Stormbringer

L'OCTOGONE DU CHAOS

Tony Fiorito

ORIFLAM

Stormbringer

L'OCTOGONE DU CHAOS

Tony Fiorito
Eric Simon

Le présent ouvrage a été approuvé et autorisé par Michael Moorcock.

Une publication

ORIFLAM

Avec l'accord de Chaosium Inc.,
de Games Workshop et de TOME.

INTRODUCTION

Bienvenu dans cette nouvelle aventure de STORMBRINGER.

L'Octogone du Chaos est une aventure de Stormbringer conçue pour quatre à six personnages ayant des compétences légèrement supérieures à la moyenne. Des aventuriers débutants ou trop expérimentés ne doivent donc pas être employés. De plus, des personnages originaires de Melniboné ne sont pas autorisés. D'ailleurs, en règle générale, les Melnibonéens ne devraient pratiquement jamais être tentés par l'aventure, leur tempérament et leurs coutumes ne les y incitant guère. De leur côté, les joueurs n'ont pas à se préoccuper de savoir si leurs personnages sont ou non, aussi puissants qu'Elric lui-même ; leur survie dépendra plus de leur aptitude à la réflexion, que de leurs compétences au combat.

Le temps est un facteur important dans ce scénario. En le jouant, les aventuriers auront peut-être l'opportunité d'explorer une citadelle melnibonéenne abandonnée, mais encore faudra-t-il qu'ils puissent arriver jusque là ...

Avant toute chose, le Maître de Jeu devra s'astreindre à lire l'aventure dans son intégralité avant de la proposer à ses joueurs. En cours de partie, il lui faudra noter scrupuleusement les réactions des aventuriers face aux différentes personnalités qu'ils seront amenés à rencontrer, car les actes des personnages pourront avoir d'importantes conséquences sur les péripéties du scénario. Il devra également tenir un décompte précis du temps qui s'écoule dans l'univers du jeu, ainsi que des déplacements des groupes antagonistes. En effet, certaines rencontres dépendent entièrement du moment auquel les joueurs visitent certains lieux.

La saga d'Elric écrite
par Michael Moorcock:
La Jeunesse d'Elric(2tomes)
Elric le Nécromancien
La Sorcière Dormante
L'Epée Noire
Stormbringer

SOMMAIRE

L'OCTOGONE DU CHAOS 5
Histoire ..... –
Description de l'aventure 7
Introduction et mise en place 8
Les premières heures 9
Le voyage 13
L'objectif 16
Le retour et la conclusion 38
L'opposition ..... –
Indices et trésors aléatoires 41
LES GUERRES DANS LES JEUNES ROYAUMES 43

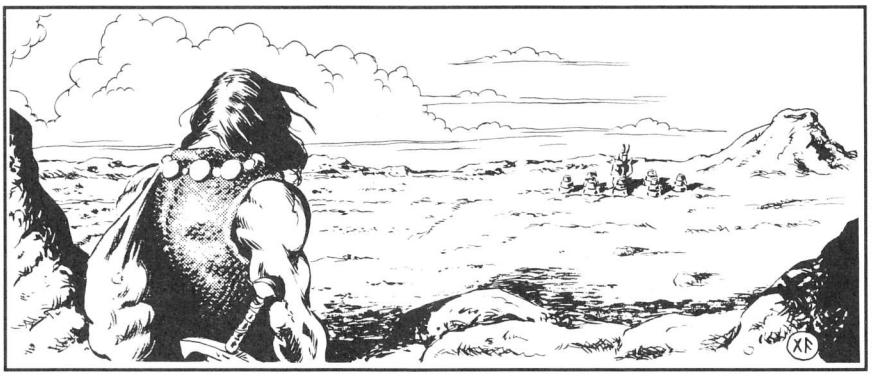
L'OCTOGONE DU CHAOS

HISTOIRE 5
LE CADRE 6
La date ..... –
Le lieu ..... –
Les personnages 7
DESCRIPTION DE L'AVENTURE ..... –
On demande aventuriers ..... –
Chronologie ..... –
Forces de Pan Tang ..... –
INTRODUCTION ET MISE EN PLACE 8
Gens, Lieu et Choses ..... –
LES PREMIERES HEURES 9
LE VOYAGE 13
Le Trajet 15
L'OBJECTIF 16
Le Château de la Couronne ..... –
La tour numéro un 18
La tour numéro deux 20
La tour numéro trois 27
La tour numéro quatre 30
La tour numéro cinq ..... –
La tour numéro six ..... –
La tour numéro sept ..... –
La tour numéro huit 32
La statue de Mabelrode 36
La cérémonie à Arkyn 37
LE RETOUR ET LA CONCLUSION 38
L'OPPOSITION ..... –
Nouvelles créatures démoniaques ..... –
INDICES ET TRESORS ALEATOIRES 41
Indices ..... –

SCENARIO

L'OCTOGONE DU CHAOS

Par Tony Fiorito



HISTOIRE

Terhali, l'Impératrice Verte, dirigea le Brillant Empire de 8406, année de sa fondation, jusqu'en 9011. C'est au cours de son règne que Fuol Tsan (Grand Prêtre de Mabelrode, le Duc du Chaos Sans Visage) fabriqua le légendaire objet magique connu sous le nom de Couronne de Mabelrode. Cette couronne, une fois coiffée avait la réputation de conférer aux prêtres-sorciers du Duc Sans Visage, le pouvoir de communiquer directement avec leur dieu. Suite à cela, Terhali fit lentement torturer à mort le sorcier par ses démons familiers. Elle le punit ainsi de l'impudence dont il avait fait preuve en créant un objet aussi puissant tout en s'arrangeant pour que l'Impératrice elle-même ne puisse pas l'utiliser. Son agonie dura de longues années ... Pour assouvir son courroux, Terhali décida également d'enfermer la couronne et les serviteurs du prêtre félon dans une grande statue de Mabelrode, le Roi des Epées. Cette statue se dresse, aujourd'hui encore, au coeur d'une région appelée les Collines Mortes de Dorel.

Depuis cette époque, de nombreux changements se sont produits dans les alentours immédiats de la statue. Ainsi, un autre empereur melnibonéen, Itric le Seizième, fit construire l'Octogone du Chaos. Il édifia huit tours autour de l'édifice et les dota d'une garnison, afin de défendre le sud-est du Brillant Empire contre les incursions des Seigneurs du Dharzi, censés exister en ce lieu.

Même si la menace ne s'est jamais concrétisée, l'endroit fut le cadre d'une grande bataille, il y a de cela cinq siècles.

Elle opposa les Seigneurs Elémentaires, Kakatal et Grome, et manqua de détruire entièrement l'Octogone. En effet, un volcan fit irruption non loin des tours au sud-est et deux d'entre-elles furent englouties par les flots de lave incandescents, alors que quatre autres étaient partiellement submergées. Même la grande statue de Mabelrode est désormais enfoncée jusqu'aux cuisses dans le roc volcanique. Les deux dernières tours subirent peu de dommages et abritèrent encore longtemps des légionnaires melnibonéens.

Depuis la mort de Terhali, il n'a jamais plus été fait mention de la couronne. Qu'en est-il advenu ? Seul Mabelrode, et peut-être le fantôme de l'Impératrice Verte, le savent vraiment ...

Au cours de toute son histoire, l'Octogone n'a eu à subir qu'une seule attaque militaire. Celle-ci fut conduite par une unité maudite de Pan Tang, cent cinq ans avant la prise du Trône de Rubis par Sadric. Cette unité était menée par le Théocrate de l'époque, le trisaïeul du maître actuel de Pan Tang. Les défenseurs, quant à eux, étaient sous les ordres de Schild Tsar, un prince de Melniboné. Les troupes des agresseurs furent décimées pendant l'affrontement et les représailles melnibonéennes contre Hwamgaarl furent aussi rapides que brutales. Dix à quinze mille civils furent tués, alors que plusieurs milliers de survivants se retrouvèrent réduits en esclavage. La plus grande partie de la flotte de guerre de Pan Tang fut également envoyée par le fond et les marins défunts furent condamnés par sorcellerie à servir à bord des vaisseaux chaotiques de Pyaray.

Arrière plan de l'aventure

Sadric le Quatre Vingt Sixième, le père d'Elric, fut persuadé par les impératifs commerciaux et l'apaisement des tensions avec les Jeunes Royaumes du sud et les autres ennemis de Melniboné, que les forts frontaliers du sud n'étaient plus nécessaires. Après avoir reçu l'assurance que les royaumes humains effectueraient des patrouilles régulières au sud, Sadric rappela les dernières garnisons stationnées dans les avants-postes les plus éloignés. Depuis cette époque, ces régions furent désertées par les Melnibonéens qui sombrèrent peu à peu dans la décadence. Aujourd'hui, le Royaume de Lumière n'est plus qu'un souvenir et Imrryr est tombée sous l'assaut mené par Elric lui-même. L'aventure débute dans la cité de Bakshaan, sur la côte occidentale d'Ilmiora. Au cours des dernières semaines, bon nombre d'aventuriers et de mercenaires se sont rendus dans cette ville, en quête d'un employeur. La plupart sont prêts à tout endurer à l'exception des mornes patrouilles aux confins du Désert des Soupirs. Au début du printemps, il pleut davantage dans le désert qu'au cours du reste de l'année. D'ailleurs, certains hommes ont déjà fait route vers l'ouest, en direction de la frontière entre

Dharijor et Jharkor où des échauffourées de plus en plus fréquentes éclatent.

Dès que les tempêtes hivernales se sont faites plus rares, le port de Bakshaan a commencé à grouiller d'activité. Une flotille de dix vaisseaux marchands venue de Tarkesh, a déchargé une cargaison de produits fabriqués par les artisans de ce pays nordique au cours de la mauvaise saison. Quatre petits navires rapides et manoeuvrables de l'Ile des Cités Pourpres, ont apporté des tissus de Lormyr et se préparent au chemin du retour après avoir rempli leurs cales. L'unique vaisseau de guerre qui leur tient lieu d'escorte à l'air minuscule, comparé aux deux trirèmes de combat d'un noir profond, qui sont arrivées de Pan Tang deux jours avant la Fête du Printemps. Elles sont là pour d'obscures "raisons d'affaires" (du moins, c'est le prétexte qu'elles ont donné à leur présence). Un seul bâteau lormyrien est à quai. Sa coque fine et racée est particulièrement adaptée au transport rapide de marchandises spéciales et de passagers. En plus de son équipage, on a pu remarquer qu'il y avait de nombreux guerriers à son bord. Les seuls passagers que l'on a vu quitter cette embarcation, étaient un Melnibonéen et son compagnon, un humain à la carrure imposante...

LE CADRE

LA DATE

Ce scénario commence approximativemment un an après la chute de Melniboné. Lormyr fut la première nation des Jeunes Royaumes à obtenir son indépendance, il y a près de quatre cents ans. Aujourd'hui, tous les Jeunes Royaumes sont libérés du joug melnibonéen. Néanmoins, de nombreux pays tels que Filkhar, Argimiliar et Jharkor sont encore marqués par son empreinte.

LE LIEU

De nombreux pays peuvent jouer un rôle dans cette aventure. Chacun d'entre eux possède des spécificités et des ressources qui peuvent se révéler utiles aux aventuriers. Les informations suivantes sont connues de tous les habitants des Jeunes Royaumes.

Argimiliar : située au coeur du Continent Austral, cette grande nation peut fournir un certain soutien à ceux qui partent à l'aventure vers le sud. Elle possède un port important, Cadsandria. Cette ville est non seulement un marché en pleine expansion, où de nombreux objets rares peuvent être achetés ou vendus, mais aussi un lieu de rencontre pour les érudits et les aventuriers bien informés. Argimiliar s'adonne à pratiquement toutes les religions. Les adorateurs de la Loi, tout comme ceux du Chaos, y sont donc les bienvenus. Du temps de Sadric, le père d'Elric, un important corps de légionnaires melnibonéens stationnait à Cadsandria, et dans la Cité de la Côte Jaune.

Lormyr : le plus ancien des Jeunes Royaumes a gagné son indépendance près de quatre siècles avant l'avènement d'Elric. Véritable bastion de la Loi, il s'agissait du seul endroit, du temps de Sadric, où une personne pouvait venir chercher refuge pour se protéger du courroux des Melnibonéens.

Filkhar : ce pays possède à peu près la même structure sociale qu'Argimiliar. A mi-chemin entre un royaume de Lormyr un peu engourdi et les peuplades plus actives de l'est du Continent Austral, Filkhar est une petite nation qui n'est pas tentée par les affaires internationales.

Pikarayd : si les personnages préfèrent ne pas s'aventurer au travers de contrées sauvages non répertoriées, ou naviguer le long des côtes inconnues de Dorel, il leur faudra traverser, à un moment ou à un autre, une région de Pikarayd pour rejoindre les Collines Mortes et le Château de la Couronne. Malheureusement, les habitants de ce pays sont extrêmement méfiants à l'égard des étrangers. Seuls les adorateurs convaincus du Chaos, ou les natifs de Pikarayd, peuvent envisager de se risquer aux abords des cités de Ryfel et de Chalal. Par chance, la population de cette nation est presque entièrement regroupée le long des côtes nord. Les territoires méridionaux du pays (seule région que les aventuriers traverseront s'ils ont un peu de sagesse) sont constitués de contrées sauvages où les Quinze Plans de la Terre sont très proches les uns des autres. Il faut noter que les prêtres de Pikarayd expriment une défiance marquée envers les Melnibonéens et vénèrent presque les sorciers de Pan Tang. Ils sont fermement convaincus que les Melnibonéens abandonneront le Chaos, au moment du Conflit Final qui l'opposera à la Loi.

Dorel, l'Octogone du Chaos : ce sanctuaire de la Couronne de Mabelrode, se dresse à l'ouest des Collines Mortes, non loin de la frontière qui sépare Pikarayd d'Argimiliar. C'est une contrée abominable où peu de choses sont capables de survivre. Les croyances populaires voient dans cet endroit un ancien champ de bataille important où s'affrontèrent il y a plus d'un millénaire le Brillant Empire et les Seigneurs du Dharzi. Quelques ermites et autres sages déments sont pour leur part convaincus que Dorel fut ravagée au cours de la dernière grande guerre qui opposa la Loi au Chaos.

Ilmiora : le présent scénario débute à Bakshaan, le port situé au sud-ouest de ce pays. Ilmiora est une grande nation formée essentiellement par la fédération de plusieurs cités-états. Bakshaan est soumis aux princes marchands. Presque tout y est toléré, du moment que les bons pots de vin aboutissent au fond des bonnes poches. Son marché est le plus réputé du Continent Septentrional et Bakshaan est un des hauts lieux du commerce mondial.

Vilmir : cette vieille nation qui n'a toutefois pas l'âge de Melniboné, stagne et ne possède plus aucun désir de changement. Ce pays est un fervent allié de la Loi, tout comme Pikarayd est celui du Chaos. Sa structure sociale est aussi rigide que ses lois et rien ne peut survenir en dehors des règles établies. Néanmoins, cette nation possède deux caractéristiques intéressantes pour les aventuriers faisant route vers le Continent Austral. Pour commencer, Vilmir possède quatre ports importants et des convois marchands font très régulièrement la liaison avec Argimiliar et l'Ile des Cités Pourpres. De plus, chaque cité recèle un quartier réservé aux étrangers où aucune loi vilmirienne ne s'applique et où chacun peut faire prévaloir son bon droit grâce à son épée. Ces quartiers sont des lieux de rassemblement privilégiés pour les aventuriers, les fuyards et les proscrits. Vieil Hrolmar est la plus intéressante des villes du pays. On y trouve des caravanes allant jusqu'à Bakshaan en passant par Jadmar, des bateaux commerçant avec Menii et Cadsandria, de grandes universités et la plus importante concentration d'étrangers à Vilmir.

L'Ile des Cités Pourpres : Cette nation insulaire est dirigée par l'argent. L'or, ou même la promesse d'en avoir, permet de demander aux marins des Cités Pourpres de se rendre n'importe où et de faire pratiquement n'importe quoi. Si les personnages passent par le port de Menii ou la Citadelle du Soir, arrangez-vous pour qu'ils y laissent une bonne partie de leur fortune. Déjà florissante à l'époque de Melniboné, Menii est aujourd'hui la plaque tournante du commerce maritime, avec des liaisons régulières à destination de Bakshaan, Vieil Hrolmar et Cadsandria.

LES PERSONNAGES

Le Théocrate de Pan Tang

Le Théocrate est le commanditaire de l'expédition pan tangienne à destination des Collines Mortes de Dorel (voir plus loin). Il a "deviné" l'emplacement de la forteresse et y a envoyé ses hommes. Leurs deux chefs, Cleomedes et Jerrvasi, font partie de sa troupe personnelle de prêtres-sorciers. S'il devait leur être fait le moindre mal, ils seraient vengés par le Théocrate, par l'intermédiaire de ses propres agents.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
18	21	12	26	26	15	17	00

Le Théocrate vénère Chardhos. Il peut invoquer n'importe quel type d'élémentaires ou de démons communs, ainsi que Kakatal et Grome, Lassa, Straasha, Chardhos.

Le Hierophant de Pikarayd

Le Hierophant connaît l'existence du "Château de la Couronne" et de l'expédition de Pan Tang qui désire s'y rendre. En aidant de son mieux les Pan Tangiens, il espère s'attirer les bonnes grâces du Théocrate. Il pourra ainsi obtenir la permission d'invoquer un démon particulier qui le débarassera de quelques ennemis mortels. Il a ordonné l'arrestation de tout étranger n'adorant pas le Chaos et qui serait surpris dans les régions habitées de Pikarayd. Il les maintiendra en détention jusqu'au terme de l'expédition à l'Octogone de Mabelrode. Quiconque résistera à son arrestation sera pourchassé et impitoyablement abattu.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
19	14	15	18	19	14	16	27

Le Hierophant adore Slortar le Vieux et peut invoquer des élémentaires du Feu et de la Terre, ainsi que des démons de combat courants.

DESCRIPTION DE L'AVENTURE

ON DEMANDE AVENTURIERS

Ce scénario est prévu pour quatre à six joueurs. Les personnages doivent être pour moitié des guerriers ou de bons combattants. Deux d'entre-eux doivent posséder une compétence minimum de 70 % avec leur arme principale et un guerrier doit également posséder une compétence en arme de jet de 60 % ou plus. Un voleur peut s'avérer utile une fois que les aventuriers auront atteint le Château de la Couronne, toutefois ce scénario a été conçu de manière à ce qu'un personnage de cette classe ne soit pas indispensable. S'il n'y a pas de voleur dans ce groupe et si personne ne désire en créer un, un brigand shazarien a été inclus dans la section "Rencontres Civilisées" afin d'aider les joueurs. Aucune compétence en sorcellerie n'est requise pour cette aventure. Sous aucun prétexte un sorcier possédant des talents supérieurs au second rang ne devra être autorisé à la jouer. Si les joueurs tiennent absolument à disposer de magie, ne leur laissez créer qu'un seul sorcier du premier ou du second rang.

CHRONOLOGIE

Le temps de jeu sera limité par certains évènements. Un groupe magico-militaire de Pan Tang réduira le temps disponible aux joueurs lors de l'aventure dans le Château de la Couronne. Vous trouverez ci-dessous un tableau détaillant le temps imparti aux Pan Tangiens pour chacune de leurs activités, ainsi que le détail des déplacements d'autres troupes importantes.

FORCES DE PAN TANG

01 Bakshaan. Vol d'un exemplaire de la carte. Meurtre de Traa- virr, le cartographe.

02 Départ d'Ilmoria, toutes voiles dehors, à destination de Pan Tang.

08 Jour Proprice. La magie marine de Pan Tang fait tomber les vents pendant vingt quatre heures, pour tous les navires hormis les siens propres.

09 Arrivée à Hwamgaarl (tôt le matin).

59 Préparation de la caravane. Début du rituel de huit jours.

60 Le Hierophant envoie des patrouilles de cavalerie légère inspecter la région de l'Octogone. Elle arriveront le 70ème jour.

61 Embauche terminée. 80 cavaliers et 80 fantassins sont engagés.

67 La caravane prend la route le huitième jour du rituel. Destination : Kiirleem. Elle parcourt 30km/jour en terrain dégagé.

75 Une flotte de 25 trirèmes de guerre ayant à leur bord 300 soldats, part de Pan Tang à destination de Dorel.

82 L'escadre de guerre croise dans les eaux vilmiriennes jusqu'au 86ème jour. Ses capitaines ont reçu l'ordre d'interrompre le trafic maritime nord-sud et de couler les vaisseaux sans escorte.

90 Arrivée à Kiirleem.

91 Envoi de patrouilles de cavalerie légère jusqu'à la zone de l'Octogone. Elles arriveront le 96ème jour.

92 Les étoiles indiquent que la journée est favorable pour partir en direction de l'Octogone. L'expédition devrait arriver à son but dans les huit jours. Vitesse moyenne : 20km/jour.

93 L'escadre de guerre pan-tangienne passe au large des Cités Pourpres.

102 Arrivée sur le site de l'Octogone. Descellement de son entrée.

103 Début du rituel d'entrée qui doit durer huit jours.

110 L'escadre de guerre Pan Tangienne mouille à quelque distance des côtes orientales de Dorel. Les troupes transportées mettent pied à terre et établissent un camp de base.

111 Entrée à l'aube dans l'Octogone du Chaos. Pillage pendant huit heures, puis départ vers la côte est de Dorel avec la cavalerie de Pikarayd. Vitesse moyenne en marche forcée : 35km/jour.

112 L'infanterie de Pikarayd se dirige vers Chalal où elle arrivera le 130ème jour.

120 Arrivée sur les côtes de Dorel et embarquement à bord des vaisseaux de guerre. Arrivée à Pan Tang 35 jours plus tard.

THEATRE DES EVENEMENTS

La majeure partie de cette aventure se déroule à l'air libre. Ce n'est qu'à l'occasion des recherches finales à l'intérieur de l'Octogone du Chaos, que quelques rencontres en milieu clos pourront se produire. Le maître de jeu devra veiller à bien faire ressentir aux joueurs qu'ils participent à une course contre la montre et qu'ils ne peuvent pas se payer le luxe de la perdre. Les rencontres en extérieur devront être utilisées pour ralentir les aventuriers ou les détourner du chemin le plus direct.

INTRODUCTION ET MISE EN PLACE

GENS, LIEUX ET CHOSES

Personnalités

Traa-Verr : il s'agit d'un ex-aventurier reconverti dans la cartographie et qui a du sang melnibonéen dans les veines. Vieillard chenu, il vit dans le quartier marchand de Baskshaan depuis maintenant longtemps et nul n'a souvenir de son arrivée. Il prétend que son grand-père maternel était un soldat Melnibonéen et son lien avec le Peuple Dragon l'a d'ailleurs toujours maintenu à l'écart des autres négociants. Traa-Verr est un excellent artisan et il a accès aux cartes les plus communes ... et à d'autres qui le sont moins.

Consill Kear : ce sage Vilmirien est revenu récemment de Dorel. Impétueux et emphatique, il n'a pas fallu longtemps à tous les habitués des tavernes pour apprendre son retour. Aimé de tous, il dépense sans compter la fortune qu'il a hérité d'un père économe. Grand voyageur, Kear a vu bien des choses spectaculaires au cours de ses périples et a ramené des souvenirs étranges à Bakshaan, sa ville d'origine où il aime à revenir.

Grainevent : cet ancien et mystérieux marin prétend avoir posé le pied sur cinq continents différents. Rares sont ceux qui ont rencontré ce loup de mer à la peau tannée, mais beaucoup ont entendu parler de lui. Grainevent a la réputation de porter chance aux convois commerciaux et de donner la victoire aux flottes de guerre. Personne ne sait d'où il vient et nul ne peut le contraindre à aller où que ce soit. Toutefois, lorsqu'il monte sur la passerelle d'un bâteau pour faire partie de son équipage, personne n'essaie de l'en dissuader.

Heller Costal : ce célèbre monte-en-l'air porte à son crédit bon nombre des plus fameux cambriolages de Bakshaan. Aucune accusation n'a pu être prouvée jusqu'à présent contre ce voleur insaisissable. Costal traîne toujours dans les bas quartiers de la ville. D'habitude il a toujours de l'argent en poche, bien qu'il prétende n'avoir jamais travaillé de sa vie.

Lorran K'sal, le Sorcier Melnibonéen et son compagnon Lokk : Ce prêtre-sorcier possède un peu de sang royal. S'il est aujourd'hui à Bakshaan, c'est pour retrouver son frère, Lorran Tenyck. Il y a de cela quelques années, celui-ci a quitté Melniboné pour partir à la recherche de reliques du règne de Terhali, l'Impératrice Verte. Tenyck a toujours maintenu une correspondance régulière avec sa famille, jusqu'il y a quelques mois. Grâce à ses talents divinatoires, K'sal a appris que s'il se rendait en Vilmir où il espère découvrir des indices concernant son frère. Il a emmené avec lui son fidèle serviteur-démon et garde du corps, Lokk. K'sal a découvert bien plus de choses qu'il ne le pensait. Ainsi, il a trouvé le corps de Tenyck à bord d'un vaisseau pirate qui faisait voiles vers Bakshaan. Les marins à bord lui apprirent que son frère avait été assassiné par des sorciers de Pan Tang à la recherche d'une carte que Tenyck et lui-même possédaient et indiquant l'emplacement du temple de Mabelrode à Dorel ... Ce temple fait partie du Château de la Couronne. K'sal a désormais pour objectif d'attacher ses pas à ceux des Pan Tangiens qui veulent se rendre au Château. Attendant le moment propice, il vengera cruellement l'assassinat de son frère.

LORRAN K'SAL

Noble guerrier de Melniboné
Sorcier du Quatrième Rang
Age : 27 ans

Lorran a des yeux gris, des cheveux noirs, une peau claire et une stature élancée. Il mesure 1m 97 et pèse 90 kilos. Son métal favori est l'argent et sa pierre précieuse préférée l'émeraude. Après avoir voyagé de long mois à travers les Jeunes Royaumes Lorran K'sal a découvert le plan des Pan Tangiens et s'est aperçu du danger. N'étant plus lié au Chaos, il va essayer de dépasser les Pan Tangiens dans leur quête.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
15	14	17	21	25	10	14	63

Points de vie : 19

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Hache des mers démon	94 %	2D6+2+5D6	78 %
Hache de Bataille	59 %	1D8+1D6+2	45 %
Ecu	20 %	2D6	90 %

Armure Démons
Demi-plaques

CON	TAI	POU	CHA
85	17	23	16

Compétences :
Equitation 70 %, Nager 40 %, Persuader 43 %, Premiers Soins 58 %, Connaissance des Plantes 58 %.
Langages :
Parle, Lit et Ecrit le Commun, le Haut et le Bas Melnibonéen à 100 %.
Invocations :
Elémentaires : Air 95 %, Terre 67 %, Feu 50 %, Eau 90%.
Démons : Savoir 92 %, Combat 55 %, Protection 90 %, Possession 70%, Désir 70 %, Voyage 60%.
Seigneurs Elémentaires : Lassa, Strassha.
Seigneur des Bêtes : Fileet.

Elémentaires Liés :
Trois Sylphes (bague en argent, bracelet, pendentif), une Salamandre (Dragon d'Argent de l'année de naissance) et un Gnome (émeraude de 30 carats), un démon de Savoir (pendentif INT 80, POU 15, CON 22).

Argent et Trésors :
16 Grandes Argents, 9 émeraudes de cinq carats, 3 potions de soins (2D6 points en 1D4 heures), des rouleaux de parchemin avec les Fragments 1 à 6 transcrits en Bas Melnibonéen et un exemplaire de la carte de Kralor.

LOKK : Serviteur-démon de Lorran K'sal

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
19	18	16	10	19	19	9

Points de vie : 22

Hache des Mers Démons
Points de vie : 49

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
34	55	3	8	23	3	18

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Hache des Mers magique	74 %	6D6+2	55%
Hache de bataille	59 %	1D8+1D6+2	

Armure	Protection
Demi-Plaques	1D8-1 points

Lokk est très froid et ne parle jamais. Une lueur de cruauté inouie brille constamment au fond de ses yeux. Lokk contient difficilement ses instincts démoniaques. Seule la présence de Lorran K'sal le contraint à calmer ses ardeurs. S'il se retrouve seul avec des hommes, il prendra énormément de plaisir à les terroriser. Toutefois, il ne mettra jamais leur vie en danger. Pour l'ambiance, prévoyez de le laisser seul un moment en tête à tête avec les aventuriers.

