Si un jet de sauvegarde contre le poison n'est pas réussi, la victime s'effondre morte, les yeux révilés et le visage congestionné et violacé.

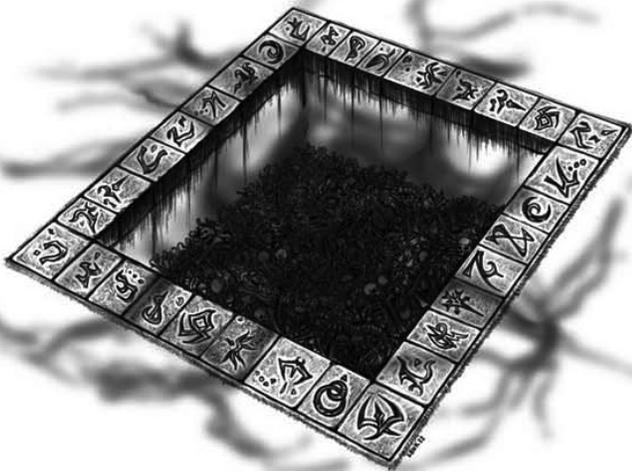
Le monstre est en fait une illusion qui a pour but d'épuiser le potentiel (sorts, matériel, etc.) des aventuriers.

Salle 5, le puits des morts

Cette grande salle carrée de douze mètres de côté est percée en son centre d'une fosse de même forme et de six mètres de côté, d'où émane une brume noirâtre assez diffuse. La fosse est remplie d'ossements jusqu'à trois mètres du bord, et son pourtour s'orne de caractères écrits dans un idiome inconnu.

Des zombis déambulent dans cette salle.

Le puits des morts fait neuf mètres de profondeur et est habité par six âmes en peine qui attaqueront tous ceux qui s'approchent du bord de la fosse. Si elles sont tournées par un vade retro, les âmes en peine iront temporairement se tapir au fond du puits des morts mais ne seront détruites en aucun cas, l'influence du plan négatif étant très forte en ces lieux (émanations de brume noirâtre). Menacées et acculées par une présence, alors qu'elles sont terrées au fond du puits, les âmes en peine recommenceront à se battre avec férocité. Notez que combattre ou lancer des sorts depuis l'intérieur de la fosse pleine d'ossements est impossible, tous ceux qui descendent étant littéralement enfouis sous des masses de squelettes (plusieurs centaines). Vider le puits des morts avec « les moyens du bord » demande huit heures de travail acharné à un groupe de cinq personnages.



Toute dégringolade accidentelle dans le puits des morts entraîne 1d6 points de dommages dans les craquements sinistres d'os brisés qui amortissent la chute. La victime

sera enfouie et empêtrée dans les ossements, incapable de ressortir sans aide.

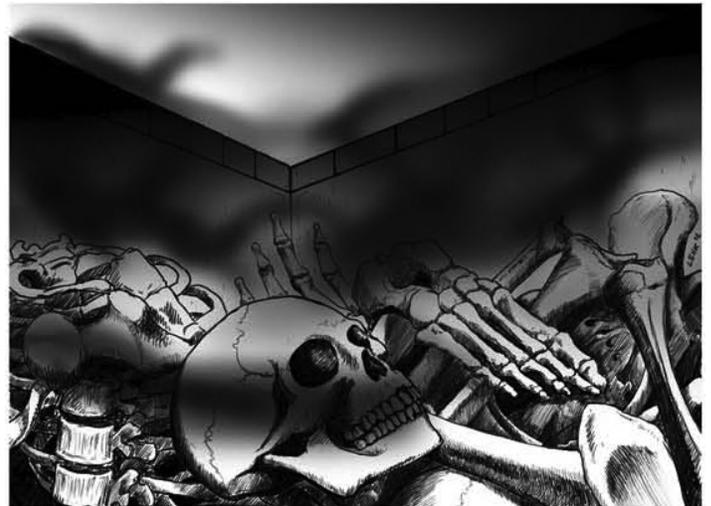
Une fois déchiffrés, les mystérieux caractères du puits des morts (sur le pourtour) dévoilent le texte suivant :

*Au fond du puits des morts s'est éteint leur espoir,
Mais pour trouver enfin de leurs désirs l'objet,
Par-delà les échecs eut-il fallu chercher,
Et dompter sa terreur de façon méritoire.
C'est au premier stade de celle-ci que l'on naît,
Et aux derniers instants nous y retournons tous.
Là réside la clé qui de l'avant te pousse,
Pitoyable voleur au destin annoncé.*

Le texte incite les aventuriers à chercher dans le puits des morts (dompter sa terreur de façon méritoire) au fond de la masse de squelettes (au-delà des échecs), dans la poussière (au premier stade... nous y retournons tous).

Au fond du puits des morts se trouve un anneau enfoui dans la poussière. Cet anneau permet de soulever une lourde dalle de pierre qui ouvre sur un passage incliné à 30°. Descendant de douze mètres vers la **salle 6**, ce passage mesure à peine soixante-dix centimètres de côté et forcera les éventuels explorateurs à se déplacer en rampant.

1d8 zombis déambulent dans cette salle.



Salle 6, la salle du trésor

Cette crypte secrète, qui forme un carré de six mètres de côté et dont le plafond plat se situe à trois mètres de hauteur, contient de nombreux trésors qui s'offrent aux regards des aventuriers. Une montagne de pièces d'or et de platine de toutes sortes, haute de plus d'un mètre, trône au centre de la salle. Posés au hasard des monnaies, on peut voir quatre étuis à parchemins en os finement ouvragés et rehaussés d'or. Contre le mur, en face du tunnel d'accès, repose un coffre de bois lourdement renforcé de métal et fermé par un imposant cadenas. Non loin de lui, deux petites jarres de terre cuite, hautes de quinze centimètres et fermées par des bouchons scellés à la cire, sont appuyées verticalement contre le mur.

Il y a en tout 5 500 pièces d'or et 3 500 pièces de platine, entassées sur le sol de la crypte.

Le coffre (100 x 60 x 50 centimètres) contient :

- une épée longue +2, tueuse de géants,
- une dague +3,
- une cotte de mailles +3,
- une arbalète de rapidité avec douze carreaux +2,
- un petit écriin d'ivoire contenant un anneau de marche sur l'onde,
- une petite bourse de cuir contenant un fétiche de protection +3 contre les poisons,
- une robe du camelot,
- une forteresse instantanée,
- deux gros sacs de gemmes semi-précieuses, de qualités et de tailles diverses, d'une valeur globale de 4 000 pièces d'or pour chacun des sacs.

Les deux jarres contiennent chacune quatre doses d'un onguent curatif qui soignera les blessures à hauteur de 3d8 points de dommages par dose.

Les étuis à parchemins (sur la montagne de pièces) contiennent des parchemins de sorts ou de protection :

Premier étui : parchemin de trois sorts de magicien (dissipation de la magie, foudre, vol)

Deuxième étui : parchemin de trois sorts de magicien (allométagmorphose, charme-monstres, embroussaillage)

Troisième étui : parchemin de trois sorts de cleric (vision réelle, soin ultime, pilier de feu)

Quatrième étui : parchemin de protection contre les démons.



Couloirs E, les couloirs gravés

Les murs et le sol de ces couloirs sont entièrement recouverts de gravures représentant des créatures dégoulinantes et semi-liquides qui se tortillent en tous sens. Le plafond plat, pareillement décoré, se trouve à quatre mètres cinquante du sol. Une odeur étrange et désagréable emplit les lieux.

Ces couloirs mènent au sanctuaire des golems de goudron.

Salle 7, l'antre des golems

Cette salle carrée mesure quatre mètres cinquante de côté et son plafond voûté monte à plus de six mètres de haut. Le sol de la salle est légèrement creusé, formant une

sorte de bac de rétention profond de vingt centimètres, rempli d'un liquide noir très épais et malodorant qui semble faiblement bouillonner par moments.

Cette matière est en fait du goudron, stocké là pour former deux golems d'un type assez inhabituel (voir **Appendice 1 : les nouveaux monstres**). Les golems s'animent dès qu'un intrus se présente sur le seuil de leur sanctuaire. Le bouillonnement s'intensifie alors, tandis que deux silhouettes massives et vaguement humanoïdes, d'environ trois mètres de haut, prennent forme devant les intrus, aspirant tout le goudron contenu dans le bac de rétention. Dès qu'ils sont formés, les deux golems passent à l'attaque. Les aventuriers auront automatiquement l'initiative lors du premier round de combat, le temps que les golems commencent à se mouvoir. Si le groupe fuit, les golems les poursuivront dans tout le tombeau pour les détruire.

