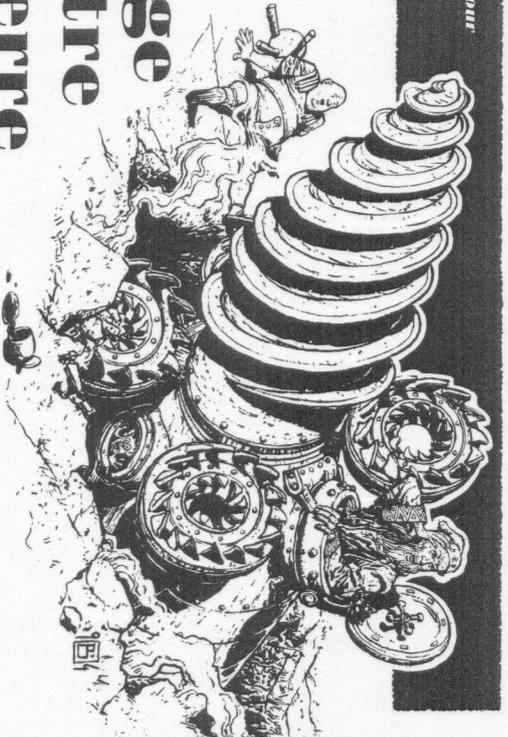


Un scénario Casus Belli pour
AD&D2

Naufrage au centre de la terre

Ce scénario rocambolesque entraîne des aventuriers de niveaux 1 à 4 dans un univers inspiré de Jules Verne et Conan Doyle. Comme tous les articles estampillés « Destination Aventure », il est destiné aux débutants, maître de jeu et joueurs.



Le coin du maître de jeu

« Oui messieurs, je l'affirme. Il existe un royaume au centre de la terre ! Mon voyage en sera une brillante démonstration ! ». Par ce défi aux lois élémentaires de la logique, Kwalish, magnificateur officiel du roi Drogon, s'attire les risées de la cour et de ses semblables. Mais son projet est arrêté : il ira explorer les territoires vierges saps dans les profondeurs du monde ! En quelques mots d'ardeur créatrice, il met au point une fantastique machine capable de voyager sous la croûte terrestre : le Kwaliscaphe. Après quelques tests encourageants, il part pour la grande aventure. Mais l'engin est attaqué par une créature minérale ténaculaire et Kwalish doit faire irruption dans l'haberge de Maître Tasselune et dans la vie des personnages (PJ). Il les entraîne ainsi dans une formidable odyssée, où ils découvriront un monde déroulant autour sous la surface. Ils y traqueront le Scrophinius scintillants, en quête de l'indispensable quartz. Ils y rencontreront le peuple gnop au cœur de l'éventail et mortelle jungle d'Opale. Enfin, suivant leur destinée, les PJ affronteront en un triomphal combat la cruelle Zorazane et ses Thrausques des flammes au cœur d'une tourmente volcanique !

Tout commence dans le calme et la fraîcheur d'une petite auberge campagnarde où vos PJ, vieux habitués ou aventuriers de passage, peuvont faire connaissance devant un verre de vin ou une partie de dés.

Où le Kwaliscaphe surgit des profondeurs

Manués des joueurs (Mdl), du Bestiaire monstreux (Bm) et de son Appendice 1 : le Bestiaire Forgotten Kealms (BFF). Autres abréviations : classe d'arme (CA), dé de vie (DV), point de vie (PV), toucher une armure de classe 0 (TKC0), dégâts par attaque (Dég.), jet de Sauvegarde (Jds), dés à 6 faces, 8 faces (d6, d8).

principales personnalités, ainsi que des descriptions bordées d'un fillet gris à lire telles quelles à vos joueurs, ou à utiliser comme source d'inspiration. Nous vous conseillons de bien vous imprégner de l'ambiance de chaque lieu et des péripéties qui s'y déroulent avant de jouer. Vous pouvez siffler cette histoire dans n'importe quel monde puisque les références géographiques sont inexistantes. Quant aux noms des personnages, libre à vous de les modifier pour les intégrer à vos créations personnelles. Un dernier conseil : arrangez-vous (trichez !) pour que Kwalish ne meure pas. En effet, il est le directeur de cette histoire et sans lui les PJ ont aucun espoir de sortir du monde souterrain.

Confortablement atablés, vous observez le ballet incessant de Maître Tasselune, l'habergiste, qui vient réparer les tables de chêne sonner. Un menestrel fredonne une ballade tandis que les rares clients somnoient sous les poutres massives. Soudain, le sol se met à trembler. D'imposantes fissures viennent zébrer le dallage et, dans un fracas étourdissant, une étrange forçure métallique fait irruption en soulevant un nuage de débris. Une écrouille s'ouvre à l'avant et une sorte d'échecrelé poussièreux jure en ouvrant des yeux exorbités.