Korkuc Wisen : il s'agit du capitaine de la flotille de commerce des Cités Pourpres. Wisen est un homme heureux. Il a beaucoup d'argent, et dans les Cités Pourpres l'argent est synonyme de bonheur. Sans être particulièrement aventureux de nature, il est loin d'être un lâche et a entendu des rumeurs concernant d'anciens trésors melnibonéens oubliés. Il est prêt à tenter sa chance et essaiera toujours de couvrir ses arrières en cas d'échec. Quoiqu'il en soit, s'il y a un butin à amasser, il en veut sa part !

Lieux Intéressants

L'auberge DeWeese : Cet établissement de qualité possède une réputation bien établie à Bakshaan. Cette auberge est située près des docks et accueille essentiellement des capitaines marchands et des propriétaires de bateaux. Elle ne possède qu'un seul étage. La cuisine et la grande salle tenant lieu de salle à manger se situent au rez de chaussée. Le premier est divisé en pièces plus petites qui sont louées pour des réunions ou des fêtes privées. De nombreuses assemblées de la Guilde des marins marchands se tiennent au premier étage de l'auberge DeWeese. Cet établissement s'est acquis une étrange renommée auprès des voleurs de la cité. Au cours de l'année écoulée, il a subi cinq tentatives de cambriolage ou d'espionnage. Aucun des brigands impliqués dans ces affaires n'est jamais réapparu. La rumeur prétend que l'auberge est défendue par sorcellerie ...

La Taverne des Cinq Couteaux : cet endroit de bric et de broc abrite souvent des hommes de sac et de corde. La salle commune est meublée de nombreuses tables longues et de bancs en bois. Quelques rares chaises et tabourets rafistolés à la hâte, témoignent des nombreuses bagarres qui éclatent régulièrement en ce lieu. Le boire et le couvert sont d'assez bonne qualité sans être trop honéreux. Entre deux engagements, de nombreux mercenaires fréquentent les Cinq Couteaux. Tous ceux qui recherchent des combattants pour des emplois de courtes durées viennent ici faire leur choix. Le tenancier de l'établissement, Olligarg Thump est lui-même un ancien mercenaire d'Ilmar. Il manie avec beaucoup d'adresse l'arc du désert qu'il garde derrière son comptoir. Il connaît les meilleurs et les pires employeurs et a toujours un petit travail à proposer à des guerriers sans emploi et désireux de se faire un peu d'argent.

LES PREMIERES HEURES

Cette partie fournit quantité d'informations concernant les évènements à venir. Les joueurs devront leur prêter toute l'attention nécessaire. Les plus petits indices peuvent avoir leur importance par la suite. Les possibilités d'action des personnages seront limitées jusqu'à 20 heures le soir du premier jour.

Premier Jour de la Deuxième Semaine du Printemps

Midi

Les aventuriers passent devant la petite échoppe de Traa-Verr, le cartographe. Ce dernier est occupé à raconter à la foule rassemblée en ce lieu (en plus des personnages, il y a toutes sortes de clients) comment les légions du Brillant Empire ont quitté leurs avant-postes du Continent Austral. "Les Melnibonéens ont emporté tout ce qu'ils considéraient comme ayant de la valeur. Mais ce qui n'est qu'immondice pour les sorciers-généraux des légions d'Imrryr est encore un trésor fabuleux pour de pauvres diables tels que vous !" L'expression "pauvres diables" ne semblent pas du goût de tout le monde. En effet, deux personnes expriment leur vive réprobation. Il s'agit d'un homme et d'une femme vêtus de noir de la tête aux pieds, leurs cheveux et leurs yeux sont assortis à leur tenue et il émane d'eux une aura chaotique certaine. Ils ont manifestement les caractéristiques physiques du peuple de Pan Tang. Après un sursaut de terreur accompagné d'un gloussement étouffé, Traa-verr reprend : "Toutes les forteresses connues seront pillées bien avant que vous autres, jeunes freluquets, n'arriviez jusqu'à elles. Mais, gardez bien ceci en mémoire : les Melnibonéens ne sont pas idiots ! Croyez vous qu'ils sont allés clamer haut et fort où se trouvent toutes leurs citadelles ? Non mes enfants ! Alors si quelqu'un peut mettre la main sur une carte indiquant le chemin à suivre pour parvenir jusqu'à l'un de ces châteaux encore inconnus... Je crois qu'il ne le regretterait pas". La Pan Tangienne demande alors au vieux gratte-papier s'il possède une de ces précieuses cartes. Traa-Verr blémissant esquisse un sourire contraint avant de bredouiller "Pas encore, mais qui sait ? J'aurai peut être de la chance ..."

Une fois l'assistance dispersée, les Pan Tangiens suivront

Traa-Verr à l'intérieur de son échoppe et déploieront tous leurs talents pour se faire expliquer où trouver l'une de ces cartes. Si les aventuriers interviennent, ils quitteront les lieux en regardant Traa-Verr avec ironie. Rassuré, celui-ci pourra donner le nom de Consill Kear qui d'après lui possède une carte intéressante. Si les aventuriers n'interviennent pas et se contentent d'observer la scène par une fenêtre il verront Traa- Verr écrire un nom sur un parchemin puis le tendre aux Pan Tangiens. S'emparant du document les Pan Tangiens s'enfuiront rapidement. Hélas pour Traa-Verr, que les aventuriers interviennent ou non, ses jours sont comptés. Effectivement, les Pan Tangiens ne peuvent pas se permettre de laisser un témoin aussi gênant derrière eux. Quoiqu'il en soit, Traa-Verr possède bien une carte que lui a remis Consill Kear et qui indique l'emplacement du château de la Couronne. Il la remettra aux personnages un peu plus tard afin de venger l'assassinat de son ami par delà la mort et contrecarrer les plans des Pan Tangiens.

13 Heures.

Deux aventuriers (choisis au hasard) passent devant la boutique d'un marchand d'armes connue pour être favorisée par les guerriers adorant les Seigneurs de la Chance. Un bouclier orné d'une étoile à huit branches est suspendu au dessus de la porte d'entrée. Quatre guerriers sont en train de s'entraîner dans le petit enclos attenant à la boutique. Alors que les personnages observent leurs prouesses, ils remarquent un morceau de parchemin délavé par la dernière pluie et cloué à la palissade de l'enclos. Demandez à chaque aventurier d'effectuer six jets de pourcentage sous son INT. Pour chaque jet réussi, le personnage déchiffrera une partie du document (déterminée au hasard en effectuant un jet d'1D6 sur le tableau ci-dessous).

01	On recherche des mercenaires pour un emploi de plus de six mois.
02	Il s'agit d'une expédition à destination du Continent Austral.
03	Des guerriers vénérant le Chaos sont particulièrement les bienvenus.
04	Les employeurs sont originaires de Pan Tang.
05	Le départ aura lieu demain à l'aube.
06	Les employeurs sont des sorciers qui adorent Mabelrode.

Alors que les deux personnages se tiennent devant la boutique, un sort de "Marque" (voir la section consacrée au groupe Pan Tangien pour la description de ce sortilège) est lancé sur eux, sans qu'ils en aient conscience.

14 Heures.

Une semaine s'est écoulée depuis la Fête du Printemps, mais quelques décorations ornent encore les maisons et la place centrale de Bakshaan. Deux aventuriers (choisis au hasard) traversent justement cette dernière. Les gens déambulent paresseusement, tout à leur plaisir de sentir la caresse du soleil après un hiver très rude. Alors qu'ils examinent les herbes médicinales que propose l'étal d'un marchand, les aventuriers remarquent l'homme et la femme de Pan Tang (un sorcier et une sorcière) qu'ils ont déjà vus devant chez Traa- Verr. Ils progressent rapidement au travers de la place en maintenant fermement entre eux deux un homme terrifié. Si les personnages réussissent un jet de pourcentage sous leur INT, ils reconnaîtront ce dernier comme étant Consill Kear, un sage vilmirien qui a récemment effectué une expédition à Dorel. S'ils manquent leur jet de dés, ils verront qu'il est habillé comme un sage de Vilmir, mais ne l'identifieront pas. Si l'un des personnages réussit un jet en "Chercher", il remarquera que des soldats tan tangiens se déplacent également au travers de la foule, en suivant une route parallèle à celle du couple maléfique. Toute tentative pour libérer Kear se soldera par un échec suite à l'intervention des soldats.

Les Pan Tangiens tortureront Consill Kear avant de le tuer et de le jetter dans la rade une fois que le malheureux leur aura donné un double de la carte tant convoitée.

Alors que la température de l'air commence à devenir singulièrement élevée, un petit garçon trottine jusque dans les jambes des aventuriers. Il déclare être un messager envoyé par Grainevent, un mystérieux marin à la retraite qui prétend avoir bourlingué sur toutes les mers. Il leur remet un petit parchemin : "Votre piste s'emmêle avec la queue du loup de mer. Attention au noir. Cherchez la couleur royale des mures marines. Venez me voir demain, quand le soleil sera à son apogée, près des docks des pêcheurs". Après avoir transmis son message, le gamin s'enfuit en courant dans une rue populeuse. (Note pour le MJ : une teinture de couleur pourpre peut être extraite d'un certain mollusque : le murex. Si un joueur montre de la curiosité au sujet des "mures marines", effectuez un jet de pourcentage sous son INT. En cas de réussite, fournissez-lui cet indice. Si l'un des joueurs connaît personnellement ce détail, considérez que son personnage le sait également et n'effectuez aucun jet de dé.

20 heures.

A ce point de l'histoire, tout est prêt pour l'entrée en scène des joueurs : il vont enfin pouvoir agir !

Les aventuriers sont assis dans la salle enfumée et bruyante des Cinq Couteaux, un bar louche situé non loin des quais et où l'on peut apprendre beaucoup si l'on sait s'y prendre. Les cinq propriétaires de l'endroit ont acquis cet estaminet grâce à cinq coups de couteaux "bien placés", mais peu de clients connaissent cette anedocte... Plusieurs mercenaires sont en train de faire ripailles à la table adjacente à celle des personnages. Le vin coule à flots, comme la graisse qui dégouline de leurs moustaches en crocs. Soudain, l'un d'entre-eux élève la voix et il est possible de comprendre une partie de ses déclarations : "... Quand j'pense à tous les problèmes qui attendent ces imbéciles d'alchimistes. Tout ça, parc' qu'y r'fusent de vendre un peu d'bave de crapaud et d'langues de cancrelat à ce seigneur de Pan Tang et à sa sinistre maîtresse !" Si les aventuriers décident d'interroger les mercenaires, ceux-ci se montreront ouvertement aggressifs et ne diront rien de plus.

Pendant le dîner, les personnages verront un Melnibonéen passer à cheval devant la taverne où ils sont réunis. Sa monture est si grande et son pelage si noir, qu'elle en parait presque surnaturelle. Son harnachement est entièrement fait de métal argenté et de cuir noir. Le Melnibonéen, manifestement un guerrier-sorcier, chevauche côte à côte avec un homme massif au regard inquiétant, sans doute originaire du Continent Occidental et qui porte sur son dos une hache à deux mains cruellement affutée. Un gros paquet emballé dans une couverture est lié en travers de la selle de son cheval. Si un aventurier réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à son INT, il aura la désagréable impression que ce paquet contient le corps d'un homme... Si les personnages décident de sortir discrètement pour suivre le Melnibonéen et examiner le paquet, ils verront les deux hommes descendre à l'auberge de Weese. Cet endroit est fréquenté par les capitaines et propriétaires de vaisseaux marchands et ses tarifs sont très élevés. Les chevaux seront emmenés aux étables alors que le guerrier-serviteur du Melnibonéen transportera le paquet dans l'auberge. L'étrange équipage se retirera dans sa chambre et ses personnages serait mal inspi-

ré d'aller les déranger... Lorran K'sal est en effet en train d'interroger un Pan Tangien qu'il a enlevé et qui faisait partie de l'équipage de la galère noire.

21 heures.

Des nouvelles circulent concernant le corps de Consill Kear que l'on viendrait de retrouver flottant dans la rade. Certaines rumeurs laissent entendre qu'il aurait eu des ennuis avec un "sombre couple de sorciers". Le malheureux a été étranglé par un adversaire d'une force peu commune : il a presque été décapité !

22 heures.

Alors que l'heure propice approche et que les astres se placent dans une configuration favorable, les Pan Tangiens commenceront un puissant rituel à bord de leur vaisseau amiral. Quiconque se trouvera dans la zone des docks, sentira alors une sinistre aura de magie démoniaque provenant des galères de Pan Tang. Quelques minutes après le début du rituel, les sorts protecteurs commenceront à produire leurs effets. Une brume légère se matérialisera progressivement dans les rues de Bakshaan et deviendra vite plus épaisse aux abords des quais. La brise nocturne poussera un dernier soupir. Tout sera calme soudain. Les démons gardiens seront lâchés !..

Des ombres étranges surgiront de la trirème et prendront la forme de six grands molosses noirs, à l'apparence démoniaque et aux yeux d'ambre pâle. Semblables à des loups, ils ont la taille de jeunes veaux. Ce sont des démons de désir, qui ont adopté cette apparence pour déchainer les passions des bandes de chiens sauvages qui hantent les rues de la cité. De cette façon, les patrouilles nocturnes auront fort à faire avec les chiens pris soudain d'une frénésie meurtrière. Quiconque se promènera dans les rues aura 20 % de chances, tous les quarts d'heure, d'être attaqué par un groupe de 3D3 chiens menés par un "chef" ayant la force d'un loup (cf Livre du Maître p.9). Les démons ne prendront jamais part à ces attaques. Les chiens n'abandonneront le combat que si leur chef est tué, ou si plus de la moitié d'entre eux sont abattus.

Les démons qui quittent ensuite le vaisseau de Pan Tang ne peuvent pas être vus par des moyens normaux. Ce sont des Sentinelles, des démons de combat invisibles. N'importe quel sorcier se trouvant dans les parages pourra "sentir" que de puissantes créatures maléfiques viennent d'être invoquées. Ces démons ont pour mission d'effectuer des patrouilles de plus en plus larges autour de la trirème ; ils signaleront à leurs maîtres toutes les formes de vie qu'ils repèreront dans les parages et attaqueront tout humain se trouvant à portée de vue du vaisseau (n'oubliez pas que les Melnibonéens ne sont pas humains !). Chaque démon n'attaquera qu'une seule fois. Leur assaut sera inefficace si leur victime réussit un jet de pourcentage inférieur ou égal à son POU. Si l'attaque est réussie leur victime ne se réveillera qu'à quatre heures le lendemain matin. Toutes ses possessions auront disparues, à l'exception de son armure et des objets sans valeur, tels vêtements ou armes de mauvaise qualité. Il y a cinq Sentinelles.

Minuit.

Les "Cinq Couteaux" se préparent déjà à fermer pour la nuit. Le brouhaha habituel se calme petit à petit. Quelques filles de joie tentent de racoler les derniers ivrognes. Les aventuriers s'apprêtent à partir, quand soudain Traa-Verr, le cartographe, fait son apparition à la porte de la taverne. Il semble essouflé et hagard, et s'accroche au chambranle avec l'énergie du désespoir. Son regard éperdu scrute l'assemblée ; manifestement, il cherche quelqu'un. Quand il aperçoit les personnages, il se dirige immédiatement vers leur table. Il marche avec difficulté en grimaçant de douleur et le sol derrière lui est taché de sang. Alors qu'il s'écroule enfin aux pieds des aventuriers, l'ambiance de la taverne deviendra brutalement électrique. Des hommes se précipiteront vers la porte, craignant d'être mêlés à une "sale affaire", et le tenancier demandera d'une voix forte s'il y a un soigneur dans la salle. Quand les personnages se pencheront sur le vieil homme, celui-ci respirera encore, malgré les nombreux coups de couteaux qu'il a reçu. Il leur glissera discrètement un paquet et leur dit d'une voix faible et entrecoupée de quintes de toux sanglantes : "Laissez pas cette catin de Pan Tang mettre la main la dessus... Je crois pouvoir vous faire confiance... Trouvez ceux qui pourront vous aider... Trouvez les... Faites leur confiance... " Les aventuriers seront alors écartés du malheureux, au moment où la garde surgit dans la taverne. Le paquet que leur a remis le vieillard se révèle être une carte du Continent Austral couverte de traînées de sang.

Un examen plus approfondi, effectué à tête reposé, fait apparaître que cette carte indique la localisation d'un avant-poste Melnibonéen jusqu'alors inconnu. Le document est intitulé " Carte de Kralor", il est signé Consill Kear et il comporte de nombreuses annotations en langue commune. Le style employé est nettement Vilmirien (jet sous l'INT pour découvrir ce point). Les annotations sont fragmentaires (voir fragments Un à Quatre, section "Indices", plus loin). En annexe, il y a également le récit de l'histoire de l'Octogone du Chaos (voir "Introduction"). La carte situe l'avant-poste inconnu dans les Collines Mortes de Dorel, à l'est de Kiirleem et au sud de Pikarayd. Des griffonages au bas du parchemin peuvent être déchiffrés comme suit : "Octogone, statue de Mabelrode. Deux tours foutues". Un trajet a été porté sur la carte. Il va de Vieil Hrolmar à Menii, passe par Cadsandria, puis traverse Argimiliar jusqu'à Kirleem, pour finalement aboutir au sud de Pikarayd, en Dorel. A noter que Pikarayd est écrit en rouge et qu'une étoile à huit pointes a été dessinée à côté. Toutefois pour l'instant, l'atmosphère de la taverne n'est pas favorable à un examen de la carte. L'ambiance est tendue car la garde a interdit à quiconque de quitter les lieux. Le tenancier à la main sur son arme et considère les soldats avec autant de suspiscion que sa clientèle ordinaire. Toutes les personnes présentes seront interrogées tour à tour. Comme d'habitude aux "Cinq Couteaux", personne n'a rien vu. Le sergent qui commande la patrouille, excédé, ordonnera alors que dix clients, choisis au hasard, soient immédiatement arrêtés pour être soumis à un interrogatoire "complémentaire". Parmi ces dix, il y aura UN des aventuriers (mais en aucun cas celui qui a la carte). Pour désigner cette malheureuse "victime", faites effectuer à chacun des joueurs un jet de dé de pourcentage sous son POU, l'élu étant celui qui a obtenu le score le plus désastreux.

Deuxième Jour de la Deuxième Semaine du Printemps

1 heure du matin.

Le personnage arrêté aux "Cinq Couteaux" par la garde est conduit sans délai jusqu'à la prison où il subit immédiatement un interrogatoire d'une telle sauvagerie, qu'il ne lui reste plus après être passé entre les mains des enquêteurs que 4 points de Vie. Il sera ensuite jeté dans un cul-de-basse-fosse, en compagnie d'autres prisonniers torturés et blessés. Après avoir récupéré, il reconnaîtra, ou un prisonnier lui désignera (au choix du M.J.), un certain "Heller Costal", un cambrioleur renommé. Ce pitoyable individu semble avoir été brutalement frappé au visage et à la tête, à tel point qu'il est plongé dans le plus profond des délires. Entre ses dents brisées, il murmure des phrases incohérentes : "Des maîtres invincibles... Un p'tit boulot, rien d'plus... Tellement d'bras et quel brasier !.. Qui aurait pu dire que ce

vieillard contenait tant de sang... " En parlant, Costal ne s'adresse à personne en particulier, il garde les yeux ouverts fixant l'obscurité du cachot. "Ha ! ha ! ha !.. Des joyaux y disaient, ces ordures... Et une femme lascive aux yeux de braise, comme récompense ! Aaargh... La mort... La mort... Rien que la mort !.." De temps à autre, un prisonnier est emmené par les geôliers pour être encore interrogé. Si le personnage emprisonné y prête attention (ou s'il réussit un jet de pourcentage sous son INT), il peut remarquer que l'un des interrogateurs est originaire de Pan Tang. Quoiqu'il en soit, sans qu'il s'en aperçoive, ce dernier lui lancera un sortilège de "Marque" (cf section "L'opposition", pour la description de ses effets).

2 heures du matin

Après une bonne heure d'interrogatoire supplémentaire, la garde finit par laisser partir les consommateurs de la taverne des Cinq Couteaux, non sans les avoir informés qu'il n'étaient pas autorisés à quitter la ville pendant au moins une semaine. A peine la patrouille sortie, les aventuriers commenceront sans doute à examiner la carte de plus près. Alors qu'ils se perdront en conjoncture à son propos, ils auront la très désagréable impression d'être observés, tandis que la salle deviendra brutalement silencieuse. En levant la tête, ils apercevront immédiatement dans l'encadrement de la porte un Melnibonéen vêtu d'argent et de cuir noir. Le garde du corps qui l'accompagne caresse une hache des mers en les regardant, une lueur cruelle au fond des yeux. L'étranger s'approchera d'eux alors que son compagnon fera évacuer la salle. D'ailleurs, personne ne se fera véritablement prier. Par contre, les personnages seront invités à rester, le Seigneur Lorran K'sal désirant les entretenir d'une affaire pressante. Le Melnibonéen, grâce à ses talents divinatoires, sait que les aventuriers sont en possession de la carte de Traa-Verr. Plutôt que de les éliminer, il a décidé de se servir d'eux afin d'atteindre le Château de la Couronne. Lui pourra alors venger son frère en flouant le Théocrate, quant aux personnages, ils lui serviront de garde et pourront se payer largement en pillant le Château. Quelles que soient les questions des aventuriers, Lorran K'sal y répondra sans mentir mais axera son argumentaire autour de la mort de son frère assassiné par les Pan Tangiens. Il évitera de s'étendre sur la Couronne de Mabelrode, éludant les questions par trop directes. Malgré son apparence assez peu engageante, Lorran K'sal ne trahira pas les personnages et ne se retournera pas contre eux. Il faudra vivement encourager les aventuriers à l'accompagner. Toutefois, Lorran K'sal conservera toujours un aspect impressionnant et l'on comprendra parfaitement que certains joueurs préfèrent s'en défier. Si les personnages refusent de l'accompagner dans sa quête, ils pourront le retrouver plus tard au pied de l'Octogone ou à bord du vaisseau de Korkuc Wisen. C'est d'ailleurs là qu'il leur donnera rendez-vous d'ici une semaine. Si les aventuriers passent à l'attaque sans vouloir entendre... tant pis pour eux.

Alors que les aventuriers viendront tout juste de quitter la taverne, le tocsin se mettra à sonner, annonçant un incendie. Ils seront immédiatement réquisitionnés par une patrouille pour participer à l'extinction du sinistre. Le feu a éclaté dans la Ruelle des Alchimistes. Il a déjà dévoré une boutique et les maisons avoisinantes sont maintenant la proie des flammes. En contemplant le brasier qui s'étire rageusement dans l'air nocture, tous les combattants du feu sembleront arriver à la même conclusion : il ne s'agit pas d'un accident. "Il fallait plus d'une étincelle pour que ça brûle comme un fagot de bois sec un jour de canicule !" déclarera même un homme pensif au visage noirci par la cendre...

4 heures du matin

Alimenté par des produits alchimiques hautement combustibles, le brasier a longtemps menacé de s'étendre, répendant une fumée noire et toxique. Mais l'incendie est enfin circonscrit et il ne reste plus rien des trois boutiques, hormis leurs façades à moitié consumées. "C'est une chance qu'il n'y ait eu que ces trois maisons qui aient brûlé !" s'exclame un garde, "D'ailleurs où sont donc les prêtres de Straasha lorsqu'on a besoin d'eux ?" Alors que les aventurieurs abandonnent enfin leur poste, deux corps carbonisés sont découverts dans les décombres. Si un personnage a le courage d'examiner ces restes macabres, il peut (jet réussi en Chercher) remarquer que les deux cadavres présentent les signes d'innombrables fractures... En interrogeant les badauds (jet réussi en Persuader), les personnages pourront apprendre que les deux alchimistes avaient eu une altercation avec deux Pan Tangiens au cours de l'après midi. On préfèrera ne pas s'étendre sur le sujet.

9 heures du matin

Quoi que tentent les personnages pour libérer leur compagnon avant cette heure, ils n'y parviendront pas. Pour les autorités, il n'a jamais existé. Son nom n'a pas été porté sur la liste des prisonniers et il n'existe donc aucune preuve de son incarcération. Seul un noble d'Ilmiora pourra à la rigueur pénétrer dans la citadelle pour enquêter sur l'aventurier disparu (jet de pourcentage réussi sous le CHA), mais il ne pourra rien découvrir.

Pendant ce temps là, le prisonnier est brutalement tiré de son sommeil. Cinq de ses compagnons de cellules sont emmenés sans ménagement par des gardes. Heller Costal est parmi eux. Quelques instants plus tard, c'est cinq autres prisonniers qui sont emmenés pour une séance supplémentaire "d'interrogatoire". Alors que leurs cris éclatent, un prisonnier de la cellule, qui s'est hissé jusqu'à l'unique fenêtre de la cellule, blémit. Si l'aventurier parvient à le rejoindre, il peut voir cinq corps qui se balancent, pendus aux gibets qui trônent au centre de la cour de la prison en contrebas. Heller Costal n'est plus... Les geôliers viennent alors chercher cinq nouveaux prisonniers, ce qui déclenche une courte bagarre désespérée. Si le personnage participe à la rixe, il perdra un point de vie, après qu'un gardien lui ait assené un violent coup de pied en pleine machoire. Quoiqu'il fasse, il fait partie des cinq malheureux que l'on emmène. Avec ses compagnons, il est entraîné le long de couloirs et d'escaliers qui semblent ne pas avoir de fin et aboutit finalement dans la cour de la prison. Les prisonniers sont alors contraints de passer devant les corps encore chauds de leurs congénères. Il seront alors attachés à de gros poteaux de bois poisseux, après avoir été dénudés jusqu'à la taille. Deux hommes portant des masques de bourreaux arrivent alors avec de grands fouets de cuir et commencent à en faire usage. Le personnage restera conscient pendant quelques instants, mais bientôt la douleur sera trop violente et il s'évanouira. Le supplice lui fera perdre 1D3 points de vie (il lui en restera toujours au minimum un).

10 heures du matin

Le personnage incarcéré sera littéralement "jeté" hors de la prison vers dix heures. Si les autres aventuriers ont essayé de le libérer, ou même s'ils n'ont fait que s'enquérir de son "état de santé", il y a 50 % de chance qu'ils aient appris, par l'un des gardes ou un pilier de bar, que les "invités d'une nuit" sont souvent libérés vers cette heure. Quoiqu'il en soit, le personnage n'est pas en état de se déplacer par ses propres moyens et il sera allongé dans la poussière à côté du portail de la prison, quand ses amis viendront le chercher (s'il reste là, sans soins, pendant douze heures, il perdra un Point de vie supplémentaire !). Sur le chemin, les joueurs rencontreront Korkuc Wisen, le capitaine de la flotille marchande des Cités Pourpres qui mouille actuellement dans la rade de Bakshaan. Un homme de son équipage fait partie des cinq flagellés et il maudira un certain sorcier de Pan Tang et sa "prostituée en noir. .. Ces crapules essayent d'av-

oir la main-mise sur les voies maritimes depuis que l'homme sait naviguer," grommelle-t-il, avant de cracher dans la poussière. "Si vous voulez, vous pouvez bénéficier des soins de mon guérisseur pour votre ami. Portez-le à mon bord. Les ennemis de mes ennemis sont mes amis ! Ah ! Ah !" Wisen est un solide gaillard à l'apparence farouche, mais au grand coeur. Il continuera à plaisanter tout le long du chemin jusqu'à son vaisseau. C'est ainsi que les personnages apprendront qu'il a l'intention de partir très bientôt à destination de Menii. S'ils le lui demandent, Wisen offrira à ceux qui ont une expérience de la navigation, de payer leur traversée en travaillant à son bord. Sinon, il demandera quatre Grandes Bronzes (huit, avec la nourriture et la boisson) par jour de voyage. Il n'acceptera pas d'embarquer des animaux de grande taille comme du bétail ou des montures. Le confort sera précaire, car son navire est essentiellement destiné au frêt. La seule cabine disponible a déjà été louée, et les personnages devront certainement coucher à même le pont. Wisen ne révèlera pas qui est l'autre passager, préférant dans ce cas, changer de sujet de conversation. En fait, il s'agit de Lorran K'sal. Selon lui la croisière devrait prendre entre vingt-cinq et trente jours.

Midi.

Voici venue l'heure du rendez-vous avec Grainevent sur les quais du port. Si les joueurs s'y rendent, le vieux matelot leur racontera pendant plusieurs heures d'innombrables anedoctes et rumeurs locales. S'ils sont accompagnés par Korkuc, il aura l'air parfaitement ravi. Si les aventuriers le pressent de question pour connaître la raison qui l'a poussé à se confier à eux en particulier, il répondra qu'ils "possèdent la marque", sans préciser ce qu'il entend par là. Si les aventuriers tentent de lui extorquer cette information par la force, ils s'attireront rapidement des ennuis avec les marins qui traînent dans les parages immédiats. Manifestement, les aventuriers sont sur le territoire du vieux loup de mer... Dans tous les cas, un petit groupe de rude pêcheurs s'assemblera autour d'eux et chacun participera à la conversation en y ajoutant son grain de sel. Chaque personnage devra effectuer un jet de pourcentage sous 5 x INT. Chaque jet réussi permettra d'acquérir une des informations ci-dessous.

