

Stormbringer

LE CHANT DES ENFERS

**Perrin, St. André, Boyle, Gore, Gambler, Rahman,
Clegg, Krank, Petersen, Willis, Day, Okamoto**



Stormbringer Companion, copyright 1983 par Chaosium Inc.

Le Chant des enfers, copyright 1987 par Oriflam S. A. R. L.

Tous droits réservés.

*Ce produit a été conçu pour être utilisé avec le jeu de rôle Stormbringer,
disponible séparément.*

*Pour toutes questions relative à Stormbringer ou à son Compagnon,
veuillez vous adresser à ORIFLAM 7 rue Villers l'Orme MEY 57070 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.*



LE CHANT DES ENFERS

John E. Boyle
John Scott Clegg
Gene Day
Mark L. Gambler
Ed Gore
Charlie Krank

Alan Okamoto
Sandy Petersen
Steve Perrin
Glenn Rahman
Ken St. Andre
Lynn Willis

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

Une publication



*Avec l'accord de Chaosium Inc.
et de Games Workshop.*

Introduction

Bienvenue dans le Compagnon de Stormbringer

Ce livret est composé d'articles qui ont été proposés au magazine *Different Worlds* ou qui ont été conçus spécialement pour l'occasion. Dès sa publication, le jeu *Stormbringer* a su inspirer une loyauté fanatique à ses joueurs, ce qui est particulièrement gratifiant pour ses auteurs, puisque, aux Etats-Unis en tout cas, il n'a pas eu de suppléments pendant longtemps. Ken St. Andre et moi-même les remercions tous pour leur enthousiasme, et nous espérons que cet ouvrage saura combler leur attente.

Il vous propose une grande diversité d'études et d'aventures. Ken St. Andre a détaillé douze nouvelles créatures étranges, tirées de la saga d'Elric de Michael Moorcock, avec lesquelles les Maîtres de Jeu pourront peupler les régions les plus reculées des Jeunes Royaumes. Avec Bataille Navale au Large de Melniboné, il a choisi le biais d'un scénario-solo pour raconter à nouveau la première aventure d'Elric. Glenn Rahman a écrit pour sa part, une étude consacrée aux personnalités de Melniboné qui n'avaient pas été détaillées dans les règles de *Stormbringer*, ainsi qu'une fascinante aventure en solitaire qui révèle ce que Tristelune faisait dans les Marais des Brumes, avant de rencontrer Elric et de devenir son ami.

Pour les joueurs qui préfèrent les parties à plusieurs, John Scott Clegg a préparé une excursion dans les profondeurs inconnues de la meurtrière Forêt de Troos ; John E. Boyle, lui, leur propose une intrusion du Chaos sur le plan d'existence des Jeunes Royaumes ; Mark Gambler les conduit jusqu'à un îlot, situé non loin de l'Ile du Sorcier, en quête d'un étonnant objet magique, quant à Ed Gore, il les entraîne jusqu'à la cité d'Ameeron, dans la Dimension des Ombres, au service d'un employeur, pour le moins douteux, puisqu'il s'agit du Théocrate de Pan Tang.

L'un dans l'autre, ce livret devrait procurer de nombreuses heures de distraction à vous-même et à vos joueurs. Bon amusement!

Steve Perrin

Sommaire

Présentant l'Introduction, les Ajouts aux Règles et les Scénarios

AJOUTS AUX RÈGLES

Créatures	7
Notables de Melniboné	13
Trésors Exotiques	17

SCÉNARIOS

La Quête de Karyzoon	21
Le Manoir du Risque	29
Le Cristal de Daerdaerdarth	47
L'Œil du Théocrate	59

SCÉNARIOS SOLO

Bataille navale au large de Melniboné	69
Dans les Marais des Brumes	73

*La saga d'Elric écrite
par Michael Moorcock :*

**La Jeunesse d'Elric (2 tomes)
Elric le Nécromancien
La Sorcière Dormante
L'Épée Noire
Stormbringer**

Créatures

par Ken St. Andre



Depuis la publication de Stormbringer, en Juillet 1981, j'ai reçu de nombreuses cartes et lettres témoignant de l'intérêt des joueurs pour ce jeu. La requête qui revenait le plus souvent dans ce courrier concernait la création de nouvelles bêtes et de nouveaux monstres. Depuis, j'ai souvent songé à m'asseoir à ma table de travail afin d'y inventer une pléthore de nouvelles abominations que vous pourriez lâcher sur vos joueurs, et je le ferai peut-être un jour. Néanmoins, aujourd'hui je me limiterai à des créatures qui ont déjà été mentionnées dans l'œuvre du « Maître » lui-même. Elles y ont parfois été citées brièvement, et dans certains cas il m'a fallu inventé le nom d'entités qui n'en avaient pas. Quoiqu'il en soit toutes ces horreurs chaotiques sont apparues, à un moment ou à un autre, dans les pages des romans de Moorcock.

Gryphes de Bronze

Caractéristiques	Moyenne	Compétences	
FOR 8D8+8	44	Voir	70+1D10 %
CON 5D8+5	28	Pister	8D8 %
TAI 16D8	72	Voler	99 %
INT 2D8	9		
POU 3D8+4	18		
DEX 3D8	14	Points de Vie : CON+TAI-12	

SAN : Voir un Gryphe de bronze coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffe	50+3D8 %	25+3D8 %	5D8
Bec	8D8 %	8D8 %	4D8+4
Ergot d'aile	32 %	—	3D8
Coup de queue	4D8+4 %	—	3D8+3

Armure — 8 points d'écailles dures comme du bronze

Les Gryphes de Bronze sont de grands reptiles ailés qui hantent les montagnes des déserts les plus reculés des Jeunes Royaumes. Ce sont des bêtes anciennes, datant de l'époque de l'avènement de l'homme, et elles peuvent vivre très longtemps.

Les Gryphes mesurent entre 5 et 6 mètres au garrot. Ils ressemblent vaguement à des lions à six pattes couverts d'écailles dotés d'imposantes ailes membraneuses fixées le long de leur colonne vertébrale. Leurs six membres inférieurs sont terminés chacun par six griffes aiguës dures comme l'acier. La paire de pattes postérieures, située juste avant la lourde queue plate et dentelée, est plus puissante que les autres. Elle est rattachée aux hanches de l'animal, de telle sorte qu'il lui est possible de se dresser et de marcher comme un homme. La tête du Gryphe est relativement petite, puisqu'elle n'est guère plus grosse qu'un torse humain, et elle est fixée au bout d'un long cou sinueux. La gueule est protégée par un bec étroit et crochu, de la même matière résistante que les griffes. De plus, elle est dotée de

molaires sur ses deux maxillaires. Les Gryphes peuvent être d'une couleur allant du bronze vert-sombre, à l'or le plus brillant.

Ce sont de redoutables prédateurs et ils s'attaquent à toutes les créatures plus petites qu'eux. Ils apprécient tout particulièrement les hommes en armure, qu'ils dévorent sans en laisser une miette. La chair et le sang ne peuvent suffire à calmer leur appétit, ils ont besoin d'ingérer des métaux pour entretenir leur force prodigieuse.

A l'origine, les Gryphes ont été créés à partir de la substance même du Chaos et leurs attaques peuvent être dangereuses pour toutes les créatures chaotiques, y compris, les démons et les dieux. Ils sont indomptables et pratiquement impossible à capturer. Leur appétit est vorace et ils doivent le satisfaire souvent en dévorant des troupeaux entiers de daims sauvages et des pierres métallifères. Si un Gryphe absorbe une grande quantité de nourriture en une seule fois (comme 1/4 de son propre poids en un repas), il sera rassasié et dormira jusqu'à 8 semaines d'affilée. Certains prétendent que le Patriarche de Pan Tang garde un Gryphe en captivité au fin fond de son île. On suppose que la nourriture ne doit pas lui faire défaut.

Xoar Cramoisi

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 64D8+64	352	Aucune n'est utile
CON 128D8	576	
TAI 128D8	576	
INT 1D4+1	3-4	
POU 16D8	72	
DEX 2D8	9	Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Cornes		2D8 %	2D8 % 100D8
Rugissement/Meuglement	Auto.	—	Spécial

SAN : Voir un Xoar cramoisi coûte 1D4 de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

NOTE : Le rugissement du Xoar Cramoisi géant a pratiquement la puissance d'une éruption volcanique. Toute personne se trouvant à moins de 1,500 km de ce monstre deviendra automatiquement sourde et devra tenter un jet sous 3 fois sa CON. Si celui-ci est raté, la marge d'échec est alors retirée des points de vie du personnage. Ces dommages sont dus aux hémorragies internes et aux fractures occasionnées par l'impact du meuglement effroyable. Des personnages se trouvant particulièrement près du monstre pourront se voir obligés d'effectuer un jet sous une fois leur CON. Ceux qui se seront protégés de l'impact sonore d'une façon ou d'une autre, pourront ne tenter qu'un jet sous 5 fois la CON.

Exemple : Albagetis a le malheur de se trouver dans les parages au moment où un Xoar bâille. Il devient automatiquement sourd. Sa CON est de 13. Pour éviter de prendre des dommages supplémentaires, il devra donc obtenir 39 ou moins sur 1D100. Son score aux dés est de 48, la différence est retirée de ses points de vie, soit : $48 - 39 = 9$ points de dommages. Comme il n'a que 15 points de vie, il souffre donc d'une Blessure Majeure, mais il a échappé de justesse au redoutable rugissement de cette effrayante créature.

Armure — Le Xoar est tellement immense que sa simple peau lui confère 20 points d'armure.

Le Xoar Cramoisi n'est pas originaire des Jeunes Royaumes et ne peut y être amené que par l'intervention d'un Seigneur du Chaos. Ces créatures vivent sur un plan d'existence Chaotique où tout est gigantesque. Il semble bien qu'elles ne soient là-bas que des buffles rouges ordinaires, quoique particulièrement bruyants.

Le Xoar Cramoisi possède la morphologie d'un buffle d'Afrique du Sud, mais chaque partie de son corps est coloré d'une nuance de rouge différente. De par sa nature même, il s'agit d'une créature profondément magique qui peut blesser aussi bien les dieux que les démons. Du point de vue humain, le Xoar ressemble à un bœuf ou à un buffle un peu plus grand qu'un château et culminant à 20 mètres de haut. La longueur, la largeur et l'épaisseur de la créature respecte, bien sûr, ces mêmes proportions.

Papillons du Chaos

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 6D8+6	33	Voler 100 %
CON 8D8+8	40	Embuscade 50 %
TAI 3D8*	14	Eviter 3D8 %
INT 3D8	14	
POU 3D8	14	
DEX 4D8	22	Points de Vie : CON+TAI-12

* les ailes de 18 mètres d'envergure ne sont pas comprises.

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Serres	12D8 %	6D8 %	1D8+2
Ergot d'aile	6D8 %	—	1D4+spécial

SAN : Voir un Papillon du Chaos coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet ne soit réussi.

NOTE : Les Papillons du Chaos sont dotés d'ailes, semblables à celles des papillons ordinaires. Elles sont superbement décorées de dessins aux nuances délicates et leur envergure est d'environ 18 mètres. Si l'attaque avec une aile porte au cours d'un combat, mais est paré, l'adversaire devra réussir un jet sous trois fois sa FOR, s'il ne veut pas que son arme lui soit arrachée des mains. Si l'attaque n'est pas parée, il devra également réussir un jet sous trois fois sa FOR, sous peine de se retrouver empêtré dans les ailes du Papillon sans pouvoir se battre pendant 1D4 rounds. Pendant ce laps de temps, le Papillon du Chaos pourra son adversaire frapper avec des chances de le toucher deux fois supérieures à la normale, ce qui double également les possibilités de coups critiques.

A chaque round, le Papillon du Chaos peut attaquer à trois reprises : deux fois avec ses serres et une fois avec ses ailes.

Armure — Ces entités ne peuvent pas être blessées par des armes. Les armes-démons devront réussir un jet de POU contre le POU du Papillon sur le Tableau de Résistance pour infliger des Dégâts.

L'origine des Papillons du Chaos se perd dans l'infini des plans d'existence chaotiques. Theleb K'aarna a réussi, un jour, à en invoqué ou fabriqué un, et d'autres sorciers peuvent certainement faire de même. Quoiqu'il en soit, la technique employée est similaire à celle utilisée pour l'invocation des Seigneurs du

Chaos. Si le Papillon doit être fabriqué, les sacrifices seront considérés comme procurant la « matière première ». Une fois la créature arrivée, il faudra tirer ses caractéristiques et la lier avant de pouvoir lui donner des ordres.

Les Papillons du Chaos possèdent des corps humanoïdes asexués et le visage hideux des démons. Leurs ongles sont très développés et ressemblent à des serres qui sont presque aussi résistantes que l'acier. Ils mesurent de 1,50 m à 3 mètres de haut et l'envergure de leurs ailes varie de 10 à 25 mètres. Ils sont capables d'utiliser des armes humaines avec une chance de base de 1D20 % en Attaque et en Parade, toutefois, ils préfèrent employer leurs propres serres et ergots.



Crieurs Viridiens (Dragons des Rivières)

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 4D8+8	26	Nager 100 %
CON 4D8+8	26	Pister 50 %
TAI 3D8+4	18	Embuscade 50 %
INT 2D8	9	Eviter 8D8 %
POU 2D8	9	
DEX 3D8	14	Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	10D8 %	—	4D8
Cri	Auto.	—	Spécial

SAN : Voir un Crieur viridien coûte 1D6 points de SAN si le jet sauveur est raté. S'il est réussi, l'observateur perdra tout de même 1 point de SAN.

NOTE : Le cri du Dragon des Rivières est l'une des choses les plus effrayantes à entendre dans les Jeunes Royaumes. A courte distance, il peut paralyser d'effroi pendant plus de 5 minutes, donnant ainsi largement le temps au Crieur d'attaquer. Lorsqu'un personnage entendra le cri d'un Dragon des Rivières situé à proximité, il devra réussir un jet sous 2 fois sa CON sur 1D100, s'il ne veut pas être paralysé pendant 1D6 minutes. Ce jet de dés n'a besoin d'être effectué qu'une seule fois par combat.

Armure — 4 points de peau écailleuse.

Les Crieurs Viridiens vivent dans les rivières isolées et peu fréquentées des fins fonds du continent austral, ainsi que dans la jungle qui entoure R'lin K'ren A'a. On peut également en trouver dans les marécages du Pays du Silence.

Le Crieur Viridien ressemble à une espèce de gros serpent aquatique, possédant quelques particularités inhabituelles. Sa

tête rappelle celle d'un crocodile cornu, et son corps est recouvert de plaques osseuses vert-sombre très résistantes. Le Dragon des Rivières peut bondir hors de l'eau jusqu'à une hauteur de 3 mètres. Il peut également vivre à terre et chasse parfois en meute. Toutefois, entendre plus d'un seul cri en même temps ne provoque pas d'effet supplémentaire.

Molosses Dorés des Glaces

Caractéristiques	Moyenne	Compétences	
FOR	4D8+4	22	Pister 80 %
CON	6D8+4	31	Voir 60 %
TAI	6D8	27	Chercher 60 %
INT	1D8	4-5	Sentir 80 %
POU	4D8	18	Déplacement Silencieux 70 %
DEX	4D8+4	22	Se cacher 60 %
			Eviter 50 %
			Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30+1D8 %	—	2D8
Froid	100 %	—	Spécial

SAN : Voir un Molosse des Glaces coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

NOTE : A chaque round, le Molosse des Glaces peut, soit mordre, soit simplement essayer de toucher son adversaire. Dans ce dernier cas, il réussit automatiquement son attaque qui ne peut pas être parée. Au contact du chien des glaces, la victime ressentira un froid pétrifiant d'une intensité telle que la chaleur de son corps sera littéralement absorbée, lui causant 1D8 points de dégâts par round. Les armures, même démoniaques, ne sont d'aucune utilité contre ce type d'attaque. Toutefois, la victime pourra toujours continuer à se battre.

Le Molosse des Glaces ne peut pas infliger de Blessure Majeure avec cette attaque et les dommages infligés se régénéreront au rythme de 1 point toutes les 2 minutes, une fois que l'on ne sera plus en contact avec lui.

Armure — 1 point de fourrure dorée.

Habituellement, ces créatures vivent sur les plans d'existence du Chaos. Balo est réputé en posséder un qu'il utilise comme chien de garde ou comme animal domestique, et l'on peut raisonnablement penser que d'autres divinités chaotiques font de même. Les Molosses des Glaces peuvent être conjurés sur le plan des Jeunes Royaumes par le biais d'un Démon de Désir ou grâce à une invocation ordinaire. Cette dernière doit être prononcée au cours d'un cérémonial similaire à celui employé pour appeler un Démon de Combat, mais les rituels sont légèrement différents et doivent être appris séparément. Une fois l'invocation effectuée, les caractéristiques du Molosse des Glaces devront être tirées en accord avec les instructions présentées ci-dessus. Son invocateur devra le lier avant de pouvoir lui donner des ordres.

Les Molosses des Glaces ressemblent à d'énormes chiens dorés avec des yeux sans pupilles, rouges comme un feu démoniaque. Ils sont chaotiques par nature et peuvent blesser d'autres créatures du Chaos. Ils préfèrent glacer à mort leurs proies, plutôt que de les déchiqeter à coup de crocs.

Scarabées de Kaleef

Caractéristiques	Moyenne	Compétences	
FOR	4D8+32	50	Aucune
CON	8D8+8	40	
TAI	4D8+32	50	
INT	1D4	2-3	
POU	2D8	9	
DEX	2D8	9	Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Mandibules	8D8 %	—	4D8
Pattes antérieures	4D8 %	2D8 %	2D8+4

SAN : Voir un Scarabée de Kaleef coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

NOTE : A chaque round, un scarabée peut soit attaquer avec ses mandibules, soit attaquer et parer avec une patte antérieure.

Armure — 12 points de chitine.

Ces créatures vivent sur le plan d'existence de Kaleef probablement dominé par les insectes. Ils ne peuvent accéder aux Jeunes Royaumes qu'avec l'aide directe d'un dieu ou du M. J..

Ces scarabées sont trop grands et trop lourds pour pouvoir voler. Ils ressemblent grossièrement à des cafards ayant la taille de mammoths.

Hiboux de Xerlerenes

Caractéristiques	Moyenne	Compétences	
FOR	4D4+2	12	Voler 100 %
CON	4D6	14	Voir 90 % de jour
TAI	2D6+6	13	20 % de nuit
INT	2D4	5	
POU	2D6+6	13	
DEX	4D6	14	Points de Vie : Normaux

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Bec	35 %	—	2D4
Serres	35 %	15 %	2D6+2

NOTE : Peut attaquer avec ses deux serres à chaque round. Si l'une d'entre-elles touche, il peut également attaquer avec bec.

Armure — 4 points de plumage épais.

Le plan de Xerlerenes est sans aucun doute dominé par des élémentaires de l'air revêtant des formes diverses. Lassa, Dame des Elémentaires de l'Air, en est la souveraine et les multiples créatures de Xerlerenes peuvent être amenées jusqu'aux Jeunes Royaumes à la suite d'un marché conclu avec elle.

Ces hiboux géants sont de couleur blanche et leur taille peut dépasser celle d'un homme. Ils se déplacent en bandes de 1D6+1 oiseaux.

Requins des Aïrs de Xerlerenes

Caractéristiques	Moyenne	Compétences	
FOR	6D6	21	Voler 100 %
CON	3D6+6	17	Déplacement Silencieux 90 %
TAI	5D6	17	Eviter 30 %
INT	1D4	2-3	
POU	2D6	7	
DEX	3D6	11	Points de Vie : CON+TAI-12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	50 %	—	2D6+3

SAN : Voir un requin des aïrs de Xerlerenes coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

Armure — CON/3 points de cuir granuleux. Ignorez les fractions.



Ces créatures viennent également du plan de Xerlerenes. Les Requins des Aïrs ressemblent beaucoup à des requins océaniques, mais leur poitrail est bleu-ciel plutôt que blanc. Leur dos est d'ordinaire noir ou gris. Ils possèdent sur les flancs de vastes

nageoires, semblables à des ailes, qui leur permettent de se déplacer.

Une épouvantable version chaotique du Requin des Airs existe probablement. Ces horribles créatures peuvent écraser leurs proies avec leurs ailes et sont pratiquement invulnérables. Par chance pour les joueurs, leurs caractéristiques ne sont pas disponibles actuellement!

Bateliers de Xerlerenes

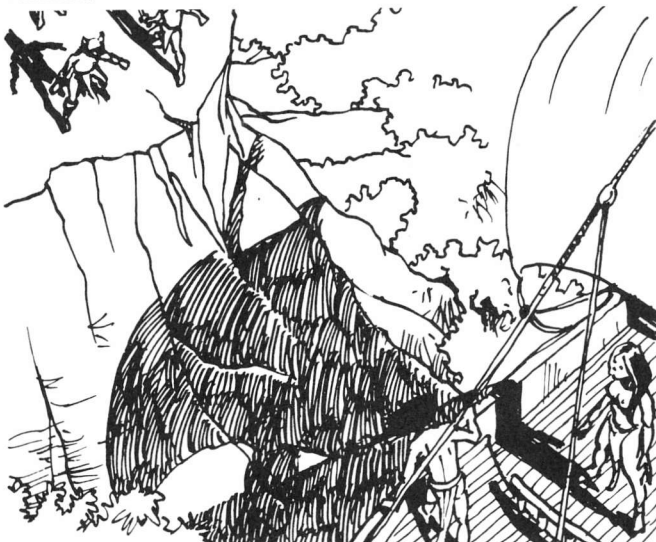
Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 3D6+3	14	Il s'agit d'une race humanoïde.
CON 3D6+3	14	S'ils sont utilisés autrement qu'en
TAI 3D6+1	12	simples « figurants », déterminez
INT 3D6	11	leurs compétences comme s'ils
POU 3D6	11	étaient des nobles ou des guer-
DEX 3D6	11	riers (cf. Livre du Joueur).

Points de Vie : Normaux

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Trident	1D100 %	1D100 %	2D6
Filet	1D100 %	—	Spécial

NOTE: Ces Bateliers combattent d'ordinaire depuis leurs bateaux volants, qui ressemblent beaucoup à des drakkars vikings. Survolant leurs adversaires, ils laissent tomber sur eux leurs filets afin de les faire prisonniers et de les remonter à bord de leur embarcation pour les transpercer à coup de tridents.

Si un personnage est atteint par un filet et manque sa parade, il est emberlificoté dans les mailles et ne peut pas se dégager seul. Les filets sont très grands et peuvent contenir plusieurs victimes à la fois. Ils doivent donc être manœuvrer par plusieurs Bateliers.



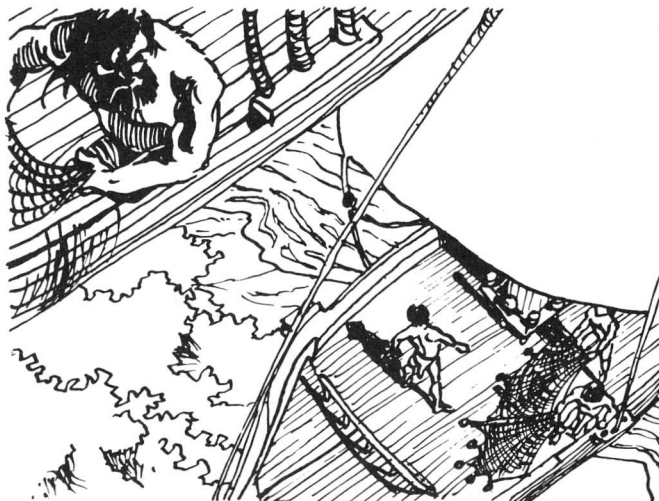
Armure — Aucune. Les Bateliers ne portent jamais d'armure au combat.

Ces êtres constituent la race humanoïde dominante du plan de Xerlerenes. Ils ont l'apparence d'hommes et de femmes de haute taille, à la peau noire. Les hommes sont plutôt velus et portent de grandes barbes broussailleuses noires ou argentées. Les femmes sont de véritables amazones dotées de visages ravissants et de corps magnifiques. Même s'ils n'apprécient pas les armures et semblent assez primitifs, les Bateliers de Xerlerenes forment une race hautement avancée scientifiquement. Leurs bateaux ne sont pas seulement capables de voler, ils peuvent également traverser les barrières qui séparent les plans d'existence. Vassaux de Lassa, la Reine des Élémentaires de l'Air, ils ont peut-être un lointain lien de parenté avec les Prophètes Noirs de Nihrain. Chacun de leurs bateaux peut emporter de 20 à 30 Bateliers/Guerriers.

Le Kyrenee

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR Incalculable	—	Aucune
CON Incalculable	—	
TAI Impressionnante	—	
INT Inhumaine	—	
POU Inapplicable	—	
DEX 3D8	14	Points de Vie : Innombrables

SAN : Voir le Kyrenee coûte 1D10+1 points de SAN si le jet sauveur est raté. S'il est réussi, l'observateur perdra tout de même 1D4 points de SAN.



Le Kyrenee a la forme d'une énorme nuée de tentacules noirs. Cette chose flotte dans les airs en tournant sur elle-même, ses tentacules frappant au hasard. Des personnages qui se trouveraient dans leurs parages immédiats devront réussir un jet sous 2 fois leur POU sur 1D100, pour éviter d'être emportés. Une fois qu'un tentacule a saisi une proie, il commence à l'écraser tout en lui injectant du venin. L'écrasement provoque 6D8 points de dommages par round, alors que le venin à base d'acide cause 4D8 points de dommages supplémentaires à chaque round. Les armes ordinaires se corrodent et se brisent au contact du Kyrenee, mais elles peuvent réussir à trancher un tentacule permettant peut-être de libérer une victime si elles infligent 20 points de dommages. Les armes-démons, telle Stormbringer, devront réussir un jet sauveur sous leur POU, pour ne pas être corrodées et détruites.

Le Kyrenee dispose d'un plan infernal qui lui personnellement réservé et où il n'existe aucune lumière. Une fois invoqué, il ne se manifeste que pendant une minute. L'environnement des Jeunes Royaumes lui est presque aussi empoisonné qu'il l'est lui-même pour toute forme de vie terrestre. Conçu pour être l'incarnation du Mal empoisonné, le Kyrenee est tellement extraordinaire, qu'il serait vain d'essayer de le décrire selon les termes habituels de Stormbringer. Il existe un sort spécial qui permet d'invoquer le Kyrenee, et il n'est connu que des Seigneurs du Chaos et de très rares sorciers mortels. Pour utiliser ce sort, qui n'est qu'une simple invocation, une INT et un POU combinés de 60 sont nécessaires. Le Kyrenee ne s'attaquera jamais à son invocateur, mais il s'en prendra sans réfléchir à tout ce qui entoure ce dernier.

Le Kyrenee n'a qu'une seule faiblesse : il est inflammable même s'il brûle avec difficulté. La meilleure défense à lui opposer reste une vague d'Élémentaires du Feu. Alors qu'il commencera à se consumer, le Kyrenee éclatera en nombreux fragments dont chacun est encore puissamment vénimeux. Finalement, sa manifestation se dissoudra et cette abomination se retirera dans ses domaines. Le Kyrenee est évidemment un monstre à employer avec la plus extrême prudence.

Elenoin

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 3D8+12	26	Chaque Elenoin possède
CON 3D8+12	26	1D8 compétences qui sont
TAI 2D8+4	13	choisies par son invocateur.
INT 2D8	9	
POU 3D8+4	18	
DEX 3D8	14	Points de Vie : Normaux

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée longue	8D8+20 %	8D8+10 %	3D8+4
Chevelure	3D8 %	—	Empoignade*
Morsure	2D8 %	—	1D8
Griffes	3D8 %	2D8 %	1D8+2

SAN : Voir une Elenoin coûte 1D4 points de SAN à moins que le jet de SAN ne soit réussi.

NOTE : A chaque round, en plus d'une attaque avec leur épée longue, ces démons peuvent se servir de leur chevelure préhensile. Si cette dernière touche un adversaire, celui-ci est maintenu fermement et ne peut plus se retirer du combat. De plus, au cours de chaque round suivant, il endurera 1D4 points de dommages dus à la constriction. Un personnage peut viser les cheveux pour tenter de les trancher. Dans ce cas, 10 points de dom-

mages infligés en un seul coup seront nécessaires pour couper la chevelure.

Les Elenoins préfèrent se servir de leur épée longue, si cela leur est possible. Si elles sont désarmées ou contraintes au corps à corps, elles emploieront plutôt leurs formidables armes naturelles. Dans ce cas, une Elenoin attaquera à sa DEX avec ses griffes, puis à la moitié de sa DEX avec ses crocs. En effet, elle peut griffer et mordre une fois par round, lorsqu'elle n'utilise pas son épée longue.

Armure — Une Elenoin est complètement nue lorsqu'elle se bat et ne possède aucune armure. Sa vitalité démoniaque est telle qu'elle sent à peine les blessures, même mortelles. Elle continuera donc à se battre jusqu'à sa mort et ce, en dépit de toute Blessure Majeure infligée.

L'Elenoin appartient à une race démoniaque qui vit sur le Huitième Plan du Chaos. Bien qu'elle n'en soit pas originaire, elle s'acclimata parfaitement à l'environnement des Jeunes Royaumes. Ces créatures peuvent être invoquées grâce à un rituel similaire à celui employé pour appeler un démon de combat. Le sorcier devra connaître l'incantation appropriée et posséder un total en INT et en POU de 40 ou plus. Une fois qu'une Elenoin apparaît, il faut la lier pour qu'elle n'attaque pas son invocateur. Cependant, si ce dernier parvient à éviter l'Elenoin, celle-ci se rabattra sur les premières victimes qui seront à sa portée. Une fois l'invocation accomplie, un groupe d'Elenoins peut être appelé. Celles-ci arriveront alors une par une en se matérialisant à partir d'une brume rougeâtre qui se forme une fois l'invocation réussie. Il faudra alors que le sorcier lie chacune d'entre-elles au fur et à mesure de leur apparition. Avant d'entamer le rituel, le sorcier doit impérativement préciser combien d'Elenoins il essaye d'invoquer. Ces créatures ne se battent jamais entre elles. De ce fait, si l'une des Elenoins attaque le sorcier, celui-ci ne peut espérer aucun secours de la part des créatures qu'il a déjà liées.

Au premier abord, les Elenoins apparaissent comme de belles femmes au corps mince et délié possédant une épaisse chevelure rousse qui descend jusqu'à leurs genoux. Animés d'une vie propre, ces cheveux, tels des milliers de tentacules très fins, peuvent bouger et entortiller un ennemi. Leurs grands yeux ressemblent à ceux d'un animal et sont oranges ; toutefois elles voient parfaitement bien. Leurs dents sont longues et acérées et certaines dépassent de leurs lèvres parfaitement dessinées. Les ongles de leurs doigts forment de véritables serres aiguisées comme des dagues et pouvant atteindre une longueur de 5 à 10 centimètres. Crocs et serres ont l'apparence de l'acier tranchant. Leur sang, d'un vert brillant, est légèrement corrosif, et inflige 1 point de dégâts à tout ce qui entre en contact avec lui. Au combat, les Elenoins hurlent et chantent à l'unisson d'une voix stridente, laissant paraître leur appétit de carnage. Elles parlent une langue du Chaos proche du Melnibonéen et elles peuvent être comprises par Elric et ses congénères. Quoiqu'il en soit, ces créatures assoiffées de sang ont toujours préféré le combat aux vains palabres.

Les Elenoins sont les ennemis naturels des Grahluks, dont elles ont volé le territoire il y a bien longtemps. Elles les craignent énormément, mais fort heureusement pour elles, les Grahluks sont beaucoup plus difficiles à invoquer.

Grahluk

Caractéristiques	Moyenne	Compétences
FOR 4D8+12	30	Un Grahluk est toujours extrêmement bestial. Il ne possède aucune compétence faisant appel à l'intelligence, à l'exception de ses aptitudes au combat, qui sont essentiellement instinctives.
CON 4D8+12	30	
TAI 2D8+8	17	
INT 1D8+3	8	
POU 3D8+4	18	
DEX 3D8+2	16	

Points de vie : Normaux

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Filet	8D8+8 %	—	Spécial
Bouclier	—	8D8+8 %	Aucun
Morsure	2D8 %	—	2D8+2
Empoignade	3D8 %	—	3D8+4

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

NOTE : Les Grahluks ont une façon bien à eux de combattre. Ils commencent tout affrontement en lançant leur filets sur leurs adversaires. Ces filets sont attachés à une corde permettant de les ramener et de les relancer s'ils manquent leur cible. Si l'ennemi est armé, un Grahluk essayera de parer toutes ses attaques



© GASSNER

avec son bouclier, jusqu'à ce que son adversaire soit emprisonné dans son filet. A cet instant, le Grahluk bondira sur sa victime et la ligotera prestement avec des cordes. Ces créatures sont très rapides et adroites et il ne leur faudra qu'un seul round

pour immobiliser complètement un adversaire, libérant ainsi leur filet pour un nouvel usage.

Une fois son opposant ligoté fermement, le Grahluk le massacrera à l'aide de ses dents et de ses griffes qui ressemblent à celles d'un singe. La proie impuissante sera alors égorgée, laminée, déchiquetée et réduite en bouillie par de puissants coups de griffes. Dans le même temps, le Grahluk mordra et déchirera les chairs de sa victime pour se repaître de son sang grâce aux effroyables crocs qui garnissent sa mâchoire prognathe. Ce n'est pas un spectacle très plaisant à contempler ! Comme la victime ne peut pas bouger, toutes les attaques porteront automatiquement et l'armure ne procurera qu'un minimum de protection.

Si un Grahluk est dépouillé de son filet et de son bouclier, il reviendra à un style de combat proche de celui des primates, en utilisant ses griffes et ses crocs. En ce cas, il attaquera deux fois par round.

Armure — Les Grahluks n'ont ni vêtements, ni armures, mais se déplacent rarement sans de grands boucliers. Ces derniers sont extrêmement résistants et ne peuvent être détruits que par un coup critique infligeant plus de 40 points de dommages.

Les Grahluks sont les mâles de la race des Elenoins du Huitième Plan. Chaque sexe a dégénéré, mais c'est beaucoup plus visible chez les Grahluks. Il est très difficile de les invoquer, et la formule spécifique nécessaire à la conjuration est donnée ci-dessous.

L'incantation doit être prononcée en Haut Melnibonéen. Pour qu'elle soit efficace, la chevelure d'une Elenoin doit être imbibée de sang rouge frais et brandie en direction de l'occident. En voici les termes :

*Grahluk viens et Grahluk tue!
Viens abattre ton ancienne ennemie!
Que ce jour soit celui de ta victoire!
Grahluk viens vite et sans délai!
Viens abattre ton ancienne ennemie!
Que ce jour soit celui de ta victoire!*

A chaque fois que l'incantation est prononcée, l'invocateur perd 8 points de POU et de FOR. Il y a 10 % de chances que les Grahluks apparaissent après chaque invocation. Le sorcier peut abandonner ce rituel dès qu'il le désire, mais ce sera alors un échec.

Les points de POU et de FOR perdus se régénéreront au rythme d'un par heure jusqu'à ce qu'ils soient tous récupérés.

L'invocation présentée ci-dessus conjurera une horde de Grahluks, composée exactement d'autant d'individus qu'il y a d'Elenoins présentes. On peut invoquer un seul Grahluk pour l'employer comme démon de combat, mais l'invocateur devra le lier pour qu'il se plie à son bon-vouloir, sans quoi il ne fera rien. Les Grahluks comprennent le Haut Melnibonéen.

Les Grahluks sont de grandes créatures pourpres ressemblant beaucoup à des gorilles. Ils sont extrêmement forts et leurs muscles saillent sous leur pelage rouge sombre. Leurs grands yeux brillent d'une luminosité orange et de longs crocs acérés dépassent de leur mâchoire prognathe. Leurs jambes sont plutôt courtes, alors que leurs bras sont suffisamment longs pour toucher le sol lorsqu'ils marchent. Tous les guerriers Grahluk sont équipés d'un grand bouclier rectangulaire forgé dans un métal inconnu et d'un filet au bords plombés destiné à être lancé. Leur sang est d'un vert brillant.

Notables de Melniboné

par Glenn Rahman et Steve Perrin



Telles quelles, les règles de Stormbringer permettent aux joueurs de rencontrer, ou d'incarner, des personnages tirés des aventures d'Elric écrites par Michael Moorcock. Voici donc neuf nouveaux notables melnibonéens qui permettront des interactions de ce type. Leurs caractéristiques sont fournies en fonction de leur apparence habituelle. Ainsi, Dyvim Storm, le Seigneur des Dragons, est décrit vêtu de son armure de plaques complète. Il est bien évident qu'il ne la portera pas si on le rencontre dans des circonstances plus intimes.

CYMORIL

Princesse melnibonéenne de sang royal, Cymoril est la promise d'Elric. Comme la plupart des femmes de sa race, elle a l'habitude de tresser ses cheveux d'un noir de jais, mais contrairement à l'usage, elle répugne à dissimuler sa beauté naturelle sous des peintures corporelles aux dessins fantastiques. Possédant des talents mineurs en sorcellerie, elle s'est gagnée l'amitié de quelques élémentaires inférieurs. Cymoril n'a pas développé ses capacités aussi loin qu'elle aurait pu le faire, car son frère Yyrkoon, envieux des autres magiciens, lui a interdit d'étudier le Grand Art. Selon des critères melnibonéens, sinon humains, Cymoril est douce et gracieuse. Elle est la meilleure amie d'Elric. Hélas, Yyrkoon, motivé par une jalousie incestueuse, a employé les moyens les plus extravagants pour la tenir à distance d'Elric. Il finira même par faire en sorte que ce dernier tue Cymoril avec Stormbringer ; ce qui vaudra à l'albinos le surnom de « Tueur de Femme ».

Cymoril, princesse de Melniboné, 20 ans

FOR 12 CON 12 TAI 10 INT 17 POU 15 DEX 15
CHA 21

Armure — Aucune	Points de Vie : 12		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	40 %	30 %	1D4+2

COMPÉTENCES — Equilibre 45 %, Dissimuler 41 %, Crédit 95 %, Premiers soins 67 %, Se cacher 68 %, Ecouter 76 %, Mémoriser 45 %, Déplacement silencieux 75 %, Connaissance de la musique 82 %, Eloquence 91 %, Persuader 99 %, Connaissance des plantes 51 %, Equitation 80 %, Sentir 49 %, Chanter 79 %, Nager 70 %, Goûter 36 %, Faire un nœud 74 %.

LANGAGES — (Parler/Lire-Ecrire) Commun 90/90 %, Haut Melnibonéen 40/30 %, Bas Melnibonéen 100/100 %.

SORCELLERIE — Invoquer des Elémentaires de l'Air 91 %.

DYVIM TVAR

Père de Dyvim Storm, Dyvim Tvar, Seigneur des Cavernes des Dragons, est le commandant suprême de toutes les forces armées de l'Empereur. Il personnifie les plus grandes qualités des chevaliers melnibonéens. Plus âgé qu'Elric, il est l'un de ses plus anciens et de ses plus fidèles amis. Il l'a soutenu au cours de la première révolte d'Yyrkoon, mais défendit par la suite le gouvernement de celui-ci, lorsqu'Elric mena les Seigneurs de la Mer à l'assaut d'Imrryr. Après la chute de la Cité qui Rêve, Dyvim Tvar gagna sa vie en dirigeant une bande de mercenaires melnibonéens au travers des Jeunes Royaumes. C'est à Bakshaan qu'il finit par se réconcilier avec Elric, mais il fut tué peu de temps après, au cours de l'attaque de la forteresse du marchand Nikorn.

Dyvim Tvar, Seigneur des Cavernes des Dragons, 50 ans

FOR 16 CON 15 TAI 15 INT 18 POU 13 DEX 13
CHA 16

Armure — 1D10+2 de plaques	Points de Vie : 18		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	98 %	93 %	1D8+1+1D6
Epée longue	83 %	82 %	2D8+1D6
Arc en os	50 %	30 %	2D6+1+1D4
Hache démon	74 %	59 %	2D6+2+4D6

COMPÉTENCES — Embuscade 75 %, Equilibre 100 %, Grimper 80 %, Dissimuler 72 %, Eviter 75 %, Evaluer un trésor 69 %, Premiers soins 56 %, Se cacher 76 %, Sauter 73 %, Ecouter 79 %, Cartographie 100 %, Mémoriser 53 %, Déplacement silencieux 44 %, Naviguer 87 %, Eloquence 75 %, Persuader 82 %, Crocheter 40 %, Connaissance des dragons 99 %, Connaissance des plantes 52 %, Equitation 95 %, Chevaucher un dragon 98 %, Chercher 54 %, Voir 80 %, Faire un piège 70 %, Nager 82 %, Faire un nœud 92 %, Pister 44 %, Culbuter 60 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) Commun 99/100 %, Haut Melnibonéen 45/40 %, Bas Melnibonéen 100/100 %.

Cornedragon, Démon de Combat de Dyvim Tvar

FOR 36 CON 24 TAI 2 INT 0 POU 14 DEX 40
CHA 10

Points de Vie : 24

BONUS DE COMBAT — Attaque +10 %, Dégâts +3D6

NOTES : Ce démon ressemble à une hache des mers étincelante munie d'une pointe en os de dragon extraordinairement effilée.

Cuirfeu, Démon de Protection de Dyvim Tvar

FOR 12 CON 22 TAI 2 INT 0 POU 13 DEX 20
CHA 15

Points de Vie : 22

BONUS DE COMBAT — Parade +5 %

NOTES : C'est un bouclier oblong sur lequel sont peintes des flammes irradiant d'un visage démoniaque. Il possède la faculté spéciale Peur à 20 points de POU. Il a perdu 22 points de CON au cours de précédents combats livrés contre des élémentaires et des armes démons.

DOCTEUR BOUFFON

Le docteur Bouffon est un homme squelettique aux cheveux filasses et aux yeux bridés. Aucun humain ne souhaite le rencontrer un jour, car du temps d'Elric, il s'agit de l'Interrogateur en Chef de Melniboné, un artiste accompli dans le domaine de la souffrance. Il est passé maître en cet art et il a su se faire remarquer dans une ville où pratiquement chaque habitant s'adonne fréquemment à des tortures raffinées sur des esclaves ou des captifs. En tant que Melnibonéen, de telles activités lui sont naturelles, il serait donc injuste d'accuser Bouffon de sadisme. En fait, il a la volonté de plaire à ses maîtres et de servir sa cité et les affres de ses victimes lui importent peu. Somme toute, elles les incitent à révéler les secrets qu'elles détiennent au plus vite.



Docteur Bouffon, Interrogateur en Chef, 40 ans

FOR 10 CON 9 TAI 13 INT 18 POU 12 DEX 18
CHA 6

Armure — Aucune

Points de Vie : 10

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	78 %	40 %	1D4+2
Gourdin	65 %	35 %	1D6

COMPÉTENCES : Dissimuler 74 %, Trouver la vérité 99 %, Premiers soins 96 %, Mémoriser 100 %, Déplacement silencieux 55 %, Persuader 100 %, Connaissance des poisons 89 %, Chercher 90 %, Voir 86 %, Passe-passe 90 %, Faire un nœud 90 %, Torture au premier degré 100 % Torture au second degré 98 %, Torture au troisième degré 96 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 100/100 %, Haut Melnibonéen 45/40 %, Bas Melnibonéen 100/100 %, Mabden 90/39 %, Pande 64/44 %.

Rack, Table de Torture Démon du Docteur Bouffon

FOR 57* CON 10 TAI 25 INT 3 POU 17 DEX 0
CHA 0

* Drainée des victimes.

Points de Vie : 23

BONUS DE COMBAT : Dégâts +4D6

NOTES : Cet engin ressemble à une horrible table de torture souillée de taches de sang. Il possède les facultés spéciales Peur et Drainer la force à 20 points de POU chacune.

Chuchoteur, Démon de Savoir du Docteur Bouffon

FOR 5 CON 15 TAI 5 INT 85 POU 16 DEX 10
CHA 1

Points de Vie : 11

COMPÉTENCES : Méthodes de torture 85 %.

NOTES : Ce démon a la forme d'un petit chat invisible (Invisibilité à 20 points de POU).

Persuadeur, Scalpel Démon du Docteur Bouffon

FOR 0 CON 100 TAI 1 INT 3 POU 14 DEX 8
CHA 0

Points de Vie : 92

NOTES : Ce petit ustensile acéré, brillant et toujours aiguisé a la possibilité d'infliger des dommages variant de 1 à 6 points selon ce que souhaite le Docteur.

MAGUM COLIM

Magum Colim, Grand Amiral de la marine melnibonéenne, est un personnage d'un certain âge, de haute taille et à l'allure digne. Les barges de bataille dorées de Melniboné sont sous ses ordres. C'est à bord de son vaisseau amiral, le Fils de Pyaray, qu'il les conduit au combat. A l'instar de Dyvim Tvar, il est l'un des rares amis d'Elric. Ce dernier lui doit d'ailleurs tout ce qu'il sait en matière de navigation et de combat naval. En contrepartie, Elric lui voue une confiance absolue ; c'est pourquoi, lorsqu'il partit vers Dhoz-kam à la poursuite d'Yyrkoon le traître, il lui confia le commandement d'Imrryr. Magum Colim fut contraint de rejoindre le camp d'Yyrkoon par la suite, lorsqu'Elric et les Seigneurs de la Mer attaquèrent la Cité qui Rêve. Au cours de cette bataille, l'amiral démontra que ses facultés n'étaient en rien diminuées, et Elric dû recourir à un vent magique pour sauver quelques-uns de ses vaisseaux des assauts de son navire doré.

Magum Colim, Amiral de Melniboné, 60 ans

FOR 12 CON 13 TAI 13 INT 17 POU 14 DEX 11
CHA 15

Armure — 1D10+2 en plaques Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	90 %	90 %	1D8+1+1D6
Lance Démon	89 %	76 %	1D10+1+4D6
Arc en os	85 %	80 %	2D6+1+1D4
Hache des mers	93 %	90 %	2D6+2+1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 62 %, Equilibre 77 %, Grimper 45 %, Crédit 94 %, Eviter 50 %, Se cacher 51 %, Cartographie 100 %, Mémoriser 95 %, Déplacement silencieux 33 %, Tactiques navales 100 %, Navigation 100 %, Eloquence 80 %, Persuader 92 %, Equitation 48 %, Chercher 49 %, Voir 80 %, Capitainerie 100 %, Nager 64 %, Faire un nœud 98 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 100/90 %, Haut Melnibonéen 35/30 %, Bas Melnibonéen 100/100 %.

Barracuda, Démon de Combat de Magum Colim

FOR 36 CON 29 TAI 3 INT 0 POU 17 DEX 36
CHA 5

Points de Vie : 24

BONUS DE COMBAT : Attaque +9 %, Dégâts +3D6

NOTES : Il s'agit d'une longue lance dont la lame ressemble à la tête d'un barracuda. Celle-ci « mord » lorsque la lance occasionne des dégâts.

Roi des vagues, Démon de Protection de Magum Colim

15

du Chaos entouré d'ailes. Il a la forme d'un cheval ailé à tête de lion et sa vitesse de déplacement dans les airs est de 600 km à l'heure.

J'OSUI C'RELN REYR

Connu sous le nom de « La Créature Condamnée à Vivre », J'osui C'reln Reyr était le dernier survivant des Melnibonéens originels. Il y a dix mille ans, il désobéit aux ordres d'Arioch et espionna une réunion des Seigneurs des Mondes Supérieurs. Il fut alors condamné à vivre, se souvenant de tout ce qu'il avait vu sans pouvoir le raconter tant qu'Arioch ne serait pas revenu. Depuis, J'osui est devenu un individu pitoyable, qui vit nu dans la misère la plus primitive. Il ressemble à Elric, étant lui même un albinos, mais il a été incapable de développer ses pouvoirs mentaux et physiques au cours de sa longue existence. Il n'a besoin d'aucune nourriture et les blessures ne l'affectent en rien. Il n'est pas complètement sain d'esprit et vit en ermite, gardant toujours en mémoire la terrible réunion qu'il avait épîée. Finalement, la visite que devait lui rendre Elric permit l'invocation d'Arioch. La malédiction enfin anéantie, il accueillit avec joie la mort que lui procura Stormbringer.

J'osui C'reln Reyr, La Créature Condamnée à Vivre

FOR 10 CON infinie TAI 11 INT 12 POU 10 DEX 12
CHA 10

Armure — aucune n'est nécessaire Points de Vie : Innombrables

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Bâton de combat	50 %	50 %	1D8

COMPÉTENCES : Se cacher 100 %, Cartographie 95 %, Persuader 35 %, Nager 100 %, Faire un nœud 50 %, Pister 45 %

LANGAGES — Parler le Bas Melnibonéen 90 %.

DYVIM TARKAN

De son nom, nous pouvons déduire qu'il appartient à une grande famille de la noblesse guerrière melnibonéenne. Dyvim Tarkan a tenu le poste de Commandant du Mur, lorsqu'Elric et les Seigneurs de la Mer attaquèrent le labyrinthe d'Imrryr. Sensible, il avait su profiter des plaisirs de la vie, mais il s'agissait également d'un rude et talentueux officier en temps de guerre. C'est lui notamment qui a dirigé le tir qui coula le vaisseau du Roi Dharmit de Jharkor. Hélas, il fut blessé au cours de cette même bataille et, peut-être sous le coup de l'émotion due au triste destin que subissait sa cité, il bascula par dessus le rempart, pour s'écraser et mourir sur le pont du navire de guerre de Smiorgan Tête Chauve.

Dyvim Tarkan, Commandant du Mur, 40 ans

FOR 15 CON 14 TAI 16 INT 17 POU 13 DEX 14
CHA 13

Armure — 1D10+2 en plaques Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	78 %	74 %	2D8+1D6
Javelot	76 %	—	1D8+2+1D4
Cimeterre	81 %	77 %	1D8+1+1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 90 %, Equilibre 15 %, Grimper 54 %, Dissimuler 55 %, Crédit 75 %, Eviter 52 %, Ecouter 69 %, Cartographie 65 %, Déplacement silencieux 77 %, Connaissance de la musique 53 %, Eloquence 47 %, Equitation 70 %, Chercher 48 %, Faire un piège 33 %, Chanter 60 %, Nager 42 %, Pister 32 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 92/90 %, Haut Melnibonéen 29/28 %, Bas Melnibonéen 100/95 %.

SADRIC LE QUATRE-VINGT-SIXIÈME

Sadric fut le quatre-cent-vingt-septième empereur de Melniboné et le père d'Elric. Ce dernier lui doit d'ailleurs peut-être sa tendance à la compassion et au non-conformisme. Quand il épousa sa reine bien aimée, Sadric fit preuve d'une pitié inhabituelle en refusant de procéder au traditionnel sacrifice de vingt épouses et de vingt époux qui devait garantir le bonheur de son union. Cette négligence fut, du moins le prétend-on, la raison du malheur qui s'abattit sur son couple, qui n'eut qu'un seul fils, Elric, qui provoqua la mort en couches de l'impératrice. Sadric ne fut plus jamais le même après cette terrible preuve. Se refusant à un second mariage, il porta le deuil jusqu'à la fin de ses jours. Il employa ses connaissances magiques afin de protéger la vie de son héritier albinos et l'instruisit plus tard dans le domaine de la sorcellerie, jusqu'à ce que les pouvoirs d'Elric surpassent les siens. Physiquement, Sadric était un homme grand, légèrement voûté, et aux mains délicates. Son visage décharné se distinguait par ses paupières lourdes, ses pommettes hautes et fuyantes et son nez aquilin. Il avait une voix claire et basse. D'une nature plutôt contemplative, il parvint à régner d'une façon bien plus traditionnelle qu'Elric qui prit sa succession. Il décéda de mort naturelle, alors que son fils avait à peine dix ans.

Sadric Quatre-Vingt-Six, Empereur de Melniboné

FOR 10 CON 12 TAI 14 INT 19 POU 20 DEX 13
CHA 17

Armure — 1D10-1

Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Masse légère	70 %	65 %	1D6+2
Cimeterre	74 %	71 %	1D8+1

COMPÉTENCES : Dissimuler 54 %, Crédit 100 %, Mémoriser 88 %, Mouvement silencieux 75 %, Connaissance de la musique 96 %, Persuader 85 %, Connaissance des plantes 100 %, Connaissance des poisons 94 %, Equitation 87 %, Voir 65 %, Passe-passe 50 %, Nager 49 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 96/98 %, Haut Melnibonéen 75/70 %, Bas Melnibonéen 100/100 %, Mabden 18/20 %.

SORCELLERIE — Invoquer des Élémentaires : Air 86 %, Terre 89 %, Eau 94 %, Feu 90 % ; Invoquer des Démons : Combat 86 %, Protection 53 %, Savoir 58 %, Transport 79 %, Désir 45 %, Possession 65 % ; Autres Invocations : Lassa, Straasha, Grome, Haaashaastaak, Nnuuurrr'c'c, Fileet.

Trésors Exotiques

par Steve Perrin, Mark L. Gambler, Sandy Petersen et Charlie Krank



La Cendre d'Elenoin

Cette substance est effectivement de la cendre d'une Elenoin que l'on a fait brûler. On en trouve généralement sur les champs de bataille où sont mortes des Elenoins dont on a ensuite incinéré les corps. Cette cendre est un élément de base primordial pour pouvoir tenter l'invocation d'une Elenoin.

Du fait de son origine extra-dimensionnelle, cette cendre ne se décompose pas. Au fil des années, elle se fragmente en poussière de plus en plus fine et la récupérer sur un ancien champ de bataille prendra des mois de labeur passés à creuser et à tamiser la terre. Si de la cendre de Grahluks est mélangée à celle de l'Elenoin, l'invocation ne marchera pas.

Pour distinguer les cendres des poussières ordinaires, auxquelles elles sont souvent mêlées, il faut posséder 61 % au moins en Connaissance des Poisons et réussir un jet sous cette compétence. De plus, l'utilisateur doit également être un sorcier du second rang capable d'invoquer un Démon de Combat.

Personne ne sait comment de la cendre d'Elenoin arriva pour la première fois dans les Jeunes Royaumes. Toutefois, on présume qu'un sorcier melnibonéen ou dharzi a dû un jour visiter le Huitième Plan. Après avoir sans doute recouru à un Démon de Savoir pour en mémoriser les secrets, il aurait ramené de la cendre prise sur un champ de bataille de cette dimension.

Au temps d'Elric, la bataille pour Tanelorn fut la première occasion, depuis des années, au cours de laquelle des Elenoins furent invoquées. Des sorciers devront donc, soit se rendre sur les lieux de l'affrontement, soit chercher la cendre sur un champ de bataille plus ancien. Il est impossible de savoir avec précision où Theleb K'aarna trouva la cendre nécessaire à leur invocation, mais on peut supposer qu'il en existe des réserves aussi bien à Hwamgaarl qu'à Imrryr. Néanmoins, la provision dont disposait cette dernière cité a dû disparaître au moment de sa mise à sac.

Les Poils du Chien

Cette substance est composée de poils prélevés sur la queue d'un Chien Chasseur du Dharzi. Elle doit être remise à un Démon du Désir afin que celui-ci puisse invoquer une meute de ces chiens sur le plan des Jeunes Royaumes. Le démon perdra 1 point de CON par chien invoqué.

Le Miroir de la Mémoire

C'est un objet magique qui fut créé il y a de cela plusieurs millénaires. Yyrkoon l'utilisa afin qu'Elric ne le découvre pas à Dhoz-Kam, alors qu'il rassemblait une armée pour partir à l'assaut de Melniboné.

Il s'agit d'un gigantesque miroir qui attire le regard de toute personne se trouvant à portée de vue. Quiconque regarde dans ce miroir perd la mémoire et reste, immobile et impuissant, debout devant lui. Si le sujet n'est pas exposé trop longtemps à cet objet, il retrouvera peut-être une partie de ses souvenirs mais il oubliera totalement la période qui a précédé son « ensorcellement » et le jour qui a suivi.

Cet objet n'est ni un démon, ni un élémentaire. Il n'est pas nécessaire de le lier à quoi que ce soit. Son détenteur peut s'en servir comme il lui plaît mais il devra se garder d'y jeter les yeux.

Ce miroir a approximativement une TAI de 500. Il n'est donc pas facile à transporter et doit être déplacé avec soins si on ne veut pas qu'il se brise. Yyrkoon fit appel à des démons afin qu'ils construisent des piliers pour le soutenir, tout en prévoyant un mécanisme permettant de le lever et de l'abaisser à volonté. Lorsqu'il fut dirigé sur la ville, tous les habitants qui l'aperçurent, perdirent la mémoire. D'ordinaire, Yyrkoon le gardait pointé vers les cieux.

