

D - La tour des visiteurs. Dotée de trois étages également, elle comprend une demi-douzaine de chambres, des élèves et une salle d'arme, ainsi qu'une salle à manger.

Le décor étonnant plante, il ne vous reste plus qu'à laisser vos oeventuriers agir. S'ils se lassent embobiner par l'habile Fortfello et négligent les indices que vous avez placés ce et là, ils seront surpris par l'écipage. Le fanbeux recouvrira alors tout son pouvoir (celui d'un mage de niveau 8). À côté de quelques créatures invoquées, rapidement, il fera le « néfroyage »...

Dans le cas contraire, nos amis auront réussi à subtiliser la corne et à repartir pour Jarandell. Il est préférable que cela se fasse au moment où Fortfello commence à récupérer son pouvoir, ceci afin de les dissuader de lui faire la peau avant de retourner sur leur plan d'origine. La dernière chose qu'ils percevront avant de quitter le Cinqième éon sera une menace proférée par Fortfello: « Je me vengera! OÙ que vous soyez, je vous retrouverai! »

Les choses se compliquent

Les oeventuriers sont accueillis en héros à Jarandell. Grâce à eux, Randell va être débarrassé de quelques uns de ses ennemis. Bien entendu, les oeventuriers sont invités à la cérémonie (un bel honneur ne se refuse pas...). Mais une nouvelle fois, celle-ci se solde par un fiasco. Il manque une perle d'Inuit de Shorlok pour adouber le cérémonial.

« Pourrai-je suis certain de l'avoir vue dans l'inventaire... » murmure Maruru. Un conseil de guerre réunira donc les trois mages et les oeventuriers dans un cabinet de travail. Il en ressortira qu'il faut trouver d'urgence une telle perle. Mais la race des huttes de Shorlok s'étant éteinte depuis un bon millier d'années, la tâche n'est pas simple. C'est alors que Carrhal se rappelle qu'un nommé Fortfello en possède une en guise de collier portebonheur. « C'est un individu plutôt violent, mais je sais qu'il est très attiré par les composants exotiques. Nous pourrions lui en proposer un échange en échange de sa perle, qu'en pensez-vous? »

Ses collègues approuvent, les oeventuriers seront chargés de cette nouvelle mission. Étant sans doute le plus difficile que le précédent, les mages ne négotieront pas sur les promesses de récompenses.

S'ils acceptent, les oeventuriers recevront une sorte de valise assez lourde contenant toutes sortes de composants étranges, ainsi qu'un message d'introduction pour Fortfello.

« Comme il est souvent en vadrouille, nous allons vous faire emporter jusqu'à lui, annonce Clinya. Si vous voulez bien me suivre [jusqu'au pentacle...]

suçédant, il est probable qu'ils ne tarderont pas à retrouver des reconis familiers. Durant leur absence, Fortfello a fait un peu de ménage. Il a invoqué deux démons qui l'ont débarrassé de la domesticité. Les serviteurs de Montguff sont à présent des zombis totalement asservis à leur nouveau maître. Étant donné la situation, ils ne sont pas sur-jés aux traditions « vote rétro »...

La troupe qui défend le châtea se compose donc de :

Deux démons (type 1 : vrack) : CA 0 D&V 8 P&V 40 D 1-4/1-4/1-8/1-8/1-6. Taille : grande.

Les zombis : CA 7 D&V 3 P&V 14 D 1-8

Fortfello : mage niveau 8. CA 4 (robe CA6+D&V) P&V 30 D 1-4+3 (dogue magique).

Sorts en tête : Mur de brouillard, Chill touch, Chute de plume, Projectile magique, Délégation de l'invisible, Invisibilité, Nudge puant, Boule de feu, Hold person, Protection contre le Bien 10', Fear, Glace mineur d'involunté-bilité.