-Il y a deux jours, le corps d'un guerrier Melnibonéen a été ramené en ville.
-Un Melnibonéen était en mission en Argimiliar et il a été assassiné par des sorciers de Pan Tang.
-Lorran K'sal, un sorcier Melnibonéen est arrivé en ville à bord d'un vaisseau de ligne lormyrien. Il est à la recherche des assassins de son frère.
-Le vaisseau lormyrien Cristal a été piraté. Son équipage actuel est composé de mercenaires de Filkhar.
-Les galères de Pan Tang qui sont arrivés au port transportent des troupes impériales d'élite en guise d'équipage.
-Les navires des Cités Pourpres quitteront le port dans trois jours.
-Les Pan Tangiens ont engagé un voleur qui a cambriolé la boutique d'un cartographe.
-Des deux chefs Pan Tangiens, la sorcière est le plus redoutable.
-L'incendie de la nuit dernière a été déclenché par un démon.
-Les prêtres du Temple de l'Eau ont été victimes d'une intoxication alimentaire hier soir, c'est pourquoi ils n'ont pas pu venir éteindre le feu.
-Les sorciers de Pan Tang se protègent des indiscrets à l'aide de puissants démons.
-Les combats frontaliers entre Dharijor et Jharkor ont été provoqués par Pan Tang, afin d'attirer les compagnies mercenaires loin du Continent Austral.
-L'objectif actuel de la flotille noire est Dorel, mais elle ne pourra pas atteindre cette destination avant soixante jours, au moins.
-La "Marque" est une empreinte démoniaque utilisée pour suivre les déplacements d'une ou plusieurs personnes.

Peu à peu, le brouhaha des conversations se tarira, alors que les pêcheurs retourneront, les uns après les autres, à leur travail. Quand tout se sera calmé, Grainevent remettra aux personnages un parchemin sur lequel sont notés les fragments Cinq et Six (voir "Indices", plus loin). Il déclarera qu'il n'a aucune idée de leur signification réelle, mais qu'ils peuvent peut-être leur être utiles. Il refusera de révèler où il s'est procuré ce document. "Un jour... Quelque part... "dira-t-il avec un sourire en les congédiant.

14 heures.

Des rumeurs font état d'un désastre qui serait survenu au Temple de la Loi. Des guérisseurs sont mobilisés des quatre coins de la ville. Il paraît que les Sages et la Guilde des Alchimistes avaient décidé de fouiller les vaisseaux de Pan Tang, après être arrivés à la conclusion que deux sorciers, Jerrvasi et Cleomedes, étaient les responsables des incidents de la nuit derrière. Mais il était trop tard et les vaisseaux étaient déjà partis. Ils ont alors engagé les prêtres de la Loi pour retrouver les adorateurs du Chaos. Les vertus du temple ont réussi à repérer les navires Pan Tangiens alors qu'ils faisaient route vers Hwaamgaarl, poussés par un vent magique. Toutefois, elles ont très vite été vaincues par de puissants démons de combat. Malgré toutes leurs tentatives, les prêtres ne sont pas parvenus à utiliser la voyance pour épier les galères, défendues efficacement par sorcellerie. Il semblerait alors que les démons de Pan Tang aient suivi les influx magiques qui assaillaient les navires et soient remontés jusqu'au temple où ils ont accompli un véritable carnage au sein des prêtres...

16 heures.

Des gamins clouent un peu partout en ville des affiches annonçant que le vaisseau de ligne lormyrien, "Cristal", partira dans deux jours à destination de la Cité de la Côté Jaune, avant de poursuivre sur Trepasaz. Les éventuels passagers devront payer 100 Grandes Bronzes jusqu'en Argimiliar et 50 de plus pour aller jusqu'en Lormyr. L'arrivée à la Cité de la Côte Jaune est prévue dans vingt-cinq jours, quinze de plus étant nécessaires pour aller en Lormyr. Cette annonce est en fait un piège ! Après deux jours de voyage, les passagers seront drogués. Lorsqu'ils se réveilleront, il découvriront qu'ils sont couverts de chaînes et qu'ils vont être vendus comme esclaves sur les galères de Dharijor. Si la vente ne s'accomplit, ils seront vendus dans un marché quelconque, ou jetés par dessus bord s'ils n'ont aucune valeur marchande.

Pour tous les personnages qui monteront à bord de ce vaisseau, l'aventure se terminera ici...

LE VOYAGE

Voyager dans les Jeunes Royaumes pose à peu près le même type de problème que ceux rencontrés au temps de la Grèce ou de la Rome antique. La marche à pied reste le moyen de transport terrestre le plus répandu. Par contre, les galères propulsées par des rangs de rameurs-esclaves sont très couramment utilisées. Quelle que soit la méthode employée, il ne faut pas être pressé ! De plus, les bandits sur terre et les pirates en mer, rendent tout déplacement périlleux. Aussi, pour des questions de sécurité, les bateaux voyagent en convois, alors que les chariots se regroupent en

caravanes. Les paragraphes suivants détaillent les principaux modes de transport, leur vitesse et leurs particularités. Lorsque vous devrez calculer des distances sur la carte des Jeunes Royaumes (incluse dans la boîte de base), n'oubliez pas qu'un centimètre équivaut approximativement à 150 km.

Par Voie de Mer

Trirème de Pan Tang : par bon vent, ce type de vaisseau, qui utilise également des voiles, peut parcourir en moyenne quatre-vingt kilomètres par jour. S'il n'y a aucun vent, il peut parcourir cinquante kilomètres quotidiens à la rame. Sa vitesse de croisière est d'environ 6 kilomètres/heure. La vitesse d'éperonnage (9km/h) ne peut être atteinte que pendant de courtes périodes. Ce laps de temps ne peut pas excéder une douzaine de minutes, sinon l'équipage risque l'épuisement et ne peut plus être d'aucune utilité.

Vaisseau de ligne lormyrien : par vent favorable, ce petit deux mâts peut atteindre les quatre-vingt-dix kilomètres journaliers. Par temps calme, une grande chaloupe peut être mise à l'eau, un cable de traction la reliant au navire lui est attaché. Il est alors possible de tirer le vaisseau à la rame, ce qui permet de parcourir 1D20+5 kilomètres par jour. La vitesse de croisière de ce type d'embarcation est d'environ 4km/h, celle ci peut atteindre le double, par fort vent arrière.

Navire marchand des Cités Pourpres : d'une taille plus importante que celle d'un vaisseau de ligne, ce bateau possède le même type de gréement. Sa vitesse de croisière est de 3km/h et peut doubler par bon vent. Par temps calme, il doit être tracté de la même façon qu'un vaisseau de ligne, mais ne pourra parcourir qu'1D10+5 kilomètres par jour.

Par Voie de Terre

A pied : avec une charge légère (sac à dos et sans animal de bât), un groupe de voyageurs peut parcourir jusqu'à 45 kilomètres par jour. Cette distance tombe à 39 kilomètres par jour avec une charge moyenne (un animal de bât pour quatre personnages, plus des sacs à dos) et à 20 kilomètres par jour avec une charge lourde (sac à dos, un animal de bât pour deux personnages, ou un chariot). Un terrain difficile, comme une forêt, diminuera ces distances d'1D10 kilomètres. Un terrain très difficile, comme une forêt, diminuera d'1D20 kilomètres. Une route ou une piste bien entretenue, réduisent de moitié les effets du terrain.

Monté : un groupe peut parcourir 60 kilomètres par jour avec un paquetage léger. Avec une charge moyenne (idem que ci-dessus), cette distance sera de 45 kilomètres et avec une charge lourde (idem que ci-dessus) de 30 kilomètres. Les effets du terrain sont les mêmes qu'à pied.

Chariots et charrettes : un véhicule à quatre roues sera toujours appelé chariot, alors qu'un véhicule à deux roues sera considéré comme étant une charrette. On peut utiliser une charette par terrain difficile. Toutefois, sur terrain très difficile, elle sera inutilisable à moins de suivre une route ou une bonne piste. Les chariots ne peuvent pas traverser des zones de terrains difficiles ou très difficiles qu'en empruntant une route. Sur terrain très difficile une simple piste est insuffisante.

Les Caravanes

Un certain nombre de caravanes marchandes régulières pourront intéresser les aventuriers alors qu'ils tenteront d'atteindre le Château de la Couronne. Les maîtres caravaniers recherchent toujours des gens armés qui désirent être engagés comme escorte. Le salaire habituel pour ce type de travail est de deux Grandes Bronzes par jour, plus la nourriture et le vin.

Les Routes des Caravanes

De Bakshaan à Vieil Hrolmar (900 km) : cette route est très fréquentée. Après la Fête du Printemps, une caravane l'emprunte chaque semaine. Généralement assez importantes, ces caravanes sont rarement attaquées. Quittant Bakshaan vers le sud, elles évitent Nadsokor, avant de bifurquer à l'est à destination de Jadmar. Ce trajet prend 1D10+25 jours. Elles s'arrêtent alors pour commercer dans le bazar installé à l'extérieur des remparts de la capitale Vilmirienne. Elles repartent ensuite en direction de Vieil Hrolmar. Il faut signaler que personne ne pénètre à l'intérieur de l'enceinte même de Jadmar, à cause du système complexe de lois et de tabous qui y est en usage. Le bazar est une ville à part entière. Il est réputé dans le monde entier pour ses maisons de jeux et la beauté de ses femmes. Le trajet reliant Jadmar à Hrolmar nécessite dix jours supplémentaires.

De Cadsandria (ou Raschill) à Andlermaign (825/675 km) : profondément enfoncée dans le Continent Austral, Andlermaign dispose de nombreuses ressources naturelles, indispensables aux cités côtières du nord. Des convois de mules quittent Cadsandria et Raschill deux fois par mois pour s'approvisionner dans cette ville. A partir de Cadsandria, 1D10+25 jours de voyage sont nécessaires, il n'en faut qu'1D6+25 à partir de Raschill.

Les principaux périls qui menacent les caravanes sont d'origine naturelle. De terribles tempêtes de poussière qui peuvent durer plusieurs jours dévastent régulièrement les steppes australes. Ces vents peuvent désorienter les meilleurs guides et ceux-ci préfèrent souvent stopper la progression plutôt que de risquer de s'égarer. De plus, au moment des migrations printanières, d'importants troupeaux de dzajelbas chargent parfois des convois imprudents, occasionnant de graves préjudices. Le Dzajelba est un gros ruminant des plaines. Il ressemble au bison d'Amérique du Nord mais son pelage est zébré. Il vit d'ordinaire en petits groupes. Au printemps, ils se rassemblent en troupeaux composés de dizaines de milliers de têtes, pour une grande migration transcontinentale. D'un naturel plutôt paisible, le Dzajelba peut néanmoins devenir extrêmement dangereux lorsqu'il charge après avoir été effrayé par un éclair ou une meute de prédateurs. Le dzajelba adulte moyen possède une TAI de 30 et une CON de 18. De loin, un grand troupeau ou une tempête ont exactement le même aspect. Tous deux soulèvent des nuages de poussière gigantesques et sont accompagnés d'un roulement de tonnerre continu. Les deux évènements sont toujours précédés d'un calme de mauvaise augure. Il n'est possible de les différencier qu'à l'instant où la terre se met à trembler. En effet, les guides des caravanes sont capables d'interpréter ces signes annonciateurs. Le plus souvent, on a juste le temps de préparer le convoi en vue d'affronter l'un

ou l'autre danger. En cas de tempête, la caravane se forme en "laager", tout en resserrant les rangs afin que personne ne s'égare. En cas de charge de dzajelbas, elle essaie de trouver rapidement une zone de terrain irrégulier l'on formera alors un laager en forme de "V". La pointe de ce "V" sera dirigée vers le troupeau qui arrive. Les charges restent assez rares. La plupart du temps, une rencontre avec un troupeau de dzajelbas sera tout au plus impressionnante puisque l'on verra soudain la caravane perdue au milieu d'un océan de bêtes à cornes. A cet instant, il vaut mieux éviter toute provocation ce dont est chargée l'escorte. Les tribus de babouins en maraude représentent un autre type de dangers susceptible d'être rencontré dans ces plaines. Ils n'hésitent pas à attaquer et à dévorer les imprudents et leur monture qui s'écartent du groupe principal. Ces routes étant plus dangereuses que celles partant de Bakshaan, la solde de l'escorte est doublée. Si les gardes fournissent leur propre monture, leur rémunération est triplée, atteignant alors 12 Grandes Bronzes par jour.

Routes Maritimes Régulières

Certaines routes connaissent un important trafic marchand régulier. Elles sont relativement sûres, car peu fréquentées par les pirates et les tempêtes y sont rares. De ce fait, on rencontre parfois des vaisseaux de ligne solitaires qui ont préféré ne pas chercher la protection de convois plus lents. La plupart des navires qui croisent sur ces routes ont été construits à Tarkesh et leur équipage est composé de marins originaires de Vilmir, d'Argimiliar et de l'Ile des Cités Pourpres. Il est facile d'obtenir une place à bord d'un de ces vaisseaux. En effet, ils sont particulièrement nombreux dans les convois et l'on peut s'intégrer sans difficulté à un équipage. Toutefois, les vaisseaux de ligne ont des tarifs trois à quatre fois plus élevés que la moyenne et la quantité de bagages à emporter est limitée (généralement, pas plus d'un gros sac de marin par personne). Dans un convoi, le prix moyen exigé est de deux ou trois Grandes Bronzes par jour, boisson et couvert compris. Les aventuriers qui possèdent quelques compétences maritimes pourront même gagner 1D8+2 Grandes Bronzes pour un service quotidien de dix heures, en plus de leur nourriture et du vin.

De Menii à Cadsandria (600 km) : Menii est la plaque tournante du commerce maritime des Jeunes Royaumes. Des vaisseaux la relient régulièrement à Cadsandria. Chaque jour, il y a 25 % de chance de trouver un convoi en partance. S'il n'y a aucun convoi, il y aura toujours 40 % de chance de découvrir un vaisseau de ligne s'apprêtant à partir pour accomplir le même trajet. Un vaisseau marchand peut parcourir cette distance en 1D8+5 jours et un vaisseau de ligne en 1D6+5 jours.

De Vieil Hrolmar à Cadsandria (900 km) : les gens qui emprunteront cette autre route très fréquentée ont toutes les chances de rencontrer des érudits qui proviennent des universités de Cadsandria et se rendent en Vieil Hrolmar pour découvrir dans ses bazars des objets ou des parchemins rares. Les vaisseaux de lignes accomplissent ce trajet en 1D6+10 jours, les navires marchands en 1D8+10 jours.

De Vieil Hrolmar à Menii (450 km) : les objets et autres parchemins inhabituels qui arrivent à Menii sont souvent emmenés jusqu'à Vieil Hrolmar pour y être vendus. Cette route est patrouillée en permanence par des navires de guerre de Vilmir et des Iles des Cités Pourpres. Les vaisseaux marchands mettent 1D3+6 jours pour accomplir ce périple, les vaisseaux de ligne 1D3+5 jours.

De Bakshaan à Imrryr (1 400 km) : ce voyage dure approximativement 3 semaines et était l'une des voies maritimes les plus utilisée du temps de Sadric. Aujourd'hui elle est tombée en complète désuétude et nul ne s'y rend plus, d'autant que l'on ne peut pas franchir le labyrinthe de roches sans aide melnibonéene. Si les aventuriers trouvent un capitaine suffisamment fou pour s'y rendre, un vaisseau marchand mettre 1D10 + 6 jours pour parcourir le trajet. Un vaisseau de ligne mettra 1D6 + 6 jours.

D'Imrryr à Cadsandria (1 100 km) : toutes relations commerciales entre les Continents Occidental et Austral passaient par Imrryr. Depuis sa chute, elle ne constitue même plus une étape.

De Bakshaan à Menii (1 800 km) : c'est la route qu'empruntent régulièrement Korkuc Wisen et sa petite flotte. Les marins des Cités Pourpres transportent souvent des marchandises provenant du Continent Austral et parfois de Vilmir jusqu'à Bakshaan. Ils les échangent alors contre des produits d'Ilmiora et de Tarkesh. Ce voyage dure 1D20+20 jours.

LE TRAJET

En route vers le Continent Austral

Les aventuriers peuvent choisir entre plusieurs itinéraires dans leur quête vers le Continent Austral. La meilleure solution possible est encore la plus évidente. Elle consiste à s'embarquer à bord du vaisseau de Korkuc Wisen qui, en compagnie de la flotille marchande des Cités Pourpres, doit se rendre à Menii. Il est possible, à partir de cette ville, de prendre un bateau à destination de Cadsandria ou de Raschill. Dès lors, on peut rejoindre une caravane en route vers Andlermaign. Il faut alors trouver un guide qui accepte d'aller jusqu'à Kirleem puis continuer par ses propres moyens jusqu'au Château de la Couronne. Dès leur départ, les personnages risquent cependant de succomber au piège du "Cristal" le vaisseau de ligne pirate lormirien. Dans ce cas, tout n'est pas forcément perdu. Un aventurier réduit en esclavage peut toujours essayer de s'enfuir. Chaque mois, effectuez un jet de pourcentage sous 1 x POU. En cas de réussite, "l'évadé" se retrouvera dans un port (choisi au hasard par le maître de jeu) et continuera l'aventure à partir de cet endroit avec de nouveaux personnages qu'il pourra avoir engagés. Toutefois, les choses risquent de se compliquer sérieusement s'il ne possède pas la carte...

A l'exception des pirates Fylkhariens du "Cristal", il existe trois moyens de se rendre sur le Continent Austral :

1) la flotille de navires des Cités Pourpres de Korkuc Wisen.
2) l'achat ou la location d'un bateau.
3) le trajet par voie de terre jusqu'à Vilmir, où l'on pourra se joindre à un convoi maritime en partance pour le sud.

Les joueurs devront comprendre que l'achat d'un navire et le recrutement d'un équipage ne sont pas des tâches de tout repos, tant que la saison commerciale n'est pas terminée, d'ici huit à dix semaines. Dans ce cas, le seul véritable danger est de croiser la route des galères de Pan Tang, qui essayeront inévitablement d'aborder leur bateau, avant de le couler. Les survivants devront alors s'habituer à leur nouvelle condition d'esclaves. N'oubliez pas que certains personnages ont peut-être été touchés par un sort de "Marque", ce qui les rend particulièrement repérables par les Pan Tangiens ! Les aventuriers peuvent également effectuer le trajet par voie terrestre en utilisant leurs propres moyens ou en compagnie d'une caravane. Au cours de ce voyage, Nadsokor et les lois de Vilmir ne doivent pas être prises à la légère. La voie maritime devra donc être présentée par le Maître comme la meilleure, ce qui est la stricte vérité. Si, pour une raison ou pour une autre, les personnages venaient à se méfier de Korkuc Wisen, un autre convoi appareille pour le huitième jour du printemps. Il n'accepte aucun passager, mais il est toujours

possible de se faire engager comme matelot. Composé d'un groupe de navire tarkeshites, il se dirige vers Raschill.

Si les joueurs préfèrent la voie terrestre, il vaudra mieux qu'ils soient natifs de Vilmir. Si tel n'est pas le cas, une patrouille armée les contraindra à se rendre à Vieil Hrolmar, tous les autres ports du pays étant temporairement interdits aux étrangers. On peut saisir cette occasion pour passer quelques temps dans la grande cité vilmirienne, tout en effectuant des recherches. Quoi que fassent les aventuriers, lorsqu'ils atteindront le Continent Austral, ils retrouveront Lorran K'sal qui les attendra dans leur port d'arrivée (peu importe lequel). Il fera alors tout pour se joindre à leur groupe.

Si les joueurs décident de partir avec Korkuc Wisen, Lorran K'sal leur offrira de se joindre à eux. Si les personnages l'avaient repoussé dans un premier temps, comme preuve de sa bonne foi, il annulera tous les sorts de Marque qui auront été lancés sur eux et leur montrera ses parchemins et sa carte. Si les personnages refusent toujours sa proposition, Lokk et lui débarqueront à Menii et disparaîtront. Lorsque les aventuriers parviendront au Château, ils retrouveront une dernière fois les deux compères. Au cours de cette troisième entrevue, Lorran leur racontera toute la vérité à propos de l'octogone et ses pouvoirs. Il fera tout pour effrayer les personnages qui seraient fous de s'aventurer dans la statue de Mabelrode sans lui. Si les personnages sont encore réticents, Lorran commencera à montrer quelques signes d'exaspération... et il n'est jamais bon d'agacer un Melnibonéen. D'une imagination fertile, Lorran trouvera mille moyens de persuader subtilement les personnages. Si le groupe ne rejette pas son offre, il les informera qu'il a engagé le capitaine pour qu'il les conduise jusqu'à Cadsandria, après une étape de deux jours à Menii. Dans ces conditions, le voyage de Menii à Cadsandria ne durera que 10 jours. Cinq bons chevaux les attendent à Cadsandria et K'sal sait où s'en procurer d'autres. Il a prévu de se joindre à un convoi de mules pour Andlermaign, où il connaît un guide qui pourra leur indiquer la route à suivre pour se rendre à Kirleem. Après quelques jours de répit, ils pourront alors faire route pour l'Octogone.

Kirleem : Il s'agit d'une ville frontalière dans tous les sens du terme. La majorité de ses habitants est constituée de chasseurs, trappeurs et autres prospecteurs, qui passent le plus clair de leur temps loin de la cité. Il n'y a que quelques véritables constructions à proprement parler ; de plus, comme tout ce qui est vendu dans cette ville doit être amené de lointaines contrées, les prix y sont outrageusement élevés. Les habitants sont d'une telle rudesse qu'ils en paraissent barbares. De plus, il n'existe ni loi, ni service d'ordre. D'un point de vue "technique", Kirleem fait partie d'Argimiliar, toutefois, elle est en grande partie indépendante de toute autorité supérieure. Une fois les aventuriers arrivés dans cette cité, ils trouveront peu de guides disponibles. Ils seront encore moins nombreux lorsqu'ils auront mentionné leur destination. L'un d'entre-eux, Hein Bleupourpoint (voir "Rencontres civilisées" pour ses caractéristiques), acceptera néanmoins de les conduire, non sans de sérieuses réticences. Et encore, il le fait uniquement pour maintenir sa réputation ! Ilmiorien d'origine, il s'est rendu en Dorel de nombreuses fois et a déjà contemplé la grande statue de Mabelrode. Toutefois, son tempérament superstitieux l'a toujours empêché de l'approcher de trop près...

Jusqu'au Château

La région située à l'ouest de Dorel est la plus sauvage et la plus sinistre que les aventuriers aient jamais traversée jusqu'à présent. Elle est constituée de collines rocheuses couvertes de végétation éparse. La faune est essentiellement composée de vautours, de serpents, de lézards (parfois venimeux) et d'insectes dont la piqûre peut être empoisonnée. Les voyageurs pourront même rencontrer au crépuscule des troupeaux de cochons sauvages. Le ciel est dégagé et le soleil de plomb. Les trous d'eau sont très rares et séparés par de grandes distances. Chaque matin, il y a 5 % de chance pour qu'un personnage se réveille avec un insecte ou un serpent venimeux sous ses couvertures. Il devra réussir un jet de pourcentage sous une fois sa DEX pour éviter d'être mordu ou piqué. En cas d'échec, le personnage devra tenter un jet sous 3 x POU ; s'il est réussi, les dommages infligés seront diminués de moitié. Un insecte occasionne 1D6 points de dégâts et un serpent 1D4 points. Ces dommages seront infligés tous les quarts d'heure tant que la morsure n'aura pas été soignée. Pour ce faire, un jet réussi en Premiers Soins suffira.

Le silence nocturne oppressant est toujours ponctué par des hurlements de chacals, toutefois ces animaux sont d'une grande timidité et les aventuriers risquent de ne pas en voir un seul. Environ 200 kilomètres séparent Kirleem du Château de la Couronne. Il n'existe ni ville ni village sur cet itinéraire ; on ne trouvera qu'une ou deux fermes, situées à peu de distance des points d'eau. On pourra y demander abri pour la nuit. Il y a 5 % de chance par jour que les personnages croisent la route d'un ou de plusieurs chasseurs. Hein Bleupourpoint possède la faculté peu commune de pouvoir discerner d'un seul coup d'oeil s'ils sont hostiles ou non. Un chasseur pacifique tentera de vendre de la nourriture ou des peaux aux personnages, alors qu'une troupe hostile ne les attaquera que si elle bénéficie d'un réel avantage numérique (voir "Rencontres en Dorel").

L'OBJECTIF

Le Château de la Couronne

N'oubliez pas que ce poste avancé est à l'abandon depuis environ 150 ans. Les murs sont délabrés et un lourd voile de poussière recouvre l'intérieur des pièces.

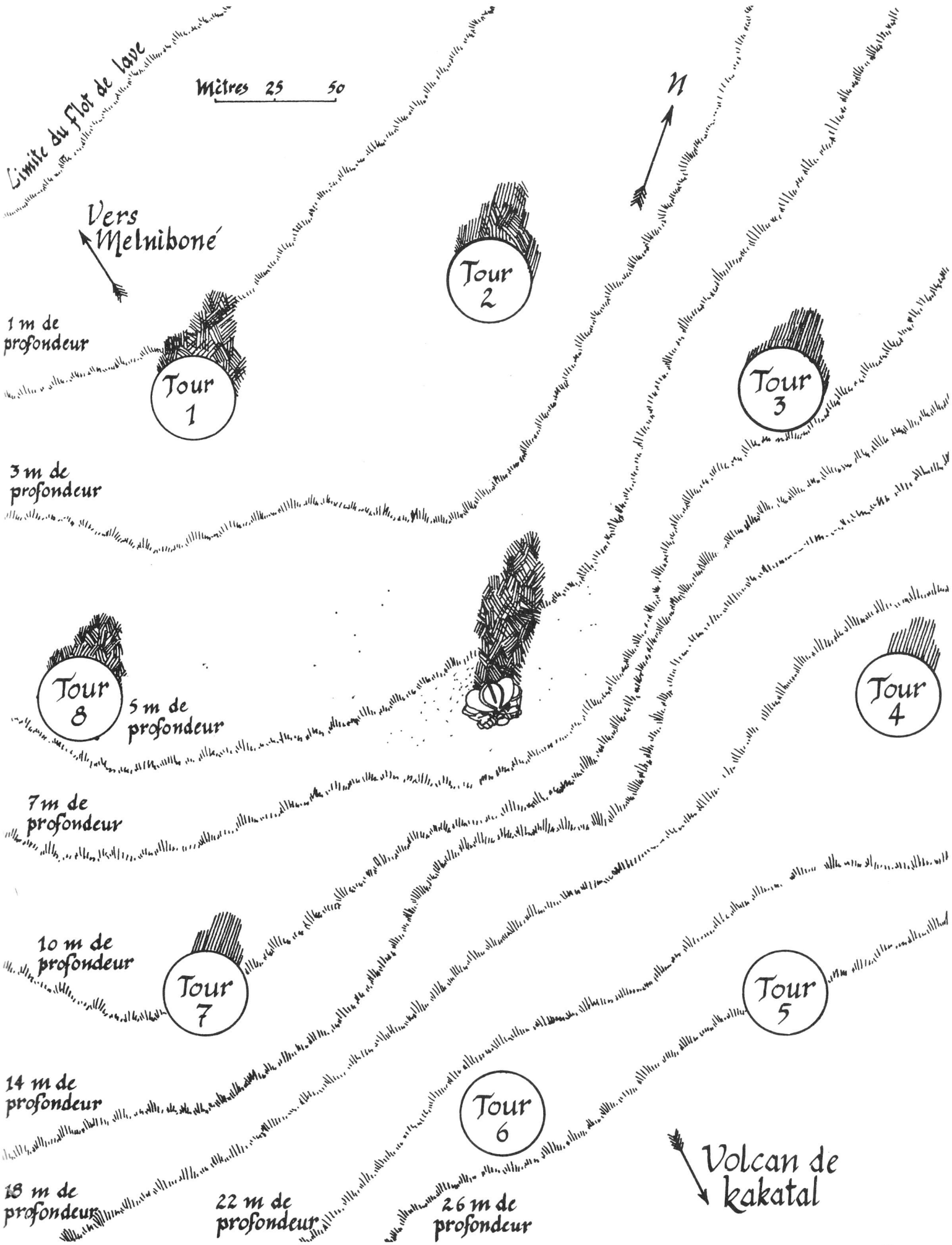
Les Tours de la Couronne : Description Générale

L'Octogone du Chaos est un ensemble de huit tours cylindriques disposées en cercle autour d'une énorme statue de Mabelrode (voir illustration). Ces tours sont reliées entre elles par des passages souterrains. Elles semblent chacune composées de trois "tours" de hauteurs différentes, emboîtées les unes dans les autres.