Lorsqu'Elric trouva Yyrkoon, le miroir fut brisé et les

mémoires qu'il contenait furent relâchées. Toutefois chacun de ses débris possède toujours le pouvoir de voler les souvenirs, mais d'un seul individu uniquement. Les démons et les éléments qui possèdent des yeux peuvent être affectés par ce miroir, mais le lien qui les soumet éventuellement à leur invocateur ne sera pas annulé.



Il n'est pas facile de se procurer un fragment de ce miroir. En effet, les prêtres du Chaos de Pikarayd ont récupéré tous ceux qu'ils ont pu trouver, afin de les mettre en sûreté, en prévision du jour où les Seigneurs du Chaos leur demanderont de conquérir le monde.

Les Dents de Dragon

De même que les Pierres-Dragons sont obtenues à partir du cerveau d'un dragon, les Dents de Dragon sont tirées de ses écailles. Les véritables dents de ces créatures n'ont rien de bien extraordinaire. Toutefois, hormis le fait qu'elles soient énormes, on dit qu'elles peuvent servir, entre-autres, à concocter des potions de résistance au feu. Les Dents de Dragons, faites en écailles, sont employées à la fabrication de couteaux très spéciaux qu'affectionnent les assassins.

Une lame « Dent de Dragon » est extrêmement plate et peut facilement se dissimuler. Néanmoins, sa dureté est telle, qu'elle peut même résister aux coups critiques et aux armures-démons. Les dommages d'un coup critique doivent être comparés à son « armure » de 20 points. Si la dague résiste, elle ne prend aucun dégât, sinon, elle se brise normalement. En outre, elle n'a que 30 % de chances de se briser contre une armure-démon, et non pas 50 %.

Les armes « Dents de Dragon » ne dépassent jamais la taille d'une épée courte, car les écailles que l'on trouve aujourd'hui limitent la longueur de la lame. Le secret qui permet d'aiguiser et de sculpter une écaille de dragon pour en faire une dague ou une épée courte a été perdu, mais un démon de Savoir pourra peut-être le révéler à nouveau. Quoiqu'il en soit, il y a de cela de nombreux siècles, alors que Melniboné régnait sur le monde et que les dragons étaient chose courante, de nombreuses armes de ce type ont été fabriquées. On peut toujours en trouver dans les meilleures guildes d'assassins et dans les armureries spécialisées. Bien évidemment, leur prix ne se calcule pas en Grandes Bronzes, mais en Grandes Argentés...

La Potion d'Alacrité Drogue de Dextérité de Classe 9

Cette potion est fabriquée à partir de baies de Calmeline de l'île de Valyk et de racines de Drainemyst que l'on trouve au même endroit. Ces plantes doivent être mélangées avec de l'herbe d'Avar et de l'Heimkarrata d'Oin. Ordinairement, ce mélange se présente sous la forme de biscuits plats.

Une fois ingérée, cette préparation double la DEX pendant 4D10 heures. Elle permet notamment de riposter avec une arme comme un « maître », quelque soit la compétence du combattant. En d'autres termes, il est possible de transformer une parade réussie en attaque supplémentaire au cours d'un même round de combat. En fait, cette drogue accélère la perception de l'écoulement du temps et n'affecte en rien les compétences dépendant de la DEX. Pour des observateurs extérieurs, le combattant semblera juste bouger plus vite.

Cette potion a deux types d'effets secondaires négatifs. Pour commencer, elle accélère le vieillissement. Chaque heure passée

sous son influence réduit d'un jour l'espérance de vie de la personne. Mais elle peut aussi avoir des conséquences plus graves : son utilisateur doit réussir un jet sous 5 fois sa CON, une fois ses effets dissipés, sous peine de perdre définitivement 1 point de CON. En cas de réussite, il tombera en catalepsie pendant un nombre de rounds égal au nombre d'heures qu'il a passé sous l'influence de la drogue.

Les guerriers qui aiment se comporter comme des « berserkers » ont parfois recours à ce produit pour augmenter leurs chances face à leurs adversaires.

Le Tertium d'Oonai

Le Tertium est un organe que l'on trouve dans les profondeurs du corps des Oonais et dont la fonction est inconnue. Le prélever sur son propriétaire tuera inévitablement ce dernier. Cet organe, qui a les dimensions d'un cerveau humain et la forme d'un melon veiné, doit être donné à un Démon de Désir afin de lui permettre d'invoquer une horde de Oonai. Chacune des créatures appellées consommera 1 point de CON du démon.

La Peau de Thamoflogue

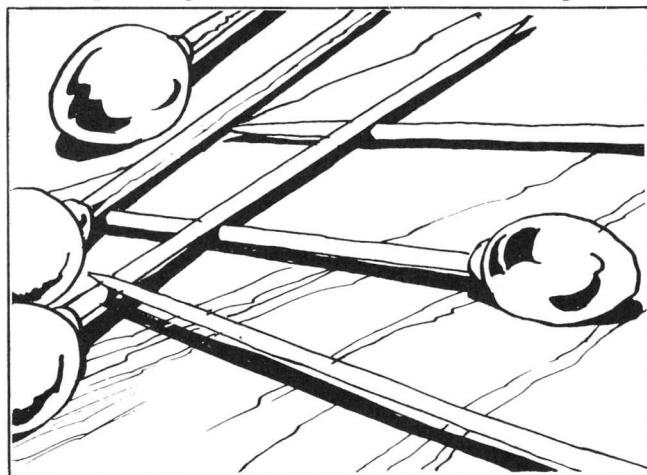
Le Thamoflogue est un animal rare qui vit dans une lointaine dimension. Le secret de son invocation est aujourd'hui perdu, mais on peut encore trouver quelques peaux dans les Jeunes Royaumes. Elles ont généralement la forme de feuilles rectangulaire de plusieurs centimètres de côté. Elles sont fragiles et transparentes, colorant en rose-beige tout ce que l'on voit au travers. Toutefois, elles ne se détériorent pas au fil du temps.

Ces peaux ont une grande valeur car seuls la pierre et le métal sont visibles en regardant au travers. Si une personne se tient derrière une peau de Thamoflogue, on ne distinguera que son armure et ses armes mais les ornements en bois, la chair, etc... disparaîtront. Si cette personne ne transporte ni pierre, ni métal, elle sera complètement invisible. Si on regarde une construction au travers de cette peau, seules ses parties en pierre et en métal seront visibles. Par exemple, les clous qui retiennent la charpente donneront l'impression de flotter dans les airs ou encore, les couches de peinture disparaîtront et la surface d'origine en pierre apparaîtra.

Aujourd'hui seules quelques peaux de thamoflogue existent encore, et elles sont jalousement gardées.

Les Tiges de Skrelar

Ce sont des barres métalliques grosses comme le petit doigt et longues d'un bras. Une boule ovoïde, de la taille d'un œuf de poule, est enchâssée à l'une des extrémités, la seconde se terminant en pointe aiguë. Elles sont de couleur violette-argentée.



L'opinion générale veut qu'elles aient été apportées sur le plan des Jeunes Royaumes par les Seigneurs du Chaos ou, peut être, par une race extrêmement avancée dans le domaine de la magie ou de la science. Quoiqu'il en soit, leur pouvoir est impressionnant.

Lorsque l'extrémité aiguisée est pointée vers un adversaire, tout en prononçant une brève formule, celui-ci doit réussir un jet sauveur sous 1 fois sa CON, ou bien mourir instantanément. Si la victime visée porte une armure-démon, ce sera au démon de faire un jet sauveur sous sa CON. En cas d'échec, il sera détruit et l'armure deviendra inerte.

Le sort nécessaire à l'emploi d'une Tige de Skrelar est très complexe et il ne peut être lancé que par des sorciers de troi-

sième niveau ou plus. Sa formulation exacte est gardée secrète, pour des raisons évidentes. Il faut tenir la Tige par son extrémité bulbueuse pour qu'elle soit efficace.

Un point de POU est perdu de façon permanente à chaque utilisation d'une Tige de Skrelar. Il n'existe aucun moyen d'éviter cette perte. Un démon pourra en manier une s'il est lui-même un sorcier du troisième rang. Les démons « liés » refuseront toujours de s'en servir.

Il n'existe probablement plus qu'une seule de ces tiges aujourd'hui.

La Cure d'Arsus — Potion de Guérison de Classe 6

Les plantes nécessaires à la confection de ces bandages peuvent être trouvées dans les pays tropicaux. Les composants actifs sont la Clem Sauvage, l'Herbe d'Avar, le Stuis et la Vlome. Il faut écraser ces végétaux et les laisser infuser pendant plusieurs heures dans de l'eau chaude. La potion qui en résultera sera claire et doucement odorante. Il faut alors la filtrer pour récupérer soigneusement les sédiments qu'elle contient.

Pour panser une blessure, il faut tremper les bandages dans la potion et faire un cataplasme avec les sédiments. Le tout doit être bien serré sur la plaie. Au cours des 2D6 heures qui suivront, un point de dégât sera guéri toutes les soixante minutes, tant que le pansement ne sera pas retiré. Ce produit n'est efficace que pour les blessures, pas pour les poisons ou les maladies.

Le Cataplasme de Bevus

Drogue de Guérison de Classe 7

Les plantes nécessaires pour concocter cette drogue peuvent être trouvées sur les îles des climats tropicaux. Ces ingrédients sont l'Herbe d'Avar, la Vlome et le Kondeel. Deux autres végétaux indispensables ne poussent que sur l'île de Valyk et sont appelés Drainemyst et Lainad. La potion que l'on obtient est rosâtre, épaisse et sent fortement la rose. Toutes les blessures guériront en 1D6 jours après absorption d'une dose complète.

Amorous — Aphrodisiaque de Classe 8

La Calmeline et la Racine de Fleegle, deux plantes que l'on ne trouve que sur l'île de Valyk, sont les principaux ingrédients de cette potion. Toutefois le Rivebrume et le Binzquartz, provenant du Marais des Brumes sont utilisés comme catalyseurs et doivent être obligatoirement ajoutés à la mixture juste avant sa consommation. Une fois terminée, cette potion a une nuance rouge sombre et sent la cerise et l'amande.

Une fois ce liquide absorbé, un jet sous une fois la CON doit être réussi, si l'on ne veut pas tomber follement amoureux de la première créature animée que l'on voit. Cet amour est irrésistible et inaltérable.

Stavadus — Drogue d'Endurance de Classe 9

Quatre plantes sont nécessaires à la confection de cette drogue : du Drainemyst, que l'on trouve principalement sur l'île de Valyk, de l'Heimkarrata de la Forêt de Troos, du Grimpviolet d'Oin et de la Duveteuse des collines du nord de Shazaar. La potion obtenue a l'apparence d'un épais sirop brun ayant une odeur et un goût de cannelle. Elle augmente la CON de celui qui la boit de 2D6 points pendant les 24 heures qui suivent son absorption. Tout dégât infligé au personnage pendant cette période sera d'abord retiré de la CON supplémentaire.

Les Chevaux de l'Eau

Les Chevaux de l'Eau sont des démons particuliers qui proviennent du Plan des Probabilités. Il furent invoqués pour la première fois dans les Jeunes Royaumes par Pikun Bras, le célèbre Inquisiteur de Pan Tang. Les Chevaux de l'Eau ne peuvent être conjurés qu'en utilisant des plaquettes d'écorce de Boyan-ba préparées spécialement à cet effet. Pikun avait fabriqué de nombreuses plaquettes de ce type, pour son usage personnel, mais aussi pour en faire cadeau à des amis de confiance ou des nobles influents. Il faisait pousser ces arbres étonnants dans ses propres jardins d'agrément où il doit en rester encore un certain nombre. En effet, ces jardins furent laissés à l'abandon après la disparition de Pikun Bras, emporté par Vvwy'hunnh, le Seigneur des Chevaux.

Pour créer une plaquette de ce type, il faut déjà connaître le sort d'Invocation de l'esprit du Cheval d'Eau. Rares sont les Démons de Savoir qui connaissent cette formule, de plus ils sont

particulièrement retors et ne l'enseigneront qu'à un sorcier du quatrième niveau minimum.

La procédure à suivre exige de nombreux ingrédients exotiques : 5 kg d'écorce de Boyan-ba, un Tertium d'Oonai terrestre, trois morceaux de racine de Sombrelas et une pinte d'extraît de glande pituitaire d'un vrai cheval. Après avoir mélangé ces éléments, le magicien doit invoquer l'esprit d'un Cheval d'Eau et le lier à la mixture, qui prendra alors l'apparence d'une pâte sèche et épaisse.

Il faut ensuite cuire cette pâte à température modérée pendant 90 minutes. Au cours de la cuisson, la pâte durcira et diminuera de taille pour former une galette dure et flexible de la taille de la paume : une tablette de Cheval d'Eau.



Pour activer un Cheval d'Eau, le magicien n'a plus qu'à placer la tablette dans une baignoire ou une piscine contenant au moins 380 litres d'eau. Au cours de l'heure qui suivra, la tablette absorbera le liquide et atteindra les dimensions d'un cheval de taille normale. La couleur et le parfum du cheval dépendront des impuretés que contenait l'eau. Une onde pure produira une créature immaculée et inodore. Au fur et à mesure que la tablette absorbe l'eau et grandit, un magicien du premier rang minimum devra chanter suavement l'incantation d'Appel du Cheval d'Eau, qui fait partie du sort de création. Si la personne qui utilisera le Cheval d'Eau n'est pas l'invocateur lui-même, elle devra se tenir aux côtés du magicien devant la baignoire ou la piscine et répéter constamment le nom qu'elle aura choisi pour sa monture.

Une fois que la tablette aura augmenté de proportions, le magicien ou l'utilisateur du cheval devra complètement immerger sa monture dans l'eau une heure par jour, sous peine de voir cette créature se décomposer et devenir très vite inutilisable. Une tablette utilisée ne peut pas être réduite à nouveau.

Dans la plupart des cas, il est possible de traiter un Cheval d'Eau comme une créature de chair et d'os. Toutefois, il possède quelques particularités intéressantes. Pour commencer, les Chevaux d'Eau possèdent tous les mêmes caractéristiques :

FOR 25 CON 15 TAI 25 INT 5 POU 10 DEX 20

CHA 15

Armure — 5

Points de Vie : 15

Aucune compétence de combat.

Un Cheval d'Eau n'attaquera jamais les ennemis de son maître et on ne peut pas lui apprendre à le faire. Les armes coupantes et tranchantes lui feront des dégâts normaux, mais des armes contondantes n'auront aucun effet à moins d'un coup critique. Les blessures causées à un Cheval d'Eau ne guériront jamais, car ces êtres sont dépourvus de mécanisme de guérison. Si cette créature finit par perdre tous ses points de vie, elle se désintègrera, formant un tas constitué des éléments qui la composaient.

Les Chevaux d'Eau ne se fatiguent jamais, ne mangent pas, ne dorment pas et peuvent facilement transporter deux cavaliers sur n'importe quelle distance, aussi longtemps que l'on n'oublie pas de les immerger une heure par jour dans l'eau. Ces créatures ne trébuchent et ne tombent jamais, de plus on peut très bien les monter sans selle. Elles galopent à la même vitesse que des chevaux normaux.

Les Chevaux d'Eau possèdent également un minimum d'intelligence et peuvent exécuter des ordres donnés par leur maître. Ces chevaux ne peuvent être montés et contrôlés que par leur maître respectif, à moins qu'on ne leur ait donné un ordre contraire.

La Quête de Karyzoon

LA SITUATION	— — — — —	21
L'ARRIÈRE PLAN DE LA SITUATION	— — — — —	21
LA FORÊT DE TROOS	— — — — —	24
COMMENT COMPLIQUER CE SCÉNARIO	— — — — —	27

La Quête de Karyzoon

par John Scott Clegg



LA SITUATION

Karyzoon de Pan Tang, un important sorcier, a presque épuisé sa réserve d'Elixir d'Invulnérabilité. Il désire engager des gardes du corps qui le protégeront au cours de la quête qu'il va accomplir pour se procurer les ingrédients rares qui lui permettront d'en fabriquer à nouveau. Karyzoon payera la traversée jusqu'à Ilmar à tous ceux qui désireront l'accompagner. A partir de cette cité, il faudra voyager par voie de terre. Karyzoon dispose d'un cheval de guerre et d'un cheval de bât, mais il n'achètera pas de monture pour ses compagnons. Il a prévu d'entrer par le nord dans la Forêt de Troos, afin d'éviter les habitants d'Org qui ont la réputation de ne pas être très hospitaliers. Une fois que les ingrédients auront été trouvés, le groupe retournera à Ilmar ou bien se dirigera vers Bakshaan. Quelle que soit la destination finale, c'est là que les gardes survivants recevront 1000 Grandes Bronze chacun.

Les aventuriers désireux de réaliser de plus amples bénéfices pourront utiliser leurs propres compétences pour amasser des plantes qu'ils pourront vendre à leur retour. Karyzoon aidera éventuellement ses compagnons à identifier des herbes de valeur, mais il ne leur permettra pas de traîner en route une fois qu'il aura trouvé ce qu'il cherche.

Karyzoon a engagé les personnages-joueurs comme gardes du corps, et, s'il doit se protéger, il ne recourra au combat ou à la magie qu'en dernier ressort. A l'instar de la plupart des Pan Tangiens, il considère que tous ceux qui n'appartiennent pas à la race mabden ne sont que des animaux ou des esclaves que l'on peut sacrifier. Il pourra à l'occasion faire une exception pour une femme séduisante, mais les joueurs ne doivent pas attendre grand chose de lui. Le MJ devra garder cela à l'esprit lorsqu'il interprétera Karyzoon.

Les aventuriers seront engagés par Lerklio, le serviteur de

Karyzoon. Ils ne rencontreront celui-ci qu'après avoir accepté le travail qu'il leur propose. Le sorcier vengera impitoyablement son serviteur, s'il devait lui arriver quelque chose de fâcheux.

L'ARRIÈRE PLAN DE LA SITUATION

Un certain Nunc Phelar de Pan Tang a eu le tort de soutenir Bel Khaz, un prétendant au trône de Théocrate. Un beau jour, il a dû changer son nom en Karyzoon et fuir pour le continent, une fois Bel Khaz empalé au sommet des remparts de Hwamgaarl sur l'ordre de Jagreen Lern. Depuis, Karyzoon/Nunc Phelar s'est fait le plus discret possible et n'est jamais retourné à Pan Tang, de crainte de subir le même sort. Cousin de Jagreen Lern, il est le sixième dans la lignée des prétendants au trône du Théocrate. Il n'a jamais songé à régner lui-même, mais il avait la conviction que Bel Khaz aurait fait un meilleur dirigeant que Jagreen Lern. Lorsqu'il quitta Pan Tang, il emporta avec lui une ample provision de pierres précieuses. Suite à divers investissements fructueux, il est devenu aujourd'hui plutôt riche.

Karyzoon s'intéresse plus aux arts des arcanes qu'au pouvoir politique ; il a surtout pour ambition de sauvegarder et de prolonger au maximum son existence. C'est pourquoi il ne se déplace jamais sans emporter une réserve d'Elixir d'Invulnérabilité avec lui. Sorcier du quatrième rang, il est aussi un herboriste accompli (Maître des Plantes).

Il est grand et massif, pèse 150 kilos, a la peau mate et les cheveux noirs.

Karyzoon transporte 50 Grandes Bronze et 5 Grandes Or dans les poches de sa ceinture. Il a aussi quelques bijoux dissimulés dans le talon de sa botte droite en cas de problème. Une fois sa quête achevée, il fera porter le salaire de ses gardes par l'un de ses Démons de Désir depuis sa demeure à Karlaak.

Karyzoon a également neuf petites fioles sur lui. Elles contien-

nent des potions de guérison, des poisons et de l'Elixir d'Invulnérabilité. A noter qu'une fois qu'il sera dans la Forêt de Troos, il aura la possibilité d'en fabriquer d'autres avec les ingrédients qu'il pourra y trouver ; elles s'ajouteront alors à celles qu'il possède déjà en début d'aventure. Ces fioles portent des étiquettes codées.

Karyzoon est un excellent cuisinier et il préparera lui-même tous les repas de l'expédition, avec le concours de Rashanka, son Démon du Désir.

En quittant Pan Tang, il a rompu tout contact avec les Seigneurs du Chaos et est devenu un sorcier indépendant, même s'il conserve encore un certain goût pour le Chaos, du fait de ses origines Pan Tangiennes. S'il est contraint par les événements à se servir de magie, il invoquera des élémentaires.

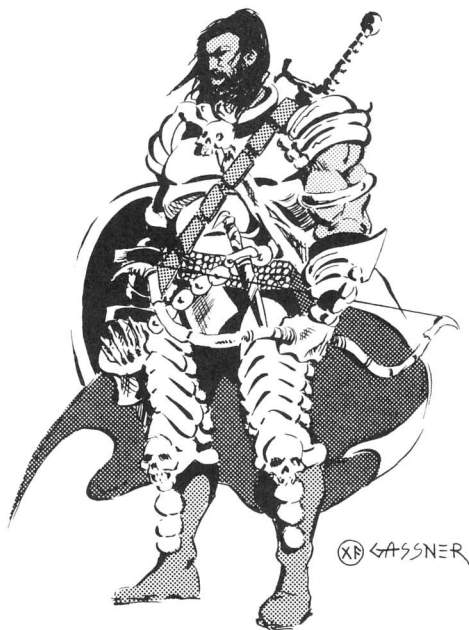
Karyzoon espère trouver suffisamment de plantes rares pour concocter 100 pilules d'Elixir d'Invulnérabilité. Quand il en aura cueilli suffisamment, il ordonnera de faire route vers la côte. Si, pour une raison quelconque, ses compagnons refusent de lui obéir, il se téléportera à une distance respectable, grâce à Molkigarak, son Démon de Transport, et utilisera sa magie pour les détruire. Vus les démons qui sont à ses ordres, il a de quoi les ennuyer sérieusement.

Il y a longtemps de cela, Karyzoon a sauvé la vie d'un chef de guerre Mong. Celui-ci, reconnaissant, lui a envoyé deux de ses hommes pour qu'ils deviennent ses serviteurs pendant deux ans. Mais, une fois cette période écoulée, les deux Mongs choisirent de rester avec lui. Désormais, quand ils ne sont pas avec leur maître, ils gardent sa maison de Karlaak.

Cette dernière est placée sous la responsabilité d'un jeune marchand ilmorien, nommé Lerklio. Après avoir engagé des gardes pour Karyzoon, il rentrera à Karlaak, pour aider Rashanka à alimenter Karyzoon en provisions et en matériel.

L'unique autre serviteur humain au service du magicien est une jeune tueuse ilmorienne du nom de Jarmain. Elle escortera Lerklio jusqu'à Karlaak, une fois que Karyzoon aura engagé ses gardes. Elle se considère comme responsable de la sécurité de son maître et le vengera si sa mort devait se produire.

En plus de ces serviteurs humains, Karyzoon dispose des services de sept démons : un de Savoir, un de Protection, un de Transport, un de Combat et trois de Désir. Pour une description complète des pouvoirs de ces démons reportez-vous à la section 5. 7 des règles de Stormbringer.



KARYZOON DE PAN TANG, 27 ans

FOR 14 CON 13 TAI 16 INT 19 POU 27 DEX 14
CHA 14

Armure — 1D10-1 en plaques Points de Vie : 17

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	66 %	45 %	1D4+2+3D6
Epée longue	76 %	65 %	2D8+1D6
Arc en os	66 %	15 %	2D6+1+1D4
Bouclier	46 %	55 %	1D6+1D4

COMPÉTENCES : Crédit 64 %, Evaluer un trésor 98 %, Premiers soins 58 %, Se cacher 25 %, Mémoriser 68 %, Déplacement silencieux 55 %, Navigation 38 %, Eloquence 50 %, Persuader 49 %, Connaissance des plantes 98 %, Connaissance des poisons 48 %, Equitation 80 %, Chercher 50 %, Nager 65 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 98/98 %, Bas Melnibonéen 20/78 %, Haut Melnibonéen 70/58 %, Pande 35/20 %, Mabden 100/90 %, Orgien 25/15 %, Mong 12/- %.

INVOCATIONS — Elémentaires de l'Air 97 %, de la Terre 76 %, du Feu 52 % et de l'Eau 97 % ; Démons de Combat 54 %, Démons de Désir 73 %, Démons de Savoir 96 %, Démon de Possession 59 %, Démons de Protection 76 % et Démons de Transport 98 %.

POTIONS (dose unique, sauf précision contraire).

1) Guérit 1D6 points de vie en 1D6 heures. (2 doses).

2) Guérit 2D6 points de vie en 2D6 heures.

3) Poison à 2D6 points de virulence.

4) Antidote à la potion 3. (2 doses).

5) +1D6 à la FOR pendant 1D6 heures.

6) Elixir d'Invulnérabilité. (4 doses sous forme de pilules).

7) Potion pour l'invocation des démons. (2 doses).

8) Libère un nuage toxique si cette fiole est ouverte ou brisée. Inflige 5D6 points de dégâts à toute personne se trouvant dans un rayon de 10 mètres et 1D6 points de dégâts à celles se trouvant à moins de 20 mètres.

9) Antidote au poison 8.

DÉMONS — Abakadreshar, Démon de Savoir ayant la forme d'un anneau ; X'onare, dague-démon ; Lyshal, Démon de Protection ayant l'apparence d'un cheval de guerre ; Molkigarak, Démon de Transport en forme d'amulette ; ainsi que Rashanka, Lilililili et Kiriana, des Démons de Désir ayant l'apparence de jeunes femmes.

ABAKADRESHAR, Démon de Savoir

CON 17 INT 76 POU 24

Points de Vie : 17

NOTES : Abakadreshar est lié à un anneau d'or que Karyzoon porte à la main gauche. Si cet anneau est détruit, il retournera dans son plan.

LYSHAL, Démon de Protection/Cheval de Guerre à la Robe Noire (Gardien)

FOR 28 CON 13 TAI 28 INT 12 POU 12 DEX 13
CHA 1

Armure — 21 points

Points de Vie : 29

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	25 %	1D10
Coup de sabot	16 %	1D8+2D6
Ruade	43 %	2D8+2D6
Piétinement	28 %	4D6 à un adversaire à terre

COMPÉTENCES : Sentir 31 %, Nager 79 %, Parler le Commun 90 %, Parler le Mong 70 %.

NOTES : Lyshal a pour mission de protéger Karyzoon uniquement, et peu lui importent ses employés, ses esclaves ou ses autres possessions. Il ressemble à un cheval de guerre ordinaire, hormis le fait qu'il ne mange jamais.

Même s'il est doué de parole, Lyshal n'utilisera cette faculté que pour prévenir Karyzoon d'un danger ou pour répondre à ses questions. Il ne prendra part à un combat que pour se défendre ou protéger son maître. Il est capable de changer de forme, mais il lui a été interdit d'utiliser cette capacité pendant ce voyage et il ne désobéira qu'en cas de force majeure.

MOLKIGARAK, Démon de Transport (Téléporteur)

FOR 32 CON 10 INT 15 POU 22 DEX 33
CHA 3

Points de Vie : 10

NOTES : Molkigarak est lié à une amulette d'argent et de bronze que Karyzoon porte en permanence autour de son coup, même lorsqu'il prend un bain. Si elle est brisée, Molkigarak sera libéré et repartira sur son propre plan.

Cette amulette n'a été employée qu'en de rares occasions et Karyzoon n'y fera appel qu'en dernier recours. (Lier des démons possédant 22 points de POU ne fait pas partie de ses activités favorites).

X'ONARE, Dague Démon (Démon de Combat)

FOR 20 CON 21 TAI 1 INT 7 POU 8 DEX 40
CHA 3

Points de Vie : 21

BONUS DE COMBAT — Attaque +10 %, Dégâts +2D6

NOTES : X'onare ressemble à un couteau en acier terni tout juste bon pour le dépotoir. Karyzoon ne vante pas ses qualités...

KIRIANA, Démon de Désir

FOR 9 CON 19 TAI 7 INT 12 POU 20 DEX 10
CHA 30

Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	95 %	50 %	1D4+2-1D6+1D4 de poison

COMPÉTENCES : Danser 75 %, Ecouter 68 %, Déplacement silencieux 99 %.

LANGAGES — Parler le Haut Melnibonéen 90 %, Parler le Commun 98 %, Parler le Mong 23 %.

NOTES : Kiriana vit avec Karyzoon depuis un certain temps déjà et elle a consommé 10 points de CON à séduire ou à transporter quelques objets. Elle ne pénétrera pas dans la Forêt de Troos, mais rejoindra l'expédition dès qu'elle sera de retour à Ilmar avec les fonds nécessaires pour payer les gardes du corps. Elle ne remettra cet argent qu'à Karyzoon lui-même.

Pendant que l'expédition sera au loin, elle restera dans la maison de Karyzoon à Karlaak, s'amusant un peu avec les esclaves mâles. Kiriana a l'apparence d'une fillette ilmiorienne de 12 ans et se comporte comme la maîtresse de Karyzoon.

LILILILI, Démon de Désir

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 17 POU 20 DEX 16
CHA 21

Points de Vie : 16

Karyzoon contrôle Lililili grâce à un anneau qu'il porte à son pouce gauche. Celui-ci est en or et un visage irradiant les huit flèches du Chaos est gravé à sa surface. Lililili ne se battra jamais pour son maître et elle a reçu l'ordre de se téléporter en lieu sûr en cas de danger. Pour les aventuriers, elle ne devrait sembler être qu'une servante particulièrement aguichante.

Lililili a revêtu la forme d'une belle et grande jeune fille à la peau dorée et à la longue chevelure noire. Ses yeux en amandes sont dotés de pupilles pourpres qui brillent légèrement dans l'obscurité. Elle se comporte comme la servante personnelle de Karyzoon.

RASHANKA, Démon de Désir

FOR 15 CON 20 TAI 9 INT 15 POU 18 DEX 19
CHA 21

Points de Vie : 17

Rashanka ressemble à une jeune Melnibonéenne, qui apparaît chaque soir pour récupérer les herbes ramassées dans la journée par Karyzoon et les emmener dans sa maison de Karlaak. Elle peut également rapporter des provisions, si nécessaire. Elle n'obéit qu'à son maître et se téléportera instantanément à Karlaak, si on la menace.

Karyzoon l'a liée peu de temps avant de partir et elle est encore un peu rebelle. Elle ne connaît quasiment rien des Jeunes Royaumes et a besoin d'explications détaillées si on lui demande de faire autre chose que transporter des herbes jusqu'à Karlaak.

Chaque soir, Rashanka veille au bien être moral et physique de Karyzoon, avant de retourner à Karlaak. Il lui arrive de passer toute la nuit avec son maître.

TEMUCHI, Guerrier Mong, 26 ans

FOR 22 CON 19 TAI 9 INT 10 POU 10 DEX 19
CHA 11

Armure — 1D8-1 Points de Vie : 19

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	67 %	67 %	1D8+2+1D6
Épée longue	47 %	47 %	1D8+1+1D6
Arc du désert	57 %	17 %	1D10+2+1D4
Dague	35 %	57 %	1D4+2+1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 57 %, Equilibre 58 %, Forger 20 %, Eviter 65 %, Evaluer un trésor 48 %, Se cacher 27 %, Cro-

cheter 65 %, Equitation 101 %, Voir 27 %, Faire un piège 67 %, Pister 50 %.

LANGAGES — Parler le Commun 28 %, Parler le Mong 50 %.

TRÉSOR — Il transporte 290 GB.

NOTES : Temuchi est petit, trapu et a le teint olivâtre. Il préfère se battre à cheval.

PANTHÈRE, Cheval de Guerre de Temuchi

FOR 35 CON 15 TAI 32 INT 5 POU 4 DEX 14
Armure — 1 point Points de Vie : 35

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	25 %	1D10
Coup de sabot	21 %	1D8+2D6
Ruade	56 %	2D8+2D6
Piétinement	32 %	4D6 à un adversaire à terre

MERANTUM, Guerrier Mong, 26 ans

FOR 20 CON 17 TAI 17 INT 10 POU 9 DEX 13
CHA 3

Armure — 1D8-1 Points de Vie : 22

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée longue	69 %	54 %	2D8+1D6
Arc du désert	72 %	44 %	1D10+2+1D4
Masse lourde	43 %	34 %	1D8+2+1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 46 %, Forger 20 %, Eviter 24 %, Premiers soins 29 %, Sauter 60 %, Ecouter 73 %, Déplacement silencieux 16 %, Equitation 88 %, Voir 14 %, Faire un piège 59 %, Faire un nœud 29 %, Pister 50 %.

LANGAGES — Parler le Commun 28 %, Parler le Mong 50 %.

TRÉSOR — Il transporte 19 GB et 10 GO.

NOTES : Merantum est grand, large d'épaule et a le teint olivâtre.

DENT DE SERPENT, Cheval de Guerre de Merantum

FOR 34 CON 16 TAI 34 INT 3 POU 6 DEX 13
Armure — 1 point Points de Vie : 38

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	23 %	1D10
Coup de sabot	46 %	1D8+2D6
Ruade	22 %	2D8+2D6
Piétinement	67 %	4D6 à un adversaire à terre

COMPÉTENCES : Sentir 49 %, Nager 56 %.

LERKLIO, Esclave Ilmiorien de Karyzoon, 30 ans

FOR 10 CON 11 TAI 13 INT 13 POU 10 DEX 8
CHA 14

Armure — 1D10-1 Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée longue	40 %	39 %	1D8+1
Dague	45 %	32 %	1D4+2

COMPÉTENCES : Eviter 11 %, Evaluer un trésor 82 %, Premiers soins 38 %, Se cacher 26 %, Cartographie 47 %, Déplacement silencieux 33 %, Ecouter 25 %, Equitation 33 %, Chercher 28 %, Voir 23 %.

LANGAGES — Commun 65/60 %, Parler le Mong 25 %.

TRÉSOR — 65 GB.

JARMAIN D'ILMIORA, Assassin engagée par Karyzoon, 25 ans

FOR 12 CON 19 TAI 11 INT 15 POU 17 DEX 14
CHA 16

Armure — 1D6-1 Points de Vie : 19

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Dague	60 %	57 %	1D4+2+7D6
Arc	89 %	37 %	1D8+1
Targe	50 %	87 %	1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 55 %, Grimper 54 %, Dissimuler 35 %, Premiers soins 27 %, Se Cacher 85 %, Ecouter 68 %, Déplacement silencieux 90 %, Persuader 48 %, Crocheter 56 %, Connaissance des poisons 36 %, Equitation 72 %, Chercher 33 %, Faire un piège 40 %, Goûter 34 %, Faire un nœud 72 %, Pister 50 %.

LANGAGES — Commun 75/26 %, Parler le Mong 15 %.

NOTES : Jarmain possède une dague-démon qu'elle utilise pour son « travail ». Elle est décrite ci-dessous.

DAGUE DÉMON DE JARMAIN

FOR 70 CON 9 TAI 1 POU 17

BONUS DE COMBAT — +7D6 aux dégâts

NOTES : La lame de cette dague est invisible (faculté spéciale). Ce qui la rend plus difficile à parer qu'une arme normale ; retirez donc 10 % aux chances de parer des adversaires de Jarmain.

Jarmain a son propre cheval de monte, il est inutilisable en combat.

Un sorcier de l'envergure de Karyzoon a besoin de quelques serviteurs pour assurer son confort et protéger ses possessions. Il n'aurait aucune difficulté à acheter des esclaves humains, mais il n'a pas suffisamment confiance dans les hommes pour leur confier ses trésors. Aussi, pour assurer leur défense, il a loué un Démon de Protection à un autre sorcier. Tegwalchmai, le démon en question, a une apparence humanoïde, quoique grotesque, celle d'un nain bossu aux membres incroyablement musculeux. Sa peau est presque noire, mais il a des cheveux et des poils blonds clairs qui se dressent sur sa tête et ses membres. Il est armé d'une petite hache à double tranchant, qu'il porte en bandoulière. Ses dents sont acérées comme celles d'un crocodile et sa morsure est venimeuse. En public, il porte généralement une cape et une épaisse robe brune à capuchon, suffisamment ample pour qu'il puisse s'en débarrasser rapidement s'il veut se battre, apparaissant ainsi dans toute son « horreur ».

Le maître de Tegwalchmai lui a ordonné de défendre un grand coffre rempli de bijoux et de pièces que Karyzoon a emporté avec lui de Pan Tang. Il accompagne Karyzoon dans tous ses

déplacements et ne permet qu'à lui seul d'approcher du coffre. Si le magicien est tué, Tegwalchmai sera libéré et retournera avec le coffre au sein du Chaos. Des aventuriers qui souhaiteraient s'enrichir rapidement peuvent essayer de tuer ce démon pour voler le trésor dont il a la garde. Dans des circonstances normales, Karyzoon n'aurait jamais fait appel au démon d'un autre sorcier, mais il ne peut pas contrôler plus de démons que ceux qui sont déjà soumis à ses ordres. En termes de jeu, ce démon n'est pas soumis à Karyzoon, mais à son ami sorcier à Karlaak. Ce dernier est beaucoup moins puissant que Karyzoon et il ne pas prendra pas le risque d'essayer de voler les richesses du sorcier avec le concours de son démon.

TEGWALCHMAI, Démon de Protection (Gardien)

FOR 28 CON 31 TAI 7 INT 10 POU 10 DEX 25

CHA 8

Armure — Aucune

Points de Vie : 29

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache	52 %	81 %	4D6
Morsure	28 %	—	1D6 + poison

SAN : Voir Tegwalchmai coûte 1D8 points de SAN à moins qu'un jet de San ne soit réussi, auquel cas on ne perdra qu'un point de SAN. N'oubliez pas que Tegwalchmai doit apparaître dans toute sa magnificence pour entraîner une perte de SAN.

POUVOIRS SPECIAUX : Toute personne mordue par Tegwalchmai perdra 1D6 points de vie supplémentaires tous les trois rounds de combat qui suivront la morsure, jusqu'à concurrence de 20 points maximum du fait du poison.

Lorsqu'il est blessé, Tegwalchmai se régénère à la cadence d'1D6 points de vie par round de combat. Néanmoins, si ses points de vie sont réduits à 0, il mourra.



LA FORÊT DE TROOS

« Le ciel couvert d'épais nuages leur fut bientôt caché par un sombre feuillage, et la forêt devint noire comme la nuit. Ils sentaient plutôt qu'ils ne voyaient son immense étendue dans l'obscurité déprimante... C'était une forêt de floraisons maléfiques couleur de sang, parsemées de taches livides. Une forêt de troncs lisses, courbes et sinueux, noirs et luisants. Une forêt de feuilles épineuses d'un pourpre foncé ou d'un vert éclatant. Un lieu malsain, certes, à en juger par l'insupportable

odeur de végétation pourrie qui s'imposait à leurs narines... »

— L' Epée Noire

La Forêt de Troos fut créée après après la libération sur Terre par le Peuple Condamné de forces démesurées qui provoquèrent d'effroyables changements parmi les hommes, les bêtes et la végétation de cet endroit. Ces mutations donnèrent naissance à de multiples plantes, herbes et végétaux qui sont très recherchées par les sorciers.

« Bien qu'ils n'aient pas vu un seul animal vivant, ce lieu était plein de murmures et de bruissements malicieux. Ils n'avaient pas un amour particulier pour les petites créatures, oiseaux, rongeurs ou insectes, mais pour une fois, ils auraient apprécié leur compagnie au sein de cette forêt déconcertante... »

Les seuls animaux que verront les aventuriers seront ceux qui les attaqueront. Les végétaux ont une apparence répugnante et la plupart sont vénéneux. Il faudra donc se munir de provisions avant de pénétrer dans la forêt.

Si les personnages rencontrent la meute de loups (voir plus loin), celle-ci les suivra tant qu'ils resteront dans la forêt, attendant une occasion propice pour attaquer un traînard. La meute n'engagera pas spontanément le combat avec des humains, mais répliquera si on la provoque. Si la panthère est rencontrée, elle essaiera de tendre une embuscade à un individu ou à un cheval isolé.

Trouver des Herbes et des Plantes Rares

La Forêt de Troos regorge d'herbes et de plantes rares, toutefois celles nécessaires à la confection de l'Elixir d'Invulnérabilité ne sont pas facile à trouver, même en ce lieu. La carte ci-contre est divisée en hexagones. Il y a 25 % de chances que l'un de ces hexagones contiennent les plantes recherchées. Un hexagone traversé par un cours d'eau aura 35 % de chances de contenir de telles plantes.

Tous les hexagones de forêt recèlent de nombreuses herbes utiles. Un personnage pourra, s'il le désire, utiliser sa compétence en Connaissance des plantes pour déterminer celles dont il a besoin ou qui ont le plus de valeur.

Un jet réussi en Chercher est nécessaire pour trouver des plantes utilisables, c'est à dire des végétaux qu'un personnage sera capable d'identifier et d'utiliser.

Chaque découverte successive fournira, soit suffisamment d'herbes pour fabriquer 1D6 pilules d'Elixir d'Invulnérabilité, soit des plantes rares pour une valeur de 1D100 GB.

Le Maître de Jeu devra déterminer pour chaque hexagone traversé, s'il contient ou non les plantes désirées, mais il ne devra révéler cette information que s'il est fouillé avec succès. Un jet raté en Chercher signifiera que les personnages n'ont pas trouvé les herbes recherchées, ce qui, bien sûr, ne présume pas de leur présence ou non dans l'hexagone traversé.

Chaque personnage peut effectuer un jet en Chercher par jour, pour trouver des plantes rares.

Rencontres dans la Forêt de Troos

Lancez 1D100 sur la table de rencontres ci-dessous pour chaque jour passé dans la forêt. Les étranges créatures qui la peuplent sont attirées par tout ce qui est anormal dans leur environnement, et une promenade dans la Forêt de Troos relève vraiment d'un comportement anormal...

1D100	Rencontre
01-02	Ver Troosien 1
03-05	Ver Troosien 2
06-12	Serpent 1
13-15	Serpent 2
16-18	Serpent 3
19-21	Serpent 4
22-24	Serpent 5
25-27	Serpent 6
28-30	Serpent 7
31-33	Serpent 8
34-40	Ours de la Forêt
41-49	Panthère
50-65	Meute de Loups
66-80	Patrouille Orgienne
81-99	Pas de rencontre
00	Relancez deux fois les dés

OURS DE LA FORÊT

FOR 26 CON 17 TAI 20 INT 1 POU 7 DEX 16

Armure — 3 points

Points de Vie : 25

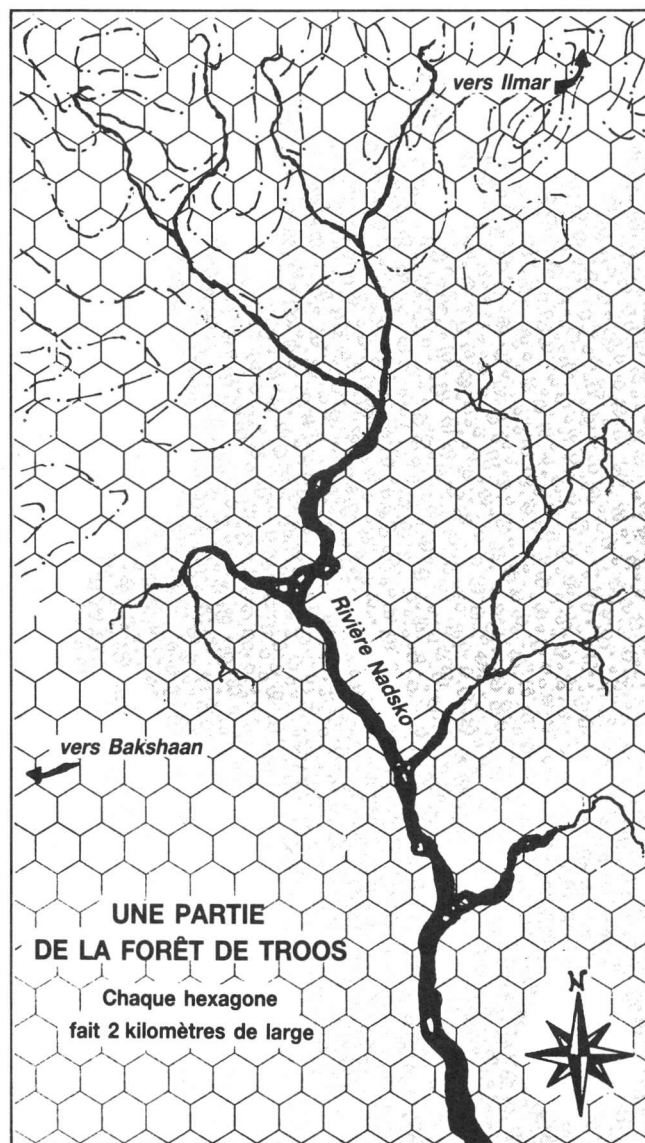
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	25 %	—	1D8 + poison
Griffes	40 %	20 %	2D6 + 3 + poison
Etreinte	100 %	—	3D6 + poison

SAN : Voir cette horrible créature occasionne la perte d'1D4 points de SAN si le jet sauveur est manqué.

NOTES : A chaque round, cet ours attaquera avec sa gueule et ses deux pattes griffues, soit 3 attaques au total. Si les deux pattes atteignent la même victime, l'ours l'étreindra pendant le round suivant.

Il est couvert d'un poison de contact occasionnant 2D6 points de dommages. Celui-ci peut même corroder les armures.

Cet ours n'a pas de fourrure et son pelage rosâtre couvert de cicatrices sécrète un poison laiteux.



PATROUILLE ORGIENNE

Lorsqu'une patrouille orgienne sera rencontrée, elle comptera toujours deux fois plus d'hommes qu'il n'y a de personnages. Les six habitants d'Org présentés ci-dessous sont des soldats typiques. Le Maître de Jeu pourra en tirer d'autres s'il le désire, ou les réutiliser indéfiniment.

Les Orgiens aiment employer de lourds et encombrants couperets. Ceux qui sont armés de gourdins et de dagues, tiennent le gourdin dans une main et la dague (utilisée le plus souvent pour parer) dans l'autre. Quoiqu'il en soit, ils sont tous débraillés et vêtus de haillons et d'armures faites de brics et de brocs.

Chef de Patrouille

FOR 15 CON 15 TAI 8 INT 9 POU 8 DEX 9 CHA 12

Armure — 1D6-1

Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Cimeterre	50 %	49 %	1D8+1
Arc	60 %	20 %	1D8+1
Dague	32 %	28 %	1D4+2

COMPÉTENCES : Embuscade 83 %, Faire un piège 70 %, Pister 77 %.

Orgien Un

FOR 8 CON 13 TAI 12 INT 9 POU 12 DEX 7 CHA 7

Armure — Aucune Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Gourdin	27 %	27 %	1D6
Dague	22 %	22 %	1D4+2

COMPÉTENCES : Embuscade 50 %, Faire un piège 47 %, Pister 50 %.

Orgien Deux

FOR 12 CON 13 TAI 11 INT 14 POU 10 DEX 11
CHA 9

Armure — 1D6-1 Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Couperet	38 %	30 %	1D4+4
Arc	27 %	20 %	1D8+1

COMPÉTENCES : Embuscade 62 %, Faire un piège 62 %, Pister 52 %.

Orgien Trois

FOR 18 CON 17 TAI 9 INT 8 POU 6 DEX 9 CHA 5

Armure — 1D6-1 Points de Vie : 17

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Couperet	50 %	47 %	1D4+4+1D6
Arc	20 %	15 %	1D8+1+1D4

COMPÉTENCES : Embuscade 59 %, Faire un piège 52 %, Pister 47 %.

Orgien Quatre

FOR 12 CON 13 TAI 10 INT 7 POU 8 DEX 9 CHA 6

Armure — Aucune Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Couperet	40 %	36 %	1D4+4
Arc	34 %	10 %	1D8+1

Orgien Cinq

FOR 12 CON 15 TAI 11 INT 6 POU 7 DEX 11 CHA 8

Armure — 1D6-1 Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Gourdin	42 %	38 %	1D6
Dague	38 %	56 %	1D4+2
Arc	27 %	17 %	1D8+1

COMPÉTENCES : Embuscade 73 %, Faire un piège 50 %, Pister 39 %.

Orgien Six

FOR 12 CON 15 TAI 12 INT 10 POU 9 DEX 10
CHA 9

Armure — 1D6-1 Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Gourdin	54 %	40 %	1D6
Dague	40 %	60 %	1D4+2
Arc	46 %	20 %	1D8+1

PANTHÈRE

FOR 19 CON 16 TAI 14 INT 3 POU 8 DEX 20

Armure — 1 point Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40 %	—	1D8+2
Griffes	60 %	50 %	1D6+2
Déchiqueter	100 %	—	3D6

SAN : Un personnage perdra 1D4 point de SAN s'il rate son jet sauveur en voyant la panthère.

NOTES : Cette panthère possède deux têtes malformées et peut attaquer avec deux morsures et deux coups de griffes à chaque round. Si les deux pattes touchent la même victime, l'animal s'accrochera à elle et la déchiquettera avec ses pattes postérieures au cours du round suivant, tout en la mordant.

SERPENT UN

FOR 6 CON 7 TAI 8 INT 1 POU 3 DEX 12

Armure — Aucune Points de Vie : 6

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	90 %	1D4 + poison (6D6)

SERPENT DEUX

FOR 3 CON 31 TAI 4 INT 2 POU 16 DEX 11

Armure — Aucune Points de Vie : 26

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	90 %	1D3 + poison (4D6)

SERPENT TROIS

FOR 10 CON 10 TAI 9 INT 3 POU 5 DEX 19

Armure — 14 points Points de Vie : 10

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	90 %	1D6 + poison (9D6)

SERPENT QUATRE

FOR 30 CON 19 TAI 28 INT 5 POU 8 DEX 15

Armure — 12 points Points de Vie : 35

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	40 %	1D8
Constriction	60 %	3D6

NOTES : Ce gigantesque serpent constricteur peut attaquer à la fois avec sa gueule et ses anneaux à chaque round. Une fois qu'il se sera enroulé autour d'une victime, les dommages dus à la constriction seront infligés automatiquement pendant les rounds suivants jusqu'à ce que sa victime meure ou qu'il soit tué.

COMPÉTENCES : Embuscade 90 %.

SERPENT CINQ

FOR 25 CON 18 TAI 10 INT 7 POU 9 DEX 14

Armure — Aucune Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	40 %	1D6
Constriction	60 %	2D6

NOTES : Ce serpent peut attaquer à la fois avec sa gueule et ses anneaux à chaque round. Une fois qu'il entoure une victime, il causera des dommages dus à la constriction pendant chaque round qui suivra. Et ce, jusqu'à ce que sa proie meure, ou que lui-même soit tué.

COMPÉTENCE : Embuscade 80 %.

CAPACITÉ SPÉCIALE : Une puanteur tellement forte émane de ce serpent que ceux qui le combattront devront réussir un jet sous 5 fois leur CON à chaque round, s'il ne veulent pas perdre conscience. Une fois mort, il cessera d'émettre cette puanteur, mais continuera à sentir mauvais...

SERPENT SIX

FOR 6 CON 8 TAI 6 INT 1 POU 3 DEX 18

Armure — Aucune Points de Vie : 5

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	50 %	1

SERPENT SEPT

FOR 3 CON 8 TAI 4 INT 2 POU 5 DEX 20

Armure — Aucune Points de Vie : 3

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	80 %	1 point + poison (20D6)

SERPENT HUIT

FOR 10 CON 11 TAI 9 INT 2 POU 7 DEX 15

Armure — 6 points Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Dégâts
Morsure	90 %	3D6

NOTES : Ce serpent émet en permanence un gaz toxique qui infligera à chaque round 1D3 points de dégâts à tous ceux qui le combattront. C'est un poison de contact et retenir sa respiration ne servira à rien. Une fois le serpent tué, le gaz se dissipera en 1D6 rounds.

VERS TROOSIENS

Moitié vers de terre et moitié reptiles, ces créatures hybrides à la peau marbrée vivent dans les profondeurs humides de la Forêt de Troos. Ils chassent durant les premières heures de la matinée et s'attaquent à tout ce qui est plus petit qu'eux. Ils sont assez rares.

A chaque morsure, ils injectent dans leur proie un poison paralysant. Ce poison a pour effet de diminuer la DEX. Une fois

celle-ci réduite à 0, leurs victimes ne peuvent plus bouger et restent paralysées pendant au moins un jour entier.

De plus, les Vers Troosiens ont un regard hypnotique. Un personnage devra réussir un jet sous 5 fois son INT quand il rencontre une de ces créatures pour la première fois. En cas d'échec, il sera incapable de bouger jusqu'à ce qu'il ait été dévoré ou que deux heures se soient écoulées. La vision d'un Ver Troosien occasionne une perte d'1D4 points de SAN si le jet sauveur sous la SAN est manqué.

VER TROOSIEN UN

FOR 35 CON 14 TAI 35 INT 8 POU 7 DEX 8

Armure — 8 points Points de Vie : 37

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	48 % 3D6 + poison paralysant (2D6)

NOTE : Possède un regard hypnotique.

VER TROOSIEN DEUX

FOR 40 CON 15 TAI 42 INT 6 POU 9 DEX 10

Armure — 8 points Points de Vie : 45

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	45 % 3D6 + poison paralysant (2D6)

NOTE : Possède un regard hypnotique.

LA MEUTE DE LOUPS

Le Chef

FOR 17 CON 17 TAI 16 INT 6 POU 11 DEX 14

Armure — 1 point Points de Vie : 21

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	55 % 1D8

NOTE : Ce loup est capable de régénérer 1D6 points de vie à chaque round, tant qu'il n'est pas tué.

Loup Un

FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 3 POU 10 DEX 15

Armure — 10 points Points de Vie : 14

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	40 % 1D8

NOTE : La fourrure de ce loup est faite de fils de fer.

Loup Deux

FOR 16 CON 19 TAI 27 INT 2 POU 8 DEX 12

Armure — 3 points Points de Vie : 34

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	35 % 2D8

NOTE : Ce loup est aussi grand qu'un poney.

Loup Trois

FOR 14 CON 14 TAI 12 INT 3 POU 9 DEX 11

Armure — 1 point Points de Vie : 14

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	32 % 1D8
Dard	40 % 1D6 + poison (3D6)

NOTE : Ce loup est doté d'un dard semblable à celui d'un

scorpion. Il peut essayer à la fois de mordre et de piquer à chaque round.

Loup Quatre

FOR 11 CON 12 TAI 10 INT 4 POU 10 DEX 17

Armure — 1 point Points de Vie : 12

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure (tête de droite)	35 % 1D8
Morsure (tête de gauche)	43 % 1D8

NOTE : Ce loup possède deux têtes qui peuvent attaquer simultanément.

Loup Cinq

FOR 18 CON 13 TAI 17 INT 2 POU 6 DEX 12

Armure — ? Points de Vie : 18

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	88 % 1D8

NOTE : Ce loup est invulnérable à toutes les armes et ne peut être blessé que par des coups critiques (c. a. d. qui atteignent ses zones vulnérables comme la gueule ouverte, les yeux, etc...). Si un personnage précise qu'il essaye d'atteindre un tel endroit, ses chances de coup critique seront doublées.

Loup Six

FOR 15 CON 12 TAI 14 INT 4 POU 7 DEX 13

Armure — 1 point Points de Vie : 14

<i>Arme</i>	<i>Attaque Dégâts</i>
Morsure	38 % 1D8

NOTE : Ce loup a huit pattes. La vision globale de cette meute de loups originaux occasionne à un personnage la perte d'1D4 points de SAN si son jet sauveur est raté.

COMMENT COMPLIQUER CE SCÉNARIO

Cette aventure est, en fait, une forme simplifiée d'un premier scénario qui s'était avéré trop difficile pour trois groupes succésifs de personnages. Si vos joueurs sont plus doués, rien ne vous empêche d'ajouter des créatures de votre crû ou arrangez-vous pour que les personnages soient faits prisonniers et conduits devant le roi d'Org. Vous pouvez même faire s'abattre une horde de goules sur Org si les joueurs s'ennuient en cours d'expédition. Karyzoon peut également décider de libérer un de ses démons, ou de l'offrir généreusement à quelqu'un, afin de pouvoir en invoquer un autre.