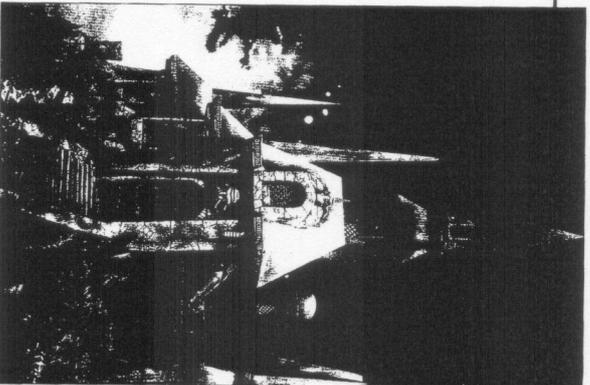
Une fois Fortfello défilé, les oeventuriers pourront s'emparer de la perle (qui se trouve dans une des poches du magot) et fouiller les environs de manière plus approfondie que lors de leur dernière visite. A vous de placer un assorti-mani d'objets magiques dans des sottes, secrètes, en fonction de la puissance de votre groupe...

Les oeventuriers, cherchant un moyen de quitter le monoir, remarqueront qu'un nouveau pentacle est visible à côté de l'endroit où se tiennent Thrax et Thrax. C'est une intervention de Clinya, qui a remarqué de la disposition du précédent pentacle.

Retour à Jarandell

Ce Y est! Tout semble prêt pour que l'incantation soit un succès. Elle doit avoir lieu le lendemain du retour des oeventuriers, et Clinya demandera un dernier service à ceux-ci : veiller sur la salle où se trouvent stockés les ingrédients. En effet, les mages soupçonnent un voleur de dérober un ou un des composants, et ne veulent pas user inutilement de leur pouvoir, surtout en cette mission aux oeventuriers. La veille se passera dans un di-moi tendu. De nombreux habitants du village passeront voir les oeventuriers (la « salle de stockage » se trouve en dehors du monoir et à proximité du « tonbeau » de Randell) sous les prétextes les plus futiles (leur offrir à boire, les distraire, etc.). Une dernière opération sera lancée par un commando de personnes venues de nuit, mais celle-ci rebrousseront vite chemin face à la détermination des oeventuriers. Attention, cette « opération » qui sera l'œuvre d'une partie des habitants du village, ne doit en aucun cas se conclure dans un bain de sang. Jouez plutôt sur l'atmosphère nocturne de Jarandell, et organisez une course-poursuite qui se solde par un échec... à un détail près : l'un des mystérieux inconnus aura laissé derrière lui quelques pétales d'un beau bleu scintillant...

Il suffira d'interroger un sandestin (logon de parler...) pour apprendre que ce type de fleurs ne pousse qu'à proximité de l'ouberge. Une expédition discrète en direction de celle-ci permettra de surprendre l'oubergiste et de nombreux villegois



Le châtea des magiciens attend le retour victorieux d] des oeventuriers pour que la cérémonie puisse avoir lieu en entier et que Randell soit enfin débarrassé de ses poursuivants.

en pleine conjuration! Ils seront en train de débiter du moyen de voler un nouvel ingrédient sans se faire remarquer...

La fin d'une conjuration

Il suffira d'écouter attentivement ce qui se dit pour réaliser que les villegois ne sont pas de mauvais bougres, bien au contraire. Ils ont simplement peur de ce qui arrivera en cas de réussite de l'opération des mages. Dans leur esprit, elle aboutira à la libération de Randell et cela rendrait nulle l'utilité de leur petit univers. Comme ils ne souhaitent nullement réintégrer le monde réel, ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour empêcher le bon déroulement de la cérémonie.

Les oeventuriers doivent comprendre que les villegois ne sont pas « mauvais » et qu'ils s'inquiètent simplement de leur avenir. Une intervention musclée serait tout à fait déplacée et il suffira d'une bonne dose de diplomatie pour convaincre le meneur (l'oubergiste) que la cérémonie ne menace en rien l'existence et la pérennité du village...