La Tour Intérieure mesure dix mètres de diamètre à la base et 25 mètres de hauteur. La tour intermédiaire a un diamètre de vingt mètres. Elle s'élève à dix-huit mètres au dessus du sol et s'enfonce à dix mètres en dessous. Les couloirs de connection avec le reste de l'Octogone partent de la section souterraine de cette tour. L'enceinte extérieure, elle, mesure quarante mètres de diamètre, dix mètres de haut et est à ciel ouvert. Un chemin de ronde fait le tour de son rempart. On y accède par trois passerelles reliées au premier étage (au dessus du sol) de la tour intermédiaire. Pour mieux comprendre ces descriptions, reportez-vous aux plans.

La Tour Inférieure possède cinq étages. Sur les cartes, le premier étage est au niveau trois, le second au niveau quatre, etc... On accède à cette tour par des portes communiquant avec l'enceinte intermédiaire (niveaux cinq et six).

La Tour Intermédiaire est également dotée de cinq étages. Le premier se trouve à dix mètres en dessous du sol, au niveau un de la carte. Des couloirs souterrains relient ce niveau au deux tours adjacentes du complexe. Le second étage est au niveau deux à cinq mètres au dessous du sol. Le troisième est au rez-de-chaussée, au niveau trois, etc... On accède à cette tour par les trois passerelles qui rejoignent le chemin de ronde de l'enceinte extérieure (niveau cinq) et


Limite du flot de lave
Mètres 25 50
N
Vers Melnibone
Tour 1
Tour 2
Tour 3
Tour 4
Tour 5
Tour 6
Tour 7
Tour 8
1 m de profondeur
3 m de profondeur
5 m de profondeur
7 m de profondeur
10 m de profondeur
14 m de profondeur
18 m de profondeur
22 m de profondeur
26 m de profondeur
Volcan de kakatal

par une porte en bronze à double battants qui s'ouvre dans la cour, au niveau du sol (niveau trois).

L'enceinte extérieure, comme son nom l'indique, n'est pas une tour, mais un rempart de protection de dix mètres de haut aménagé autour des deux structures centrales. Un grand portail à double battants en fer (5 mètres de large) s'ouvre vers l'extérieur en direction du centre de l'Octogone. Un chemin de ronde intérieur fait le tour de ce rempart. On y accède grâce à trois passerelles reliées à la tour intermédiaire.

Si les aventuriers inspectent les tours avant d'y entrer, ils pourront remarquer certains signes d'habitation (jet réussi en "Voir"). Le portail extérieur de la tour numéro deux semble relativement neuf et ne paraît pas dater de plus d'une année. Dans la cour de cette même tour, il est possible de découvrir des dépouilles et des ossements d'animaux, dont certains sont vieux de quelques semaines au plus. Il est impossible de discerner des traces du fait de la nature rocailleuse du sol. Certaines nuits (25 % de chance par nuit), lorsque l'obscurité est totale, une créature ailée prend silencieusement son envol du toit de la tour intermédiaire pour revenir bien avant l'aurore avec une proie fraîchement tuée. Pour l'apercevoir, il faudra réussir un jet en "Voir". Si les personnages s'approchent des ruines du complexe de tours numéro sept, ils remarqueront qu'il règne autour de celui- ci un froid bien plus intense qu'à l'usuel. Le sol et les pierres ont un contact glacé. Cet endroit montre des signes importants d'érosion et de désagrégation des roches. Les tours intermédiaires des complexes un et huit laissent apparaître des vignes ; d'autres plantes grimpantes ont également envahi leurs créneaux. Il faudra cependant monter jusqu'à ces terrasses pour découvrir les jardins abandonnés par les Melnibonéens.

La Tour Numéro Un

Cette tour est pratiquement intacte. Seul l'enceinte extérieure a été touchée par les flots de lave et ses portes ont été bloquées par la roche éruptive. Heureusement, elles sont suffisamment entr' ouvertes pour permettre à une mule non chargée de passer. La lave atteint au moins un mètre d'épaisseur à cet endroit (1,5 m en fait). Cette tour était un des principaux lieux de résidence des Melnibonéens qui composaient la garnison de l'Octogone. Elle possède une petite prison, une forge, un four de verrier, un puits souterrain, des armureries et des dortoirs. (Note pour le maître de jeu : un démon réside encore au rez-de-chaussée de la tour centrale!).

Tour 1 - Niveau 1

L'usure des pierres de cet endroit témoigne de nombreuses années d'utilisation. Deux échelles permettent d'accéder au niveau deux. Deux portes sculptées donnent sur des escaliers de marbre qui descendent en direction du nord-est et du sud-est, vers les tours deux et huit.

Quelques lampes à huile traînent sur le sol, dont certaines contiennent encore du combustible. Des torchères, garnies des restes calcinés d'anciens flambeaux, ornent les murs et les cages d'escaliers. Les parois sont gravées de bas-reliefs reproduisant des prières adressées à Mabelrode et des litanies destinées aux Ducs du Chaos. Elles sont écrites avec des runes simples en Bas Melnibonéen. Si l'on réussit un jet en Chercher (voir "Trésors Aléatoires" plus loin) il y a 20 % de chance de trouver un trésor à cet endroit. En descendant l'escalier du nord-est, les aventuriers peuvent découvrir un tunnel de trois mètres de large qui s'enfonce sous la terre. Une alcove d'environ quatre mètres de diamètre a été creusée dans le mur de ce couloir, à mi-distance des sous-sols de la tour numéro 2. Cette petite salle, à la maçonnerie grossière, abrite un puits sans margelle de deux mètres de large. Des seaux et des cordes reposent encore là où ils ont été abandonnés. L'eau, qui est potable, affleure vingt mètres plus bas et atteint trois mètres de fond. Cette salle a manifestement servi de dortoir souterrain pour les esclaves. Des couvertures et des tapis élimés jusqu'à la corde couvrent le sol, ainsi que des débris de vaisselle grossière. Les murs sont ornés par endroits de fresques à moitié effacées.

Tour 1 - Niveau 2

On comprendra facilement que les prisonniers étaient gardés dans cette pièce. De lourdes chaines rouillées, accrochées à d'énormes anneaux de bronze, pendent le long des murs. Un squelette humain (son haubert clouté le désigne comme un ancien guerrier) est encore suspendu après une de ces chaînes. Si les aventuriers inspectent ses guenilles, ils pourront déduire que le malheureux était originaire de Pikarayd. Il n'a rien sur lui.

Tour 1 - Niveau 3

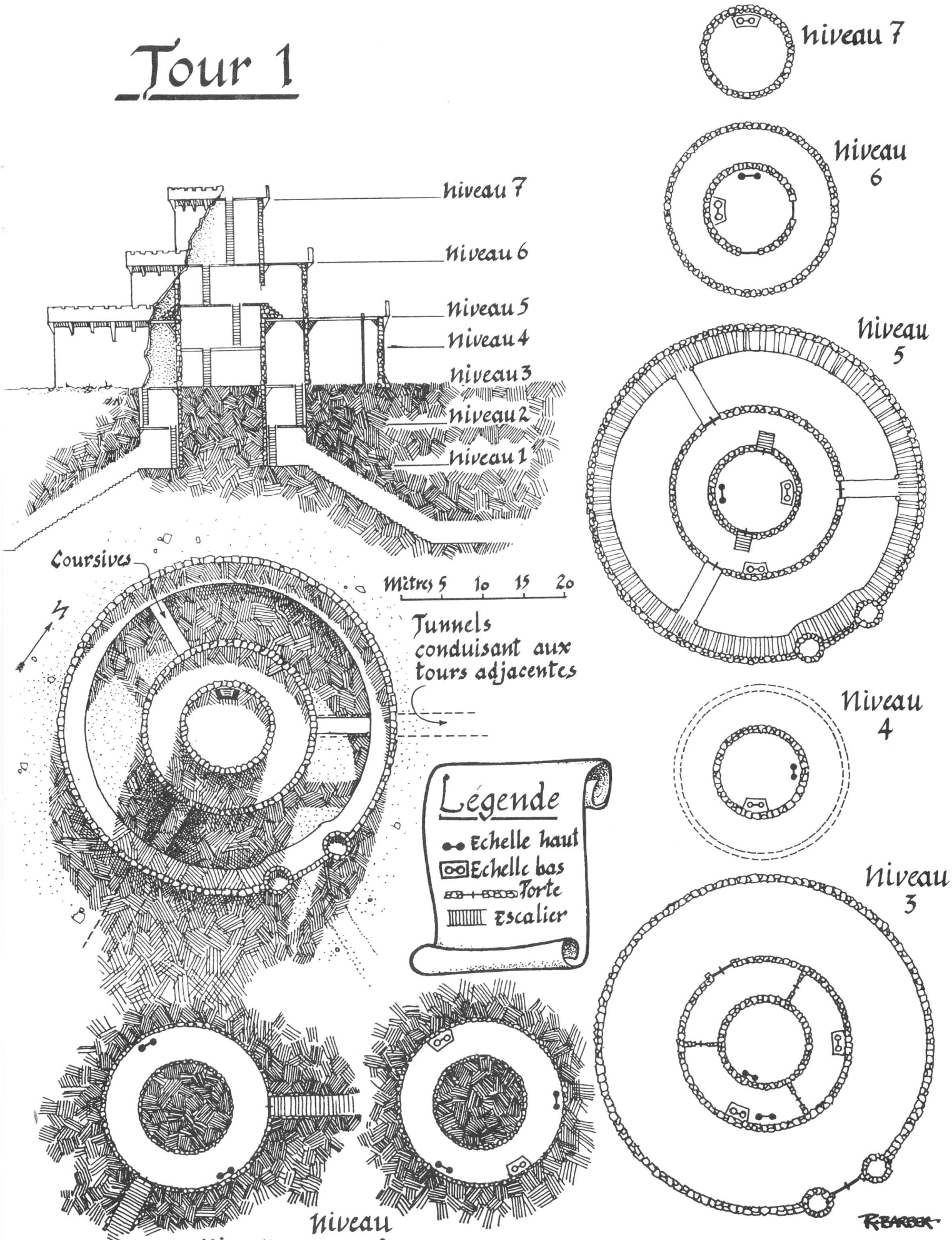
La cour de l'enceinte extérieure abrite une ancienne forge et devait servir d'atelier à ciel ouvert. Hormis un grand four éteint, on peut y trouver une enclume, un soufflet, une citerne, des rateliers et de nombreux outils, tels que marteaux, tenailles et tisonniers. On peut également y découvrir un tas de charbon et un tas de cendre. Des armes brisées et d'autres ustensiles en bronze endommagés sont éparpillés un peu partout. Aucun de ces objets n'est utilisable. De l'autre côté de la cour, on peut apercevoir un ancien atelier de verrerie. Deux fourneaux en forme de ruches (des fours à céramiques, comme les personnages se souviendront en avoir déjà vu chez des potiers) se dressent au pied du mur, à côté de tas de cendre, de charbon de bois, de sable et d'argile. Plusieurs tiges creuses en métal sont alignées contre la paroi. Utilisées pour souffler le verre, on peut encore en trouver quelques résidus à l'une de leur extrémité.

Une porte s'ouvre dans la tour, côté nord-ouest. Elle n'est pas verrouillée. En l'empruntant, les personnages arriveront dans une pièce divisée par des cloisons de bois en trois salles de mêmes dimensions. (Note pour le maître de jeu : elles sont présentées ci-dessous dans le sens des aiguilles d'une montre).

Dans la première de ces salles, des citernes contiennent encore une eau pure et non limoneuse, très agréable au palais. Des conduits en argile partent de ces citernes, remontent le long du mur et traversent le plafond. Les aventuriers pourront s'assurer très facilement que les tuyaux servaient à acheminer l'eau de pluie récupérée par les gouttières de la tour. La seconde salle est un vestiaire. Des crochets sont fixés aux murs jusque dans cette pièce et quelques grandes capes mitées y sont encore suspendues. Elles servaient simplement à voyager dans le désert. Elles sont munies de capuchons et offrent une excellente protection contre le soleil de Dorel. On peut également trouver dans cette salle un grand banc de bois, en dessous duquel repose un coffre à chausssures vide. Une échelle se dresse à peu près au milieu de la salle. Elle permet d'accéder à l'étage inférieur (voir carte I, niveau 2). Une porte mène à la dernière pièce de ce niveau. Cette troisième salle est presque identique à la seconde mais elle est complètement vide. Deux échelles mènent à l'étage supérieur et au sous sol (voir carte niveau 5).

La Tour Inférieure : il est nécessaire d'emprunter l'échelle qui communique avec l'étage supérieur pour accéder à cette pièce. Pour atteindre cette échelle, les aventuriers devront au préalable ouvrir une trappe d'airain verrouillée et couverte de runes incompréhensibles (jet en Crocheter divisé par deux). Ceci fait, les personnages apercevront immédiatement un trésor fabuleux. Des piles gigantesques de Dragons d'Argent melnibonéens sont alignés le long des murs de la pièce. Dès qu'un personnage mettra le pied dans la salle, un ignoble démon de combat se matérialisera devant lui (jet de SAN). "Hors d'ici, chiens !" hurlera-t-il d'une voix sépulcrale. Si les aventuriers ne quittent pas assez vite la place, il passera à l'attaque. Le démon étant lié à la pièce, il ne pourra pas la quitter pour poursuivre les

Tour 1


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
Coursives
Mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelle haut
Echelle bas
Porte
Escalier
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
R.BARBER

joueurs. Dès que les aventuriers seront sortis, ou que ceux qui étaient dans la pièce seront morts, il claquera la trappe d'accès et la verrouillera à nouveau. Si les personnages réussissent à détruire le démon de combat, ils découvriront que le trésor n'était qu'une illusion et que la pièce ne contient qu'un millier de Grandes Bronzes et deux mille Grandes Argents...

MACHEPIECE

- Démon de combat
- Voit l'invisible
- Détecte la magie
- Immunisé contre les projectiles normaux
- Une attaque par round

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
32	18	17	8	12	14	0

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Maule	40 %	2D8+2D6	35 %
Morsure	60 %	3D4+2D6	

Armure
2D6-2 de peau écailleuse
Points de Vie
25

Tour 1 - Niveau 4

La Tour Intérieure : il s'agit d'une ancienne armurerie. Les murs sont couverts de rateliers vides. Quelques morceaux d'armures rouillées et des armes en mauvais état sont éparpillés par terre. Une trappe d'airain couverte de runes s'ouvre dans le plancher. Elle est protégée par un énorme verrou très complexe (elle donne sur la pièce décrite au niveau 3 et qui abrite Mâchepièce, le démon de combat). Pour l'ouvrir, il faudra réussir un jet sous la moitié de sa compétence Crocheter. Si la porte est ouverte, référez-vous à la Tour Intérieure (Tour 1 Niveau 3).

La Tour Intermédiaire : du fait de la construction de la tour, cette partie est actuellement divisée entre le niveau 3 et le niveau 5, le niveau 4 n'existe donc pas au sens propre du terme. Les murs extérieurs de la Tour Intermédiaire niveau 4 sont donc solides.

Tour 1 - Niveau 5

Ce niveau était réservé au casernement des soldats. La tour intermédiaire était consacrée aux activités de jour, alors que la tour intérieure abritait un dortoir. Trois portes de bois épaisses et non verrouillées, s'ouvrent sur les passerelles conduisant aux remparts. Des portes donnant sur les dortoirs ont été remplacées par d'épaisses tentures. L'échelle découverte dans la partie intermédiaire conduit au niveau 3, le rez de chaussée.

La Tour Intermédiaire : un grand désordre règne dans cette partie. Les flambeaux des torchères sont intégralement calcinés ou complètement neufs. Deux capes dotées d'un capuchons sont suspendues à des crochets fixés à côté de l'échelle menant au niveau trois. Quatre grands coffres, ouverts et vides, sont disséminés autour de la pièce. Une table et deux chaises ont été repoussées contre le mur, sans qu'on ait apparemment prêté attention à leur éventuelle utilisation. Un nu grossier dont la pose relève plus de la pornographie que de l'art recouvre le mur nord. Un ratelier brisé repose au pied du mur est. Cachée au milieu de ces débris, une Araignée de Bodi est tapie, prête à bondir sur une proie. De nombreux squelettes de rats jonchent le sol aux alentours et les joueurs peuvent en déduire sa présence. Elle n'attaquera que si l'on touche aux débris qui la dissimulent. Si tel est le cas, elle bénéficiera de la surprise et tentera de piquer toute personne se dressant sur son chemin, avant de s'enfuir par l'échelle menant au niveau inférieur. Si les aventuriers survivent à cette rencontre, ils pourront fouiller le monceau de planches qui abritait l'araignée. Ils pourront y trouver un petit sac de cuir contenant 9 Petites Argents et un rouleau de parchemin. Ce dernier est écrit en Bas Melnibonéen et décrit une technique secrète lormyrienne concernant le maniement d'une fronde. Si un personnage s'entraîne pendant deux semaines en suivant les prescriptions de la méthode présentée, sa compétence avec cette arme augmentera de 10 %.

ARAIGNEE DE BODI

Voir "Rencontres en Dorel" pour une description complète

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA
2	3	1	1	4	14	0

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	80 %	1 point (plus poison)

Armure
Aucune
Points de vie
3

Compétences:
Percevoir un Mouvement 80 %, Déplacement Silencieux 90 %, Se Cacher 90 %.

La Tour Intérieure : comme indiqué ci-dessus, il s'agit d'un ancien dortoir. Une dizaine de lits de camp en bois et en rotin sont impeccablement repliés le long du mur. Ils sont surmontés de couvertures élimées. On peut également apercevoir deux petits coffres en bois. Ils ne sont pas verrouillés. Le premier est vide, mais le second contient tout un matériel d'escalade (24 pitons, un piolet, une corde, un harnais, d'épais gants de cuir et un sac de cuir contenant des ciseaux à froid usagés et un burin).

Tour 1 - Niveau 6

La terrasse de la tour intermédiaire est occupée par un petit jardin à la melnibonéenne. Des arbustes plantés dans des pots de terre cuite sont alignés le long du mur de la tour intérieure. Des vignes grimpantes ont envahi les créneaux et les parois. Au milieu des quelques plantes qui continuent à proliférer en tous sens, on peut découvrir une petite pyramide de galets et une serre démontée (les plaques de verre ont été retirées de leur cadre et ne sont plus ici). Si on dérange ces débris, une colonie de souris en sortira. Elles se précipiteront vers les fissures des murs afin de s'y dissimuler. On peut également remarquer que des gouttières inclinées conduisent jusqu'à des trous dans le sol (ils débouchent sur les citernes du rez-de-chaussée).

La Tour Intérieure : il s'agit également d'une armurerie. Un coffre ouvert contient du cable et un treuil manuel provenant sans doute d'une petite catapulte. Quelques lambeaux de tissus graisseux sont répandus sur le sol. Hormis cela, il n'y a rien d'autre.

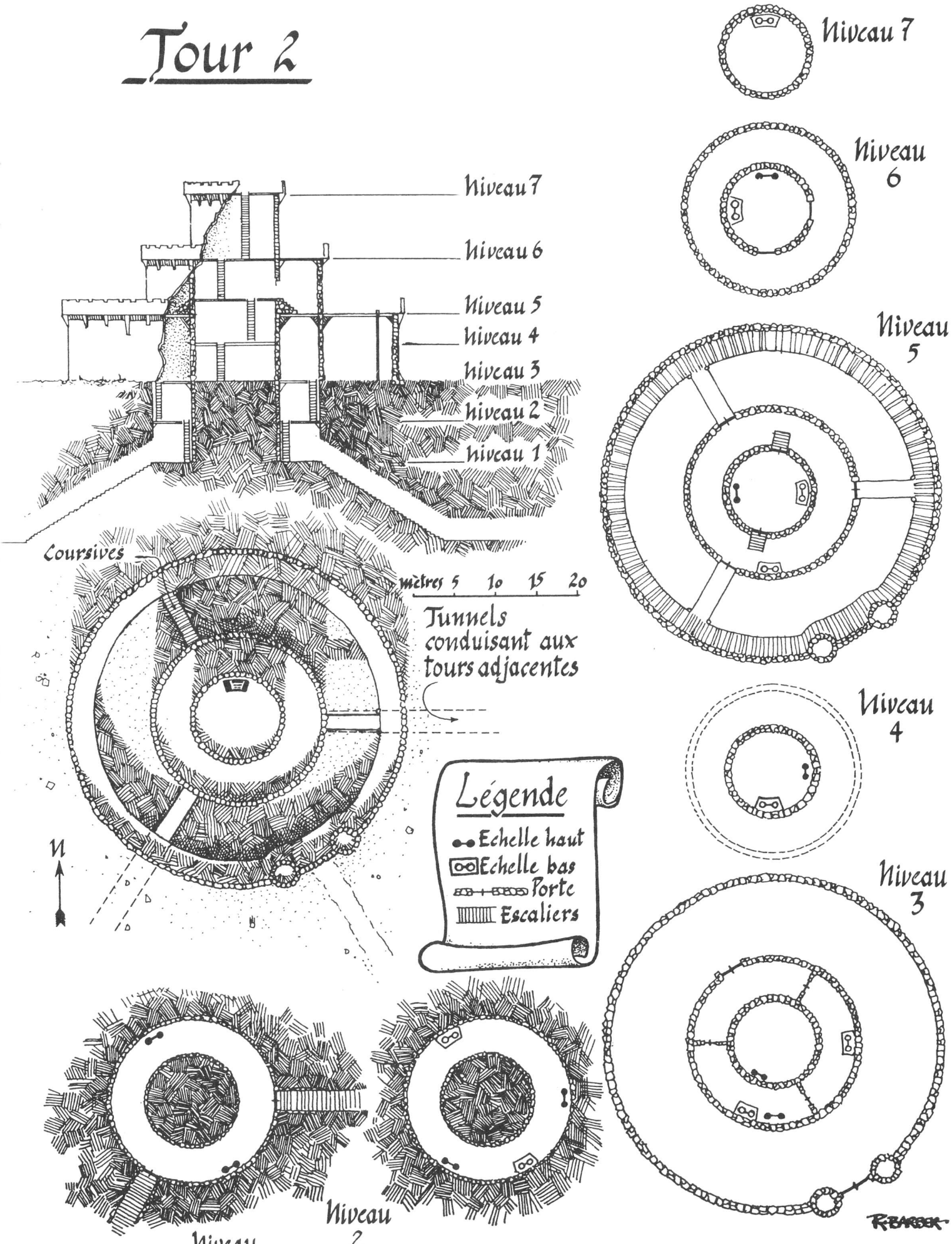
Tour 1 - Niveau 7

Ce niveau est équipé pour soutenir un siège. Un coffre étroit, appuyé contre le mur crénelé recèle une douzaine de carreaux à balliste enveloppés dans du tissu gras. Quelques lances à fourches destinées à repousser les échelles des assaillants sont rangées dans un coin. Si l'un des personnages possède une quelconque expérience militaire, il pourra reconnaître un affût à balliste dans les blocs de bois fixés au sol par d'épaisses tiges d'airain. Disséminés autour de la terrasse, des trous permettent à l'eau de pluie de s'écouler vers la terrasse de la tour intermédiaire.

La Tour Numéro Deux

Cette tour est en bon état. Le portail de l'enceinte extérieure est en bois renforcé de bronze et non pas de fer, comme celui de la tour un. Une couche de lave (entre 1,5m

Tour 2


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
Coursives
mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelle haut
Echelle bas
Porte
Escaliers
N
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
R.BARBER

et 2,5m d'épaisseur) recouvre les alentours. Cet édifice est partiellement occupé par une tribu de Clakars, une espèce de singes volants chaotiques. Lorsque ces créatures arrivèrent la première fois, les Melnibonéens les accueillirent comme un présage favorable et ils firent de leur mieux pour ne pas les déranger. Ils allaient même parfois, jusqu'à les aider. Depuis le départ des Melnibonéens, les Clakars ont pris possession des lieux et mènent une existence identique à celle de leurs ancêtres.

Tour 2 - Niveau 1

Le dernier sous-sol est vide et abandonné. Deux échelles de part et d'autres de la pièce mènent au niveau deux. Deux portes s'ouvrent sur des escaliers conduisant aux tours une et trois. En descendant l'escalier qui va vers le sud-ouest (c'est à dire vers la tour 1), les aventuriers tomberont sur un secteur de couloir utilisé comme dortoir pour les esclaves. Cet endroit ressemble tout à fait à celui de la tour 1, avec ses torchères fixées aux murs, ses fresques à moitié effacées et son puits entouré de seaux et de cordes. Des couvertures moisies sont éparpillées sur le sol, en compagnie de morceaux de poterie et de vaisselle. L'eau se trouve à une vingtaine de mètres et trois mètres de fond. Elle est potable.

Tour 2 - Niveau 2

Ce sous-sol empeste les ordures putréfiées. Ce qui n'a à vrai dire rien d'étonnant, puisqu'il en est empli ! Elles ont manifestement été jetées depuis l'étage supérieur (niveau 3), aux pieds des deux échelles qui permettent d'accéder au niveau supérieur et sont empilées en tas gigantesques. Deux autres échelles moins encombrées permettent d'accéder au niveau 1.

Tour 2 - Niveau 3

L'Enceinte Extérieure : le portail à double battants est fermé de l'intérieur par de grosses barres en fer. Si l'on désire y pénétrer depuis l'extérieur, il faudra escalader les remparts, ou essayer de forcer les lourdes portes. Cette dernière solution demandera au moins une heure et sera extrêmement bruyante. En fait, l'écho des coups se répercutera jusqu'aux collines rocailleuses des alentours. Toute créature habitant la tour, l'Octogone ou les environs immédiats ne pourra pas manquer de les entendre...

Si les personnages escaladent les murs, ils verront immédiatement que l'accès au rempart s'effectue par des passerelles horizontales donnant sur des portes bloquées par des poutres et des débris. Pour aller dans la cour, il faudra se laisser descendre ou sauter.

La cour contient quelques petites cabanes en planches à moitié détruites. Un jet réussi sous l'INT permettra de remarquer que certaines planches ont été utilisées pour fabriquer le portail d'entrée. Si les personnages procèdent à un examen plus approfondi ils pourront en déduire que la cour a dû jadis servir d'écurie. On peut encore y découvrir quelques fers à cheval, des clous de maréchal-ferrand et un petit tas de paille. Le désordre le plus total règne dans cet endroit complètement décrépi.

Près des murs de la tour intermédiaire, on peut apercevoir des traces plus récentes d'occupation des lieux. Des ossements frais qui n'ont pas encore été blanchis par le soleil, sont éparpillés sur le sol. La plupart ont appartenu à des pécaris et à de petits daims. Un personnage chasseur les identifiera immédiatement mais les autres aventuriers devront réussir un jet de pourcentage inférieur à 2 x INT. Ces os portent des traces de mastication, comme si on avait voulu les vider de leur moelle. Toute personne qui fouillera ces restes pourra éventuellement trouver un trésor (voir "Trésors Aléatoires") s'il réussit un jet en Voir. Si un personnage réussit un jet en Voir alors qu'il se promène dans la cour, il verra un court instant une forme qui l'épie depuis les créneaux de la tour intermédiaire. A peine repérée, cette forme disparaîtra avant d'avoir pu être identifiée...

La Tour Intermédiaire : les salles sont dans le plus complet abandon et leur sol est couvert de gravats. Des rebuts et des immondices de toutes sortes forment une grosse pile à la base des échelles situées le plus au sud. La puanteur est presque insupportable. Dans le passé, il a dû exister une échelle menant à l'étage, mais celle-ci a disparu et il ne reste plus que quelques uns des anneaux qui la maintenaient contre la paroi. L'ouverture donnant sur le niveau supérieur (niveau 4) est bloquée par des planches et des madriers. Deux échelles descendent vers le niveau 2.