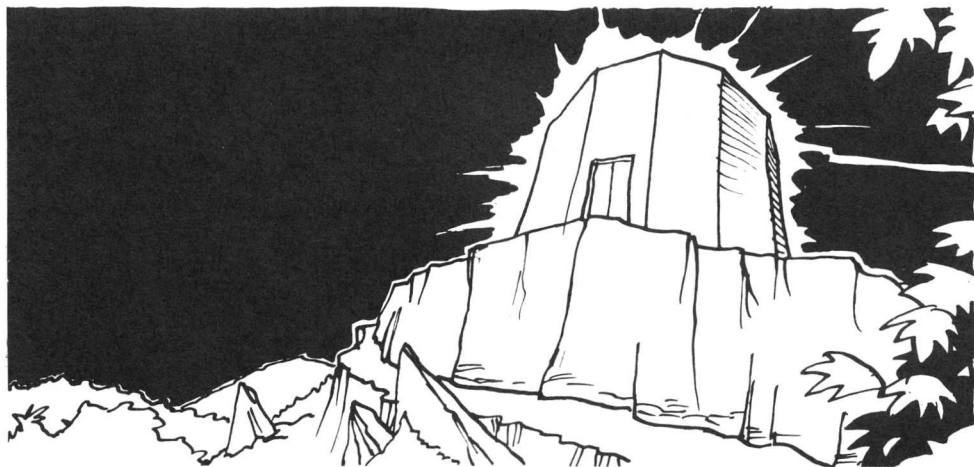
Karyzoon peut également être plus perfide qu'il ne le semble au premier abord et décider de tuer ses gardes du corps une fois qu'il possédera les herbes qu'il cherche, pour ne pas avoir à les payer. Dans ce cas, il demandera à Jarmain et à ses deux guerriers Mongs d'organiser une attaque nocturne. Peut-être laissera-t-il un des Mongs employer sa dague-démon, à moins qu'il n'incite un joueur à essayer d'ouvrir son coffre, forçant ainsi Tegwalchmai à l'attaquer. Vous êtes libre d'imaginer toutes les modifications qui permettront une meilleure adaptation de ce scénario à votre campagne.

Le Manoir du Risque

LA SITUATION	29
A la Recherche de l'Héritier	29
Aux Ordres du Roi	30
Aux Ordres de la Reine	30
Guerre Sainte	31
Au Service du Théocrate	31
Gardes du Corps d'un Joaillier	31
La Quête de la Sybille	32
L'ARRIVÉE AU MANOIR DU RISQUE	32
LE BATIMENT	33
PARTIR, REVENIR	45

Le Manoir du Risque

par John E. Boyle



Ce scénario est difficile, ce qui est intentionnel.

Les tests ont démontré qu'il devient d'autant plus dur, que les personnages sont puissants.

Les aventuriers qui le jouent, quels que soient leurs niveaux de compétences, ont tout intérêt à cultiver la non-belligérance et à connaître les vertus de la retraite stratégique.

Il faut donc que vous préveniez vos joueurs que le Manoir est un lieu dangereux qu'ils ne pourront peut-être pas explorer entièrement en une seule fois.

Il est également possible que plusieurs groupes de personnages se mesurent au Manoir avec, éventuellement, des motivations différentes choisies parmi celles proposées ci-dessous.

D'autre part, si un groupe s'en sort trop facilement, vous pouvez très bien changer l'ordre des salles afin d'éviter que les joueurs ne deviennent par trop présomptueux.

Après tout, le hasard et le changement sont l'essence même du Chaos.

Plusieurs raisons peuvent décider un groupe d'aventuriers à visiter le Manoir du Risque.

Choisissez en une adaptée à vos personnages et à votre campagne.

Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser plusieurs fois ce scénario en recourant à des motivations différentes à chaque fois.

LA SITUATION

Au cœur des collines du nord de Shazaar, à peu de distance de la frontière de Jharkor, une construction bizarre d'origine inconnue a fait récemment son apparition, donnant ainsi naissance à toutes sortes de rumeurs débridées. Les gens du coin parlent à mots couverts de disparitions étranges, les prêtres dénoncent une invasion du Chaos et les marchands ne cessent de débattre au sujet des énormes pierres précieuses que l'on y aurait trouvées. Les autorités, quant à elles, restent étonnamment silencieuses sur le sujet.

Cependant, tout le monde admet que la construction, ainsi que la route qui y conduit, sont apparues en une nuit il y a de cela un mois, et qu'il émane une aura chaotique de ces lieux. On dit également que ceux qui y sont entrés, n'en sont pas tous ressortis...

A la Recherche de l'Héritier

Voici une transcription d'un texte qui a été affiché dans toute la cité d'Aflitain. Lorsque les aventuriers répondront à cette annonce, ils seront sévèrement questionnés et examinés. Un groupe inexpérimenté sera rejeté. En termes de jeu, cela signifie que si le groupe ne comprend pas au moins un sorcier ou un Agent expérimenté, ou un minimum de trois personnages maîtrisant à 50 % ou plus leur arme de prédilection, il sera éconduit et on lui conseillera de revenir quand il sera plus aguerri.

Si les aventuriers passent avec succès la sélection préliminaire, ils auront une audience avec le Duc le lendemain. Le Duc Escher est une personne imposante. C'est un homme grand et balafré d'une quarantaine d'années, qui est, dans l'ordre hiérarchique,

**LE DUC D'AFILITAIN
EST A LA RECHERCHE
DE QUELQUES HOMMES VALEUREUX
GUERRIERS INEXPÉRIMENTÉS S'ABSTENIR.**

**PRÉSENTEZ-VOUS
AU CHAMBELLAN DU PALAIS DUCAL
ou au capitaine de la Garde du Duc.**

le second noble du royaume de Shazaar et l'un des plus riches. Il est également réputé pour n'avoir qu'une seule parole. L'honneur pour lui n'est pas un vain mot et les cicatrices qui parcourent ses bras sont là pour en témoigner.

Une fois que les personnages lui auront été présentés, il ne ne perdra pas de temps en vaines civilités.

« Ainsi, des vagabonds tels que vous veulent m'aider? Sachez une chose : huit des membres de ma cavalerie personnelle ont tenté d'accomplir cette tâche avant vous. Deux d'entre-eux sont aujourd'hui complètement déments et quatre autres sont morts. Les deux derniers ont disparu sans laisser de traces. Vous voulez toujours entrer à mon service? »

En cas de réponse négative, le Duc enjoindra aux aventuriers de sortir et de ne plus venir gâcher son temps précieux. Une douzaine de gardes les jetteront hors du palais.

S'ils acceptent toujours, le Duc poursuivra : « Mon héritier, mon fils aîné, a disparu. Je veux que vous le retrouviez. Il reve-

nait, avec une demi-douzaine de ses bons-à-rien d'amis, d'un voyage à Thokora, en Jharkor. Apparemment, ils auraient emprunté une étrange route pavée qui se trouve au sud du Grand Chemin du Roi. Celle-ci traverse la frontière de Shazaar, mais au lieu de rejoindre une ville ou une voie commerciale, elle se termine dans une vallée inconnue de nos collines septentrionales. »



s'il est vivant, ramenez-le moi. S'il est mort, fournissez-en la preuve et dites moi comment il est mort. Je crains d'avoir définitivement perdu mon garçon, mais je dois en être sûr! »

Alors que le Duc continuera à parler, son visage restera inexpressif et de glace. « Si vous acceptez cette mission, vous serez bien payé. Avant que vous ne partiez, chacun de vous recevra cinq petites pièces d'or et toute armure que pourra fabriquer mon forgeron. Si vous revenez avec mon fils vivant, je vous donnerai 100 grandes pièces d'or que vous pourrez vous partager. Si vous revenez avec son cadavre, ou avec la nouvelle ou des preuves de sa mort, je vous remettrai néanmoins 25 pièces d'or. Dans tous les cas, vous pourrez faire partie de ma garde si vous le désirez. »

« Néanmoins, soyez prévenu : n'essayez pas de tirer profit du chagrin d'un vieil homme! Si vous prenez mon or avant de vous enfuir, ou si vous pillez le corps de mon fils sans rien me rapporter, je le saurai et je vous pourchasserai des confins du Désert des Soupçons jusqu'à la Forteresse Impie, s'il le faut. Et quand je vous aurai retrouvé, vous penserez qu'Arioch est plus miséricordieux que moi. Ca, je vous le jure sur Arkyn et mon honneur le plus sacré! »

Les aventuriers devront ensuite se préparer à partir au plus tôt. Ils seront accompagnés par un médecin, quelques serviteurs et une litière tirée par des chevaux, au cas où l'héritier, ou son cadavre, serait retrouvé. Aucun de ces hommes ne pénétrera dans le Manoir du Risque. Le Duc n'assistera pas à leur départ et le seul encouragement qu'ils recevront sera le « Bonne Chance » laconique d'un capitaine des gardes. Si ce dernier est interrogé, il révélera aux joueurs qu'un sorcier a tenté de retrouver le disparu et qu'il a découvert que ses Démons de Désir ne parvenaient pas à entrer dans cet endroit.

Le meilleur itinéraire à prendre suit la route côtière qui se dirige vers Dhakos, avant de bifurquer vers l'ouest en empruntant le Grand Chemin du Roi. A peu près à mi-chemin de Thokora, les aventuriers trouveront la route aux pavés verts qui conduit jusqu'au but de leur voyage. Cet itinéraire détourné est en fait le plus court chemin permettant d'arriver au Manoir en partant d'Aflitain. Le MJ devra penser à vérifier si l'un ou l'autre des personnages n'est pas recherché pour un crime qu'il aurait commis en Jharkor. Si ce n'est pas le cas, il n'y aura aucun pro-

« La seule construction que l'on trouve dans cette vallée est une structure octogonale en pierre verte et luisante. Mon fils et ses compagnons sont entrés à l'intérieur, malgré l'ambiance chaotique qui règne en ce lieu. Aucun n'est revenu, bien que leurs serviteurs aient attendu leur retour une dizaine de jours. »

« Je veux que vous alliez là-bas. Une carte qu'a faite le valet de pied de mon fils vous sera remise. Retrouvez mon héritier :

blème avec les gardes frontaliers ; la paix règne entre Shazaar et Jharkor.

Aux Ordres du Roi

Des troupes régulières ou mercenaires au service de Shazaar recevront l'ordre d'inspecter le Manoir du Risque, afin de déterminer s'il ne représente pas une menace pour le royaume et de découvrir la raison des nombreuses disparitions qui se sont produites dans la région, tout en essayant, bien sûr, de mettre un terme à cet état de faits. De plus, le groupe sera chargé de déterminer dans quelle mesure un poste frontalier pourrait être installé sur la route verte qui relie Shazaar et Jharkor. Un tel poste serait tenu par des soldats chargés de prélever des taxes sur les denrées quittant le royaume. Ces unités de guerriers armés choisiront certainement de se rendre au Manoir en passant par le sud ou par l'est, ce qui leur donnera la possibilité de faire quelques rencontres au sein des contrées sauvages de ces régions.

Aux Ordres de la Reine

La reine Yishana de Jharkor confie une mission à un groupe de guerriers intrépides. Chacun d'entre eux devra savoir se servir d'une arme de jet (compétence de 35 % ou plus). Les volontaires apprendront que leur tâche n'a pas un caractère officiel : leurs armures et leurs boucliers ne devront donc porter aucune couleur ou insigne permettant d'identifier leur commanditaire.

Ils devront traverser à cheval les territoires shazaariens, afin de se rendre jusqu'à un certain château octogonal dont les pierres ont la teinte de l'émeraude. Ils auront l'ordre d'éviter tout contact avec des gens n'appartenant pas aux troupes de Jharkor, et s'ils devaient se faire prendre au delà des frontières de Shazaar, les aventuriers devraient alors nier être en relation avec la reine Yishana.

La reine souhaite savoir si cet édifice, dont la nature est manifestement chaotique, représente un danger quelconque pour le royaume de Jharkor. De plus, elle veut comprendre pourquoi tant d'aventuriers de son pays sont entrés dans cet endroit, alors que si peu en sont ressortis. Enfin, elle désire qu'on lui ramène

la plus grande quantité possible des énormes bijoux que ce lieu est censé contenir. Yishana sait comment on peut se procurer ces gemmes et c'est pourquoi chaque membre du groupe doit posséder une arme de jet. Cependant, elle a également entendu dire que les pièces de cette construction changeaient parfois de forme et de nature, c'est pourquoi la recherche des bijoux n'est pas la principale des priorités. Si les envoyés devaient subir des pertes trop sévères en menant à bien leurs deux premiers objectifs, ils sont invités à ne plus penser aux pierres précieuses et à revenir à Dhakos.

Ceux qui accompliront les trois objectifs seront généreusement récompensés et pourront bénéficier des faveurs de la reine. Celles-ci sont estimées, en termes de jeu, à 1000 GB en liquide et à 3000 GB en entraînement et en promotions diverses. En outre, chaque survivant aura le droit de choisir une gemme parmi les plus petites qui auront été rapportées. Celle-ci ne devra cependant pas avoir une valeur supérieure à 500 GB.

Jusqu'à présent, les aventuriers qui sont revenus à Dhakos n'ont pas pu faire un récit cohérent de leurs aventures. Comme les volontaires sont priés de partir sur l'instant, ils n'auront pas le temps d'interroger ces rescapés.

Guerre Sainte

Le grand prêtre de Donblas en Aflitain prêche en faveur d'une guerre sainte contre le Chaos. La hiérarchie religieuse de Shazaar est en effet convaincue que l'apparition de l'octogone du Manoir du Risque est le signe annonciateur d'un futur assaut des forces chaotiques à l'encontre des Jeunes Royaumes, et tout particulièrement du continent occidental. Le grand prêtre invite les disciples de la Loi à unir leur forces pour détruire ce repaire du mal et bafouer ainsi les Seigneurs du Chaos.

A cette fin, les prêtres de Donblas organisent une expédition à destination du Manoir du Risque. Les candidatures sont actuellement examinées par le temple et une prêtresse a été désignée pour diriger la mission. Ces éclaireurs devront pénétrer dans l'antre du Chaos afin de déterminer quelle est la meilleure méthode à employer pour le détruire. Les aventuriers ne sont pas censés revenir avant d'avoir fini d'explorer entièrement la construction à moins que les pertes qu'ils aient subies ne les contraignent à la retraite. Ils devront abattre à vue tous les fidèles des cultes chaotiques qu'ils seront amenés à rencontrer.

Les survivants seront récompensés au vu de leur mérite. Les personnages pourront garder tout ce qu'ils auront découvert au cours de l'expédition, et, de plus, ils seront nourris et logés pendant un an, et recevront un entraînement d'une valeur de 5000 GB. Mais ces récompenses ne sont rien, comparées à l'intense satisfaction que peut ressentir un homme ou une femme après avoir risqué sa vie au service de sa divinité.

Cette motivation n'est évidemment utilisable qu'avec des personnages adeptes de la Loi. Quoi qu'il en soit, le temple de Donblas acceptera des personnages non-affiliés, dans le souci de ne pas risquer de subir des pertes trop importantes dans ses rangs.

Voici les caractéristiques de la prêtresse de Donblas :

CYRILLA TACAL, Prêtresse de Donblas, 34 ans

FOR 13 CON 17 TAI 13 INT 21 POU 16 DEX 15
CHA 16

Armure — 12 points Plaques Vertueuses Points de Vie : 18
Elan : 70

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache lormyrienne*	43 %	40 %	1D6+18
Hache de bataille*	40 %	26 %	1D6+10
Arc	37 %	—	1D8+1+1D4
Dague	55 %	51 %	1D4+2+1D6
Ecu	—	42 %	—

* Indique une arme « vertueuse ».

COMPÉTENCES : Grimper 35 %, Eviter 41 %, Sauter 39 %, Equitation 60 %, Nager 23 %, Crocheter 40 %, Faire un piège 38 %, Faire un nœud 31 %, Equilibre 50 %, Ecouter 56 %, Chercher 51 %, Voir 60 %, Pister 22 %, Embuscade 27 %, Dissimuler 57 %, Se cacher 41 %, Déplacement silencieux 47 %, Crédit 65 %, Eloquence 55 %, Persuader 60 %, Chanter 42 %, Evaluer un trésor 60 %, Premiers soins 79 %, Connaissance de la musique 45 %, Cartographie 51 %, Mémoriser 70 %, Navigation 62 %, Connaissance des plantes 69 %, Connaissance des poisons 60 %.

LANGAGES — Lire/Ecrire le Commun 100 %, Lire/Ecrire le

Haut Melnibonéen 45 %, Parler le Commun 100 %, Parler le Bas Melnibonéen 70 %, Parler le Haut Melnibonéen 40 %.

INVOCATIONS — Elémentaires de l'Air 74 %, Elémentaires de l'Eau 51 %, Vertus d'Attaque 89 %, Vertus de Défense 67 %.

BIENS TRANSPORTÉS : 50 petites pièces d'argent, 45 petites pièces d'or, armes « vertueuses » (les haches ont un POU de 12 et l'armure un POU de 16), un anneau contenant 4 élémentaires de l'Air, un anneau contenant 3 élémentaires de l'Eau, 10 doses de poison (1D10 points de virulence), 2 doses de poison provoquant une mort instantanée (en 1D6 rounds), 11 doses de potion de soins (2D6) et 12 cataplasmes de guérison (1D6).

Au Service du Théocrate

Le Théocrate a convoqué devant lui les meilleurs de ses guerriers et un ou deux sorciers. Une forteresse du Chaos a fait son apparition sur terre et il souhaite présenter ses dévotions au dieu de ce temple. Il veut qu'une expédition s'y rende, accompagnée par un prêtre ou un Agent du Chaos. Si aucun personnage ne répond à cette condition, le Théocrate leur adjoindra l'un de ses prêtres (ses caractéristiques ne sont pas fournies). Il prévient les aventuriers que le Manoir recèle des dangers contre lesquels une intervention divine ne peut rien. Les simples adeptes de cultes chaotiques auront pour unique récompense ce qu'ils seront capables de trouver eux-mêmes pendant leur périple. Toutefois, le Théocrate précisera que l'expédition n'a cependant pas pour but de fouiller et de piller l'édifice, mais seulement de pénétrer à l'intérieur et de se présenter en tant que dignitaires attirés de Pan Tang. Une visite accomplie avec succès ramènera 8 points d'Elan aux prêtres chaotiques et 1D20+8 points aux prêtres et aux Agents de Balo le Bouffon.

Encore un détail : le petit royaume de Shazaar a eu l'infortune de voir le Manoir apparaître sur ses terres et nombreux sont ses aventuriers, ou ceux agissant pour le compte de la reine Yishana de Jharkor, qui ont perdu la vie en explorant ce temple. Si les serviteurs du Théocrate sont contraints d'affronter des soldats de l'une de ces nations, ils devront se déclarer alliés du pays voisin, tout en montrant ostensiblement leurs bannières aux couleurs de Pan Tang. Ces royaumes sont actuellement en paix, mais on peut peut-être remédier à cela...

Gardes du Corps d'un Joaillier

Un joaillier de Dhakos, un certain Teronis l'Obèse, désire engager un groupe d'aventuriers compétents. Il ne recherche ni de jeunes blancs-becs, ni des tueurs endurcis, mais juste une demi-douzaine d'hommes qui savent se défendre.

Ils devront le protéger au cours d'une entreprise périlleuse qui fera peut-être de Teronis l'un des hommes les plus riches de la Rue des Marteaux d'Argent. Il leur faudra également garder un œil sur un esclave de très grande valeur.

La nourriture, le matériel et le fourrage seront fournis par Teronis pour la durée du voyage. Si un aventurier ne possède pas de cheval, il lui en prêtera un. Cependant, si celui-ci est blessé ou perdu par la faute du personnage, le prix de la monture sera déduit de ses gages. Les armes et les armures endommagées seront remplacées. Teronis fera de son mieux pour assurer les soins et la guérison de tous ceux qui auront été blessés à son service.

La rémunération prévue est de 1000 GB par survivant, payables au retour de la caravane.

De plus Teronis a un autre avantage à proposer : les aventuriers qui s'illustreront en le servant pourront éventuellement gagner une fortune s'ils s'en montrent dignes et si la chance est de leur côté.

Le joaillier s'engagera à respecter les engagements ci-dessus devant un magistrat de la couronne d'une cour de justice. Il déposera les gages de ses employés entre les mains du juge afin qu'il procède lui-même au paiement une fois les termes du contrat remplis.

Teronis demandera alors à chaque aventurier de lui prêter, devant le tribunal, un serment de loyauté et d'obéissance pour la durée de l'expédition. Selon la justice de Jharkor, ce serment les rendra responsables de sa sécurité. S'ils reviennent sans le marchand, les personnages pourront être inculpés d'assassinat, tout spécialement s'ils sont étrangers. S'ils ne reviennent jamais, ils seront déclarés hors-la-loi et pourront être abattus à vue. Bien sûr, cela n'inquiétera nullement les aventuriers déjà morts...

Le jour qui suivra la prestation de serment, la caravane partira à destination du Manoir du Risque. Elle sera composée des aven-

turiers, de Teronis, de ses deux valets (des palefreniers) et de Yegusai, l'esclave auquel Teronis attache une telle importance et que les personnages ont juré de protéger.

TERONIS L'OBÈSE : Il mérite bien son surnom et se montre d'une exceptionnelle nervosité, car il a investi jusqu'à sa dernière pièce de bronze dans cette entreprise. Si elle échoue, Teronis sera ruiné et quasiment mort (il doit trop d'argent à des individus peu fréquentables). Même s'il n'a pas su résister à la tentation de se lancer dans cette aventure, c'est un homme intelligent, prudent et (raisonnablement) honnête. Il sera tout à fait régulier avec les personnages et ne prendra aucun risque inutile. Une fois qu'il aura trouvé ce qu'il recherche, il s'en ira. Il donnera l'ordre aux aventuriers de rester à ses côtés à chaque instant. Il a également conclu un marché avec Yegusai et compte bien le tenir... une fois rentré à Dhakos.

Quand l'expédition arrivera au Manoir, Teronis débarrera une armure de plaques qu'il donnera à Yegusai, et 6 carquois contenant au total 120 flèches. Il gardera en sa possession l'arc du désert de son esclave. Il donnera ensuite l'ordre à ses deux serviteurs d'attendre à l'extérieur de l'édifice pendant dix jours. Passé ce délai, s'il n'est pas de retour, ils devront repartir pour Dhakos.

Teronis a entendu parler de la galerie de tir du Manoir du Risque. Il sait à quoi elle ressemble, mais ignore dans quelle pièce elle se trouve. Au cours des recherches, le marchand se montrera très prudent et fera essayer les jeux de chaque pièce à ses employés, jusqu'à la découverte de la galerie. A ce moment il redonnera son arc à Yegusai en ordonnant à ses gardes du corps d'entourer le nomade et de le tuer s'il tente de tirer sur lui. Il contraindra ensuite l'esclave à tirer jusqu'à ce qu'il ait obtenu 120 gemmes ou qu'il ait été grièvement blessé ou tué. Teronis signera le nomade, si nécessaire.



Une fois les gemmes en poche, Teronis laissera les aventuriers tirer pour leur propre compte si ceux-ci le désirent. Seul un personnage pourra essayer à la fois. Il ordonnera d'arrêter s'il y a un mort ou si trois des aventuriers sont blessés. Il fera alors ses bagages et quittera le Manoir du Risque.

TERONIS L'OBÈSE, Marchand de Jharkor, 48 ans

FOR 15 CON 17 TAI 17 INT 12 POU 15 DEX 20
CHA 11

Armure — 1D10+2 en plaques

Points de Vie : 22

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	59 %	58 %	1D8+2+1D6
Épée large	45 %	49 %	1D8+1+1D6
Bouclier Tour	42 %	70 %	2D6+2

COMPÉTENCES : Eviter 49 %, Equitation 71 %, Crocheter

49 %, Passe-passe 60 %, Faire un piège 67 %, Equilibre 31 %, Ecouter 46 %, Chercher 67 %, Voir 69 %, Goûter 75 %, Dissimuler 94 %, Se cacher 47 %, Crédit 24 %, Eloquence 43 %, Persuader 89 %, Evaluer un trésor 100 %, Premiers soins 62 %, Connaissance des plantes 71 %, Connaissance des poisons 46 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 100/90 %, Bas Melnibonéen 30/45 %.

BIENS TRANSPORTÉS : 100 petites pièces d'argent, 75 petites pièces d'or et 12 doses de potion de soin (2D6).

YEGUSAI : C'est un nomade des steppes typique : petit, musclé, trapu et couvert de cicatrices de la tête aux pieds. Il a les jambes arquées et ne se sent bien qu'une fois armé et à cheval. Teronis veille toujours à ce que son esclave n'ait pas d'arme et que son cheval soit le plus lent de tous. Le marché qu'il a conclu avec Yegusai est le suivant : si le nomade utilise son arc pour faire gagner des gemmes au marchand, il sera affranchi. Yegusai ne sait pas du tout si son maître a l'intention de tenir ses engagements, et il s'en moque. Il a déjà pris la décision de s'échapper, quitte à mourir dans la tentative. Il n'est pas du tout décidé à retourner à Dhakos et tuera quiconque se dressera sur son chemin.

YEGUSAI, Chasseur-Guerrier du Désert des Larmes, 34 ans

FOR 17 CON 18 TAI 8 INT 9 POU 13 DEX 18
CHA 9

Armure — (s'il en a la permission) 1D10-1 en plaques

Points de Vie : 17

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Cimeterre	57 %	51 %	1D8+1+1D6
Lance longue	68 %	59 %	1D10+1+1D6
Arc du désert	81 %	—	1D10+1+1D4
Targete	20 %	63 %	2D6

COMPÉTENCES : Eviter 63 %, Equitation 80 %, Faire un piège 63 %, Equilibre 51 %, Persuader 37 %, Premiers soins 60 %, Mémoriser 49 %.

LANGAGES — Parler le Commun 50 %.

La Quête de la Sibylle

Des rumeurs folles se propagent tel un feu de forêt au travers des contrées occidentales. Dans un château aux murs verts, érigé dans les collines séparant Shazaar et Jharkor, vivrait une femme qui peut répondre à toutes les questions qu'on lui pose.

On prétend que cette devineresse est la plus belle femme que l'on puisse imaginer, et que sa sagesse surpasse sa beauté. Aucun dialecte, aucun code n'est suffisamment complexe pour qu'elle ne puisse le déchiffrer. Peut-être même le Temps n'a-t-il aucun secret pour elle. Toutefois elle ne répond jamais qu'à une seule question par personne, les autres restant ignorées.

Des hommes de toutes les cités à l'ouest de la Mer Pâle désirent consulter cet oracle. Nombreux sont ceux qui sont prêts à payer généreusement des guerriers expérimentés pour qu'ils les accompagnent. De tels compagnons ne seront pas seulement employés comme gardes, mais aussi comme un moyen permettant à un homme sagace de poser plusieurs questions sur un même sujet.

Toutefois il faut aussi savoir que ce château ne contient pas qu'une sibylle solitaire, il abrite des choses bien plus dangereuses. Ceux qui ont osé y pénétrer ont souvent découvert plus qu'ils ne venaient chercher et ne sont parfois jamais rentrés.

Peut-être qu'une expédition de ce type est en train de se monter actuellement ! Allez donc voir Kynryn Zel à l'auberge de la Mouette Piaillante (note pour le MJ : utilisez les caractéristiques de Teronis, présentées plus haut, changez son nom. Kynryn Zel souhaite savoir précisément où se trouve le jardin secret d'un mage de l'Île du Sorcier et il veut que les aventuriers posent également des questions à ce sujet).

L'ARRIVÉE AU MANOIR DU RISQUE

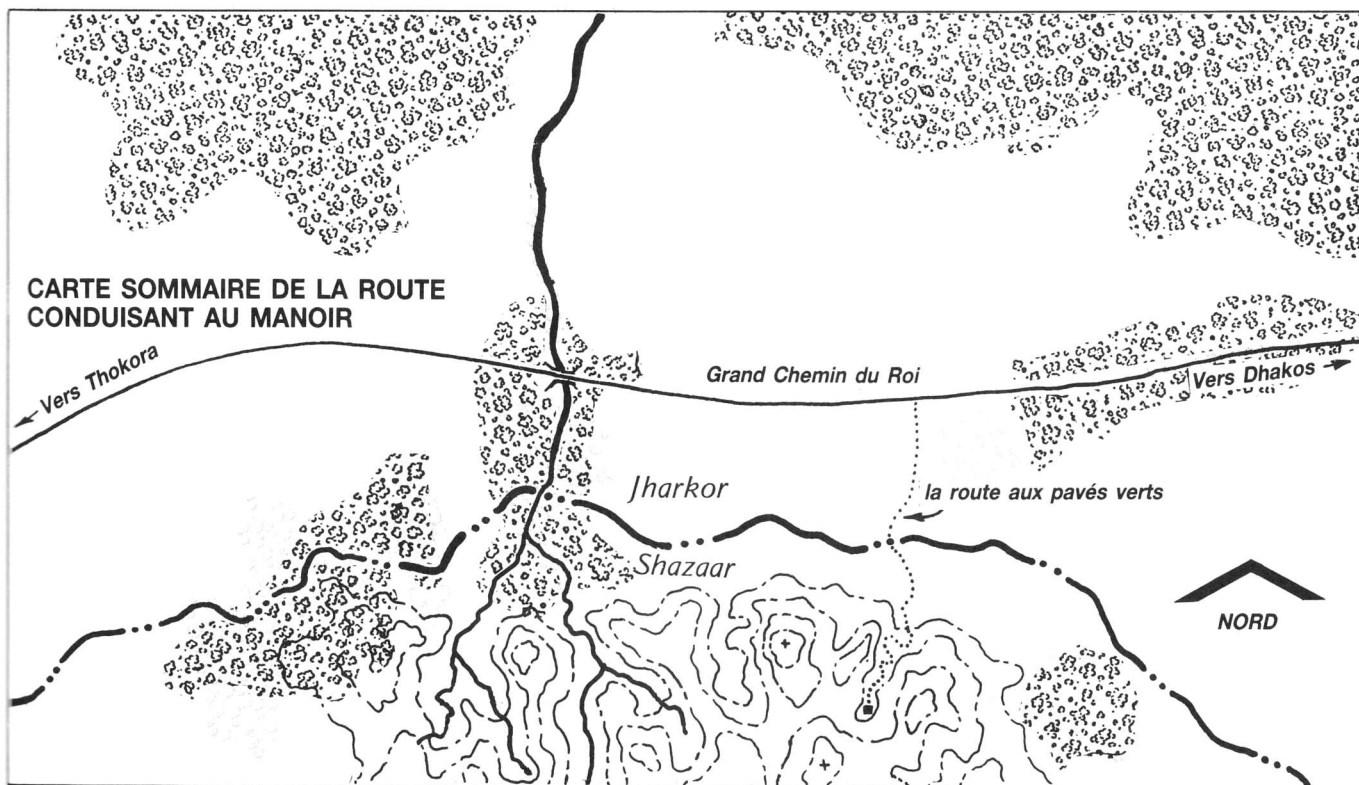
Le Manoir du Risque s'élève au cœur des collines du nord de Shazaar, juste au-delà de la frontière de Jharkor. Le seul chemin conduisant au Manoir passe par le Grand Chemin du Roi en Jharkor, qui relie Thokora à l'ouest, à Dhakos la capitale côtière. Lorsque le Chemin s'incurve vers le nord-est pour contourner le Lac des Rêves, il est possible de trouver une route secondaire qui bifurque vers le sud-ouest. Cette voie secondaire contraste nettement avec la route principale : le Grand Chemin du Roi

est fait de blocs carrés de granit jaune, alors que la petite route est couverte de pavés octogonaux, de couleur vert-émeraude.

Cette petite route serpente pendant de nombreux kilomètres au sein d'une région boisée et tourmentée, pour aboutir finalement à une vallée retirée qui ressemble à un parc. Les prés d'herbe grasse n'y sont interrompus que par des bosquets d'arbres centenaires et un torrent à l'onde claire. Des personnages qui réussiront un jet en « Voir » pourront repérer des chevaux qui galopent en liberté. La route, quant à elle, longe la vallée au nord sur encore un kilomètre. Puis elle monte doucement

jusqu'à un vaste replat situé sur le flanc de la plus haute colline bordant la vallée. De là, elle s'élargit et s'achève sur une place octogonale, devant la seule construction de l'endroit.

Une aura chaotique émane de cet édifice : un octogone massif et sans fenêtre, de la même pierre verte que la route. A titre indicatif, les pavés ne rayent pas la surface des murs. Pendant la nuit, la pierre brille d'une douce luminescence visible d'assez loin. Les aventuriers pourront remarquer que les parois du Manoir sont lisses et unies, comme si l'octogone avait été taillé dans un seul bloc monolithique. La construction mesure trente



mètres de haut sur trente mètres de côté.

Une entrée se découpe dans la face de l'octogone donnant sur la place. On y accède par un petit escalier de huit marches. Ces marches basses font dix mètres de large et montent jusqu'à un portail à double battants. Celui-ci mesure six mètres de large et s'ouvre sur l'extérieur. Les portes sont faites de la même pierre verte que le reste du Manoir. Elles ne sont pas munies de verrous et sont simplement ornées d'un gros anneau d'argent chacune. Si un personnage essaye d'en desserrer un, il découvrira que, tout comme la porte, ils sont indestructibles.

LE BATIMENT

Cette étrange construction est un temple dédié à Balo, le Bouffon du Chaos. N'importe quel prêtre ou Agent de Balo s'en rendra compte immédiatement. Si un aventurier possède une amulette de la Loi, celle-ci deviendra brûlante aux abords du Manoir, au point d'enflammer la plupart des matières combustibles et faire fondre le métal d'une armure. Un jet sous 5 fois le POU devra être réussi pour ne pas subir l'un ou l'autre de ces effets. Une fois l'aventurier à l'intérieur du temple, l'amulette refroidira suffisamment pour qu'il puisse toujours la porter, mais elle lui indiquera en permanence la présence du Chaos en ces lieux.

Le Manoir du Risque n'obéit pas aux lois naturelles qui régissent le plan des Jeunes Royaumes. Lorsqu'on entre dans cet édifice, on pénètre dans un autre monde dont le monarque absolu est Balo le Bouffon. C'est pour cette raison que ce bâtiment possède d'étranges propriétés. Les règles présentées ci-dessous ne sont pas optionnelles, mais vous pourrez parfaitement les utiliser plus tard dans une autre de vos aventures. Les joueurs, quant à eux, ne devront jamais en savoir plus que nécessaire, hormis ce que les expériences de leurs personnages leur révéleront.

Six Particularités du Manoir

INTERVENTION DIVINE : Une fois dans le Manoir, les recours à l'Intervention Divine ne donneront aucun résultat, hormis pour les prêtres et les Agents de Balo. En contrepartie, il n'y

aura aucune perte en points d'Elan, comme l'exigeraient les règles sur une Intervention Divine ratée. L'invocation directe d'un dieu n'est absolument pas concernée par ce point de règle particulier.

LES VASSAUX DE BALO : Merut et Baaleer sont des nobles infernaux, vassaux de Balo. Ils sont destinés à offrir des possibilités d'interactions avec les joueurs et ils ne doivent pas être employés comme des « super monstres ». C'est pourquoi leurs caractéristiques ne sont pas fournies. Si un aventurier est suffisamment fou pour s'attaquer à eux, ils disparaîtront pour laisser place à une Créature de Matik, histoire de provoquer la fuite des aventuriers. Ni Baaleer, ni Merut, n'engageront le combat avec les personnages. De plus, les gardes de Merut ne se battront que pour défendre leur maîtresse.

LE POURCENTAGE DE LA MAISON : Balo n'a pas créé le Manoir du Risque pour son seul amusement. Il existe une autre raison, beaucoup moins futile. Le Manoir n'est pas seulement un temple de Balo, c'est aussi une sorte de condensateur spirituel. Toute personne qui périra en ces lieux verra son essence psychique entièrement absorbée par le dieu. Le Bouffon du Chaos ne boira cependant pas la vie des prêtres d'un autre dieu. Les âmes de ces personnages sont promises à leur divinité et Balo ne veut, ou ne peut, rien y changer.

LES PORTES : Il y a huit portes dans le Manoir du Risque. Une d'entre-elles sert d'entrée et les sept autres donnent sur des salles. Une fois qu'un groupe de personnage sera entré dans une pièce, la porte se refermera derrière lui. Rien ne pourra l'en empêcher, même si elle se ferme suffisamment lentement pour laisser le temps à un personnage de s'écarter de son chemin. Elles sont complètement indestructibles et la seule façon de sortir d'une salle consiste à attendre qu'une porte s'ouvre. La porte d'entrée ne se rouvrira que si quelqu'un est entré dans les salles 2 à 8 et a subi ce qui s'y trouve. Dans tout les autres cas, les visiteurs seront condamnés à rester à jamais dans le Manoir. Les huit portes sont identiques.

LA FIÈVRE DU JEU : La nature intensément chaotique du Manoir peut laisser des effets durables sur les personnes qui le visitent.

Hormis les cas de combat, si l'un des aventuriers perd un point dans l'une de ses caractéristique primaires, il sera atteint d'une infection chaotique : la fièvre du jeu. Lancez 1D8 pour chaque point perdu et additionnez les scores. Vous obtiendrez ainsi le « Facteur de Jeu » du personnage, exprimé sous la forme d'un pourcentage. Chaque fois que cet aventurier se retrouvera dans une situation lui offrant la possibilité de participer à un jeu ou de parier, son joueur devra réussir avec 1D100 un score supérieur à son Facteur de Jeu pour conserver son libre arbitre. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal, il sera alors obligé de faire une mise, quel que soit l'enjeu de la partie et quelles que soient ses chances de gagner.

Exemple : En jouant aux dés avec Baaleer, Morkrin Tha a perdu 1 point en FOR et en CON. Son joueur lance donc 2D8 et obtient un 5 et un 7, soit un total de 12 qui représente désormais le Facteur de Jeu de Morkrin. Quand ce dernier pénètre dans la salle suivante, où se trouve la Roue de la Fortune, son joueur devra réussir un jet de 13 ou plus sur 1D100, s'il ne veut pas que Morkrin soit forcé de tenter sa chance. S'il ne parvient pas à faire 13 ou plus chaque fois Morkrin pourra miser, celui-ci mettra au fur et à mesure tout ce qu'il possède en jeu, y compris sa maison, sa femme et ses enfants...

L'INT du personnage peut influencer son Facteur de Jeu. Pour chaque point d'INT au dessus de 12, son joueur pourra rajouter 1 au score du D100. A l'inverse, pour chaque point d'INT en dessous de 9, il devra soustraire 1 au jet de dé. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, si Morkrin avait une INT de 14, son joueur n'aurait besoin que de faire 11 ou plus avec le dé de pourcentage. Si son INT était de 6, il devrait obtenir 16 ou plus. Un jet de 01-02 signifiera que le personnage misera sans arrêt. Une fois contractée, la « fièvre du jeu » est permanente. Seul un dieu peut réduire un Facteur de Jeu. Et encore, seulement de 8 % pour chaque Intervention Divine.

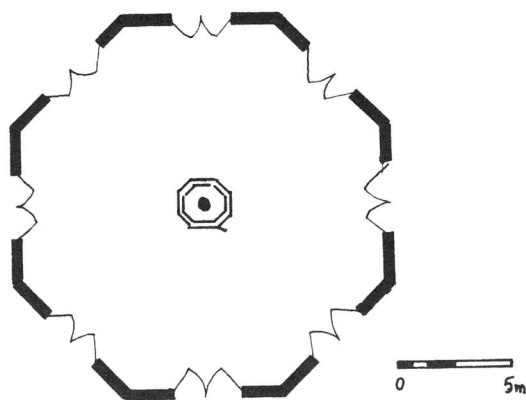
Cette règle est strictement optionnelle, les Maîtres de Jeu qui trouvent qu'elle impose trop de contraintes aux joueurs peuvent ne pas l'appliquer.

PARTICIPATION : Même si le Manoir incite ses visiteurs à participer à ses jeux, il ne s'agit pas d'une obligation. Si un joueur ne veut pas participer à un jeu donné, il ne devra pas y être forcé. Dites à vos joueurs que s'ils ne désirent pas prendre part au jeu proposé dans une salle, il leur suffit de rester à l'extérieur de celle-ci, en attendant que ceux qui se trouvent à l'intérieur aient fini. Néanmoins, pour pouvoir quitter une pièce, il faudra qu'au moins un aventurier joue. De même, pour que le groupe puisse quitter le Manoir, il faut que tous les jeux aient été essayés.

NOTE : Dans la salle numéro 5, celle où se trouve la Roue de la Vie et de la Mort, un personnage a la possibilité de miser pour un autre. Il lui suffit de placer la pièce censée le représenter sur un numéro et de lancer la roue.

SALLE UN :

La Chambre de la Fontaine Emeraude



Cette salle semble occuper tout l'intérieur du Manoir du Risque. Son plafond se situe à trente mètres de haut et elle n'a pas de fenêtres. Au centre de chaque mur, on peut remarquer des portes à double battants, absolument identiques à celles du portail d'entrée. Ces portes ne sont pas numérotées et ne possèdent aucun signe distinctif.

Hormis cela, une grande fontaine se trouve au centre de la

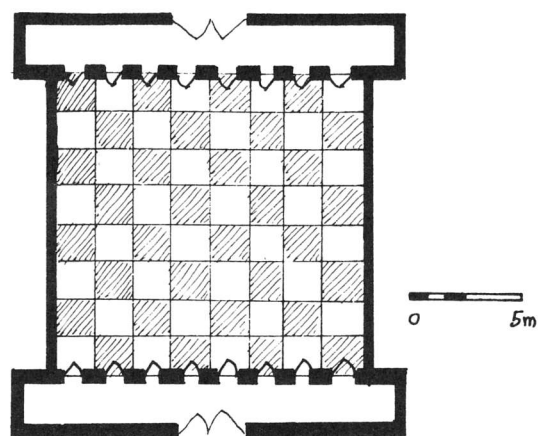
salle. A l'instar du bâtiment et de la pièce, sa vasque possède huit côtés et elle est faite en pierre verte luminescente.

Cette fontaine possède quelques propriétés remarquables :

- L'eau fraîche et pure qu'elle distille agit comme une potion de soin permettant de régénérer 1D8 points de dégâts en 1D8 heures, jusqu'à concurrence du total original en points de vie. Cette eau perd toutes ses vertus, si on la sort de cette salle.

- Si l'on examine la vasque, on pourra distinguer un certain nombre de pièces et de pierres précieuses éparpillées sur le fond. Quiconque essaiera de récupérer ce trésor découvrira que le bassin est bien plus profond qu'il n'y paraît et que les pièces restent toujours hors de portée, même pour un plongeur. Un personnage qui jette une pièce ou une gemme dans la fontaine, pourra éventuellement s'apercevoir qu'elle peut exaucer des souhaits. S'il réussit un jet d'1D100 sous son POU, son souhait se réalisera, pour peu qu'il n'en demande pas trop. Si le joueur obtient un résultat supérieur au POU de son aventurier, alors c'est exactement l'inverse de ce qui était souhaité qui se produira. On ne peut pas récupérer un membre ou un organe perdu, augmenter les caractéristiques de son personnage ou appeler des démons, des élémentaires ou des dieux par l'intermédiaire de ces souhaits. Par contre, changer la nature ou la puissance d'une potion, réparer une arme ou une armure non-magiques, augmenter une compétence d'1D8 %, etc... sont du domaine du possible.

SALLE DEUX : L'Echiquier du Sorcier



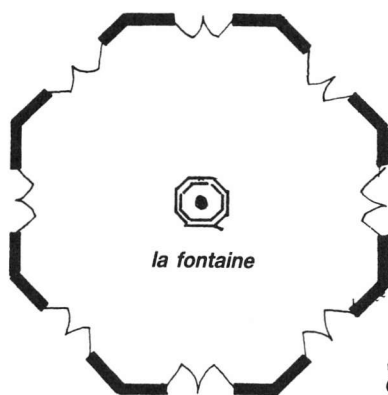
La porte de cette pièce s'ouvre sur un étroit corridor qui s'étend de gauche à droite. Sur le mur opposé, on peut remarquer huit portes numérotées de 1 à 8. C'est tout ce que l'on peut découvrir dans ce couloir, hormis la porte d'entrée.

Aucune des huit portes n'est verrouillée. Si l'une d'entre elles est ouverte par un personnage, celui-ci découvrira un mur de brume verte et opaque. Ce brouillard inoffensif est frais au contact et laissera une légère trace d'humidité sur tout ce qu'on essaiera de passer au travers. Une fois qu'un aventurier aura franchi une porte, celle-ci se refermera violemment derrière lui et ne pourra pas être ouverte à nouveau, à moins que les sept autres portes n'aient été franchies... ou que la « partie » soit terminée. Si huit personnes ont passé ces portes, elles pourront à nouveau être ouvertes pour laisser entrer jusqu'à huit nouveaux personnages. La pièce qui se trouve derrière les portes peut accepter jusqu'à 16 personnes à la fois.

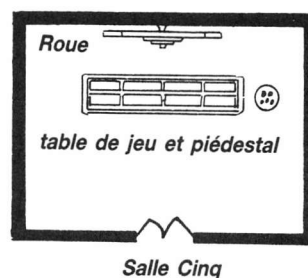
Si plus de seize aventuriers veulent entrer, il leur faudra attendre la sortie des survivants. Les portes sont trop étroites pour que deux personnes puissent les franchir en même temps. Si l'on essaie de bloquer une porte en position ouverte, celle-ci se refermera malgré tout, brisant l'obstacle ou le rejetant dans le corridor.

Une fois le premier aventurier entré, les personnages restant dans le couloir entendront le son d'une cloche, puis une voix profonde et puissante déclamera : « Au cinquième coup de cloche, la partie commencera. » Le carillon et la voix sembleront provenir de toutes les directions à la fois. La cloche sonnera alors cinq fois de suite, chaque coup étant espacé d'une minute. Après le dernier coup, toutes les portes se verrouilleront automatiquement et la voix déjà entendue annoncera : « La partie a commencé. »

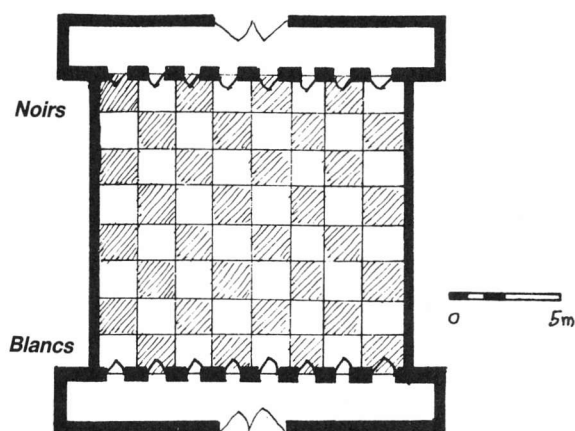
Les aventuriers ont donc quatre minutes, après le premier son de cloche, pour décider de ce qu'ils vont faire. Le MJ devra chronométrer les joueurs, ne leur accordant ainsi pas plus de 4 minutes pour réfléchir. Tant qu'ils sont dans le corridor, les



Entrée Principale : c'est la seule porte qui permette de sortir du Manoir

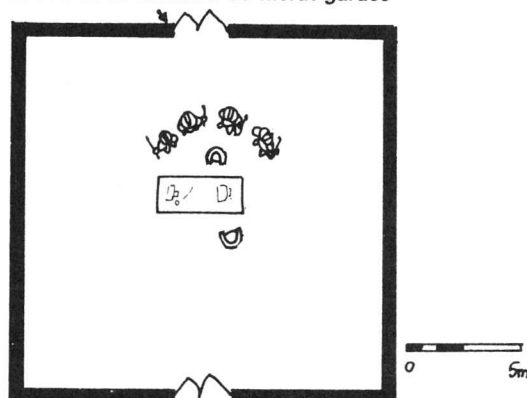


Salle Cinq

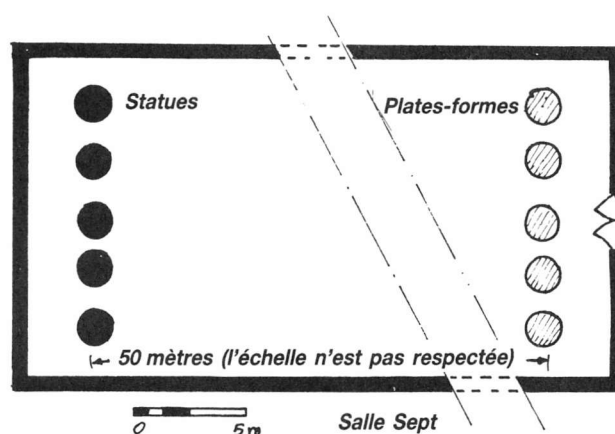


Salle Deux

entrée de la chambre de Merut gardes

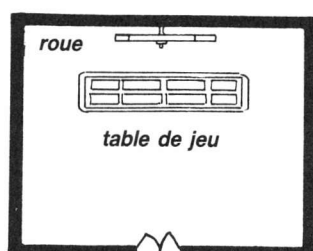


Salle Trois

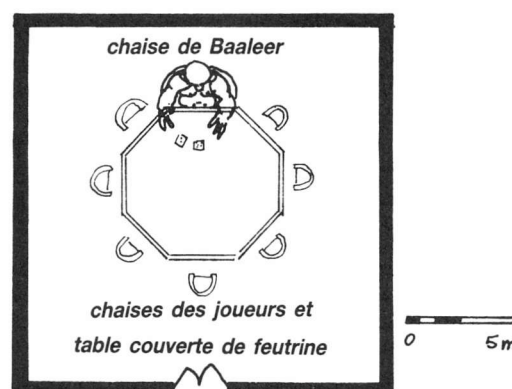


Salle Sept

50 mètres (l'échelle n'est pas respectée)



Salle Quatre



Salle Huit

personnages ne peuvent pas communiquer avec ceux qui ont franchi l'une des portes numérotées. A noter que si un aventurier possède un démon de combat, celui-ci devra utiliser une porte différente de celle de son maître.

Les personnages qui ont choisi de franchir l'une des portes se retrouveront transportés dans une vaste pièce vivement éclairée. Elle a la forme d'un carré de 32 mètres de côté, son plafond se situant à 30 mètres de haut. Il n'y a ni fenêtres, ni luminaires, pourtant cette salle est brillamment illuminée. Le sol est couvert de dalles blanches et noires de quatre mètres de côté. Murs et plafond sont faits de la même pierre verte que le reste du bâtiment.

Chaque aventurier sera debout sur un carré blanc ou noir. Il ne pourra pas dépasser les limites de celui-ci. Même des démons de désir ou de transport ne pourront ni l'emmener, ni lui amener quelqu'un.

En examinant la pièce, il est possible de remarquer une rangée de plaques octogonales et une rangée de huit portes. Les plaques sont scellées au niveau des yeux dans le mur situé au dos des aventuriers. Les portes, elles, occupent le mur du fond. Les personnages pourront constater que les plaques sont numérotées dans le même ordre que les portes qu'ils ont empruntées pour venir jusqu'ici.

Les huit portes en vis-à-vis sont également numérotées, mais dans l'ordre inverse. Ainsi, par exemple, si un personnage a franchi la porte un, il se retrouvera devant la plaque un, faisant face à la porte 8 de l'autre côté de la pièce.

Dès que quelqu'un aura été téléporté dans cette pièce, une forme apparaîtra au même instant de l'autre côté de la pièce devant la porte portant le même numéro que l'aventurier. Les armes, la peau et l'armure (ou la robe) de ces formes resplendissent d'une sinistre aura noire.

Après le cinquième coup de cloche, les portes du corridor se verrouilleront et ne pourront plus être ouvertes avant que la partie ne soit terminée. Une voix profonde et puissante dira : « La Partie est commencée ».

A ce moment, pour chaque aventurier présent, il devrait y avoir une forme correspondante de l'autre côté de la pièce. Les armures ou les vêtements des personnages commenceront à émettre une douce lueur blanche. A cet instant, les joueurs devraient avoir compris qu'ils participent à une partie d'échec où la sorcellerie tient une grande part. Leur survie dépendra de leur intelligence et de leur aptitude au combat.

La position des personnages sur l'échiquier, ainsi que l'apparition et les aptitudes de leurs adversaires, dépendent de la porte empruntée pour entrer dans la salle :

Porte	Adversaire
1 ou 8	Tour
2 ou 7	Cavalier
3 ou 6	Fou
4	Roi
5	Reine

S'il y a plus de huit aventuriers, celui qui empruntera une porte le second se retrouvera « pion » devant le premier. Les formes qui apparaissent en même temps que les personnages occupent la même position qu'eux, mais de l'autre côté de la pièce.

Les Adversaires

Les formes dont il est question ci dessus sont des démons qui ont été invoqués par Balo afin d'être employés comme pièces de son échiquier. Ils sont dotés d'armes et d'armures normales, fort heureusement pour les personnages! Comme il l'est indiqué ci-dessous, ces démons n'ont pas de pouvoirs particuliers. Mais vous pouvez très bien décider de rajouter du piment à la « partie » ou d'adapter les démons à votre campagne personnelle.

PIONS: Ils ont l'apparence d'hommes de taille moyenne, armés d'épées courtes et de boucliers, à un détail près: il n'y a qu'une lisse, là où devrait être leur visage.

DEX 10	Armure — 1D4		Points de Vie : 2
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée courte	40 %	40 %	1D6+1
Bouclier	—	40 %	—

CAVALIERS: Ces pièces ont la forme d'un homme à tête de cheval, un peu plus grand que la moyenne et armé d'une épée large et d'un grand bouclier.

DEX 13	Armure — 1D6		Points de Vie : 4
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	55 %	55 %	1D8+1+1D6
Grand bouclier	—	55 %	—

FOUS: Ce sont des hommes de haute taille, vêtus de robes, aux visages androgynes et d'une grande beauté. Ils sont armés d'une masse et d'une targe.

DEX 13	Armure — 1D6		Points de Vie : 4
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Masse légère	65 %	65 %	1D6+2+1D6
Targe	—	65 %	—

TOURS: Elles ont l'apparence d'hommes de très grande taille et très musclés, avec une tête d'éléphant.

DEX 13	Armure — 1D6		Points de Vie : 4
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache de bataille	70 %	75 %	1D8+2+2D6
Grand bouclier	—	75 %	—

REINE: C'est une grande femme, à la beauté majestueuse. Elle utilisera les mêmes armes que celles employées par les aventuriers. S'il y en a plusieurs qui l'affrontent en même temps, elle utilisera celle qui effectue le plus de dégâts.

DEX 15	Armure — 1D8		Points de Vie : 6
	Bonus aux Dégâts : 1D6		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts
variable	80 %	80 %	variables+1D6

ROI: Un homme grand et bien fait. Tout comme la Reine, il utilisera les mêmes armes que ses adversaires, employant la plus redoutable s'il est attaqué par plusieurs ennemis en même temps.

DEX 15	Armure — 1D8		Points de Vie : 8
	Bonus aux Dégâts : 1D6		
Arme variable	Attaque	Parade	Dégâts
	90 %	90 %	variables+1D6

A Propos du Jeu d'Echecs

Vous trouverez ici une description des règles des échecs afin de permettre au MJ, ou aux joueurs, de manœuvrer les personnages dans cette salle. Si vous savez déjà jouer aux échecs, vous pouvez sauter ce chapitre et vous rendre au suivant: Le Jeu Commence. Sinon, nous vous prions instamment de le lire attentivement. Si vous en avez les moyens, procurez vous un livre d'initiation aux échecs; vos efforts seront largement récompensés.

Les échecs se jouent sur un plateau carré de 64 cases blanches et noires. Pour jouer, il faut normalement 32 pièces: 16 blanches et 16 noires. Les pièces de chaque camp ont des valeurs identiques: huit pions, deux tours, deux cavaliers, deux fous, une reine et un roi. Les pièces sont placées de telle sorte que les pions de chaque camp occupent la deuxième rangée, alors que les autres sont sur la première, celle qui est la plus proche du joueur. Ces dernières sont positionnées de droite à gauche suivant l'ordre suivant: tour, cavalier, fou, roi, reine, fou, cavalier, tour. Le but du jeu est de mettre échec et mat le roi de votre adversaire, avant qu'il ne fasse de même avec votre roi.

Déplacements

Les joueurs déplacent leurs pièces à tour de rôle.

1. Vous ne pouvez déplacer qu'une seule de vos pièces à chaque tour.

2. On ne peut déplacer une pièce que dans une seule direction à chaque tour. Seuls les cavaliers font exception à ce principe.

3. Les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs pièces au travers des cases qui sont occupées par une autre pièce, qu'elle leur appartienne ou non.

4. On ne peut pas avoir plus d'une seule pièce dans une case donnée.

N'hésitez pas à consulter le diagramme ci-contre, en lisant le paragraphe consacré au mouvement des pièces.

DIAGRAMME DES DÉPLACEMENTS

TOURS: Les tours peuvent se déplacer dans les directions A, C, E ou G. Elles peuvent se déplacer d'autant de cases qu'elles le

désirent, pourvu qu'elles respectent les restrictions exposées ci-dessus.

CAVALIERS : Ils ne peuvent se déplacer que de trois cases par tour, mais sont obligés de combiner des mouvements allant dans deux directions différentes. Un cavalier a le droit de se déplacer d'abord de deux cases dans les directions A, C, E ou G et devra ensuite terminer son déplacement dans la case se trouvant immédiatement à gauche ou à droite. Exemple : Un joueur déplace son cavalier de deux cases dans la direction C. Il peut alors choisir de terminer son déplacement, soit en avançant d'une case dans la direction A, soit dans la direction E. Il n'a pas le droit de continuer vers C, ou de revenir vers G.