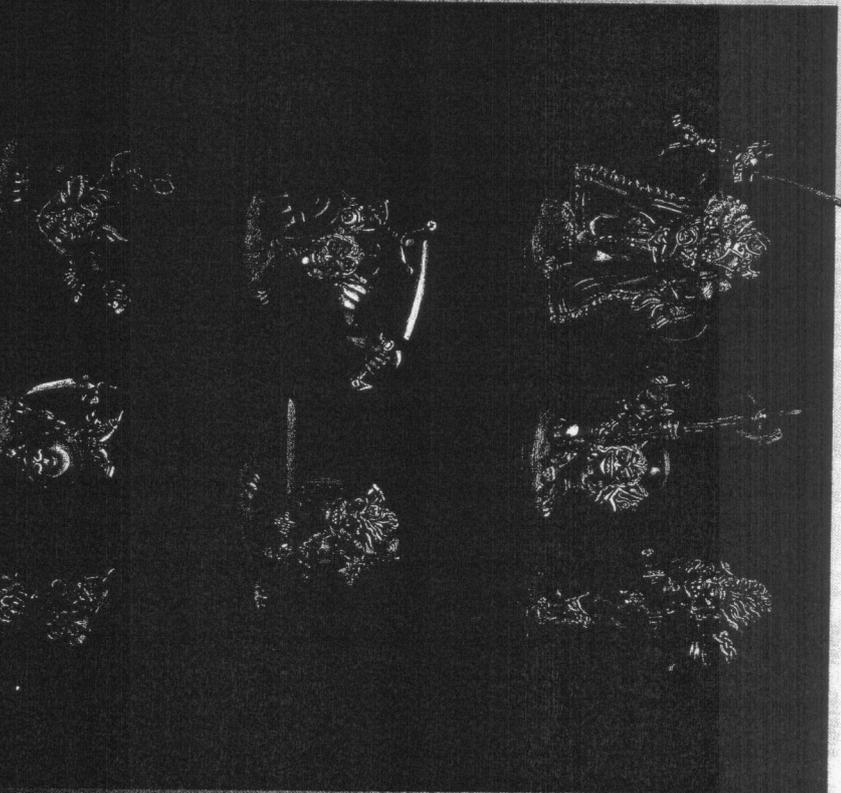
La paix étonnante dans les esprits, l'oubergiste expliquera comment les plus discrets des villegois sont parvenus, avec l'aide de certains sandestins (dont il se refusait à dévoiler l'identité), à s'emparer des ingrédients magiques afin de retarder la cérémonie : ce qui a orné nos amis à se promener du côté du Cinqième éon...

scénario
Dennis Beck
illustration
Pierre-Olivier Vincent

Alternative Armées



*sursumus des ténèbres
les Tomoniens attaquent*

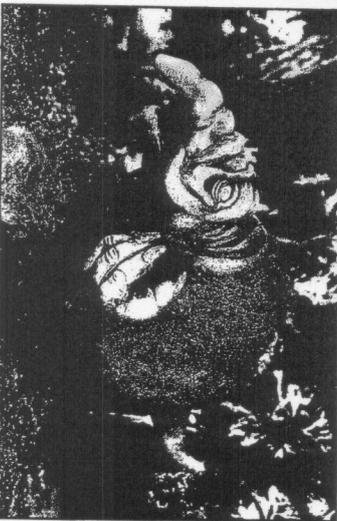


FIGURINES VENDUES NON PEINTES DANS VOTRE BOUTIQUE HABITUELLE

EM. DIFFUSION - 2 rue Robert le Ficolais 44086 NANTES Cedex 03

DISTRIBUTEUR :
40 52 19 67

Modeles présentés échelle 1, peints par J.P. LEROUX



Phogoxen, l'autre compère du djadynite, est aussi un ardu négociateur.

eventuriers feront bien de trouver afin d'obtenir le grimoire recherché par Borfo. Bien entendu, les stordisseurs se feront un plaisir de les aiguiller sur de fausses pistes...

Le matin une fois trouvé, il faudra se faire comprendre de lui (ce qui n'est pas une mince affaire) puis se faire délivrer le grimoire (ce qui le sera encore moins, mais les papiers de Borfo sont en bonne et due forme). Une fois le grimoire entre les mains de Borfo, Ilupp demandera à en vérifier l'authenticité. Une fois qu'il l'aura en main, ses traits se défontent horriblement, et il reprendra son apparence première: celle du sinistre magicien Stornophid ! Peu avant le début de la mission, ce dernier a en effet tué le véritable Ilupp et pris son apparence...

Stornophid jetera aussitôt à terre les deux boules de cristal qu'il transportait dans ses bottes. Elles éclatent en libérant deux démons terribles.

Les démons (type 1): Hezrou : CA-2 DMY PV 58 DI-3/1-3/1-16.

Tandis que les démons s'occupent des eventuriers, Stornophid tente de fuir, recroisant dans les trouves à la recherche de la porte. Les eventuriers feront bien d'éliminer rapidement les hezrous s'ils veulent rattraper le voleur. N'oubliez pas que la course-poursuite se déroulera dans un endroit empli de bruits de conversations, et que les sondes forcées ne manquent pas. Si Stornophid (ou les eventuriers) utilise des sortilèges susceptibles d'endormir les ouvrages présents (boule de feu, par exemple), un dispositif automatique fera intervenir une compagnie de bulbrôns...