La Tour Intérieure : pour pénétrer dans cette pièce il faut emprunter l'échelle descendant du niveau 4. Il s'agit d'une ancienne bibliothèque. Les murs sont couverts d'étagères où sont encore rangés un millier de livres environ. Le centre de la salle est occupé par une grosse table circulaire en chêne entourée par quatre chaises de bois. Sur cette table est posé un imposant candélabre de bronze à cinq branches. Il est presque entièrement recouvert de cire. Les bougies ont une étrange teinte verdâtre. La plus grosse se trouve au milieu et mesure trente centimètres de haut. Les quatre autres, dirigées chacune vers une chaise, n'en font pas plus de dix. Leur particularité est de brûler extrêmement longtemps, sans que l'on ait besoin de les changer. Les petites chandelles ne diminueront que d'un centimètre par jour d'utilisation, alors que la plus grosse se consumera quatre fois moins vite (1cm/4jours) ! Hormis cela, elles sont tout à fait normales. En furetant parmi les livres, les personnages ne trouveront pas grand chose d'intéressant. La plupart sont dans un état relativement correct. Il s'agit essentiellement de dictionnaires ou d'ouvrages de fiction melnibonéens. Certains traitent d'herboristerie, de zoologie, des dialectes du Continent Austral, de légendes, de drogues, de poisons, de géographie, de géologie, de tactiques militaires simples, d'architecture, de danse, de maintien, etc... Il n'y a aucun grimoire de magie ou sortant de l'ordinaire. N'importe lequel de ces livres pourrait être trouvé sans difficulté dans une bonne bibliothèque de Cadsandria ou de Vieil Hrolmar. En tout cas, il est étonnant de trouver une bibliothèque de cette qualité au coeur même de Dorel. La plupart des livres sont écrits en Bas Melnibonéen et certains en Langage Commun. Les ouvrages n'étant pas intitulés il faudra tous les ouvrir et les feuilleter pour découvrir de quoi ils traitent.

Tour 2 - Niveau 4

La Tour Intérieure : c'est dans cette pièce circulaire que les Clakars ont amassé leur trésor. Il n'y a que deux moyens d'y parvenir : l'échelle qui descend du niveau 5 (le nid des Clakars !) ou celle qui donne sur la bibliothèque. Celle-ci étant protégée par une trappe de bronze verrouillée, les créatures n'ont jamais pu y pénétrer et les personnages sont donc les premiers à l'ouvrir depuis le départ des Melnibonéens.

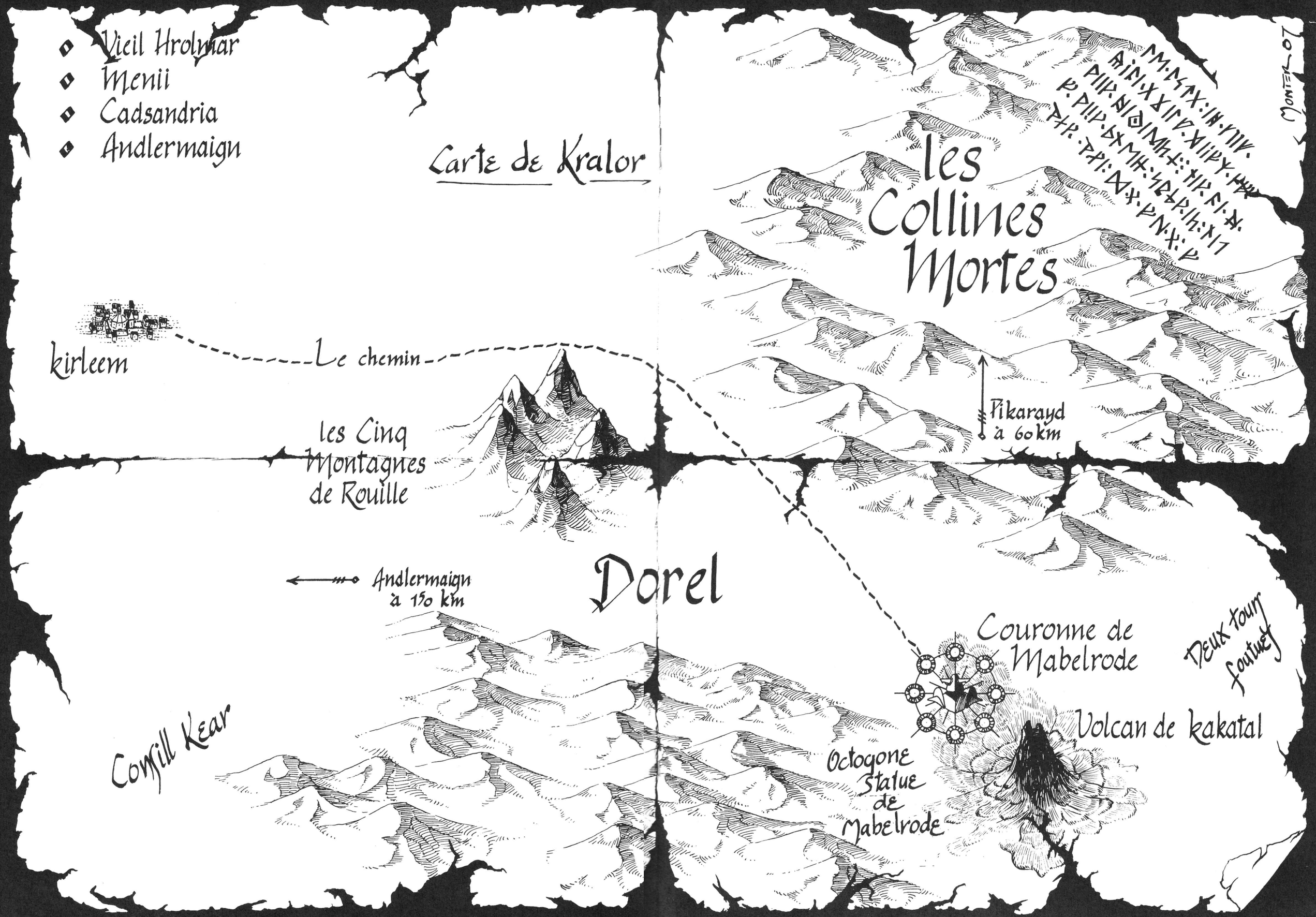
Les Clakars

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	petit*
FOR	16	14	14	12	17	14	13	14	14	14	14	16	7
CON	12	14	14	10	12	14	14	14	14	11	14	13	4
TAI	14	14	14	12	15	14	17	14	14	12	14	16	6
INT	9	8	9	12	8	9	10	9	9	9	10	7	7
POU	12	14	14	16	12	14	14	14	14	14	14	12	14
DEX	20	18	18	22	17	18	16	18	18	18	16	16	15
Pts Vie	14	16	16	10	15	16	19	16	16	11	16	16	6

*Les trois petits ont les mêmes caractéristiques. Ils ne peuvent que mordre à 25 %, en occasionnant 1D6+1 points de dommages.

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Morsure	30 %	1D8+2	-
Griffes	60 %	2D6	30 %
Ergot d'aile	90 %	1D4-1	25 %

Cette partie est à détacher et à remettre aux joueurs au moment approprié.



Vieil Hrolmar
Menii
Cadsandria
Andlermaign
Carte de Kralor
les Collines Mortes
Pikarayd à 60 km
kirleem
Le chemin
les Cinq Montagnes de Rouille
Andlermaign à 150 km
Dorel
Couronne de Mabelrode
Deux tours foutues
Volcan de kakatal
Octogone Statue de Mabelrode
Conill Kear

Cette partie est à détacher et à remettre aux joueurs au moment approprié.

Un Clakar peut donner deux coups de griffes et un coup d'aile par round. Si les deux griffes touchent, le Clakar peut mordre. Une morsure ne peut pas être parée.

Armure :
Aucune*

*Le maître de jeu peut décider de vêtir quelques Clakars avec des morceaux d'armure melnibonéenne (une cuirasse ici, une jambière là, etc...). On considèrera qu'1D4 points de dégâts pourront alors être absorbés.

Compétences
Grimper 45 %, Pister 25 %, Chercher 25 %, Sentir 25 %, Ecouter 25 %.

SAN : Voir un Clakar coûte 1D4 points de SAN, à moins que le jet sauveur ne soit réussi.

Note : la tribu de Clakars qui occupe la tour compte douze adultes et trois petits. A tout instant de la journée, trois adultes seront avec les petits dans la "maternité" du niveau 5, quatre seront dans le "réfectoire" du niveau 6 et un guettera sur le toit une proie éventuelle (ou les aventuriers, selon le cas). Les quatre derniers se promèneront d'un endroit à l'autre (placez-les au hasard). A la nuit tombée, deux Clakars partiront chasser, alors que les autres s'installeront à la "maternité" du niveau 5 pour y chasser les rats (leur passe-temps favori !), à moins qu'ils ne se disputent un morceau de charogne au niveau 6...

Le sol est jonché de morceaux de tissus, de fourrure, de paille et de plumes. Si un personnage a une quelconque expérience des Clakars, il verra dans cette pièce une sorte de "chambre d'accouplement". Sous les matériaux qui composent le nid, il est possible de découvrir deux sacs de cuir (jet en Chercher) : le trésor des Clakars. Dans l'un de ces sacs, il y a vingt Petites Ors et trois diamants de deux carats. Dans l'autre, il y a un épais filet carré d'un mètre de côté. Toute personne prise dans ce filet devra réussir un jet sous POU + CON sur 1D100 ou il sombrera dans un profond sommeil qui durera tant que le filet ne sera pas retiré.

Si Lorran K'sal accompagne les aventuriers, il leur déconseillera de s'attaquer aux Clakars, animaux fétiches des Melnibonéens. Si les personnages passent outre, Lorran n'interviendra qu'en toute dernière extrémité, à savoir la mort certaine des aventuriers. Dans tous les cas, Lorran poussera les personnages à se rendre vers la statue de Mabelrode, leur proposant de remettre à plus tard leur visite des tours.

Tour 2 - Niveau 5

La Tour Intermédiaire : c'est ici que séjournent principalement les Clakars.

Les portes menant sur les remparts sont verrouillées de l'intérieur et bloquées par des débris à l'extérieur. L'échelle menant au niveau trois a été enlevée et l'ouverture est condamnée à l'aide de planches, de madriers et d'autres débris. Les Clakars ne retirent cette trappe improvisée que lorsqu'ils désirent jeter quelques débris supplémentaires à l'étage inférieur. Ils ont empilés des meubles brisés contre la paroi. Dans ce fatras, on peut trouver des morceaux de tables, de bureaux, d'armoires, de chaises, des rateliers, ainsi que des souris... et deux Araignées de Bodi (les Clakars sont immunisés contre leur venin). Si elles sont dérangées, elles se contenteront de faire retraite dans les profondeurs de la pile. Elles n'attaqueront les aventuriers, que si elles font l'objet de tentatives concertées pour les tuer. Si la pièce est fouillée de fond en comble pendant un bon quart d'heure (jet en Chercher), il est possible de découvrir dans un vieux tiroir une bourse contenant huit rubis de quatre carats chacun et quinze Grandes Bronzes. Dans une petite armoire, il sera également possible de trouver une épée courte d'excellente facture qui effectuera 1D3 points de dommages supplémentaires si elle est utilisée au cours d'un combat.

Les Araignées de Bodi

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2	4	2	1	4	13
1	4	1	1	3	14

Arme	Attaque	Dommages
Morsure	80 %	1 point (plus poison)

Armure
Aucune
Points de Vie
4 chacune

La Tour Intérieure : c'est ici que se trouve le nid principal et la "maternité" des Clakars. Le sol est jonché de couvertures déchirés, de chiffons, de paille et d'ossements divers. Les murs étaient décorés de fresques colorées, mais les Clakars les ont pratiquement effacées à force d'aiguiser leurs serres contre les parois. On pourra rencontrer dans cette pièce trois jeunes et trois adultes à tout moment, à moins que l'alarme n'ait été donnée. Dans ce cas, les adultes auront emporté les petits au niveau 7, en vue d'une fuite éventuelle.

Tour 2 -Niveau 6

La Tour Intérieure : il y règne une forte odeur animale puisque c'est là que les Clakars se nourrissent et se disputent leurs proies. A tout moment, il y en aura au moins quatre dans la place. Les deux portes donnant sur les remparts de la tour intermédiaire sont fermées en permanence (celle du sud est même verrouillée). Au centre de la salle, il y a toujours une ou deux carcasses d'animaux datant de la nuit précédente.

Les Remparts de la Tour Intermédiaire : un Clakar monte en permanence la garde en ce lieu. C'est lui qui peut être aperçu en train d'épier les aventuriers lorsqu'ils sont dans la cour. Des ossements sont éparpillés sur le sol. Les proies fraîchement tuées y sont amenées et les dalles sont recouvertes d'une véritable croute de sang séché.

Tour 2 - Niveau 7

La Terrasse : les Clakars utilisent cet endroit pour surveiller les alentours et prendre leur envol. Des socles de marbre brisés indiquent que des statues devaient décorer les remparts. Une section du parapet crénelé a été abattue, afin de faciliter le décollage des monstres ailés.

La Tour Numéro Trois

L'Enceinte Extérieure : le mur d'enceinte au sud-est s'est écroulé sur une largeur d'une dizaine de mètres. Le portail a été arraché. La couche de lave y est plus épaisse (entre 6m et 7,5 m). Le sommet des remparts extérieurs se situe à un mètre au dessus de la roche volcanique, mais ils sont dans un état remarquable.

Tour 3 - Niveau 1

Des chaines fixées au mur font le tour de la pièce. Des menottes fermées y sont encore accrochées. Les escaliers mènent jusqu'à un tunnel où ont été aménagés des logements à esclaves semblables à ceux des tours une et deux (puit, fresques délavées, couvertures élimées, etc...).

Tour 3 - Niveau 2

Ce niveau est partiellement rempli par la lave qui a pénétré par l'ouverture menant à l'étage supérieur (niveau 3). Cet endroit devait être habité, il y a très longtemps, mais tout est à présent calciné et recouvert de suie. Deux échelles mènent au niveau 1 et au niveau 3.

Tour 3 - Niveau 3

La Cour : une grosse quantité de lave a ruisselé par dessus les remparts, inondant la plus grande partie de la cour. Il

ne reste plus aucune trace des constructions antérieures à l'éruption volcanique. Manifestement, cette cour n'a pas été utilisée depuis des éternités.

La Tour Intermédiaire : on peut y pénétrer en passant par un trou que la lave a effectué dans la paroi de la tour. Les cloisons de bois ont depuis longtemps disparu. La plus grande partie de la pièce est occupée par une coulée de lave. Hormis cela, elle est complètement vide. Il y a deux échelles, une menant au niveau 5 et l'autre descendant au niveau 2.

La Tour Intérieure : pour accéder à cette pièce il faut emprunter l'échelle qui descend du niveau 4. Jadis, elle servait de cellier à vin, toutefois, les rateliers à bouteilles sont vides depuis des lustres. Il reste quelques barils, dont un contient encore un excellent vin que la fermentation à pratiquement transformé en liqueur (il y en a environ 150 litres). Les barils sont trop gros pour être sortis de la pièce, c'est sans doute pour cette raison qu'ils y sont encore.

Tour 3 - Niveau 4

La tour intérieure : cette salle servait de réserve à nourriture. On peut encore y trouver quelques bans en bois et des étagères poussièreuses accrochées aux murx. La plus grosse partie des vivres stockés ici a été emportée il y a longtemps. Les joueurs peuvent encore trouver des sacs de farine et des morceaux de viande séchée. Ces derniers sont rongés par les vers et quasi-pétrifiés. Il y a également un petit tonneau contenant un peu de sel grisâtre et couvert de déjections de souris. Il n'y a aucun ustensile de quelque sorte que ce soit.

Tour Intermédiaire : voir Tour 1 Niveau 4 "La Tour Intérieure".

Tour 3 - Niveau 5

La Tour Intermédiaire : cet endroit servait de casernement aux soldats. Trois portes mènent sur les remparts, elles sont fermées mais pas verrouillées. Une échelle conduit au niveau 3 et de petits escaliers donnent sur les portes qui s'ouvrent sur la tour intérieure. Le mobilier est composé d'un écritoire, de deux chaises, de trois lits sans matelas, de deux rateliers à armures et de quatre petits coffres vides. Les murs sont peints en couleurs pastels. Des chaînes, conçues pour y accrocher des lampes à huile, pendent du plafond. Une lampe à moitié remplie y est encore suspendue. Sur l'écritoire, on peut découvrir un morceau de parchemin portant une inscription très récente (l'encre n'est pas encore sèche !) en Langue Commune : "Vous avez osé troubler le calme de ma retraite. Signé : Elo, le Nécromant".

La Tour Intérieure : une grande et lourde table occupe le centre de cette ancienne cuisine. Une échelle, fixée au mur nord-ouest, monte au niveau 6. Au sud-est, une autre échelle descend dans la réserve de nourriture du niveau 4. Des étagères vides sont fixées à la paroi. Sur la table, on peut apercevoir un morceau de pain noir à moitié mangé, un gobelet contenant un peu de vin du cellier et quelques racines aux formes curieuses. Ces dernières sont comestibles (en tout cas, elles ne peuvent tuer personne !), mais leur goût est effroyable. Elles sont encore croquantes, comme si on venait tout juste de les cueillir...

Tour 3 - Niveau 6

La Tour Intérieure : des soldats melnibonéens habitaient cet endroit. Deux portes grandes ouvertes donnent sur les remparts de la tour intermédiaire. Une échelle conduit au niveau 7 et une autre descend au niveau 5. Cette pièce sert aujourd'hui de demeure à Elo, un ancien sorcier à la retraite, originaire de Pikarayd. Il est complètement fou. Venu à l'Octogone pour y découvrir les secrets des Melnibonéens, il a consommé par trop de baies mystérieuses et de racines préalablement ensorcellées et sa raison n'a pas résisté aux hallucinations qu'elles lui ont procurées. Des lits brisés, des coffres, des tables et des chaises sont empilés contre le mur. Lorsque les aventuriers pénètreront dans la pièce, Elo sera dissimulé derrière ce bric à brac. Il les attaquera avec sauvagerie dès qu'il en aura l'occasion. Il ne fera pas de quartier et ne demandera jamais grâce. Il est impossible de le raisonner, car il ne comprend plus le langage des humains. Son état mental est tel, qu'il est incapable de distinguer les aventuriers des chimères qui le hantent. Pour lui, il s'agit d'une horde de démons qui doivent être renvoyés d'où ils viennent. Si les personnages le tuent ou parviennent à le maîtriser, ils pourront remarquer les runes démentes que le magicien fou a tracé sur les murs avec un mélange de peinture, de jus de baies sauvages et de sang. En plus du butin qu'ils trouveront sur lui (voir paragraphe suivant), ils pourront découvrir, en fouillant la pièce (jet en "Chercher"), un sac contenant cinquante Grandes Bronzes et un plan du Quartier des Etrangers de Vieil Hrolmar. Une maison est marquée d'une croix sur cette carte avec la mention "Maison de Jeux de Gatt... Demander Sindee... Apporter carte". Certains personnages pourront avoir déjà entendu parler de cet endroit (jet de pourcentage sous cinq fois l'INT). Il s'agit d'un célèbre lieu de plaisir de Vieil Hrolmar et l'on dit que tout y est permis. Le nom de "Sindee" ne leur dira rien, mais ils pourront soupçonner le pire...

ELO LE FOU

Race : humaine
Dieu : Xiombarg
Age : 29 ans

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
15	12	13	16	19	12	10	0

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Hache de Bataille	61 %	1D8+1+1D6+2	43 %
Epée large	31 %	1D8+1+1D6+1	22 %

Armure
Cuir (1D6-1)
Points de Vie
13
Compétences
Grimper 86 %, Sauter 39 %, Ecouter 75 %, Voir 69 %, Mouvement Silencieux 52 %.

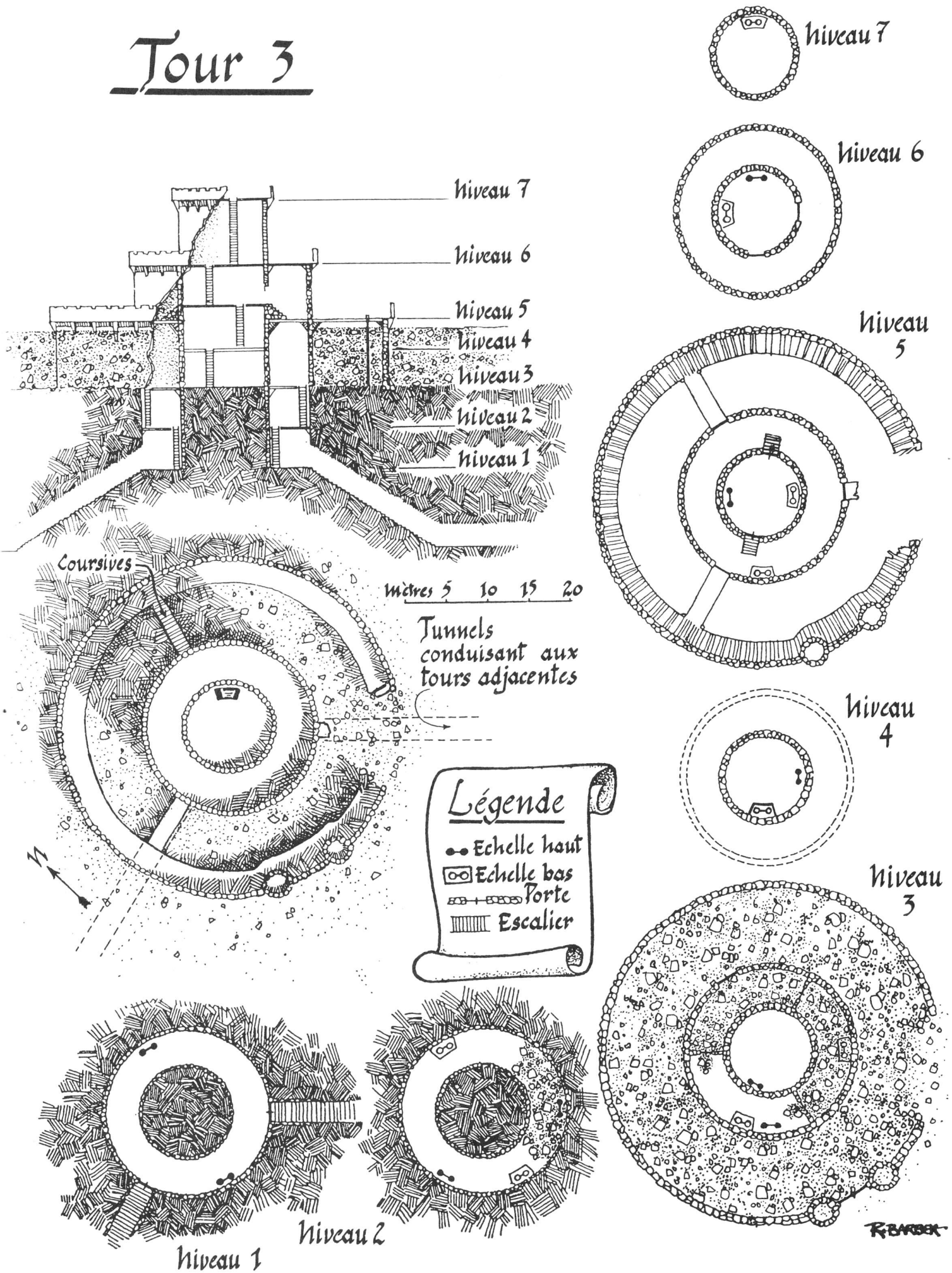
Argent et Possessions

Dans sa bourse de cuir : six Petites Ors, douze Petites Argents, deux saphirs de 5 carats. Une petite flèche de fer accrochée à une chaînette de bronze suspendue à son cou. Elle indique toujours la direction de Hwamgaarl une fois utilisée comme un pendule (évidemment, les joueurs ne le sauront pas). Une bourse de tissu contenant huit baies rouges, deux morceaux de racines de quatre centimètres de long et un "Trésor Aléatoire". Les baies sont de puissants hallucinogènes. L'effet durera 4D6 heures par groseille absorbée. De plus, des récurences intermittantes (flashbacks) frapperont l'aventurier pendant les 1D4 jours qui suivront l'ingestion (multipliez le nombre de jours par le nombre de baies avalées). Si toutes les baies sont consommées, que ce soit en une ou plusieurs fois, le consommateur deviendra complètement fou (SAN réduite à 0). Les racines guériront n'importe quelle maladie en 1D6 jours, mais au prix de la perte permanente d'un point de POU.

Sorts

Elo ne se rappelle plus que de quelques sortilèges. Il peut encore invoquer un élémentaire du feu. En sacrifiant de façon permanente un point de POU, il peut obliger l'élémentaire à projetter brutalement des flammes autour de son invocateur. Une personne située à moins d'un mètre endurera 1D6 points de dommages par le feu. Ces dégâts ne peuvent pas être absorbés par une armure. Une personne située entre un et deux mètres subira 1D6 points de dégâts, mais son armure pourra les arrêter. Bien évidemment, Elo n'est

Tour 3


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
Coursives
mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelle haut
Echelle bas
Porte
Escalier
R.BARBER

pas affecté. Il n'utilisera ce sortilège, que s'il est entouré par au moins trois aventuriers. Il peut le lancer en prononçant une simple syllabe au cours du combat toutefois, il ne peut y recourir qu'une fois par semaine.

La Tour Intermédiaire : ce lieu était surtout réservé à la préparation des repas. Deux cheminées se font face de chaque côté de la pièce. La plus grande est suffisamment spacieuse pour que l'on puisse rôtir un grand animal à la broche. La plus petite contient encore des braises rougeoyantes. Des morceaux de bois et des brindilles sont empilés auprès des deux âtres.

Tour 3 - Niveau 7

La Terrasse : on peut y voir trois groupes de statues. Chacun d'eux est composé de deux hommes en armes et d'une femme merveilleuse. Ces statues de marbre blanc représentent Lassa et ses fils, Misha et Graoll. La terrasse est en fait une chapelle à ciel ouvert. Une grande rune de l'air a été gravée à même le sol. Les Melnibonéens qui occupaient les lieux avaient manifestement un grand respect pour les élémentaires de l'air et devaient les adorer.

Les trois groupes de statues sont disposés régulièrement sur le pourtour de la terrasse. Le premier représente Lassa en train de guider ses fils. Dans le second, elle est protégée par ceux-ci d'un danger invisible. Le dernier montre les trois personnages se faisant face, comme si la mère enseignait à ses fils. Les statues font toutes environ un mètre de hauteur. Elles sont pesantes, mais si on les ramène dans une région civilisée, elles pourront rapporter un bon prix (entre 500 et 1 000 Grandes Bronzes, selon l'acheteur).

La Tour Numéro Quatre

L'enceinte extérieure : elle a été complètement submergée par un flot de lave. Cette dernière atteint ici une épaisseur comprise entre dix-huit et vingt mètres. Une partie des remparts du niveau 5 de la tour intermédiaire affleure le roc.

Tour 4 - Niveau 1

Il est impossible d'accéder à cet endroit à partir de la surface. On ne peut y arriver qu'en empruntant un tunnel partant de la tour 3. Ce dernier été creusé quelques mois après l'éruption volcanique par des mineurs et des gnomes, sous la direction d'une équipe de secours melnibonéenne. Les sauveteurs voulaient rejoindre la tour 5 (qui a été complètement recouverte par la lave), avec l'espoir d'y trouver encore quelques survivants. Le tunnel "traverse" littéralement les escaliers de marbre couverts de roche, mais ne va guère plus loin. En effet, les forces titanesques qui ont provoqué l'apparition du volcan ont fait écrouler sa voûte. Il s'agit d'un cul de sac.

A l'endroit précis où se termine le tunnel, un petit autel dédié à Mabelrode et aux Melnibonéens morts dans les tours 5 et 6 a été dressé. Il est couvert de traces de cire et de fleurs fanées. Toute personne qui s'arrêtera ici pour dire une petite prière en souvenir des disparus aura droit à un bonus de 10 % à la réaction lorsqu'il rencontrera des Melnibonéens au cours des douze prochains mois. Toute personne qui profanera ce sanctuaire commettra une maladresse la prochaine fois qu'il se servira d'une épée...

Tour 4 - Niveau 6

Le sol des remparts est recouvert de lave. Des portes d'airain verrouillées interdisent l'entrée de la tour intérieure. Elle était utilisée comme entrepôt par le petit contingent de sapeurs des légionnaires impériaux qui occupaient le Château de la Couronne. Ils ont abandonné certains de leurs biens derrière eux. Un jet en Crocheter permettra d'ouvrir une porte. On peut trouver à l'intérieur de la pièce du matériel de génie militaire de toute sorte : des grappins en fer, des pelles-bèches pliantes, des barres à mine et deux échelles d'assaut. Ces dernières sont intéressantes, car elles sont faites d'un bois très léger et très solide. Elles sont conçues en quatre sections de quatre mètres de long chacune. La base de chaque échelle est munie de larges pattes lui assurant un meilleur équilibre. De plus, des crampons fixés au sommet permettent de mieux l'accrocher aux murs.