FOUS : Ils avancent en diagonale, dans les directions B, D, F, ou H, d'autant de cases libres qu'ils le désirent.

REINE : La reine se déplace en ligne droite mais dans n'importe quelle direction et d'autant de cases libres qu'elle le désire.

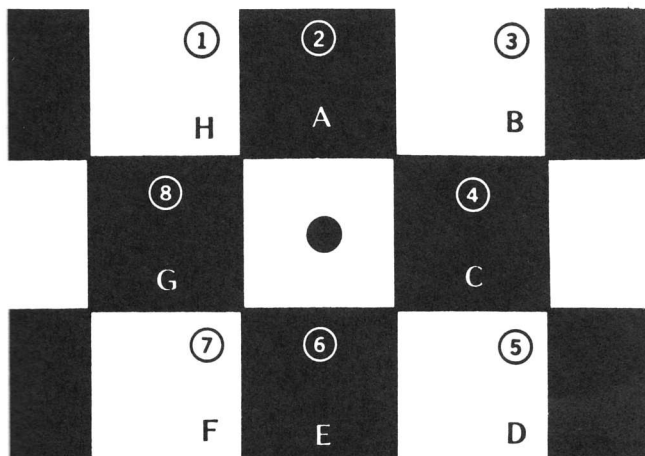


DIAGRAMME DES DÉPLACEMENTS

ROI : Le roi se déplace dans n'importe quelle direction, mais seulement d'une case par tour. Cette dernière ne doit pas contenir de pièce adverse, sauf en cas de combat. La nouvelle case ne doit pas pouvoir être attaquée par une pièce adverse (ce qui s'appellerait alors « se mettre en échec »).

PIONS : La première fois qu'un pion est déplacé, le joueur peut décider de le faire avancer d'une ou de deux cases. Pendant les tours qui suivront, ce pion ne pourra être déplacé que d'une seule case à la fois. Dans tous les cas, un pion ne peut progresser que dans la direction A. Si un joueur parvient à conduire un pion jusque sur la rangée de cases sur laquelle le roi et la reine adverses ont commencé la partie, ce pion pourra être déplacé comme une reine.

Combat et Prises

Le seul moment où une pièce peut entrer dans une case contenant une pièce adverse, c'est lorsque son joueur souhaite capturer cette dernière. Ce qui se fait simplement en entrant dans la case concernée. Il n'y a aucun combat à résoudre. Lorsqu'une pièce est « prise », on la retire du plateau et elle est éliminée pour le reste de la partie. Les pions font exception à cette règle. Un pion ne peut prendre une pièce adverse qu'en se déplaçant d'une case en diagonale. Un pion ne peut pas « attaquer » vers l'avant, ni se déplacer en arrière.

Exemple : Si un joueur a une pièce adjacente à l'un des pions de son adversaire, celui-ci ne pourra prendre sa pièce qu'en « attaquant » à partir des directions H ou B. Si la pièce du premier joueur se trouve en 4, 5, 6, 7 ou 8, par rapport au pion, ce dernier ne pourra pas la prendre. Il en sera de même si la pièce se situe en 2, mais de plus, en ce cas, le pion ne pourra pas être déplacé.

La Fin de la Partie

Si vous déplacez une pièce de telle sorte que le roi de votre adversaire risque d'être pris, le coup est appelé « échec au roi ». Si, de plus votre adversaire n'a aucun moyen d'empêcher la prise de son roi au tour suivant, celui-ci est « échec-et-mat ». Le roi

n'a pas le droit de se mettre lui-même en situation « d'échec ». La partie se termine lorsqu'un des deux rois est « échec-et-mat ».

LE JEU COMMENCE

La partie d'échecs magique va débiter. Ce sont les aventuriers qui ont le droit de se déplacer les premiers. Les règles habituelles, présentées ci-dessus, sont utilisables, mais elles ont subi quelques changements :

1. On peut bouger toutes les pièces d'un camp au cours du même tour. Une pièce ne peut pas faire plus d'un déplacement par tour.

2. Au lieu de capturer automatiquement une pièce adverse, il faut lui livrer duel lorsqu'on entre dans sa case. Celui-ci sera considéré comme terminé, quand l'une des pièces aura perdu un membre à la suite d'une Blessure Majeure ou si un aventurier tombe à moins de trois points de vie, ce qui aura pour conséquence une mise en état de choc ou l'inconscience.

3. Les armes de jet ne fonctionnent pas dans cette salle.

4. Des démons ne peuvent pas être invoqués dans cette salle.

5. Des élémentaires, de quelque type qu'ils soient, ne peuvent y être ni invoqués, ni utilisés.

6. Si personne n'est entré par la porte 4, il n'y aura pas de roi. Dans ce cas, les pièces-démons attaqueront l'aventurier qui leur est le plus proche.

7. Si un pion aventurier parvient jusqu'à la dernière rangée de l'échiquier côté démons, il aura la possibilité de se déplacer comme une reine. Il en sera de même si un pion-démon atteint la première rangée côté aventuriers ; mais de plus, en ce cas, il aura l'armure, les points de vie et les compétences de combat de la reine-démon. Cela peut se produire autant de fois qu'il y a de pions noirs restant en jeu.

8. Plusieurs pièces-aventuriers peuvent se retrouver sur une même case au moment d'un combat. Elles ne pourront cependant continuer à se déplacer qu'en respectant les règles qui les concernent. Si plusieurs aventuriers attaquent ensemble une pièce adverse, l'affrontement ne sera résolu qu'après l'élimination totale d'un des deux partis.

Il n'est pas nécessaire que 16, 8, ou même 2 personnages entrent dans cette salle pour qu'une partie puisse avoir lieu. Si un seul aventurier entre avant le cinquième coup de cloche, toutes les portes se verrouilleront quand même, et il devra affronter en duel la pièce adverse lui correspondant pour pouvoir sortir. Dans ce cas, le MJ pourra se dispenser de toute règle et il ne s'agira que d'un simple combat.

Comment les Aventuriers Peuvent Gagner

Pour gagner, les personnages doivent, soit tuer toutes les pièces-démons, soit quitter la salle. Pour cela, il suffit qu'un aventurier traverse la salle et ouvre la porte qui porte le même numéro que celle qu'il a utilisée pour entrer. Seule cette porte lui permettra d'accéder au second corridor. Eviter de révéler ce point aux joueurs, même par de vagues allusions. Laissez les se débrouiller tout seuls.

Une fois qu'un aventurier sera sorti de la salle de l'échiquier, il ne pourra plus y rentrer : une barrière invisible l'en empêchera. Il ne pourra pas non plus maintenir sa porte ouverte pour que d'autres personnages puissent passer. Un aventurier ne peut sortir que par la porte numérotée correspondant à celle qu'il a franchie en entrant. Balo n'aime pas les tricheurs ! Ses barrières invisibles interdisent donc toute entourloupe.

Aussi longtemps que les aventuriers posséderont un roi, les pièces-démons tenteront de le tuer, même si leur roi-démon est détruit. Si le roi-aventurier est abattu ou s'il n'y en a pas, elles attaqueront les personnages les plus proches d'elles.

La partie se terminera lorsque tous les aventuriers auront été tués ou seront sortis, ou que tous les démons auront été abattus. La cloche résonnera à nouveau et la voix déclarera : « La partie est terminée ». Elle pourra être entendue de l'intérieur et de l'extérieur de la salle. Les aventuriers survivants se trouvant encore dans la salle de l'échiquier seront téléportés dans le corridor. Les cadavres resteront sur place. Tout ce qui aura pu être récupéré en cours de « partie », disparaîtra.

Les personnages qui auront survécu à cette épreuve recevront immédiatement une augmentation de 1D8 % dans chacune des compétences employées avec succès dans la salle de l'échiquier, sans que celles-ci puissent dépasser 100 %.

Si un aventurier veut fouiller la salle après avoir gagné la partie, tout recommencera à zéro et il lui faudra gagner pour ressortir...

SUGGESTIONS POUR LE MJ

Après une partie, la salle de l'échiquier peut devenir un peu trop facile pour les joueurs. Vous trouverez donc ci-dessous quelques suggestions permettant d'éviter à vos joueurs de s'ennuyer.

1. Donnez à toutes les pièces-démons, ou à certaines d'entre-elles seulement, des facultés spéciales tirées sur la table 5. 7. 1. 4 des règles de Stormbringer.

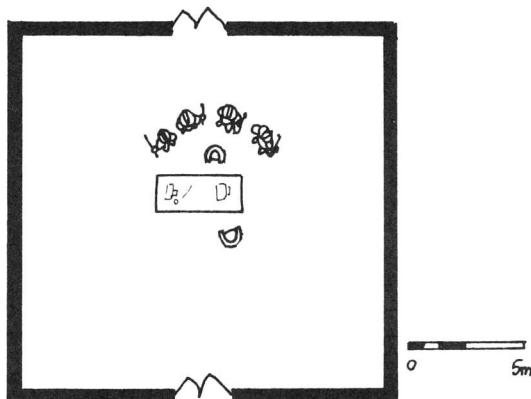
2. Augmentez les armures et/ou les points de vie des pièces-démons.

3. Si vous pensez que le groupe d'aventuriers est trop puissant, faites apparaître toutes les pièces-démons, même si elles sont nettement plus nombreuses que les personnages.

4. Rendez obligatoire la mort du roi-démon pour que les personnages puissent quitter la pièce.

5. Donnez des armes et des armures démons (pas trop puissantes tout de même!) aux pièces les plus fortes et permettez aux joueurs de les conserver s'ils les gagnent en combat singulier.

SALLE TROIS : La Chambre de Merut



Cette pièce forme un carré de 30 mètres de côté et son plafond se situe à 15 mètres de haut. Une porte, semblable à toutes celles du bâtiment, est visible au milieu du mur opposé. Au centre de la pièce, il y a une table et deux chaises. La plus petite des deux a le dossier tourné vers l'entrée. La plus grande, assez confortable, est entourée de quatre gardes à la laideur repoussante et fait face à la porte d'entrée. Dans cette chaise se prélassait la plus belle femme que les aventuriers aient jamais vue.

C'est Merut, une représentante de la noblesse infernale : la fameuse « sibylle » dont parlent les rumeurs. Tout homme qui la regardera, verra en elle la femme de ses rêves. Une aventurière n'apercevra qu'une très jolie femme. De plus, elle aura une chance de percer à jour la véritable nature de Merut. Si elle réussit un jet de pourcentage sous son POU, elle lui apparaîtra sous sa véritable apparence : un corps sculptural surmonté d'une tête de chacal aux yeux d'un vert flamboyant. Sa gueule difforme est rendue plus abjecte encore par d'énormes crocs noirs et une longue langue rouge et pendante. L'aventurière sera alors obligée d'effectuer un jet de SAN. En cas d'échec, elle perdra 1D10 points de SAN. En cas de réussite, un point de SAN sera tout de même perdu.

Chaque aventurier pourra poser une question à Merut. Elle dira toujours la vérité, excepté sur un jet de 00 sur 1D100. Elle emploiera le moins de mots possibles et répondra aux questions telles qu'elles lui ont été posées. Si un personnage pose une question imprécise, la réponse le sera tout autant.

Une fois qu'une réponse aura été apportée aux questions posées, l'un des gardes de Merut dira aux personnages qu'ils doivent sortir par la porte par laquelle ils sont entrés, à l'exception de l'aventurier possédant le plus haut CHA. Il sera invité à rester pour agrémenter une heure de la solitude de Merut. Ses compagnons devront aller l'attendre près de la fontaine émeraude. « L'heureux élu » sera contraint de rester, à moins qu'il ne parvienne à résister à l'aide de son INT au CHA de 30 de Merut sur le Tableau de Résistance. S'il y parvient, le personnage pourra sortir en refusant poliment l'offre effectuée. S'il obtient un jet de 96-00, il ne quittera jamais plus Merut et deviendra l'un de ses gardes. S'il s'agit d'un simple échec, lorsqu'il rejoindra ses compagnons, il aura perdu 1D4 points de Charisme.

C'est au MJ de décider, selon ses préférences, où peut mener

la porte du fond. Elle pourra s'ouvrir sur un autre univers, sur un escalier menant aux enfers ou sur un couloir conduisant à la Forteresse Impie. Il est conseillé de ne laisser les personnages rendre visite à Merut qu'une seule fois par exploration du Manoir. Quoi qu'il puisse se passer dans la chambre de Merut, une fois que les personnages l'auront quittée, sa porte restera fermée jusqu'à leur départ.

Les Gardes

Il y a quatre gardes, trois humains et un olab. L'un d'entre-eux est l'héritier du duc d'Aflitain. Leur CHA a été réduit à 2 et ils obéissent aux moindres ordres de Merut. Aucun d'entre eux ne quittera sa maîtrise, à moins qu'elle ne leur en donne l'ordre ou qu'ils ne soient emmenés de force. Merut acceptera d'échanger un de ses gardes contre un guerrier de valeur à peu près équivalente, ou contre une arme ou une armure démon. Toute autre proposition déclenchera les hostilités.

Si ses gardes sont agressés, Merut se contentera de faire retraite jusqu'au fond de la pièce, le dos contre la porte. Elle restera là, sans rien tenter, à moins que ses gardes ne soient tous tués, ou que quelqu'un veuille l'attaquer. Dans ce cas, elle invoquera une Créature de Matik pour se défendre et provoquer la fuite des intrus. Si ce monstre apparaît au moment où un personnage essaye de contrôler l'épée démon du garde numéro 2, tant pis pour lui. Il n'y a pas de limite au nombre de Créatures de Matik que peut invoquer Merut, mais il ne pourra jamais y en avoir plus d'une à la fois dans la pièce. Pour avoir les caractéristiques de ce monstre, reportez vous à la description qui en est faite dans le paragraphe consacré à la salle numéro cinq.

Si les aventuriers parviennent à tuer ou à assommer un garde, ils sont libres de prendre ce qu'ils veulent sur son corps.

Si un groupe de personnages réussit à libérer l'Héritier, le MJ devra tirer les caractéristiques d'un nouveau garde pour Merut. Celle-ci en aura donc toujours au moins quatre lorsqu'on la rencontrera à nouveau.

Les Gardes de Merut

L'HÉRITIER DU DUCHE D'AFILITAIN, 25 ans

FOR 15 CON 17 TAI 13 INT 14 POU 13 DEX 16
CHA 2

Armure — 1D10+2

Points de Vie : 18

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée longue	55 %	52 %	2D8+1D6
Epée large	44 %	40 %	1D8+1+1D6
Dague	39 %	41 %	1D4+2+1D6

COMPÉTENCES : Grimper 34 %, Eviter 25 %, Equitation 69 %, Ecouter 43 %, Chercher 35 %, Voir 49 %, Langue Commune 80 %.

TRÉSOR : 50 petites pièces d'argent, 20 petites pièces d'or et des bijoux d'une valeur de 850 GB.

GARDE DEUX, 30 ans

FOR 10 CON 18 TAI 13 INT 11 POU 12 DEX 13
CHA 2

Armure — 1D8-1

Points de Vie : 19

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée démon	40 %	42 %	1D8+1+3D6
Masse légère	30 %	25 %	1D6+2
Bouclier	—	46 %	—

COMPÉTENCES : Grimper 29 %, Eviter 47 %, Equitation 70 %, Ecouter 50 %, Chercher 43 %, Voir 60 %, Langue Commune 65 %.

TRÉSOR : 15 petites pièces d'argent, une opale de 50 carats et un cimenterre démon, voir ci-dessous.

CIMENTERRE DÉMON DU GARDE DEUX

FOR 30 CON 61 TAI 2 INT 5 POU 11 DEX 20
CHA 10

DESCRIPTION : Ce démon a la forme d'un cimenterre magnifiquement ouvragé.

POUVOIRS : +5 % à l'Attaque, +3D6 aux Dégâts. Si le cimenterre traverse l'armure d'un adversaire, il lui drainera 1D6 points de CON, si le démon remporte une lutte de POU contre POU

sur le Tableau de Résistance. La CON drainée sera automatiquement rajoutée à celle du démon.

GARDE TROIS, un Olab

FOR 29 CON 38 TAI 13 INT 17 POU 17 DEX 14
CHA 2

Armure — 8 points

Points de Vie : 39

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Disque de cristal	36 %	—	2D4+2+2D3
Gourdin	53 %	45 %	1D8+2+2D6

COMPÉTENCES : Grimper 85 %, Eviter 49 %, Sauter 79 %, Ecouter 83 %, Chercher 30 %, Voir 68 %.

TRÉSOR : L'Olab ne possède aucune richesse.

GARDE QUATRE, un Vieux « Pro »

FOR 15 CON 16 TAI 17 INT 12 POU 14 DEX 16
CHA 2

Armure — 1D10+2

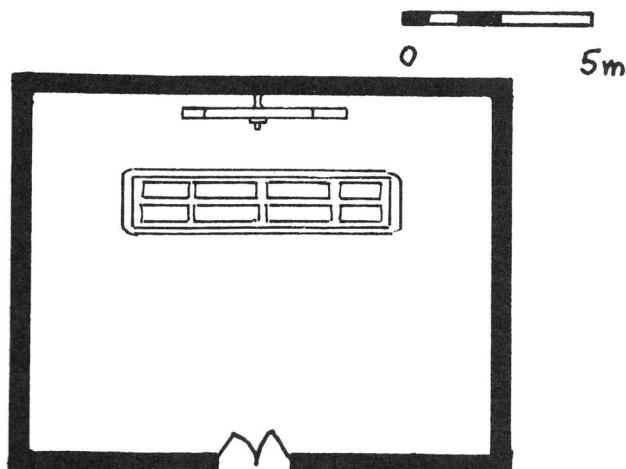
Points de Vie : 21

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers	82 %	74 %	2D6+2+1D6
Hache de bataille	65 %	42 %	1D8+2+1D6
Bouclier	—	63 %	—

COMPÉTENCES : Grimper 68 %, Eviter 58 %, Equitation 90 %, Ecouter 62 %, Chercher 70 %, Voir 65 %, Langue Commune 75 %.

TRÉSOR : 25 grandes pièces d'argent.

SALLE QUATRE : La Roue de la Fortune



Cette pièce mesure 20 mètres sur 26 et son plafond se trouve à 15 mètres de hauteur. Les seuls objets qu'elle contient sont une grande table couverte de feutrine et une roue octogonale accrochée au mur.

Cette roue est suspendue à 5 mètres de haut sur la paroi faisant directement face à l'entrée. Ses côtés sont numérotés de 1 à 8 et sont incrustés de pierres précieuses. La roue, en elle-même, possède un diamètre de deux mètres et semble entièrement faite d'or et d'argent. Les aventuriers pourront éventuellement constater qu'elle ne peut être ni endommagée, ni retirée du mur.

La table, en marbre, est recouverte d'une épaisse couche de feutrine verte où sont dessinées en doré huit cases numérotées de 1 à 8. La table mesure quatre mètres de long sur un mètre de large.

Si quelqu'un veut essayer le jeu proposé dans cette salle, il lui suffit de poser des pièces ou des gemmes sur l'une des cases de la table. Lorsque toutes les mises auront été effectuées, la roue commencera à tourner sur elle-même. Si quelqu'un a parié sur le bon numéro, sa mise sera multipliée par 1D8. Les gains apparaîtront soudainement sur la table à côté du joueur. Les mises perdantes, quant à elles, disparaîtront en fumée.

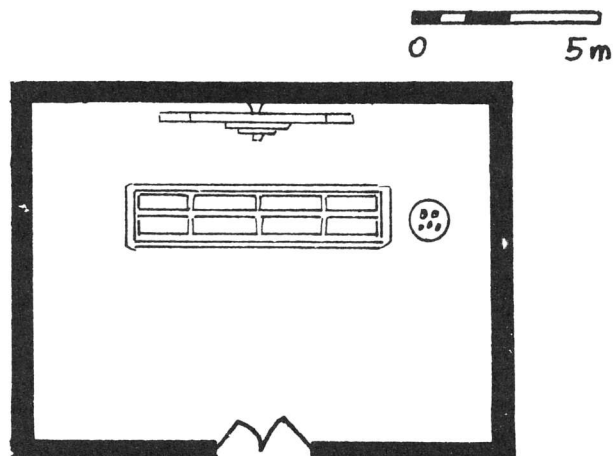
EXEMPLE : *Morkrin Tha parie une petite pièce d'or sur le numéro 7. La roue commence à tourner (le MJ lance un 1D8) et... c'est le 7 qui sort ! Le MJ lance à nouveau 1D8 et obtient un 5, la mise de Morkrin est donc multipliée par 5 et 5 nouvelles pièces d'or apparaissent sur la table, ce qui fait un total de six. Morkrin décide de tenter une nouvelle fois sa chance et met une petite pièce d'or sur toutes les cases de la table. La roue tourne à nouveau et le MJ annonce que c'est le 2 qui*

sort (obtenu avec 1D8). Il relance le D8 et fait 1, ce qui signifie que Morkrin ne gagnera rien avec sa pièce placée sur le 2. En attendant, les sept autres pièces d'or disparaissent des cases où elles avaient été placées...

Les gains seront toujours des reproductions exactes de ce qui aura été misé et auront la même valeur que l'original (à moins qu'il ne s'agisse d'un objet unique). Les mises devront toujours tenir dans une des cases de 50 cm sur 50 cm de la table. On ne peut parier que sur des objets inanimés.

Un objet démon ou vertueux, ou tout objet contenant un élémentaire, peut être misé mais seule la partie physique sera reproduite, pas ses propriétés magiques. Ainsi, par exemple, une épée ouvragée contenant un élémentaire pourra être mise, mais sa reproduction ne contiendra pas d'élémentaire.

SALLE CINQ : La Roue de la Vie et de la Mort



Cette pièce mesure 20 mètres sur 26 et son plafond se situe à une hauteur de 15 mètres. Les seuls objets qu'elle contient sont une grande table couverte de feutrine, une table ronde plus petite et une roue octogonale suspendue au mur.

La roue est accrochée à 5 mètres de haut sur la paroi faisant face à la porte d'entrée. Ses côtés sont numérotés de 1 à 8 avec des chiffres couleur de sang. Elle est faite en acier et en ébène, possède un diamètre de 2 mètres et ne peut être ni endommagée, ni arrachée du mur.

La table est en marbre couverte de feutrine dorée et mesure un mètre sur quatre. Huit cases numérotées de 1 à 8 sont dessinées en rouge sur la feutrine. La petite table est également en marbre et possède un diamètre d'un mètre. Elle porte des figurines en métal. Pour chaque personnage, il y en a une le représentant dans les moindres détails.

Le jeu proposé par cette pièce est meurtrier. Les gains possibles sont des points supplémentaires en FOR, CON, TAI et DEX. Les mises sont les vies des personnages...

Pour jouer, un aventurier doit placer la figurine le représentant, ou représentant un de ses compagnons, sur une des cases de la table. Une fois les mises effectuées, la roue commencera à tourner. Tous les joueurs qui auront leur figurine posée sur une des cases disparaîtront à cet instant. Chacun d'entre eux se retrouvera alors, complètement seul, au centre d'une arène vide éclairée par une source lumineuse inconnue. Les parois de l'arène sont si élevées qu'elles semblent infinies. La seule sortie possible est un grand portail de 25 mètres de large se trouvant à 50 mètres de là.

Au dessus du portail se trouve le seul siège de l'arène, un immense trône couvert d'ornementations. Pour la plupart des gens, il semblera vide. Mais pour un prêtre ou un Agent, de n'importe quel culte, il sera occupé. Le spectateur est, bien sûr, Balo lui-même. Pour l'occasion, il a revêtu l'apparence d'une jeune fille à l'exquise beauté. Si le personnage est capable de voir Balo, celui-ci le contempera un instant avant de dire : « Ah, te voilà enfin. Maintenant que tu es là, nous allons pouvoir commencer. Tu essaieras de faire une bonne représentation, n'est-ce pas ? » A ce moment, le portail s'ouvrira et la partie débutera.

La roue qui tourne n'a aucune importance. ce sera à l'aventurier de déterminer s'il gagne ou s'il perd. Ses gains éventuels, ainsi que son adversaire, seront déterminés par le numéro de la case sur laquelle était posée sa figurine au moment où la roue a commencé à tourner.

Cependant, il y a une exception. Si un sorcier ou un Agent appartenant à un autre culte que celui de Balo a sa figurine

LES CASES

NUMÉRO 1 : Le gain éventuel est un point supplémentaire en FOR.

1D8	Adversaire
1-3	Grand Singe Noir
4-6	Ours des Forêts
7-8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de FOR possible.

NUMÉRO DEUX : Le gain éventuel est deux points supplémentaires en FOR.

1D8	Adversaire
1-3	Grand Singe Noir
4-6	Ours des Forêts
7-8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de FOR possible, +20 % en Attaque et leurs griffes particulièrement aiguës effectuent 1D6 points de dégâts supplémentaires.

NUMÉRO TROIS : Le gain éventuel est un point supplémentaire en CON.

1D8	Adversaire
1-3	Grand Singe Noir
4-6	Ours des Forêts
7	Tigre
8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de CON possible.

NUMÉRO QUATRE : Le gain éventuel est deux points supplémentaires en CON.

1D8	Adversaire
1-3	Grand Singe Noir
4-6	Ours des Forêts
7	Tigre
8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de CON possible, +20 % en attaque et 2 points d'armure supplémentaires.

NUMÉRO CINQ : Le gain éventuel est un point supplémentaire en TAI.

1D8	Adversaire
1-3	Ours des Cavernes
4-6	Crocodile (grand)
7-8	Mastodonte

Ces créatures ont le maximum de TAI possible.

NUMÉRO SIX : Le gain éventuel est deux points supplémentaires en TAI.

1D8	Adversaire
1-3	Ours des Cavernes
4-6	Crocodile (grand)
7-8	Mastodonte

Ces créatures ont le maximum de TAI possible, +20 % en attaque et 6 points de vie supplémentaires.

NUMÉRO SEPT : Le gain éventuel est un point supplémentaire en DEX.

1D8	Adversaire
1-3	Panthère
4-6	Tigre
7-8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de DEX possible.

NUMÉRO HUIT : Le gain éventuel est deux points supplémentaires en DEX.

1D8	Adversaire
1-3	Panthère
4-6	Tigre
7-8	Ours des Cavernes

Ces créatures ont le maximum de DEX possible, +40 % en attaque et 6 points de vie supplémentaires.

posée sur une case, ses gains et les modificateurs de son adversaire seront les mêmes que pour un autre joueur, mais la nature de cet adversaire sera déterminée autrement. Lancez 1D4 sur la table ci-dessous.

1D4	Adversaire
1	Dragon
2	1D8+8 Chiens Chasseurs du Dharzi
3	1D4+4 Olabs
4	Une Créature de Matik

Peu importe le nombre de figurines placées sur une même

case, chaque personnage se retrouvera seul dans son arène pour affronter son destin.

Si la figurine d'un personnage n'a pas été placée sur une case, il restera dans la pièce avec la roue qui tourne, alors que les autres disparaîtront. S'il essaye alors d'ouvrir la porte de la salle pour sortir, il verra qu'il peut le faire sans aucune difficulté.

S'il reste, il verra la roue s'arrêter. Les combats se dérouleront simultanément, ce qui fait que le temps écoulé pour les résoudre sera relativement bref. Une fois achevés, la roue s'arrêtera de tourner et les survivants réapparaîtront dans la salle. Les perdants disparaîtront corps et biens à tout jamais, leur essence vitale absorbée par Baló.

A chaque fois qu'un aventurier réapparaîtra, sa figurine retournera instantanément sur le piédestal rond. Pour chaque disparu, elle sera remplacée par une pièce noire gravée d'un crâne humain.

Arrivé à ce stade, les survivants et ceux qui n'auront pas joué pourront, soit quitter la salle, soit parier à nouveau en plaçant leur figurine sur une case. Les survivants choisiront peut être de panser d'abord leurs blessures.

Caractéristiques des Animaux et des Monstres

Voici quelques caractéristiques standards correspondant aux animaux et aux monstres que les aventuriers peuvent avoir à affronter s'ils misent dans la salle numéro cinq. Selon la case où est posée la figurine représentant le personnage, leurs caractéristiques peuvent être modifiées. Ces modifications ont été également incluses dans les descriptions ci-dessous. Ainsi, par exemple, un ours des cavernes rencontré grâce à la case un, aura une force maximale. Dans la description de l'ours des cavernes, reportez-vous donc à la ligne numéro un. Les effets dus à sa FOR ont déjà été calculés et lui donnent, comme il est indiqué, +10 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

OURS DES CAVERNES

FOR 32 CON 17 TAI 29 INT 4 POU 7 DEX 17

Armure — 4 points

Points de Vie : 37

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	65 %	—	1D10+4
Griffes	45 %	45 %	2D6+4
Etreinte	100 %	—	7D6

NOTES : Un Ours peut mordre et attaquer avec chacune de ses deux pattes à chaque round. Si les deux pattes atteignent le même adversaire, l'ours l'étreindra au cours du round suivant.

NUMÉRO UN : +10 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO DEUX : +30 % en attaque et +2D6 aux dégâts.

NUMÉRO TROIS : 44 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 44 points de vie, +20 % en attaque et 6 points d'armure.

NUMÉRO CINQ : 44 points de vie et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO SIX : 50 points de vie, +20 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO SEPT : +7 % en attaque et DEX de 24.

NUMÉRO HUIT : 43 points de vie, +7 % en attaque et 24 en DEX.

CRÉATURE DE MATIK

FOR 26 CON 35 TAI 18 INT 5 POU 22 DEX 14

Armure — 10 points

Points de Vie : 41

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Bec	55 %	—	3D8+3
Griffes	48 %	41 %	4D8+4

NOTES : Une Créature de Matik peut attaquer deux fois avec ses griffes et mordre une fois à chaque round.

SAN : Voir une créature de Matik occasionne une perte de 1D4 points de SAN si le jet de SAN est manquée.

NUMÉRO UN : +13 % à l'attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO DEUX : +33 % à l'attaque et 2D6 aux dégâts.

NUMÉRO TROIS : 62 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 62 points de vie, +20 % à l'attaque et 12 points d'armure.

NUMÉRO CINQ : pas de modification.

NUMÉRO SIX : 47 points de vie et +20 % à l'attaque.

NUMÉRO SEPT : +10 % à l'attaque et DEX de 24.
NUMÉRO HUIT : 47 points de vie, +50 % à l'attaque et DEX de 24.

CROCODILE (Grand)

FOR 41 CON 16 TAI 30 INT 3 POU 11 DEX 10
Armure — 10 points Points de Vie : 36
Arme Attaque Parade Dégâts
Morsure 60 % — 1D10+14



NOTES : Ce crocodile essaiera de mordre à chaque round. Il n'a pas les autres attaques présentées dans les règles de Stormbringer parce qu'il se trouve hors de l'eau.

NUMÉRO CINQ : Pas de modification.

NUMÉRO SIX : 42 points de vie et +20 % en attaque.

CHIEN CHASSEUR DU DHARZI

Il est possible de rencontrer jusqu'à 16 de ces chiens en une seule fois. Tous auront les mêmes caractéristiques et les mêmes compétences.

FOR 13 CON 14 TAI 9 INT 5 POU 14 DEX 14
Armure — Aucune Points de Vie : 14
Arme Attaque Parade Dégâts
Bec 45 % — 1D6+1
Griffes 44 % 44 % 1D8+1

NOTES : A chaque round, un Chien Chasseur peut attaquer avec deux griffes et mordre.

SAN : Voir un chien chasseur du Dharzi occasionne la perte de 1D4 points de SAN si le jet de SAN est manquée.

NUMÉRO UN : +7 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO DEUX : +27 % en attaque et +2D6 aux dégâts.

NUMÉRO TROIS : 24 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 24 points de vie, +20 % en attaque et 2 points d'armure.

NUMÉRO CINQ : Pas de modification.

NUMÉRO SIX : 20 points de vie et +20 % en attaque.

NUMÉRO SEPT : +10 % en attaque et DEX de 24.

NUMÉRO HUIT : 20 points de vie, +50 % en attaque et DEX de 24.

OURS DES FORÊTS

FOR 20 CON 17 TAI 17 INT 4 POU 7 DEX 14
Armure — 3 points Points de Vie : 22
Arme Attaque Parade Dégâts
Morsure 25 % — 1D8
Griffes 45 % 20 % 2D6+3
Etreinte 100 % — 3D6

NOTES : A chaque round, l'ours peut attaquer avec ses deux griffes et sa morsure. Si les deux griffes touchent, il étreindra sa victime au cours du round suivant.

NUMÉRO UN : +10 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO DEUX : +30 % en attaque et +2D6 aux dégâts.

NUMÉRO TROIS : 29 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 29 points, +20 % en attaque et 5 points d'armure.

GRAND SINGE NOIR

FOR 26 CON 17 TAI 19 INT 5 POU 7 DEX 17
Armure — 2 points Points de Vie : 24
Arme Attaque Parade Dégâts
Morsure 45 % — 2D6
Patte 60 % 30 % 2D6+2

NOTES : Ce singe peut attaquer avec ses deux pattes et sa morsure au cours du même round. Si ses deux pattes touchent, il étreindra sa victime au cours des rounds suivants, effectuant des doubles dommages jusqu'à ce qu'elle soit morte ou qu'elle parvienne à se libérer en réussissant un jet FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance.

NUMÉRO UN : +10 % en attaque, +1D6 aux dégâts et FOR de 36.

NUMÉRO DEUX : +30 % en attaque, +2D6 aux dégâts et FOR de 36.

NUMÉRO TROIS : 31 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 31 points de vie, +20 % en attaque et 4 points d'armure.

MASTODONTE

FOR 50 CON 17 TAI 50 INT 4 POU 11 DEX 7
Armure — 6 points Points de Vie : 55
Arme Attaque Parade Dégâts
Défenses 65 % 25 % 3D8+3
Piétinement 75 % — 10D6
Trompe 65 % 25 % Spécial



NOTES : Le mastodonte peut utiliser, soit sa trompe, soit une défense, à chaque round. Si la trompe atteint sa cible, la victime doit réussir un jet de résistance FOR contre la moitié de la FOR de l'animal, s'il ne veut pas subir automatiquement un piétinement au cours du prochain round.

NUMÉRO CINQ : 65 points de vie.

NUMÉRO SIX : 71 points de vie et +20 % en attaque.

OLAB

Il est possible de rencontrer jusqu'à huit Olabs en même temps, ils auront tous les mêmes caractéristiques.

FOR 18 CON 27 TAI 13 INT 11 POU 14 DEX 14
CHA 6

Armure — 8 points	Points de Vie : 28		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Disque de cristal	44 %	—	3D4+2
Bâton	45 %	44 %	1D8+2+1D6

NOTES : Chaque Olab transporte cinq disques et les utilisera en priorité à moins qu'il ne soit contraint au corps à corps.

SAN : Voir un Olab occasionne la perte de 1D4 points de San si le jet de SAN est manquée.

NUMÉRO UN : +14 % en attaque et +1D6 aux dégâts.

NUMÉRO DEUX : +34 % en attaque et +2D6 aux dégâts.

NUMÉRO TROIS : 49 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 49 points de vie, +20 % en attaque et 10 points d'armure.

NUMÉRO CINQ : 35 points de vie.

NUMÉRO SIX : 41 points de vie et +20 % en attaque.

NUMÉRO SEPT : +10 % en attaque et DEX de 24.

NUMÉRO HUIT : 34 points de vie, +50 % en attaque et DEX de 24.

PANTHÈRE

FOR 17 CON 14 TAI 13 INT 4 POU 7 DEX 24

Armure — 1 point	Point de Vie : 15		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	45 %	—	1D8+2
Griffes	65 %	55 %	1D6+2
Pattes postérieures 100 %	—	—	3D6

NOTES : A chaque round, la panthère peut attaquer avec deux griffes et une morsure. Si les deux griffes touchent, elle s'accrochera à sa proie et la déchiquetera avec ses pattes de derrière au cours du round suivant.

NUMÉRO SEPT : Pas de modification.

NUMÉRO HUIT : 21 points de vie et +40 % en attaque.

TIGRE

FOR 23 CON 17 TAI 17 INT 4 POU 11 DEX 17

Armure — 2 points	Points de Vie : 22		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	45 %	—	2D6
Griffes	70 %	50 %	1D8+3
Pattes postérieures 100 %	—	—	3D8

NOTES : A chaque round, le tigre peut attaquer avec ses deux pattes avant et sa morsure. Si les deux pattes touchent, il s'agrippera à sa proie et l'éventrera au cours du round suivant à l'aide de ses pattes postérieures.

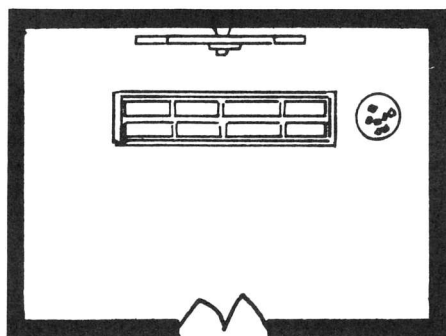
NUMÉRO TROIS : 29 points de vie.

NUMÉRO QUATRE : 29 points de vie, +20 % en attaque et 4 points d'armure.

NUMÉRO SEPT : +7 % en attaque et DEX de 24.

NUMÉRO HUIT : 23 points de vie, +47 % en attaque et DEX de 24.

SALLE SIX : La Roue des Dieux



Cette pièce mesure 20 mètres sur 26 et son plafond se situe à 15 mètres de hauteur. On y trouve une grande table couverte de feutrine, une petite table ronde et une roue octogonale suspendue au mur.

Cette roue est accrochée à 5 mètres de hauteur sur la paroi faisant face à la porte d'entrée. Ses côtés sont numérotés de 1 à 8 avec des chiffres qui brillent de toutes les teintes de l'arc-en-ciel et dont les couleurs varient constamment. La roue en elle-même est faite d'une matière blanche qui rappelle l'os, mais aucun aventurier ne pourra en deviner la véritable nature. Elle mesure deux mètres de diamètre et ne peut être ni endommagée, ni décrochée du mur.

La grande table, en marbre, est recouverte d'une épaisse et douce couche de feutrine bleu-marine. Huit cases sont dessinées en blanc sur cette feutrine, elles sont numérotées de 1 à 8. La petite table est également en marbre et ne fait qu'un mètre de diamètre. Elle porte des pions octogonaux de couleur or, argent et rubis. Ces pions sont chauds au toucher.

Les aventuriers doivent placer leurs mises sur la table, un peu de la même façon que dans la salle quatre, mais ils mettront ainsi en jeu, bien plus que de l'argent ou des pierres précieuses. Si on utilise les pions dorés, les gains et les pertes seront des points de POU. Les pions argentés représentent des points d'INT et les pions rubis, des points de CHA.

Si la roue s'arrête sur le nombre choisi, l'aventurier gagnera 1D8 points permanents dans la caractéristique concernée. Si elle s'arrête sur un autre nombre, il perdra autant de points qu'il en a misé.

EXEMPLE : Notre ami Morkrin décide maintenant de parier sur la Roue des Dieux. Il place un pion doré sur le numéro huit ; son POU est de 15. Le MJ lance 1D8 et... la roue s'arrête sur le six. Morkrin perd donc définitivement un point de POU, tandis que son pion doré disparaît de la table de jeu.

Maintenant qu'il a un POU de 14, Morkrin parie à nouveau, en plaçant un pion doré sur le numéro 4 et un sur le numéro 5. La roue tourne et s'arrête sur le quatre ; le pion placé sur le cinq disparaît et le POU de Morkrin tombe à 13. Mais, le MJ lance 1D8 pour déterminer combien de points de POU il récupère en ayant gagné avec le quatre. Il obtient un score de 7, ce qui fait immédiatement monter le POU de Morkrin à 20 (13+7). Si ce dernier avait parié deux jetons sur le quatre, son POU serait maintenant de 27.

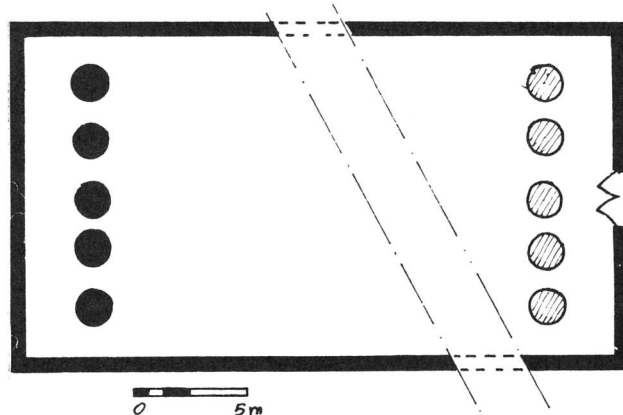
Limitation des Enjeux

Un personnage ne peut jamais miser plus de pions qu'il ne lui reste de points dans une caractéristique. S'il n'a que 12 points en POU, par exemple, il n'a pas le droit d'en parier 13.

Les joueurs ne peuvent miser que leurs propres caractéristiques POU, INT ou CHA. Ils ne peuvent pas jouer celles de leurs démons ou de leurs serviteurs.

Si, à un moment quelconque, une caractéristique est réduite à zéro, l'aventurier concerné mourra et son essence vitale sera absorbée par Balo.

SALLE SEPT : La Galerie de Tir



Cette pièce mesure 15 mètres de large sur 50 mètres de long, et son plafond est situé à 30 mètres de haut.

On y trouve cinq plates-formes circulaires en marbre blanc, d'un diamètre d'un mètre et de 50 cm de haut. Ces plates-formes sont espacées entre-elles de trois mètres en travers de la pièce.

Il y a une dépression circulaire de 25 cm de large sur 15 cm de profondeur devant chacune d'entre elles. Sur le dessus des plates-formes, on peut lire : « Mettez vous debout ici ».

A l'autre extrémité de la pièce, à 30 mètres de la rangée de plates-formes, il y a un alignement de cinq statues, qui leur font vis-à-vis et y sont reliées par un trait noir dessiné sur le sol. Les statues représentent des hommes armés de belle apparence et de couleurs différentes. De gauche à droite, du point de vue des aventuriers, il y a :

Statue 1 : noire, armée d'une fronde.

Statue 2 : bleue, armée d'un arc.

Statue 3 : verte, armée d'un javelot.

Statue 4 : rouge, armée d'un arc du désert.

Statue 5 : blanche, armée d'un arc en os melnibonéen.

Chaque statue a une cible dessinée sur la poitrine. Elle ne peuvent être endommagée d'aucune façon.

Rien ne se produit, tant qu'un aventurier n'est pas monté sur l'une des plates-formes. A cet instant, il se rendra compte qu'il ne pourra plus en redescendre, tant qu'il n'aura pas tiré un projectile, que ce soit une flèche ou une chaussure.

Alors que le personnage se préparera, il verra la statue qui lui fait face agir de même. Lorsqu'il tirera, la statue répliquera avec son arme, qu'elle ait été visée ou non par l'aventurier.

Si le projectile de l'aventurier atteint la statue qui lui fait face (et pas une autre), on entendra une cloche résonner et un joyau apparaîtra dans la cuvette située à la base de la plate-forme. La taille de cette pierre dépendra de la qualité du tir du personnage. Si le jet de dé est simplement réussi, elle pèsera 1D20 carats. En cas de coup critique, son poids atteindra 1D100 x 10 carats (de 10 à 1000 carats!). Les bijoux seront tous d'excellente qualité et taillés selon une forme jusqu'alors inconnue des aventuriers.

Le type de gemme qui apparaît dépend de la statue sur laquelle on tire. Consultez la table ci-dessous ; vous y trouverez également la liste des compétences de tir de chacune des statues et les dommages occasionnés par leurs armes.

LES STATUES

Couleur de la Statue	Gemme	Attaque	Dégâts
Noire	Opale	55 %	1D6+1+1D4
Bleue	Saphir	60 %	1D8+1+1D4
Verte	Emeraude	65 %	1D8+2+1D4
Rouge	Rubis	70 %	1D10+2+1D4
Blanche	Diamant	75 %	2D6+1+1D4

Une statue ne tirera que sur l'aventurier situé sur la plate-forme qui lui fait face. Elle peut effectuer un coup critique.

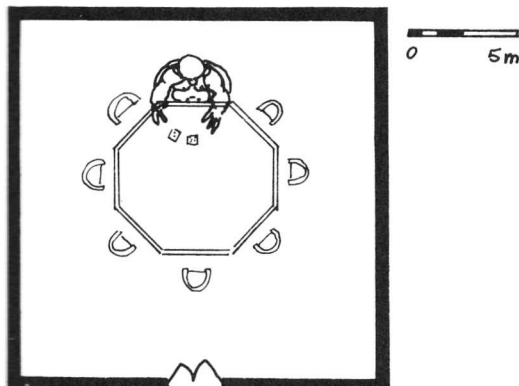
Les statues ne commettent jamais de maladresse, elles ne tombent jamais à court de projectiles et ne peuvent jamais être endommagées, même par des tirs critiques. Elles tireront même si elles sont atteintes par un aventurier.

Les tirs réussis par des personnages qui ne sont pas sur une plate-forme n'auront aucun effet.

Si une statue réussit à toucher un démon de n'importe quel type, soustrayez les dégâts qu'elle occasionne à la CON de celui-ci. Si cette CON est réduite à 0, le démon sera immédiatement libéré et retournera sur son plan d'existence. De tels dégâts ne peuvent pas être régénérés sur le plan des Jeunes Royaumes, quelle que soit la faculté chaotique dont dispose le démon.

En effet, les projectiles des statues sont magiques. Si un élémentaire de l'air essaye de détourner un missile alors que la statue a réussi un jet de tir inférieur ou égal à 50, le projectile le tuera.

SALLE HUIT : La Chambre de Baaleer



Cette pièce mesure 25 mètres sur 28 et son plafond se situe à 15 mètres de hauteur. Elle contient une table et huit chaises.

Lorsque les personnages entreront pour la première fois dans cette salle, ils entendront un grand éclat de rire. Une puissante voix masculine leur dira : « Entrez, mes enfants, venez jouer aux dés avec Baaleer ! »

La pièce est quasiment envahie par son unique occupant. Assis sur un tabouret démesuré faisant face à l'entrée, on peut difficilement ne pas remarquer un géant à tête de hyène. Il mesure cinq mètres de haut et sa musculature est outrageusement grotesque. Ses griffes et ses dents ont la blancheur de l'ivoire, alors que sa peau d'un noir d'ébène contraste avec ses yeux rouge-flamboyant. Baaleer ne porte ni armure, ni vêtement, et il prouve avec obscénité qu'il est un « véritable mâle ». Cette vision abjecte occasionnera une perte d'1D10 points de SAN si le jet sauveur sous la SAN est manqué. En cas de réussite, le personnage ne perdra qu'un point de SAN. L'ameublement des lieux est formé par une énorme table octogonale couverte de feutrine noire, sept chaises très confortables et l'énorme siège/trône de Baaleer. Les personnages qui acceptent de jouer seront invités à s'asseoir : les autres devront rester debout. Un aventurier qui aura terminé de lancer ses dés recevra l'ordre de se lever pour laisser sa place à un autre joueur éventuel. Toutefois, il aura le droit de rester assis pour entamer une nouvelle partie. Lorsqu'il sera assis, il lui faudra lancer au moins une fois les dés pour parvenir à s'extraire de sa chaise.

Une fois tous les joueurs installés, Baaleer leur expliquera les règles du jeu. La partie débutera par l'aventurier situé à la droite du démon et continuera dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Pour des raisons pratiques, on considérera que le MJ représente Baaleer et que les jets devront être effectués dans l'ordre qu'occupent les joueurs à la table.

Chaque aventurier pourra continuer à jouer jusqu'à ce qu'il perde ; ce sera alors au tour de celui qui se trouve à sa droite de lancer les dés. Un personnage pourra décider d'arrêter avant qu'il ne perde. Mais qu'il soit victorieux ou non, il doit lancer les dés au moins une fois. Comme les visiteurs sont les invités, ce sont à eux de commencer.

Les dés sont inhabituels : il s'agit de deux dés à six faces en os, chacun mesurant huit centimètres d'arête. Les « points » ont été remplacés par des visages d'hommes et de femmes en train de rire ou de hurler d'épouvante. Les yeux de ces petits visages sont mobiles et suivent le regard de ceux qui les examinent.

Jouer aux Dés avec Baaleer

C'est toujours un aventurier qui commence en lançant 2D6 :

1) Un résultat de 7 ou 11 signifie une victoire automatique. L'aventurier a droit à un souhait gratuit et Baaleer ne peut pas lancer les dés pour essayer de le battre. Le personnage peut continuer à jouer ou passer son tour.

2) Un résultat de 12 est une victoire automatique faisant gagner deux souhaits. Baaleer ne peut pas lancer les dés. L'aventurier peut continuer à jouer ou passer son tour.

3) Un résultat de 2 « des yeux de serpent ! » s'exclamera Baaleer) signifie une défaite automatique ; l'aventurier perdra le double de ce qui est normalement prévu. Les dés passent au joueur à sa droite.

4) Sur un résultat de 3, 4, 5, 6, 8, 9 ou 10, Baaleer a la possibilité d'essayer de faire mieux que le jet de dés du joueur. Pour cela, il doit obtenir un 3, un 7, un 11, un 12 ou tout autre nombre inférieur au score obtenu par le personnage. Un 2 signifie qu'il perd automatiquement et que le joueur gagne deux souhaits. S'il fait un 12, c'est une victoire automatique pour lui et le joueur double ses pertes.

5) Si Baaleer rate son jet, le personnage gagne un souhait et peut continuer à jouer ou passer les dés. Si Baaleer n'obtient pas une victoire automatique, mais réussit à battre le score du joueur ou à faire égalité avec lui, l'aventurier a la possibilité de relancer les dés pour tenter de surpasser le démon. S'il obtient alors une victoire automatique, il a droit à un souhait et peut continuer à jouer ou passer la main. S'il fait 2 ou un jet supérieur à celui de Baaleer, il perd et subit une pénalité. En cas d'égalité, les dés devront être relancés jusqu'à obtention d'un résultat décisif.

EXEMPLE : Notre ami Morkrin Tha joue aux dés avec Baaleer. Comme c'est à l'invité de commencer, le joueur de Morkrin lance les dés et obtient un 4, un excellent résultat. Le MJ effectue alors le jet de Baaleer et fait 8, ce qui n'est pas suffisant. Morkrin Tha gagne un souhait et peut s'arrêter de jouer.

s'il le désire. Il décide continuer et fait 5. Mais Baaleer obtient 12! C'est une victoire automatique et Morkrin se voit immédiatement infliger deux pénalités au lieu d'une.

SOUHAITS

Les gains que l'on peut retirer de ce jeu sont des souhaits exaucés par Baaleer. Ils seront pratiquement similaires à ceux accordés par des démons de désir, comme il est prévu dans les règles de Stormbringer, mais avec quelques exceptions notables :

1) Tous les souhaits doivent être prononcés dans cette salle, sinon ils seront perdus. On ne peut pas les garder pour un usage ultérieur.

2) On ne peut pas les utiliser pour restaurer des points de caractéristiques qui ont déjà été perdus, sauf si cette perte est due à une Blessure Majeure.

3) Les souhaits peuvent être employés pour obtenir une armure ou une arme démon. Ce démon devra cependant être préalablement « lié » par le personnage (POU contre POU), avant d'être utilisé. Le total des points de caractéristiques du démon sera égal à la moitié du total des points de l'aventurier.

4) Deux ou plusieurs personnages ne peuvent pas décider de combiner leurs souhaits.

5) Baaleer ne répondra à aucune question ; ce n'est pas un démon de savoir.

6) Les souhaits exaucés par Baaleer peuvent être employés pour inverser les effets de blessures majeures (y comprises celles subies dans cette pièce). Des yeux, des oreilles, des nez, des mains et des pieds peuvent être remplacés, ainsi que toute autre lésion, au prix d'un souhait à chaque fois. Toutefois, il y a un piège! Alors que dans le Manoir du Risque les membres de remplacement auront une apparence normale ; une fois à l'extérieur, ils se révéleront sous leur véritable forme.

YEUX : Ils ressemblent à ceux de Baaleer ; des globes oculaires entièrement rouges, sans pupille ni iris. De tels yeux sont capables de voir dans l'obscurité et permettent d'identifier les démons à vue, mais ils sont insensibles aux couleurs.

OREILLES : Elles sont pointues et velues, comme celles d'une hyène. Elles ajoutent 30 % à la compétence Ecouter, quand elles ne sont pas enfermées dans un casque.

NEZ : Un nez remplacé par Baaleer ressemble à la truffe humide et noire d'une hyène. Il ajoute 50 % en Sentir et 25 % en Pister. Il permet également de sentir la magie et les démons. Toutefois cette aptitude n'est pas directionnelle.

MACHOIRE : Une mâchoire soignée par Baaleer est dotée de crocs, de gencives noirâtres et d'une langue pendante, à l'instar des hyènes.

MAINS et PIEDS : Les mains et les pieds remplacés par Baaleer ressemblent aux siens et sont munis de griffes. On peut attaquer et parer avec ces membres à 20 % plus les bonus, en causant 1D6 points de dégâts.

AUTRES : Les autres lésions soignées par Baaleer n'auront aucun effet particulier. La peau située à l'endroit de l'ancienne blessure sera juste d'un noir de jais.

Tous ces remplacements auront un effet sur le CHA des aventuriers. Leurs conséquences devront être appréciées par le MJ.

La partie continue alors avec le joueur situé à droite de Morkrin. Il s'appelle Tiamoraz Bha. Sa joueuse lance les dés et fait 7 : une victoire automatique. Il gagne un souhait et décide de continuer. Sa joueuse obtient alors un 9, ce qui n'est pas très bon. Baaleer fait 5 et Tiamoraz doit battre ce résultat au risque de se voir infliger une pénalité. Sa joueuse fait 5 : égalité. Baaleer doit donc relancer les dés. Le MJ obtient un 2, ce qui signifie une défaite automatique pour Baaleer. Tiamoraz gagne deux souhaits de plus. Sa joueuse décide, avec sagesse, d'arrêter de jouer. Les dés passent au joueur situé à sa droite.

Baaleer ne dira pas aux personnages ce qu'ils risquent en cas de défaite. S'il est interrogé, il dira juste : « Rien qui puisse vous tuer, mes petits. Je ne suis pas autorisé à porter la main sur vous. C'est juste ma façon à moi de donner un peu de piment au jeu. Vous m'en excuserez, n'est-ce pas? » Tous les points de caractéristiques perdus dans cette salle seront partiellement absorbés par Baaleer, mais Balo en prendra évidemment la plus grosse partie.

Après avoir fini de lancer les dés, un aventurier peut, soit quitter la table, soit rester assis. Une fois que tous les joueurs auront lancé au moins une fois les dés, Baaleer demandera à l'assistance s'il y a des gens intéressés par une nouvelle partie. S'il ne trouve pas preneur, il dira : « Alors il est temps pour vous de partir, mes petits. Venez rendre une visite à Baaleer de temps à autre. Bonne route! » Tous les personnages devront alors sortir de la pièce.

Quoiqu'il en soit, dès que l'un des aventuriers a lancé les dés une fois, il est possible d'ouvrir les portes de cette salle et d'en sortir. Bien sûr cela n'est possible que pour ceux qui sont debout, les autres resteront rivés à leur chaises jusqu'à ce qu'ils aient lancé une fois les dés.

PÉNALTÉS

Les pénalités que l'on encourt en jouant avec Baaleer prennent la forme de malédictions qui réduisent certaines caractéristiques ou affligent le corps. Déterminez les caractéristiques concernées en lançant 1D6 sur la table ci-dessous :

Dé	Effet
1	perte d'un point de FOR
2	perte d'un point de CON
3	perte d'un point de TAI
4	perte d'un point de DEX
5	mutilation — effectuez un jet sur la table des Blessures Majeures (3. 9. 2. 1) et appliquez immédiatement le résultat obtenu.
6	défiguration — effectuez un jet sur la table des afflictions des mendiants (2. 3. 10. 3) et appliquez immédiatement le résultat obtenu.

Toutes les pertes et autres conséquences sont permanentes. Si la pénalité résulte d'une défaite automatique due à un jet de 2 effectué par l'aventurier, ou de 12 obtenu par Baaleer, elle sera doublée ; il faudra lancer deux fois le D6 et appliquer les deux résultats.



PARTIR, REVENIR

Une fois que les aventuriers seront entrés dans toutes les pièces, il leur sera possible de quitter le Manoir du Risque. la porte d'entrée ne sera plus verrouillée et pourra facilement être ouverte. Cependant, s'ils sortent du Manoir et qu'ils y entrent à nouveau, les portes se refermeront et resteront closes jusqu'à ce qu'ils entrent une fois de plus dans l'une des salles.