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

Le Krakon de pierre ténacule : CA 6, DV 2, PV 12, TAC0 20, Dég. 1d8 est une sorte de pieuvre géante à composantes minérales et qui vit dans le sous-sol. S'y déplaçant comme un poisson dans l'eau. Vos PJ ont à

présent quelques instants pour réagir. Ceux qui réussissent de rejoindre le Kwaliscaphe devront évaluer les tentacules et les divers débris qui volent à travers la pièce (il faut réussir un Jds contre Souffle pour ne pas perdre 1d6PV). Ceux qui choisissent la fuite ou le combat seront rapidement submergés et capturés par l'un des monstrueux appendices. Cependant, dès que l'un des PJ est capturé, un bras mécanique surgit de l'un des flancs du surprenant engin, sectionne le tentacle et agrippe le PJ pour l'amener à bord. Ainsi, tout le monde se retrouve à l'intérieur du Kwaliscaphe.

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

Où l'on capture un gisement de quartz

Une course-poursuite s'engage entre le Kwaliscaphe et le Krakon à travers les roches et les minéraux. La machine est secourue en tous sens dans un concert de crissements inquiétants. Le monstre finit par abandonner la chasse mais, sous l'effet de l'énorme pression, l'engin s'emballé et continue sa folle plongée pendant d'infiniment instants. Kwalish en profite pour se présenter et expliquer ce qui l'a amené ici : « ... et je me demande d'ailleurs qui m'a fait cadeau de ce stasane Krakon. Il faut une sacrée invocation pour les attirer, ces bestiaux ! Soudain, dans un ultime crissement, la machine perce la voûte d'une gigantesque caverne et, après un court vol plane, vient s'écraser sur un rivage basaltique.

1 - L'antre aux Scorpions

Les trois énormes Scorpions blancs (CA 3, DV 7+2, PV 11, TAC0 19, Dég. 1d4/1d4/1, variété « gros », BM P. 260) qui vient ici attaquer tout intrus. Dans le fond de la caverne coule une source d'eau pure aux vertus curatives (+ 1d6PV à toute personne qui en boira, valable une seule fois par PJ).

2 - La forêt de champignons

De gigantesques champignons ont envahi la grotte, dissimulant dans leur leurs spores aux propriétés hallucinogènes. Toutes les minutes, chaque PJ doit réussir un Jds contre le Poison ou subir l'un des effets suivants (trez 1d6) : 1 : ramollissement cérébral (idem sort de Lennu) ; 2 : le PJ entame une discussion passionnée avec les champignons et devient agressif si les camarades l'interrompent ; 3 : le PJ voit ses compagnons se transformer en monstres gélatineux ; 4 : le PJ pense que le monde est une vaste rigolade, il danse en chantant. C'est la *caillotte des champignons*... ; 5 : le PJ se prend pour un personnage illustre (l'empereur Krapoleon, Messquin l'enchevêtreur...); 6 : Extinction noctrice (idem sort de Hâte). Informez secrètement chaque joueur de ces « transformations » et laissez-les jouer la scène.

3 - L'étranger

Sur le sol de la grotte est table une Vase géant (CA 6, DV 3+3, PV 21, TAC0 17, Dég. 2d8, BM P. 299). A l'emplacement marqué « 5 » gît le squelette d'un homme aux vêtements étranges. Le malheureux semble avoir rampli hors d'un trou tunnel pour venir mourir là. Un jet en Langues anciennes permet de décrire le nom « A. Saksussen » inscrit sur son couteau couvre-chef. Sa sacoche contient un tube divroter rempli de lentilles (une longue-vue, équivalent à une Lentille de détection, GdM p. 207). Quant au tunnel, il s'entrouve dans les profondeurs de la terre avant d'être obstrué par un éboulement. Zeus seul sait où il pouvait mener... 4 - Le frocher-qui-chante. Cette caverne est occupée par un couteux rocher vivant répondant au nom de Khrzrakz (traduction approximative). Il s'agit d'un « Dèbe », Galeb Duhir (CA 9, DV 4, PV 26, TAC0 17, Att. 2d6, pouvoirs spéciaux supérieurs, BM p. 108), séparé loin de son peuple. Il a peur dans le noir et chante pour attirer l'attention ; un son grave et bourdonnant, curieusement mélodieux. Étant donné qu'il voit jeune âge, il prend les deux premiers PJ qu'il voit pour ses parents et ne les lâche plus ! Il chante (for) quand il est content, il pleure (encore plus for) dès qu'il on le délaisse, il sautille quand il s'amuse (un éboulement ?)... Bref, adieu sans modération de ce sympathique personnage avant de faire surgir les parents qui ramèneront le « fission ». En passant, ils offriront deux gemmes de 1000 PV aux PJ s'ils ont été de bonnes nouhoues.