Hormis les outils, on peut également découvrir soigneusement dissimulés dans la pièce quelques armures de cuir, quelques épées courtes, des sacs à dos et un "Trésor Aléatoire". Chaque personnage devra effectuer un jet en Chercher, celui qui obtiendra le meilleur résultat trouvera le trésor. Une échelle descend de quelques centimètres dans la roche volcanique, mais le niveau inférieur est complètement obstrué par la lave durcie. Une autre échelle mène jusqu'à une trappe verrouillée (jet en Crocheter pour l'ouvrir) donnant sur le niveau 7.

Tour 4 - Niveau 7

Il n'y a rien de très intéressant sur cette terrasse située à quelques mètres au dessus de la lave, si ce n'est la trappe verrouillée donnant sur le niveau 6, en contrebas.

La Tour Numéro Cinq

Cette tour est complètement recouverte de lave.

La Tour Numéro Six

Idem que la Cinq.

La Tour Numéro Sept

L'enceinte extérieure est complètement recouverte par la roche volcanique. Cette dernière atteint une épaisseur variant entre neuf et onze mètres selon les endroits. Le sol de cet endroit est étonnamment froid et humide. La maçonnerie de la tour elle-même est glaciale au toucher.

Tour 7 - Niveau 1

Ce niveau est rempli de lave solidifiée.

Tour 7 - Niveau 2

Même chose que le niveau 1.

Tour 7 - Niveau 3

La Tour Intérieure : c'est la seule portion de ce niveau qui n'a pas été envahie par la lave. Deux Démons des Glaces y demeurent. Les murs intérieurs sont recouverts d'une épaisse couche de glace et la température moyenne de ce lieu est inférieure à vingt-cinq degrés en dessous de zéro. Le froid semble irradier d'un cube de pierre noire qui occupe le centre de la pièce. En fait, c'est tout le contraire ; il s'agit d'un objet magique qui "absorbe" la chaleur ! Si on le touche, on ressentira immédiatement la morsure du gel. Rester à son contact pendant plus d'une minute, en le serrant contre soi ou en s'appuyant contre lui, c'est s'exposer à une mort inévitable par hypothermie. De nombreux cadavres humains sont enchâssés dans une gangue de glace cireuse tout autour de la salle. Il s'agit d'ailleurs de la première chose visible en entrant ici. Un examen des corps révèlera qu'il s'agit de guerriers originaires de Pikarayd. Le trésor que défendent les démons est dissimulé dans la glace qui recouvre le sol. Il est composé de vingt-cinq diamants de 3 carats. On ne pourra les voir qu'après la fonte totale de la glace.

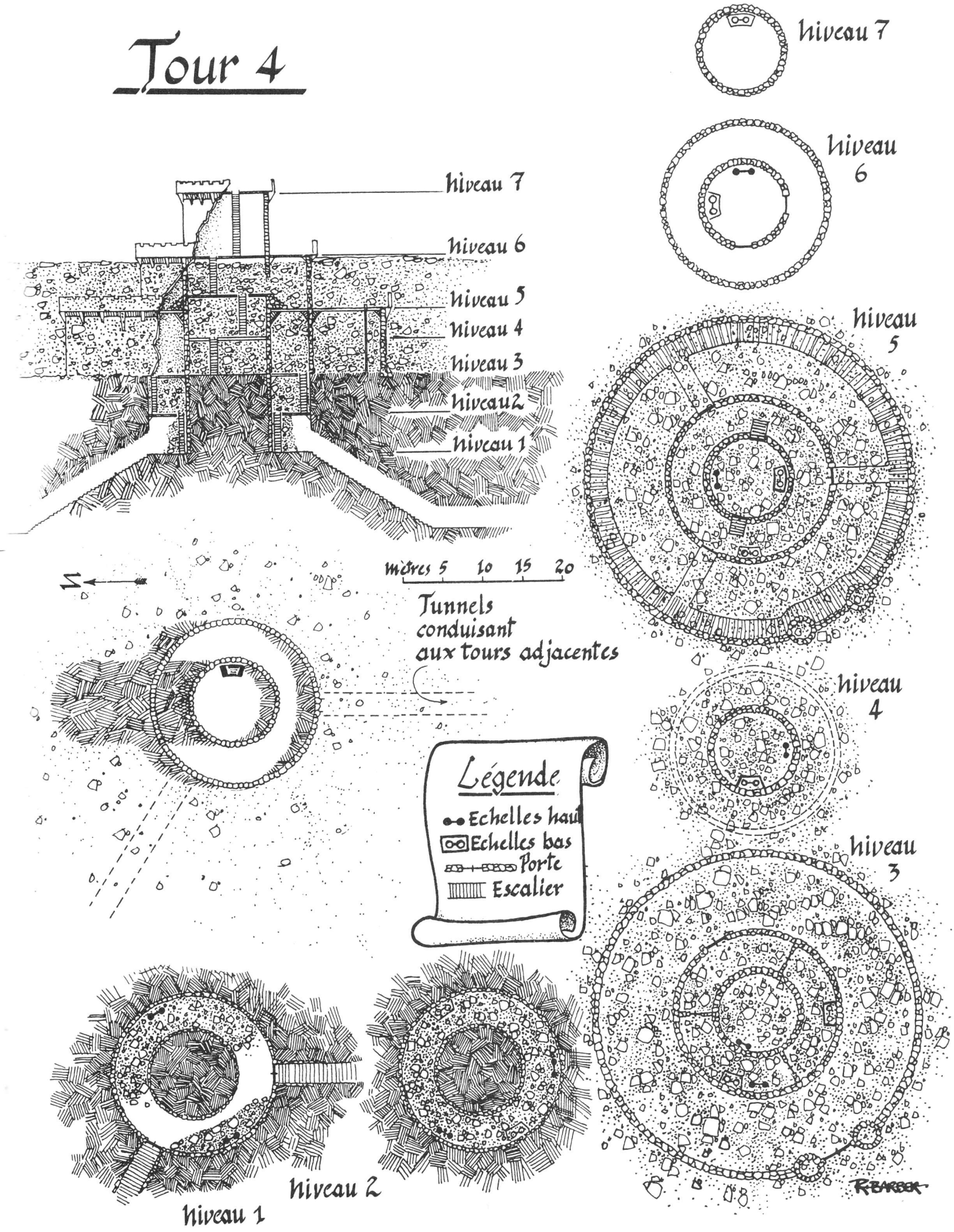
Tour 7 - Niveau 4

La Tour Intérieure : c'est la seule partie de ce niveau qui soit encore accessible. Les Démons des Glaces y ont installé leur repaire. A l'instar de la pièce du dessous, les murs sont couverts de glace cireuse, la température n'est inférieure que de quinze degrés à zéro. Des ossements, dont des crânes humains couverts de givre émergent par endroits de la glace qui a envahi le sol.

Tour 7 - Niveau 5

La Tour Intermédiaire : cette section est remplie de lave.

Tour 4


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau2
niveau 1
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
N
mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelles haut
Echelles bas
Porte
Escalier
niveau 2
niveau 1
R.BARBER

La Tour Intérieure : c'est ici que vivaient certains des prêtres- sorciers du Château de la Couronne. La pièce est assez fraiche (dix degrés tout au plus). Elle est meublée de deux cadres de lits, d'une table, de coffres vides et de chaises. Les fresques murales sont en bon état et représentent quelques uns des Ducs du Chaos, dont Arioch. Une statue de femme melnibonéenne de deux mètres de haut est appuyée contre la paroi. Elle représente Terhali, l'Impératrice Verte, et a été taillée dans un bloc de marbre blanc d'une absolue perfection. Au premier abord, il semblera aux aventuriers que cette salle ne contient rien de valeur, hormis la statue. Il est impossible de la déplacer et de la transporter dans la pièce du niveau supérieur sans une aide démoniaque. Si les personnages fouillent la pièce de fond en comble (jet en Chercher), ils peuvent trouver un "Trésor Aléatoire" (voir Tableau en fin de livret). Si deux joueurs réussissent leurs jets, le second découvrira, collé sous la table, un petit sac contenant trente Petites Argents et un parchemin écrit en Langage Commun et dans un style typique à Pikarayd (voir Fragment Douze).

Une échelle mène au niveau 6, mais une trappe d'airain verrouillée en interdit l'entrée. Une trappe en métal s'ouvre également dans le sol. Elle n'est pas fermée, mais elle est recouverte de givre et son contact est glacé. S'ils l'ouvrent, les aventuriers ressentiront sur leur visage une vague d'air froid (la trappe se soulève). L'échelle située en dessous mène au niveau 4.

LES DEMONS DES GLACES

- Une attaque par round
- Voient l'invisible
- Détectent la magie
- Peuvent créer des Lances de Glace (nécessite 5 rounds)
- Régénèrent un point de vie par round

Note : les deux démons ont exactement les mêmes caractéristiques.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
55	17	30	10	15	15

Arme	Attaque	Dommage	Portée
Souffle givrant	100 %	3D4+3	6 mètres
Lance de Glace	90 %	1D10+3D6 dû au bonus de FOR	**Parade** 80 %
Toucher glacé	70 %	2D6+Attaque par le froid**	

**Si la victime ne parvient pas à résister avec sa CON au POU du démon, elle perdra un round de combat et un jet de pourcentage devra être effectué sur le Tableau ci-dessous :

01	Victime tuée net.
02-05	Perte définitive de 3 points de CON.
06-30	Perte définitive de 2 points de CON.
31-95	Perte définitive de 1 point de CON.
96-00	Aucun dommage (la victime frissonne).

Points de Vie
35 chacun

Tour 7 - Niveau 6

La Tour Intermédiaire : cette section se trouve approximativement à cinq mètres au dessus de la lave solidifiée. Deux portes en airain verrouillées barrent l'accès à la tour intérieure.

La tour intérieure : il suffira d'un coup d'oeil aux aventuriers pour qu'ils se rendent compte que cette pièce a une signification particulière. Le sol est gravé de formes et de runes bizarres adoptant des configurations qui n'appartiennent pas à ce monde et sont presque douloureuses à contempler (jet de SAN réussi, sinon perte d'1D4 points). Le mur est recouvert d'une fresque antique où s'entremêlent des symboles et des silhouettes. Parmi ces dernières, certaines sont nettement melnibonéennes ou humaines, mais d'autres défient la compréhension. Quiconque essayant de copier ces motifs trouvera d'abord cette tâche extrêmement ardue avant de prendre conscience qu'elle est impossible. Leurs thèmes sont foncièrement et totalement inhumains. Plus on se concentrera sur eux, plus ils sembleront se modifier et se tordre imperceptiblement. Au centre de la pièce, se dresse un énorme trône d'onyx sculpté de visages grimaçants. Il fait face au sud- est, tournant le dos à Melniboné.

Toute personne qui s'approchera à moins d'un mètre de ce trône devra réussir un jet de pourcentage sous son POU. En cas d'échec, l'aventurier s'enfuira en hurlant de terreur. De plus, le personnage "terrorisé" éprouvera une véritable phobie à l'égard du trône et refusera d'entrer à nouveau dans la salle. Pour s'asseoir sur le trône il faut réussir un jet de pourcentage sous l'INT. En cas d'échec, l'aventurier sombrera dans la folie (tout personnage sorcier deviendra automatiquement fou s'il s'asseoit sur le trône). Cet état durera dix jours augmentés de l'INT de l'aventurier. Ce dernier sera considéré comme un personnage non-joueur pendant toute cette période. Lorsqu'il retrouvera ses esprits, l'aventurier gagnera 1D3 points de POU, par contre il perdra 2D10 points de SAN et 1D3 points d'INT. Le personnage a 10 % de chance de se suicider pendant sa crise de démence. Si ce n'est pas le cas, l'aventurier n'aura plus que 2 points de vie au moment où il reprendra conscience et aura oublié tout ce qui s'est passé depuis l'instant où il s'est assis sur le trône.

Tour 7 - Niveau 7

La terrasse supérieure de la tour intérieure n'a rien de très remarquable, si ce n'est une trappe d'airain verrouillée qui donne sur le niveau 6.

La Tour Numéro Huit

Cet endroit était jadis le centre religieux de l'Octogone. Il abrite essentiellement des chapelles et les quartiers des prêtres

L'Enceinte Extérieure : la roche volcanique recouvre la cour et la couche de lave atteint cinq mètres d'épaisseur.

Tour 8 - Niveau 1

Ce niveau a été partiellement comblé par le flot de lave. Les escaliers qui descendaient vers le sud-est se sont écroulés. Hormis une échelle menant au niveau deux, cette salle est vide.

Tour 8 - Niveau 2

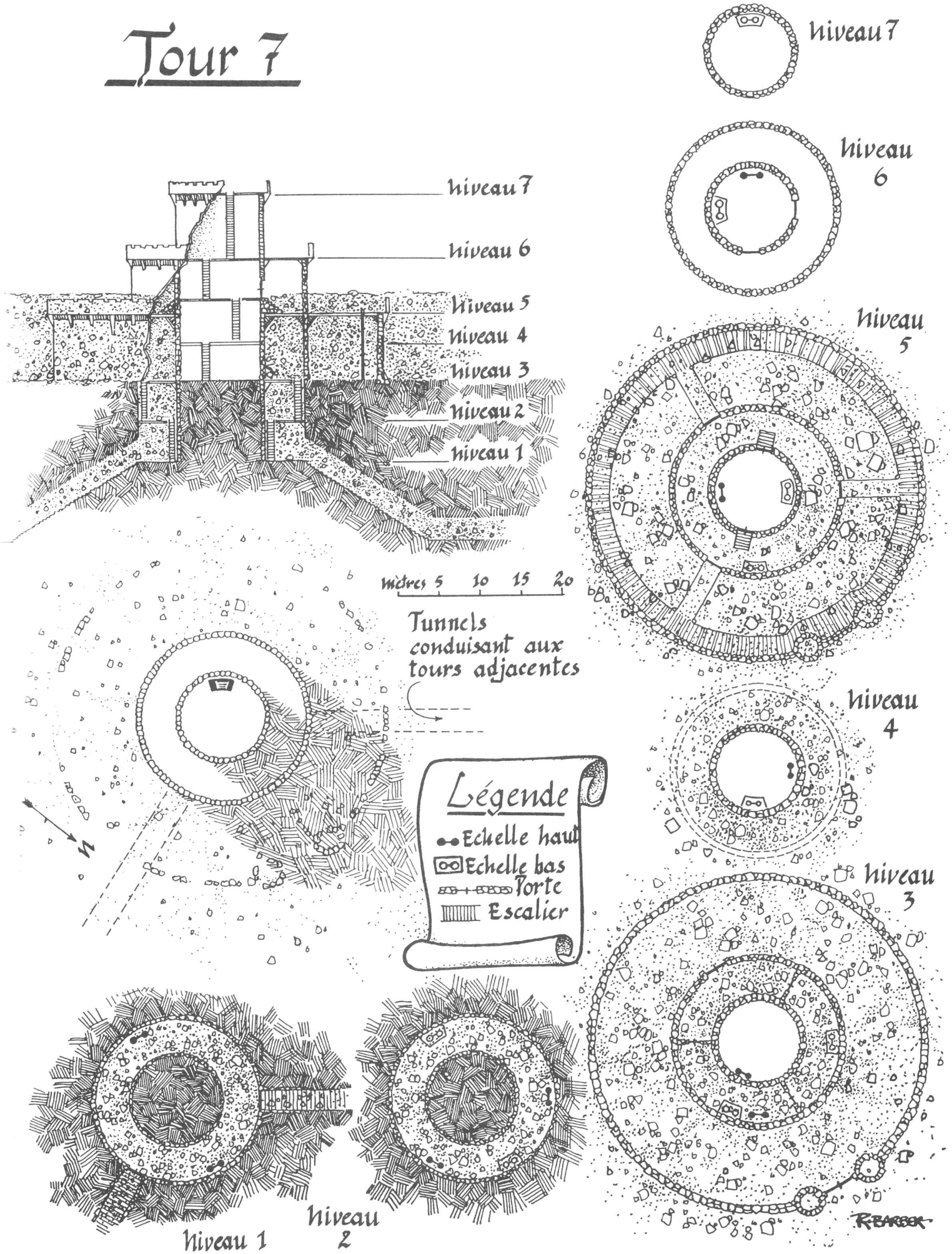
Cette pièce vide est à moitié remplie de lave. Une échelle descend vers le niveau 1 et une autre permet d'accéder au niveau 3.

Tour 8 - Niveau 3

La Tour Intermédiaire : une seule pièce est encore en état, les autres sont remplies de lave solidifiée. On ne peut accéder à cette salle que par le niveau inférieur. La roche volcanique porte des traces indiquant que quelqu'un a essayé de la découper à l'aide de ciseaux à froid. Sur le mur, on peut lire une litanie adressée aux défunts, elle est écrite en Bas Melnibonéen et en Commun.

La Tour Intérieure : cette salle servait de chapelle dédiée à Mabelrode. Si K'sal accompagne les joueurs, il sentira que la chapelle essaye de les empêcher d'entrer. "Pénétrer dans un sanctuaire melnibonéen sans y avoir été préparé peut entrainer des conséquence désastreuses !" leur dira-t-il alors. Si les aventuriers veulent y entrer, il les avertira de ne

Tour 7


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelle haut
Echelle bas
Porte
Escalier
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
R.BARBER

rien toucher car, en cas de problème, il ne pourrait rien faire (ce qui est faux bien sûr, mais Loran K'sal ne va certes pas seconder des profanateurs).On ne peut arriver dans cette pièce qu'en empruntant l'échelle qui descend du niveau 4. La trappe en airain qui la protège est verrouillée. Du côté opposé à l'échelle, on peut distinguer un petit autel en obsidienne qui irradie la magie et le Chaos. L'étoile à huit branches est d'ailleurs gravée sur toutes ses faces. Un calice et deux dagues (elles sont en or, mais ont été recouvertes de laque noire) sont posées sur le dessus. L'autel et le sol devant lui sont tachés de sang séché. Au pied de cette pierre sacrificielle, on remarquer voir un petit tas constitué de seize Larges Bronzes, trente-deux Petites Argents, huit Petites Ors, huit rubis de 5 carats, une topaze de 24 carats et quatre crânes humains. Deux statues de la taille d'un homme se font face de chaque côté de l'autel. La première représente un démon à trois bras et la seconde un piquier en armes. Il s'agit de démons de combat figés en ce lieu depuis une éternité. Ils seront activés dès que la trappe supérieure sera soulevée, mais ne s'animeront que si l'on touche au trésor ou si l'on profane le sanctuaire d'une façon ou d'une autre. Une fois dans la salle, les aventuriers pourront constater qu'elle a la forme d'un octaèdre parfait, chacun coin contenant un chandelier en or (huit au total, bien sûr !). Chaque chandelier vaut une centaine de Larges Bronzes. Des runes en Haut Melnibonéen sont gravées sur les murs et le plafond de la pièce. Une profonde obscurité règne dans cette dernière, et les torches elles mêmes sembleront vaciller plus que de coutume. Les personnages auront la nette impression que les murs absorbent la lumière. Les aventuriers peuvent, sans danger entrer dans cette pièce, dire des prières et effectuer des offrandes. Toutefois s'ils essayent de s'emparer de quoi que ce soit, les démons attaqueront. Ils poursuivront le combat jusqu'à ce que tous les intrus soient tués avant d'ajouter leurs crânes à ceux empilés devant l'autel.

DEMON N°1

- Voit l'invisible
- Immunisé contre les projectiles normaux
- Quatre attaques par round (trois griffes/une morsure)

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
24	18	15	8	11	14

Arme	Attaque	Dommage	Parade
Griffes	40 %	2D6	-
Morsure	30 %	1D8+1D6	-

Armure
1D8-1 points de peau
Points de Vie
21

DEMON N°2

- Voit l'invisible
- Immunisé contre les projectiles normaux
- Une attaque par round

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
32	18	15	10	14	16

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Pique	56 %	1D10+2D6+1	50 %

Armure
1D8-1 points de protection
Points de Vie
25

Tour 8 - Niveau 4

La Tour Intérieure : cet endroit était dédié à l'adoration de Mabelrode. Les murs sont recouverts de fresques dépeignant les hauts faits du Dieu Sans Visage. Trois lampes à huile sont suspendues au plafond par des chaînettes d'or, chacune valant quarante Larges Bronzes. Un banc circulaire court le long de la paroi et un dais surélevé, marqué du sceau du Chaos trône au centre de la pièce. La même étoile est également reproduite en mosaïque sur le sol et palpite sous le dais. C'est depuis ce dernier que les prêtres de Mabelrode bénissaient les fidèles réunis dans la salle. Une échelle conduit au niveau 5, mais la trappe donnant sur le niveau 3 est dissimulée et il faudra réussir un jet en "Chercher" pour la découvrir. Son verrou est enchanté et il faudra réussir un jet sous la moitié de ses chances normales pour le crocheter.

Tour 8 - Niveau 5

L'Enceinte Extérieure : les remparts dépassent à peine de la roche à certains endroits, tandis qu'à d'autres ils sont entièrement recouverts par la lave solidifiée qui obstrue totalement la cour. Les trois portes donnant sur la tour intermédiaire sont ouvertes.

La Tour Intermédiaire : les prêtres utilisaient cette pièce à des fins multiples. Elle est très poussièreuse, mais son état est encore bon. La salle est complètement meublée et l'on peut y découvrir quatre écritoires, six chaises de bois, quatre coffres vides et deux commodes à tiroirs également vides. Les murs sont couverts de fresques pastels représentant Imrryr, la Cité qui Rêve. Huit flèches rayonnant de la clé de voûte sont peintes en rouge sur le plafond. Il n'y a aucun objet de valeur. Les deux portes donnant sur la tour intérieure sont verrouillées. L'échelle qui descend vers le niveau trois s'arrête au bout de quelques dizaines de centimètres, bloquée par la lave qui encombre partiellement l'étage inférieur.

La Tour Intérieure : il s'agit des quartiers privés des prêtres de Mabelrode. Cinq lits aux matelas de plumes décrépis sont répartis dans cette salle. Quatre lampes pendent au plafond. Les murs sont couverts d'inscriptions en Bas Melnibonéen. Il s'agit de litanies, d'incantations et de prières. On peut trouver une petite boîte noire sous l'un des lits. Un démon lui est lié. Il attaquera toute personne non melnibonéenne qui la touchera et ce jusqu'à la destruction complète du profanateur ou que ce dernier parvienne à résister à son pouvoir. Dans ce cas uniquement, il deviendra possible de crocheter la serrure de la boîte pour y découvrir un rouleau de parchemin, une fiole de cristal et deux émeraudes de 10 carats. Le parchemin est rédigé en Bas Melnibonéen et décrit le démon qui garde la boîte. Il pourra être vendu trois cents Larges Bronzes à un sorcier de rang trois minimum. La fiole contient deux doses d'une drogue puissante qui augmente la CON de 2D6 points pendant 2D6 heures. Si les deux doses sont absorbées en une seule fois, la mort sera instantanée à moins que la somme de la CON et du POU de la personne ne soit supérieure à 24. Dans ce cas, l'effet obtenu sera inverse à celui envisagé et la CON de l'individu sera réduit de 2D6 points pendant 2D6 heures. Bien entendu, la fiole ne porte aucune recommandation et les aventuriers devront réussir un jet en Connaissance des Plantes pour déterminer à quoi peut servir son contenu.

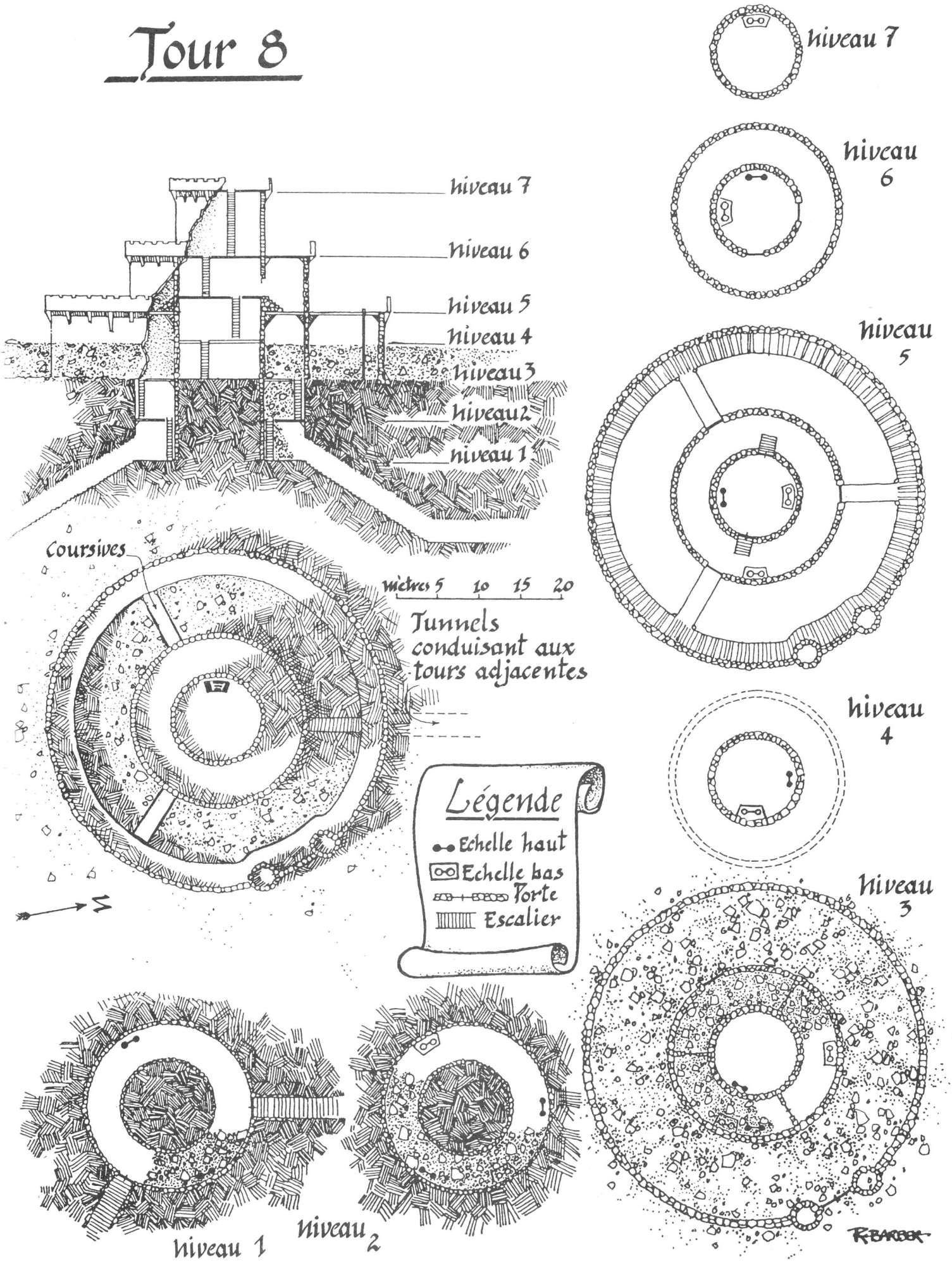
BOITE DEMON

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
20	20	0	5	15	0

Attaque
Ce démon attaquera tout aventurier qui le touchera. A chaque round, il faudra réussir un jet de CON contre la CON de la boîte sur le Tableau de Résistance. En cas d'échec, le personnage perdra 1D6 points de vie, sans que son armure puisse le protéger. On peut comparer ces dégâts à des chocs électriques. S'il persiste, effectuez un nouveau jet de résistance, etc...

Note : si l'on détruit physiquement le démon, le contenu de la boîte disparaîtra. La seule façon de découvrir ce qu'il y a à l'interieur, c'est de résister au démon.

Tour 8


niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
Coursives
mètres 5 10 15 20
Tunnels conduisant aux tours adjacentes
Légende
Echelle haut
Echelle bas
Porte
Escalier
N
niveau 7
niveau 6
niveau 5
niveau 4
niveau 3
niveau 2
niveau 1
R.BARBER

Tour 8 - Niveau 6

La Tour Intermédiaire : il s'agit d'un jardin suspendu melnibonéen. Des arbustes en pots et des vignes sauvages dissimulent en partie les créneaux. Le sol de la terrasse est entièrement recouvert d'un mélange de terreau et de végétation desséchée. Malgré le temps écoulé, certaines plantes sont encore vivaces. Deux portes en bois verrouillées donnent sur la tour intérieure.