Si le groupe est trop faible ou trop lâche pour le faire, il pourra attendre indéfiniment dans la salle de la Fontaine Émeraude, jusqu'à ce qu'un groupe de PNJs vienne visiter une salle et en sorte vivant. Les personnages pourront essayer de convaincre les PNJs de les accompagner dans une salle ou de quitter le Manoir avec eux. Combien de temps durera leur attente? Comment réagiront des PNJs devant cette bande d'étrangers? Cette situation peut permettre de rencontrer des alliés inattendus, de débiter une nouvelle aventure ou de se jeter tête baissée dans de nouveaux ennuis.

Lorsque les personnages quitteront le Manoir, ils retrouveront le monde extérieur tel qu'ils l'avaient laissé. Le temps s'est écoulé normalement et leur monture n'ont pas été molestées. Si le MJ ne souhaite pas garder le Manoir du Risque dans son

monde, l'aventure se terminera là et l'étrange construction verte sera emmenée par Balo jusqu'à un autre plan. Mais s'il préfère en faire une institution permanente de son univers, plusieurs possibilités s'offrent à lui.

Des personnages peuvent décider de monter boutique aux abords du Manoir pour garder les montures, les serviteurs et les possessions des visiteurs, ou être engagés comme gardes du corps d'autres aventuriers. Ils pourront ainsi poser des questions supplémentaires à Merut, aider à gagner des gemmes dans la Galerie de Tir ou fournir simplement leurs bras et leurs dos pour transporter des trésors.

Des personnages tentés par le crime pourront faire de la vallée leur terrain de chasse favori, pillant les campements mal défendus et tendant des embuscades aux aventuriers affaiblis qui ressortent du Manoir.

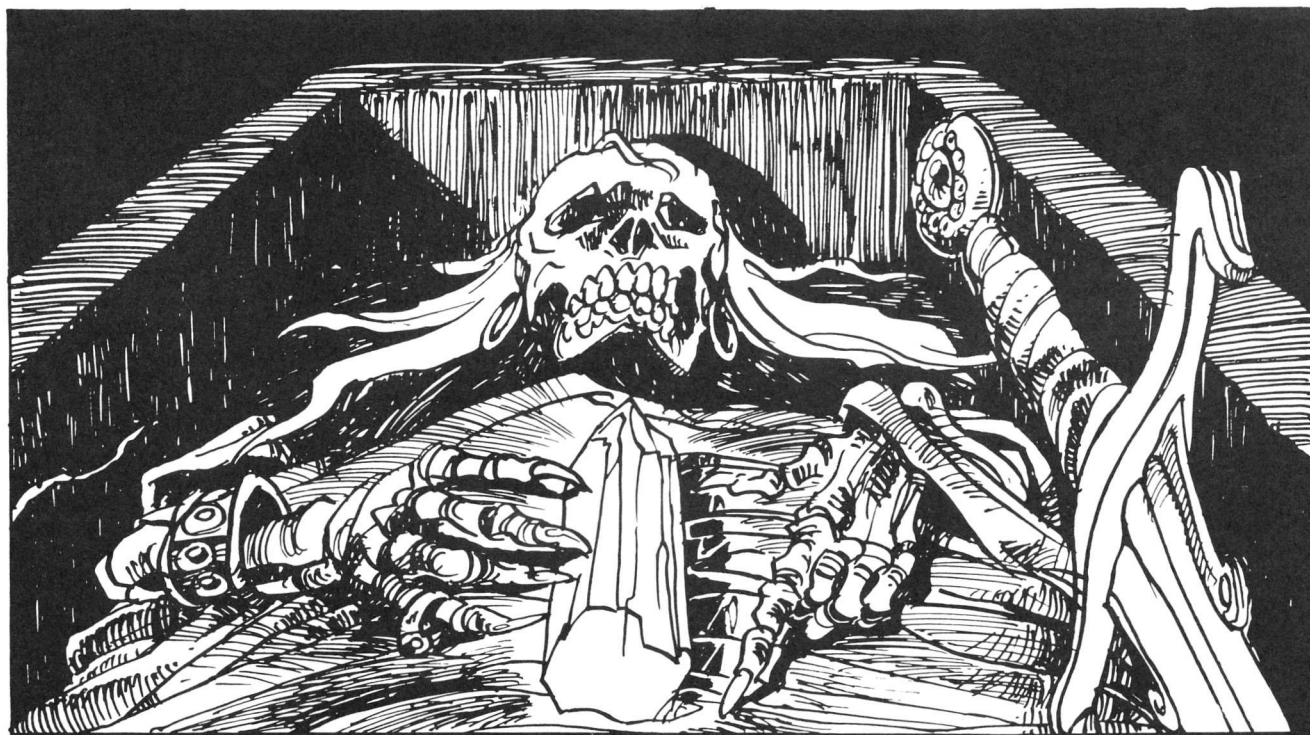
Le Manoir du Risque devrait rapidement devenir une sorte d'institution. Hormis le fait qu'il attirera toujours les téméraires, les désespérés et les imbéciles, sa nature même fera certainement aussi accourir les curieux et les puissants de divers pays. On pourra peut être même trouver, dans l'une de ses salles étranges, Elric, à la recherche de nouveaux plaisirs pour ses sens émoussés.

Le Cristal de Daerdaerdarth

[illegible]

Le Cristal de Daerdaerdarth

par Mark L. Gambler



LA SITUATION

Les aventuriers se sont rendus à Bakshaan, en Ilmiora (ou dans un autre lieu adapté), pour se reposer et trouver un nouvel emploi. Un beau soir, alors qu'ils se trouvent dans une taverne locale, un petit homme bien habillé et d'apparence inoffensive s'approche d'eux ; à son aspect, il s'agit visiblement d'un serviteur. L'homme se présentera sous le nom de Lanthin, esclave personnel de Thravose le Puissant. Il informera les personnages que son maître vit en dehors de la ville dans une petite villa bien gardée et qu'il a un travail grassement payé à leur proposer. Lanthin donnera ensuite aux aventuriers quelques indications qui leur permettront de trouver la maison. Il leur demandera de se présenter devant le grand portail d'ici deux heures.

En attendant l'heure fixée pour le rendez-vous, les joueurs peuvent essayer d'en apprendre un peu plus au sujet de ce Thravose, dit le Puissant. Le MJ doit alors effectuer en secret un jet en Connaissance de la musique pour chaque aventurier. Si le jet est réussi, l'aventurier en question se souviendra vaguement d'une rumeur concernant un certain Maître Thravose le Collectionneur, un seigneur-guerrier de Pan Tang qui a fait fortune en vendant des vêtements de luxe, des bijoux et des œuvres d'art. Thravose avait rapidement éprouvé une véritable fascination à l'égard des objets magiques, ce qui l'avait conduit à les collectionner en faisant parfois usage de la force pour les obtenir. On ne sait pas ce qui a pu motivé son goût débridé pour ces objets, puisque, paraît-il, il ne sait même pas comment utiliser la plupart de ceux qu'il possède. Thravose s'est établi hors de Pan Tang, mais il reste en contact permanent avec ses amis, ses suzerains et ses proches. Il reste cloîtré à longueur de journée dans sa villa défendue par une escouade de gardes dévoués. Casanier et mystérieux, il a au moins 60 ans aujourd'hui.

Si un personnage réussit un jet sous la moitié de sa Connaissance de la musique, il se souviendra de la dernière partie de la rumeur, qui précise que Thravose a l'habitude d'engager des

groupes d'hommes braves, qu'il envoie accomplir de mystérieuses quêtes dont beaucoup ne reviennent jamais. Si un aventurier effectue une « maladresse » sur son jet, il se rappellera une histoire absolument fausse, concernant un dénommé Thravose le Sorcier, une personnalité influente qui désire invoquer les Ducs du Chaos.

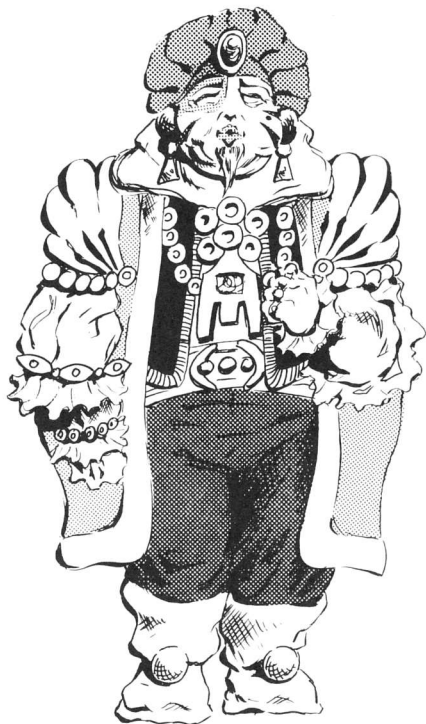
Les personnages peuvent également interroger les gens du coin au sujet de Maître Thravose. Si l'un d'entre eux réussit son jet en Persuader, il recueillera les informations suivantes auprès d'un ivrogne : Thravose est un vieillard qui est maintenant assez riche, après avoir passé sa vie à faire du commerce ; il vit dans une villa située en dehors de la ville et qui est défendue par une bande de durs-à-cuire ; personne ne l'a vu dernièrement et beaucoup de gens le croient mort ; il est de notoriété publique qu'il a engagé de nombreux aventuriers par le passé.

L'ivrogne sait aussi que Thravose collectionne les objets magiques. Si le jet en Persuader est une maladresse, il dira que Thravose est un sorcier maléfique qui sacrifie tous ceux qu'il rencontre aux dieux du Chaos.

La villa de Thravose peut facilement être trouvée à deux kilomètres à l'est de la ville. C'est une bâtisse aux murs massifs en marbre importé d'Argimiliar. Dix gardes sont visibles en permanence. Ce sont tous des natifs du Désert des Larmes, trapus et à la peau olivâtre. Ils portent des armures rouges en bois laqué et de solides arcs du désert. Ils ne parlent que leur langue natale, le Mong, et ne pourront pas être corrompus.

Si un groupe décide d'attaquer la villa, dans l'espoir de piller les trésors qu'elle recèle, il passera un mauvais quart d'heure : elle est protégée par 30 gardes, un shaman du désert (qui peut invoquer des élémentaires) et un objet magique dont émane une sorte d'aura protectrice (au choix du MJ), mais une solution possible serait qu'il invoque automatiquement des démons de combat à 60 points toutes les cinq minutes à partir du début de l'attaque, lesquels démons disparaîtront dès que les intrus se seront enfuis ou auront été tués).

Lorsque les aventuriers s'approcheront du portail principal, Lanthin viendra à leur rencontre accompagné de huit gardes et les conduira à l'intérieur de la maison, où ils rencontreront Maître Thravose le Collectionneur. Le seigneur-marchand les accueillera dans une pièce luxueuse. Assis derrière un énorme bureau en bois troosien, Thravose est un Pan Tangien corpulent d'une soixantaine d'années, à l'allure plutôt sensuelle. Il porte des vêtements de soie fine et une quantité incroyable de bijoux onéreux cliquent sur sa masse adipeuse.



Thravose ne supporte pas d'être interrompu et il ne tolérera aucun manque de respect. Après avoir fait servir du vin à ses invités, il leur présentera son offre.

« J'ai une proposition à vous faire » dit-il. « Je collectionne les... euh... choses rares. Les bijoux me procurent le plus grand plaisir. Il est justement venu à mes oreilles qu'une certaine gemme, particulièrement rare et connue sous le nom de Cristal de Daerdaerdarth, peut être trouvée sur un petit îlot situé non loin de l'Île du Sorcier. Elle a l'apparence d'un gros rubis lumineux, mais je n'en suis pas sûr, car mes sources sont contradictoires. Cette pierre a été ensevelie avec un gars qui est mort depuis des milliers d'années. Maintenant, je ne veux pas vous... hum... mentir. Il faudra trouver l'entrée de cette tombe et il y a des chances qu'elle soit... euh... gardée. J'ai entendu parler de votre équipe, vous êtes tous de fiers gaillards, et je souhaite vous confier cette petite mission très simple. Si vous me ramenez la gemme, je vous payerai en or le double de sa valeur marchande. »

Il n'a bien sûr jamais vu la gemme, mais il pense qu'elle vaut au moins 40000 GB. Il garantira un dédommagement de 1000 GB à tous les survivants qui reviendraient sans le Cristal, s'ils fournissent un effort raisonnable au cours de leur aventure. Il s'agit là de son offre maximale, puisque personne n'accompagnera le groupe jusqu'à l'île et il ne pourra donc pas vérifier l'ampleur des efforts effectués par les personnages. Il ne révélera aucun détail supplémentaire, mais le capitaine du vaisseau sur lequel embarqueront les aventuriers pourra leur en dire plus une fois en mer.

Si les personnages acceptent le marché, ils seront conduits la nuit même jusqu'à la galère personnelle du marchand, afin de prendre la mer avant l'aube. Pendant quelques heures, ils pourront se détendre à la villa de Thravose ; un temps qu'ils pourront employer à réquisitionner quelques fournitures dont ils penseront avoir besoin dans les entrepôts de la maison. Après un repas copieux, Lanthin les conduira jusqu'au port de Bakshaan. Là, ils monteront à bord d'une galère de guerre tarkeshite, commandée par un sombre et sinistre capitaine Pan Tangien, qui les emmènera jusqu'à la lointaine île, but de leur périple.

THRAVOSE, 64 ans

FOR 8 CON 10 TAI 14 INT 15 POU 16 DEX 9
CHA 15

Armure — Aucune

Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Faucheur	70 %	67 %	1D6+2+3D6
Epée courte	58 %	49 %	1D6+1
Dague de jet	77 %	—	1D4+2

NOTES : Lorsqu'il est chez lui, Thravose ne garde normalement sur lui que 3 dagues de jet brillantes. Un faucheur est suspendu au mur derrière son fauteuil, ainsi, il est toujours à portée de main en cas de nécessité. Ce faucheur est enchanté : il contient trois élémentaire du feu qui lui permettent de s'enflammer, infligeant 3D6 points de dégâts supplémentaires pendant les 1D6 premiers rounds d'un combat.

COMPÉTENCES : Crédit 98 %, Evaluer un trésor 99 %, Persuader 88 %, Equitation 90 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Haut Melnibonéen 10/50 %, Commun 80/90 %, Mong 75/00 %.

TRÉSOR : En principe Thravose n'a jamais d'argent sur lui. Néanmoins, ses vêtements de soie, s'ils ne sont déchirés et couverts de sang, peuvent être revendus 400 GB.

LE VOYAGE : Informations

Le navire est une superbe galère de guerre fabriquée à Tarkesh. Elle est dotée d'une voile carrée unique et de 120 avirons, disposés sur deux rangs de chaque côté de sa coque. La birème est en parfaite condition et semble pouvoir tenir parfaitement la mer.

Le capitaine du vaisseau, un Pan Tangien d'assez grande taille nommé Lank, escortera personnellement les aventuriers jusqu'aux quartiers communs situés à l'entrepont, non loin de cabine. Il leur conseillera ensuite de prendre du repos, en leur expliquant qu'ils prendront la mer tard dans la nuit afin de ne pas de susciter l'intérêt des pirates qui traînent à Bakshaan.

LANK de Pan Tang, Capitaine du Vaisseau, 39 ans

FOR 12 CON 14 TAI 17 INT 15 POU 14 DEX 9
CHA 15

Armure — 1D6-1

Points de Vie : 19

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers	71 %	73 %	2D6+2+1D6
Javelot	82 %	—	1D8+2+1D4
Coup de poing	54 %	—	1D3+1D6

COMPÉTENCES : Equilibre 76 %, Grimper 70 %, Monter aux haubans 97 %, Navigation 99 %, Equitation 50 %, Nager 65 %, Faire un nœud 87 %.

LANGAGES — Parler le Commun 75 %, Parler le Mong 50 %, Parler le Bas Melnibonéen 25 %.

Le lendemain les aventuriers se réveilleront en pleine mer. Ils pourront déambuler librement au travers du vaisseau et seront traités avec courtoisie par les membres de l'équipage, 150 Tarkeshites, tous des vétérans aguerris. (Ils réprimeront sévèrement toute tentative de mutinerie.)

Au cours de l'après-midi du premier jour, le capitaine convoquera les personnages dans sa cabine, où il leur apportera quelques précisions sur le voyage. Le trajet prendra environ une semaine. Une fois arrivés à l'Île de Valyk, les aventuriers devront rejoindre le rivage en chaloupe. Lank déclarera qu'ils ne sont pas les premiers à entreprendre cette quête. Il a déjà emmené, il y a de cela trois mois, un autre groupe jusqu'à l'île, mais personne n'en est revenu. Il a attendu pendant deux semaines, avant de repartir.

Voilà tout ce que dira le capitaine, si l'on ne réussit pas de jet en Persuader. Si un personnage en réussit un, il ajoutera que la précédente expédition était composée de six hommes, dont un sorcier de Pan Tang. Il laissera également entendre que le quatorzième jour qui suivit leur départ, on retrouva leur chaloupe flottant non loin de la galère, et que c'est pour cette raison qu'il s'est finalement décidé à partir, au risque de déplaire à Thravose. Si un deuxième jet en Persuader est réussi, il informera les personnages que la gemme qu'ils recherchent est enchantée, mais qu'on l'a dit inutilisable même par un sorcier d'aujourd'hui, « A l'exception, peut-être, des plus puissants thaumaturges de Pan Tang. » S'ils commettent un « maladresse » en

essayant de Persuader le capitaine, non seulement celui-ci ne leur dira rien de plus, mais il interdira à tout son équipage de leur révéler quoi que ce soit, parce qu'il s'est senti gravement offensé par une de leurs déclarations.

Au cours de la traversée, les aventuriers pourront essayer de glaner des informations supplémentaires auprès de l'équipage. Effectuez un jet en Persuader pour chacun d'entre-eux. Si un jet est réussi, le personnage concerné apprendra la véritable histoire de l'expédition précédente. Il apparaît que lorsque l'on a retrouvé la chaloupe auprès de la galère, le quatorzième jour, il y avait un homme recroquevillé au fond. L'équipage a donc lancé un grappin pour récupérer l'embarcation. L'unique survivant du groupe était un voleur filkharien. Il était devenu complètement fou. Une fois à bord, il a essayé de mettre l'équipage en garde contre les « petits diables de la nuit » et des « chiens qui parlent ». Au cours de la nuit qui suivit, on le retrouva mort dans la cambuse où l'avait enfermé le capitaine. Si un jet en Persuader est une « maladresse », les marins refuseront de dire un mot aux mercenaires et se passeront tous la consigne.

Le périple au travers du Vieil Océan durera de huit à treize jours. Le bateau longera d'abord la côte de Shaazar jusqu'aux Dents du Serpent, avant d'obliquer vers le sud en direction de l'Île du Sorcier. Le trajet se déroulera sans incident et les aventuriers arriveront frais et dispos à l'Île de Valyk.

Si le MJ le désire, il peut pimenter quelque peu cette traversée en faisant attaquer le vaisseau par les pirates en plein Vieil Océan. Une terrible tempête peut également survenir au large des Dents du Serpent, obligeant les personnages à lutter pour leur vie et leurs possessions. Dans ce dernier cas, la meilleure façon de procéder consiste, soit à laisser les personnages sauver leur vie (ce qu'ils réussiront automatiquement), soit les laisser lutter pour leurs biens (un succès tout aussi automatique). S'ils pensent d'abord à eux, chaque objet important qu'ils auront emporté aura 10 % de chances de passer par dessus bord. S'ils s'intéressent surtout à leurs richesses, il y aura 5 % de chance que chaque personnage soit emporté par une vague et se noie dans la mer déchaînée. C'est une méthode cruelle, mais efficace, pour faire perdre quelques objets magiques à un aventurier.

Un beau jour, on viendra prévenir les personnages que l'Île de Valyk est en vue.

L'ÎLE DE VALYK

Ce petit îlot mesure environ 700 mètres de long sur 500 mètres de large et se trouve à 80 km à l'ouest de l'Île du Sorcier. Il s'élève à sept mètres au dessus du niveau de la mer, ce qui fait que par gros temps, des vagues peuvent balayer presque toute sa surface. La deuxième île dessinée sur la carte n'atteint qu'une altitude maximum de 5 mètres, ce qui la rend particulièrement vulnérable en cas de tempête. Ces îlots sont tous deux faits d'une roche volcanique gris sombre. Leurs rivages sont lisses et plats du fait de l'érosion ; ils deviennent glissants lorsqu'ils sont humides. Hormis à leur périphérie, les îles sont recouvertes d'une couche de terre de 50 centimètres d'épaisseur.

Le climat est assez doux dans cette région. Les températures sont rarement trop élevées, mais il ne fait jamais froid. Il y a toujours une légère brise et le soleil brille souvent. Les petits animaux et les oiseaux abondent en ces lieux : un véritable paradis perdu.

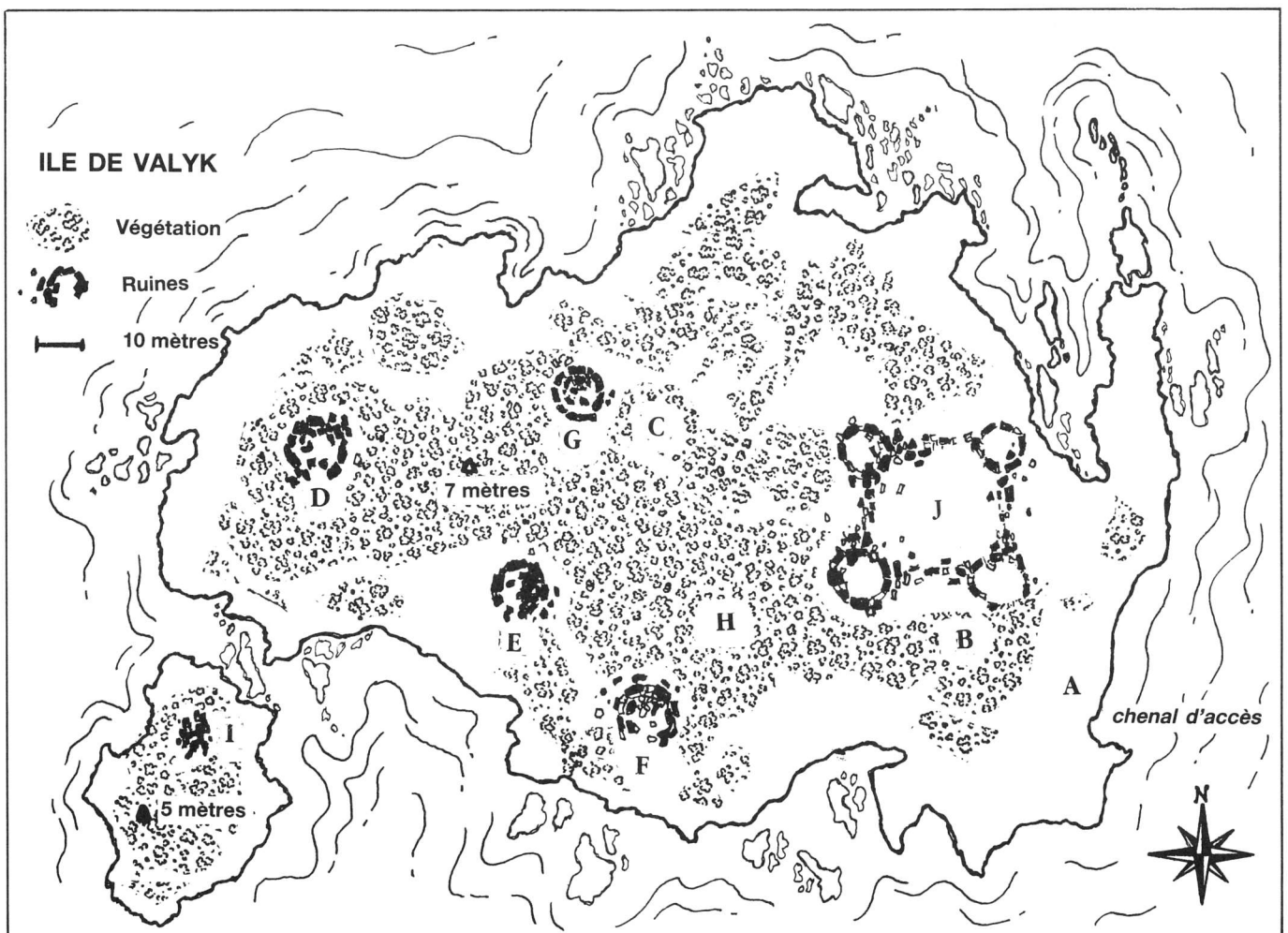
Le centre de l'Île de Valyk est encombré d'arbres, de buissons et de plantes folles qui l'obscurcissent un peu. Des ruines émergent de cette végétation dense : des tours en pierre grise ou noire et dont il manque les toits et certains étages.

Lank, le capitaine, expliquera que les îlots sont entourés de récifs dangereux et que sa galère ne peut pas s'en approcher à moins de deux kilomètres à l'est. Il confiera une chaloupe aux aventuriers, avant de faire voile en direction de la côte des Pays du Silence pour s'approvisionner. Dans sept jours, le navire reviendra les prendre. Sur ces paroles, le capitaine leur souhaitera bonne chance et fera descendre le canot.

Tandis qu'ils rameront en direction de la rive, les personnages pourront repérer une autre chaloupe échouée sur la côte est de l'île (au point A sur la carte). C'est là qu'ils doivent également accoster. En passant, ils pourront apercevoir d'étranges récifs d'un noir verdâtre affleurant çà et là. S'ils regardent en arrière, ils pourront voir la galère tarkeshite s'en aller, propulsée par de vigoureux coups d'avirons.

SUR L'ÎLE

Les lettres qui précèdent les paragraphes suivants correspon-



dent à celles reportées sur la carte.

(A) — En approchant de la côte, les personnages repèreront une autre chaloupe qui a été tirée sur le rivage au point A. Ils pourront également constater qu'il s'agit du seul endroit où ils pourront accoster sans exposer la coque de leur esquif aux récifs qui entourent l'îlot. Peu importe l'heure ou la marée, ces récifs, qui sont magiques, affleureront toujours à la surface.

Une fois qu'ils auront mis pied à terre, ils pourront examiner l'autre embarcation. Elle est suffisamment grande pour transporter douze hommes et son état est suffisamment bon pour que l'on puisse en déduire qu'elle n'a pas été abandonnée depuis longtemps. L'inscription « Cloche de Karmoorva » est peinte en Commun sur la proue, un nom que l'on peut facilement reconnaître comme étant originaire de Dharijor. Il y a huit rames et deux rouleaux de corde dans la chaloupe.

(B) — Quatre hommes sont cachés dans le bois à l'ouest de la chaloupe. Effectuez secrètement un jet en Voir pour chacun des personnages lorsqu'ils accosteront. Décrivez-leur la forêt dense, le ciel dégagé et les oiseaux tropicaux, toutefois les 4 espions ne pourront être aperçus que si un jet critique en Voir est réussi.

Si les aventuriers se dirigent vers le nord ou le sud, où s'ils s'approchent à moins de 30 mètres d'eux, les quatre guerriers (Zaluss, Mearig, Tolnu et Klemin) commenceront à tirer sur eux avec leurs arcs. Ce sont des gardes chargés par un sorcier de Dharijor de surveiller la côte alors qu'il fouille pendant ce temps l'intérieur de l'île.

Zaluss, un assassin originaire de Jharkor, est le chef de cette arrière-garde et il hésite à mettre sa vie en danger. Si possible, il essaiera d'éviter le combat rapproché en laissant ses camarades derrière lui, pour essayer de fuir en direction des profondeurs de la forêt, afin de rejoindre le sorcier dharijorien. S'il n'y parvient pas, il tendra une embuscade aux aventuriers et tirera des flèches empoisonnées. Si le sorcier est tué, Zaluss essaiera de faire n'importe quoi pour pouvoir quitter l'île, mais c'est un menteur et l'on ne peut pas lui faire confiance. Mearig est un aventurier vétéran qui vient de Shazaar et il obéit aux ordres sans poser de questions. Il défendra sa position et engagera le combat s'il le doit ; mais s'il reçoit une Blessure Majeure, il se rendra. Tolnu et Klemin sont de jeunes aventuriers de Shazaar. Ce sont des têtes brûlées et ils seront heureux de mourir au combat.

ZALUSS, Assassin Jharkorien

FOR 16 CON 12 TAI 14 INT 14 POU 9 DEX 19
CHA 8

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 14	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée courte	72 %	70 %	1D6+1+1D6
Arc	66 %	15 %	1D8+1+1D4
Dague	50 %	50 %	1D4+2+1D6

NOTES : Ses armes et ses flèches sont souvent enduites de poison de Racine de Tarned (voir ci dessous).

COMPÉTENCES : Embuscade 66 %, Eviter 40 %, Se cacher 53 %, Ecouter 55 %, Déplacement silencieux 70 %, Connaissance des poisons 35 %, Chercher 33 %.

SPECIAL : Zaluss a dix doses de poison de Racine de Tarned (Classe 1, sous-classe 2). Ce venin est couramment utilisé par les assassins de Shazaar, Jharkor et Dharijor. Il est obtenu en laissant décanter la sève de la Racine de Tarned Fleurie. Le liquide ainsi distillé a une légère couleur brune et sent la pomme de terre pourrie. La plante nécessaire à cette préparation peut être facilement trouvée dans de nombreuses forêts du continent occidental des Jeunes Royaumes. Le poison que l'on en tire peut être, selon les préparations, ingéré ou enduit sur les armes. Il occasionne 1D10 points de dégâts à ses victimes.

MEARIG, Guerrier Shazaarien

FOR 15 CON 18 TAI 13 INT 9 POU 8 DEX 16
CHA 10

Armure 1D6-1		Points de Vie : 19	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée large	51 %	50 %	1D8+1+1D6
Arc	52 %	20 %	1D8+1+1D4
Hache à une main	40 %	38 %	1D6+1+1D6

COMPÉTENCE : Eviter 38 %.

TOLNU, Guerrier Shazaarien

FOR 15 CON 16 TAI 10 INT 8 POU 5 DEX 12
CHA 9

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 16	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée large	51 %	50 %	1D8+1+1D6
Arc	40 %	10 %	1D8+1+1D4
Dague	32 %	31 %	1D4+2+1D6

COMPÉTENCE : Eviter 25 %.

KLEMIN, Guerrier Shazaarien

FOR 15 CON 12 TAI 11 INT 7 POU 6 DEX 12
CHA 9

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 12	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée large	48 %	49 %	1D8+1+1D6
Arc	38 %	39 %	1D8+1+1D4
Hache à une main	28 %	29 %	1D6+1+1D6

COMPÉTENCE : Eviter 25 %.

(C) — C'est ici que se trouve le groupe du sorcier de Dharijor au moment de l'arrivée des personnages. Il est composé de six hommes : Aviliad, Drollick, Spence, Selbenat, Reshunt et Haliac Bendernant, le sorcier lui-même. Ils progressent en direction du point K, sans faire aucun effort de discrétion. Si Zaluss, l'assassin, réussit à les rejoindre et à les prévenir de l'existence d'intrus, ils se déplaceront plus silencieusement au travers de l'île pour aller tendre une embuscade aux aventuriers. Sinon, les personnages pourront éventuellement effectuer des jets en Voir et Ecouter afin les repérer, ce qui pourra leur permettre de tendre, eux-aussi, une embuscade. Le MJ peut également décider que les deux groupes se recontreront par hasard.

Reshunt, un voleur de Dharijor, implorera pitié s'il perd plus de la moitié de ses points de vie. Drollick, Spence et Selbenat (des guerriers originaires du même pays) se battront jusqu'à la mort pour défendre leur maître. Aviliad, un autre guerrier de Dharijor et le bras droit du magicien mourra également au combat, si c'est nécessaire. Haliac Bendernant, un sorcier dharijorien, est le chef de l'expédition. Il est le disciple d'un noble mage de la ville de Nargesser et veut trouver des reliques du passé afin de les ramener à son maître. Il a parfaitement conscience de son inaptitude au combat et il tentera d'invoquer des élémentaires de la terre s'il est attaqué.

HALIAC BENDERNANT : Sorcier de Dharijor
vêtu d'une robe grise

FOR 7 CON 13 TAI 12 INT 16 POU 16 DEX 10
CHA 14

Armure — Aucune		Points de Vie : 13	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Dague	46 %	42 %	1D4+2

COMPÉTENCE : Eviter 30 %.

SORCELLERIE — Invoquer un Élémentaire de la Terre 80 %.

POSSESSIONS : Trois élémentaires de la terre liés à trois anneaux d'argent. Chaque anneau vaut 200 GB en tant que bijou.

AVILIAD : Guerrier Dharijorien en Demi-Plaques

FOR 15 CON 18 TAI 15 INT 10 POU 10 DEX 12
CHA 14

Armure — 1D8-1		Points de Vie : 21	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée large	70 %	68 %	1D8+1+1D6
Targe	45 %	70 %	1D6+1D6
Dague	43 %	41 %	1D4+2+1D6

COMPÉTENCE : Eviter 52 %.

DROLICK : Guerrier Dharijorien en armure de cuir vert

FOR 12 CON 14 TAI 12 INT 10 POU 9 DEX 16
CHA 13

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 14	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Faucheur	62 %	62 %	1D6+2
Dague	48 %	48 %	1D4+2
Dague de jet	37 %	—	1D4+2

COMPÉTENCE : Eviter 41 %.

SPENCE : Guerrier Dharijorien en armure de cuir tanné
FOR 12 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 13
CHA 16

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 12	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Faucheur	58 %	58 %	1D6+2
Targe	44 %	48 %	1D6
Dague	32 %	32 %	1D4+2

COMPÉTENCE : Eviter 30 %.

SELBENAT : Guerrier Dharijorien en armure de cuir tanné
FOR 13 CON 16 TAI 14 INT 8 POU 8 DEX 12
CHA 7

Armure — 1D6-1		Points de Vie : 18	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Epée large	48 %	49 %	1D8+1+1D6
Grand bouclier	39 %	44 %	1D6+1D6
Hachette	29 %	28 %	1D6+1+1D6

COMPÉTENCE : Eviter 33 %.

RESHUNT : Voleur Dharijorien en tenue légère
FOR 9 CON 10 TAI 8 INT 12 POU 12 DEX 17
CHA 11

Armure — Aucune		Points de Vie : 9	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Dague	50 %	51 %	1D4+2
Dague de jet	40 %	—	1D4+2

COMPÉTENCE : Eviter 50 %, Ecouter 70 %, Déplacement silencieux 50 %, Chercher 40 %, Voir 45 %.

(D) — Ces murs en ruines d'à peine deux mètres de haut sont tout ce qui reste d'une ancienne tour. Ils sont en marbre blanc veiné d'or. On ne peut rien trouver d'intéressant ici.

(E) — De cette tour écroulée, il ne subsiste plus que quelques parois de marbre gris, la plus élevée mesurant quatre mètres de haut. Si l'on fouille dans ces ruines, un jet réussi en Chercher permettra de trouver trois gobelets en argent et quatre pièces de bronze. Ces reliques sont vieilles et dépareillées, mais chaque gobelet vaut encore 100 GB et les pièces valent chacune une GB. Ces monnaies ont été frappées à Melniboné, 6000 ans après la fondation du Brillant Empire.

(F) — Les restes d'une autre tour. Elle avait été construite en marbre bleu et les derniers murs encore debout font moins de trois mètres de haut. Un jet réussi en Chercher permettra de mettre à jour une bague en or portant le symbole du Chaos et valant 700 GB.

(G) — Les ruines d'une tour octogonale dont la partie supérieure est détruite. Chaque côté mesure dix mètres de long et l'édifice s'élève encore à cinq mètres de haut. Les murs sont en basalte et vibrent faiblement. Tout le monde peut s'en apercevoir et un sorcier du second rang au moins pourra reconnaître là l'œuvre de la magie. C'est un sort protecteur, lancé sur cette tour par son ancien propriétaire afin de la protéger des ravages du temps, qui est à l'origine de l'aura qui émane de ses ruines. Ce bâtiment ne comporte aucune ouverture hormis un portail grand ouvert. L'intérieur est rempli de décombres, car les planchers des étages supérieurs se sont effondrés. Si l'on fouille ces gravats, des jets réussis en Chercher permettront de découvrir deux choppes en argent (120 GB chacune), une dague faite du même métal (150 GB), soixante pièces de bronze (une GB chacune), douze pièces d'argent (des Dragons d'Argent Melnibonéens), 4 pièces d'or (valant 3 Dragons d'Argent chacune) et un médaillon en or certi d'une émeraude de 30 carats (4000 GB).

(H) — A cet endroit on peut trouver deux huttes rudimentaires appartenant à des êtres étranges appelés « Kays ». La plus petite mesure dix mètres de diamètre et un peu moins de deux mètres de haut. C'est la réserve du village et elle ne contient que des racines quasi-comestibles, des noisettes et des lambeaux de viande impossible à identifier suspendus au plafond. L'autre hutte mesure vingt mètres de diamètre et deux mètres de haut. C'est le dortoir commun des Kays ; elle abrite des litières de paille et des objets primitifs. Dans la clairière poussiéreuse qui entoure ces cabanes, il y a trois puits à feu, où sont habituellement allumés des brasiers l'après-midi. C'est ici que vivent

36 Kays : 18 mâles, 6 femelles et 12 petits. Six mâles, dont le chef Kay, chassent en permanence dans la forêt.

Le jour, il y a 50 % de chances pour que quatre femelles et sept petits aient quitté le village pour partir à la recherche de nourriture ou pour s'amuser. Il y a également 33 % de chances que six autres mâles soient absents. La nuit, tous les Kays sont au village, hormis ceux faisant partie du groupe de chasseurs.

En cours de journée, la plupart des petits et des femelles sont installés dans la clairière, alors que quelques femelles et tous les mâles sont à l'intérieur de la plus grande hutte. Il n'y a pas de garde. La nuit, tous les petits et les femelles se retrouvent dans la hutte-dortoir avec la plupart des mâles. Trois de ces derniers montent la garde à l'extérieur, s'asseyant généralement près des puits à feu.

Si le campement est attaqué, les mâles Kays se battent fanatiquement jusqu'à la mort. Les femelles ne combattent, elles, qu'en désespoir de cause. Les petits, bien que hargneux et sans peur, sont incapables de se battre.

Le seul objet de valeur que l'on peut trouver dans le village est un sceau du Chaos attaché par une lanière de cuir au mat central de la grande hutte. Les Kays vénèrent ce sceau. Il vaut 600 GB du fait de son ancienneté.

Quoi qu'il se produise, le groupe de chasseurs Kays ne fera son apparition que plus tard dans l'aventure.

Les Kays sont de petits bipèdes à l'ossature frêle, qui possèdent des pouces opposables et une queue à moitié aussi longue que leur corps. Leurs visages ridés sont rendus encore plus hideux par leur bouche verticale, au lieu d'être horizontale comme chez la plupart des créatures. Les yeux sont situés de chaque côté de cette horrible bouche remplie de petits crocs pointus. Leur crâne et leurs épaules sont hérissés de courtes cornes noires. Leur corps est recouvert d'une fine fourrure qui va du brun-foncé pour les vieux mâles, jusqu'au blanchâtre pour les petits. Le mâle Kay typique mesure 1 m 10 de haut et pèse 24 kgs. Les femelles font approximativement 90 cm de haut pour 30 kg, car elles sont relativement obèses. Les mâles portent des vestes en peaux de bête qui leur font office d'armure. Les baies utilisées pour les tanner ont pour effet de teindre le cuir en rouge. Les femelles, ainsi que les petits, sont toujours nues. Les Kays utilisent des armes primitives en pierre.

LES KAYS

FOR	2D8	Se cacher	60 %
CON	2D8	Déplacement silencieux	40 %
TAI	1D8	Sentir	40 %
INT	1D8+1	Voir	50 %
POU	1D8	Rister	70 %
DEX	3D8		
CHA	1D8	Points de Vie : calculés normalement	

<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	10+1D10 %	—	1D6
Hachette	30+1D10 %	30+1D10 %	1D6+1
Lance	20+1D10 %	20+1D10 %	1D6+1
Lance de jet	25+1D10 %	—	1D6+1

ARMURE — Aucune armure naturelle, mais les mâles portent généralement des vestes de cuir assurant une protection de 1D4-1.

SAN : Voir un Kay occasionne une perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi.

Les Kays appartiennent à une vieille race qui fut créée par sorcellerie. Sept mille ans après la fondation du Brillant Empire, un mage melnibonéen nommé Earl Valyk provoqua la mutation d'une créature inoffensive qu'il avait trouvée sur cet îlot, afin d'en faire un esclave plus intelligent et fidèle. Ces nouvelles créatures artificielles furent appelées les Kays. Elles servirent Valyk pendant de nombreuses années et quelques couples reproducteurs furent offerts par le Melnibonéen à certains de ses congénères, comme esclaves ou comme curiosités, répandant ainsi la nouvelle race. Quand Valyk mourut, la vogue des Kays diminua graduellement et ils revinrent à leur état naturel autant qu'ils le purent. Depuis cette époque, ils sont devenus des êtres féroces qui essayent de survivre au sein d'un monde cruel. Ils sont maintenant en voie de disparition, car 80 % des femelles meurent peu de temps après la naissance. Il y a aujourd'hui trois mâles pour une femelle et une femelle pour deux petits. Dans un proche avenir, ces petites créatures auront disparu du Plan des Jeunes Royaumes.

Les Kays vivent dans des petits « villages » de chaumières, qui ne comptent jamais plus de 50 individus. D'ordinaire, tous les habitants de ces villages partagent une hutte commune. Les mâles chassent le petit gibier et les femelles collectent des baies et des racines. La nuit, les Kays n'aiment pas s'éloigner de la sécurité procurée par leurs feux, à moins d'être protégés par un talisman quelconque (généralement une relique melnibonéenne).

On trouve encore des Kays sur des îles tropicales isolées du reste du monde.

(I) — L'eau qui sépare les deux îles n'est profonde à cet endroit que d'un mètre cinquante au maximum. Si les aventuriers vont visiter le plus petit des deux îlots, ils trouveront quelques ruines dissimulées par des bosquets au point I. Ces décombres sont en marbre gris couvert de vignes et de plantes grimpantes. Un jet en Chercher réussi permettra de trouver une très jolie dague enfermée dans une boîte en argent usée par les intempéries. La dague mesure trente centimètres de long et elle est faite d'une matière lisse à mi-chemin entre le cristal et un métal bleuté. C'est une arme étonnante et la plupart des gens ne peuvent que ressentir le besoin impérieux de la posséder. L'aventurier qui trouvera cette dague pourra constater que c'est une arme-démon qui a dû être perdue ici il y a plus de 5000 ans. Pour pouvoir s'en servir, il faudra réussir un jet de POU contre le POU de Spizalik, son démon, sur le Tableau de Résistance.

SPIZALIK, Dague Démon

FOR 10 CON 34 TAI 1 INT 5 POU 15 DEX 80
CHA 30

BONUS DE COMBAT — +20 % en attaque, +1D6 aux dégâts.

NOTES : Cette dague fut forgée à l'origine par un sorcier melnibonéen du nom de Avam Krolym, 4000 ans après la fondation du Brillant Empire. Elle possède un égo très fort et ne supporte pas les armes démon qui ont un charisme inférieur au sien.

(J) — Voici les plus importantes ruines de l'île. Jadis, il y avait à cet endroit un complexe composé de quatre tours octogonales bleu-pâle reliées entre-elles par des remparts peu élevés. Deux de ces tours sont encore intactes, mais leur toit a été arraché et elles ne font plus que sept mètres de haut. Les décombres des autres tours ne font plus que 4 mètres de haut, tout au plus, et les remparts atteignent trois mètres par endroits. Il ne reste aucune trace de portail. Les tours sont remplies de gravats et n'ont plus d'étages. Les ruines s'étendent jusqu'à l'extérieur des murs.

L'entrée de la tour orientale est dépourvue de porte. Un jet réussi en Chercher permettra de découvrir deux pièces d'argent valant chacune 110 GB et un anneau d'or de 40 GB.

La tour sud est complètement en ruines. Un jet réussi en Chercher permettra de trouver 7 pièces de bronze valant chacune 20 GB et une pièce d'argent de 110 GB.

La tour occidentale est également en ruines. Un jet réussi en Chercher révélera la présence de quatre pièces en bronze valant 20 GB chacune et trois pièces d'argent de 110 GB. Si un aventurier réussit un jet critique en Chercher, il trouvera une trappe d'un mètre carré aménagée dans le sol de la tour. Une petite pierre dissimulée dans le dallage permet, lorsque l'on appuie dessus, de faire s'abaisser la trappe, révélant ainsi un escalier de pierre de deux mètres de large qui s'enfonce dans l'obscurité. C'est une entrée secrète secondaire conduisant à la tombe d'Earl Valyk.

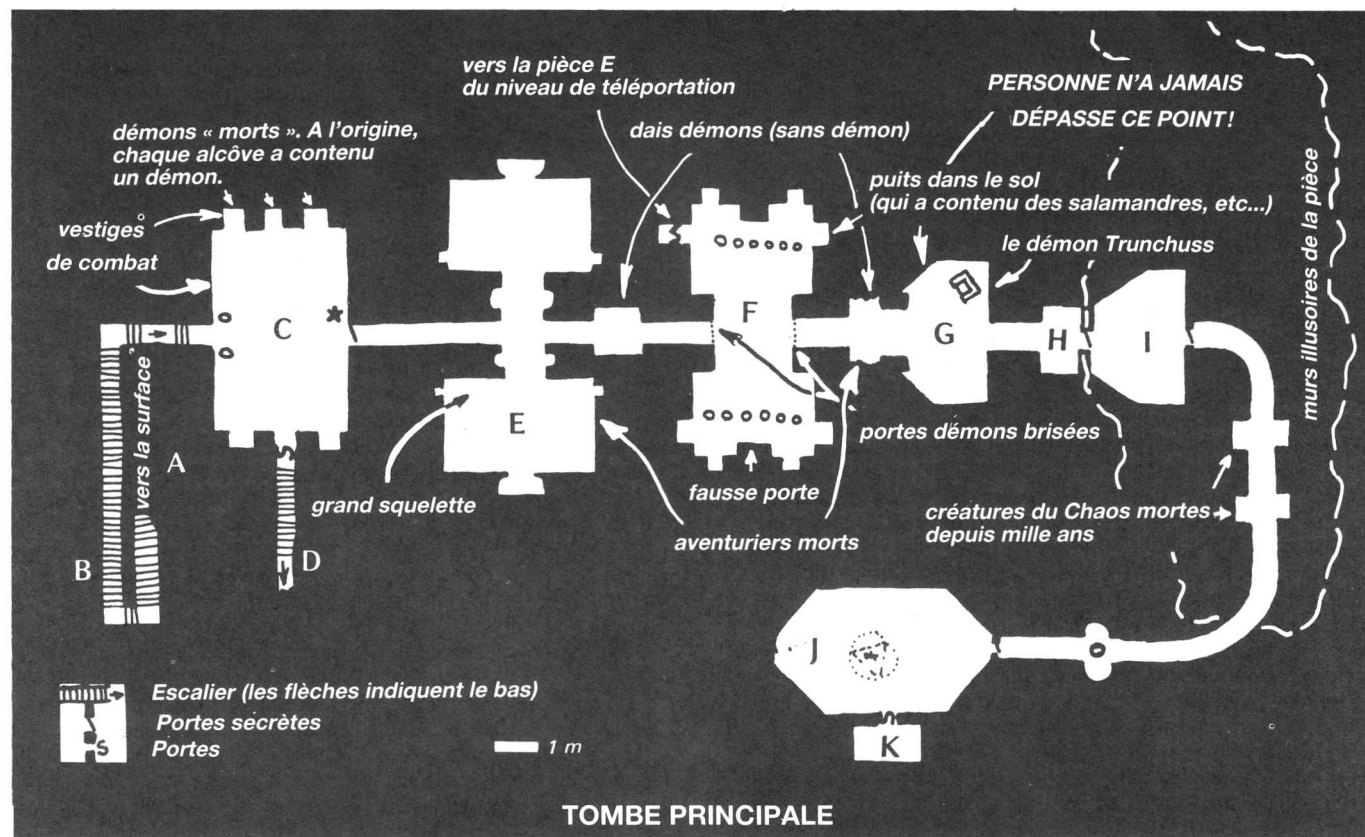
L'entrée de la tour nord n'a pas de porte. A l'intérieur, tout est recouvert de gravats. Des jets réussis en Chercher permettront de découvrir une bague en argent de 50 GB, une petite boîte à pilules en or incrustée de saphirs valant 1200 GB et deux pièces de bronze de 20 GB chacune. Si un aventurier réussit un jet en Voir, il trouvera une trappe aménagée dans le sol. En appuyant sur une pierre du dallage, il est possible de faire basculer cette trappe d'un mètre carré, révélant ainsi un escalier de deux mètres de large qui se perd dans le sous-sol. C'est l'entrée principale de la tombe d'Earl Valyk.

LA TOMBE

Les couloirs et les pièces de ce niveau ont été taillés dans la roche. Tous les couloirs font trois mètres de haut. Sauf indication contraire, l'obscurité la plus complète y règne et les aventuriers devront se munir de moyens d'éclairage.

(A) — Les marches descendent pendant 20 mètres dans le noir, avant d'arriver à un palier horizontal. Le sol est recouvert d'une épaisse couche de poussière. Au bout du palier, il y a une porte en fer rouillé, couverte de runes gravées et mesurant un mètre cinquante de large sur deux mètres cinquante de haut. Les inscriptions sont en Bas Melnibonéen et signifient : « Ici repose Earl Valyk — Seigneur des Démons, Cavalier Dragon, Acolyte de Matik et Serviteur d'Arioch. » A côté, il est également écrit, en Haut Melnibonéen cette fois : « Ils attendent. » Les portes ne sont pas verrouillées et s'ouvrent facilement.

(B) — Cette volée de marches s'enfonce plus profondément encore dans le cœur de l'île, sur plus de soixante mètres. La température se rafraîchit notablement pendant la descente. Le palier en contrebas, ainsi que l'escalier, sont également couverts



d'une épaisse couche de poussière. Le palier donne sur une arche de deux mètres de large sur trois de haut.

(C) — En arrivant en bas de l'escalier, les personnages pourront remarquer une odeur de pourriture et de décomposition qui émane de l'obscurité. Le palier en (B) donne sur une salle de 20 mètres sur 25, dont le plafond est situé à six mètres au dessus du sol. La poussière de ces lieux a été un peu déplacée et l'odeur de pourriture est ici très forte. Chaque joueur devra effectuer un jet sous cinq fois la CON de son personnage pour que celui-ci ne soit pas rendu malade par la puanteur.

De l'autre côté de la pièce, il y a une porte d'un mètre cinquante de large faite d'un métal lisse rouge-vif. Elle n'a ni gonds, ni verrou, ni anneau et le nom C-A-S-I-M est gravé sur sa surface. A côté de la porte se trouve une statue de deux mètres de haut représentant un horrible chien à l'expression maléfique. Cette statue est faite d'une pierre noire et huileuse impossible à identifier. Autour de son cou, faisant partie de la pierre même, il y a un sceau portant la marque du Chaos. Un démon de savoir est lié à cette statue en forme de chien.

Dans les parois est et ouest, trois alcôves ont été creusées dans le roc. Dans chacune d'elles, un corps est grossièrement empilé. Ce sont les cadavres des aventuriers qui ne sont pas parvenus à vaincre les occupants de la tombe. A côté de ces corps, on peut trouver des armures, des armes et quelques pièces d'équipement. Si les personnages tiennent vraiment à fouiller les alcôves, il leur faudra réussir un jet sous une fois la CON pour éviter d'être pris de violentes nausées provoquées par le dégoût. En cas de réussite, ils pourront découvrir des objets assez classiques, tels que des épées de rechange, de la nourriture moisie, des morceaux d'armure bosselés, etc... Si un personnage réussit un jet en Chercher alors qu'il fouille le mur ouest, il trouvera une porte secrète qui s'ouvre au fond de l'alcôve centrale. Celle-ci ne peut être ouverte que depuis l'autre côté.

Lorsque les aventuriers s'approcheront de la porte rouge-vif, une très jolie bouche féminine apparaîtra en son centre et déclarera : « Halte! Vous ne pouvez pas passer par moi. »



A ce moment là, le chien-statue ouvrira ses yeux, qui sont humides et semblent vivants, et ajoutera : « Il ne vous laissera pas passer et il est assez fort pour vous résister. Cependant, je pourrais vous dire comment franchir la porte... peut-être... Nous devrions jouer à un petit jeu. D'accord? Répondez à l'énigme que je vous pose et je vous dirai comment faire. J'en ai assez d'être le dieu de ces minuscules Kays, ils sont tellement ennuyeux. J'ai besoin de me divertir... hmmm... tiens, les voilà qui viennent! »

Soudain, le chef Kay et les cinq mâles de sa tribu qui font partie du groupe de chasseurs, feront irruption dans la pièce par la porte secrète. Ils suivent les personnages depuis un certain temps et veulent maintenant les tuer devant leur « dieu » : la statue en forme de chien. Ils se battront avec fanatisme.



LES KAYS

Chef Kay

FOR 15 CON 16 TAI 8 INT 8 POU 7 DEX 20
CHA 8

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40 %	—	1D6
Hachette	66 %	62 %	1D6+1
Javelot	68 %	—	1D8+2
Lance	60 %	56 %	1D6+1

COMPÉTENCES : Eviter 57 %, Se cacher 85 %, Ecouter 50 %, Déplacement silencieux 75 %, Sentir 65 %, Voir 80 %, Pister 95 %.

Guerrier Kay Un

FOR 11 CON 10 TAI 5 INT 6 POU 5 DEX 14
CHA 4

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 6

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40 %	—	1D6
Hachette	45 %	45 %	1D6+1

COMPÉTENCES : Eviter 24 %, Se cacher 65 %, Ecouter 25 %, Déplacement silencieux 45 %, Sentir 43 %, Voir 55 %, Pister 74 %.

Guerrier Kay Deux

FOR 9 CON 9 TAI 6 INT 5 POU 5 DEX 14
CHA 4

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 6

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40 %	—	1D6
Lance	40 %	40 %	1D6+1

COMPÉTENCES : Se cacher 70 %, Déplacement silencieux 50 %, Sentir 50 %.

Guerrier Kay Trois

FOR 5 CON 12 TAI 8 INT 4 POU 1 DEX 24 CHA 1

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 11

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	40 %	—	1D6
Hachette	40 %	40 %	1D6+1

COMPÉTENCES : Se cacher 60 %, Déplacement silencieux 40 %, Sentir 40 %, Voir 50 %, Pister 70 %.

Guerrier Kay Quatre

FOR 3 CON 13 TAI 3 INT 9 POU 2 DEX 12 CHA 2

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 12

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	30 %	—	1D6
Lance	25 %	25 %	1D6+1
Lance de jet	50 %	—	1D6+1

COMPÉTENCES : Se cacher 60 %, Déplacement silencieux 40 %, Sentir 40 %, Voir 70 %, Pister 80 %.

Guerrier Kay Cinq

FOR 16 CON 16 TAI 8 INT 2 POU 6 DEX 14 CHA 3

Armure — 1D4-1

Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	80 %	—	1D6
Hache de pierre	80 %	80 %	1D8+2

COMPÉTENCES : Se cacher 50 %, Déplacement silencieux 50 %, Sentir 50 %, Voir 60 %, Pister 80 %.

Une fois les Kays tués, la statue parlera à nouveau. « Oh la la, vous avez tué mes enfants. Même si ce n'était pas grand chose, je ne me suis pas amusé autant depuis bien des années. Pour vous remercier, je vous poserai une question facile :

Morte et Froide, Dure et Ronde

Elle réveille les morts en quelques secondes. »

Cette énigme fait référence à une gemme qui peut ressusciter les morts et la réponse est, bien sûr : « La Pierre de Nanorion ». Si un joueur connaît la réponse, laissez-le parler pour son personnage. Sinon, un jet sous une fois l'INT ou un jet réussi en Connaissance de la musique permettront au MJ de mettre les aventuriers sur la voie. Laissez-les réfléchir un moment, ils n'ont droit qu'à une seule réponse, bien qu'ils puissent discuter entre-eux aussi longtemps qu'ils le désirent. Le chien-démon est très patient et peut attendre littéralement pendant des jours que les personnages trouvent la réponse qu'ils pensent être la bonne. S'ils trouvent la solution de sa devinette, il leur dira de prononcer « Fraal Casim Triva » devant la porte, qui s'ouvrira alors avec un puissant courant d'air. Si les joueurs ne trouvent pas la réponse, le Démon de Savoir ne leur communiquera pas le mot de passe, mais se mettra à leur raconter des anecdotes concernant les autres démons qu'il lui est arrivé de rencontrer et autres sujets sans intérêt. Si les personnages parviennent à ouvrir la porte, le chien-démon leur souhaitera bonne chance.