4 - Le Troll Snggrash

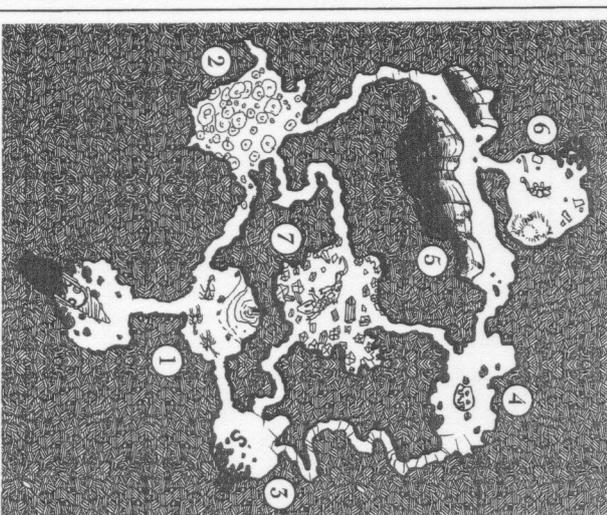
Le troll Snggrash est le troll (CA 4, DV 6+4, PV 19, TAC0 13, Dég. 1d4+4/1d4+4/1d8+4, BM p. 286) est contraint de vivre là depuis qu'un éboulement a bloqué la sortie de sa caverne, quelques mois auparavant. Il est littéralement affamé et les PJ incarnent justement ses rêves culinaires les plus fous. Même affalé, il développera des trésors de souplesse pour les séparer et les dévorer un par un (comment le jouer : aspect difforme, langage primitif, voix foudroyante et melleuse ; Golum dans *Le seigneur des Anneaux*). Ajoutons que Snggrash ne supporte pas le chant de Khrzrakz : ses horribles basses fréquences lui donnent des convulsions pendant 1d8 rounds.

5 - Le gouffre

Enjambé par une étroite arche de pierre, il fait 10 mètres de large et 30 de profondeur. Il abrite une vingtaine de chauves-souris géantes (CA 8, DV 1, PV 2, TAC0 20, Dég. 1-2, BM p. 38) qui attaquent seulement si elles sont dérangées : éclats de voix, jet d'une torche dans le gouffre, etc. Quiconque s'avance sur le pont attire l'attention du troll occupant la caverne voisine.

6 - Le repaire du Scrophinius

Vous pénétrez dans une grotte irradiant une lueur bleutée, où de nombreux gélénites se rejoignent. Un formidable paysage de cristaux translucides reflète la moindre lumière. Au centre, vous distinguez un énorme gisement de quartz. Soudain, il s'éclaire d'une intense lueur intérieure... et se soulève ! Vous venez de découvrir le Scrophinius, entièrement caparoté de cristaux de quartz. Croisement improbable entre un ignane monstrueux et un concasseur gigantesque, il vous toise en ouvrant sa puissante mâchoire plate et encombrée de débris minéraux. Dans un formidable siffonnement, sa queue hérissée d'épines rocheuses détruit un champ de roses minérales puis il fonce sur vous...



« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

« Nom de Zeus ! On s'ajuste ? ». Il s'écroule pour les dégâts mais semble très pressé de repartir, comme s'il avait le diable à ses trousses. A cet instant, de fantastiques tentacules minérales jaillissent de toutes parts, envahissant et encerclant l'auberge. « Nom de Zeus ! Le Krakon m'a retrouvé ! Vite ! Montrez à bord ! »

* Référence à *Voyage au centre de la Terre*.

* Référence à *Voyage au centre de la Terre*.

Selon votre goût, vous pouvez vous contenter d'un affrontement classique au cœur de ces champs de cristal ou organiser une chasse hâtant à travers tout le réseau de cavernes. **Sro-phantus scintillatus** : CA 5, DV 5+5, PV 33, TACO 15. **Dég.** : 1 morsure 2d6, 2 griffes 1d6/1d6, 6 m de long, 2 m de haut. Le Sro-phantus peut parcourir murs et plafonds grâce à ses pattes munies de ventouses. Une fois toutes les 10 minutes, sa carapace peut produire un éclair aveuglant (idem au sort Lumière). Il est attiré par tout ce qui brille.

Où Kwalish disparaît sans un mot

Lorsque les PJ regagnent le Kwaliscaphe avec leur bûche de quartz, le magnétisme est introuvable. Autour de la machine, des traces indiquent qu'il y a eu une courte lutte avec de nombreux assaillants aux pieds nus (jet en Pistage pour estimer leur taille à 1 mètre). La piste, facile à suivre, conduit vers une paroi escarpée à l'autre extrémité de la grotte. Sur ce gigantesque mur de granit, une fresque primitive semble conter les exploits épiques d'un petit humanoïde (c'est un Gnop, mais les PJ ne le savent pas encore!). Un examen attentif permet d' découvrir une porte secrète de 2 m de haut. L'embrasure est ornée de nombreuses représentations de monstres empalés, dominés par un petit humanoïde hilare et éclairé.