La Tour Intérieure : c'est ici que vivaient les deux grands prêtres de Mabelrode résidant au Château de la Couronne. Deux portes verrouillées mènent jusqu'au jardin sur la terrasse. Une échelle monte au niveau 7 et une autre descend au niveau 5. Dessiné à même le sol de la pièce, on peut voir un octogone d'invocation pour les démons. Il sert de protection et ses runes en Haut Melnibonéen ont été tracées avec du sang. Quatre chaînes d'or, valant chacune quarante Larges Bronzes, soutiennent des lampes à huile suspendues au plafond. Les murs sont recouverts d'inscriptions aux couleurs chatoyantes écrites en Haut Melnibonéen (des invocation démoniaques). Quatre statues de Mabelrode en marbre noir, hautes d'un mètre, marquent les points cardinaux de la pièce.

Tour 8 - Niveau 7

Cette terrasse est décorée de huit statues en marbre noir disposées en cercle. Chacune d'elles représente un guerrier sans visage adoptant des postures et des vêtements divers. Son épée, toujours la même, est gravée de runes mystérieuses. Il s'agit là des huits aspects de Mabelrode. Une étoile à huit branches est gravée dans le dallage de la terrasse et chacune de ses pointes désigne une statue. Une trappe en bois, non verrouillée mène au niveau 6.

La Statue de Mabelrode.

Taillée dans une pierre noire aux reflets bleutés, d'une hauteur de vingt-cinq mètres, la statue sans visage de Mabelrode se dresse au centre des huit tours qui composent le Château de la Couronne. La roche volcanique monte jusqu'à ses genoux, soit à sept mètres de hauteur environ. La statue est orientée sud-sud- est, tournant ainsi le dos à Melniboné. Le Duc du Chaos est représenté comme un guerrier vêtu d'une armure de plaques particulièrement complexe et tenant devant lui une grande épée gravée de runes incompréhensibles. La pointe de cette épée est fichée dans la lave, mais l'on peut supposer qu'elle est plantée entre les pieds de la statue. Les mains du Duc reposent sur la garde de l'arme. La pierre bleue-noire irradie une aura de magie maléfique. C'est au coeur même de la statue que se trouve le sanctuaire légendaire de la Couronne de Mabelrode...

Dès son arrivée à l'octogone en compagnie des aventuriers, Loran fera tout pour qu'ils le suivent jusqu'à la statue. Il leur rappelera que le temps presse et qu'ils auront l'occasion de visiter les tours un peu plus tard. Au besoin, il leur avouera la vérité, c'est à dire sa volonté de détruire la Couronne qui, mal employée, entraînera la disparition des Jeunes Royaumes avec la venue de Mabelrode sur ce plan.

Pour entrer dans la statue, il faut passer par le sommet de sa tête. Un personnage explorant cet endroit, trouvera la trappe d'accès en réussissant un jet sous une demi fois sa compétence en Chercher. Seule une mince fissure dans le roc indique l'existence d'une ouverture. Une fois qu'un personnage aura repéré cette fissure, il lui faudra réussir un second jet en Chercher (avec ses chances normales, cette fois) pour trouver le mécanisme qui permet d'ouvrir la trappe d'accès. La pierre dont est faite la statue résistera à tous les chocs et la fissure est trop mince pour permettre l'emploi d'un levier. Il faudra donc absolument découvrir le mécanisme pour pouvoir entrer.

Une fois le panneau ouvert, les aventuriers se trouveront devant un boyau large d'un mètre et dont émane encore une sinistre odeur d'encens. Ce tunnel s'enfonce dans les profondeurs de la statue et des échellons ont été sculptés dans la paroi afin de faciliter la descente. Il aboutit à une pièce qui se trouve approximativement dans la poitrine de Mabelrode, huit mètres plus bas. Celle salle a la forme d'une ellipse de six mètres de long sur trois de large. A chacune de ses extrémités, on a placé une reproduction réduite de la grande statue. Au pied de ces figurines de la taille d'un homme, on peut voir un petit autel d'or et de pierres précieuses. Celui de droite, porte une tête momifiée surmontée d'une couronne à huit pointes, quand à celui de gauche on peut y apercevoir un fourreau d'épée vide. Des gemmes et des pièces de monnaie melnibonéennes sont disséminées dans toute la pièce alors que des bas-reliefs représentant Mabelrode et des inscriptions en Melnibonéen (Haut et Bas) recouvrent murs et plafond. Le sol est fait d'un seul bloc de marbre noir monumental et les murs émettent une vague luminescence rougeâtre.

Lorran K'sal préviendra aussitôt les aventuriers, si des êtres vivants s'empareront des objets posés sur les autels, les statuettes s'animeront et défendront ces derniers. Elles ne laisseront passer personne hormis un melnibonéen. Il s'agit de guerriers redoutables et virtuellement indestructibles. Les statues attaqueront deux fois par round avec leurs épées longues (4D8 points de dégâts) et ne manqueront jamais leur coup. Une aura magique diminue de moitié tous les coups qu'on leur inflige et leur armure de pierre peut absorber trente points de dommages par coup (il est impossible d'effectuer un "critique" contre elles !). Elles possèdent l'équivalent de cent points de vie et ne peuvent pas être combattues par la lutte, du fait de leur incroyable densité. En bref, elles sont invulnérables à tout ce qu'un personnage normal pourrait utiliser comme arme. Ceux qui pourraient les battre n'ont d'ailleurs rien à faire dans ce scénario...

Seul Lorran K'sal a le moyen d'arrêter les statues. Ayant atteint l'objet de sa quête, il passera de longues heures à déchiffrer les inscriptions en Haut Melnibonéen gravées sur les murs. Il traduira aux joueurs les fragments huit, neuf et dix et leur remettra quelques unes des gemmes qui décorent les autels. Chaque personnage recevra un rubis d'une valeur de 5D10 X 10 Grandes Bronzes. Il dira alors une prière devant chaque autel afin de récupérer le fourreau et la tête. Accélérez dès lors le rythme de l'aventure. Dès que Lorran K'sal se saisira du crâne momifié, un hurlement inhumain emplira la pièce. Une ombre noire et gigantesque surgira du crâne et se jettera à l'intérieur du corps du Melnibonéen. Lorran K'sal se tordra de douleur sur le sol en proie à une lutte intérieure terrible. Sous les pieds des aventuriers, le sol commencera à trembler et les pierres disjointes laisseront apparaître une cavité obscure. Soudain, une main se posera sur le bord de la fosse et le corps décapité de Fuol Tsan apparaîtra. Enfermé ici par l'Impératrice Verte depuis des centaines d'années, ce corps sans vie est encore animé par un besoin immonde de vengeance. Il s'avancera vers Lorran K'sal afin de s'en emparer et le précipitera avec lui dans le trou noir. Lorran K'sal sera sans défense et seuls les aventuriers pourront lui éviter cette horrible fin.

En effet, Mabelrode a deviné le projet de Loran et a permis à Fuol Tsan de venir assouvir son désir. Tous les démons de Loran seront instantanément libérés et s'enfuiront dans un éclat de rire démoniaque. Mabelrode n'a nul envie de laisser partir les personnages et fera bloquer l'issue par les deux statues de marbre puis Fuol Tsan obtiendra le droit de se repaître de l'âme des aventuriers. Cette scène effroyable coûtera 1D8+2 points de SAN aux personnages si leur jet sauveur est manqué. Dans tous les cas, il perdront 1D4 points de SAN. Si les personnages se jettent sur Fuol Tsan, il se rendront vite compte que leurs armes ne seront d'aucun effet et que seul le feu peut détruire cet être abject. Et même dans ce cas, ce dernier mettra 1D6 round à se consumer.

Bien entendu, Fuol Tsan ne va pas se laisser faire si faci-

lement. Dès qu'on utilisera le feu contre lui, il se jettera sur les aventuriers... espérons que ces derniers survivront à cette pénible épreuve.

FUOL TSAN

FOR	TAI	DEX		
30	15	15		
Armes		**Attaque**	**Dégâts**	
Griffes		75%	1D4+3D6	

Points de Vie : indéterminé
- Immunisé à toutes les armes (y compris démoniaque)
- 2 attaques par round (griffes)

Lorsque Lorran K'sal se calmera, il présentera tous les traits d'un homme qui a vécu sa propre mort. Une fois remis, il expliquera aux joueurs que le seul moyen de détruire la couronne est de la placer au centre d'un triangle puis d'invoquer Arkyn. Cette action ne se réalisera cependant pas aussi aisément surtout en compagnie d'un traitre à sa foi. Effectivement, Mabelrode ne tient pas du tout à laisser disparaître un objet lui permettant d'agir directement sur les Jeunes Royaumes.

Il lancera donc ses statues sur les aventuriers. Fort heureusement, ceux-ci devraient alors être placé sous la protection de Loran qui s'emparera de la Couronne. Ils devront se placer près du Melnibonéen qui brandira la Couronne. Effectuez alors un jet de résistance opposant la somme du POU des personnes présentes au POU de 50 de chaque statue. En cas de réussite, les statues seront bloquées et les aventuriers pourront fuir. En cas d'échec, il essuieront deux attaques ou quatre (s'ils ont échoué sur les deux statues). Continuez alors jusqu'à ce que les jets de résistance soient réussi. Dès que les aventuriers auront franchi la porte, Mabelrode emploiera les grands moyens et l'immense statue se mettra à trembler sur ses bases et l'intérieur commencera à s'effondrer. Chaque aventurier devra réussir deux jets sous 5 x DEX pour pouvoir sortir. Pour chaque jet manqué, le personnage recevra des rocs qui causeront 2D6 points de dommages. L'esquive est possible. Les armures ne protègeront que de moitié. Par exemple, une armure de cuir ne protègera que de 1D3-1. Si au bout de 4 tentatives, le joueur n'a toujours pas réussi 2 jets sous DEX x 5, le personnage sera définitivement emmuré à l'intérieur de la statue. Une fois tous les personnages sortis, les tremblements cesseront.

La Cérémonie à Arkyn

Une fois à l'extérieur, les joueurs pourront tracer sur le sol le triangle qui contiendra la couronne et où ils pourront invoquer Arkyn. Pour savoir si le Seigneur de la Loi les entend, totalisez le POU de tous les personnages présents puis divisez-le par deux. Un jet de pourcentage sera effectué sous le score obtenu. En cas d'échec il faudra recommencer le lendemain et ainsi de suite. Bien évidemment, la venue impromptue des Pan Tangiens pourrait bien interrompre ce rituel.

Si le jet est réussi, alors Arkyn les entendra. Un vent violent se lèvera et les aventuriers seront obligés de s'allonger sur le sol. Le ciel se couvrira de nuages noirs, alors des éclairs déchireront l'obscurité. Soudain un éclair d'une violence inouie viendra frapper la couronne au centre du triangle. Tous les personnages qui se trouvent auprès du triangle seront projetés 1D6 mètres plus loin. Une fois les éléments calmés, ils pourront s'approcher de l'endroit où se trouve la couronne. Celle-ci aura intégralement disparu et seul un triangle de 4 mètres de côté sera gravé dans le sol pour l'éternité. C'est alors que dans un fracas énorme, la gigantesque statue de Mabelrode s'effondrera sur elle-même.

Inutile de vous dire que Lorran remerciera chaleureusement les aventuriers qui pourront toujours compter sur son aide. Toutefois, Lorran a décidé de se détourner définitivement du Chaos et il ne faut pas espérer lui faire invoquer des démons à bon compte. Le maître de jeu pourra l'utiliser comme informateur, de plus ses contacts et moyens lui per-

mettront parfois d'aider grandement les personnages. Pour terminer, apprenez que si les aventuriers ont eu l'idée de recopier les motifs muraux de la statue, ils pourront revendre ces renseignements 1D6 x 10 Grandes Bronzes par heure passée à écrire (maximum 2 000 Grandes Bronzes). Quant au fourreau vide, il a un jour contenu Stormbringer, la sombre buveuse d'âmes. Il n'est aucunement magique mais devrait provoquer un petit frisson chez vos joueurs.

LE RETOUR ET LA CONCLUSION

Une fois que les joueurs en auront assez du Château de la Couronne, il voudront certainement retourner à la civilisation. S'ils ont contrecarré les plans de Mabelrode, la seule destination logique est Tanelorn pour des raisons bien évident). Toutefois s'ils doivent vendre des documents ou les faire traduire, Cadsandria et Vieil Hrolmar seront plus indiqués.

Il n'y a aucune raison pour que le trajet du retour soit moins dangereux que celui de l'aller. Il peut même l'être davantage, si les personnages transportent un butin. N'oubliez pas de les limiter dans ce qu'ils peuvent ou non emporter. La plupart de leurs biens ne pourront être transformés en pièces sonnantes et trébuchantes que dans une grande ville, la plus proche se trouvant à des centaines de kilomètres. Il y a de l'eau en quantité au Château de la Couronne, mais faut il encore qu'ils l'aient trouvée et qu'ils aient des récipients pour la transporter.

Si des personnages non-joueurs accompagnent les aventuriers, assurez-vous qu'ils recoivent une part équitable du butin. Généralement, ces derniers ne seront intéressés que par l'argent, laissant ainsi les objets magiques aux joueurs. Dès que vous en aurez l'occasion, faites les quitter le groupe et retourner à leurs activités habituelles.

Si les joueurs s'enfuient du Château de la Couronne, sans explorer les tours, les Pan Tangiens le videront de toutes ses richesses et chasseront ou tueront tous ses habitants. Si les aventuriers y retournent, n'hésitez donc pas à le repeupler selon vos goûts, en n'oubliant pas combien Dorel est une contrée désolée. Même les habitants de Pikarayd évitent de s'y rendre, si ce n'est pour chasser ou pour effectuer des patrouilles de bagnards.

L'OPPOSITION

Le Groupe de Pan Tang

Cleomedes et Jerrvasi possèdent les sortilèges suivants...

Sorts

Marque : ce sortilège est enseigné aux plus grands sorciers de Pan Tang. Il s'agit d'une marque invisible et magique qui permet aux démon-pisteurs de retrouver leur proie. Ce sort exige une cérémonie qui dure deux heures et la victime doit être à portée de vue du mage lorsqu'elle est finie. Cette vision n'est pas nécessairement physique. Un oracle ou une autre méthode suffisent. Ce sort ne peut être détecté que par un sorcier d'un rang supérieur à celui du lanceur. Seuls les magiciens de Melniboné ou de Pan Tang ont la réputation de pouvoir annuler ce sort.

Vent magique : il s'agit d'un élémentaire de l'air invoqué pour remplir les voiles d'un navire. En termes pratiques, un vaisseau à voiles se déplacera à sa vitesse maximum pendant toute la durée du sort et ce quel que soit l'intensité normale du vent.

Nouvelles Créatures Démoniaques

Démons des Glaces : il s'agit de démons de combat.
Démons-Pisteurs : démons de désir
- ils sont invisibles à l'oeil nu.
- ils régénèrent 1 point de vie par round.
- ils ne peuvent pas attaquer.
- ils suivent les sorts de Marque.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	12	20	12	15	14

Armure
1D4-1 points de fourrure
Points de Vie
20

Chiens-Démons : démons de désir

Comme leur nom l'indique, ces démons ont la forme de molosses. Ils sont noirs de jais et leurs yeux sont d'un jaune bileux. Assez grands, ils pèsent en moyenne 50 kg et mesurent un mètre au garrot. S'ils prennent parfois l'apparence de chiens, il ne s'agit pas d'une règle absolue. Toutefois leurs yeux restent toujours les mêmes.

- ils ne combattent que s'ils y sont contraints.
- ils effectuent une attaque par round.
- ils régénèrent un point de vie par round.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	15	5	7	14	14

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Morsure	50 %	1D8+1D6	-

Sentinelles : démons de combat

Ces démons invisibles sont essentiellement utilisés pour les patrouilles et la défense. Ils se déplacent en suivant un parcours en spirale qui s'élargit à partir de l'invocateur, avec lequel ils maintiennent un contact mental. Tout être humain qui traverse le chemin d'une Sentinelle sera immédiatement "vue" mentalement par l'invocateur. Le démon n'attaquera que les victimes expressement désignées par son maître. Il n'attaque qu'une seule fois et bénéficie toujours de la surprise. Leur but est d'étourdir, et non de tuer. L'attaque est résolu sur le Tableau de Résistance où l'on oppose la CON du démon à celle de sa proie. En cas de réussite, l'individu sombrera dans l'inconscience pendant 1D20+4 heures (rappelez-vous que les Melnibonéens ne sont pas humains et ne peuvent donc pas être attaqués par ces démons).

-ils sont invisibles
-ils voient l'invisible
-ils détectent la magie
-ils sont immunisés contre les projectiles ordinaires
-ils effectuent une attaque par round
-ils régénèrent 1 point de vie par round.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
30	15	20	12	15	14

Rencontres Civilisées

Utilisez les rencontres suivantes lorsque les joueurs se trouveront dans des zones habitées telles que Bakshaan, Vieil Hrolmar, Raschill, Cadsandria, Andlermaign, où toute autre région peuplée de Vilmir ou d'Argimiliar. Choisissez la rencontre la plus appropriée à chaque endroit.

Un guide de Kirleem : Hein Bleupourpoint

Hein est un fugitif originaire d'Ilmiora. Il y a quatorze ans, il a assassiné un riche marchand et kidnappé sa femme. Il n'abusa pas longtemps d'elle et fut chassé hors de son pays par ses poursuivants. Il a roulé sa bosse pendant de nombreuses années avant de s'installer en Argimiliar. Malgré son passé douteux, il est bon guide et digne de confiance.

-race : humaine
-age : 32 ans
-pas de religion pratiquée.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
15	16	14	12	14	14	9	65

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Hache de bataille	41 %	1D8+2	40 %
Dague	51 %	1D4+2	50 %
Arc du désert	55 %	1D10+2	-

Armure
Cuir (1D6-1)
Points de vie
18
Compétences
Grimper 86%, Sauter 39%, Ecouter 75%, Voir 69%, Chercher 88%, Déplacement Silencieux 52%, Premiers Soins 39%, Pister 56%, Connaissance des Plantes 95% (pour les végétaux du désert de Dorel seulement).
Langues Parlées
Commun 70%, Bas Melnibonéen 35%, Mabden 35%.
Argent et Possessions
Deux Petites Ors, vingt-deux Petites Argents, quinze Petites Bronzes, une amulette qu'il croit efficace contre le poison (elle n'a en fait aucun effet) et deux doses d'une potion contre les piqûres d'insectes et les morsures de serpents.

Un Voleur de Shaazar : Aram El-Fabrea

-race : humaine
-age : 25 ans
-pas de religion pratiquée.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
9	19	13	12	15	15	12	75

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Hache de bataille	41%	1D8+2	40%
Dague	51%	1D4+2	50%
Dague de jet	55%	1D4+2	-

Armure
Cuir (1D6-1)
Points de Vie
20
Compétences
Grimper 86%, Sauter 39%, Jongler 48%, Crocheter 27%, Ecouter 75%, Voir 69%, Déplacement Silencieux 52%, Premiers Soins 39%, Chercher 88%.
Argent et Possessions
Six Petites Ors, douze Petites Argents et des passe-partouts (+3% en Crocheter).

Chiens Sauvages

On peut rencontrer des meutes de chiens dans des régions rurales ou urbaines. Chacune comporte 2D6 individus en région rurale et 3D6 en ville. Elles sont toujours dirigées par un chef, qui généralement le plus gros chien de la bande. Chaque chien peut porter une attaque et effectuer une esquive par round. Les chiens blessés (perte de plus de 3 points de Vie) n'esquiveront pas, à l'exception du chef de la meute.

-Les valeurs en italiques s'appliquent au chef de meute.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D6+3	3D6	2D6+1	1D6	2D6	2D6+1
2D6+6	*3D6+3*	*2D6+4*	*1D6+3*	*2D6+3*	*2D6+4*

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Morsure	30%	1D6	25%
	50%	*1D6+1*	*40%*

Compétences (pour la meute)
Pister 85%, Voir 75%, Sentir 95%, Se Cacher 25%.

Rencontres en Dorel

Aux Abords du Château de la Couronne

Scorpions Géants

Ces créatures ressemblent beaucoup à leurs cousins, les scorpions du désert, si ce n'est qu'elles sont beaucoup plus grandes et peuvent atteindre plusieurs mètres de long. Elles chassent la nuit et se réfugient dans des cavernes la journée. Les follicules (poils) de leurs pattes leur permettent de per-

cevoir le moindre mouvement ou la plus petite vibration, ce qui leur est très utile pour chasser. Elles peuvent donc être "aveuglées" si leur proie reste absolument immobile. Solitaires de nature, on ne les rencontre par deux qu'au cours de la saison d'accouplement, qui sera, fort heureusement, terminée au moment où les aventuriers arriveront en Dorel.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D6+6	3D6+3	3D6	1D3	2D6	2D6+6

Arme	Attaque	Dommages	Parade
Pince	35%	1D8	-
Dard	40%	2D4	-

Poison

Si le dard porte et que la victime a perdu au moins un Point de Vie, elle devra effectuer un jet sur le Tableau de Résistance en opposant sa CON à celle du scorpion. En cas d'échec, le personnage est paralysé pendant 2D3 jours.

Armure

1D8-1 de chitine

Points de Vie

CON+TAI-12

Compétences

Sentir un mouvement 75%, Déplacement Silencieux 75%, Se Cacher 65%, Esquiver 75%.

Araignées de Bodi

Ces araignées extrêment venimeuses furent apportées au Château de la Couronne par les premiers sorciers melnibonéens qui vinrent y habiter. Elles constituent d'excellentes "chausses-trappes" naturelles. Leur venin est sans effet sur les Melnibonéens et les hommes de Myrrhyn.

Note concernant le venin : si un personnage réussit un jet de chance (1D100 sous cinq fois son POU), l'araignée qui l'a piqué n'a pas réussi à injecter son venin. Si tel n'est pas le cas, un second jet sera effectué sous 1 x POU. En cas d'échec, le personnage sera paralysé magiquement. Toutes les six heures, effectuez un nouveau jet sous 1 x POU. A chaque échec, la victime perdra définitivement 1 point de POU et restera paralysé Si le personnage réussit son jet, il purgera le poison et sera à moitié immunisé contre celui-ci. S'il est mordu à nouveau, le processus à suivre sera le même, mais le POU sera doublé pour les jets contre la paralysie. Si par la suite il y a une troisième morsure, le POU sera triplé, etc...

Serpents Noirs

Le serpent noir de Dorel secrète un puissant venin bleu vif, utilisé pour certaines incantations. Une fois mélangé à d'autres ingrédients magiques, il sert notamment aux sorts d'oracle. Les serpents noirs préfèrent vivre dans les collines rocailleuses, où ils se nourrissent de petits rongeurs trop lents pour esquiver leur morsure. Ils dépassent rarement un mètre de long, mais certains d'entre eux peuvent atteindre trois mètres.

Aucune race connue n'est immunisée contre leur venin, mais ils n'attaquent que s'ils sont dérangés dans les parages immédiats de leur repaire. Dans certains quartiers de Vieil Hrolmar, ou dans toute autre cité où pullulent les sorciers, un serpent noir vivant pourra être vendu 1D100+100 Grandes Bronzes. Une mule des aventuriers sera mordue par l'un de ces serpents sur le trajet du retour depuis le Château de la Couronne.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
1D10	2D6	1D10	1D4	5D4	3D8

Arme	Attaque
Morsure	90%

Points de vie : CON

Note : la morsure d'un serpent noir occasionne 1D8 points de dégâts par round, à compter du septième qui suivra la morsure. Le venin restera efficace pendant 1D4 heures. Si un personnage est mordu, effectuez un jet de Chance (1D100 sous 5 x POU) pour déterminer si le poison n'a pas été détourné par l'armure.

Vautours

Les vautours hantent les Collines Mortes et ont les rencontre dans les environs de cadavres. Ils n'attaqueront pas, à moins que leur victime n'ait plus qu'un seul point de vie. Ils survoleront en cercle une scène de combat, signalant ainsi sa position. Une nuée de 3D6 vautours fera son apparition après tout combat à l'air libre.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX
2D6+1	3D6	2D6	1D4	1D6+3	2D6

Arme	Attaque	Dommages
Bec	30%	1D6
Serres	25%	1D6+3

Points de vie : CON

Armure

1 point de plumes

Compétences

Voir 98%, Esquiver (en vol) 10%.

Babouins

(Pour les caractéristiques voir Livre du Maître p.7).

Des babouins peuvent être rencontrés à tout moment sur la route d'Andlermaign. En Dorel, il y aura toujours une chance de tomber sur une petite tribu à chaque point d'eau (45% pour un groupe d'1D10+10 adultes). Ils considèrent l'eau comme leur propriété et défendront férocement leur "trésor". Toutefois, si les intrus sont plus de six, ils feront retraite dans les collines. Ils reviendront tendre des embuscades à tout groupe de trois personnages au plus s'éloignant des autres.

Généralement, l'attaque est précédée de jets de pierres et suivie d'un assaut général. Comme les babouins sont particulièrement mal organisés, ces deux phases peuvent se produire simultanément. La moitié du groupe restera dissimulé et arrosera l'autre avec des cailloux ! A n'importe quel round d'un combat, chaque adversaire (homme ou babouin) aura 10% de chance d'être atteint par un caillou occasionnant 1D3 points de dommages. De plus toutes les attaques et les parades seront automatiquement manquées pendant un round. Au début de chaque round, il y aura 10% de chance cumulative par membre de la tribu sérieusement blessé, que les babouins s'enfuient. Par exemple, si 5 babouins ont enduré 6 points de dommages, il y aura 50% de chance que tout le groupe fasse retraite dans les collines.

Le Prospecteur : Copaser le Besogneux

Un Prêtre-Agent de Grome prospecte les alentours du Château de la Couronne. Il est originaire de Pikarayd et obéit aux ordres du Hierophant lui même auquel il signalera la présence de tout étranger dans les environs. Conscient qu'il ne peut pas ouvertement affronter les aventuriers, il essayera de gagner leur confiance pour se joindre à eux, avant de les conduire jusqu'à la frontière où il alertera une patrouille. L'anéantissement du groupe serait un bienfait pour lui, car il est à couteau tiré avec le Hierophant (ce qui explique qu'on lui ait confié un travail aussi "passionnant").

-Prêtre-Agent de Grome

-Race : humaine

-Age : 57 ans

-Elan : 21

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	CHA	SAN
17	14	15	15	15	12	10	60

Arme	Attaque	Dommage	Parade
Cimeterre	43%	1D8+1D6+1	40%
Arc	50%	1D6+1D4+1	

Armure
Cuir (1D6-1)
Points de Vie
14
Compétences
Embuscade 55%, Pister 65%, Connaissance des Plantes 37%, Connaissance des Minéraux 55%, Mémoriser 44%, Ecouter 35%, Premiers Soins 55%.
Invocations
Elémentaires de la Terre 94%.
Argent et Objets Magiques
Sept Petites Argents, un carré de ferraille accroché à une chaine de cuivre (amulette d'élémentaires contenant quatre gnomes).

Patrouilles de Guerriers de Pikarayd

Les seuls hommes que Pikarayd ait jamais envoyé en patrouille en Dorel sont du genre à ne pas être regretté s'ils ne reviennent pas. Les hommes de ces avant-postes sinistres appartiennent tous à des bataillons punitifs et leurs officiers ont été mutés à leur tête en raison des fautes qu'ils avaient ou étaient censés avoir commises. Le Château de la Couronne commande l'accès d'une des rares passes des collines de Dorel, il possède donc une relative importance stratégique depuis qu'il a été abandonné par les Melnibonéens. Quoiqu'il en soit, il fait désormais partie du secteur de patrouilles de ces hommes déchus.

Les patrouilles commenceront à partir du soixante-dixième jour et continueront jusqu'au quatre-vingt seizième, date à laquelle la cavalerie légère de Pan Tang atteindra les lieux. La première patrouille comprendra un nombre d'hommes égal à la moitié du nombre des aventuriers. Ils seront tous montés (cavalerie légère) et seront accompagnés par un sous-officier. Chaque patrouille qui suivra sera plus nombreuse ou de meilleure qualité. Une patrouille arrivera sur le site de l'Octogone tous les 1D6 jours entre le 70ème et le 85ème. Le rythme d'arrivée montera ensuite une patrouille tous les 1D4 jours. Chaque soldat est équipé d'un arc ou d'un javelot (compétence : 35% + 1D10%), d'un cimeterre ou d'une épée large (compétence : 30% + 1D10%) et d'une dague (compétence : 40% +1D10%). Chaque sous-officier aura les mêmes armes, mais ses compétences seront augmentées d'1D20%. Ils possèderont tous 1D8+10 Points de Vie et leurs chances de parade seront les mêmes que celles d'attaque.

INDICES ET TRESORS ALEATOIRES

INDICES

Fragment Un

... Alors le Brillant Empire était Jeune et les Seigneurs du Dharzi existaient sur ce Plan sous une forme différente que celle de Morts-vivants pitoyables, Mabelrode le Sans Visage, le Roi des Epées, commanda à Ses prêtres de construire un Pilier de défense à la Frontière de Dorel. Ses inéffables Divinations lui avaient révélé que les Seigneurs des Bêtes allaient bientôt frapper à cet endroit. Ainsi fut édifié l'Octogone de la Statue Sans Visage, peu s'en souviennent encore...