Si les aventuriers enflamment les golems de goudron, leur réserve d'air respirable baisse vertigineusement, consommée par le brasier et polluée par les fumées toxiques qui se répandent dans le tombeau.

Il appartient au Maître du jeu de calculer la consommation d'air au prorata des actions effectuées par les personnages.

Salle 8, le laboratoire

Cette salle est de toute évidence un laboratoire d'alchimie, surchargé de papiers poussiéreux, de grimoires et d'instruments. Des montages complexes de circuits de décantation, hérissés de tubes et de cornues, encombrant les lieux. Mais tout semble vieux, à l'abandon depuis des lustres. Un four alchimique est encastré dans le mur à gauche de l'entrée. Il contient une grande quantité de cendres diverses, ainsi que des scories de métaux inconnus. Une bibliothèque de référence comprenant quelques centaines de volumes occupe le mur nord du laboratoire. On peut également voir un bureau et un fauteuil, tous deux en triste état, installés dans le coin nord-est de la salle. Deux des tiroirs du bureau sont remplis de parchemins couverts de calculs incompréhensibles. Le troisième tiroir contient une vingtaine de parchemins vierges et un grimoire apprêté pour recevoir des sorts, mais qui n'a jamais servi.

Des zombis déambulent dans cette salle.

Si un magicien prend le temps de chercher des informations ici, il comprendra, en déchiffrant les liasses de papiers, que les installations ont servi à créer l'orbe de protection ultime et que celui-ci a l'apparence d'une sorte de boîte. Toutefois, le processus de fabrication demeurera inconnu, Malagor ayant brûlé l'essentiel de ses documents à la fin de ses travaux. On peut trouver de nombreux ingrédients et composantes de sorts dans ce laboratoire et le Maître du jeu pourra, selon son bon vouloir, permettre aux magiciens d'acquérir pour 2 000 à 5 000 pièces d'or d'ouvrages de référence ou de composantes diverses.

Le passage secret dissimulé derrière la bibliothèque se déverrouille et se verrouille en actionnant le troisième tiroir du bureau. Si un voleur ouvre ce tiroir et réussit un jet d'acuité auditive, il entendra un déclic se produire du côté de la bibliothèque...

La petite pièce située derrière la porte secrète du laboratoire est un cube de trois mètres de côté. Elle contient une statue représentant Baffometh, le dieu de l'alchimie et des savoirs ésotériques malfaisants, des complots et des mensonges. Devant lui se dresse un petit autel de pierre couvert de symboles magiques (déchiffrables avec un sort de lecture de la magie) évoquant les sacrifices à consentir pour trouver la voie de la connaissance. Baffometh tient dans sa main une torche allumée et un magicien aura 75 % de chances de reconnaître cette lumière symbolique, censée éclairer le chercheur qui tâtonne dans les méandres du savoir. En fait, c'est bien de cela qu'il s'agit. Si une offrande en rapport avec les sciences occultes (ingrédients alchimiques, livres ou autres) d'une valeur d'au moins 1 000 pièces d'or est déposée sur l'autel, la torche de pierre pourra être enlevée de la main de Baffometh (en forçant). Elle permettra de désactiver la barrière magique qui condamne la **salle 14** (chambre funéraire de Malagor).

1d8 zombis déambulent dans cette salle.

Salle 9, le caveau de la momie

La porte de bois renforcée de ferrures qui conduit à cette salle n'est pas verrouillée et comporte une poignée de fer. Sa serrure porte des marques d'outils et semble avoir été crochétée ou forcée il y a longtemps. La salle qui s'étend derrière est un carré de sept mètres cinquante de côté. Le plafond, sous voûtes, culmine à six mètres. Au centre de la pièce se trouve un grand sarcophage de pierre sans ornements, dont la dalle supérieure ne semble pas scellée.

La porte est piégée par un *glyphe électrique*. Les différentes marques sur la serrure sont un leurre destiné à tromper les aventuriers et à les mettre en confiance. Dès que l'un d'eux tentera d'ouvrir la porte, une puissante décharge électrique le frappera en lui infligeant 24 points de dégâts, sans aucun jet de sauvegarde. Le sarcophage contient un corps momifié et allongé sur le dos, qui embaume la résine moisie et les herbes médicinales séchées. Le faciès déformé et racorni de la momie, avec sa mâchoire édentée, est une vision de cauchemar. L'antique robe rouge, richement brodée d'or, qui habille la momie est assez bien conservée et vaut 1 000 pièces d'or.

Cette dépouille est le corps physique que Malagor utilisa pour mener ses travaux dans le laboratoire, lorsqu'il créa l'*orbe de protection ultime*. Convenablement embaumé, le corps a résisté au temps. Malagor dut y renoncer pour se cacher dans l'*orbe*, attendant son heure. Toutefois, si les aventuriers ne détruisent pas la momie (inoffensive), Malagor tentera peut-être de s'incarner en elle (elle aura alors 49 points de vie) pour combattre, dans le cas où son plan diabolique serait éventé.



Salle 10, la crypte funéraire

La porte en bois lourdement ferrée qui fermait jadis cette pièce est entrebâillée et sérieusement endommagée ; on peut y voir une multitude de traces de coups qui ont sans doute eu raison d'elle. Le bloc de la serrure est déformé et fendu, complètement hors d'usage. La salle forme un carré de sept mètres cinquante de côté, tandis que son plafond plat se situe à quatre mètres cinquante du sol. Dans les murs de pierre sont creusées, sans souci d'alignement, vingt niches cubiques de cinquante centimètres de côté contenant chacune un pot en terre cuite, rond et bombé, dont le couvercle est scellé à la cire.

Les pots contenus dans les niches sont des urnes funéraires. Sous certaines d'entre elles, on peut lire le nom du défunt propriétaire, gravé sous le fond en terre cuite de l'urne. Les cendres des morts qui gisent dans ces urnes sont celles d'anciens serviteurs de Malagor. Ne pouvant se permettre de les laisser libres, il les a tous lâchement tués. Prévoyant et confiant en ses pouvoirs d'alors, il avait prévu de les laisser reposer ici pour les rappeler d'entre les morts, un peu plus tard, lorsqu'il aurait à nouveau besoin d'eux.

Parmi les morts se trouvent ses quatre concubines (Tessanifer, Ysandelle, Cassandre et Mélendiria), l'ingénieur-architecte-illusionniste gnome qui l'a aidé à concevoir son tombeau (Bâelnor), ses six gardes du corps (Jurgann, Scoratt, Berros, Horgo, Milard et Varek), ainsi que son espion personnel (Baltaros). Les autres ne représentaient pas un réel danger mais Malagor, paranoïaque et sadique, les a supprimés malgré tout...