Un petit troupeau de chèvres se trouve également, écartée et légèrement urticant. Cet accès à la vallée des Gnops (voir plus loin) est protégé par un système (très simple mais ingénieux : si on ouvre la porte sans plus de préparation, un énorme pieu surgit du sol et empale l'imprudent (dégâts 2d6). Par contre, si on a le courage de s'immeurer dans la petite fosse, on déclenche un mécanisme et la porte pivote horizontalement. Elle s'ouvre sur un étroit tunnel (1,80 m de diamètre) qui sinue en pente raide à travers la roche basaltique pendant plusieurs kilomètres. Pour passer un peu ce passage, vous pouvez faire intervenir une colonne de mille-pattes géants (BM p. 191), un éboulement, une rivière souterraine avec passage d'un siphon, etc.

Le temps s'étire interminablement, jusqu'à ce que la sortie apparaisse enfin. Les parois du tunnel s'éclaircissent, baignées d'une douce lumière, l'air est qu'une brise délicate vient caresser vos cheveux. La surface n'était peut-être pas si lisse, après tout. Le tunnel débouche sur un promontoire rocheux surplombant une vallée gigantesque : il fait nuit, la chaleur est accablante, et sous la voûte céleste piquetée d'étoiles s'étire la perte de vue d'une stupéfiante jungle phosphorescente. Loin au nord, un volcan jaillit du labryrinthe végétal pour teinter la nuit de lueurs crépusculaires. En contrebas, un sentier descend entre les fougères opalescentes. Il conduit tout droit au cœur de cette vallée perdue, où plane le parfum du commencement des temps...

Cette « vallée » est encore plus extraordinaire qu'elle n'y paraît puisqu'il s'agit en fait d'une caverne aux proportions titaniques! Les PJ sont quelque part au centre de la terre, dans une enclave de plusieurs kilomètres de large dont la faune et la flore ressemblent encore à celles de la préhistoire. Ne dévoilez la surprise que petit à petit : un jet en Sens de l'orientation ou Météorologie permet de constater l'absence de constellation identifiable (les « étoiles » sont des éclats cristallins incrustés dans la voûte, plusieurs centaines de mètres au-dessus), il n'y a pas de lune, les espèces végétales sont inconnues (jet en Herboristerie), etc.

Où l'on explore la jungle d'Opale

Suivant la piste mystérieuse, vous vous enfoncez dans la touffeur moite de la jungle. De part et d'autre du sentier, certains arbres séculaires déploient de gigantesques ramures phosphorescentes, constellées ça et là de étranges fleurs lumineuses. Autour de vous, les ténebreux émydes du chant des grillons résonnent de caquetements et de cris gutturaux. Parfois, les voix de la jungle se lèvent et l'on perçoit le claquement d'irrésistibles ailes de cuir, au-dessus des arbres...

Rendez l'atmosphère inquiétante, oppressante. La progression est pénible, les pieds s'enfoncent dans l'humus, des insectes se glissent sous les armures et les PJ ont sans cesse l'impression d'être épiés (pensez au roman *Le monde perdu* de Conan Doyle). De temps à autres, les aventuriers trouvent un objet ou un bout de tissu appartenant à Kwalish. S'ils escaladent un arbre pour se repêrer (certains font plus de 60 mètres de haut), ils verront la trouée du sentier s'éloigner en direction d'un pilon rocheux au milieu de la jungle, à mi-chemin du volcan. Afin de corser cette expédition, nous vous proposons les rencontres suivantes qui peuvent intervenir à tout moment, dans l'ordre que vous désirez.

- 1 - **Le grand sautien.**
Un profond silence s'abat soudain sur la jungle. L'instant d'après, vous poigniez de quadrupèdes élanés traversent le sentier sous vos yeux en flânant comme des flichs.
Provenant de la même direction résonnent alors d'effroyables craquements de branches : quelque chose de gigantesque est en train d'approcher, attiré par l'odeur de la viande fraîche...

2 - **Le piège.**
Planté sur un énorme pieu au milieu du sentier, un crâne sinistre vous contemple de ses orbes vides. Plusieurs quartiers de viande accrochés de mouches sont attachés au pieu.

C'est un ingénieur piègé à gâcher conçu par les Gnops. Quiconque s'approche du pieu à moins de trois mètres de rayon est précipité dans une trappe de 6 mètres de profondeur (Dég. 4d6, divisés par deux avec un AD5 relâché contre la Paralyse, CdM p. 76) qui se referme aussitôt. La fosse contient déjà un **Hyénoïde blessé** (CA 7, DV 5, PV 15, TACO 15, Dég. 3d4, BM p. 152).