Stornophid : mage niveau 6, CA 5 PAV 25 DI-4+3 (légère magique). Sorts en tête: au choix du MJ mais nettement offensifs, avec quelques sorts de protection (Nudge puant), toucher vampirique, Protection contre le Bêta...

Une fois le livre récupéré (en aucun cas Borfo ne sera tué, mais les eventuriers pourront être durement blessés), les survivants seront reconduits jusqu'à la sortie par un sandwich invoqué par Klorum. C'est alors que...

Le matin des magiciens

Au moment où ils pénètrent dans le grand salon, les eventuriers découvrent trois personnages confon-

Expérience avortée

Tout en se reposant de leurs efforts, les eventuriers notent qu'un intense activité règne au château des magiciens. Marolto se fera un plaisir de leur expliquer qu'une grande expérience se prépare, et qu'elle a pour but de débarrasser Randell de ses ennemis les plus terribles.

Une semaine environ après leur arrivée, les eventuriers sont prêts à repartir. Gilvyn grand propose, en guise d'adieu, d'assister à la grande fête qui suivra la cérémonie. Celle-ci se déroulera à proximité du château, près d'un endroit appelé le puits de Randell. Démonstration curieuse si l'on tient compte du fait que l'endroit ressemble plutôt à une choppe abandonnée et solidement renportée.

Pour l'occasion, la population s'est rassemblée à proximité du château. Mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'ambiance n'est pas à l'effulgence. Nombre de personnes semblent se poser des questions quant à leur avenir si «quelque chose venait à mal tourner».

La cérémonie commence donc dans un silence pénitent. Gilvyn, Marolto et Carnhad déposent cérémonieusement des ingrédients à l'intérieur d'un stéropale posant d'une étrange leur ornages. Au bout d'un moment, la cérémonie s'intérrompt. Les trois mages discutent d'abord, tout en consultant une feuille de parchemin. Suite à cette

discussion, Gilvyn vient annoncer que la cérémonie est repoussée sine die. La population du village, surprise, regarde ses habilités dans un grand murmure indigné.

Se tournant vers les eventuriers, Gilvyn leur demande d'occuper dans la salle de commandement du château, où les attendant déjà ses deux confrères.

Nouvelle mission...

La situation est claire: il manque un ingrédient pour mener à bien la cérémonie. C'est absence est inexplicable pour l'instant mais risque d'aggraver la situation de Randell. Par conséquent, il faut retrouver le composant en question. Les mages doivent rester à Jorandell pour veiller sur Randell. Gilvyn demande aux eventuriers de se mettre en quête de l'ingrédient en question, à savoir une corne de licorne dont la pointe est taillée en forme de visage.

«Une seule personne possède un tel objet à ma connaissance, il s'agit d'un mage très âgé vivant quelque part sur un autre plan que nous appelons familièrement le Cinquième éon, ou encore la Sose Vagusement Stable d'Acropholis. Ce mage se nomme Mangulf et il vit dans un cottage qui n'est pas bien loin de la ville de Jorandell. Il faut retrouver le cottage et vous présenter en lui rendant ce bibelot de ma part (Gilvyn tend un petit objet à l'un des eventuriers) et il vous ramènera la corne».

Bien entendu, vous serez dédommagé pour ce petit service. Un pentacle situé dans l'une des pièces permet d'accéder directement aux éons impurs. Si vous voulez bien me suivre, je vais vous y guider. Rassurez-vous, le voyage se fait sans danger ni inconvénient d'aucune sorte.»

Le Rocher Derivant de Mangulf

Il s'agit d'un rocher d'environ 500 mètres de long sur 150 de large, dérivant dans l'espace. Sur ce rocher se dresse un bâtiment petit cottage composé d'un bâtiment annexe et d'un petit donjon. La propriété est entourée d'arbres et d'une grille en fer forgé. A l'autre extrémité du rocher s'élevaient six structures imposantes ressemblant à des

maïs. Ces structures supportent des plaques de très grandes dimensions, taillées dans un métal à la fois très léger et très résistant. Un invraisemblable fouillis de roues, cordages et pignons dispose dans le sol à leur niveau. Il est probable qu'ils permettent d'orienter les maïs à partir du cottage. Il me semble pas y avoir de problème d'atmosphère ou niveau du rocher, et il y passerait y est sensiblement le même que sur Terre (à part en quelques endroits, et ce d'une manière apparente délectable). Les périodes de durée sont interrompues toutes les six heures environ par une éclipse qui dure deux heures.