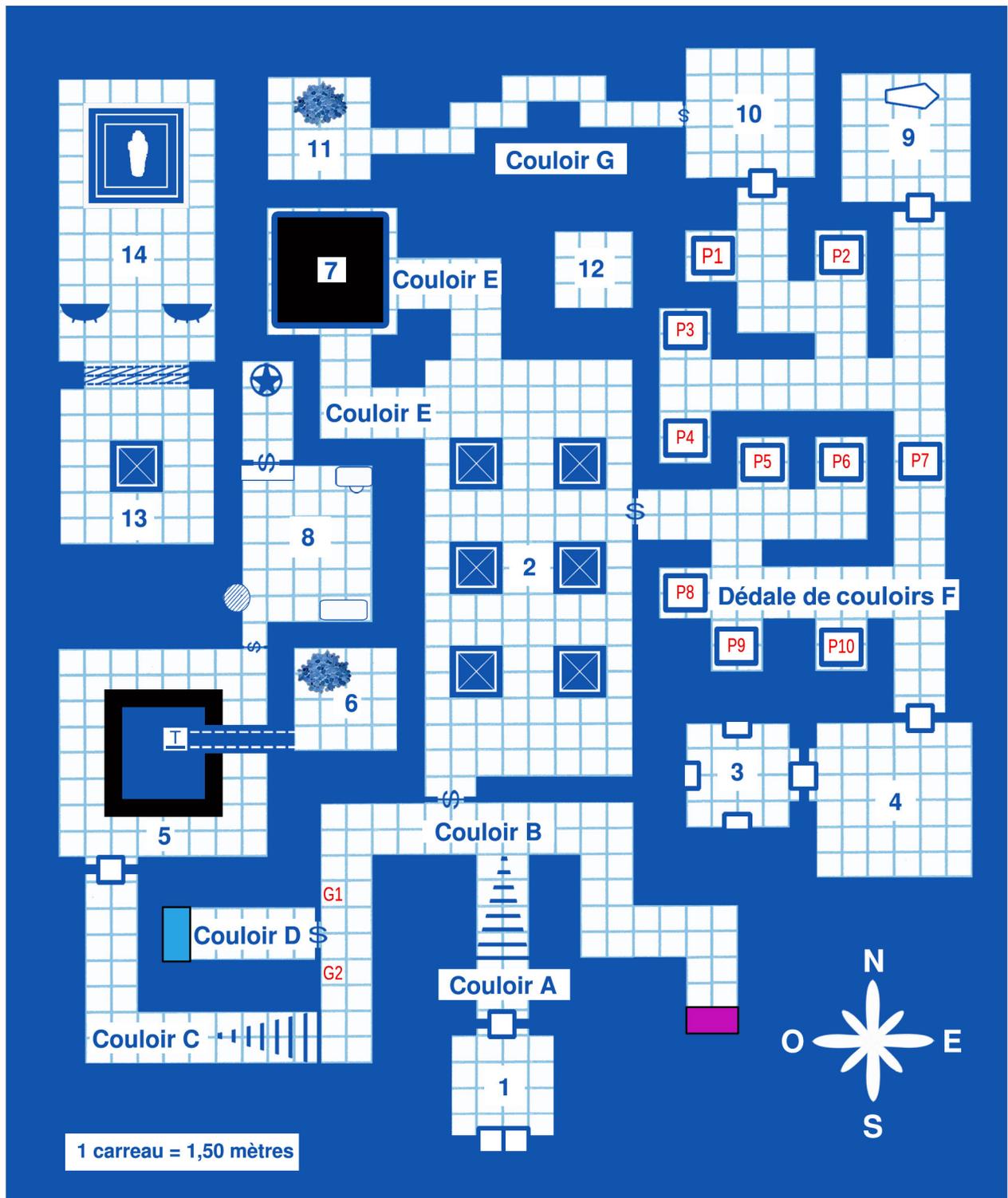
L'issue secrète qui mène au **couloir G** est un piège visant à provoquer la mort des intrus. De ce fait, elle n'est pas très difficile à trouver. Située entre deux niches, elle est légèrement moins bien jointée que les autres portes secrètes ; des traces de raclement sont visibles sur le sol devant elle. Un aventurier de n'importe quelle profession aura toujours au moins 50 % de chances de la trouver, s'il cherche activement. Les voleurs qui passent dix minutes en recherche dans la salle trouvent toujours cette porte secrète, au terme de leurs investigations.

Couloir G, le couloir sinueux

Cette galerie secrète, étroite et sinueuse, serpente sur une distance de plus de vingt mètres.

Au premier coude de la galerie, un fil métallique très fin, camouflé par une illusion, barre le couloir à une hauteur de cinquante centimètres. S'il est brisé par le passage d'un aventurier, cela entraîne l'amorçage d'un compte à rebours dans un bruit de mécanique qui s'enclenche. Dès lors, il reste un tour (dix minutes) aux personnages pour ressortir du passage secret avant que celui-ci ne s'écroule entièrement en tuant tous ceux qui s'y trouvent encore. Le déclenchement du compte à rebours libère également un limon vert prisonnier d'une stase temporelle, placé au plafond, juste au-dessus du fil tendu. Le limon vert est lui aussi camouflé par une illusion et sa chute recouvrira une zone de six mètres de long dans le couloir (trois mètres devant le fil et trois mètres derrière celui-ci). Au fond de la galerie, un passage voûté débouche sur la **salle 11**.

LE TOMBEAU DE MALAGOR



LÉGENDE:

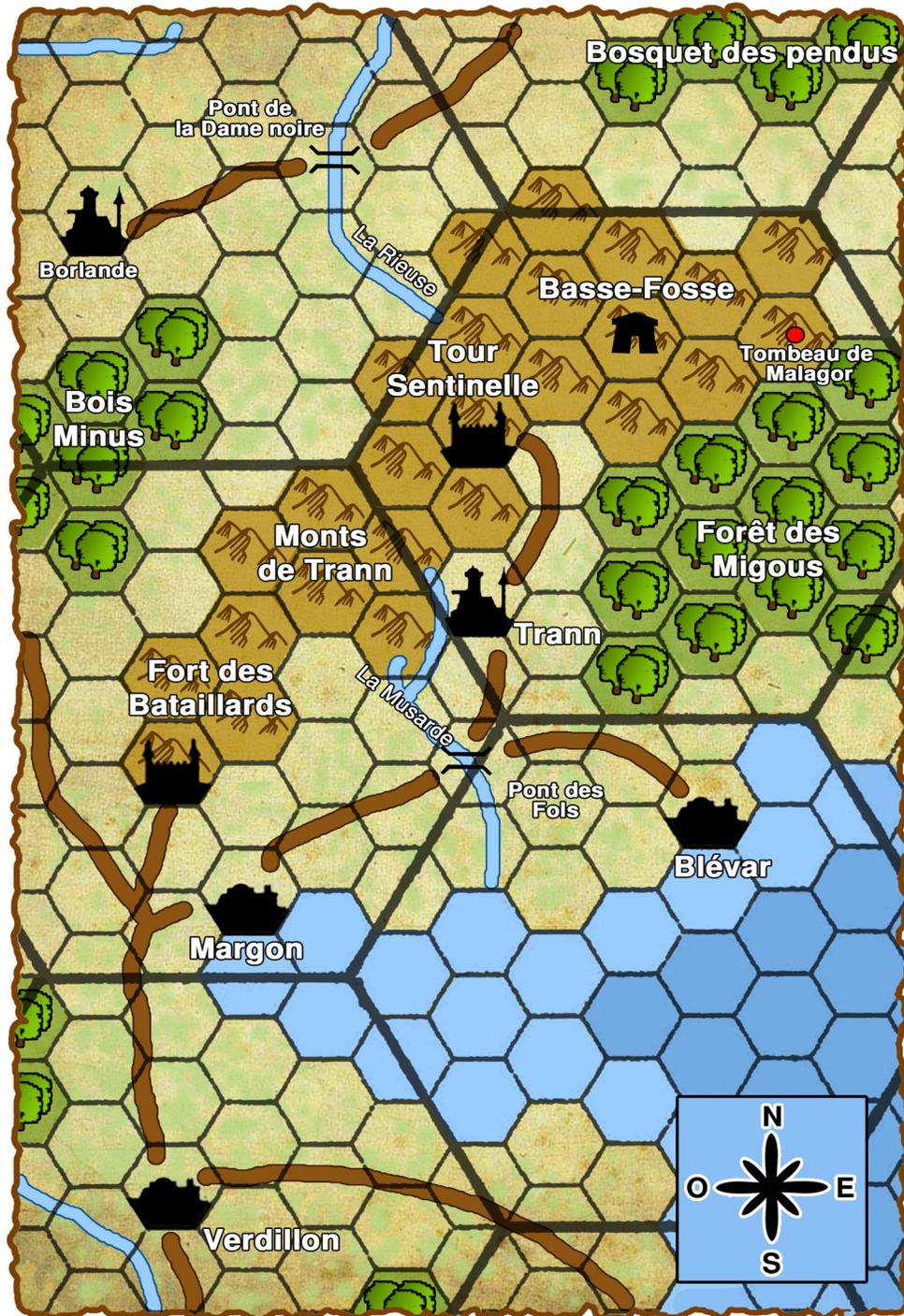
	Fourneau		Trésor		Porte		Gargouille		Barrière magique		Tombeau
	Établi		Zone de téléportation		Double porte		Piège		Trappe au sol		Caveau de la momie
	Statue		Passage souterrain		Porte secrète		Escalier		Vasque de pierre		Bac de rétention
	Bibliothèque		Bureau		Fausse porte		Obélisque		Fosse remplie d'ossements		



ROYAUME DE GORGONDE



Région de Trann



Échelle
1 hexagone = 3 lieues
soit 12 km

LÉGENDE



Village



Château



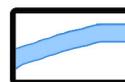
Route
« Chaussée des géants »



Mine de fer



Ville



Rivière



Tombeau de
Malagor

Salle 11, le trésor des fous

Cette salle de forme carrée, mesurant six mètres de côté, voit la voûte de son plafond culminer à trois mètres à peine. Elle est remplie de trésors et le sol disparaît sous un épais tapis de monnaies diverses. Des armes, des armures, des rouleaux de parchemin, des baguettes, des coffrets et autres potions sont visibles, posés un peu partout dans la pièce, sur des monceaux de pierres précieuses et de lingots d'or.