PHYDORÉ, Démon de Savoir

CON 70 INT 50 POU 30

CASIM, Porte Démon

TAI 20 INT 7 POU 63 CON 60

(D) — L'escalier de la trappe dans la tour occidentale descend sur une vingtaine de mètres avant d'arriver à un palier. Les marches et ce corridor portent des traces indiquant qu'ils ont été utilisés récemment. Le corridor mesure vingt mètres de long et donne sur une nouvelle volée de marches qui descend de quarante nouveaux mètres de façon de plus en plus abrupte. Elle se termine devant une porte coulissante que l'on peut ouvrir en tirant sur un levier fixé contre le mur, à un mètre du sol.

(E) — Cette pièce fait trois mètres de haut. Elle semble ne pas avoir été dérangée depuis que la tombe a été scellée. Dans le coin sud-est, il y a une fausse porte de deux mètres de large et de trois mètres de haut couverte de ferrures. Lorsque les aventuriers entreront dans cette pièce, un Démon de Transport lié à la porte les téléportera jusque dans la salle A du Niveau de Téléportation.

HEFELL D'CARR, Démon de Téléportation

FOR 110 CON 7 DEX 33

(F) — Cette pièce fait trois mètres de haut. Elle semble ne pas avoir été visitée depuis d'innombrables années. Au centre du mur ouest, il y a une fausse porte en bois de trois mètres sur trois mètres, couverte de ferrures. Le passage secret de cette salle peut être détecté par un jet réussi en Chercher, mais ne peut pas être ouvert de ce côté.

(G) — Cette pièce fait dix mètres de haut. Elle est composée de deux arcades en ogives de 3 mètres de large sur quatre de haut, disposées de chaque côté du couloir central. Dans le coin sud-est, on peut remarquer un trône en bois de trois mètres de haut, dont les moulures grouillent de petits vers verdâtres. Un démon grand de trois mètres est assis négligemment sur ce trône. Il est de couleur jaune-maladif et pue l'urine pourrie. Ses yeux sont rouges et de petites défenses dépassent de sa gueule. Lorsque les aventuriers arriveront, le démon grondera : « Vous ne pouvez pas aller plus loin. Si vous le faites, vous serez anéantis ! » Le trône contient six élémentaires de l'air qui détourneront les projectiles tirés en direction du démon.

TRUNCHUSS, Démon Gardien

FOR 26 CON 13 TAI 25 INT 7 POU 20 DEX 15
CHA 1

Armure — 10 points

Points de Vie : 26

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	35 %	—	1D10+3D6
Griffes	47 %	37 %	4D6

NOTES : Ce démon attaquera avec deux griffes et une morsure à chaque round, mais contre une seule personne à la fois.

FACULTÉ SPÉCIALE : Trunchuss possède un pacte de sauvegarde contre les haches, de quelque type qu'elles soient.

SAN : La vision de Trunchuss occasionnera une perte de 1D6 points de SAN si le jet sous la SAN est manqué. En cas de réussite, l'aventurier ne perdra qu'un point de SAN.

(H) — Le couloir s'élargit quelque peu à cet endroit et donne sur une porte noire et brillante de deux mètres de large sur trois de haut. Des runes gravées en Haut Melnibonéen sur la porte proclame : « Smeezoff ». C'est une porte démon qui dira à tout intrus qui s'approchera d'elle : « Stop! Vous ne pouvez pas passer! »

SMEEZOFF, Porte Démon

CON 105 TAI 20 INT 7 POU 18

(I) — Cette salle fait dix mètres de haut. Lorsque sa porte sera ouverte, un Garde Spirituel lancera une illusion de façon à la faire ressembler à une grande caverne de 80 mètres de long, 32 mètres de large et 30 mètres de haut. Ses parois paraîtront recouvertes de mousse phosphorescente et l'image d'un énorme dragon melnibonéen au regard de braise, occupant le centre de la caverne, se mettra lentement à ramper vers les aventuriers. Les projectiles que l'on tirera sur lui sembleront rebondir sur sa cuirasse écailleuse. Si un aventurier dit à un moment ou à un autre qu'il ne croit pas ce qu'il voit, considérez que le Garde Spirituel comme vaincu. Si tel est le cas, l'illusion disparaîtra et le Garde n'essayera pas d'affronter les personnages POU contre POU sur le Tableau de Résistance, sauf s'ils ne sont qu'un ou deux. Une fois l'illusion dissipée, on verra la salle telle qu'elle est sur la carte. Une porte de fer de un mètre cinquante de large sur deux de haut s'ouvre dans le mur sud. Elle n'est pas verrouillée.

N'WRATH, Garde Spirituel

INT 30 POU 30

(J) — Cette salle fait dix mètres de haut. Sa porte est en bronze massif gravée de runes en Haut Melnibonéen qui disent : « Earl Valyk — Jamais plus les cris de ceux qui l'ont offensé ne s'élèveront vers les cieux/ Jamais plus ses amis ne profiteront de sa suavité/ Jamais plus ses esclaves ne se tordront de douleur pour célébrer les grandes occasions. » Les murs, le plafond et le sol de cette salle sont recouverts d'un magnifique marbre argenté absolument dépourvu de poussière et sculpté de bas-reliefs étranges et obscènes. Un sarcophage en marbre noir de trois mètres de long, deux de large et un de haut, contenant la dépouille d'Earl Valyk, occupe le centre de la pièce. Il est surmonté d'un gisant (très lourd, TAI 35) représentant un sorcier melnibonéen de grande taille à l'air sévère. Sur le sol, autour du sarcophage, un cercle et un triangle ont été tracés en rouge avec des éclats de rubis (leur raison d'être est strictement ornementale). Le squelette de Valyk tient encore entre ses doigts décharnés un énorme rubis de 1000 carats qui est animé de pulsations lumineuses à l'intense énergie. Enfin, voici le Cristal de Daerdaerdarth! Pour s'en emparer, il faudra réussir à vaincre l'esprit de Valyk (POU : 25) en réussissant un jet de POU contre POU sur le Tableau de Résistance. En cas d'échec, l'aventurier concerné aura une atroce vision du plus sinistre des enfers du Chaos et perdra 1D10 points de SAN. Il est possible de faire plusieurs tentatives.

Le Cristal de Daerdaerdarth a une origine très ancienne. Il fut amené sur le plan des Jeunes Royaumes par Earl Valyk lui-même, il y a de cela 3000 ans. Il s'agit non seulement d'un rubis de 1000 carats d'une perfection absolue et animé de pulsations lumineuses, mais également d'un objet magique inestimable qui a la faculté de doubler le OU d'un sorcier, si celui-ci est déjà au moins supérieur à 75. Cet effet ne dure que 24 heures et l'on ne peut recourir au Cristal qu'une fois tous les huit jours. Il n'est efficace que si le sorcier possède toujours cet objet.

Alors que les personnages examineront la pièce, la porte

secrète coulissera, révélant une créature du Chaos qui ressemble à un homme d'une obésité obscène et dont les chairs ont l'apparence de la cire fondue. Ce n'est plus qu'une masse suintante de graisse corrompue d'où émergent des jambes et des bras rabougris. Dans sa main boudinée, la « chose » brandira une vieille épée, et tout en se ruant vers les aventuriers, elle bredouillera des sons incohérents. Du fait de son épouvantable DEX, elle frappera certainement la dernière à chaque round. Lorsqu'elle mourra, une impression d'intense tristesse pourra se lire sur son visage et des larmes couleront le long de ses joues flasques...

HOMME SUINTANT, Citoyen du Chaos

FOR 10 CON 40 TAI 18 INT 5 POU 5 DEX 1 CHA 2

Armure — Aucune

Points de Vie : 48

Arme

Attaque

Parade

Dégâts

Epée

40 %

10 %

1D8+1+2D6

SAN : La vision de cette immonde créature occasionnera une perte de 1D4 points de SAN si le jet sous la SAN est manqué.

NOTES : L'Homme Suintant brandit une faible épée démon. Lorsqu'il mourra, le démon sera libéré et retournera dans sa



dimension. Les caractéristiques de l'épée sont les suivantes :

Epée Démon de l'Homme Suintant

FOR 10 TAI 2 POU 5 DEX 20

BONUS DE COMBAT — +3D6 aux dégâts, +5 % à l'attaque

(K) — Le sol du petit couloir qui mène jusqu'à cette pièce haute de trois mètres est couvert de traces de bave encore humide (laissée par l'Homme Suintant). La porte en bois incrustée de fer qui donne sur la chambre du monstre est encore ouverte. La pièce contient un lit rudimentaire installé le long du mur nord et un petit bureau en bois contre le mur sud. Le sol et le lit sont recouverts de l'humidité aqueuse à l'odeur émise par le corps de l'Homme Suintant. Il y a un certain nombre d'objets sur le bureau : un tube en argent, sept fioles de cristal bleu, une boîte en ébène, un livre relié en cuir noir et un grand bâton de métal étonnamment léger. Il n'y a aucune trace de nourriture dans cette pièce.

Le livre n'a pas de titre, mais il est facile de se rendre compte qu'il s'agit d'un ouvrage de médecine écrit par Valyk. Il est en Bas Melnibonéen et quiconque le lira gagnera 1D10 % en Premiers soins (1 % seulement, si cette compétence est déjà égale ou supérieure à 90 %) ou 2D10 % si le lecteur est un néophyte absolu dans ce domaine. La lecture prendra six heures.

En elle-même, la boîte d'ébène a une valeur de 1000 GB. Elle contient une amulette magique en or ayant la forme d'une larme. Celle-ci peut être vendue 4000 GB (au moins) à un sorcier, car elle permet de lier un démon de plus qu'il n'est normalement possible.

Quatre fioles portent la mention « Arsus, potion de soin » écrite en Bas Melnibonéen. La potion est limpide et douce, mais du fait de son grand âge elle ne produit pas toujours les effets escomptés. La première fiole permet de guérir 1D6 points de dégâts, la seconde 1D4 points, la troisième 1 point seulement et la quatrième cause 1D4 points de dégâts supplémentaires.

L'inscription gravée sur la cinquième fiole dit : « Bevus, potion de soin ». Le liquide qu'elle contient est épais et rosâtre, il en émane une puissante odeur de rose. Cette potion guérira toutes les blessures d'un personnage en 1D6 jours.

La sixième fiole ne porte qu'un seul mot gravé en Bas Melnibonéen : « Amorous ». Sa potion est rouge sombre et a une odeur de cerise et d'amande. C'est un très puissant aphrodisiaque, mais il a « tourné » au cours des siècles et son buveur tombera amoureux fou de... lui-même !

« Stavodus » est gravé en Bas Melnibonéen sur la dernière fiole. Son contenu est brunâtre et sirupeux, avec une odeur de cannelle. Cette potion aura pour effet, pendant 24 heures, d'augmenter de 2D6 points la CON de celui qui la boira.

Le bâton métallique est en fait une arme démon appelée Blauvavere. Elle a été créée par Valyk, qui en fit son arme favorite. L'Homme Suintant n'avait pas assez de POU pour arriver à contrôler ce démon, sinon il l'aurait certainement utilisé.

BLAUVAVERE, Bâton de Combat Démon

FOR 30 CON 100 TAI 3 INT 7 POU 30 DEX 80
CHA 4

BONUS DE COMBAT — +20 % en attaque et +3D6 aux dégâts.

Le tube en argent vaut 60 GB et contient un parchemin en peau humaine tannée à l'intérieur. Son texte est écrit en Haut Melnibonéen et il faudra réussir deux jets en Lire le Haut Melnibonéen avant de pouvoir lancer le sort qu'il décrit. A ce moment là, le MJ devra effectuer un jet sous 5 fois l'INT du personnage. Si celui-ci est réussi, il prévendra le joueur que ce sortilège pourrait bien avoir un effet secondaire désagréable, sans en préciser la nature. Si le jet de pourcentage est inférieur ou égal à une fois l'INT de l'aventurier, il pourra lui dire quel est cet « effet secondaire ».

Le sortilège est intitulé : « Sort de la Vie Eternelle ». Celui sur

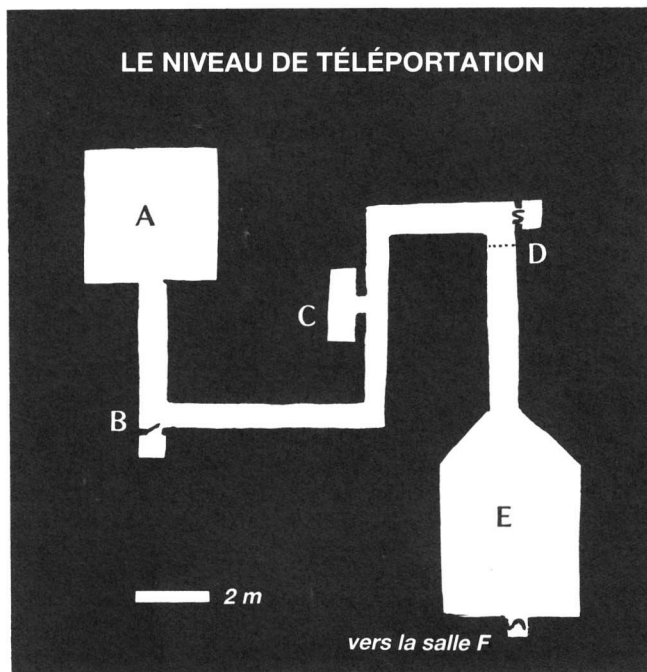
lequel il est lancé sera immunisé contre la maladie, la faim, la soif, ou même le manque d'oxygène. Il pourra virtuellement vivre indéfiniment et ne pourra succomber que s'il est tué. Malheureusement, ce sort a pour effet secondaire de transformer son bénéficiaire, en quelques semaines à peine. Celui-ci perdra toute intelligence et deviendra insensiblement une masse de chair suintante. Il faudra alors tirer ses nouvelles caractéristiques :

FOR 3D6 CON 10D6 TAI 4D6 INT 1D6 POU 1D6
DEX 1D6 CHA 1D6

Le personnage perdra toutes ses anciennes compétences, sauf celles de combat qui seront divisées par deux. Aucun composant matériel n'est nécessaire pour lancer ce sort. Le sorcier doit juste toucher sa « victime » pendant toute la durée du rituel (environ cinq minutes).

Le Niveau de Téléportation

Ce souterrain se trouve en fait à 40 mètres en dessous du niveau du tombeau. Les couloirs et les pièces sont tout à fait comparables à ceux que l'on trouve à l'étage supérieur (ex : les couloirs font trois mètres de haut). Ce niveau est également plongé dans l'obscurité et la température qui y règne est de 0 degré. Un démon de protection a été lié aux parois de ce lieu et si les personnages essaye de le quitter en se téléportant, le démon leur déconseillera de le faire.



ARTALEX, le Démon des Murs

TAI 200 INT 7 POU 43

(A) — Cette pièce fait cinq mètres de haut et ne comporte qu'une seule sortie : une arche de trois mètres de haut. Lorsque les personnages auront été téléportés jusqu'ici, ils apparaîtront contre le mur nord. Entre la sortie et eux, il y aura deux effroyables créatures du Chaos. Elles ont l'apparence de gigantesques vers de deux mètres de diamètres à la gueule grande ouverte. Leur peau a la couleur de la chair et elle est parcourue d'un réseau de veines bleues et luisantes. Une épouvantable odeur de viande pourrie émane de ces abominations, qui ramperont maladroitement jusqu'aux aventuriers pour les attaquer.

VER DE VASE UN, Créature du Chaos

FOR 30 CON 20 TAI 42 INT 1 POU 10 DEX 2

Armure — 3 points	Points de Vie : 50		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	70 %	—	4D6

VER DE VASE DEUX, Créature du Chaos

FOR 28 CON 22 TAI 40 INT 2 POU 10 DEX 2

Armure — 3 points	Points de Vie : 50		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	70 %	—	4D6

SAN : La vision de telles horreurs fera chuter la SAN d'un per-

sonnage de 1D6 points à moins qu'il ne réussisse son jet sauveur, auquel cas il ne perdra qu'un seul point de SAN.

(B) — Le couloir menant en B est couvert d'une épaisse couche de poussière intacte. Au bout de ce couloir, il y a une porte en fer rouillé entrebâillée, de un mètre cinquante de large sur deux de haut. Dans le réduit, haut de trois mètres, situé juste derrière, il y a un masque de bronze représentant un visage démoniaque accroché au mur. Il contient un élémentaire du feu qui crachera quatre fois de suite des flammes (2D10 points de dégâts) lorsqu'on ouvrira la porte. Les personnages visés (désignés au hasard) seront automatiquement touchés, s'ils ne réussissent pas un jet en Eviter. Le masque a une valeur de 4000 GB. Une fois ouverte, la porte sera très difficile à fermer.

(C) — La poussière du couloir qui conduit jusqu'à la pièce C est parcouru sur toute sa longueur par une trace qui semble avoir été laissée par énorme serpent. Un jet réussi en Sentir permettra d'ailleurs de percevoir une vague odeur de reptile dans l'air. Il y a une nouvelle créature du Chaos qui est tapie dans la salle C. Lorsque les aventuriers passeront à sa proximité, elle bondira à l'attaque. Elle a un corps serpentiforme de six mètres de long, pour un diamètre de cinquante centimètres. Ses écailles colorées en vert, bleu et pourpre composent des motifs rappelant ceux des plumes de paon. Sa tête, disproportionnée par rapport au corps, est celle d'une femme merveilleusement belle dont les yeux brillent de tous les feux de l'arc-en-ciel. Tous ceux qui contempleront ce visage envoûtant devront réussir un jet d'INT contre l'INT de la créature, s'ils ne veulent pas être pris sous son charme et s'approcher tranquillement d'elle pour s'offrir voluptueusement à ses morsures. Si le jet est réussi, ils pourront se comporter normalement. Le pouvoir de la créature ne peut agir qu'une seule fois, au début du combat.

CHOSE SERPENT, Créature du Chaos

FOR 30 CON 20 TAI 37 INT 16 POU 15 DEX 15

Armure — 2 points	Points de Vie : 45	
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Dégâts</i>
Morsure	50 %	3D6 + Poison (1D10)
Charme	INT contre INT Fascination	

SAN : La vision de cette créature entraînera une perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi.

(D) — Le sol du corridor porte des traces de la chose-serpent jusqu'en D, ensuite la poussière est à nouveau intacte. La porte secrète qui se trouve à cet endroit est très difficile à découvrir et il faudra pour cela réussir un jet critique en Chercher. Derrière cette porte, il y a un réduit de trois mètres de haut qui abrite une manivelle permettant de lever et de caler la herse qui tombera du plafond, bloquant ainsi le passage, si les aventuriers vont en E (un jet réussi en Voir permettra de la repérer avant). Si les aventuriers ne trouvent pas cette manivelle, ils devront essayer de soulever la herse en opposant leurs FOR combinées à sa FOR de 85 sur le Tableau de Résistance. Le déclenchement de la herse est expliqué dans le paragraphe suivant.

(E) — On pénètre dans cette pièce de dix mètres de haut en franchissant une arche. A son centre, faisant face à l'entrée, il y a un trône de marbre noir de trois mètres de haut, sculpté d'étranges motifs géométriques. Sur ce trône, est assis un démon de 2 mètres soixante-dix, qui tient une énorme épée de fer dans une main, et une non moins énorme masse noire dans l'autre. Sa peau est verte et écailleuse, ses yeux sont jaune pâle et son front est orné de grandes cornes noires et incurvées. Lorsque les personnages entreront dans cette pièce, il dira d'une voix éraillée où perce l'amusement : « Bonsoir ! Je m'appelle Flawn. J'ai attendu votre venue pendant des années. Il était temps que nos destins se rencontrent ! » A ce moment-là, les aventuriers entendront tomber la herse située en D. Le démon bondira alors sur eux les armes levées en poussant un beuglement apocalyptique.

FLAWN, Démon de Combat

FOR 26 CON 30 TAI 25 INT 7 POU 33 DEX 20
CHA 9

Armure — 11 points	Points de Vie : 43		
<i>Arme</i>	<i>Attaque</i>	<i>Parade</i>	<i>Dégâts</i>
Épée	68 %	60 %	2D8+4
Masse	50 %	42 %	3D6

SAN : La vision de Flawn entraînera une perte de 1D8 points de

SAN à moins qu'un jet sauveur ne soit réussi, auquel cas la perte sera limitée à un point.

La porte secrète de cette pièce pourra être trouvée avec un jet réussi en Chercher.

(F) — Un escalier en colimaçon taillé à même le roc conduit jusqu'à la porte secrète de l'étage supérieur (salle F). Celle-ci s'ouvre en manœuvrant un levier fixé contre le mur.

LA CONCLUSION

Si les personnages ont survécu à cette aventure, qu'ils aient ou non le Cristal de Daerdaerdarth, ils doivent maintenant décider de ce qu'ils vont faire.

S'ils veulent respecter le marché qu'ils ont conclu avec Maître Thravose, ils pourront embarquer à bord de la galère Tarkeshite, sept jours après avoir accosté sur l'Île de Valyk. Une fois à bord, ils seront traités avec respect par le capitaine Lank et son équipage, à moins qu'ils n'aient pas le Cristal. La traversée jusqu'en Ilmiora se déroulera sans incident et ils seront accueillis au port par Lanthin qui les conduira, sous bonne escorte, jusqu'à la villa de son maître. Thravose les recevra alors sans délai.

Si les aventuriers ne lui ramènent pas le Cristal, le seigneur-marchand les traitera avec commisération et les conviera à partager son repas. Malheureusement pour eux, l'infâme Pan Tangien droguera leurs plats et ils se réveilleront avec une sévère migraine, nus, dans les cales d'un vaisseau esclavagiste de Pan Tang. Ils seront vendus au marché de Gromoorva en Dharijor, afin de rembourser une partie des frais engagés par Thravose dans leur mission. Les 1000 GB promis par le marchand en cas d'échec n'avaient pour but que de les inciter à revenir, afin qu'il puisse voler tous leurs biens et les réduire en esclavage. Arrivé à ce stade, le MJ peut concevoir une aventure racontant l'évasion des personnages et comment ils se vengeront de Thravose.

Par contre, s'ils ramènent le Cristal de Daerdaerdarth, Thravose échangera quelques plaisanteries avec eux et demandera à le voir. Après l'avoir pesé et examiné longuement, il déclarera qu'il s'agit d'un rubis de 1000 carats absolument dépourvu de défauts. Il frappera dans ses mains et des gardes entreront, vacillant sous le poids des sacs d'argent qu'ils transporteront. Le marchand remettra aux aventuriers une somme de 12 000 grandes pièces d'argent (120 000 GB!), ce qui représente exactement la moitié de la valeur marchande du Cristal. S'ils se plaignent, rappelant à Thravose qu'il leur avait promis le double de sa valeur, celui-ci leur dira qu'ils auront très certainement quelques difficultés à le vendre (ce qui est absolument vrai) et qu'il lui a fallu déduire le montant des frais du voyage. Il sera très convaincant, et de toute façon, les personnages sont maintenant à la tête d'une véritable fortune. Après avoir réglé ces détails, Thravose les félicitera et leur déclarera : « Je pense que nous pour-

rons peut-être... hum... dans le futur travailler encore ensemble pour notre bénéfice mutuel. » Les aventuriers seront ensuite reconduits jusqu'aux portes de la villa avec leur argent bien gagné. Gageons qu'ils s'offriront sans doute de petites vacances...

Si les aventuriers décident de garder le Cristal pour leur compte, ils doivent se souvenir d'un certain nombre de détails. D'abord, ils risquent d'avoir du mal à quitter l'Île de Valyk sans l'aide de la galère de Thravose, à moins que l'un d'entre-eux soit un sorcier suffisamment puissant pour les emmener en lieu sûr. Ensuite, les guerriers de Tarkesh faisant partie de l'équipage, même s'ils sont impressionnés par les exploits des personnages, refuseront absolument de se mutiner et leur capitaine restera loyal au marchand et aux seigneurs de Pan Tang. Et puis, la villa de Thravose est une véritable forteresse défendue par des gardes fanatiques et incorruptibles. Sans compter que si les aventuriers s'enfuient en emportant le Cristal, le marchand voudra certainement se venger en lançant à leurs trousses des tueurs et des sorciers de Pan Tang qui auront pour mission de les retrouver et de ramener le joyau. Enfin, et de toute façon, à quoi pourrait bien leur servir le Cristal de Daerdaerdarth? Bien sûr, encore faudra-t-il qu'ils s'en convainquent eux-mêmes, mais aucun joaillier ou marchand normal n'aura les moyens de le leur acheter.

Seuls des seigneurs et des rois seront en mesure de se l'offrir. Et encore : ils préféreront sans doute les faire mettre à mort pour économiser leur argent ! De plus, si des voleurs apprennent qu'ils possèdent le cristal, ils n'hésiteront pas à les hacher menu pour s'en emparer.

Si les aventuriers s'enfuient avec le Cristal, menez-leur la vie dure. Non seulement Thravose enverra de redoutables mercenaires à leur poursuite, mais des sorciers très puissants (du cinquième niveau, pas moins) pourront détecter l'existence du Cristal à des kilomètres de distance grâce à la puissante aura de magie qui en émane. Ils leur suffira ensuite de consulter un Démon de Savoir pour déterminer sa localisation exacte. Et même si les personnages réussissent à refiler le joyau à un grand magicien, leur ancien employeur n'en cessera pas pour autant de les faire rechercher, car il tient à exercer une cruelle vengeance à leur égard.

Dans tous les cas (sauf s'il deviennent esclaves), ils pourront garder les reliques et les pièces melnibonéennes. Et s'ils reviennent avec le Cristal, Thravose pourra même leur en offrir un bon prix. Autrement, ils pourront toujours chercher un collectionneur honnête, ou se contenter (comme c'est le plus probable) de les liquider sur le marché pour 40 % de sa valeur réelle.

C'est ainsi que se termine le voyage jusqu'à l'Île de Valyk et la quête du Cristal de Daerdaerdarth. Espérons qu'il n'y a pas trop d'aventuriers transformés en tas de graisse suintante qui vivront à jamais...

L'Œil du Théocrate

INTRODUCTION	— — — — —	59
LA SITUATION	— — — — —	59
LE PLAN DES OMBRES	— — — — —	61
LES PLAINES	— — — — —	62
LA CITÉ D'AMEERON	— — — — —	62
LA TOUR DE RIJEL	— — — — —	64
L'ŒIL DE KRAL-ARKRESH	— — — — —	66
LES MÉCHANTS	— — — — —	67
RÉCOMPENSES	— — — — —	68
PUNITIONS	— — — — —	68

L'Œil du Théocrate

par Ed Gore



INTRODUCTION

L'Œil du Théocrate est un scénario de *Stormbringer* conçu pour un groupe de 6 à 10 personnages ayant des compétences élevées en armes et qui comprend au moins un ou deux sorciers du second rang minimum. Comme ils devront être au service de Pan Tang, des soldats ou des mercenaires pan tangiens seront parfaitement appropriés. Si vous jouez cette aventure avec des personnages trop faibles, cela n'aura pour conséquence qu'une infime diminution de la population des Jeunes Royaumes.

Les prix indiqués dans ce scénario sont donnés en GB : Grandes pièces de Bronze.

LA SITUATION

Il y a environ 350 ans, Kral-Arkresh, un fameux sorcier Mabden, fut élevé au rang de Théocrate de Pan Tang. Premier à occuper ce poste, il fut sans doute l'un des plus puissants chefs religieux de l'île. Il avait en effet de nombreux alliés parmi les Seigneurs du Chaos et son palais regorgeait de richesses en provenance d'autres mondes.

Parmi ces objets, se trouvait un joyau qui ressemblait étonnamment à l'œil droit du Théocrate, à tel point qu'on lui en donna le nom. On prétend que son détenteur, qu'il soit ou non sorcier, peut grâce à lui invoquer les Seigneurs du Chaos.

Lorsque Kral-Arkresh vint à mourir pour rejoindre les Enfers, son successeur hérita de ses biens, mais l'Œil ne fut jamais retrouvé. Après avoir interrogé de nombreux démons, on parvint cependant à savoir qu'il avait été dérobé par un Agent de la Loi, un certain Argados de Filkhar, qui avait quitté avec lui le plan des Jeunes Royaumes. Par la suite, on apprit qu'il traversa de nombreux plans, fuyant les envoyés des sorciers de Pan Tang. Après de nombreuses années, le Théocrate abandonna les recherches et ordonna à ses mages d'interrompre leurs rituels.

Quelques temps plus tard, Argados fut victime d'une embus-

cade tendue par des tueurs sur le Plan des Ombres. Un prêtre exilé à Ameeron, ayant découvert ce forfait, parvint à récupérer la gemme. Il semblerait qu'il ait ensuite essayé de conjurer Xiombarg. L'invocation échoua et il fut convaincu que le joyau était un faux. Il le céda alors à l'un de ses compatriotes d'Ameeron en échange de quelques services.

Dès lors, la gemme est passée de mains en mains pour aboutir une fois de plus entre celles d'un sorcier : Rijel. Ce dernier a les pouvoirs et la connaissance qui permettent son utilisation. Il est actuellement en exil sur le Plan des Ombres, ayant osé s'opposer au Théocrate en matière de politique. Maintenant qu'il possède le joyau, il a décidé d'invoquer son seigneur, Chardros, afin de lui expliquer ses théories. Il est convaincu d'avoir raison et persuadé que son dieu lui apportera son soutien. Il pourra alors rentrer à Hwamgaarl, la cruelle capitale de Pan Tang, pour jeter, avec le concours de Chardros, le Théocrate à bas de son trône. Autant dire qu'il est assez... dérangé.

Jagreen Lern, l'actuel Théocrate, a découvert grâce à ses démons ce qu'il est advenu de la gemme et sa colère ne connaît pas de limites à la pensée qu'un sorcier aussi minable ait pu concevoir de tels projets.

Informations destinées aux joueurs

Vous avez été convoqués devant Jagreen Lern, Théocrate de Pan Tang et Seigneur de l'Eglise du Chaos.

Il lui serait agréable que vous essayâtes de récupérer pour son compte une petite babiole, une gemme à laquelle il se réfère en l'appelant « L'Œil ». A ce moment là, le MJ devra lire les quatre premiers paragraphes du chapitre « La Situation », car ce sont des informations connues de tous. La pierre est actuellement en la possession de Rijel, un sorcier renégat. Il la garde dans une tour située sur le Plan des Ombres. Vous devez juste aller là-bas et la récupérer.

Il y aura peut-être quelques menus problèmes avec les gardiens, et autres choses ridicules, qui protègent habituellement de tels trésors, mais le Théocrate a pleinement confiance en votre talent et en votre loyauté. Sa confiance est d'ailleurs telle, qu'il n'invoquera que 30 démons pour se venger de vous si vous décidez de garder ce qui lui appartient de droit.

Vous pouvez, soit vous transporter vous-mêmes jusqu'au Plan des Ombres, soit recourir aux ressources de Pan Tang qui sont intégralement mises à votre disposition. Bonne chance, et puissent les Seigneurs du Chaos vous sourire pendant votre voyage!

Informations destinées au Maître de Jeu

L'histoire ci-dessus est assez proche de la vérité. Le joyau permet effectivement d'invoquer les Seigneurs du Chaos, mais seulement si l'on en a déjà la puissance. En termes de jeu, cela signifie qu'un sorcier du cinquième rang pourra, grâce à lui, ajouter 20 % à ses chances d'invoquer un Seigneur du Chaos. Il n'augmentera pas pour autant ses chances de contacter les Seigneurs de la Loi.

A l'heure actuelle, la gemme est conservée dans une tour de trois étages, gardée par des mercenaires, des Démons d'Ameeron et le sorcier Rijel lui-même, entre autres choses.

Les personnages arriveront sur le Plan des Ombres à l'endroit marqué d'un X sur la carte. De là, il leur faudra accomplir un

TABLE DE RENCONTRE DE LA FORÊT FLÉTRIE

1D8 Résultat

1 DÉMON DE COMBAT

FOR 20 CON 14 TAI 18 INT 6 POU 12
DEX 18 CHA 5

Armure — 3 points de peau Points de Vie : 20

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Morsure	47 %	—	1D10+1D6
Griffes	53 %	51 %	1D6+1D6

SAN : La vision de ce démon entraînera la perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet sauveur sous la SAN ne soit réussi.

Ce démon de combat ressemble à un homme, hormis le fait que ses yeux sont là où devraient se trouver ses narines. Lorsque les personnages le rencontreront, il les attaquera immédiatement. Après avoir tué un aventurier, il essaiera de s'enfuir avec son corps pour aller le dévorer. S'il est poursuivi, il laissera tomber le corps et prendra la fuite.

2 NIUN

Niun est un ancien sage qui a été envoyé ici pour oublier sa sagesse. A une certaine époque, il savait tout ce qu'il était possible de connaître. Si on l'interroge sur l'Œil ou la tour où celui-ci est gardé, il dira aux aventuriers de se rendre à Ameeron. Si un aventurier lui demande quel sera son destin, Niun le fixera d'un regard étrange, avant de pousser un cri d'effroi. Il examinera ensuite les personnages des pieds à la tête et leur demandera qui ils sont. Le vieux sage est incapable de se défendre et peut être très facilement tué.

3-4 ARBRE DÉMON

Les personnages apercevront une chose qui semble n'être qu'un des multiples arbres étranges que l'on trouve sur ce plan. Si un joueur réussit un jet en Voir, il aura le sentiment qu'il y a quelque chose d'anormal chez cet arbre. Si les aventuriers s'en approchent à moins de trois mètres, l'arbre les attaquera.

FOR 20 CON 34 TAI 25 INT 0 POU 10
DEX 15

Armure — 8 points d'écorce Points de Vie : 43

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Branche	50 %	30 %	1D10+3
Morsure	60 %	—	3D6+3

Cet arbre a cinq branches avec lesquelles il peut frapper simultanément, à la même DEX. S'il touche avec l'une d'entre elles, elle s'enroulera autour de sa victime et l'attirera jusqu'à la gueule qui la mordra ensuite. Cette gueule est située à l'endroit où les branches rejoignent le tronc.

SAN : La vision de cet arbre étrange en train de dévorer un être humain entraînera une perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet sauveur sous la SAN ne soit réussi.

5 BANDITS DE GRAND CHEMIN

Cette bande de quatre hommes demande aux passants de leur remettre leurs biens, avant qu'ils ne soient autorisés à poursuivre leur voyage. Si un personnage donne la preuve qu'il est un sorcier, ou s'il tire une arme manifestement démoniaque, les bandits s'enfuiront. Ces couards partiront en courant à la première difficulté, abandonnant derrière eux leurs camarades blessés.

BANDIT UN

FOR 9 CON 13 TAI 15 INT 14 POU 12
DEX 13 CHA 11

Armure — 1D6-1 en cuir Points de Vie : 16

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Arc	55 %	25 %	1D8+1
Epée large	45 %	45 %	1D8+1
Dague	35 %	35 %	1D4+2

BANDIT DEUX

FOR 16 CON 13 TAI 12 INT 16 POU 10
DEX 13 CHA 10

Armure — 1D6-1 en cuir Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	59 %	55 %	1D8+2+1D6
Arc du désert	59 %	55 %	1D10+2+1D4
Dague	59 %	55 %	1D4+2+1D6

BANDIT TROIS

FOR 16 CON 12 TAI 13 INT 14 POU 10
DEX 12 CHA 10

Armure — Aucune Points de Vie : 13

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Masse légère	56 %	53 %	1D6+2+1D6
Bouclier	46 %	47 %	1D6+1D6
Jeter des pierres	36 %	—	2D4+1D6

BANDIT QUATRE

FOR 14 CON 13 TAI 14 INT 13 POU 10
DEX 17 CHA 15

Armure — 1D8-1 (barbare) Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Arc	58 %	55 %	1D10+1+1D4
Epée large	48 %	45 %	1D8+1+1D6
Dague	38 %	35 %	1D4+2+1D6

Ces bandits n'ont aucun bien de valeur, hormis leurs armes et leurs armures.

6

LE CADAVRE

Sur l'un des arbres, devant les aventuriers, un cadavre a été cloué. Les clous employés sont des chevilles de bois qui ne sont pas très solides. Si on touche au corps, il tombera à terre.

7

DÉMON DE COMBAT

FOR 15 CON 30 TAI 10 INT 10 POU 20
DEX 18 CHA 4

Armure — Aucune Points de Vie : 30

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Maillet	52 %	50 %	1D6+2+1D6

Ce démon ressemble à un vieil homme tenant un marteau. Lorsqu'il apercevra les aventuriers, il se laissera tomber au sol, en hurlant que sa jambe est brisée et qu'il ne veut pas mourir dans les bois. Si les personnages s'approchent de lui, il les attaquera. Une fois l'un des aventuriers tué ou assommé, il s'enfuira. Au terme d'une courte poursuite, il disparaîtra dans la brume. Qu'ils aient ou non enterré son corps, les aventuriers retrouveront leur camarade défunt cloué à un arbre, comme le cadavre de la rencontre 6, ci-dessus.

8

UNE SOURCE

Une source produisant un liquide épais et grisâtre s'écoule par l'une des infractuosités d'un rocher posé à terre. Si on soulève ce rocher, la source s'arrêtera définitivement de couler. Si l'un des personnages s'abreuve à cette source, il perdra temporairement 1 point de POU pendant 24 heures, mais récupérera 2 points de vie, s'il en avait perdu. La perte de POU est automatique, quel que soit le niveau des points de vie du personnage. On peut répéter ce processus autant de fois que désiré.

court trajet jusqu'à la ville. Les habitants de cette dernière savent que Rijel engage actuellement des hommes, ce qui signifie que quelque chose est en train de se passer à la tour où il habite. La plupart d'entre-eux n'ont pas envie d'en savoir plus.

LE PLAN DES OMBRES

Le Plan des Ombres n'est pas très éloigné de celui des Jeunes Royaumes, pourtant il en diffère par de nombreux points. Pour commencer, il est toujours infesté de brume et de brouillard qui diminuent grandement la visibilité. De plus, son ciel est totalement vide : sans lune, ni étoiles pour illuminer sa voûte. Enfin, ce monde connaît un perpétuel crépuscule.

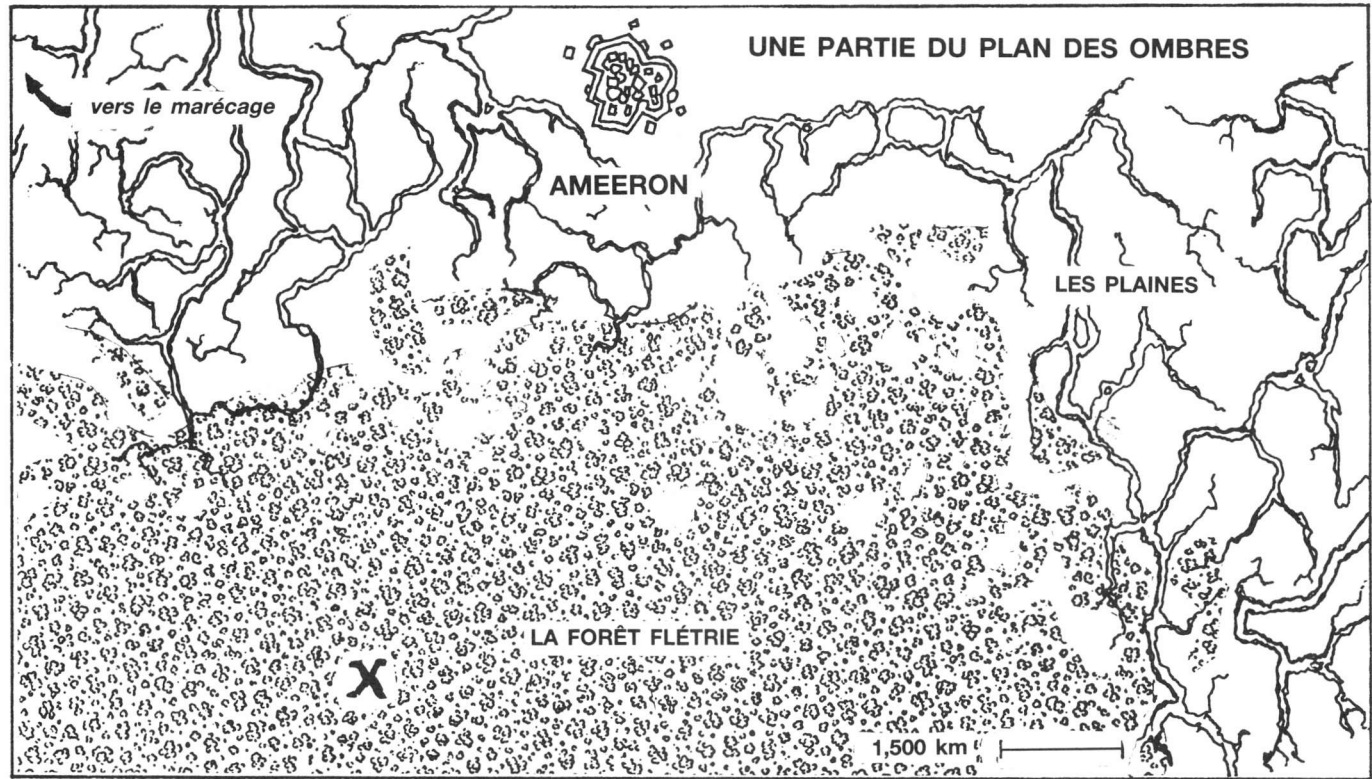
La Forêt Flétrie, au sein de laquelle arrivent les aventuriers, est composée d'arbres morts depuis longtemps. Au travers de la brume, on peut deviner des formes bizarres et surnaturelles. L'air est rempli de gémissements et de hurlements. Cet endroit est hanté par de nombreux démons et par les âmes de ceux qui s'y sont égarés. Beaucoup d'arbres ont les troncs ornés de visages aux grandes bouches défigurées par la souffrance. Alors qu'ils progresseront dans la Forêt Flétrie, les personnages pourront y rencontrer un ou deux démons ou encore certains habitants damnés de ce plan.

Les démons guériront normalement de leurs blessures sur le Plan des Ombres. A chaque round qui suivra la prise de points de dégâts, ils récupéreront 1D6 points de vie. Cette règle ne s'applique pas aux blessures infligées sur le plan des Jeunes Royaumes, mais seulement à celles du Plan des Ombres.

Rencontres

Toutes les deux heures (en temps de jeu), le MJ devra lancer 1D8 ; s'il obtient un résultat de huit, il relancera alors le dé sur la Table des Rencontres de la Forêt Flétrie pour déterminer ce qui arrive aux personnages. Si les personnages ont épuisé toutes les rencontres possibles, il n'y en aura plus d'autres, à moins que le MJ ne crée d'autres démons très courants sur ce plan.

De plus, à chaque fois qu'il effectuera un jet pour déterminer si une rencontre se produit, le MJ devra également lancer 1D100. S'il obtient un résultat inférieur ou égal à 05 dans la Forêt Flétrie, ou à 10 dans les plaines, Rijel aura découvert que les aventuriers sont à sa recherche. Deux heures plus tard, les personnages seront automatiquement attaqués par quatre démons de combat lâchés par le sorcier. Envoyés par Rijel, ils apparaîtront devant et derrière les aventuriers. Tous les démons natifs du Plan des Ombres peuvent être engagés comme tueurs à gages, mais ils devront alors être payés en sang et non en or.



LES TUEURS DÉMONS ENVOYÉS PAR RIJEL

DÉMON UN

Ce démon a un corps d'homme surmonté d'une tête de licorne.

FOR 20 CON 30 TAI 10 INT 6 POU 16 DEX 20
CHA 10

Armure — Aucune Points de Vie : 30

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	46 %	46 %	1D6+1D6
Morsure	46 %	—	1D10+1D6
Corne	46 %	46 %	2D6+1D6

DÉMON DEUX

Ce démon ressemble à un centaure très grand et très laid. Malgré son INT de 12, il ne changera pas de forme.

FOR 20 CON 19 TAI 21 INT 12 POU 10 DEX 20
CHA 10

Armure — Aucune Points de Vie : 28

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Sabots	52 %	—	1D6+2D6
Morsure	52 %	—	1D10+2D6

DÉMON TROIS

Ce démon a l'apparence d'une tortue debout sans carapace.

FOR 15 CON 30 TAI 12 INT 11 POU 4 DEX 20
CHA 10

Armure — Aucune Points de Vie : 30

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	46 %	46 %	1D6+1D6

DÉMON QUATRE

Ce démon a reçu l'ordre de changer de forme à chaque round, choisissant celle qui lui donnera le plus de chances de tuer son adversaire. C'est au MJ de décider quelles seront ces formes. En tout cas, cette créature essaiera de prendre des apparences lui permettant de faire au moins trois attaques par round.

FOR 20 CON 20 TAI 10 INT 22 POU 14 DEX 18
CHA 10

Armure — Aucune Points de Vie : 20

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	60 %	60 %	1D6+1D6
Morsure	60 %	—	1D10+1D6
Corne	60 %	60 %	1D6+1D6

SAN : La vision de ces démons entrainera la perte de 1D8 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi. En ce cas, on ne perdra qu'un seul point de SAN.

LES PLAINES

Les plaines forment un désert désolé et nu. De grosses nappes de brouillard glissent sur le sol. De nombreuses crêtes de rocher à moitié fondu, rendent les voyages difficiles. La terre est parfois fendue de crevasses d'où émanent en permanence des cris et des hurlements. Toutes les deux heures, le Maître de Jeu devra lancer 1D8, s'il obtient un score de huit, il relancera alors le dé sur la Table de Rencontre des Plaines.

LA CITÉ D'AMEERON

L'odeur putride qui s'en émane annoncera aux aventuriers qu'ils touchent à leur but. La cité d'Ameeron se dresse au fond d'une petite vallée aux pentes douces, et un suaire de fumée et de brume l'enveloppe constamment. Plus sale que n'importe quelle agglomération des Jeunes Royaumes, une impression malsaine s'en dégage. Les personnages seront effarés par la quantité de crasse déployée sous leurs yeux et une aura de maladie et de décadence s'exude de chacun des taudis de la ville.

Les constructions d'Ameeron ont de quoi donné la nausée à n'importe quel architecte. Les styles de toutes les époques, de tous les temps et de tous les plans s'y côtoient. Des maisons

victoriennes tombant en ruines se dressent à côté de villas villamiennes du premier-cycle et chaque bâtiment menace de s'écrouler en entraînant ses voisins dans sa chute. Autant dire, qu'il est dangereux d'y pénétrer, et encore plus d'y demeurer. Par endroits, quelques constructions ont été bâties à partir des décombres d'anciens édifices. Toutefois, les habitants d'Ameeron ne se donnent plus guère le mal de construire des bâtiments neufs. En effet, il faudrait être fou pour bâtir de nouvelles maisons avec les matériaux disponibles alors que les anciennes font tout aussi bien l'affaire.

Les rues sont habituellement vides car les mauvaises rencontres y sont fréquentes. Les criminels humains, les démons et les rats monstrueux qui vivent sous la cité, suffisent à dissuader les promeneurs éventuels. Même la demeure paraissant la plus abandonnée, abrite au moins une ou deux mauvaises « surprises » dans ses coins obscurs.

Les habitants d'Ameeron sont pitoyables et complètement apathiques. Ils n'ont rien à dire à propos de Rijel, si ce n'est qu'il n'est ni meilleur, ni pire que les autres et qu'il engage occasionnellement des gardes. Si le MJ le désire, il peut très bien imaginer quelques PNJs qui en veulent à Rijel et que les aventuriers pourront envoyer en « première ligne ».

TABLE DE RENCONTRES DES PLAINES

1D8 Résultat

1 LA PIERRE

Les personnages apercevront au loin deux groupes de personnes. Le premier est en train de pousser un gros morceau de pierre cylindrique, alors que le second se contente de regarder. A un certain moment, l'un des « pousseurs » s'approchera d'un spectateur et discutera avec lui, ce dernier ira alors à son tour pousser la pierre. Si l'un des personnages discute avec les « pousseurs », il lui faudra réussir un jet d'INT contre le POU de 18 de ces derniers, sinon il aura le sentiment qu'il est extrêmement important d'aider à déplacer la pierre. Il est difficile de briser cette malédiction. Pour cela, il faut qu'un second personnage s'approche du premier, s'exposant ainsi aux effets déjà décrits, et qu'il réussisse son jet contre le POU de 18 sur le Tableau de Résistance. Ensuite, il lui faudra encore réussir un jet d'Eloquence pour que le personnage ensorcelé abandonne son travail. Ceci fait, le sortilège sera rompu. Il faudra procéder de la même façon pour chaque personnage pris au piège.

2 DÉMONS DE COMBAT

FOR 15 CON 10 TAI 10 INT 5 POU 10
DEX 10 CHA 5

Armure — Aucune

Points de Vie : 10

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	30 %	30 %	1D6+1D6
Morsure	30 %	—	1D10+1D6

Les personnages seront assaillis par une meute composée de 1D8 démons. Ces derniers ressemblent à des chiens debout sur leurs pattes postérieures et ont les caractéristiques présentées ci-dessus. Ils attaqueront, tant que la moitié d'entre-eux n'auront pas été tués.

SAN : La vision de ces démons entraînera une perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet sous la SAN ne soit réussi.

3 VENT

Les personnages seront surpris par une tornade. Tous les objets de petites dimensions qui n'auront pas été solidement arimés auront une chance égale à 100 moins cinq fois le POU de leur propriétaire (exprimé en pourcentage), d'être emportés par le vent. Il y aura toujours au moins 5 % de chances de perdre un objet.

4 PLUIE FÉTIDE

Alors qu'ils traverseront les plaines, les aventuriers remarqueront que l'herbe autour d'eux est animée d'étranges mouvements rythmiques. De gros morceaux d'une substance collante et verdâtre sont en train de tomber du ciel ! Chaque personnage devra réussir un jet sous deux fois son POU, s'il ne veut pas être atteint par cette substance qui occasionne 1D8 points de dégâts. Une armure normale pourra protéger un aventurier de cet inconvenient. Une armure démon, par contre, ne sera pas d'aucune utilité, car la substance la traversera comme si elle n'existait pas pour toucher son porteur. La pluie s'arrêtera au bout de cinq minutes.

5 UNE MARE D'ACIDE

Les aventuriers arrivent devant une petite mare de liquide limpide et bouillonnant. C'est un acide corrosif qui fera 1D10 points de dégâts à tout ce qui sera mis en contact avec lui, y comprises les armes et les armures démons. Une armure classique souffrira ensuite d'un modificateur de -3. *Par exemple : une armure barbare arrête normalement 1D8-1 points de dégâts. Après avoir été touchée par l'acide, elle n'aura plus qu'une protection d'1D8-4. Evidemment, elle n'arrêtera jamais moins que zéro points.*

6 LA HUTTE

Les aventuriers apercevront une petite hutte de pierre devant eux. Elle est faite d'innombrables petites pierres empilées les unes sur les autres. A l'intérieur, il y a un puits à feu, mais aucun autre signe d'un quelconque occupant.

7 KORON

Les personnages remarqueront une plume bleue dépassant de la crête la plus proche. Un casque apparaîtra bientôt suivi d'un homme revêtu d'une armure de plaques complète. Celui-ci saluera les aventuriers, se présentant sous le nom de Koron. Il dira qu'il les recherche depuis longtemps et qu'il est à leur service.

Si on l'interroge, il révélera qu'il a demandé au vieux Niun quel serait son destin, et le vieil homme lui a répondu qu'un groupe de puissants aventuriers allait venir à Ameeron et que lui, Koron, devait les aider à chercher une certaine gemme. Il est très excité à cette idée car Niun lui a également dit qu'ils l'emmèneraient dans les Jeunes Royaumes où il pourra commencer une nouvelle vie.

FOR 15 CON 13 TAI 14 INT 11 POU 12
DEX 12 CHA 14

Armure — 1D10+2 en plaques Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Epée large	63 %	70 %	1D8+1+1D6
Targe	67 %	77 %	1D6+1D6

COMPÉTENCES : Déplacement silencieux 67 %, Se cacher 56 %, Eviter 89 %, Chercher 59 %, Lire/Ecrire le Commun 26 %, Premiers soins 68 %.

8 DÉMON DE COMBAT

FOR 26 CON 25 TAI 15 INT 16 POU 10
DEX 24 CHA 1

Armure — Aucune

Points de Vie : 28

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	66 %	66 %	1D6+2D6
Morsure	66 %	—	1D10+2D6
Cornes	66 %	—	2D6+2D6

Ce démon attaquera les aventuriers. S'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il marmonnera des mots étranges et disparaîtra, semblant se fondre dans le brouillard ambiant.

SAN : La description de ce démon est laissée au libre choix du MJ mais dans tous les cas il sera horrible et sa vision entraînera une perte de 1D4 points de SAN à moins qu'un jet de SAN ne soit réussi.

Tant que les envoyés de Jagreen Lern déambuleront dans les rues d'Ameeron, le MJ devra lancer 1D8 tous les quarts d'heure. S'il obtient un résultat de huit, alors quelque chose aura décidé de sortir de l'ombre suffisamment longtemps pour causer des ennuis aux aventuriers. Il lancera à nouveau le D8 sur la Table de Rencontres d'Ameeron.

Détails des Bâtiments

Les aventuriers risquent certainement de vouloir visiter quelques bâtiments d'Ameeron. Utilisez les tables suivantes pour déterminer l'état général des édifices et s'ils possèdent, ou non, des « locataires ».

Etat du Bâtiment : Lancez 1D100. Le résultat obtenu représentera les chances qu'il a de s'écrouler une fois un personnage à l'intérieur. Si une construction s'effondre, les personnages à l'extérieur devront réussir un jet en Sauter pour éviter les débris qui tombent. Ceux qui se trouvent à l'intérieur devront effectuer un jet sous deux fois leur DEX pour y parvenir. Dans les deux cas, ceux qui auront manqué leur jet subiront 6D6 points de dégâts.

Habitants : Pour déterminer si une maison est habitée, lancez à nouveau un D100. Si le score réalisé est supérieur à ses chances de s'écrouler, elle est habitée. Dans le cas contraire, on y trouvera que quelques rats.

Résidents : Si les personnages pénètrent dans un bâtiment habité, lancez 2D6 pour déterminer le nombre de résidents. Puis, lancez 1D100 sur la Table de Réaction des Résidents pour déterminer leur attitude envers les aventuriers.

TABLE DE RÉACTION DES RÉSIDENTS

D100	Réaction
1-10	Amicaux : ils proposeront de l'aide, des informations, etc...
11-60	Suspicieux : ils demanderont les noms des aventuriers, leurs intentions etc...
61-90	Hostiles : ils demanderont aux aventuriers de partir et passeront à l'attaque s'ils sont provoqués.
91-00	Outragés : ils attaqueront immédiatement et pourront éventuellement poursuivre les intrus.

TABLE DE RENCONTRES D'AMEERON

1D8 Résultat

1-2 L'ATTAQUE

Alors que les aventuriers se frayeront un passage au travers des rues boueuses, ils verront une ombre se détacher soudain d'un mur proche. Un jet réussi en Voir, permettra de l'apercevoir tourner à un coin. Une minute plus tard, un cri horrible retentira au dessus de leurs têtes et un homme se laissera tomber sur un personnage désigné au hasard, avant d'engager un corps-à-corps avec lui. Dès qu'il aura mis sa victime hors de combat, le voleur tentera de lui subtiliser prestement un objet de valeur avant de retourner se cacher dans l'ombre.

FOR 15 CON 14 TAI 8 INT 9 POU 9
DEX 16 CON 5

Armure —	Aucune	Points de Vie : 13		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts	
Dague	82 %	76 %	1D4+2	
Poing	67 %	65 %	1D3	
Coup de pied	54 %	34 %	1D6	

Si le voleur est maîtrisé, il demandera pitié (45 % en Persuader) prétendant que sa famille meurt de faim et que son vol devait lui permettre de leur payer le repas du soir.

3-5 LE SBIRE DE RIJEL

Les aventuriers seront attaqués par l'un des nombreux sbires de Rijel. Celui-ci a la forme d'un démon de combat invisible. Les aventuriers n'auront que la moitié de leurs chances normales de le toucher en combat, alors que les chances du démon seront doublées au cours du premier round.

FOR 12 CON 16 TAI 12 INT 13 POU 10
DEX 14 CHA —

Armure —	Invisibilité	Points de Vie : 16		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts	
Griffes (2)	40 %	30 %	1D6+1D6	

Le démon combattra pendant six rounds avant de tenter de s'échapper. Son objectif est de juger la force des aventuriers, pour aller faire son rapport à Rijel.