Fragment Deux

... huit Tours multiples disposées sur les Bras d'un sombre Signe du Chaos. Au centre, se tenait la Statue monumentale d'un Guerrier sans visage à l'Epée plantée dans le sol. Son dos était tourné vers Melniboné et Son Regard sans yeux contemplait le Dharzi. Le plus grand des Aéromanciens du Temps, le maître- sorcier Badon D'rac, fit le voyage depuis Imrryr pour ériger en ce lieu un Santuaire dédié aux Forces Lassar. Un bassin destiné à Straasha fut découpé dans la flèche noire qui partait de la droite de la Stat...

Trésors Aléatoires

Les objets présentés ci-dessous pourront être découverts au fur et à mesure de l'exploration du Château de la Couronne (si vous hésitez à choisir un objet en particulier, lancez simplement 1D20 sur la table). Chaque objet ne peut être trouvé qu'une seule fois. Relancez le dé si celui-ci indique un résultat déjà obtenu.

1 Un Dragon d'Argent Melnibonéen auquel est liée une salamandre.
2 Une émeraude de 5 carats montée sur un anneau d'argent et à laquelle est liée une sylphe.
3 Des plantes médicinales séchées qui guériront 2D6 points de dégâts en deux heures.
4 Un gobelet d'argent d'une valeur de 100 Grandes Bronzes.
5 Un ensemble de passe-partouts d'excellente qualité. Il ajoutera 5% lorsqu'on l'utilisera pour Crocheter une serrure.
6 Un livre de deux cents pages consacré à la botanique. Il est écrit en Commun mais il faut connaître la compétence Lire le Commun à 45% aù moins pour en tirer tous les enseignements. Il ajoutera 1D10% en Connaissance des Plantes mais la compétence du lecteur ne pourra pas excéder 40%. Bien sûr, un personnage ne pourra bénéficer de ses connaissances qu'une seule fois. Sa lecture nécessite 40-INT du lecteur jours.
7 Une amulette en bronze de Lassa (non magique) d'une valeur de 5 Grandes Bronzes.
8 Des plantes médicinales séchées, utiles pour combattre les maladies. Une fois ingérées, ajoutez 10% aux chances du personnage de résister à une maladie quelconque.
9 Une carte de Vilmir d'une valeur de 1D100 Grandes Bronzes une fois hors du pays (sa valeur variera en fonction du désir qu'elle suscite chez son acheteur).
10 Une pointe de flèche enchantée en quartz. Elle augmentera de 15% les chances de l'utilisateur de toucher une partie précise de sa cible. Elle ignorera toute armure et toute protection même démoniaque. La tête de flèche se brisera au moment de l'impact et ne pourra donc être utilisée qu'une seule fois.
11 Un guide de cent pages consacré à la flotte de guerre pan tangienne écrit en Commun. L'auteur y est présenté comme étant un ancien pirate de l'Ile des Cités Pourpres. Cet ouvrage a une valeur de 4D20 Grandes Bronzes pour un membre d'une nation maritime non originaire de Pan Tang. Il contient le fragment numéro 7 ! Lancez un jet de pourcentage sous POU x 3% par heure de lecture afin de le découvrir.
12 Une pointe de flèche en argent d'une valeur de 2D10 Grandes Bronzes.
13 L'acte de propriété d'un manoir et de vingt acres de terrain situés près des remparts de Cadsandria. (Cet acte est vieux de 85 ans, mais il est toujours valable ! Le manoir a juste été squatté par des paysans...)
14 Un morceau de topaze taillé dans lequel a été enchassé un petit symbole flamboyant. Valeur : 2D10+5 Grandes Bronzes.
15 Une carte des côtes de Dorel pouvant être vendue 8D10 Grandes Bronzes à n'importe quel capitaine ou pilote des Cités Pourpres.
16 Un paquet d'herbes médicinales. Toute personne ayant plus de 40% en Premiers Soins ou de 20% en Connaissance des Plantes reconnaîtra des végétaux pouvant soigner 1D6 points de dégâts en 1D3 heures.
17 Un parchemin conservé dans un tube de fer sur lequel est inscrit en écriture vilmirienne le fragment onze.
18 Une fiole en cristal vide avec un bouchon de liège (sans valeur).
19 Une boucle de ceinturon en or massif portant le symbole du temple de l'eau. Elle vaut 80 Grandes Bronzes.
20 Un morceau de dix centimètres carrés de cuir de Clakar tanné (sans valeur).

Fragment Trois

... de la Force brutale de Grome, il savait qu'Il ne pourrait jamais transpercer l'Armure flamboyante de Kakatal. Il pouvait au mieux espérer l'Egalité ou la Défaite, après avoir affaibli le Seigneur du Feu. Mabelrode n'eut pas le droit d'intervenir, Ses Prêtres avaient failli à... (illisible)... planté dans l'Homme Sans Visage avec les Choses rouges et argents de... (illisible)... Grome fit retraite sous terre, là où le Rocher était toujours Sien. Le Crachat de Kakatal se déversa par la Fissure creusée par Grome, coulant au travers des plans de la Terre pour continuer la Lutte...

Fragment Quatre

... deux cents ans avant la Grandeur d'Aubec. Le Mabden de Pan Tang envoya Ses Soldats, Prêtres et Sorciers pour localiser les secrets du Dharzi. A un Prince mendiant de Troos, Ils prirent une Charte indiquant un grand Bastion dans les Terres dévastées de Dorel. Ils suivirent la Voie jusqu'à ce que la Mort leur soit délivrée des mains de Melnibonéens oubliés qui vivaient près d'une Montagne des plus étranges...

Fragment Cinq

... noir couteau de Sacrifices dégouttant de Sang. Les Yeux pourpres de Schild brillèrent de la Rage qu'il ressentait de découvrir Quelques survivants. Il égorgerait chacun des Sorciers de Pacotille de Pan Tang comme Il avait égorgé Leur Chef. La Fureur du Carnage Melnibonéen avait fait s'effondrer les Tunnels qui le séparait de Ses Proies, mais il trouverait un autre Chemin.

Fragment Six

... alors que les Hordes hurlantes de Alliés assoiffés de Sang du Théocrate s'abattirent sur le Mur de boucliers Melnibonéens. Ils s'empalèrent violemment Eux-Mêmes sur les Piques et se traînèrent le long des Hampes pour frapper les Guerriers subjugués. Pour Les arrêter, il fallait les mettre en pièces. Néanmoins, les Melnibonéens en tuèrent des centaines. Bien des heures plus tard, le dernier Guerrier fut abattu et alla rejoindre la Couche de cadavres et de Moribonds qui encombraient le Couloir. Les Goules hurlèrent alors en choeur en se préparant au Festin. Cependant la victoire fut de courte durée. Alors que le Théocrate contemplait la Scène pétrifié d'Effroi, les Fantômes de Ceux à Faces de Démons se levèrent et frappèrent autour d'Eux avec des lames Ectoplasmiques qui mordaient la chair comme du fer, mais traversaient les boucliers et les armures comme s'ils étaient de fumée. Ils tuèrent les derniers zombis, avant de se tourner tous vers le Théocrate dément...

Fragment Sept

Par bon vent, ce vaisseau peut parcourir quatre vingt kilomètres par jour, mais cinquante seulement avec les rames. La vitesse de croisière est de six kilomètres heure mais, il peut aller une demi fois plus vite en vitesse d'éperonnage. Cependant cette vitesse ne peut être atteinte que pendant de courtes périodes, car elle épuise les rameurs.

Fragment Huit

... au cours du règne de Terhali l'Impératrice Verte, la Couronne Magique de Mabelrode fut fabriquée par Fuol Tsan, Grand Prêtre du Roi des Epées, qui lui donna le pouvoir de communiquer avec d'autres plans. Terhali fit torturer à mort le sorcier par ses démons familiers pour avoir eu l'impudence de forger un objet d'une telle puissance et de façon à ce que l'Impératrice Elle- Même ne puisse le porter. Sa mort prit de nombreuses années.

Fragment Neuf

... entourant la statue. Un autre Empereur Melnibonéen, Itric le Seizième, conçut et édifia Huit Tours autour de la statue colossale et les remplit de soldats pour défendre le Brillant Empire du sud-est des incursions des Seigneurs du Dharzi, Qui demeuraient là-bas.

Fragment Dix

... traîtres à leurs dieux. Seuls ils marchèrent dans le désert. Mabelrode maudit leur pas et ignora leurs prières. Certains prétendent qu'ils sont morts, d'autres qu'ils sont pris au piège éternel de la Cité Purgatoire, l'endroit où ni la Loi ni le Chaos ne peuvent se rendre librement : ce trou à rats appelé Tanelorn.

Fragment Onze

La Tour la plus proche de Melniboné est la Clé. D'elle vous pouvez vous rendre partout sans jamais Voir la lumière du jour, partout, hormis dans la salle de la Couronne même. Elle ne peut pas être atteinte par les Tours.

Fragment Douze

Attention aux Etres de glace. Leur Trésor en Diamants ne Méritait pas nos Vies... meilleurs Voeux à Ceux qui voudront marcher Sur nos pas... si Celui à la Face de Démon vous prend Alors nous Nous rencontrerons Certainement au plus Profond des Enfers de Mabelrode... je Vendrai chèrement ma Vie... MerrulJadein.

REGLES ADDITIONNELLES

Les Guerres dans les Jeunes Royaumes

Par Eric Simon

"Au grand galop, ils descendirent la colline vers l'ennemi dont les flèches s'élevaient dans le ciel puis rebondissaient sur les armures ou s'enfonçaient dans les chairs. Et les cris de guerre déchirèrent l'aube pacifique. Les armées s'affontèrent."

M.Moorcock Le retour du dieu mort.

La Connaissance de la Guerre

Même si l'art militaire en est à ses débuts dans les Jeunes Royaumes, une telle compétence peut s'avérer nécessaire. En effet, les guerres constituent des évènements majeurs dans l'histoire de ce monde belliqueux où les luttes, qu'elles soient politiques ou religieuses se règlent par des batailles rangées qui décident du destin des peuples et des royaumes.

Cette compétence recouvre toutes les activités déployées par un capitaine de guerre, ses lieutenants ou le commandant d'une armée dans un affrontement. Diriger le déplacement des troupes, construire un camp retranché à grande échelle, maintenir la discipline, commander lors d'une bataille, diriger le siège d'une place forte etc... sont autant de points regroupés sous cette compétence. Cette dernière peut être acquise par n'importe quel personnage, le guerrier bénéficiant de certains avantages lors de la création du personnage. D'un point de vue pratique, cette nouvelle compétence se range dans le groupe des Connaissances. Son pourcentage de base est égal à 0 augmenté du bonus approprié. Une INT minimale de 12 est nécessaire à la connaissance de cette compétence, à moins que le personnage ne soit un guerrier.

Connaissance de la Guerre ne peut progresser qu'en bataille. Le personnage gagnera 1D10 % dans la compétence, s'il remporte une victoire en tant que commandant d'armée et si l'effectif placé sous ses ordres est supérieur à son niveau de compétence multiplié par 50.

Supplément pour le Guerrier

Si un personnage n'est pas guerrier assassin lors de sa création, le joueur devra alors jeter 1D10. Si le résultat obtenu est égal à 9, le personnage sera lieutenant et possèdera la compétence Connaisssance de la Guerre à 40 %. Si le jet est égal à 10, le personnage est capitaine de guerre et il maîtrise la compétence Connaissance de la Guerre à 60 %.

Financièrement un lieutenant débute le jeu avec son INT x 3D100 en Grandes Bronzes. Un capitaine commence avec son INT x 5D100 en Grandes Bronzes.

Représentation des Batailles

Les personnages seront, tôt ou tard, impliqués dans l'une des guerres qui émaillent la vie des Jeunes Royaumes. Les "casus belli" y sont fréquents et divers tels, rivalités ancestrales entre barons pour la possession d'un arpent de terre ou d'un village, l'appât du lucre qui dresse l'un contre l'autre les princes marchands, ambitions des rois ou encore rivalité entre Loi et Chaos qui enfante des guerres religieuses.

L'importance de ces batailles varie de quelques dizaines d'hommes à plusieurs milliers, voir davantage pour celles qui précédèrent la destruction des Jeunes Royaumes. Le système présenté ici vous permettra de résoudre les batailles auxquelles vos aventuriers participeront.

Choix de l'Echelle

Le déroulement d'une bataille s'opère suivant un enchaînement de phases dont la succession doit être respectée. Pour commencer le maître de jeu choisit l'échelle du combat (voir le tableau 1 en annexe). Ce choix est déterminé par comparaison entre les effectifs des deux armées. Ceux-ci sont ramenés à des Points d'Effectif qui varient de 2 à 20. Par exemple, si une armée compte 5 000 hommes et la seconde 7 000, elles seront toutes deux comprises dans la tranche de 1 000 à 10 000. L'échelle choisie sera donc le 1/500. De ce fait, la première armée possède 5 000/500

points d'effectif, soit 10 points et son ennemie 14. L'échelle employée est obligatoirement la même pour les deux armées. Si ces derniers ne sont pas comprises dans la même tranche d'effectifs, par exemple 900 hommes face à 2 000, on choisira l'échelle la plus grande parmi les deux possibles (soit le 1/50 dans l'exemple ci-dessus).

Utilisation du Terrain

Avant toute bataille, chaque commandant fait manoeuvrer son armée dans l'espoir d'occuper une position avantageuse pour la suite des évènements. Il peut s'agir d'une colline, d'une forêt ou de tout autre lieu favorable à la défense. Chacun des deux commandants effectue un jet sous Connaissance de la Guerre et se réfère au Tableau 2. En cas de réussite, l'une des zones occupées par l'armée est avantageuse. En cas de maladresse l'une des zones correspond à un lieu où les troupes sont vulnérables, tels le fond d'un val, un marécage etc... La localisation des zones avantageuses et vulnérables se détermine sur le tableau 3.

Chaque armée se subdivise en trois corps, chacun occupant une des trois zones suivantes : l'aile droite, le centre et l'aile gauche. Chaque subdivision correspond à une partie de l'armée et au lieu qu'elle occupe. Le champ de bataille se divise donc en six zones, l'aile droite d'un camp faisant face à l'aile gauche ennemie et réciproquement.

Le modificateur de combat apporté par une zone avantageuse s'applique uniquement si les troupes qui l'occupent sont en défense. Le modificateur dû à une zone vulnérable s'applique dans tous les cas. Les effets sur le combat sont regroupés sur le Tableau 6. La nature précise (colline, bois, marais...) de ces zones est laissée à votre choix.

Exemple : Vex Sipyam, capitaine de Gorjhan est à la tête des milices de la cité et d'une compagnie de Melnibonéens. Il fait face à l'invasion d'une horde en provenance du Désert des Larmes. Sipyam maîtrise à 53 % la compétence Connaissance de la Guerre. Son joueur effectue un jet pour l'utilisation du terrain et obtient un résultat de 25 %. L'une des trois zones occupées par l'armée de Gorjhan est donc avantageuse. Le maître de jeu jette 1D6 pour déterminer la localisation de cette zone et obtient 4, il s'agit donc du centre. Il décide de définir cette zone comme une colline boisée aux flancs abrupts.

Répartition des Effectifs

Le terrain déterminé, chaque commandant repartit ses points d'effectifs entre ses trois zones. Le joueur décide librement de l'attribution de ces points, toutefois chaque zone devra compter au moins un point d'effectif.

Si le commandant ne dispose que de un ou deux points d'effectifs, il devra les impartir au centre. A vrai dire, ce cas de figure est très rare. En effet cela signifie qu'une des armées écrase par le nombre son ennemie. En ce cas, peut on encore parler de bataille ... le mot carnage serait plus approprié. Le commandant subdivisera ensuite pour chaque zone les points impartis entre la première ligne et la réserve. Cette division ne doit satisfaire qu'à une seule condition : la première ligne d'une zone donnée ne peut pas compter plus de 6 points d'effectif avant la bataille. Celle-ci engagée, cette limitation est levée.

Au début de chaque tour de combat les réserves peuvent rejoindre la première ligne de leur zone. Elles peuvent également être transférées dans les réserves des zones adjacentes, sous certaines conditions définies ultérieurement. Seul les effectifs placés en première ligne sont révélés au joueur adverse, les réserves sont gardées secretes.

Retrouvons à présent Vex Sipyam. Sur ses 10 points d'effectif il décide d'en placer 5 à son aile droite, 2 au centre et 3 à l'aile gauche. Quant à la répartition entre sa première ligne et sa réserve, il affecte uniformément 1 point en première ligne à chaque zone, le reste étant gardé en réserve.

Détermination de la Valeur de Combat des Armées

Il parait évident qu'à effectifs égaux, une troupe melnibonéenne l'emportera toujours sur une compagnie constituée de guerriers des Jeunes Royaumes. Il en sera de même pour de nombreux autres combattants aux origines naturels ou démoniaques, tel Léopards Blancs, cavaliers démoniaques de Pan Tang ou Graluks. Il s'avère donc nécessaire d'introduire un nouveau facteur (la valeur de combat) rendant toujours compte de ces différences. La valeur de combat est toujours défini pour un point d'effectif (voir tableau 4).

La valeur d'une armée est déterminée en additionnant les différents facteurs de combat de chaque effectif en présence. Ce calcul s'effectue après la répartition par zone des points d'effectifs. Par la suite, les joueurs se servent uniquement des points de combat et non plus des points d'effectif.

Exemple : les 10 points d'effectifs commandés par Sipyam correspondent à 1 point de Melnibonéens et à 9 points de guerriers ilmioriens. La réserve de l'aile droite compte 3 points d'Ilmioriens et 1 de Melnibonéens. Elles possèdent donc 3 et 5 points de combat pour un total de 8.

Victoire

L'armée victorieuse est celle qui perce la première le front adverse. La percée effectuée, l'armée vaincue se débande sous la menace d'être enveloppée. En terme de jeu, cette percée correspond à l'anéantissement complet des points de combat d'une des trois zones adverses. C'est à dire non seulement la destruction de la première ligne mais aussi celle de la réserve de la zone considérée.

Le maître de jeu fixe le nombre maximum de tours de combat en se référant à l'échelle utilisée et à l'heure d'engagement de la bataille. Une fois la nuit tombée, la lutte cessera le plus souvent. En dehors de la condition de victoire présentée ci- dessus, le maître de jeu est libre de déterminer toute autre condition obéissant aux impératifs de sa campagne.

Combat

Les commandants d'armée décident du statut de chacune de ses zones. Les points de combat peuvent être mis en attaque ou en défense. Deux zones s'affrontent si au moins l'une d'entre elles est en attaque. Si toutes deux sont en défense, le combat ne peut avoir lieu. Lorsqu'une zone est déclarée en attaque, son statut reste inchangé jusqu'à la fin de la bataille. Par contre; une zone en défense peut passer en attaque si le commandant est positionné en réserve.

Seules les zones en vis à vis peuvent s'affronter : centre contre centre, aile gauche contre aile droite adverse et vice versa. L'aile gauche ne peut pas attaquer le centre ennemi. Les points de combat placés en première ligne d'une zone doivent y rester. Par contre au début d'un tour de combat, les points placés en réserve peuvent rejoindre la première ligne de leur zone. Si le commandant est placé en réserve, celui-ci peut les déplacer vers la réserve d'une zone adjacente. Il ne peut le faire qu'au début de tour.

La procédure de combat est la suivante : le nombre de points de combat en première ligne détermine pour chaque zone la quantité de D10 à lancer (voir le tableau 5). Sur un résultat de 9 ou 10 par jet de dés, l'ennemi perd un point de combat dans la première ligne la zone concernée.

Exemple : Sipyam décide de placer son aile droite en attaque. Celle-ci est forte d'un point de combat, un seul D10 sera donc lancé. Par contre, l'aile gauche barbare compte

quatre points en première ligne et deux dés sont lancés. Par chance, le joueur de Sipyam obtient un 9 sur le D10. La première ligne adverse perd donc un point de combat.

Rôle du Commandant dans la Bataille

Le commandant a le choix entre trois possibilités au cours de la bataille. Il est libre d'en changer à chaque tour, mais le joueur devra toujours préciser sa position.

Si le commandant est en réserve, il ne peut pas influencer les combats des premières lignes. Toutefois, au début de chaque tour il pourra transférer une partie ou la totalité des points de combat de la réserve d'une zone vers une zone adjacente. Dans cette option il ne risque pas d'être attaqué.

S'il se place en première ligne, le commandant influe directement sur les combats par son habilité tactique. Le joueur effectuera à chaque tour un jet sous sa compétence Connaissance de la Guerre. En cas de réussite, un bonus de un est accordé aux jets de dés effectués lors des attaques menées par cette zone. En cas de maladresse, un malus de un est appliqué au lancer de dés.

Dans cette position avancée, le commandant encourt le risque d'une blessure. A chaque tour, il devra effectuer un jet de pourcentage sous son POU x 4. En cas d'échec, le personnage endure 1D8 points de dégâts non absorbés par l'armure.

Pour terminer, le commandant peut se battre au premier rang de ses troupes. Cette attitude accorde un bonus de un au combat, ce dernier affectant les trois zones. Dans cette position il devra combattre à chaque tour contre un adversaire tiré avec 1D10 sur le Tableau des Rencontres. L'affrontement aura lieu seul à seul. La mort du commandant entraine un malus de un pour tous les combats de l'armée jusqu'à la fin de la bataille.

Personnages dans la Bataille

Les personnages participeront à la bataille s'ils sont en première ligne. En réserve, ils observeront le combat de loin.

A la fin de chaque tour, les personnages peuvent soit passer d'une zone à l'autre, soit se rendre des premières lignes aux réserves. Suivant le comportement du personnage en première ligne (voir le tableau 7) on utilisera le type de dé défini pour le lancer sur le Tableau des Rencontres (Tableau 8). Si le résultat obtenu est supérieur à 5, le personnage devra affronter seul son adversaire et aucun secours ne lui sera porté. Le Tableau de Rencontres proposée ne s'applique qu'aux armées constituées de guerriers issus des Jeunes Royaumes. Dans le cas d'une armée exotique, nous vous conseillons de créer vous même votre propre table et de l'adapter aux combattants que les personnages pourront rencontrer.

ANNEXES

TABLEAU 1

Détermination de l'Echelle du Combat

EFFECTIF DE L'ARMEE/	ECHELLE/	POINTS D'EFFECTIF/	DUREE D'UN TOUR DE COMBAT
10-100/	1/	5/	2-20/ 5mn
100-1 000/	1/	50/	2-20/ 15mn
1 000-10 000/	1/	500/	2-20/ 30mn
10 000-100 000/	1/	5 000/	2-20/ 1 heure

TABLEAU 2

Utilisation du Terrain

Jet de dés sous la compétence Connaissance de la Guerre.
Réussite.....une zone avantageuse.
Echec..... aucune zone particulière.
Maladresse..... une zone vulnérable.

TABLEAU 3

Localisation des Zones Particulières

1 2..... Aile droite
3 4..... Centre
5 6..... Aile gauche

TABLEAU 4

Détermination des Facteurs de Combat

Créatures chaotiques majeures (Graluks, Olabs, Créatures de Matik...)	**8**
Créatures chaotiques mineures (Oonaïs, Clakars, Chiens des Dharzis...)	**6**
Eléphant de guerre oriental	**6**
Melnibonéens	**5**
Unités d'Elite (Léopards blancs, Garde du Hierophant...)	**4**
Tigres de Pan Tang	**4**
Hommes de Myrrhyn	**3**
Guerriers de Pan Tang et de Pikarayd	**2**
Kelmains	**2**
Guerriers des autres Jeunes Royaumes	**1**
Paysans, artisans...	**1/2**

Note : certains "monstres", tels les dragons ou les créatures de Pyo ne sont pas définis. En effet la présence de quelques unes de ces entités suffit à détruire complètement l'armée adverse, à moins qu'elle ne possède des charmes protecteurs.

TABLEAU 5

Détermination de la Puissance d'Attaque

Points de Combat	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Nombre de D10	1	2	3	4	5

Note : Après avoir appliqué les modificateurs de combat, sur un résultat de 9 ou 10 par jet de dés l'ennemi perd un point de combat.

TABLEAU 6

Liste des Modificateurs aux Dés de Combat

Attaque d'une zone avantageuse	**-1**
Attaque d'une zone vulnérable	**+1**
Charge	**+1**
Commandant d'armée au premier rang	**+1**
Réussite en Connaissance de la Guerre	**+1**
Maladresse en Connaissance de la Guerre	**-1**
Mort du commandant d'armée	**-1**
Poursuite de l'armée vaincue	**+3**

Note : ces modificateurs sont additionnels.

TABLEAU 7

Type de Dés lancés selon le Comportement de l'Aventurier.

Comportement	Dés
Prudent	**D6**
Héroïque	**D8**
Téméraire	**D10**

TABLEAU 8

Rencontres au cours d'une Bataille

01 le personnage reste à l'abri dans les rangs de son armée.

02 le personnage est victime d'une arme de jet, il perd 1D8+2 points de vie (décompter la protection de l'armure).

03 le personnage fait face à un milicien en armure de cuir, armé d'une pique qu'il manie à 30 %.

04 le personnage fait face à un jeune guerrier. Il porte une demi plaques ainsi qu'un bouclier (parade à 40%) et manie une hache de bataille à 40 %.

05 le personnage fait face à un vétéran.Il est protégé d'une demi plaque et est armé d'une épée longue qu'il maîtrise à 70 %.

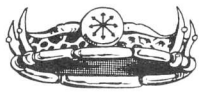
06 le personnage fait face à un lieutenant. Celui-ci porte une armure de plaques, un bouclier (parade à 50 %) et utilise une épée large à 50 %.

07 le personnage fait face à un milicien (voir 03) et à un jeune guerrier (voir 04).

08 le personnage fait face à un cavalier, portant une armure de plaques, et un bouclier (parade à 70 %). Il est armé d'une hache de bataille qu'il manie à 70 %.

09 le personnage fait face à deux cavaliers, protégés d'armure de plaques et maniant la grande lance à 80 %.

10 le personnage fait face à un cavalier, portant une armure de plaques de qualité, un bouclier (parade à 80 %) et une hache de bataille démon (POU : 16, dégâts : 3D6+1D8+2), qu'il manie à plus de 90 % (attaque et parade).



CREDITS DE PRODUCTION

Maquette
Christophe Sustersic

Plans
Rick Barber

Dessin de couverture
Thierry Monter

Illustrations intérieures
Alain Gassner, Thierry Monter

Traduction Francaise
Jean Balczesak, Jean-Marc Daniszweski

The Octogon of Chaos, copyright 1979 par TOME
L'octogone du Chaos, copyright 1987 par Oriflam S. A. R. L.
Tous droits réservés.
Ce produit a été conçu pout être utilisé avec le jeu de rôle Stormbringer, disponible séparément.

Pour toutes questions relatives à Stormbringer ou à l'octogone du Chaos, veuillez vous adresser à ORIFLAM, 7 rue Villers l'Orme , MEY 57 070 METZ
Stormbringer est une marque déposée,
titre commercialisé par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle fantastique.
Stormbringer 1981, Chaosium Inc., tous droits réservés
1987, édité par Oriflam,
avec l'accord de Chaosium et de Games Workshop.

Imprimé en France
IGD Nancy

UN SUPPLÉMENT POUR

Stormbringer

Approuvé par Michael Moorcock

L'OCTOGONE DU CHAOS

Au temps d'Elric, l'Empire de Lumière après une longue période de décadence s'est complètement effondré. Profitant de ces événements, le cupide Théocrate de Pan Tang échafaude des plans terrifiants. Dans tous les Jeunes Royaumes, chacun sait qu'il ne perd pas son temps en futilités... Très loin de là, un Duc du Chaos sans visage contemple l'affrontement qui se dessine.

Ce supplément est spécialement conçu pour *Stormbringer*, le jeu de rôle fantastique tiré de l'œuvre de Michael Moorcock. Vous y trouverez des règles supplémentaires qui vous aideront à simuler les batailles à grande échelle et un scénario « L'Octogone du Chaos » qui vous entraînera dans les mystérieuses Collines Mortes où il vous faudra sauver les Jeunes Royaumes eux-mêmes.

Le décor est planté... Le rideau se lève. Prenez garde à l'Octogone du Chaos!

CHAOSIUM INC.

ORIFLAM

THEATRE OF THE MIND

Vous devez posséder un exemplaire des règles de *Stormbringer* pour pouvoir exploiter pleinement ce supplément.

ISBN 2 - 906897 - 03 - 5

PRIX : 79 F