Toutes les pièces de monnaie sont en cuivre mais paraissent être en or, du fait d'un sort d'*or des fous* rendu permanent par les soins de Malagor. Il en est de même pour les lingots. Les objets présumés magiques sont, quant à eux, sous l'influence d'un sort d'*aura magique* également rendu permanent. Tous les bijoux et joyaux sont des faux de bonne qualité, qui pourront être décelés comme tels après examen par un expert.

Il y a toutefois dans ce faux trésor deux armures à plaques, trois boucliers, une cotte de mailles, deux épées longues, une dague, une hache d'armes et une arbalète légère avec un carquois de 20 carreaux qui sont utilisables, même si leur magie est illusoire.

Les aventuriers qui sont encore dans la salle du trésor lors de l'écroulement du **couloir G** se retrouvent bloqués et pris d'une toux irritante, dans un nuage de poussière assez dense. Il ne reste alors qu'un petit volume d'air respirable (3d4 minutes) dans la salle...

Salle 12, le dernier cul de sac

Cette petite crypte présente la forme d'un cube de quatre mètres cinquante de côté. L'air y est irrespirable et on suffoque rapidement. Sur le sol, dans des positions pathétiques, on peut voir les restes décharnés de trois humanoïdes vêtus de haillons et d'armures hors d'usage. L'un d'eux, recroquevillé dans un coin, porte une robe verte complètement mitée et serre contre lui un vieux grimoire défraîchi. Un autre, allongé face contre terre, porte une cotte de mailles trouée et lacérée en plusieurs points, ainsi que les restes déchirés d'une cape brune. Des bottes de cuir, encore enfilées à ses pieds, bâillent misérablement. Non loin de lui reposent une épée ébréchée et une gourde d'eau vide. Le dernier, enfin, gît en position fœtale, vaguement vêtu de nippes aux couleurs sombres et enroulé dans une grande cape noire à capuchon, qui ne semble pas en trop mauvais état. Il tient encore dans sa main gauche crispée une dague à la lame brisée. L'odeur âcre de la mort plane dans la salle et le besoin d'air, qui se fait toujours plus pressant, laisse entrevoir le sort horrible qui a terrassé ces infortunés personnages.

Ces dépouilles sont celles d'anciens aventuriers malchanceux qui ont connu une fin affreuse par asphyxie, après avoir été téléportés ici depuis le seuil dimensionnel du **couloir B**. Les personnages joueurs qui atterrissent ici le feront sans doute dans les mêmes circonstances. L'air contenu dans la crypte est presque totalement épuisé. Les

aventuriers qui y tombent commencent à suffoquer dès la première minute. Ils subissent 1d8 points de dégâts par manque d'air à chaque round à compter du deuxième.

Le grimoire du premier cadavre est un livre de sorts de magicien, contenant tous les sorts communs de niveau un et deux. Il contient également les sorts de niveau trois et quatre listés ci-dessous :

Niveau trois : foudre, boule de feu, langues, protection contre les projectiles normaux, ralentissement, vol.

Niveau quatre : charme-monstres, confusion, effroi, piège à feu, terrain hallucinatoire.

La cape noire à capuchon du troisième cadavre est une cape magique de protection +2.

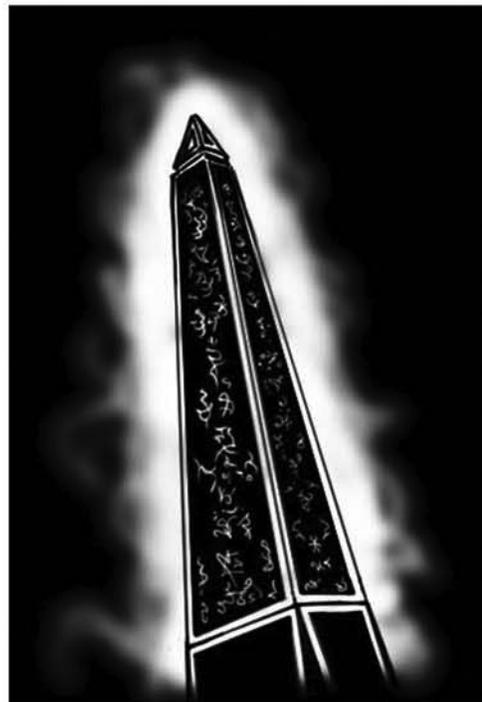
Salle 13, l'antichambre de Malagor

Cette salle carrée mesure neuf mètres de côtés et son plafond voûté culmine à douze mètres. Au centre de la pièce se dresse un obélisque d'obsidienne dont chaque face mesure un mètre de large et qui atteint une hauteur de neuf mètres. Il est couvert de runes magiques rehaussées d'or et pulse légèrement d'une vibration lente et régulière.

Sur tous les murs de la salle, des mosaïques montrent les mésaventures d'infortunés aventuriers qui ont vainement essayé de déjouer les pouvoirs de l'obélisque. Les conséquences de ces terribles erreurs sont parfois visibles sur les murs du tombeau...

Sur le mur nord de la salle, une voûte de 6 mètres de large et de trois mètres de haut se découpe dans la paroi. Le passage est barré par un mur lumineux aux couleurs ondoyantes.

Des zombis déambulent dans cette salle.



L'obélisque assure la protection du tombeau contre les scrutations magiques et la téléportation éventuelle d'intrus depuis l'extérieur. Les enchantements qu'il a reçus lors de sa fabrication lui permettent de résister à toutes les attaques

visant à l'endommager avec des outils.

Il réussira tous ses jets de protection à 5 sur un d20 s'il subit des attaques magiques. Pour franchir la barrière magique et accéder à la chambre funéraire de Malagor, les aventuriers doivent présenter ostensiblement devant elle la torche de pierre de Baffometh (passage secret de la **salle 8**). Ils pourront ainsi traverser sans encombre le mur lumineux. Toute autre tentative de franchir la barrière magique soumet les sujets impliqués à un jet de sauvegarde contre la désintégration et se solde toujours par un échec, les survivants étant repoussés à trois mètres de la barrière dans un crépitement d'énergie magique.

1d8 zombis déambulent dans cette salle.

Salle 14, la tombe de Malagor

La crypte funéraire de Malagor mesure seize mètres cinquante de long et neuf mètres de large. Son plafond voûté culmine à six mètres de hauteur. Sur les quatre murs sont enchâssés des symboles démoniaques en métal, qui dessinent une frise à un mètre cinquante du sol. Les symboles sont espacés d'un mètre. L'entrée de la salle est constituée d'une arche de pierre qui monte à trois mètres au dessus du sol. Deux énormes vasques de pierre mesurant presque trois mètres de diamètre encadrent l'entrée. Dans chacune d'elle se trouve un amoncellement de crânes humains qui émettent tous une lumière diffuse, éclairant faiblement la chambre funéraire. Un énorme tombeau en marbre noir, de forme carrée, sans aucun ornement, mesurant trois mètres de côté et un mètre cinquante de hauteur, trône au sommet d'un socle à degrés en pierre, composé de deux marches de trente centimètres de hauteur. Ici, les chuchotements et les ricanements sont plus intenses que partout ailleurs dans le complexe. De brèves visions laissent entrevoir des formes fantomatiques hideuses et grimaçantes qui se dissipent et se reforment sans cesse, évoluant dans la pièce mais demeurant insaisissables. Une odeur de soufre et de mort flotte dans l'air, et l'aura maléfique des lieux est si puissante que tous peuvent la percevoir sans effort.