6 LE RAT

Tandis qu'ils descendent une rue, les aventuriers seront intrigués par un puissant couinement qui émane d'une maison en ruines non loin d'eux. Des grognements effrayants et des craquements de charpente semblent indiquer que la bâtisse est sur le point de s'écrouler. Un énorme rat, essayant de sauver sa vie du désastre imminent, voit les aventuriers et fonce sur eux. Des jets réussis en Voir permettront aux personnages de remarquer la lueur de folie qui brille dans ses yeux, la bave aux coins de sa gueule et le sang qui dégouline à l'arrière de son crâne.

FOR 9 CON 14 TAI 9 INT 1 POU 10
DEX 10

Armure —	Aucune	Points de vie : 11 (13 moins 2 perdus)		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts	
Morsure	35 %	—	1D6*	

* Un personnage mordu devra réussir un jet sous cinq fois sa CON ou contracter la Vérole des Rongeurs. Cette maladie lui fera perdre un point de vie par jour, tant qu'il n'aura pas réussi un jet sous trois fois sa CON, indiquant qu'il est guéri. Un de ses amis pourra arrêter la maladie en réussissant un jet en Premiers Soins sous son pourcentage divisé par 5. Toutefois, pour que ce jet soit efficace, il faudra qu'il soit effectué juste après la morsure. De même un autre aventurier pourra tenter d'effectuer un jet sous son pourcentage en Connaissance des plantes divisé par 5 pour soigner le malade.

7 LES MENDIANTS

Deux mendiants s'approcheront des personnages. Ils pousseront des « ooh » et des « aah » de ravissement en voyant leurs superbes vêtements et leur magnifique équipement. Après quelques flatteries, ils demanderont l'obole aux étrangers, réclamant de la nourriture, des vêtements et d'autres objets utiles. Si les aventuriers sont réticents, les mendiants les menaceront de toutes les maladies que les membres de leur « caste » sont censés transmettre. Si les aventuriers les menacent également, ils s'enfuiront jusqu'à un hôtel proche. Si les personnages les poursuivent, ils ne les retrouveront pas.

JAK, MENDIANT UN

FOR 13 CON 6 TAI 11 INT 11 POU 7
DEX 10 CHA 6

Armure — 1 point de graisse Points de Vie : 6

MALADIES : Lèpre non contagieuse, hémophilie (perte d'un point de CON par tour, tant que l'hémorragie n'est pas endiguée), obésité (procure 1 point d'armure), nez gangrené (il en émane une horrible puanteur).

VANGY, MENDIANT DEUX

FOR 13 CON 8 TAI 9 INT 10 POU 10
DEX 8 CHA 8

Armure — Aucune Points de Vie : 8

MALADIES : Lèpre non contagieuse, rachitisme (pas de conséquence), manchot du bras gauche.

Tout personnage qui livrera un corps-à-corps avec un de ces mendiants, sera exposé à la Vermine Grouillante, de sales petites créatures qui réduiront sa DEX de 1 point jusqu'à ce qu'il soit parvenu à s'en débarrasser. La méthode à employer dépendra de l'ingéniosité des joueurs. Si elle amuse le Maître de Jeu, cela signifiera qu'elle est efficace!

8 UN NUAGE DE POUSSIÈRE BRUYANT

Un gros nuage de poussière dense et étouffante descendra la rue en roulant, se dirigeant vers les aventuriers. Quand il les atteindra, il se révélera être un démon de combat. Bien sûr, il passera à l'attaque.

FOR 30 CON 35 TAI 1 INT 1 POU 17
DEX 10 CHA 6

Armure —	Aucune	Points de Vie : 24		
Arme	Attaque	Parade	Dégâts	
Rafale de vent	41 %	—	5D6	

LA TOUR DE RIJEL

Il s'agit de l'objectif des aventuriers. C'est là qu'ils espèrent trouver Rijel le sorcier et l'Œil de Kral-Arkresh.

Lorsqu'ils arriveront à la tour, le Maître de Jeu devra utiliser la table suivante pour déterminer où se trouve Rijel et ce qu'il fait à cet instant précis.

TABLE DE LOCALISATION DE RIJEL

D100	Résultat
1-10	A quitté la tour pour 1D4 heures.
11-30	Dans la salle 6, effectuant des recherches.
31-35	Dans la salle 7 avec Lyonra.
36-45	Dormant dans la salle 7.
46-70	Invoquant un démon de combat dans la salle 8.
71-00	Invoquant Chardros dans la salle 11.

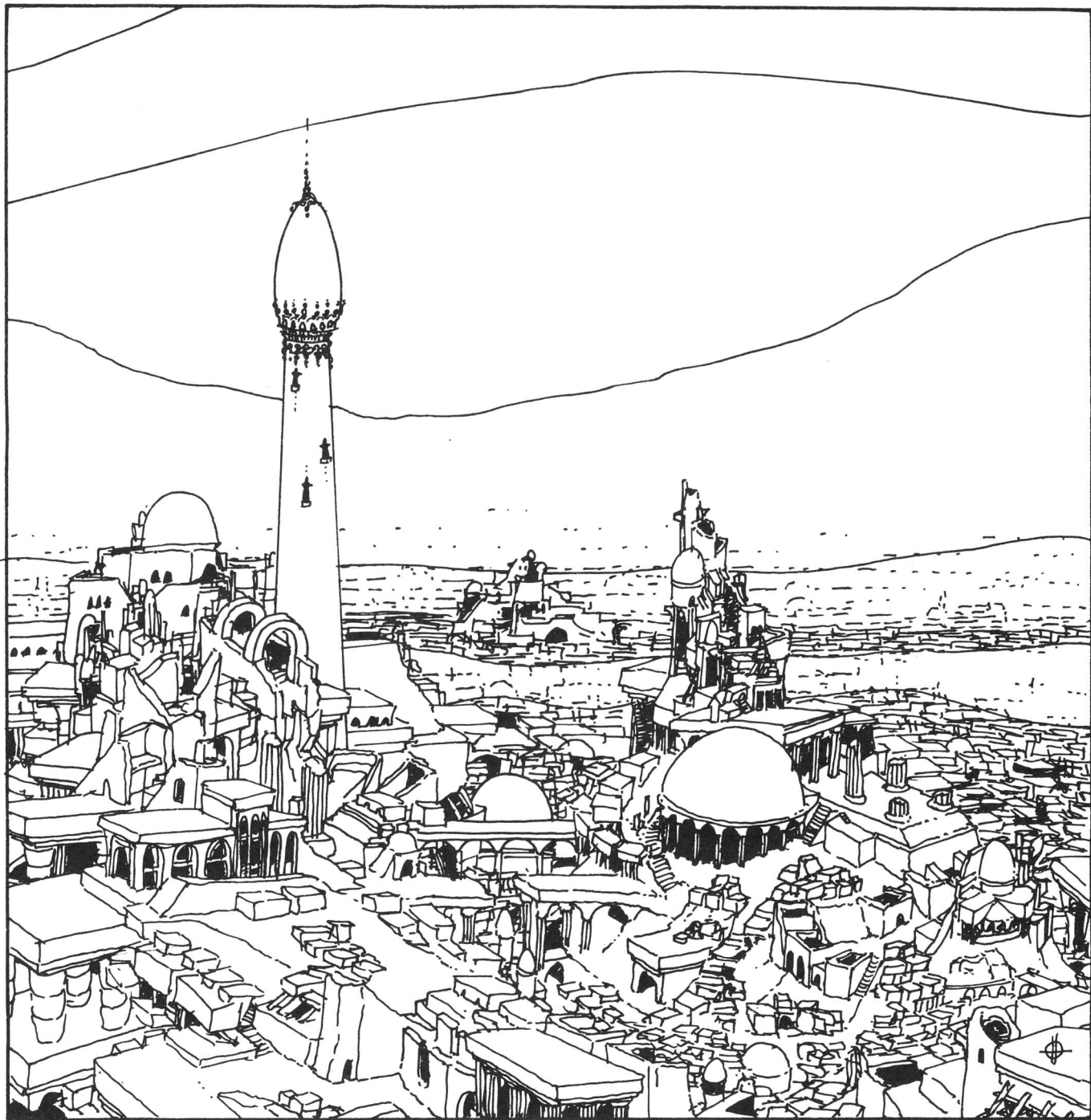
La tour interdite mesure 20 mètres de haut et est complètement noire. Elle s'élève au dessus du reste de la cité, même si les brumes dissimulent généralement à la vue ses étages supérieurs. Elle semble toute neuve et est, sans conteste, la construction la plus stable de la ville. Le rez-de-chaussée et le troisième étage sont dépourvus de fenêtres, alors que les deux autres niveaux en ont trois chacun. Elles sont protégées par des barreaux et réparties irrégulièrement sur l'un des flancs du bâtiment. Le toit a la forme d'un dôme.

Deux gardes se tiennent à la porte d'entrée de la tour.

Intérieur de la Tour

Salle 1

Il s'agit de l'entrée de la tour et un garde est posté à la droite de la porte donnant sur la salle 4. Hormis cela, cette pièce est laissée vide. Elle possède trois sorties : une à gauche, une à



droite et la dernière face à soi lorsqu'on entre. Elles ne sont pas protégées par des portes ou des rideaux.

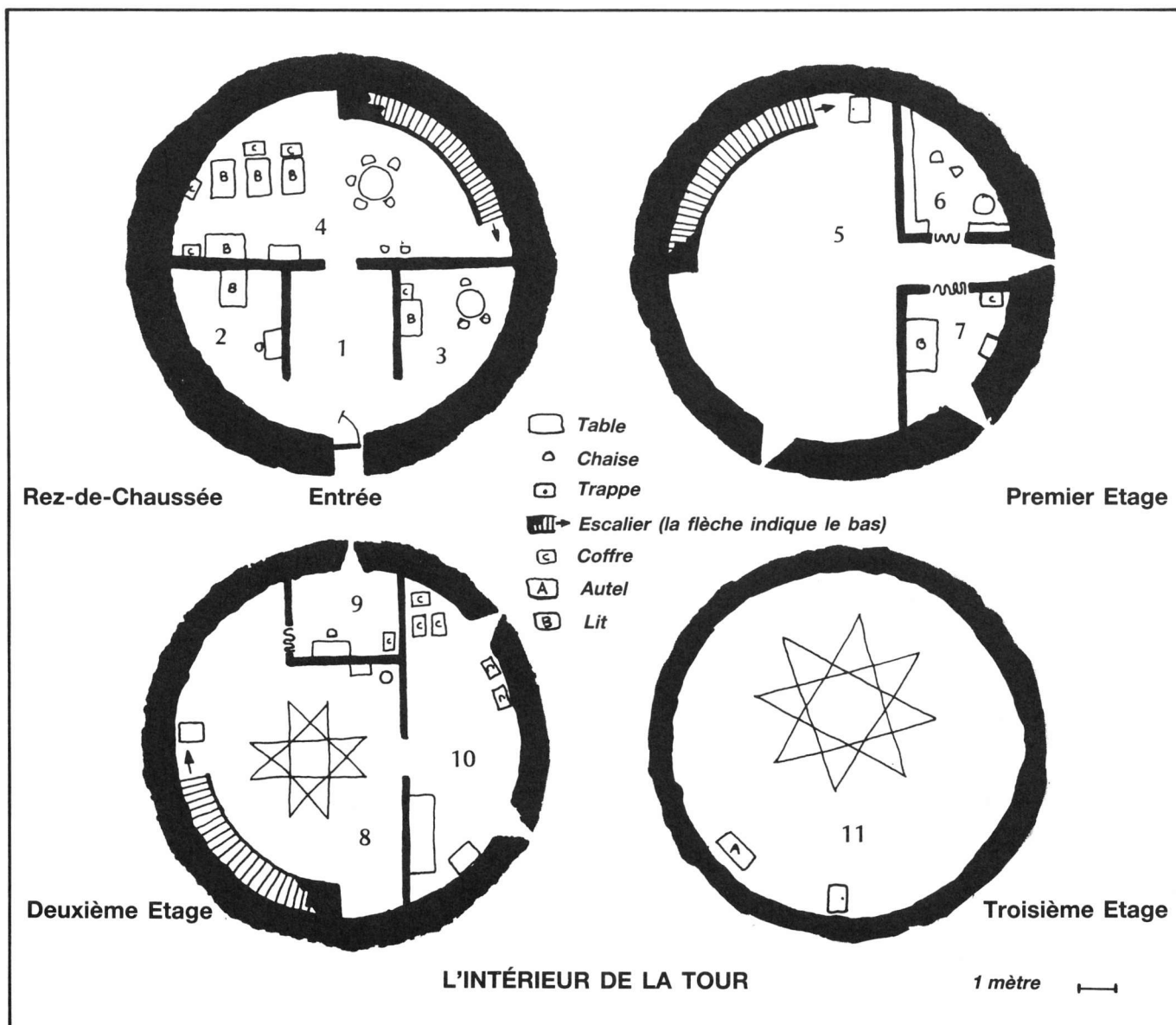
Salle 2

C'est une remise, encombrée par tous les débris que l'on a sortis de la salle 11 au cours des dernières semaines. Les coffres

et les boîtes de cette pièce contiennent des vêtements ou de la nourriture séchée. Rien ici n'a une grande valeur.

Salle 3

Encore une pièce de rangement. Elle est similaire à la salle 2, mais l'on peut trouver dans l'un des coffres une bouteille de



vin melnibonéen vieux de plus de 130 ans. Celle ci pourra être vendue 3000 GB à un amateur éclairé.

Salle 4

C'est dans cette salle que vivent les gardes de la tour. On y trouve quatre lits quasi identiques et un coffre au pied de chacun. Un garde dort dans l'un de ces lits. Il a 20 % de chances de se réveiller lorsqu'on entre dans la salle ou s'il y a du vacarme dans une pièce adjacente. Chaque coffre contient un assortiment de vêtements et 1D10 GB. A la droite des personnages, en entrant, on peut voir une porte ouverte donnant sur un escalier montant au premier. Cet escalier aboutit à une trappe qui peut être bloquée depuis l'étage supérieur.

Salle 5

C'est ici que se retirent parfois Rijel et sa maîtresse, Lyonra. Ils y accueillent également leurs invités occasionnels. La pièce contient deux tables, un coffre, cinq chaises et une grande étagère couverte de livres. Si Lyonra n'est pas dans la salle 7 avec Rijel, elle sera assise à la grande table, en train de lire.

Le coffre contient des cartes, des pièces de bois sculptées et un service de gobelets à vin valant 50 GB. Les livres de l'étagère sont consacrés à des sujets divers et n'ont aucune valeur particulière.

Salle 6

C'est la bibliothèque personnelle de Rijel. Elle est défendue par un Gardien Spirituel au POU de 28 et à l'INT de 80. Une fois celui-ci détruit, cette pièce ne comportera plus d'autres dangers.

Les rayonnages contiennent près d'un millier d'ouvrages, du

parchevin traitant de magie au manuel de physique. Rijel a récupéré ces livres sur de nombreux plans différents. Il y a 5 % de chances pour qu'un ouvrage pris au hasard soit d'une grande valeur. Lancez alors 1D100 et multipliez le résultat par 100 pour calculer son prix en Grandes Bronze. Sur un jet de 01 à 10, le livre aura une valeur magique. Divisez ce résultat par deux en arrondissant les fractions à l'unité inférieure afin de déterminer le rang de sorcellerie auquel il permet d'accéder, pourvu que l'on ait déjà atteint le rang juste inférieur.

Salle 7

Cette pièce abrite les appartements personnels de Rijel. Elle est joliment décorée de soie, de satin et d'autres matériaux rares. Le coffre au pied du lit contient les trois plus belles robes du sorcier, valant respectivement 3560, 4800 et 5300 GB. On peut également y trouver une dague démon de rechange, exactement semblable à celle que porte Rijel, hormis le fait qu'elle ressemble à un vieux couteau rouillé. Si le magicien est en train de dormir dans la pièce, son armure démon aura revêtu l'apparence d'une chemise de nuit et ses armes sembleront n'être que des bijoux.

Salle 8

C'est l'atelier principal de Rijel. L'étoile à huit branches du Chaos est dessinée sur le sol et l'on peut y découvrir deux portes, dissimulées par des tentures, ainsi qu'un escalier qui monte. Si Rijel était en train d'invoquer un démon, celui viendra juste d'apparaître lorsque les aventuriers arriveront. Le sorcier s'enfuira alors vers la salle 9. Il n'y rien d'autre d'intéressant dans cette pièce.

Salle 9

C'est le laboratoire actuel de Rijel. La tenture à l'entrée est

une porte démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 0 CON 69 TAI 16 INT 7 POU 20 DEX 0 CHA 0

Une fois cette porte démon brisée, il est possible d'entrer dans la pièce. Elle contient une table couverte de fioles et de flacons et un coffre de 20x50x25 centimètres qui renferme divers ingrédients nécessaires au brassage de potions et 23 paquets d'Hellobore permettant chacun une invocation.

Les huit flacons sur la table contiennent des décoctions, plus ou moins prêtes à l'emploi :

1. Une dose de potion de soins d'1D6 points.
2. Une dose de potion de soins d'1D6 points.
3. Deux doses de potion de soins de 2D6 points.
4. Un acide qui occasionnera 1D20 points de dégâts à tout ce qu'il touchera, hormis le verre.
5. Une dose de potion de soins d'1D6 points.
6. Une dose de poison qui infligera 1D10 points de dégâts immédiatement après ingestion.
7. Une dose de potion de soins incomplète, qui agira en fait comme un poison et tuera en 1D6 heures celui qui l'aura bu.
8. Un acide occasionnant 1D10 points de dégâts à tout ce qu'il touche, hormis le verre.

Toutes les fioles ont des étiquettes écrites en Mabden. Si Rijel entre dans cette pièce pour fuir les personnages, il commencera par boire si nécessaire une potion de soins avant de jeter de l'acide sur les aventuriers au moment où ceux-ci franchiront la porte. Ensuite, il tentera une Intervention Divine pour s'échapper.

Salle 10

Ce fut, pendant un temps, le laboratoire de Rijel, mais on y entrepose aujourd'hui les denrées qui se trouvaient jadis dans la salle 11.

Les coffres de cette pièce contiennent des robes utilisées par Rijel et sa maîtresse. Dans celui du fond, on peut découvrir une boîte à bijoux qui contient un diadème d'argent incrusté d'opales valant 5200 GB, une broche en or de 310 GB et une couronne de verre filé ornée de 3 rubis de 13 carats et d'un diamant en son centre. Cette couronne vaut 7680 GB, mais elle est extrêmement fragile et se cassera si elle n'est pas manipulée avec le plus grand soin. Le coffre où se trouve la boîte à bijoux est verrouillé ; quiconque essaiera de le forcer devra effectuer un jet sous la moitié de ses chances normales en Crocheter pour y parvenir.

Salle 11

Il y a peu, cette pièce faisait office de remise. Lorsque Rijel a acquis l'Œil, il a fait vider cette salle afin de s'en servir pour la cérémonie au cours de laquelle doit intervenir la gemme. L'apparence de la pièce sera différente si Rijel est en train d'essayer l'invocation spéciale de Chardros.

SI RIJEL EST EN COURS D'INVOCATION

Si Rijel est en train d'accomplir son invocation au moment où les aventuriers entrent dans la tour, il lui faudra 1D20 minutes pour la terminer. Si les personnages ne l'ont pas rejoint avant ce laps de temps, ils risquent d'avoir de sérieux ennuis.

Lorsque les aventuriers pénétreront dans cette pièce, ils verront Rijel en train de faire de grands mouvements devant un objet brillant, tout en psalmodiant en Haut Melnibonéen. La salle sera entièrement baignée par la lumière aveuglante qui émane de l'objet.

Quiconque s'approchera de Rijel sera atteint par une boule d'énergie émise par le corps du sorcier. Cette boule infligera 1D10 points de dégâts en ignorant toutes les armures normales. Elle endommagera une armure démon.

Si on essaie de frapper Rijel avec une arme, les jets de dés seront effectués normalement, mais à cet instant précis, l'Œil brillera violemment et protégera le sorcier à l'aide d'un écran magique équivalent à 1D20+5 points d'armure. Cet écran aura 50 % de chances de briser une arme normale et infligera 1D20 points de dégâts à une arme démon.

Une fois franchie la protection accordée par le joyau, il faudra encore traverser l'armure de Rijel.

S'il parvient à invoquer Chardros, Rijel devra ensuite convaincre le dieu de ses droits au trône de Pan Tang. Ce ne sera pas facile. Le MJ devra lancer 1D100. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au CHA de 10 de Rijel, alors Chardros sera convaincu que le sorcier est fait pour régner et il l'accompa-

gnera à Pan Tang. Les aventuriers devront alors tenter une Intervention Divine pour se sauver car ils ne pourront pas faire grand chose d'autre.



Si Rijel échoue, il sera instantanément tué par son dieu et les aventuriers (ainsi que le monde) n'auront plus aucun problème, à moins qu'ils n'agissent stupidement à l'égard de Chardros. Dans tous les cas l'apparition de Chardros sous sa forme la plus abjecte ne pourra qu'entraîner une perte de SAN chez les aventuriers. Pour de plus amples détails, rendez vous au chapitre 7 des règles de Sormbriger.

SI RIJEL N'EST PAS EN TRAIN DE FAIRE L'INVOCATION

Si Rijel n'est pas en train d'invoquer Chardros, la situation sera quelque peu différente. Lorsque les personnages entreront dans cette pièce, ils pourront voir qu'elle est illuminée par une lueur jaune brillante qui émane d'une énorme gemme posée au centre d'un triangle de la loi dessiné sur le sol à côté d'une étoile du Chaos. Le centre de cette étoile est vaguement lumineux.

La gemme du triangle est l'Œil de Kral-Arkresh. Si Rijel est mort, il est possible de s'en approcher et de la toucher. S'il est vivant, le joyau se défendra de la façon décrite ci-dessous. Hormis cela, la pièce est vide et n'est pas gardée.

L'ŒIL DE KRAL-ARKRESH

Le pouvoir de l'Œil n'est pas mince... Même entre les mains de quelqu'un qui ne connaît rien à la sorcellerie, il peut être utilisé pour attaquer et se défendre magiquement, pourvu qu'il soit « accordé » à son propriétaire. Pour « accorder » l'Œil, un personnage devra d'abord lui sacrifier définitivement un point de POU.

ATTAQUE MAGIQUE : Lorsque son possesseur le désire, il peut dépenser temporairement un point de POU pour activer l'Œil en mode d'attaque. Ceci lui permettra d'envoyer des boules d'énergie, jusqu'à une distance égale en mètres à la DEX de l'utilisateur. Elles infligeront 1D10 points de dégâts qui ignoreront les armures normales et pourront endommager les armures démons. Chaque point de POU dépensé permettra d'envoyer trois boules d'énergie.

DÉFENSE MAGIQUE : En sacrifiant temporairement un deuxième point de POU, le personnage peut activer le mode de défense de l'Œil. Celui-ci projettera alors autour de son utilisateur un champ de force qui agira comme une armure de 1D20+5 points. Une arme normale qui touchera ce champ aura 50 % de chances de se briser et les armes démons endureront 1D20 points de dégâts. Le champ de force sera efficace pendant 5 rounds pour chaque point de POU utilisé pour le créer. Les défenses de l'Œil peuvent être activées indépendamment de son mode d'attaque.

AIDE MAGIQUE AUX INVOCATIONS : S'il est en la possession d'un sorcier du cinquième rang, l'Œil peut aider à invoquer un Seigneur du Chaos en ajoutant 20 % à ses chances normales de réussite. L'Œil n'aidera cependant pas à influencer le dieu, une fois que celui-ci aura fait son apparition. Cette tâche incombera au sorcier seul.

Si l'Œil est laissé seul, il ne se laissera toucher que par son utilisateur « accordé ». Sinon, il pourra émettre jusqu'à 10 boules d'énergie, causant 1D20 points de dégâts chacune. Si cela ne suffit pas à décourager l'intrus, le propriétaire de l'Œil sera averti télépathiquement du danger qu'il court, et le joyau érigera autour de lui une barrière infranchissable, épaisse d'un mètre, qui causera 1D4 points de dégâts à quiconque essaiera de la passer. Ce champ de force pourra être détruit si on lui inflige 50 points de dommages. Quoiqu'il en soit, à chaque coup, l'Œil occasionnera 1D4 points de dégâts à celui qui frappe. Ces dommages ne pourront pas être diminués par une armure.

LES MÉCHANTS

Les gardes présentés ici sont des êtres sans imagination. Leurs ordres sont d'attaquer et de tuer quiconque essaye de pénétrer dans la tour sans l'autorisation de Rijel. Ils s'acquittent de leur tâche avec la plus grande des compétences.

GARDE UN

FOR 12 CON 15 TAI 10 INT 11 POU 14 DEX 9
CHA 9

Armure — 1D10+2 en plaques Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée large*	75 %	86 %	1D8+1+5D6
Dague	58 %	30 %	1D4+2

* Une épée démon dont les caractéristiques sont :

FOR 51 CON 20 TAI 2 INT 5 POU 5 DEX 20 **CHA 9**

GARDE DEUX

FOR 11 CON 14 TAI 12 INT 12 POU 15 DEX 10
CHA 10

Armure — 1D10-1 en plaques Points de Vie : 14

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée large*	83 %	75 %	1D8+1+5D6
Dague	75 %	97 %	1D4+2

* Une épée démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 50 CON 22 TAI 2 INT 1 POU 12 DEX 20
CHA 5

GARDE TROIS

FOR 14 CON 17 TAI 10 INT 11 POU 11 DEX 12
CHA 9

Armure — Démon Points de Vie : 17

(CON 78 TAI 10 POU 20)

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée large*	90 %	52 %	1D8+1+5D6
Hachette	83 %	70 %	1D6+1

* Une épée démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 50 CON 21 TAI 2 INT 1 POU 17 DEX 15
CHA 5

GARDE QUATRE

FOR 11 CON 15 TAI 10 INT 14 POU 15 DEX 12
CHA 12

Armure — 1D8-1 (Barbare) Points de Vie : 15

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Hache des mers*	64 %	52 %	7D6+2
Dague	72 %	73 %	1D4+2

* Une hache démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 50 CON 24 TAI 2 INT 1 POU 13 DEX 16
CHA 5

LYONRA

Lyonra est l'actuelle maîtresse de Rijel. Il s'agit surtout d'un démon de désir qui est contraint de rester avec lui. Elle n'aime pas Rijel. A moins qu'il ne lui en donne l'ordre, elle n'essayera pas d'arrêter les aventuriers. Si elle interprète mal ses ordres, elle pourra même aller jusqu'à les aider.

FOR 13 CON 23 TAI 12 INT 14 POU 11 DEX 15
CHA 20

Elle n'utilise aucune arme et ne porte pas d'armure, ou de vêtements qui puissent en tenir lieu.

UNE NOTE CONCERNANT LES DÉMONS

Les armes personnelles de Rijel, son armure et Lyonra sont des démons liés au magicien. En outre, les armes démons de ses gardes sont liées à leur propre personne. Considérez que tous les autres sont des serveurs rétribués de Rijel.

RIJEL

Il n'y a encore que quatre ans, Rijel était un serviteur respecté du Théocrate. Cependant, après avoir soutenu que Pan Tang devait utiliser sa science (une arme de la Loi) contre la Loi elle-même — allant ainsi à l'encontre de la doctrine de l'Eglise du Chaos et des opinions personnelles de Jagreen Lern — il a brutalement décidé, à juste propos, qu'il n'était peut-être plus en sécurité à Hwamgaarl. Ayant rassemblé ses biens et quelques gardes fidèles, il s'est enfui avec eux du plan des Jeunes Royaumes. Au cours de son exil, il a collecté de nombreux ouvrages scientifiques sur les Plans de la Loi, espérant pouvoir revenir un jour à Hwamgaarl avec assez d'éléments pour convaincre le Théocrate du bien fondé de ses théories.

La découverte de l'Œil a modifié tous ses projets. Grâce à lui, il n'aurait pas à revenir en rampant devant le Théocrate, le suppliant de lui accorder une audience. Il a décidé qu'il emmènerait Chardros avec lui pour convaincre le maître de Pan Tang. Depuis qu'il possède l'Œil, il a travaillé dur à préparer ses arguments, afin que son succès soit assuré.

Ses armes personnelles et son armure lui sont liées.

FOR 10 CON 18 TAI 13 INT 18 POU 33 DEX 10
CHA 10

Age : 47 ans

Elan : 82

Armure — Robe Démon

Points de Vie : 21

(CON 77 TAI 13 POU 18)

Blessure Majeure : 11

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Épée large*	74 %	70 %	1D8+1+5D6
Dague**	52 %	59 %	1D4+2+5D6

* Une épée démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 50 CON 24 TAI 2 INT 1 POU 13 DEX 16
CHA 5

** Une dague démon ayant les caractéristiques suivantes :

FOR 50 CON 25 TAI 1 INT 1 POU 13 DEX 16
CHA 5

COMPÉTENCES : Eviter 45 %, Passe-passe 37 %, Faire un nœud 49 %, Equilibre 20 %, Ecouter 20 %, Chercher 19 %, Voir 29 %, Goûter 97 %, Pister 34 %, Crédit 23 % (après sa fuite des Jeunes Royaumes ; auparavant, il possédait 96 %), Eloquence 36 %, Persuader 37 %, Se cacher 27 %, Déplacement silencieux 53 %, Evaluer un trésor 68 %, Premiers soins 89 %, Cartographie 76 %, Mémoriser 95 %, Connaissance des plantes 98 %, Connaissance des poisons 168 %.

LANGAGES (Parler/Lire-Ecrire) — Commun 96/93 %, Bas Melnibonéen 93/87 %, Haut Melnibonéen 69/66 %, Pande 36/24 %, Mabden 99/98 %, Orgien 100/100 %.

INVOCATIONS — Élémentaires : Air 99 %, Terre 100 %, Feu 100 %, Eau 98 % ; Démons : Combat 97 %, Désir 100 %, Savoir 99 %, Possession 96 %, Protection 98 %, Transport 100 % ; N'importe quel Seigneur des Élémentaires, Chardros.

RÉCOMPENSES

Si les aventuriers survivent à ce scénario et reviennent avec l'Œil, ils auront immédiatement une audience avec le Théocrate.

Jagreen Lern leur dira alors : « Que celui qui a l'Œil, le tende devant lui. »

Une fois que l'aventurier concerné se sera exécuté, il demandera alors : « As-tu accordé l'Œil à ta personne ? »

Si le personnage ne l'a pas fait, le Théocrate sourira et s'emparera du joyau, émerveillé par sa beauté.

Si l'aventurier l'a fait, même avec les meilleures intentions du monde, le Théocrate ordonnera qu'il soit immédiatement mis à mort. Au grand désarroi de ses amis, cette exécution sera accomplie sur l'heure, devant eux. Si Koron est avec les personnages, il sera également condamné. Il n'avait conclu aucun marché avec Jagreen Lern ! Si un personnage veut tenter de sauver Koron, il pourra essayer un jet en Eloquence. En cas d'échec, il lui faudra réussir un jet sous cinq fois son CHA, ou être exécuté également. Son Eloquence ne lui servira à rien pour éviter le trépas.

Si le personnage concerné ment en disant qu'il n'a pas accordé l'Œil, le joyau émettra un violent éclair au moment où le Théocrate le touchera. Celui-ci ne sera que légèrement blessé, car ses propres défenses le protégeront. Ensuite, il ordonnera la mise à mort de tous les aventuriers.

Chaque personnage survivant pourra choisir des esclaves dans les oubliettes de Jagreen Lern, pour une valeur de 5000 GB. Il devra cependant faire attention, car le Théocrate n'appréciera

pas de perdre un de ses favoris.

Ils recevront également chacun une prime de 1000 GB en argent et en pierres précieuses. Ils pourront aussi garder tout ce qu'ils ont pu trouver au cours de leur expédition, à moins que le MJ ne s'y oppose. Dans ce cas, le Théocrate gardera le ou les objets concernés pour son trésor personnel.

Enfin, bien sûr, les aventuriers seront promenés en triomphe au travers de la cité. S'ils ont des ennemis puissants, voilà l'occasion rêvée pour mettre sur pied quelques tentatives d'assassinats.

Les rescapés seront en principe traités en héros pendant un certain temps, jusqu'à ce qu'ils fatiguent le Théocrate. Ils vivront certainement plus longtemps s'ils se contentent de quitter la ville après la conclusion de l'aventure.

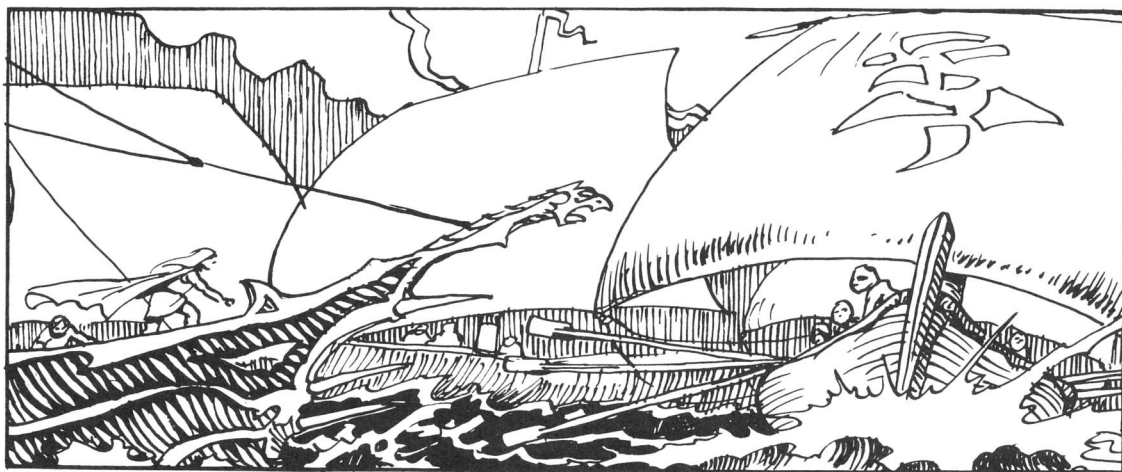
PUNITIONS

Si les aventuriers tentent de s'enfuir avec l'Œil, ils se rendront vite compte que le Théocrate est un homme de parole. Il possède effectivement 30 démons... 30 pour chaque personnage ! Ils attaqueront périodiquement, trois ou quatre fois chaque année, jusqu'à ce qu'ils soient tous tués ou que les personnages soient morts.

Si un aventurier tente d'utiliser l'Œil pour faire une invocation, reportez-vous à sa description. Il lui faudra alors réussir un jet sous trois fois son POU, s'il ne veut pas être attaqué par 1D10 démons du Théocrate qui n'attendent pour cela que le début du rituel. Ce qui risque d'être assez ennuyeux en plein milieu d'une invocation...

Bataille Navale au Large de Melniboné

par Ken St. Andre



Cette aventure en solitaire est compatible avec le système de jeu Stormbringer.

Elle vous offre la possibilité d'incarner Elric VIII, 428^e Empereur de Melniboné, lors du premier affrontement décisif qui l'opposa à des ennemis étrangers et à son perfide cousin, Yyrkoon.

Même si ce scénario a pour fondement la saga d'Elric telle qu'elle a été publiée par Michael Moorcock, il ne s'agit pas là d'une limite.

Il est ainsi possible d'aboutir à des conclusions différentes de celle présentée dans l'ouvrage « La Jeunesse d'Elric ».

Pour jouer cette aventure, vous aurez besoin d'un crayon, d'une feuille de papier et d'un assortiment standard de dés : 3D6, 1D8 et un ou deux D10.

Le fait de connaître les règles de Stormbringer ou de RuneQuest pourra vous simplifier la vie en cours de partie.

Toutefois il n'est pas absolument indispensable de posséder un exemplaire de ces jeux, puisque vous trouverez à la fin de ce scénario un rappel succinct consacré aux combats dans Stormbringer.

Et maintenant, rendez vous en 1.

1

Votre peau a la couleur des ossements blanchis par le soleil, vos yeux sont deux fentes obliques et pourpres qui surmontent des pommettes proéminentes et votre chevelure d'un blanc immaculé flotte sous un casque de bronze vert-de-grisé en forme de dragon, tel un nuage de fumée laiteuse. Vous êtes Elric, 428^e Empereur de Melniboné, et vous êtes aussi un albinos. Le sang royal qui court dans vos veines s'est dilué et affaibli après plus de 10 000 années de gloire, mais diverses drogues et potions permettent de simuler la vitalité d'un homme normal, ou plutôt, devrait on dire : d'un Seigneur Dragon de Melniboné. Vos capitaines de guerre se sont rassemblés devant le Trône de Rubis pour écouter ce que vous avez à leur dire. Au premier rang, il y a votre cousin Yyrkoon, lui qui n'a que mépris pour votre personne et qui convoite le trône pour son propre compte. A ses côtés, vous reconnaissez Dyvim Tvar, Gardien des Cavernes aux Dragons, et Magnum Colim, Amiral de la flotte Melnibonéenne. Magnifiquement parés d'armures et de casques rehaussés de pierreries, ils attendent avec anxiété.

« Mes seigneurs. » Votre voix est haut perchée et semble posséder la puissance d'un cor, alors même que vous n'avez pas parlé fort. « Une centaine de galères de combat d'Argimiliar font route vers Imrryr. Elles seront ici demain, avant la tombée de la nuit pour nous apporter la mort et piller la Cité qui Rêve des richesses qui s'y sont accumulées au cours des millénaires. »

Yyrkoon vous interrompt. Un sourire de joie sanguinaire déforme ses traits parfaits. « Prenons la mer et allons à leur ren-

contre avec des barges de batailles et des dragons. Nous les écraserons, avant de les poursuivre jusqu'à leur patrie où nous brûlerons leurs cités, réduirons en esclavage leurs femmes, assassinerons... »

« Nous n'utiliserons pas les dragons ! » le coupe Dyvim Tvar. « Ils n'ont pas encore récupéré depuis que tu les a employés contre les pirates vilmiriens l'année dernière, Yyrkoon. »

Yyrkoon hésite un moment, avant de mettre un terme à son discours. « Auriez vous un autre plan, votre majesté ? » minaude-t-il alors.

« J'en ai un » répondez vous. Après avoir attendu quelques instants pour que tous vous prêtent attention, vous exposez le plan de bataille que vous avez élaboré pour défendre Melniboné avec seulement des barges de combat et des guerriers. Les derniers détails sont réglés avec vos capitaines. Puis vient la question du commandement.

Une fois de plus, Yyrkoon se fait remarquer. « Laissez moi diriger les guerriers et les vaisseaux ! » hurle-t-il. Puis, modérant un peu sa voix, il poursuit : « Elric, tu as certainement des choses bien plus importantes à faire. Un livre à lire, peut-être ? » Ses sarcasmes éhontés sont indignes de l'intelligence et de la subtilité d'un véritable Melnibonéen. Vous ressentez soudain de la pitié pour votre envieux de cousin. Il désire tellement ce que vous possédez, sans savoir quel calvaire vous avez enduré pendant votre courte première année de règne. Mais la pitié laisse vite place à l'irritation justement provoquée par la façon qu'il a eu de s'adresser à vous devant les autres seigneurs. Si vous êtes

prêt à laisser Yyrkoon commander les armées au combat, rendez vous en 7. Si vous opposez un refus à sa requête, rendez vous en 15.

2 Lorsqu'Yyrkoon rentre à Imrryr, il fait savoir à tous qu'il est à présent le maître, et que les choses vont changer. Magnum Colim et Dyvim Tvar n'apprécient guère leur nouveau suzerain, mais il semble qu'il n'y ait rien qu'ils puissent faire. Imaginez alors le désappointement d'Yyrkoon lorsqu'il pénètre dans la chambre des audiences et découvre une silhouette énigmatique assise sur le Trône de Rubis. Il se précipite et rejette le capuchon qui dissimule votre visage. Hurlant sa frustration, il reconnaît sa trahison devant plusieurs témoins et vous le faites emmener par des gardes, alors que vous réfléchissez à la punition que méritent ses actes. Après bien des hésitations, vous prenez enfin une décision et donnez vos ordres. Rendez vous en 11.

3 Straasha a entendu votre invocation, Elric, mais il a décidé de respecter votre désir et vous laisse mourir. Vous vous noyez et devenez un zombie sans âme au service de la flotte du Chaos de Pyaray. Yyrkoon réalise son ambition de devenir Empereur de Melniboné. FIN.

4 Une fois votre combat avec le capitaine et son chien achevé, la tension est retombée. La bataille se termine bientôt. Des cent vaisseaux venus d'Argimiliar pour attaquer la Cité qui Rêve, seuls quatre rentreront à Cadsandria, leur port d'attache. C'est ainsi que se répand la légende de l'invincibilité des Melnibonéens. Même si quelques protestations s'élèvent au sein des rangs de vos plus jeunes combattants, qui répugnent à laisser s'enfuir une poignée d'envahisseurs, vous gagnez la réputation dans les Jeunes Royaumes d'être un roi guerrier capable de protéger son île d'attaques semblables lors des années à venir. Rendez vous en 5.

5 Votre retour à Imrryr en triomphateur. Yyrkoon est très mécontent, mais personne ne l'écouterait car la populace vous traite en héros. Quelques mois plus tard, il annonce qu'il part effectuer un voyage dans les contrées barbares. Il passe quelques temps à préparer un petit vaisseau, qu'il dote d'un équipage composé de démons. Puis, par un petit matin glacial et brumeux, il prend la mer et quitte Melniboné. Quelques heures plus tard, vous apprenez qu'il a enlevé Cymoril, ne laissant à sa place qu'une succube à son image. Il semble bien, Elric, que vous deviez le poursuivre de par le monde. Mais ça, c'est une autre histoire... FIN.

6 Calculez les dommages que vous endurez, sachant que votre armure ne vous est d'aucun recours. Si le coup vous tue, rendez vous en 19. Si vous êtes seulement blessé, rendez vous en 20.

7 C'est en jubilant qu'Yyrkoon conduit les autres capitaines hors de la Tour d'Arputna, jusqu'au port. Vous vous laissez retomber avec lassitude dans votre trône et prenez votre tête dans vos mains pâles. Cymoril,

sœur d'Yyrkoon et dame de vos pensées, vient s'asseoir à vos pieds. Au bout d'un moment elle commence à chanter pour vous, et votre humeur sombre se dissipe. Rendez vous en 21.

8 Vous perdez rapidement conscience. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes couché dans votre lit de la Tour d'Arputna et votre fidèle Choquepattes est penché sur vous. Vous vous sentez très faible, mais les dommages sont sans gravité et vous serez bientôt guéri. Rendez vous en 24.

9 Dans la fureur du carnage, vous apercevez un homme de haute taille qui distribue des coups puissants avec une hache lormyrienne à deux mains. Il a à ses côtés un grand molosse de guerre de Chalal. Quand son regard croise le vôtre, il vous reconnaît. « Meurs, fils de démon! » beugle-t-il. Il vous désigne alors du doigt et hurle : « Tue! » Instantanément, le molosse de guerre bondit sur vous, suivi par le capitaine. Rendez vous en 25, le dernier paragraphe de cette aventure qui est consacré au combat.

Si vous tuez le capitaine et son chien, rendez vous en 4. Si vous prenez un coup critique, rendez vous en 6.

10 Vous vous enfoncez rapidement au sein de l'eau fraîche et glauque. Alors que vous laissez échapper votre dernière goulée d'air, vous vous demandez si vous rencontrerez Straasha, le roi des élémentaires de l'eau, au bout de votre course vers les abysses. Sans que vous le vouliez, des mots incantatoires vous reviennent en mémoire, mais votre seule pensée reste : « A quoi bon? » Au moment où votre conscience glisse vers les ténèbres et que la douleur dans vos poumons devient intolérable, vous croyez apercevoir un grand visage barbu et verdâtre qui vous considère avec curiosité. Lancez 1D100. Si vous obtenez un résultat compris entre 01 et 60, rendez vous en 18. Si votre score est compris entre 61 et 00, rendez vous en 3.

11 D'humeur morose, vous êtes assis sur le Trône de Rubis quand un noble manifestement inquiet se fraye un passage jusqu'à vos pieds et vous demande la permission de vous adresser la parole. « Qu'y a-t-il? » aboyez-vous. « Mon cousin est-il mort? » « Non, mon empereur » gémit-il, « Le traître a invoqué un démon qui a tué ses gardes. Yyrkoon a quitté Melniboné à bord d'un petit vaisseau et il a emmené Cymoril avec lui. « Vous bondissez sur vos pieds et vous hurlez : « Alors, il me faut le suivre! » Mais ça, c'est une autre aventure... FIN.

12 Yyrkoon poursuit les forces du sud en fuite jusqu'en haute mer et détruit leurs vaisseaux jusqu'au dernier. Ce faisant, il perd quatre barges supplémentaires. Lorsqu'il rentre à Imrryr, il pense être un héros, et de nombreux Melnibonéens partagent son opinion. Son arrogance et ses affronts vont encore être pires que par le passé. Cymoril vous conseille de le faire discrètement emprisonner, puis étrangler. Si vous suivez son avis, rendez vous en 11. Sinon, rendez vous en 24.

LISTE DES COMBATTANTS

Nom	DEX	Arme	Attaque	Dégâts	Pts de Vie	Armure	Blessure Majeure
Elric	20	Epée longue Hache des mers Bouclier Démon	92 % 84 % 50 % (en parade)	2D8+1D6 3D6+2	15	50	8
Capitaine	11	Hache lormyrienne Epée Hache des mers	43 % 53 % 43 %	4D6 1D8+1D6+1 3D6+2	10	1D10+2	5
Molosse de guerre	13	Morsure	74 %	3D6	16	aucune	8
Marin 1	9	Hache des mers Cimeterre	42 % 16 %	2D6+2 1D8+1	8	1D8-1	4
Marin 2	10	Hache des mers Epée	43 % 45 %	3D6+2 1D8+1D6+1	13	1D8-1	7

Seuls quelques vaisseaux ennemis ont réussi à gagner la pleine mer. Ils ont mis toutes voiles dehors pour prendre le large, mais les sorciers melnibonéens savent contrôler le vent. Réalisant qu'elles ne peuvent s'échapper, les galères du sud font demi-tour et s'apprêtent au

ELRIC DE MELNIBONÉ, 25 ans

Noble/Guerrier

Albinos (FOR de 5, sans drogues)

FOR 12 CON 12 TAI 15 INT 25
POU 35 DEX 20 CHA 25 ELAN 20

Culte : Arioeh Points de Vie : 15
Blessure Majeure : 8 Armure : Plaques-démon, 50 points
Bonus de combat : Attaque +44 %, Parade +33 %, Dégâts +1D6, Eviter 100 %.

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Épée longue	92 %	2D8+1D6	81 %
Hache des mers	84 %	2D6+2+1D6	73 %
Bouclier démon	spécial	spécial	50 %

Elric n'essayera d'esquiver que les coups critiques, préférant laisser son armure absorber les coups normaux. Lorsque son armure est touchée, il y a 50 % de chances que l'arme utilisée se brise sous le choc. Lancez 1D6, sur un résultat de 1 à 3 l'arme cassera. Attention : un coup critique ignore l'armure ! Les crocs du molosse de guerre ne se briseront pas et endommageront l'armure-démon. Le joueur peut décider qu'Elric essaye de parer avec son bouclier-démon. A l'instar de l'armure, une parade réussie aura 50 % de chances de casser l'arme de l'attaquant. Cependant, un coup critique détruira le bouclier.

CAPITAINE, 40 ans

Guerrier

Capitaine de la marine d'Argimiliar

FOR 17 CON 10 TAI 10 INT 16
POU 16 DEX 11 CHA 11 ELAN 5

Culte : aucun Points de Vie : 10
Blessure Majeure : 5 Armure : plaques, 1D10+2
Bonus de combat : Attaque +13 %, Parade +9 %, Dégâts +1D6, Eviter 71 %

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache lormyrienne	63 %	3D6+1D6	59 %
Épée longue	53 %	1D8+1+1D6	49 %
Hache des mers	43 %	2D6+2+1D6	39 %

Le capitaine se bat en tandem avec son molosse de guerre, frappant juste après lui. En principe, il n'essayera pas de parer, comptant sur l'efficacité de son armure pour le protéger. En cas de coup critique, il tentera une parade avec l'arme qu'il a en main. Il n'esquivera qu'en cas de maladresse.

MOLOSSE DE GUERRE DE CHALAL

Chien

FOR 24 CON 16 TAI 8 INT 4
POU 3 DEX 13

Bonus de combat : Attaque +2 %, Eviter 50 %

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Morsure	74 %	3D6	—

Le molosse de guerre a la possibilité d'éviter et d'attaquer pendant le même round de combat. Toutefois, il n'attaquera que si son esquive est réussie.

MARIN UN

FOR 14 CON 9 TAI 8 INT 11
POU 11 DEX 9 CHA 15 ELAN 0

Culte : aucun Points de Vie : 8
Blessure majeure : 4 Armure : Demi-plaques, 1D8-1
Bonus de combat : Attaque +2 %, Parade +3 %, Dégâts 0, Esquive 10 %

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	42 %	1D6+2	43 %
Cimeterre	16 %	1D8+1	38 %

Ce marin attaquera Elric jusqu'à la mort. Il essayera toujours de parer.

MARIN DEUX

FOR 12 CON 11 TAI 14 INT 11
POU 15 DEX 10 CHA 8 ELAN 0

Culte : aucun Points de Vie : 13
Blessure majeure : 7 Armure : Demi-plaques, 1D8-1
Bonus au combat : Attaque +3 %, Parade +1 %, Dégâts +1D6, Eviter 53 %

Arme	Attaque	Dégâts	Parade
Hache des mers	43 %	2D6+2+1D6	41 %
Épée large	45 %	1D8+1+1D6	42 %

Ce marin se battra jusqu'à la mort. Il préfère compter sur la protection fournie par son armure et ne parera jamais.

combat. Deux d'entre-elles convergent sur le Fils de Pyaray. La première est atteinte par un projectile enflammé, mais un guerrier intrépide a bloqué la barre du gouvernail et l'épave embrasée vient heurter votre navire de plein fouet. Des gréments en flammes tombent sur le pont et menacent de mettre le feu à votre embarcation. La plupart des hommes d'équipage sont occupés à éteindre les foyers d'incendie. Ce qui permet à la deuxième galère de s'approcher pour passer à l'abordage. Les guerriers, en un assaut désespéré, se déversent sur le pont, déterminés à envoyer votre vaisseau amiral par le fond avec eux. Deux combattants s'approchent de vous, Elric, et vous commencez à vous sentir faiblir. De trop nombreuses heures se sont écoulées depuis que vous avez pris pour la dernière fois les drogues qui vous donnent votre force. Mais vous devez vous battre. Vous levez devant vous la vieille épée qui a jadis appartenu à Aubec et le combat commence. Rendez vous en 20.

14

Choquepattes, votre fidèle serviteur de toujours, a préparé votre armure et vos armes. L'armure est faite de plaques de métal noir au sein duquel ont été liés des démons. Aucune épée normale au monde ne saurait la transpercer. Son heaume, qui a la forme d'un dragon à l'attaque, laisse une partie de votre visage à découvert. Votre arme est une magnifique épée à deux mains, que l'on dit avoir appartenue au champion humain Aubec, qui conduisit le peuple de Lormyr au cours de la première révolte contre Melniboné, il y a de cela bien des siècles. Choquepattes glosse littéralement de joie en voyant l'allure qui est la vôtre lorsque vous êtes prêt au combat. Vous le quittez pour rejoindre votre navire, la plus grande des barges à la coque couverte d'or : le Fils de Pyaray. L'attente sera longue, de nombreuses heures au moins, avant que les pillards des mers n'arrivent. Rendez vous en 23.

15

« Un empereur a autant besoin d'exercices physiques qu'intellectuels, » lui répondez-vous. « Je commanderai en personne. » Vos capitaines de guerre approuvent de la tête votre décision. Les Empereurs de Melniboné ont toujours combattu en premières lignes. « Allez préparer les vaisseaux », ordonnez-vous. Alors que tout le monde se retire, vous pouvez presque entendre Yyrkoon qui grince des dents de déception. Rendez vous en 14.

16

Alors que vous appuyez avec lassitude sur le pommeau de votre épée, presque trop épuisé pour rester debout, votre lame est balayée d'un coup de pied et vous tombez lourdement sur le pont. Vous avez vaguement conscience que Yyrkoon se penche au dessus de vous, avant qu'il ne vous saisisse pour vous jeter par dessus le bastingage. Vous heurtez bruyamment la surface des flots, mais personne ne semble remarquer ce qui vous arrive dans la confusion générale des combats qui se poursuivent encore. La dernière chose que vous entendez est le rire triomphant de votre cousin. Rendez vous en 10.

17

Calculez les dommages que vous prenez. N'oubliez pas que votre armure n'est d'aucune protection contre un coup critique. Si vous êtes tué, allez en 19. S'il vous reste encore des points de vie, vous serez gravement blessé et laissé pour mort par vos adversaires qui partiront affronter d'autres Melnibonéens. Rendez vous en 22.

18

L'invocation est un succès ! Straasha vous sauve et vous emmène jusqu'à son royaume enchanté où toutes vos blessures sont soignées et où vous apprenez beaucoup de choses. Moorcock a raconté par le détail cette rencontre dans le chapitre intitulé « Les cavernes du Roi des Mers » (La Jeunesse d'Elric). Inutile de préciser qu'avec le secours du Seigneur des Eaux, vous guérez très rapidement et serez vite de retour à Imrryr, avant même qu'Yyrkoon ne ramène au port les restes de la flotte melnibonéenne. Rendez vous en 2.

19

Vous avez été tué, Elric, par un coup chanceux qui a pénétré par un interstice de votre armure. Yyrkoon, après avoir conduit la bataille jusqu'à la victoire finale, devient le 429^e Empereur de Melniboné. Il sera l'un des pires maîtres qu'ait jamais connu le Brillant Empire, pourtant il est visiblement meilleur que vous. FIN.

20

Vous affrontez deux marins d'Argimiliar typiques. Ils sont décrits dans l'encart ci-contre comme étant les Marins 1 et 2, et leurs tactiques de combat sont détaillées. Si leur arme principale, une hache des mers, est brisée ou tombe à terre suite à une Maladresse, ils se saisissent de leur deuxième arme et continueront à se battre. Si cette dernière est également perdue, ils se jeteront par dessus bord au cours de leur phase de combat, essayant ainsi de fuir l'affrontement. Rendez vous en 25.

Si l'un des marins vous inflige un coup critique, rendez vous en 17. Si vous parvenez à tuer vos deux adversaires, ou à vous débarrasser d'eux d'une façon ou d'une autre, rendez vous en 16.

21

Vous contemplez le déroulement de la bataille, bien en sécurité, en haut des remparts du port. Même si les vaisseaux d'Argimiliar surclassent en nombre les barges de bataille dorées de Melniboné, selon un rapport de 3 contre 1, elles n'ont aucune chance face aux projectiles enflammés et aux tactiques d'éperonnage des Melnibonéens. Sans fin, vos guerriers, munis de leurs armures et de leurs épées démons, défoncent les coques et se lancent à l'abordage des vaisseaux de bois des hommes du sud. Les guerriers d'Argimiliar se battent avec beaucoup de bravoure, mais en vain. A la fin de l'engagement, seuls quelques navires peuvent éviter le carnage en fuyant au travers du labyrinthe qui protège le port d'Imrryr. Le vaisseau amiral revient à quai et Yyrkoon vous invite alors à venir avec lui pourchasser et couler les dernières embarcations des envahisseurs.

Si vous refusez son offre, rendez vous en 12. Si vous acceptez, rendez vous en 13.

22

Vous êtes allongé sur le pont, gravement blessé, et vous avez à peine conscience de la présence d'Yyrkoon à vos côtés. Il a vu que vous étiez toujours vivant, mais il ne vous propose pas son aide. Au lieu de cela, il persifle à haute voix en déclarant combien il est tragique que le jeune maître de Melniboné ait été tué au combat et soit tombé par dessus bord. Sur ces mots, il vous jette rapidement à la mer. Rendez vous en 10.

23

Le Fils de Pyaray est tapi sous la voûte sombre d'une grotte marine. Il est parfaitement dissimulé par l'obscurité nocturne. Vous entendez à présent des bruits d'avirons qui fouettent l'eau, de gréements qui craquent et de voix humaines étouffées. Les navires d'Argimiliar commencent à passer devant votre cachette. Progressant le long des canaux étroits et sinueux qui mènent à Imrryr, ils semblent assez près pour que vous puissiez les toucher ; toutefois ils n'ont pas conscience de la présence des barges de bataille melnibonéennes. Alors que la dernière galère passe, vous donnez le signal à vos rameurs de faire avancer votre vaisseau et le Fils de Pyaray bondit hors de son repaire et va se fier dans son flanc. En quelques secondes, le vaisseau d'Argimiliar n'est plus qu'une épave embrasée en train de sombrer. Maintenant, c'est au tour des autres barges melnibonéennes de passer à l'attaque. Des globes bleutés de feu démoniaque jaillissent des catapultes et vont se mêler aux matures des bateaux du sud. Réalisant qu'ils sont pris au piège, les hommes d'Argimiliar engagent le combat avec rudesse. Trois galères commencent à approcher de votre vaisseau amiral, et même si l'un d'entre eux a été touché par une boule de feu, les deux autres continuent à avancer. Bien vite, les barbares passent à l'abordage et vous vous retrouvez pris dans un féroce corps à corps. Rendez vous en 9.