3 - **Le chasseur aérien.**
Vous marchez depuis quelques temps dans un espace découvert où les arbres majestueux sont clairsemés, quand soudain un terrible courant d'air vient gâcher votre échine : une ombre hideuse venue des hauteurs descend sur vous !
Comptez mentalement jusqu'à 5, après quoi tous les PJ qui n'ont pas spécifié qu'ils se plaquaient à terre (jet en d20) : celui qui fait le score le plus bas est pétrifié de terreur et automatiquement agrippé par un **Pédroctacle** (CA 5, DV 6+6, PV 32, TACO 13, Dég. 2d4, BFR p. 49). Il est alors emporté vers son nid au faite d'un bosquet de gigantesques séquoies, quelques 80 mètres plus haut! A moins que le PJ capturé n'engage le combat dans ces conditions précaires, il n'est pas « consommé », tout de suite et le Pédroctacle repart aussitôt chasser. Le problème consiste surtout à descendre (règles d'escalade p. 135-137 du MdJ).

4 - **Le séje.**
Une série de cris aigus déchire soudain l'obscurité devant vous : à quelques mètres à peine, un petit singe au pelage roux vient de se faire prendre dans une immense toile d'araignée à peine visible, vous évitant du même coup cet horrible piège. Autour de l'animal, quatre énormes arachnides veus descendent lentement le long de leur fil de soie...

Les PJ peuvent lutter contre les **araignées** (CA 6, DV 2+2, PV 12, Dég. 1d6, BM p. 16) ou les mettre en fuite (elles craignent le feu). S'ils y parviennent, le singe (BM p. 188) s'attache au plus sympathique de ses sauveteurs et devient son filant compagnon.
Au terme de ces épreuves, les PJ atteignent le centre de la vallée où s'étend le pilon rocheux.

Où l'ennemi monte à l'assaut

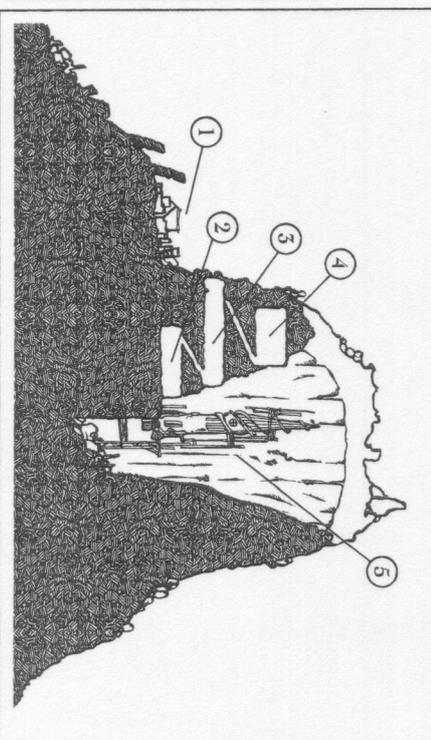
Un ultime rideau de verdure s'efface et vous arrivez aux abords d'une vaste clairière. Au centre, un formidable pilon rocheux s'élançait de une centaine de mètres vers le ciel. D'un côté administratif, vous effleurez les délicates habitations togoldoyes creusées à mi-hauteur... Lorsque votre fève est interrompue par une immense clameur : on se bat de l'autre côté du pic !

Les PJ arrivent en pleine bataille; de belliqueux humanoïdes (les Tritons de flamme) jaillissent du sous-bois et attaquent les humanoïdes qui habitent le pic (les Gnops). Les Tritons sont des hommes-salamandres caparçonnés (CA 5, DV 2+2, PV 8, BFR p. 149). Ils sont 20 et utilisent des tridents (Dég. 1d6-1) ou d'étranges armes mécaniques aux relets cuivrés : des « atirape-hommes » et des arquebuses (voir MdJ p. 81). 5 d'entre eux sont montés sur de gros osseux bipèdes, les **Enrimeurs gnops** (CA 4, DV 2, PV 11, TACO 19, Dég. 1d6/1d10 + Boule de feu 1d6, BFR p. 77). Les Gnops ressemblent à des Gnoms sauvages albins (CA 9, DV 1, PV 5, TACO 20, Dég. épique 1d6). **Compétences** : Infravision, Escalade 18/20, Pistage 12/20, Façonner des pièges 12/20, Sentir le danger 12/20. Ils sont une centaine mais tombent facilement sous les coups meurtriers des Tritons. Ces derniers attaquent également les PJ s'ils se montrent, mais s'en font tout ce qu'ils arrivent au bout de dix rounds de combat.