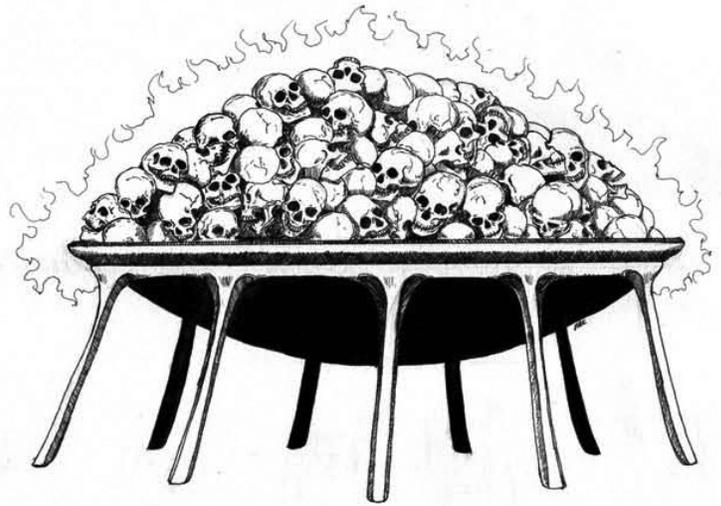
Des zombis déambulent dans cette salle.

La crypte funéraire dégage une atmosphère d'une telle abomination que tout personnage autre qu'un paladin ou un clerc doit effectuer un jet de protection contre les sorts pour demeurer sur place. Ceux qui échouent doivent se retirer de la salle durant 1d4 rounds. Chaque fois qu'ils franchissent le seuil de la chambre funéraire, les aventuriers sont soumis à un nouveau jet de protection. La dalle qui ferme le tombeau n'est pas scellée. Elle est recouverte d'une fine couche de poison de contact incolore. Ceux qui la touchent à mains nues doivent réussir un jet de protection contre les poisons ou subir 1d6 points de dégâts par round durant dix rounds consécutifs.

Ceux qui portent des gants ont des chances d'être affectés par le poison plus tardivement, lorsqu'ils poseront leurs gants, s'ils ne les retournent pas en les enlevant...

Le Maître du jeu doit veiller à ce genre de détail pour rendre l'aventure plus oppressante encore.

À l'intérieur du tombeau, où aucun corps ne repose, se trouve une boîte de fer noir, couverte de gravures représentant des scènes de destruction. Rectangulaire (40 x 30 x 30 cm) et munie d'un couvercle bombé, cette boîte ne semble pas pourvue d'une quelconque serrure.



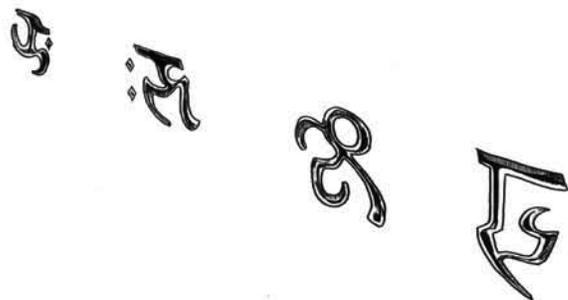
La boîte n'est autre que l'orbe de protection ultime. Tapi à l'intérieur, Malagor veille sur le reliquaire du malheur. Celui-ci est d'apparence similaire à l'orbe, sauf pour sa taille légèrement inférieure. Si le plan de Malagor échoue et qu'il est terrassé par les aventuriers, l'essentiel du danger est écarté. Il leur suffira alors de revenir prudemment à la capitale royale et de livrer le reliquaire du malheur à l'autorité du roi pour conclure leur mission. Par contre, si l'imprudence des aventuriers conduisait le reliquaire à tomber entre de mauvaises mains, le spectre de la destruction planerait encore sur le royaume de Gorgonde.

Si Malagor sort comme il l'espère du tombeau qui lui sert de prison, il s'enfuira à la première occasion en emportant le reliquaire du malheur et reviendra quelques années plus tard pour assouvir sa vengeance...

En présence du reliquaire du malheur et si l'orbe de protection ultime a désactivé le réseau de force des symboles, les grandes portes d'entrée du tombeau de Malagor (**salle 1**) s'ouvrent à nouveau pour laisser le passage aux courageux personnages qui ont survécu aux périls redoutables de cet endroit maudit.

Si l'orbe de protection ultime est détruit alors que les portes d'entrée sont fermées, les aventuriers restent malheureusement prisonniers du tombeau de Malagor et finissent probablement par mourir d'asphyxie, ou demeurent peut-être reclus entre ses murs durant de très longues années, devenant à moitié fous...

1d8 zombis déambulent dans cette salle.



Appendice 1 : les nouveaux monstres

GOLEM DE GOUDRON

Fréquence : très rare
Nombre rencontré : variable (1 à 4)
Taille : grande (3 mètres)
Déplacement : 12 mètres
Classe d'armure : -2
Dés de vie : 45 points de vie
Type de trésor : aucun
Nombre d'attaques : 2
Dégâts par attaque : 2d6/2d6
Attaques spéciales : étouffement, projection de goudron (voir ci-dessous)
Défenses spéciales : corps gluant, fumées nocives (voir ci-dessous)
Résistance à la magie : voir ci-dessous
Dans la tanière : 0%
Intelligence : nulle
Alignement : neutre
Valeur en points d'expérience : 3 200

Un golem de goudron ne peut être fabriqué que par un magicien de niveau 14 au minimum et requiert un grimoire magique de fabrication des golems pour être élaboré. Le magicien doit aussi posséder un laboratoire d'alchimie très complet et des produits rares. Les expériences nécessaires pour arriver au terme du processus d'animation durent 1d4 mois. Les frais engagés sont de l'ordre de 750 pièces d'or par point de vie que possède le golem. Le golem reste toujours sous le contrôle de son créateur tant que celui-ci demeure dans un rayon de 250 mètres, et les chances qu'il devienne enragé ou échappe à l'emprise de son maître sont nulles. Si son créateur s'éloigne au-delà de cette limite, le golem pourra exécuter des ordres simples préalablement donnés. Sans ordres et hors de portée de son maître, le golem demeure inerte et ne s'anime que s'il est attaqué, afin de se défendre, n'entretenant aucune autre action.

Un golem de goudron est insensible à la plupart des sorts. Toutefois, les sorts de feu de grande puissance tels que *boule de feu*, *mur de feu* et autres souffles de dragon rouge peuvent l'enflammer dans 75% des cas. Les autres feux ne dégagent pas assez de chaleur pour y parvenir. Lorsqu'il est enflammé, un golem de goudron subit 1d8 points de dommages par round de combustion. Il se met alors à dégager une épaisse fumée noire qui obscurcit la vision et impose à ses adversaires un malus de -4 sur les jets de toucher, au corps à corps comme au tir. En outre, la fumée irrite toutes les muqueuses et les voies respiratoires des créatures vivantes dans un rayon de 12 mètres, et leur cause 1d4 points de dégâts par round tant qu'elles demeurent dans cette zone. Un golem de goudron qui flambe devient brûlant au toucher et inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires par attaque, y compris lors d'un étouffement, dans les combats au corps à corps.



Quand il parvient à toucher son adversaire avec ses deux attaques durant le même round, le golem submerge littéralement sa cible qui se noie alors dans le goudron et étouffe, subissant 2d6 points de dommages supplémentaires. Pour se dégager de l'étreinte du golem et s'extirper du goudron, la victime de cette attaque doit réussir un jet de torsion des barreaux. En cas d'échec, elle continue à suffoquer et reçoit les mêmes dégâts à chaque round (2d6) jusqu'à sa libération.

Tous les trois rounds, le golem peut effectuer une projection de goudron, touchant toutes les cibles potentielles dans un rayon de trois mètres et réduisant leurs déplacements comme le ferait un sort de *lenteur*.

Quand il est combattu au corps à corps par des adversaires ayant moins de 18 en force, il y a 25 % de chances qu'une arme de mêlée se coince dans son corps gluant et échappe à son possesseur.

Les armes normales n'infligent aucun dommage à un golem de goudron et les armes magiques ne lui causent que les dégâts équivalents au bonus de l'arme utilisée (une arme +3 infligera trois points de dommages). Il est à noter qu'une *épée +1*, *langue de feu* aura 50 % de chances de l'enflammer à chaque coup porté.