24

La menace d'Argimiliar n'est plus qu'un souvenir, malheureusement celle que fait peser Yyrkoon sur vos épaules persiste toujours. Son prestige est grand à Imrryr, alors que le vôtre est à nouveau au plus bas. Mais, chaque problème en son temps... FIN.

25

Pour effectuer un combat solo avec les règles de Stormbringer, respectez les consignes suivantes.

(A) Le personnage qui possède la DEX la plus élevée frappe en premier ; la plupart du temps, ce sera Elric. Comme vous interprétez Elric, vous pouvez choisir quel adversaire il essaye de frapper. Un ennemi vivant continuera à essayer d'atteindre Elric, aussi longtemps qu'il pourra se battre. Allez en (B).

(B) Effectuez un jet d'attaque avec 1D100. S'il est raté, rendez vous en (C). Si Elric touche, rendez vous en (D). Un coup critique sera réussi sur un résultat de 01 à 05, soit 5 % des chances normales. En cas de Maladresse (un jet compris entre 96 et 00, 5 % à nouveau), rendez vous en (H). Une fois que tous les combattants ont tenté de frapper, rendez vous en (I).

(C) Maintenant, déterminez comment se débrouille le deuxième combattant à la DEX la plus élevée. Souvenez-vous des instructions en (A) et suivez à nouveau l'étape (B).

(D) Un personnage qui a été touché, doit décider s'il tente une parade, une esquive, ou s'il compte sur son armure pour absorber les dommages. Cette tactique est décrite dans le tableau qui donne le détail de ses armes. En principe, un personnage essaiera toujours de parer un coup critique, toutefois une telle parade, même si elle est réussie, cassera l'arme utilisée pour se protéger. Seule exception : l'épée d'Elric qui résistera à n'importe quel choc. Si le personnage tente une parade, rendez vous en (E). En cas d'esquive, rendez vous en (F). Si c'est l'armure qui doit absorber les dégâts, rendez vous en (G).

(E) Effectuez un jet de parade. S'il est raté, la parade manque : rendez vous en (G). Sinon, vérifiez si l'arme est brisée ou non par un coup critique ; voir (D) ci-dessus. Un personnage muni d'une arme cassée peut continuer à se battre, mais ses chances en attaque et en parade sont alors divisées par deux. Il peut également s'emparer de sa deuxième arme au prix d'un malus de 5 points à sa DEX pour le prochain round de combat. Dans tous les cas, reportez-vous en (B) pour régler l'assaut du combattant suivant.

(F) Effectuez un jet sous Eviter sur 1D100. S'il est raté, rendez vous en (G). S'il est réussi, le combattant a esquivé l'attaque et ne prend aucun dommage, toutefois il n'a plus le droit de frapper au cours de ce round. Rappelez-vous qu'il faut réussir un jet critique pour esquiver un coup critique. Rendez vous en (B) pour régler l'assaut du combattant suivant.

(G) Lancez les dés correspondant aux dommages causés par l'attaquant, puis respectez les quatre étapes ci-dessous :

1. Multipliez les dommages par deux s'il s'agit d'un coup critique.

2. Si le personnage touché possède une armure, lancez les dés correspondant à la protection fournie par cette armure. Retirez ce dernier résultat aux dommages effectués par l'attaquant. Pour Elric, soustrayez 50 points du fait de son armure-démon. Les coups critiques ne sont pas affectés par une armure.

3. Soustrayez aux points de vie du défenseur la perte de points de vie calculée. Si cette perte est supérieure ou égale à la moitié des points de vie du personnage, il souffre d'une blessure majeure, rendez vous en (J). Si la blessure est fatale, rayez le personnage de la liste des combattants.

4. Retournez en (B) pour continuer avec le personnage ayant ensuite la plus haute DEX.

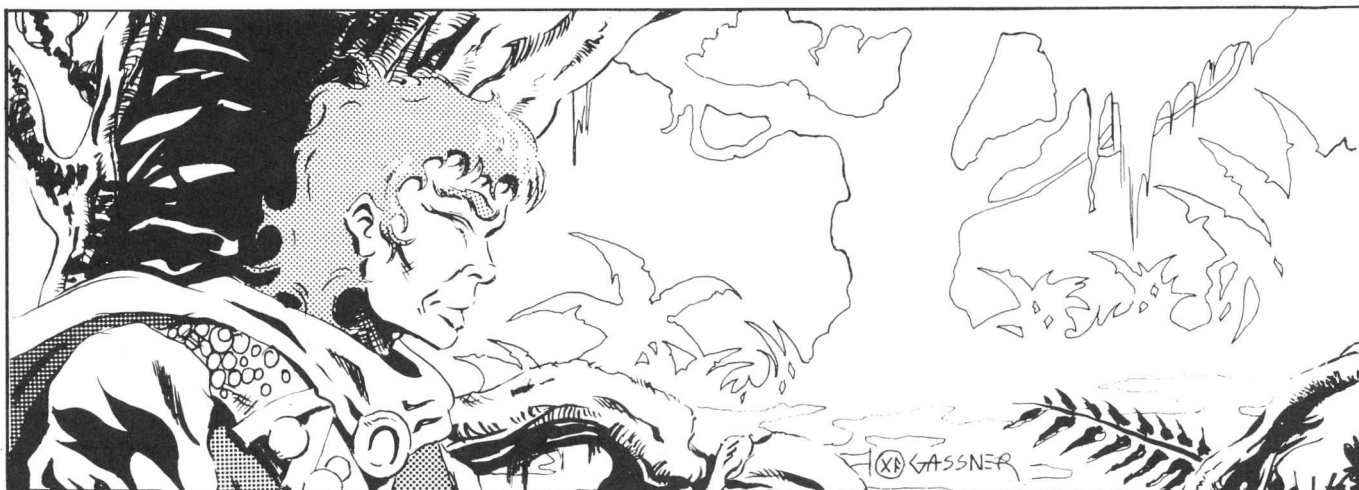
(H) Si un personnage infortuné commet une maladresse, on considère qu'il laisse tomber son arme à ses pieds et il lui faut un round de combat pour la récupérer. S'il est touché par un adversaire au cours du prochain round de combat, alors qu'il essaye de récupérer son arme, le personnage devra tenter un jet en Eviter ou s'en remettre à la seule protection de son armure. Un personnage désarmé ne peut ni attaquer, ni parer. Toutefois, s'il possède une deuxième arme sur lui, il peut la dégainer et s'en servir, en subissant une pénalité de 5 points de DEX pendant un round. Rendez vous en (C).

(I) Si le combat est complètement terminé, retournez au paragraphe à partir duquel il a commencé et continuez votre lecture.

(J) Tout personnage qui se voit infliger une blessure majeure est mis hors combat. S'il s'agit d'Elric, retournez au paragraphe d'où vous venez et rendez-vous à celui qui vous est indiqué. Sinon continuez l'affrontement en vous rendant en (C).

Dans les Marais des Brumes

par Glenn Rahmann



Dans ce scénario en solitaire, le lecteur tient le rôle de Tristelune d'Eshmir, lors d'une aventure antérieure à sa première rencontre avec le fameux traître albinos, Elric de Melniboné.

Vous pouvez, si vous le désirez, utiliser l'un de vos propres personnages.

Dans ce cas, celui-ci ne devra posséder aucune connaissance en sorcellerie et aucun objet démoniaque ou vertueux.

Ce scénario est directement inspiré de la nouvelle de Michael Moorcock intitulée « Tandis que rient les dieux » (extrait d'Elric le Nécromancien).

Même si le récit aventures de Tristelune y est relativement court, on peut considérer qu'il ne rend compte que d'une infime partie des événements qui lui sont survenus dans les Marais des Brumes. Chaque fois qu'il faudra résoudre un combat, il vous sera demandé de vous rendre au paragraphe 61.

C'est là que vous trouverez toutes les règles nécessaires pour jouer cette aventure.

Quoi qu'il en soit, avant d'aller en 61, n'oubliez pas de noter les choix qui vous sont proposés au paragraphe où vous vous trouvez, afin de pouvoir les utiliser après le combat.

En effet, le paragraphe 61 ne vous renverra nulle part, et vous risquez de vous y retrouver bloqué si vous avez omis de noter les instructions du paragraphe précédent.

Rendez vous en — 1 — pour commencer à jouer.

1

Vous êtes Tristelune d'Eshmir, un aventurier venu de la cité orientale d'Elwher. Les récits que vous avez recueillis auprès des esclaves originaires des contrées de l'ouest ont piqué au vif votre curiosité et vous ont décidé à partir pour des régions que ceux de votre race visitent rarement. Vous faites à peine un mètre cinquante de haut et vos jambes sont d'une longueur disproportionnée par rapport au reste de votre corps. Votre bouche est large et laide, c'est pourquoi vous veillez à la maintenir fermée la plupart du temps, arborant un sourire franc. Votre nez est camus, et vos cheveux forment une masse rouge qui retombe en boucles emmêlées sur votre nuque et votre front. Vous êtes vêtu de bleu, ne portant pas d'armure quand vous voyagez, et vos armes sont un cimeterre et une dague.

Après plusieurs mois de voyage, vous avez fini par arriver à la frontière méridionale de Shazaar. Votre périple vous a semblé tellement ennuyeux, que les légendes que l'on vous a contées et qui parlaient des races oubliées, des ruines et des monstres que l'on trouve au cœur des Marais des Brumes plus au sud, vous ont intriguées, plus qu'elles ne vous ont mis en garde.

Une fois franchies les terres cultivées, le paysage se transforme en une plaine marécageuse et sans reliefs. Ici, la visibilité est réduite par des buissons de joncs immenses et des lambeaux de brouillard étincelant. Il règne un calme anormal dans les marais et votre monture se fait nerveuse. Aucun coassement de grenouille et aucun bourdonnement de moustique ne viennent briser la chape de silence qui semble s'être abattue sur ces lieux. Pourtant, rien ne se produit. Vous commencez à croire que ces marécages n'ont rien de bien extraordinaire, quand soudain — lancez 1D6 : si vous faites 1, rendez vous en 41 ; si vous

faites 2 ou 3, rendez vous en 44 ; et si vous obtenez un 4, un 5 ou un 6, rendez vous en 23.

2

S'il existe un chemin permettant de sortir de la nécropole, jusqu'à présent vous ne l'avez pas trouvé. Au milieu des offrandes mortuaires qui vous entourent, vous pouvez récupérer un cimeterre en bon état et une dague. Un mouvement dans l'obscurité vous fait sursauter. Vous n'êtes pas d'un naturel superstitieux, mais d'horribles contes pour enfants reviennent à votre mémoire, alors que vous contemplez la scène qui se déroule devant vous. La princesse Gimir, pâle comme un spectre, vient de s'asseoir dans son sarcophage. Ses traits, autrefois d'une sublime beauté, sont maintenant distordus par la mort, la folie... et pire encore !

Est-ce là une manifestation de la malédiction du Peuple Condamné ? Les Dharzis royaux n'ont-ils été vaincus par le Chaos, que pour se transformer en goules assoiffées de sang après leur trépas ? Voilà pourquoi les tombes étaient vides ! Après la victoire des usurpateurs, ces horribles créatures ont dû être exterminées.

Effectuez un jet sous votre Connaissance de la Musique (48 %). S'il est réussi, rendez vous en 34 ; en cas d'échec, rendez vous en 7.

3

Rapide comme l'éclair, vous éperonnez votre monture afin de la lancer au galop. Votre cimeterre virevoltant décapite la première des étranges créatures qui vous barre le chemin, et son corps retombe en tournoyant dans la fange. Les cinq restantes, après avoir reculé un instant, s'approchent à nouveau de vous en effectuant un mouvement tour-

menaçante. Ils combattront avec leur fouet. Vous devez mettre pied à terre ou combattre du haut de votre cheval. Pour résoudre le combat, rendez-vous en 61. Si l'affrontement tourne mal et que vous craignez pour votre vie, vous pouvez vous rendre en 25. Si vous êtes victorieux, rendez-vous en 28.

4

Alors que les ombres et la brume commencent à obscurcir les remparts de la cité à l'étrange architecture, vous vous faufilez entre les derniers barreaux de la fenêtre de la tour et, vous accrochant au rebord, vous calez vos pieds dans des interstices du mur extérieur. Pour descendre jusqu'à la rue en contrebas sans chuter, il vous faut réussir trois jets en Grimper. Si vous ratez le premier, vous tombez et endurez 9D6 points de dégâts. Si vous ratez le second, les dégâts ne seront que de 6D6 et si vous ratez le troisième, vous perdez quand même 3D6 points de vie. Si vous les réussissez tous, vous posez le pied sur les pavés, sans être blessé. Si votre chute vous a infligé une Blessure Majeure, rendez-vous en 45. Dans tous les autres cas, rendez-vous en 43.

5

« Ainsi, tu es parvenu à te libérer, humain! » laisse échapper la jeune femme, « Je t'en prie, libère moi et grande sera ta récompense! » Il vous semble étrange qu'elle vous ait appelé « humain ». Vous lui posez une question à ce sujet et rendez-vous en 22.

6

Alors que vous vous débattez vainement et maladroitement avec vos menottes, le Dharzi vêtu de robes revient. Il est accompagné d'autres hommes et de quelques gardes. « Ainsi, tu as essayé de t'échapper! » s'exclame-t-il, « Comment un être tel que toi ose-t-il aller à l'encontre de la volonté d'une race supérieure? Tu devrais nous être reconnaissant que nos connaissances fassent bientôt de toi quelque chose de plus qu'un humain ordinaire. » Après un long et horriblement douloureux rituel magique, vos compagnons d'infortune et vous même êtes transformés en esclaves à moitié humains, soumis aux désirs de vos maîtres, les Dharzis. Voilà une fin bien peu glorieuse, pour une carrière qui ne faisait que commencer...

7

La femme se met à crier lugubrement et se précipite sur vous. Vous interrompez sa course d'un coup de cimeterre, mais elle semble ne ressentir aucune douleur et ne perd pas de sang. Sa force frénétique est irrésistible. Elle vous jette contre une urne funéraire, vous brisant les reins. Impuissant, vous êtes contraint de rester allongé, alors que la goule commence à vous dévorer avec avidité...

8

Attirés par le bruit, deux soldats Dharzis font leur apparition, et l'un d'entre-eux lance son javelot que la femme reçoit en plein cœur. Alors qu'elle tombe, morte, à vos pieds, vous devez décider, soit de vous rendre immédiatement en allant en 17, soit de les combattre en vous rendant en 61. Si vous réussissez à vaincre les gardes, vous pouvez vous échapper par une fenêtre ouverte, rendez-vous en 43. Si vous endurez une Blessure Majeure au cours du combat, rendez-vous en 45.

9

Selon vous, la discrétion reste la plus grande qualité d'un bon combattant, vous attendez donc que les créatures étranges et leurs prisonniers soient hors de vue, puis vous vous hâtez en effectuant un large détour pour éviter d'être repéré. Lancez 1D6 : si vous faites 1, rendez-vous en 41 ; si vous faites 2 ou 3, rendez-vous en 44 et si vous obtenez 4, 5 ou 6 avec le dé, rendez-vous en 56.

10

Une fois que le brouillard a enrobé la tour, tel un serpent autour d'un bâton, et que la ville est plongée dans l'obscurité la plus complète, rompue seulement par la lueur de quelques rares torches, vous vous glissez entre les barreaux et vous vous hissez le long des blocs de pierre inégaux de la paroi extérieure. Il vous faut réussir un jet en Grimper, pour atteindre la fenêtre du dessus. Si vous le ratez, endurez 9D6 points de dégâts et rendez-vous en 45.

11

Vous cherchez comment sortir de ces dangereux marécages. Lancez 1D6 : sur un résultat de 1 à 3, rendez-vous en 41, si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous en 39.

12

« Sort de là, les mains sur le crâne! » rugit un garde vigilant. Bloqué dans un cul-de-sac, vous n'avez d'autre choix que de vous rendre en allant en 47.

13

Les restes des étranges hommes-crapauds flottent à la surface des eaux saturées d'algues, et la vermine aura tôt fait de les faire disparaître. Vous vous retournez vers la fille, et vous êtes saisi d'un frisson. Vous l'aviez prise pour une femme ordinaire, mais il y a quelque chose d'inquiétant dans son apparence, et tout particulièrement dans ses yeux... comme si elle n'était pas vraiment humaine.

« Je te remercie, humain, » dit-elle, « Je suis Gimir de la race royale des Dharzis. Les créatures que tu viens de tuer servent également certains Dharzis, en fait, des usurpateurs dégénérés. Ces paysans ont été ensorcelés jadis, afin qu'ils deviennent encore plus idiots et hideux qu'ils n'étaient. Mon sang est plus pur, mais il a également été souillé par le Chaos. Vraiment, nous méritons bien le qualificatif de Peuple Condamné. »

« Où demeures-tu? » demandez-vous prudemment.

« Ma famille, qui a été décimée par les humains et par nos esclaves rebelles, s'est cachée pendant de long mois dans les montagnes qui surplombent les marécages. Après avoir invoqués de puissants démons, nous avons appris comment nous pouvions nous débarrasser des usurpateurs et récupérer nos anciens domaines. Hélas, les demi-hommes se sont abattus sur nous et mes frères ont été tués avant même d'atteindre la ville. Néanmoins, je vois un signe du destin en ta présence ici. Aide-moi à accomplir ma mission et tu auras droit à la gratitude des seigneurs Dharzis! »

Si vous voulez aider Gimir, rendez-vous en 24. Si vous l'abandonnez, rendez-vous en 11.

14

L'un des barreaux de la fenêtre a du jeu. En insistant un peu, vous parvenez à l'enlever. Les pierres du mur extérieur sont grossièrement taillées, elles sont couvertes d'aspérités, et il est peut être possible de se laisser glisser le long de la paroi. Néanmoins, en cas d'échec, c'est la mort assurée. Par contre, il serait sans doute plus facile d'escalader le mur sur une courte distance, jusqu'à une fenêtre de l'étage supérieur. Si c'est ce que vous choisissez de faire, rendez-vous en 10. Si vous préférez descendre, effectuez un jet en Grimper. S'il est raté, vous endurez 3D6 points de dégâts en tombant. En cas de Blessure Majeure, rendez-vous en 45. Dans tous les autres cas, rendez-vous en 43.

15

Les gardes passent sans rien remarquer. Vous accompagnez Gimir et descendez plusieurs volées de marches. Puis, au second étage, vous vous séparez finalement d'elle pour vous glisser par une fenêtre vers l'extérieur. Effectuez un jet en Grimper. S'il est manqué, vous endurez 3D6 points de dommages du fait de la chute. En cas de Blessure Majeure, rendez-vous en 45. Si le jet est réussi ou s'il a raté mais que vous ne souffrez pas d'une Blessure Majeure, rendez-vous en 43.

16

« Un humain tente de s'échapper! » s'écrit l'un des gardes. Tant pis pour la discrétion, vous sautez en selle et lancez votre monture au galop. Vous renversez un garde qui vous barre le passage. Arrivé à la limite des fondations granitiques de la cité, votre cheval plonge dans la tourbe molle et accueillante en contrebas. Derrière vous, un officier hurle, « Il ne doit pas s'enfuir! Lâchez les chiens! » Vous chevauchez rapidement... jusqu'en 41.

17

Un officier Dharzi rejoint les hommes qui se sont emparés de vous. Il ricane avec malice : « Comme tu as aidé cette ennemie, tu mérites un sort pire que celui que réservent habituellement nos sorciers aux criminels, humain! »

Il vous emmène, ainsi que le cadavre, jusqu'aux tombes croulantes qui forment une nécropole aux limites de la ville. Ils vous font entrer dans un souterrain, vous donnent une torche et scellent la porte derrière vous. Inquiet, mais heureux quand même de ne plus être surveillé, vous fouillez rapidement les cryptes et les tunnels qui vous entourent.

Vous découvrez de nombreux cercueils, mais toutes les momies ont disparues. Quelles chose étrange que de détruire ou de voler des cadavres, sans penser à prendre les richesses

qui encombrant encore les tombes! Retournant dans la première chambre funéraire, vous ramassez le corps de Gimir pour le placer dans un sarcophage vide.

Pour découvrir une voie de sortie, effectuez un jet en Voir. S'il est réussi, rendez vous en 26. S'il est raté, rendez vous en 2.

18

Au terme d'une escalade facile, vous atteignez le rebord de la fenêtre du dessus et vous vous glissez dans la pièce sur laquelle elle donne. Malheureusement, celle-ci n'est pas vide : une lampe brûle sur la table et une femme se tient dans la pénombre. Rendez vous en 32.

19

Vous contemplez avec tristesse le corps de l'étranger qui a essayé de vous porter secours. Vous remarquez maintenant son aspect étrange. C'était un albinos, et il semble s'être battu avec plus de vigueur qu'il ne l'aurait pu normalement. Était-il sorcier? La superbe épée runique qu'il maniait pourrait le laisser croire. Au fait, où est-elle? Elle était encore là, il y a un instant...

« Elric! » une voix de femme se répercute contre les rochers en surplomb. Vous jetez un regard autour de vous et vous apercevez une jeune femme au corps souple et à l'ossature frêle. Elle porte une courte robe verte et ses cheveux roux sont coiffés en arrière. Elle descend la pente à cheval et, une fois qu'elle s'est approchée, elle observe le corps à vos pieds avec anxiété. Elle est très belle, mais semble ne pas être tout à fait humaine.

« Je suis désolé madame, mais votre chevalier servant a été tué. Il n'y a rien que nous puissions faire, sinon lui donner une sépulture décente et prononcer quelques mots pour guider son âme noble sur les chemins de la félicité. »

« Inutile, ami, » répond-elle tristement. « Aucun mot ne saurait détourner son esprit tourmenté de sa chute vers les enfers. Car il s'appelait Elric de Melniboné, et il était damné. »

Quand vous demandez son nom à la jeune femme, elle répond : « Je suis Sharilla de Myrrhn. Ce malheureux m'accompagnait dans une quête qui avait une grande importance pour nous deux. Hélas, elle s'achèvera ici... »

Pour payer votre dette envers le défunt, vous prendrez peut-être sa place afin que Sharilla puisse poursuivre sa quête. Ou bien, vous vous contenterez de l'escorter jusqu'à la civilisation. Quel que soit votre choix, la suite de votre histoire sera contée une autre fois.

20

Débarassée de ses entraves, la femme pousse un soupir de soulagement. « Nous ne sommes pas encore libre, » lui dites-vous. « Restez assise ici jusqu'à ce qu'un garde vienne : je m'occupe du reste. »

Bientôt, une lueur filtre au travers du judas. Voyant que tout paraît en ordre, le garde déverrouille la porte. Dissimulé derrière celle-ci, vous bondissez sur lui dès qu'il est entré. Après l'avoir étranglé avec les lacets de vos chausses, vous emparez de son armure (protection : 1D6-1), de son cimenterre et de sa dague.

La princesse vous tire vers la porte. « Aide moi à atteindre le temple de Sssss'ssaan et nous mettrons fin à tout ceci! »

Si vous l'accompagnez, rendez vous en 57. Si vous préférez partir de votre côté, rendez vous en 60.

21

« Je te suis reconnaissante, étranger, » vous dit Gimir. « Je ne peux avoir confiance dans les derniers Dharzis survivants. J'ai besoin d'hommes d'honneur pour me servir et me protéger. Je t'en prie, accepte de devenir le commandant des forces de ma cité! »

Si vous pensez que votre destin est de vous tenir aux côtés de quelqu'un qui n'est ni humain, ni tout à fait sain d'esprit, vous vivrez vos prochaines aventures en compagnie de la princesse Gimir. Si vous déclinez poliment son offre, rendez vous en 50.

22

« N'êtes-vous pas humaine, vous aussi? » demandez-vous, déconcerté. « Non, » dit-elle. « Je suis Gimir, une des dernières représentantes de la race régnante des Dharzis. Les étrangers nous appellent parfois le Peuple Condamné. »

Elle sent votre répulsion. « Ne crains rien, » ajoute-t-elle rapidement. « La noblesse Dharzi n'a pas une nature aussi bestiale,

que la classe inférieure. Les Seigneurs du Chaos se sont vengés de nous d'une manière bien différente. »

« Nous avons commencé à régner sur cette région lorsque nous avons été défaits par les Melnibonéens. Il y a de cela plusieurs mois, nos esclaves difformes se sont révoltés et mes semblables ont dû se réfugier dans les montagnes. Nous avons fini par trouver le moyen d'anéantir les usurpateurs, mes frères et moi-même étions en route pour cette cité afin de nous venger, quand nous fumes attaqués par des patrouilles de demi-hommes. Moi seule ait survécu. »

« Des demi-hommes? »

« Oui : des captifs humains croisés avec les Bêtes Primaires, afin qu'ils servent les usurpateurs en tant qu'esclaves ou comme guerriers. Car si la plupart des membres de la classe inférieure ne sont que des brutes ignorantes, certains sont presque aussi raffinés que la race royale. Dans les temps anciens, nous avons utilisés les mêmes techniques pour créer nos chiens chasseurs. Si je parviens à m'échapper, je pourrais renverser ces infâmes et les empêcher de constituer une horde de demi-humains destinée à ravager le continent tout entier. »

Pour l'aider à s'évader, rendez vous en 49. Si vous doutez de la sincérité d'une princesse Dharzi, pensez à vous évader vous-même en allant en 46.

23

Seuls les bruits de succion produits par les sabots de votre cheval qui progresse dans la boue et le tintement de l'épée attachée à votre ceinturon, rompent la quiétude du marécage. Vous vous êtes presque habitué au silence surnaturel, quand vous percevez des cris de douleur et des claquements de fouets. Vous vous cachez alors derrière un bosquet de roseaux et vous tendez l'oreille.

Après une courte attente pleine de tension, des silhouettes apparaissent dans votre champ de vision. Pataugeant dans la boue et le brouillard, avance une colonne d'hommes hideux aux corps trapus et contrefaits. Ils sont couverts de fins poils noirs et sont munis de fouets tressés dont ils font généreusement usage à l'encontre de la demi-douzaine de captifs humains qu'ils escortent.

Le rapport de force joue en votre défaveur, mais il y a peut-être moyen de tirer parti de la mauvaise visibilité. Pour partir à bride abattue au secours des prisonniers, rendez vous alors en 3. Pour rester caché, rendez vous en 9.

24

Mettant tous vos moyens au service de la princesse Gimir, vous l'installez devant vous sur votre selle et suivez ses indications. Au cours du trajet, elle vous parle des usurpateurs Dharzis. Certains d'entre-eux, plus intelligents que leurs pairs, sont des sorciers. Ils utilisent leurs arts en croisant des prisonniers humains avec des Bêtes Primaires, dans le but de constituer une armée d'esclaves et de guerriers. Ils la lanceront bientôt à l'assaut du Continent Occidental. Si ce qu'elle dit est vrai, vous vous devez de combattre ces projets.

Votre détermination à tous deux est si forte, que la mort de votre cheval, tué par un énorme crocodile, ne suffit pas à vous dissuader d'agir. A la tombée de la nuit, vous arrivez en vue des ruines d'une cité aux étranges proportions, érigée sur un promontoire rocheux. A la faveur de la brume, vous continuez à progresser et vous vous glissez dans les artères tortueuses de la citadelle des Dharzis. Soudain, vous entendez de lourds piétinements qui viennent dans votre direction et vous n'avez que le temps de tirer la princesse à l'intérieur d'un bâtiment. Mais les gardes ont dû vous entendre également, car ils se dirigent droit vers votre cachette. Effectuez tous les deux un jet en Se Cacher (Gimir a 60 % dans cette compétence). Si l'un de vous manque son jet, rendez vous en 8. Si vous le réussissez tous les deux, rendez vous en 51, les gardes ne vous ont pas trouvés.

25

Battu jusqu'à l'inconscience par les fouets tressés, vous êtes bientôt entravé, avant d'être tiré, traîné et poussé jusqu'en 38.

26

Une fois que vous en avez fini avec la princesse, vous recommencez à fouiller la nécropole. Finalement, vous repérez, derrière un autel, un bloc de pierre qui s'est détaché du mur. Avec la pointe d'une lance de fer qui a jadis appartenue à un roi, vous vous frayez un passage suffisant pour laisser passer un homme. Au delà du mur, il y a

un second tunnel. N'emportant avec vous qu'une dague et un cimeterre ramassés parmi les objets funéraires, vous vous enfoncez dans le couloir en brandissant votre torche devant vous. Après vous être débarrassé des rats et de la vermine rampante qui vous assaillent à chaque pas, vous trouvez à la fin une trappe s'ouvrant sur l'extérieur. Fuyez la cité pour vous rendre en 39.

27

Prenant soin d'éviter les gardes de la prison, vous arrivez à l'étage inférieur où vous trouvez une fenêtre ouverte. Un petit saut, et vous vous retrouvez en 43.

28

Vous vous détournez des cadavres des chiens-oiseaux avec un haussement d'épaules. Après être parvenu à extraire votre cheval de la fange, vous prenez la direction des collines. Rendez vous en 39.

29

Accompagné par Gimir, vous parvenez avec d'innombrables précautions jusqu'au rez-de-chaussée sans vous faire repérer par les gardes négligents et vous vous glissez à l'extérieur par une fenêtre ouverte. Rendez vous en 51.

30

Alors que vous peinez pour vous frayer un passage entre les parois du défilé, les chiens chasseurs gagnent du terrain sur vous. Lorsque vous arrivez enfin en terrain découvert, vous êtes surpris de voir un cavalier solitaire qui descend la pente dans votre direction, sa cape claquant au vent derrière lui. « Ne bouge pas, ami! » vous crie-t-il. « Je suis venu t'aider! »

Le cheval de l'inconnu piétine avec ses sabots la première des bêtes, brisant en deux sa colonne vertébrale. L'homme tient dans sa main une longue lame noire.

N'étant désormais plus seul, vous vous reprenez et tirez votre cimeterre de son fourreau. « Quelle heureuse coïncidence que nous nous soyons rencontrés! » criez-vous au nouveau venu. Mais l'attaque des chiens rend vite toute conversation impossible.

Il reste cinq chiens chasseurs. A chaque round, la moitié d'entre eux (arrondissez les fractions à l'unité supérieure) attaqueront l'étranger. Si lui et vous survivez au combat, rendez vous en 53. Si vous êtes le seul survivant, rendez vous en 19. Sinon, vous périssez tous deux sous les becs des chiens chasseurs.

31

Le chemin que vous avez emprunté pour fuir vous mène jusqu'aux confins du marécage. Vous patagez maintenant dans un borborygme couvert de végétation. Les bêtes sont toujours sur vos talons. Soudain, le sol cède sous les sabots de votre monture et vous vous retrouvez à terre. Vous rampez jusqu'au sommet d'une berge boueuse et vous vous préparez à subir l'assaut des six chiens chasseurs lâchés à vos trousses. Rendez vous en 61. Si vous survivez au combat sans prendre de Blessure Majeure, rendez vous en 28. Sinon, les abominables créatures vous dévoreront sur place.

32

« Tu dois être l'humain de la cellule d'en dessous! » dit la femme. Cette remarque vous semble étrange, jusqu'à ce que vous notiez les subtiles anomalies de son visage. Et de ses yeux! Chez une femme ordinaire ils dénoteraient la folie la plus extrême. Rendez vous en 22.

33

Vous progressez en direction des collines que vous apercevez dans le lointain, à la recherche d'un moyen de sortir des marais. Lancez 1D6: si vous faites 1, rendez vous en 39; si vous faites 2 ou 3, rendez vous en 41; si vous faites 4, 5 ou 6, rendez vous en 56.

34

Vous vous souvenez d'une légende qui prétend que de tels revenants sont insensibles aux armes, mais ne peuvent supporter le contact d'une flamme vive. Sans plus perdre de temps, vous plongez votre torche allumée dans le visage de la « chose » au moment même où elle va vous atteindre. Ses cheveux et sa robe prennent feu. Poussant un hurlement qui fait blanchir instantanément vos tempes, la goule s'enfuit en gesticulant dans une galerie adjacente. Profitant

de votre sécurité momentanée, vous reprenez vos recherches en 26.

35

Les hommes-crocodiles vous traînent, désarmé, le long des étangs marécageux. Mais ce que vous redoutez ne se produit pas, car, loin devant, un groupe de demi-hommes trapus et contrefaits attend tranquillement, assis sur les berges boueuses. Derrière eux, se tiennent quelques captifs humains qui ont l'air épuisé. Les demi-hommes saluent les hommes-crocodiles, avant de s'emparer de vous. Vous êtes rapidement entravé et, après un court instant de répit, vous êtes conduit, en compagnie des autres captifs, dans les profondeurs des marais. Allez en 38.

36

La princesse se tient droite devant vous et susurre d'une voix méprisante: « Il n'est pas bon qu'un homme soit laissé en vie pour pouvoir aller révéler les secrets des Dharzis. »

Vous commencez à saisir l'idée qu'elle a derrière la tête. Vous pouvez essayer de la réduire au silence, avant qu'elle ne rappelle son dieu, en lançant votre dague. Si vous la touchez en lui infligeant au moins quatre points de dégâts, elle souffre d'une Blessure Majeure et s'écroule, inconsciente, avant d'avoir pu prononcer le premier mot de son incantation. Vous pouvez alors la décapiter avec votre cimeterre, ce qui vous permettra de vous dissimuler jusqu'à la fin de la tuerie, avant de fuir la cité en vous rendant en 39.

Si vous lui causez 3 points de dégâts ou moins, elle appellera un flot de vipères venimeuses dont les crocs auront tôt fait d'avoir raison de vous.

37

Les hommes-crapauds emportent la fille, vous laissant pour mort. Au vu des crocodiles qui commencent à se diriger vers votre corps à moitié immergé, il se pourrait bien qu'ils n'aient pas tort...

38

Avec les autres prisonniers, vous parcourez un sentier herbeux, d'à peine 1 mètre de large et qui n'est manifestement pas d'origine naturelle. A la tombée du jour, vous arrivez dans une cité en ruines, dont une partie sert encore d'habitat aux créatures brutales qui vous conduisent. Elle a été érigée sur des fondations en blocs de granit. Les bâtiments ont la forme de polygones irréguliers et sont recouverts de bas-reliefs aux motifs inhumains.

Pour votre part, vous êtes entraîné dans un escalier en colimaçon jusqu'à une cellule aménagée dans une haute tour, où vous êtes laissé seul. Vos geôliers, dont les autres prisonniers vous ont dit qu'ils étaient des Dharzis appartenant au Peuple Condamné, vous forcent à ingérer un épais sirop. Il a goût amer de plantes putréfiées, mais au bout de quelques jours, toutes vos blessures, mêmes les Blessures Majeures, sont guéries (à l'exception des cicatrices et des membres perdus, bien sûr). Si vous désirez alors essayer de vous évader, rendez vous en 14. Si vous vous résignez à attendre votre sort, rendez vous en 47.

39

Aux abords des collines, la terre s'élève quelque peu et devient plus ferme. Inutile désormais de faire très attention aux chemins que vous empruntez. Par instants, vous jetez des regards par dessus votre épaule, essayant de percevoir d'éventuels bruits de poursuite, mais vous n'entendez que le gazouillement des oiseaux et le bourdonnement des insectes. Une fois sorti des marais, vous ralentissez votre allure. Vous n'avez plus de soucis à vous faire maintenant.

« Arrête-toi, étranger! » vous intime une voix provenant d'un surplomb. Vous levez vos yeux, prêt à subir une nouvelle attaque, et vous découvrez un homme grand, à la peau d'une pâleur inhabituelle, accompagné par une frêle femme aux cheveux roux. « Où vas-tu ainsi? » demande l'étranger d'une voix douce aux accents sévères.

Après quelques présentations, le couple se révèle assez sympathique. L'homme s'appelle Elric de Melniboné, et la femme se nomme Shaarilla de Myyrrhn. Elric est un gaillard taciturne, mais il a ses bons côtés et, de toute façon, vous pouvez être joyeux pour deux! Vous suggérez de faire un bout de chemin ensemble. Elric accepte votre proposition, malgré les réticences manifestes de Shaarilla. Une histoire se termine, mais de nombreuses autres vont commencer...

40

« Je crois que j'ai entendu quelque chose ! » chuchote un garde que vous ne voyez pas. Vous vous réfugiez dans l'ombre d'une alcôve, mais le couloir résonne déjà des pas de deux Dharzis. Pour essayer de ne pas être repéré, effectuez un jet en Se cacher. S'il est réussi, rendez vous en 27. S'il est raté, rendez vous en 12. Si vous souhaitez attaquer les gardes, rendez vous en 61 ; si vous réussissez à vous en débarrasser, vous passez par une fenêtre du rez-de-chaussée pour aller en 43. Si vous endurez une Blessure Majeure au cours du combat, rendez vous en 45.

41

Alors que vous quittez les marais, d'horribles aboiements vous incitent à accélérer votre allure. Jetant un regard par dessus votre épaule, vous apercevez six formes indistinctes qui viennent de surgir sur votre flanc. Pendant un instant, vous croyez qu'il ne s'agit que d'une meute de chiens sauvages lancés à votre poursuite, puis vous prenez conscience de votre erreur. Ce ne sont pas des animaux terrestres, mais des monstres au torse de chien, dont les pattes se terminent par des serres d'aigle et qui ont des becs de charognards à la place du museau.

Votre cheval part de lui-même au galop, sans que vous ayez besoin de faire usage de vos éperons ; ce que vous faites quand même, au comble du désespoir. Ses foulées rapides parviennent tout juste à maintenir la distance qui vous sépare des infâmes créatures infernales qui vous talonnent. Deux routes s'offrent à vous dans votre fuite, laquelle choisissez-vous ? Si vous préférez le défilé qui traverse les collines, rendez vous en 30. Si vous empruntez la route qui traverse les marais. Rendez vous en 31.

42

Avec un sang-froid dont vous êtes le premier surpris, vous faites sortir un cheval de son enclos et vous le menez par la bride jusqu'aux limites de la ville sans vous faire repérer, avant de monter sur son dos. Le sol spongieux assourdit le bruit de votre galop, tandis que vous fuyez au travers du marécage. Rendez vous en 39.

43

Vous posez le pied sur les pavés de granit de la rue, tout en réfléchissant désespérément au moyen de sortir de la ville. Vous vous rappelez avoir aperçu un petit enclos à chevaux lorsqu'on vous a conduit jusqu'ici. Avec beaucoup de précautions, vous prenez sa direction, profitant de la brume qui vous dissimule. Pour voler un cheval, effectuez un jet en Déplacement silencieux. S'il est réussi, rendez vous en 59. S'il est raté, la flèche tirée par un garde vigilant vous transperce un poumon, rendez vous en 45.

44

Un cri de femme vous fait sursauter. Vous voyez une jeune fille à la robe souillée qui patauge au travers d'un bournier, poursuivies par quatre crapauds humanoïdes trapus aussi grands que des hommes. Si vous voulez éviter de nouveaux ennuis, faites retraite en 33. Pour attaquer les monstres, rendez-vous en 61 ; vous pouvez éventuellement descendre de votre cheval. Si vous prenez une Blessure Majeure au cours du combat, rendez vous en 37. Si vous voulez vous rendre à un moment ou à un autre, allez en 52. Si vous parvenez à tous les tuer (ils ne se rendront pas), allez en 13.

45

Incapable de bouger, vous restez couché sur le sol en gémissant, jusqu'à ce que les Dharzis viennent s'occuper de votre cas. Il importe peu pour les gardes de savoir maintenant ce qui vous amené jusqu'ici, vous ne pouvez plus leur être utile. Ils vous traînent en vous faisant horriblement souffrir jusqu'au chenil des chiens chasseurs aux becs d'aigles, à qui ils vous donnent vivant en pâture...

46

Vous ne faites pas confiance à la femme Dharzi, craignant les puissances auxquelles elle pourrait recourir, une fois libérée. Mieux vaut que vous vous évadiez seul afin de prévenir le monde extérieur.

Vous ligotez et bâillonnez la princesse avec des bandelettes arrachées à sa propre robe, puis vous attendez que quelqu'un vienne. Votre attente est de courte durée. Une lueur filtre au travers du judas, puis un garde ouvre la porte et entre dans la cellule. Vous l'assommez rapidement puis, nouant vos lacets autour de son cou, vous l'étranglez. Lorsqu'il est mort, vous vous

emparez de son cimetière et de son armure (1D6-1), avant de vous glisser dans le couloir. A présent, effectuez un jet en Déplacement silencieux. S'il est réussi, rendez vous en 27. S'il est raté, rendez vous en 40.

47

Les geôliers s'emparent de vous et vous font descendre jusqu'à une grande pièce voûtée qui ressemble à la fois à un atelier de sorcellerie et à un laboratoire d'alchimiste. Une fois que vous êtes enchaîné à l'un des murs, un Dharzi velu, en robe de magicien, vous apprécie du regard. « On me dit que tu as l'esprit combattif. Excellent ! » glousse-t-il avec obscénité.

« Sais-tu ce que nous faisons en ce lieu ? » demande ensuite le Dharzi. « Laisse moi t'expliquer. Il y a plusieurs millénaires, nos ancêtres firent des expériences destinées à créer des races hybrides et contre-nature, c'est ainsi que naquirent nos célèbres chiens chasseurs. Mais ces connaissances furent perdues pour la plupart après une guerre qui nous opposa aux Melnibonéens, trois fois damnés soient-ils ! Mais, maintenant que nous avons constitué une nouvelle société Dharzi, nous refaisons les mêmes expériences. Seulement aujourd'hui, nous utilisons des hommes comme matière première... Pendant que je vais réfléchir à la façon dont tu pourrais le mieux nous servir, je te laisse sous la garde d'un de mes premiers cobayes. » Dès sa sortie, vous remarquez un homme-loup qui vous fixe avec une démentielle intensité.

Pour essayer de vous libérer de vos menottes, tentez un jet en Crocheter. S'il est réussi, rendez vous en 54. S'il est raté, rendez vous en 6.

48

Les dommages occasionnés par les coups de fouets sont largement dus à la douleur. La moitié des points de dégâts qu'ils vous ont infligés se dissipent au bout d'une demi-heure de repos.

Souffrant encore de vos blessures, vous vous détournez des corps difformes, dont le sang colore les flaques d'eau en orange-écarlate malade. Les prisonniers, qui s'étaient réfugiés dans les roseaux, commencent à sortir de leur cachette en se demandant à haute voix qui vous êtes et pourquoi vous avez combattu « les Dharzis ».

« Vous êtes libres, » leur dites-vous, parvenant à grimacer un sourire, malgré votre dos et vos membres douloureux. « Si vos petits enfants vous demandent un jour qui vous a délivré de cette infâme captivité, dites leur qu'il s'agissait de Tristelune d'Eshmir, un pays dont vous n'avez sans doute jamais entendu parler. »

« Nous devons partir d'ici au plus vite, messire » déclare un des hommes. « Lorsqu'on s'apercevra que ces esclavagistes manquent à l'appel, on lâchera les chiens chasseurs du Peuple Condamné à nos trousses. »

« Qui sont ces gens ? » demandez-vous.

« Les Dharzis, ou Peuple Condamné, forment une race qui existait bien avant l'humanité, » dit alors l'homme. « On a souvent dit qu'ils avaient tous disparus, mais ils recommencent à faire parler d'eux. Dernièrement, ils ont attaqué les frontières de Shazaar en quête de prisonniers. Seuls, les Seigneurs de la Loi, savent pourquoi. A présent, chacun pour soi ! Si vous empruntez cette route, elle vous conduira jusqu'aux collines. Puisse Donblas veiller sur vous ! » Effectuez un jet sous deux fois votre POU avec 1D100. S'il est réussi, rendez vous en 39. S'il est manqué, rendez vous en 41.

49

Même si vous émettez des réserves sur le comportement d'une créature aussi inhumaine que peut l'être une Dharzi, vous répugnez à abandonner une femme seule aux mains de ses geôliers. Pour la libérer de ses entraves, effectuez un jet en Crocheter. S'il est réussi, rendez vous en 20. S'il est raté, rendez vous en 55.

50

Alors que l'aube pointe à l'horizon, vous repérez un cheval solitaire qui a été épargné par le carnage nocturne et vous quittez la cité en ruines. Gimir n'a pas beaucoup apprécié votre décision de partir. Vous vous demandez si elle sera suffisamment amère pour essayer de contrecarrer votre départ. Effectuez un jet sous deux fois votre POU. S'il est réussi, rendez vous en 39. Sinon, rendez vous en 41.

51

Un épais brouillard vous dissimule tous deux alors que vous parcourez les ruelles décrépies de l'antique cité. Finalement, vous parvenez au temple de Sssss"sss'ssaan. Au dessus de son autel, trône une statue représentant la divinité la plus répugnante qu'il vous ait été donné de voir au cours de vos périples.

La femme se prosterne devant elle, entonnant une étrange psalmodie. Puis, c'est en Commun qu'elle fait appel directement à sa déité : « Sssss"sss'ssaan, maître de mes ancêtres, entend-moi. Envoie tes enfants châtier les infâmes usurpateurs, leur progéniture, leurs serviteurs et leurs esclaves. Que le massacre dure jusqu'à ce que la suprématie de ma famille soit proclamée par les derniers survivants, comme dans les temps anciens. » Elle commence ensuite à prononcer une longue incantation, au cours de laquelle elle s'empare d'un rat et le décapite d'un coup de dents.

Effaré, vous restez debout les bras ballants à vous demander ce que signifie tout cela. Soudain, vous entendez un cri provient du dehors et qui laisse bientôt place au vacarme d'un combat. Vous vous précipitez vers la porte, pour voir qu'à l'extérieur le sol fourmille d'énormes serpents venimeux en furie. Plusieurs formes indistinctes et titubantes passent devant vous : des Dharzis et de grotesques demi-hommes à la peau bleue par le venin, tous littéralement recouverts de reptiles constricteurs. Il ne fait aucun doute que le règne des usurpateurs touche à sa fin.

Vous vous retournez vers la princesse Gimir, qui a mis un peu d'ordre dans sa tenue. Maintenant qu'elle sait que sa victoire est assurée, comment va-t-elle traiter celui qui l'a si gentiment aidée ? Effectuez un jet sous cinq fois votre CHA avec 1D100. S'il est réussi, rendez vous en 21. Sinon, rendez vous en 36.

52

Vous êtes rossé et désarmé par les hommes-crapauds. La fille et vous êtes ensuite emmenés au travers des marais jusqu'à une cité en ruines à l'étrange architecture. Elle est habitée par des créatures immondes, au corps difformes et trapus, recouvert d'affreux poils noirs. Des soldats appartenant à cette race bizarre vous conduisent alors dans une pièce située en haut d'une grande tour. On fixe des menottes à vos poignets, alors que la fille est attachée par la cheville.

Une fois que les gardes sont partis, vous pouvez essayer de retirer vos menottes en effectuant un jet en Crocheter. S'il est réussi, rendez vous en 5. S'il est raté, rendez vous en 47.

53

Les chiens sont tous morts, et vous adressez un large sourire à l'étranger, en disant : « Mille mercis, monseigneur. Sans votre aide, il m'aurait bien fallu la moitié d'une journée pour me débarrasser de ces saletés. Vous m'avez privé de quelques heures de sport, mais je ne peux pas dire que je vous en veux. »

L'étranger est un homme hors du commun, certainement un albinos, et il y a de grandes chances qu'il ne soit même pas humain. Il n'est pas musclé, et c'est à se demander comment il a pu se battre avec autant d'acharnement. Et puis, il y a aussi cette épée runique qu'il tient dans sa main...

« Je suis Elric de Melniboné. » répond l'albinos après que vous vous soyez présenté. Certes, vous avez déjà entendu parler de Melniboné, mais pas de ce type, Elric. Somme toute, quelle importance ? Vous le connaissez à présent.

54

Les menottes s'ouvrent avec un cliquetis, mais il y a toujours l'homme-loup qui gronde, prêt à bondir. Si vous bougez, il attaquera. Combattre ce monstre sans arme serait une folie, et le chahut du combat ferait certainement accourir d'autres gardes. Mieux vaut pour vous essayer de le tenir à distance par la force de votre personnalité. « Tout doux, mon bon, » murmurez-vous en fixant ses yeux jaunes d'un air impérieux, « ce n'est pas moi que tu dois haïr, ce sont tous ces Dharzis déments qui sont tes ennemis. Je peux t'aider... » Tandis que vous progressez, centimètre par centimètre, vers la fenêtre, tentez un jet en Persuader. S'il est réussi, rendez vous en 43. S'il est raté, rendez vous en 58.

55

Alors que vous vous escrimez sur les entraves de la princesse, vous percevez une lueur dans votre dos. « Une tentative d'évasion ! » hurle un garde. Un moment plus tard, d'autres viennent le rejoindre. Rendez vous en 47.

56

Alors que vous traversez précautionneusement les marais, votre cheval fait un brusque écart et vous vous emparez instinctivement de votre cimenterre. Heureux réflexe car, venant de différentes directions, trois créatures issues de l'enfer s'avancent vers vous. Elles ressemblent à des hommes à partir de la ceinture, même si leur peau a l'aspect du cuir. Par contre, en dessous de la ceinture, c'est de la folie : elles se tiennent debout sur quatre pattes crocodiliennes et elles possèdent une puissante queue écaillée.

Si vous pensez qu'elles sont intelligentes et qu'elles peuvent vous épargner, vous pouvez vous rendre en allant en 35. Si vous souhaitez les combattre après avoir éventuellement mis pied à terre, rendez vous en 61. Si vous êtes victorieux, rendez vous en 11. Si vous êtes vaincu (ou si vous souffrez d'une Blessure Majeure), sans avoir été tué, rendez vous en 35.

57

Même si Gimir vous inspire autant de confiance qu'une vipère prête à frapper, vous avez conscience qu'il vous faut prendre certain risques pour contre-carrer les projets maléfiques des Dharzis. Vous descendez avec elle plusieurs volées de marches et il vous faut réussir tous deux un jet en Déplacement silencieux (les chances de succès de Gimir sont de 65 %). Si vous le réussissez tous les deux, rendez vous en 29. Si l'un de vous échoue, rendez vous en 8.

58

L'homme-loup bondit sur vous, vous plaquant rudement contre le sol dallé. Il laboure votre poitrine avec ses griffes, alors que vous essayez de maintenir ses mâchoires loin de votre cou. Bientôt, des gardes Dharzis arrivent et vous séparent, avant de vous enchaîner à nouveau. Rendez vous en 6.

59

Vous vous approchez du garde de l'enclos en veillant à ne pas le tirer de son sommeil. Vous l'assommez d'un coup bien ajusté et prenez sa dague et son cimenterre. Le cheval que vous convoitez est particulièrement nerveux après avoir vu ce que vous venez de faire, effectuez un jet en Equitation. S'il est réussi, rendez vous en 42. Si vous ne parvenez pas à le calmer, rendez vous en 16.

60

À votre grand désappointement, Gimir essaye de vous suivre. Vous vous tournez rageusement vers elle, mais vous entendez soudain des bruits de pas. Vous tirez la fille avec vous derrière un recoin du mur. Effectuez chacun un jet en Se cacher. Si vous le réussissez tous les deux, rendez vous en 15. Si l'un d'entre-vous rate le sien, rendez vous en 8.

61

Félicitations ! Vous vous êtes mis dans une situation de combat. Utilisez les règles normales de *Stormbringer* pour la résoudre, y comprises celles concernant l'esquive, les coups critiques, les maladresses et les Blessures Majeures. Si vous recevez une blessure de ce type pendant l'affrontement, votre personnage n'aura plus besoin de se battre et pourra éventuellement être ressuscité par la suite.

Une fois le combat terminé, retournez au paragraphe dont vous provenez et rendez-vous là où il vous enverra. Si vous combattez à cheval, vous pouvez rajouter 5 % à toutes vos compétences d'attaque mais, si vous perdez votre arme à la suite d'une maladresse, vous ne pourrez bien sûr pas la récupérer.

Toutes les caractéristiques nécessaires aux combats sont présentées ci-dessous, exceptions faites de celles de Tristelune et de l'Etranger (Elric de Melniboné). Vous trouverez ces dernières à la fin du Livre du Maître de *Stormbringer*.

Bêtes Chasseresses (Chiens Chasseurs du Dharzi)

DEX 14	Armure — Aucune	Eviter 45 %
Points de Vie : 14	Pas de Blessures Majeures possibles	
Arme	Attaque	Parade
Griffes	20 %	10 %
Bec	25 %	—
		Dégâts
		1D8+1
		1D6+1

NOTE : Les Chiens Chasseurs du Dharzi se battent jusqu'à la mort. À la différence des autres créatures, les Blessures Majeures ne les handicapent nullement et ils continuent à combattre avec tous leurs moyens jusqu'à leur dernier souffle. Ils peuvent atta-

quer trois fois par round, avec leurs deux pattes griffues et leur bec.

Hommes-Crocodiles

DEX 10 Armure — 3 points de cuir Eviter 30 %
Points de Vie : 20 Blessure Majeure : 10

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Griffes	40 %	20 %	2D6
Queue	50 %	—	3D6

NOTE : Les hommes-crocodiles ne peuvent attaquer qu'une fois par round et ils alterneront les coups de griffes et les coups de queue. Dans ce dernier cas, il leur sera impossible de parer. Ils se battront jusqu'à ce que leurs adversaires soient morts, ou qu'ils le soient eux-mêmes.

Hommes-Crapauds

DEX 15 Armure — Aucune Eviter 50 %

Points de Vie : 12 Blessure majeure : 6

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Pique	50 %	50 %	1D6+1
Coup de pied	45 %	—	1D6

NOTE : Les hommes-crapauds peuvent attaquer une seule fois par round et utiliseront leurs piques tant qu'ils n'auront pas été désarmés. Ils se battront aussi longtemps qu'ils le pourront.

Créatures Etrangées (Peuple Condamné, Dharzi)

FOR 9 DEX 14 Armure — 1D6-1 Eviter 25 %
Points de Vie : 15 Blessure Majeure : 8

Arme	Attaque	Parade	Dégâts
Cimeterre	50 %	35 %	1D8+1
Dague	30 %	45 %	1D4+2
Fouet	45 %	—	1D3

NOTE : Les Dharzis se battront aussi longtemps qu'ils le pourront. Ils ne peuvent pas parer lorsqu'ils emploient leur fouet ; ce qui est indiqué le cas échéant. Toutefois, si Tristelune réussit à parer un coup de fouet, celui-ci s'enroulera autour de son arme et il devra réussir un jet FOR contre la FOR de son adversaire sur le Tableau de Résistance, s'il ne veut pas être désarmé.

CRÉDITS DE PRODUCTION

Maquette

Christophe Sustersic, Hubert de Lartigue

Plans

Stéphane Truffer

Dessin de Couverture

Alain Gassner

Illustrations Intérieures

Alain Gassner, Guillaume Sorel

Traduction Française

Jean Balczesak, Guy Malinowski

Imprimé en France
IGD Nancy

Imprimé en France
IGD Nancy

UN SUPPLÉMENT POUR



Approuvé par Michael Moorcock

LE CHANT DES ENFERS

CONTIENT DEUX AVENTURES SOLO

Stormbringer est un jeu de rôle d'action et d'aventure ayant pour cadre les Jeunes Royaumes, le monde créé par le célèbre écrivain Michael Moorcock dans ses romans consacrés à ELRIC LE NÉCROMANCIEN. Ce supplément est spécialement conçu pour ce jeu.

A l'intérieur de ce livre, vous trouverez deux parties essentielles : *Ajouts et Scénarios*. La section consacrée aux Ajouts propose de nouvelles créatures, des héros (ou des ennemis) et des trésors étranges destinés à être utilisés par le Maître de Jeu au cours de ses parties de *Stormbringer*.

La section Scénarios propose six aventures au long cours, prêtes à jouer. Grâce à elles, les joueurs parcourront le monde en tous sens : depuis l'effroyable Forêt de Troos, jusqu'au Plan des Ombres, en passant par la Mer du Dragon, les Marais des Brumes et les collines du nord de Shazaar. Ils leur faudra vaincre tous les adversaires imaginables, mais les heureux survivants seront bien récompensés de leurs épreuves.



ISBN 2-906897 - 02-7

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



PRIX 126 F