Arrivée sur le Rocher

A peine ont-ils posé le pied sur le pentacle indiqué par Gilvyn, que les eventuriers sont projetés quelque part dans le Cinquième éon, et se retrouvent devant le portail d'entrée du cottage. A leurs pieds brille un pentacle de feu qui leur sert à rebourner dans le monde de Jorandell. Le portail est flanqué de deux statues de cerbères à l'aspect redoutable. Ces cerbères de pierre, normalement assis à la manière de chiens de garde, se lèvent dès que les eventuriers apparaissent.

Il s'agit de Thor et le Procureur et Thor l'Accablé, deux créatures puissantes mais stupides, dont la tâche consiste à garder l'accès au cottage. Elles parlent et Thor s'ingénierait sans trop de peines à passer son arriéré des questions, cherchant à troubler les eventuriers, et à les faire se contredire de manière à pouvoir se jeter sur eux. Thor a soutenu les déclarations des eventuriers. Cela peut donner un dialogue assez savoureux du genre:

-Thor: (venant se lécher les babines sous le nez d'un eventurier): «Alors comme ça, tu prétends venir d'un endroit nommé Jorandell, hein? Alors comment expliquerais-tu que tes vêtements ne portent pas trace des poussières de pierres lunaires que tu es forcément du rencontrer en passant le rostre éon?»

-Silence embarrassé de l'eventurier...
-Thor: «Alors Thor, ne vois-tu pas que nos hôtes, gens respectables et courtois, se sont égarés, ont de se présenter devant nous?»
Bien entendu, c'est à vos eventuriers de se défendre. Thor ne sera la que pour les aider (parfois maladroitement). S'ils résistent à une dizaine de questions, une tête se forme dans le pierre du porche d'entrée, celle d'un homme aux traits bouffis, coiffe d'une étrange pernique aux multiples boucles. «Ces étrangers sont convaincus, ils peuvent se rendre chez notre Maître.»

La porte s'ouvre enfin tandis que Thor se livre à un désespoir de cause, à quelques commentaires culinaires sur la manière d'accommoder les visiteurs indésirables.

Bien entendu, vos joueurs peuvent choisir de forcer le passage en affrontant les deux gardiens.

Thor et Thor: CA 0 DMY 8 PAV 80 DI-8/1-8/1-12. Immunité contre le mage: 60%. Grande taille: 3m au garrot.

Farfello le Ténébreux

En fait de village, le cottage en a connu un, voici moins de cinq heures. Durant une période d'éclipse, Farfello le Ténébreux, un concurrent de Mangulf, s'est matérialisé sur le Rocher et, l'atmosphère par surprise parvint à le fuir. Farfello le Ténébreux est donc à présent le maître du cottage, mais l'arrivée d'une troupe d'eventuriers le plonge dans un mélange de crainte et de désespoir. En effet, le mage tire son surnom et le plus grand peur de son pouvoir: des ténésures. C'est en profitant d'une éclipse qu'il est parvenu à neutraliser Mangulf, et ce n'est que lorsque l'obscurité revint à nouveau qu'il recouvra l'évidence de son pouvoir. D'ici là, il ne dispose que de quelques sorts défensifs. Son but sera donc de se faire passer pour Mangulf et de faire fuir la visite des eventuriers en longueur. S'il parvient à faire fuir les choses durant quatre heures (date de la prochaine éclipse), Farfello sera alors en mesure de se débarrasser de ces visiteurs gênants. D'ici là, il va devoir composer et ruser...

En tant que Mangulf et en prenant sa place, Farfello a été un sort sur l'ensemble du personnel du cottage. Ce sort est une sorte d'hypnose permanente destinée à lui assurer la coopération complète des domestiques. Mais, avec le jour, la puissance de ce sort a tendance à diminuer de façon fluctuante et à affecter de manière imprévisible les personnes éloignées de Farfello.