LE FANTÔME DE MALAGOR

Fréquence : unique

Nombre rencontré : 1

Taille : Moyenne (1m80)

Déplacement : 24 mètres

Classe d'armure : 0

Dés de vie : 62 points de vie

Type de trésor : unique (voir **salles 7 et 14**)

Nombre d'attaques : 1

Dégâts par attaque : 1d4

Attaques spéciales : comme un fantôme, sorts de magicien (voir ci-dessous)

Défenses spéciales : comme un fantôme

Résistance à la magie : voir ci-dessous

Dans la tanière : 100 %

Intelligence : super génie (19)

Alignement : loyal mauvais

Valeur en points d'expérience : 9 950

Anciennement clerc de niveau 12, aujourd'hui déchu, Malagor reste un magicien de niveau 14 qui possède toutes les caractéristiques d'un fantôme classique. Sous sa forme éthérée, il ne peut lancer aucun sort. Toutefois, s'il parvient à posséder un personnage par métempsycose, il pourra faire usage de ses redoutables pouvoirs de magicien. Les sorts qu'il a retenus depuis sa transformation, il y a longtemps, sont listés ci-après.

Sorts de niveau 1 : *projectile magique (2), charme personnes, escalade d'araignée, mains brûlantes.*

Sorts de niveau 2 : *nuage puant, rayon d'affaiblissement, image miroir, ténèbres sur 5 mètres, toile d'araignée.*

Sorts de niveau 3 : *boule de feu, dissipation de la magie, suggestion, rapidité, protection contre les projectiles normaux.*

Sorts de niveau 4 : *œil magique, maladresse, mur de feu, tempête de glace.*

Sorts de niveau 5 : *débilité mentale, nuage létal, mur de pierre, passe-murailles.*

Sorts de niveau 6 : *désintégration, globe d'invulnérabilité.*

Sorts de niveau 7 : *inversion de la gravité.*

Malagor ne se décidera à combattre que s'il est démasqué et son plan menacé d'échec. Il tentera alors de posséder l'un des personnages (le plus facile à contrôler) pour regagner l'usage de ses sorts de magicien. Si son corps d'emprunt succombe, il tentera d'en posséder un autre et ainsi de suite. Toutefois, si Malagor ne parvient pas à s'incarner dans l'un de ses adversaires, il s'emploiera à leur fausser compagnie pour aller animer sa momie (dans la **salle 9**).

Si aucun corps ne peut plus être possédé ou s'ils ont tous péri durant l'affrontement, Malagor combattra alors sous sa forme fantomatique.

Appendice 2 : les artefacts de Malagor

LE RELIQUAIRE DU MALHEUR

Le *reliquaire du malheur* est un artefact de grande puissance, presque comparable à une relique ; il est quasiment indestructible et tes pouvoirs qu'il accorde à son maître sont considérables. Toutefois, le *reliquaire* a été forgé par Malagor et ne reconnaît que lui comme son légitime possesseur.

Celui qui essaiera de le prendre pour le dérober ou tentera simplement de le toucher, même avec des gants de cuir épais ou des gantelets métalliques, devra réussir un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, il subira les effets d'un *effroi* (comme le sort de magicien de niveau 4).

Celui qui veut utiliser le *reliquaire du malheur* doit être d'un alignement mauvais et connaître les mots de commande (un mot par fonction) pour libérer sa puissance. Si une créature bonne ou neutre tente de faire appel à ses pouvoirs, elle change immédiatement d'alignement (déviation vers l'alignement mauvais le plus proche dans le schéma des alignements) et perd deux niveaux d'expérience.

Le *reliquaire du malheur* possède les pouvoirs suivants quand il est chargé d'énergie maléfique :

– Le porteur est affecté par un sort de *protection contre les projectiles normaux* (comme le sort de magicien de niveau 3) qui dure aussi longtemps qu'il tient en main le reliquaire. Il est également protégé par un *globe mineur d'invulnérabilité* (comme le sort de magicien de niveau 4) tant qu'il garde le reliquaire en main.



– Un sort d'*invocation de monstres V* (comme le sort de magicien de niveau 7) peut être lancé trois fois par jour avec le *reliquaire*, mais les monstres invoqués seront toujours au nombre de 3d4 et le sort durera 666 tours.

– Le *reliquaire* peut lancer un *contrôle du climat* (comme le sort de druide de niveau 7) une fois par jour.

– Une fois par jour, le *reliquaire* peut créer un *tremblement de terre* (comme le sort de clerc de niveau 7) avec une zone d'effet doublée.

– Le *reliquaire* peut générer un *fléau d'insectes* (comme le sort de clerc de niveau 5) deux fois par jour.

C'est lui qui est à l'origine des chuchotements et des ricanements qui résonnent incessamment dans le tombeau. Son influence maléfique se fait ainsi ressentir jusqu'à plusieurs centaines de mètres autour de sa position.

Le porteur du *reliquaire* doit effectuer un jet de protection contre les sorts chaque fois qu'il fait appel à ses pouvoirs. En cas d'échec, sa constitution chute définitivement d'un point. Si le porteur voit son score de constitution tomber à zéro pour une quelconque raison, son âme est aspirée par le *reliquaire* et il meurt définitivement. Seule une intervention divine pourra alors le ressusciter.

Le *reliquaire* se décharge de sa puissance en 2d4 jours d'utilisation. Sa phase de rechargement peut avoir une durée variable (de quelques semaines à quelques décennies) selon l'endroit où il est déposé.

Cet artefact réussit tous ses jets de protection à 2, quelle que soit la puissance de l'attaque qu'il subit. S'il venait malgré cela à être détruit, il exploserait en créant un portail entre les plans. Ce phénomène obligerait ceux qui se trouvent dans un rayon de six mètres à réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour d'éviter d'être aspirés vers les plans abyssaux.

L'ORBE DE PROTECTION ULTIME

L'*orbe* créée par Malagor permet de conserver l'esprit et l'âme d'une seule créature hors du temps et à l'abri des attaques, selon le même principe que le phylactère d'une liche. L'*orbe*, quant à lui, est conçu pour neutraliser le pouvoir des symboles placés dans le tombeau par Baffometh.

Malagor peut entrer et sortir de l'*orbe de protection ultime* en un seul round et aussi souvent qu'il le désire. Chaque fois qu'il est à l'intérieur de l'*orbe*, il récupère ses points de vie au rythme d'un par round.

Cet artefact effectue tous ses jets de protection comme un guerrier de niveau 13 et les coups qui lui sont portés avec des armes normales ne lui infligent aucun dommage. Si l'*orbe de protection ultime* est détruit, Malagor en surgira, fou furieux, et tentera d'anéantir les fautifs par tous les moyens.

Appendice 3 : monstres errants aux abords du tombeau

La présence de monstres errants doit être vérifiée une fois le jour et deux fois la nuit aux abords du tombeau de Malagor (voir la table ci-dessous). Chaque monstre ne peut apparaître qu'une fois et le dé doit être relancé s'il désigne un monstre déjà rencontré et

abattu par les aventuriers. Si tous les monstres de la table sont terrassés par les personnages, il n'y a plus de monstres errants durant 2 à 12 jours. De nouveaux monstres viendront coloniser la zone après ce délai (selon la décision du Maître du jeu).

TABLE DES MONSTRES ERRANTS (1d12)

1) 1 élémental de terre	5) 4 trolls	9) 24 gobelours
2) 1 géant des pierres	6) 3 wivernes	10) 1 bulette
3) 2 griffons	7) 5 araignées géantes	11) 2 feux follets
4) 6 ogres	8) 1 ettin	12) 1 lézard de feu

Appendice 4 : volume d'air respirable dans le tombeau

Quand les aventuriers commencent l'aventure, le volume d'air respirable dans le tombeau peut leur permettre de tenir durant deux jours et deux nuits (48 heures). Vous trouverez

ci-dessous les ajustements applicables à la consommation de l'air dans le tombeau de Malagor :

VOLUME D'AIR RESPIRABLE DANS LE TOMBEAU

ACTIONS	EFFETS
Combustion d'une torche durant une heure	Perte de trente minutes du volume d'air total
Combustion d'une chandelle durant une heure	Perte de dix minutes du volume d'air total
Combustion due à un sort de <i>boule de feu</i> ou <i>pilier de feu</i>	Perte de trois heures du volume d'air total
Combustion de l'incinérateur (salle 10)	Perte de trois heures du volume d'air total par activation
Combustion d'huile enflammée	Perte de quinze minutes du volume d'air total par fiole brûlée
Combustion due à un sort de <i>mur de feu</i> , <i>nuage incendiaire</i> ou comparable	Perte de dix minutes du volume d'air total par round de combustion
Combustion d'un golem de goudron	Perte de dix minutes du volume d'air total par round de combustion
Combustion d'un sort de feu mineur (<i>mains brûlantes</i> , etc.)	Perte de cinq minutes du volume d'air total par round de combustion
Incendie dans le complexe	Perte d'une heure du volume d'air total pour neuf mètres carrés détruits
Combustion dans le four alchimique (salle 14)	Perte d'une heure du volume d'air total pour trente minutes de combustion
Toute autre combustion de faible ampleur	Perte de cinq à quinze minutes du volume d'air total (selon estimation du MD)

Appendice 5 : personnages prêts à jouer

Afin de mettre rapidement en place cette aventure, vous trouverez ci-dessous une série de personnages prêts à jouer. Les joueurs devront payer, selon leurs besoins, l'équipement autre que celui déjà attribué.