Où l'on tient un conseil de guerre

Passons maintenant à quelques explications... Les Gnops sont des êtres sauvages qui connaissent seulement leur monde clos (comment les jouer ? primats, sympathiques, pensez aux Ewoks dans *La guerre des Étoiles III*). Au cours d'une expédition dans les cavernes, ils ont trouvé Kwalish et l'ont pris pour une sorte de dieu. Ils se sont alors empressés de le ramener chez eux (assomés), car ils espéraient son aide pour lutter contre leur ennemie : la cruelle Zorazane. Cette dernière est en fait une simple sorcière, jadis chassée de la surface par ses congénères (via un sortilège de Téléportation). Recueillie par les Gnops il y a très longtemps, elle s'est fait passer pour une déesse avant de se tourner vers le puissant peuple des Tritons qui habitent le volcan. A l'aide de sa science et de sa magie, elle a bâti une forteresse et armé ses nouveaux alliés. Depuis, elle lance constamment des raids contre les Gnops pour les réduire en esclavage. Les prisonniers travaillent à la construction d'une mystérieuse « machine », au cœur même du volcan. Au moment où les PJ arrivent, le village est en pleine confusion. Kwalish et le chef des Gnops ont été enlevés lors du dernier raid de Zorazane, et les Tritons ne cessent de les harceler.

Laissez aux personnages le temps de faire connaissance avec les Gnops. S'ils ont aidé à défendre le village togoldoye, les humanoïdes seront très reconnaissants et offriront de soulager les blessés (tous les PJ perdus sont alors récupérés). Racontez l'histoire d-dessus et laissez le point avec les PJ : ils proposeront sans doute spontanément d'aller libérer Kwalish. Si ce n'est pas le cas, motivez-les : le vieux chaman des Gnops a une vision : la sorcière est en train de tuer Kwalish. Elle veut lui arracher les connaissances nécessaires à la construction de sa machine). Au terme d'un véritable conseil de guerre, les Gnops décident enfin de se rebeller et de secourir le joug de Zorazane. Avec l'appui



des PJ, ils sont résolus à attaquer la forteresse pour libérer leurs compagnons. Ils proposent alors aux PJ de constituer un commando volant qui passera par-dessus les fortifications pour aller libérer le chef des Gnops et Kwalish, avant qu'il ne soit trop tard. Pour cela, ils disposent d'un allié précieux : l'oiseau géant Okoko, qui vit au sommet du pic. Okoko est le résultat d'une ancienne expérience avortée de Zorazane (comment le jouer : une version géante et pré-historique de l'albatros Orville dans le dessin animé *Bernard et Bianca*). Il se fera un plaisir d'aider les PJ...

Depuis le sommet du pic, vous contemplez la jungle qui résonne au son des tambours de guerre. Ecriant de regarder en bas, vous agrippez fermement le harnais fixé au dos d'Okoko. Il s'approche du bord et... une bourrasque d'air frais vous gifle le visage tandis que le cœur vous remonte au cerveau ! Ça y est, vous volez ! Au-dessous, flânant à travers les bois, le peuple gnop s'élançait à l'assaut du volcan. Okoko lance un rire sonore et vous emporte vers votre destin...

Où l'on danse sur les feux du volcan

L'assaut final est le moment crucial du scénario, ce doit être l'apogée. N'hésitez pas à rajouter des « effets spéciaux » lors de vos descriptions. Voici les lieux clés de l'affrontement et le déroulement général des événements.

- 1 - **Fortifications tenues par les Tritons.** A ce niveau, une vingtaine d'entre-eux tiennent sur les assaillants sous les ordres d'un imposant supérieur.
- 2 - **Camp de travail.** Dans la fournaise du volcan, les esclaves gnops extraient des protodéurs le métal nécessaire pour la fonte et l'élaboration de la Machine de Zorazane. Juste au-dessus, les laboratoires donnent directement par de gigantesques haies vitrées à l'intérieur du volcan.
- 3 - **Salle des interrogatoires.** Sous le regard avide de sa garde personnelle, Zorazane torture elle-même un Kwalish parlant (*Sorcière niveau 5*, CA 9, PV 21, TACO 19, Dég. dégué 1d4, Sorts : Mains brillantes x2, ...

Changement d'apparence, Sphère enfamée, Boule de feu. Elle utilise un pistolet à poudre agissant comme une Baguette de Projectiles magiques, 16 charges). Obsédée par l'idée de regagner la surface, elle veut commettre les secrets de la propulsion du Kwaliscaphe pour sa propre machine. La pièce, encombrée d'une multitude d'objets étranges, s'ouvre aussitôt sur le cratère.

4 - **Apparetements de Zorazane.** Vaste pièce dépeuplée éclairée par les lueurs de la Machine et de petits braseaux dissimulés, elle ne contient que quelques meubles de lave refroidie et un amas impressionnant de traités de magie noire.

5 - **La Machine.** Pressée vers la surface comme une usée gigantesque, elle rappelle étrangement le Kwaliscaphe, immobile dans sa rampe de lancement, elle grouille de Gnops affairés dans le cliquettement des rouets et les ordres hurés par leurs geôliers.