A vous de gérer cette situation. Bien entendu, le but est d'éveiller progressivement l'attention des eventuriers et d'entraîner ceux-ci à entreprendre une manœuvre de leur propre chef afin de mettre la main sur la corne de la licorne. De préférence, cette opération devrait se dérouler un peu avant la fin de la nuit, de manière à permettre aux eventuriers de fuir avant l'aube. Une fuite à ce moment permettrait des rebondissement intéressants lors de la suite du scénario.

Ne partez pas de vue que la ruse de Farfello a été de se débarrasser de Mangulf tout en faisant croire aux serviteurs de celui-ci que leur maître est toujours là. C'est cette situation étrange qui l'oblige à jouer le rôle de Mangulf et donc à bien recevoir les eventuriers, d'autant que toute utilisation de la force entrainerait le charme qui le fait ressembler à Mangulf...

Hotes de "Mangulf"...

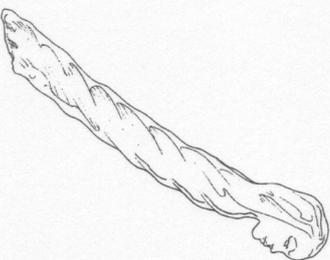
Une fois le portique passé, les eventuriers trouveront un petit parc où un jardinier ratise les allées. Il s'agit d'arrêter l'équipement et contempler le château d'un air pensif. Au bout de quelques minutes, il secoue la tête avec déplaisance et reprend son travail. (Note: ce jardinier est la personne qui est le moins offensée par le sort de Farfello. Il pourra par la suite se révéler un allié précieux si les visiteurs se montrent curieux.)

Farfello accueille les eventuriers en haut du porche, il a l'aspect du véhicule Mangulf sortant d'un tunnel, sans les nombreux tics dont le mage était affligé (encore un détail qui pourra être révélateur aux eventuriers...).

Le but de Farfello était de gagner un maximum de temps jusqu'à la prochaine éclipse, il inventera toutes sortes de prétextes pour retarder les eventuriers jusqu'à ce qu'il puisse leur régler leur compte. Ainsi, il décidera que la corne a été «plus ou moins égarée» lors d'un déménagement récent, mais qu'en souvenir de «ses amis de Jorandell», il va entreprendre quelques recherches rapides.

En attendant, pourqu'il ne pas se restaurer? Farfello va donc multiplier les démonstrations, tout en cherchant à éviter tout contact entre les visiteurs et les domestiques. En effet, ceux-ci savent où se trouve la corne et ne verront aucun mal à le révéler aux eventuriers. A vous donc de jouer finement sans trop éveiller l'attention de vos joueurs, du moins dans un premier temps!

Le domestique du château se compose d'un moine d'origine, d'un cuisinier et de deux gèbes-saces, de quatre valets de pied et de trois soubrettes. En temps normal, il faut y ajouter un «technicien», un mage de bas niveau chargé de l'entretien des structures situées à l'aire haut du Rocher. Pour les domestiques, il est allé dans sa chambre, souffrant d'un mal contagieux. Dans les faits, il a été la seconde victime de Farfello, et son corps a moité carbonisé gît encore à proximité de sa table de travail. Une découverte bien inquiétante pour des eventuriers trop curieux... Vous recommandez d'établir un système simple de gérer d'une manière un tantinet «rigoureuse» les possibilités d'action des eventuriers.



Le château

Plutôt que de le décrire en détail, voici une présentation succincte des différents bâtiments. A vous de dresser les plans selon que vous souhaitez rajouter des pièces ou non.

A - Le bâtiment principal (deux étages), contient les salles de réception, une salle égarée, une bibliothèque d'ouvrages profanes, un boudoir, des salles d'exposition, une grande salle à manger, une serre (plantes agressives), et, au dernier étage, la chambre du technicien (célèbre de brûlé...).

B - Le bâtiment secondaire contient les cuisines et dépendances, ainsi que les chambres des domestiques. Il abrite une belle corne (vins fins et réserve de bois).

C - La tour principale (trois étages) est le domaine de Mangulf. Elle contient son bureau (en désordre...), un atelier d'écriture, une bibliothèque, une belle chambre à coucher et un petit cabinet d'attente, ainsi qu'un petit observatoire. La corne se trouve en compagnie d'autres objets magiques, dans une petite pièce fermée (pas de piège) située au deuxième étage.