GUERRIER HUMAIN DE NIVEAU 9

Force 17, Intelligence 13, Sagesse 10, Dextérité 15, Constitution 15, Charisme 11.

Points de vie : 71. **Alignement** : loyal neutre. **Classe d'armure** : -3.

Équipement : *armure de plates +1, bouclier +2, lame de feu* (épée longue), *dague +3, potion de super-héroïsme*, bourse avec 100 pièces de platine, 80 pièces d'or et 2 améthystes d'une valeur de 250 pièces d'or chacune.

MAGICIEN HUMAIN DE NIVEAU 9

Force 8, Intelligence 16, Sagesse 14, Dextérité 10, Constitution 10, Charisme 11.

Points de vie : 27. **Alignement** : chaotique bon. **Classe d'armure** : 4.

Équipement : livre de sorts (4 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, 3 sorts de niveau 3, 2 sorts de niveau 4, 1 sort de niveau 5), *bâton de contrecoup* (10 charges), *dague +2, bracelets d'armure +6* à la CA, *anneau de renvoi des sorts* (4 charges), *anneau de résistance au feu*, parchemin avec un sort de *téléportation*, bourse contenant 60 pièces de platine, 50 pièces d'or et 3 diamants d'une valeur de 1000 pièces d'or chacun.

Sorts de niveau 1 : *projectile magique, poignée électrique, chute de plume, escalade d'araignée, identification, lecture de la magie, poussée, lumière, ventriloquie, sommeil.*

Sorts de niveau 2 : *Détection de l'invisibilité, détection du mal, force, image miroir, invisibilité, rayon d'affaiblissement, lévitation, toile d'araignée, verrou magique.*

Sorts de niveau 3 : *boule de feu, foudre, dissipation de la magie, infravision, ralentissement, protection contre les projectiles normaux.*

Sorts de niveau 4 : *mur de glace, œil magique, porte dimensionnelle, autométamorphose.*

Sorts de niveau 5 : *distorsion des distances, invocation de monstre III, télékinésie.*

CLERC HUMAIN DE NIVEAU 9

Force 12, Intelligence 12, Sagesse 17, Dextérité 9, Constitution 9, Charisme 13.

Points de vie : 51. **Alignement** : loyal bon. **Classe d'armure** : 0.

Équipement : *cotte de mailles +3, bouclier +1, masse*

d'armes +3, anneau de feuille morte, potion de diminution, sac sans fond, bourse avec 20 pièces de platine, 30 pièces d'or et 2 rubis d'une valeur de 150 pièces d'or chacun.

Sorts de clerc : 6 sorts de niveau 1 ; 6 sorts de niveau 2 ; 4 sorts de niveau 3 ; 2 sorts de niveau 4 ; 1 sort de niveau 5.

VOLEUR HUMAIN DE NIVEAU 10

Force 9, Intelligence 13, Sagesse 8, Dextérité 18, Constitution 9, Charisme 8.

Points de vie : 44. **Alignement** : chaotique neutre. **Classe d'armure** : 2.

Compétences de voleur :

Pickpocket : 90% ; crochetage : 82% ; détection/désamorçage des pièges : 70% ; déplacement silencieux : 88% ; dissimulation dans l'ombre : 73% ; acuité auditive : 30% ; escalade : 99% ; lecture des langues : 50%.

Équipement : armure de cuir, outils de voleur, *anneau de protection +2, potion de soins mineurs* (1d8 pv), *anneau de feuille morte, bâtonnet de détection de la magie* (8 charges), *épée courte +3, dague +2, potion de rapidité*, parchemin avec trois sorts de magicien (*tempête de glace, œil magique, globe mineur d'Invulnérabilité*), bourse avec 20 pièces de platine, 25 pièces d'or, 1 perle noire d'une valeur de 700 pièces d'or et 10 pierres semi-précieuses d'une valeur de 120 pièces d'or chacune.

GUERRIER-MAGICIEN ELFE DE NIVEAU 7

Force 12, Intelligence 17, Sagesse 11, Dextérité 15, Constitution 10, Charisme 10.

Points de vie : 39. **Alignement** : neutre. **Classe d'armure** : 2.

Équipement : livre de sorts (4 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, 3 sorts de niveau 3, 2 sorts de niveau 4), *cotte de mailles elfique, épée longue +1 / +3 contre les morts-vivants, dague +3, anneau de régénération, potion de vol, potion de forme gazeuse*, bourse avec 20 pièces de platine, 40 pièces d'or et 4 topazes d'une valeur de 200 pièces d'or chacune.

Sorts de niveau 1 : *chute de plume, compréhension des langues, lecture de la magie, effacement, protection contre le mal, saut, serviteur invisible, réparation.*

Sorts de niveau 2 : *fracasement, corde enchantée, détection de l'invisibilité, invisibilité, ténèbres sur 5 mètres.*

Sorts de niveau 3 : *boule de feu, dissipation de la magie, intermittence, paralysie, vol, rapidité.*

Sorts de niveau 4 : *désenvoûtement, globe mineur d'invulnérabilité, tempête de glace, effroi.*

GUERRIER NAIN DE NIVEAU 8

Force 16, Intelligence 11, Sagesse 10, Dextérité 12, Constitution 16, Charisme 9.

Points de vie : 64. **Alignement** : loyal neutre. **Classe d'armure** : -1.

Équipement : *marteau des nains*, *cotte de mailles* +2, *bouclier* +3, *hache d'armes* +2, *anneau de liberté d'action*, bourse avec 100 pièces de platine, 60 pièces d'or, 2 grenats d'une valeur de 300 pièces d'or chacun et 1 opale d'une valeur de 1 500 pièces d'or.

PALADIN HUMAIN DE NIVEAU 10

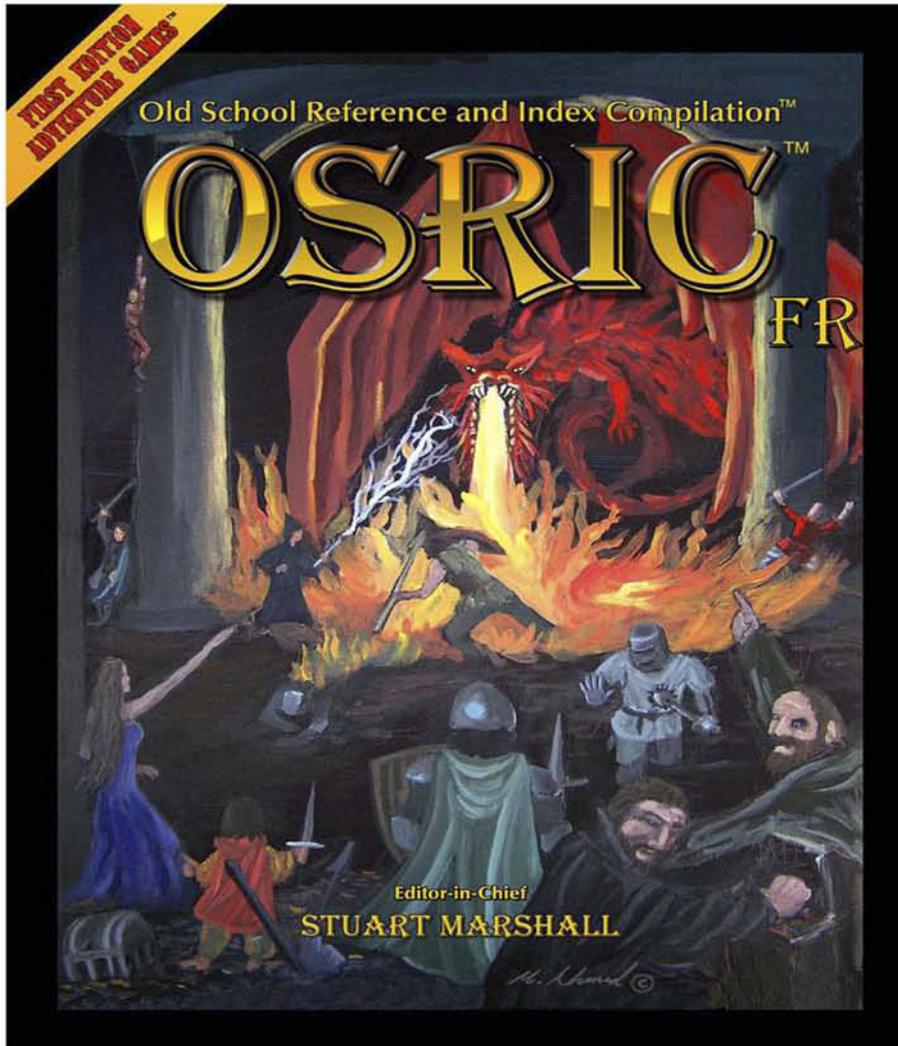
Force 13, Intelligence 13, Sagesse 16, Dextérité 12, Constitution 15, Charisme 17.