La chute de Zorazane

Tandis que les hordes gnops gravissent les pentes du volcan sous les projectiles tritons, vos PJ, montés sur Okoko se dirigent vers le cratère, ils peuvent apporter aux Gnops une aide précieuse par des bombardements, des raids... Mais si se font rapidement attaqués par une gigantesque Triton montée sur une **Mobot écarlaté** (CA 7, DV 6, PV 20, TACO 15, Dég. 2-8, BM p. 38). Gérez cet épisode comme un combat classique en faisant tirer de temps en temps un jet sous la Dexterité pour déterminer si l'un des PJ est épuisé. Des les premières victoires, tous les esclaves se soulèvent et viennent combattre les Tritons tandis que certains commencent à détruire la Machine. Vos PJ ont le choix de se poser où ils le désirent (cf. plan). Ils peuvent même entrer dans le cratère (il faut éviter les projectiles volcaniques par un AD5 contre Souffle ou pouvoir 1d6PV par round) et libérer Kwalish en passant à travers les haies vitrées de la salle de torture. Ils survolent le champ de bataille où régnaient masses et confusion dans une tourmente de feu et de sang. Zorazane se frotte rapidement dans ses appartements où elle continue un petit **Elemenraire de feu** (4 DV, BM p. 80) afin d'attaquer les PJ. Gagnez que ceux-ci sauront se débarrasser d'un tel adversaire. Dans un hurlement déchirant, Zorazane assiste à la fin de sa Machine, qui s'écroule en explosant. En quelques secondes, le volcan se révèle

et la lave envahit le cratère, désintégrant créatures et matériaux. Les P1 et les Grupos ont à peine le temps de fuir que la montagne se fait exploser dans un déluge de cendres, de lave et de flammes.

Épilogue

Lorsque les clammeurs de la bataille ont fini de résonner dans vos têtes et que les héros morts sont portés en terre, vient alors l'heure des banquets. Vous êtes entraînés

dans un vertige de saveurs inconnues et de danses endiablées. Tout n'est que rituelles, liness et spectacles. Kwalish, dans un bref moment de lucidité, insiste pour présenter les P1 au roi Drogon des leur retour : « C'est un bon souverain et un sacré bonhomme ! Mais il est bien vieux, son pouvoir est contesté, il a de nombreux ennemis... Norm de Zeus ! Ça me rappelle que ce satane Kraken ne m'a pas pris en chasse par hasard et j'ai une petite idée sur celui qui est capable de faire cela... »

Tous les P1 qui ont participé à cette aventure gagnent un niveau. Mais surtout, ils ont conquis l'estime de Kwash qui ne tarira pas d'éloges sur leur compte auprès de son roi. Voilà l'occasion d'entraîner vos aventuriers dans une véritable saga où surprises, combats et trésors seront épiques et légendaires... Très seront les thèmes de la grande époque pour AD&D que vous tenez Casus Belli dans les prochains numéros. ■

Christophe Dehien & Patrick Bousquet

illustration : Bernard Biller plans : Cyrille Dauphin

Nephilim

Les lumières du bois

Ce scénario conviendra particulièrement bien à un groupe de Nephilim fraîchement incarnés, ainsi qu'à des joueurs et un MJ moyennement expérimentés.

Il serait souhaitable que l'un d'eux soit de l'Air, ou au moins ait un score honorable en Ka-Air.

Introduction des P1

Paris, un jour comme les autres. Pour une raison quelconque, les P1 flânent dans le VI^e arrondissement, entre le pont des Arts et St-André-des-Arts. Ils sont peut-être à la recherche d'indications érudites dissimulées dans l'architecture d'un des immeubles anciens, relativement nombreux dans le quartier. A moins qu'ils ne s'intéressent à cet hôtel, rue St-André-des-Arts, où mourut Oscar Wilde, et dont la façade s'orne d'une étonnante tête de bélier... A moins qu'ils ne soient tout simplement en train de faire du tourisme, ou de soupirer en constatant les changements survenus depuis leur dernière incarnation.

Quoi qu'il en soit, ils ont un choc en passant devant l'une des galeries d'art qui pullulent dans les environs. Celle-ci se trouve rue Bonaparte et, dans sa vitrine, deux statues fascinantes sont exposées (voir ci-contre). Elles ne sont ni vraiment belles, ni anciennes, mais elles sont manifestement magiques.