Points de vie : 77. **Alignement** : loyal bon. **Classe d'armure** : 0 (-2).

Pouvoirs de paladin : détection du mal à 20 mètres, sauvegarde élevée, destrier de paladin (au choix du MJ), guérison des maladies (2 fois par semaine), immunisé contre les maladies, aura permanente de protection contre le mal.

Sorts de clerc : 2 sorts de niveau 1.

Équipement : *armure de plates* +2, *bouclier* +1, *épée à deux mains* +3, *dague* +1, *masse d'armes* +2, *anneau de résistance au feu*.



OSRIC EN FRANÇAIS !

Des règles complètes en un seul volume
Un univers de mystères, de héros et de magie vous attend.
Partez à l'aventure !!!

Les règles d'OSRIC comprennent :

413 sorts

285 monstres

331 objets magiques

Des règles de création de personnage pour 7 races et 9 classes

Des règles et des tableaux complets d'aventure, d'exploration et de combat

Plus de 100 illustrations originales, jamais publiées auparavant.

Téléchargez le PDF gratuit de 396 pages:

<http://www.knights-n-knaves.com/osric/>

OSRIC Open license:

Terms used herein are as defined in the OPEN GAME LICENSE Version 1.0a promulgated by Wizards of the Coast, Inc. Open Game Content may only be used under and in terms of the Open Game License.

Subject to the other terms of this license, you may do the following:

1. Distribute this document for free or for profit, provided that no change or addition is made other than adding your name as publisher if the product is distributed in print, other than by print on demand.
2. Refer in your own products to the name of this document, and indicate compatibility with the OSRIC system.
3. Produce content that is derivative of the "Licensed IP" material in this document, provided that your product is not a complete game.
4. Include quotations from the rules set forth in the OSRIC system, provided that such Quotes do not individually exceed 100 words or collectively comprise more than 10% of your product.
5. Identify parts of your Product Identity as "OSRICTM Open Content" that may be used by other OSRIC publishers, but only OSRIC publishers, as if it were Open Game Content. Note that Open Game Content may not be limited to OSRIC publishers, only Product Identity.
6. Identify parts of your Product Identity as "OSRICTM Reference Content," in which case other publishers may refer to the OSRIC Reference Content provided that they identify the source of the reference (your work) and note on the cover of their product that your product is required in order to use their product.
7. If a publisher fails to identify OSRIC Open or Reference content, that content will be considered Product Identity, assuming that it is valid Product Identity under the OGL.

If you do any of the foregoing, you must:

1. Comply with the terms of the Wizards of the Coast ("WOTC") Open Game License with respect to any use of Open Game Content.
2. Not violate or infringe upon any trademark of WOTC (moreover, note that the OGL currently prohibits any indication of compatibility with a trademark without written permission).
3. Include the following text prominently on the cover or cover page of your product:

This product uses the OSRICTM System (Old School System Reference and Index Compilation™). The OSRIC system text may be found at <http://www.knights-n-knaves.com/osric>. The OSRIC text is copyright of Stuart Marshall. "OSRIC" and "Old School Reference and Index Compilation," are trademarks of Matthew Finch and Stuart Marshall and may be used only in accordance with the OSRIC license. This product is not affiliated with Wizards of the Coast.

Complimentary copies of OSRIC material need not be sent to the authors, but it would be nice.

"Licensed IP" means: all of the material herein, with the exception of the artwork, trademarks, and title.

Under no circumstance should this license be construed to violate the terms of the Open Game License, and any term that violates the Open Game License is to be construed as closely as possible to the original intent within the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artefacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment,

magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

OSRIC copyright 2006-08 by Stuart Marshall, adapting material prepared by Matthew J. Finch, based on the System Reference Document, inspired by the works of E. Gary Gygax, Dave Arneson, and many others.

The following material was adapted back to the 1e system from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc: Aerial Servant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Al-Mi'Raj from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Roger Musson, Amphisbaena from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Axe Beak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Aurumvorax from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Babblor from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by Jeremy Goodwin and Ian McDowell, Bat, Mobat from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Beetle, Death Watch from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Beetle Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Blindheim from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Brownie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Carbundle from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Caryatid Column from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jean Wells, Caterwaul from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Coffin Corpse from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Eaton, Crabman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Erica Balsey based on original material by Ian Livingstone, Crypt Thing from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dakon from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Ian McDowell, Dark Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Rik Shepard, Dark Stalker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Muth, Demon, Alu- from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Demon, Cambion from the Tome 01 Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Disenchanter from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Dracolisk from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Executioner's Hood from the Tome 01 Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Eye of the Deep from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Flind from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Fly, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Gargoyler from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Gorgimera from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Groaning Spirit from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Jackalwere from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Leech, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Lurker Above from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Mongrelman from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Necrophidius from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Simon Tilbrook, Nereid from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based

on original material by E. Gary Gygax, Nilbog from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Roger Musson, Phantom from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Harold Johnson and Tom Moldvay, Piercer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Poltergeist from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Lew Pulsipher, Quickling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Rot Grub from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc authors Scott Greene and Clark Peterson based on original material by E. Gary Gygax, Shadu from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Skeleton Warrior from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Nigel Morgan, Slithering Tracker from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Slug, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Sprite from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Squealer from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Stunjelly from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Tick, Giant from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Trapper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Troll, Ice from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Russell Cole, Troll, Giant Two Headed from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Oliver Charles McDonald, Vilstrak from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Volt from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Jonathon Jones, Vulchling from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax, Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by Albie Fiore, Yeti from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Green based on original material by E. Gary Gygax, Zombie, Juju from the Tome of Horrors copyright 2002 by Necromancer Games, Inc author Scott Greene based on original material by E. Gary Gygax.

OSRIC Chapter I copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter II copyright 2006-08 by Stuart Marshall. OSRIC Chapter III copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter IV copyright 2006-08 by Stuart Marshall, Trent Foster, James Boney and Vincent Frugé. OSRIC Chapter V copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Chris Hopkins, James Boney, Robert Ross, Jeremy Goehring, Mike Davison, Daniel Proctor, B. Scot Hoover, Chris Cain, Bill Silvey, Floyd Canaday, Vincent Frugé and Matthew James Slanham. OSRIC Chapter VI copyright 2007-08 by Stuart Marshall, Daniel Proctor and Vincent Frugé. OSRIC appendices copyright 2006-08 by Stuart Marshall and James D. Kramer.

End of License

Designation of Product Identity and Open Game Content:

The terms "OSRIC," "OSRIC," and "O.S.R.I.C." are Product Identity and trademarks: all artwork and formatting is Product Identity. The Variable Experience Point Rule on p.118 is Product Identity. Aside from the previous two sentences, Chapters I, II and III of this work are Open Game Content. Chapters IV, V and VI are Product Identity to the extent permitted under the OGL and to the extent such material is subject to copyright, except for any text language derived from the SRD or the Tome of Horrors, which is Open Game Content.

OSRIC™
Module
Compatible

Module d'Aventure

LE TOMBEAU DE MALAGOR

par Hanteus Cadaver



Un terrible danger menacerait le royaume de Gorgonde. Les autorités royales redoutent qu'un ancien fléau disparu ne resurgisse pour ravager la contrée toute entière, comme ce fut le cas il y a de cela des siècles. Des rumeurs insistantes prétendent que des individus douteux tentent depuis peu d'arracher au néant un antique artefact au pouvoir de destruction sans limites.

GORGONDE