Si les P1 entrent se renseigner, ils perdront dans un monde de lumières tamisées, de moquette épaisse et d'œuvres de prix éclairées par des spots. Dans un renfoncement, au fond, se trouve un petit bureau, où trône le propriétaire de la galerie, Lucien Jerzyck. C'est un dandy d'une cinquantaine d'années, qui partage son existence entre l'Art et les beaux jeunes gens musclés. Il se montre fort aimable, mais malheureu-

sement : « Les statues ? Ah non, je suis désolé, elles sont vendues. Je les garde encore un jour ou deux, le temps que la nouvelle propriétaire change la décoration de la pièce où elle veut les installer. Je les ferai livrer ensuite. Vous avez vraiment l'air naïve, mes trésors. Que diriez-vous de ce tableau à la place ? » Il est réticent à donner l'adresse de sa cliente, mais s'y résigne si les P1 insistent (ou s'ils lui promettent une commission). Elle se nomme Isabelle Dorval (un nom qui dit vaguement quelque chose aux P1). En revanche, il peut préciser qu'il a acheté les statues « à un artiste très très doué » — très prometteur. J'espère bien qu'il me fera parvenir d'autres pièces de cette qualité à l'avenir... Dans la mesure où le sculpteur n'est pas encore très connu, il les a vendues à un prix relativement bas : une cinquantaine de milliers de francs la paire. Il donne volontiers le nom de l'artiste, Marc Fernon. En revanche, il refuse de donner son adresse, « et si les acteurs salaient tous vos divertissements les artistes, le ferait bientôt faillite, pas vrai ? ».

Premières actions

Si les P1 n'ont pas réussi à obtenir le nom du sculpteur ou celui de l'acheteuse, ils peuvent tenter un petit cambriolage. Bien entendu, la galerie est équipée d'un système d'alarme électronique assez complexe (jets d'électricité ou d'électrocoups pour le débarras). Les fichiers de Jerzyck sont conservés sur un PC poussif, et pas spécialement protégés (tout Nephilim ayant

un minimum de 25% en Informatique y a automatiquement accès. Autrement, demander un jet d'INT x3). En revanche, démenager les statues est une mauvaise idée. Elles pèsent plusieurs centaines de kilos chacune et ne tiennent pas à l'arrière d'une voiture. De plus, le quartier est assez animé pour qu'il se trouve toujours un passant pour s'étonner de voir un camion stationner devant une galerie d'art fermée, et où l'on aperçoit des lumières bizarres... Si les P1 tentent à s'emparer avant qu'elles ne soient livrées, faites-les échouer — le camion de livraison passe à un moment où ils ne sont pas là. Sinon, laissez-les le plaisir de suivre les statues jusqu'à l'hôtel particulier de Mme Dorval.

● Isabelle Dorval n'est pas bien difficile à localiser : son sourire apparaît sur des dizaines d'affiches, dans le métro et ailleurs. Grâce au 3615 Destin, qu'elle dirige, elle permet à chacun de bonheur, un avenir doré et des dizaines de merveilleux cadeaux. Bref, c'est une bienfaisante de l'humanité... Elle fait partie des gens que les journalistes vont interviewer à chaque fois qu'ils ont une enquête à faire sur la voyance. Il faut dire que son parcours est impressionnant : en deux ans, en partant de zéro, elle s'est bâti un petit empire financier, qui fait plusieurs millions de chiffre d'affaires. Son adresse est dans le boffin...

● Il n'y a pas de Marc Fernon dans l'annuaire parisien. Avec un mille et un peu de patience, les Nephilim finiront par localiser une personne de ce nom à Provins, à une petite heure de route de Paris...

Les faits

Marc Fernon est bien sculpteur, mais les statues ne sont pas de lui. Il a récemment loué une maison, en province. Elles étaient dans le grenier. Leur véritable auteur se nomme Yggart et c'est un Nephilim. Il est mort il y a quelques années et vient juste de se réincarner. Il va chercher à les récupérer. Après tout, elles représentent une partie entière de son œuvre. Ce sont des focus. A qui sait les lire, elles permettent d'appeler plusieurs créatures d'air et de feu. Lennui est que même les humains « sentent » qu'elles ont quelque chose de magique. A moins que les P1 ne les récupèrent très vite, elles risquent d'avoir une trajectoire mouvementée, et de déclencher quelques catastrophes sur leur passage.

L'enquête

Marc Fernon

Si les P1 choisissent de remonter cette piste, ils peuvent se rendre à Provins (Seine-et-Marne). La plupart du temps, ce nom suffit à plonger les Nephilim dans la paranormale. Après tout, cette ville fut (et reste) très importante dans les plans des templiers. Mais, pour une fois, ces derniers n'y sont pour rien. Ils n'ont même jamais entendu parler de Fernon.

Celui-ci vit dans une petite maison de la ville basse, près de la gare. C'est un jeune homme aimable, mais qui ne leur sera pas très utile. Son atelier est jonché de débris de sa production (qui n'a aucun rapport, ni en style ni en qualité, avec les statues). Il en parle volontiers, mais des questions trop précises le rendent un peu nerveux. Il explique qu'il les a sculptées au début de l'année, au cours d'une période où il faisait des rêves bizarres : « sous l'influence de ses songes ». En fait, son récit sort tout droit de la nouvelle de Lovecraft *L'appel de Chululn* (il a estimé que, puisqu'il fallait mentir, autant ne pas trop se fatiguer et utiliser une histoire qui avait fait ses preuves).

Les statues

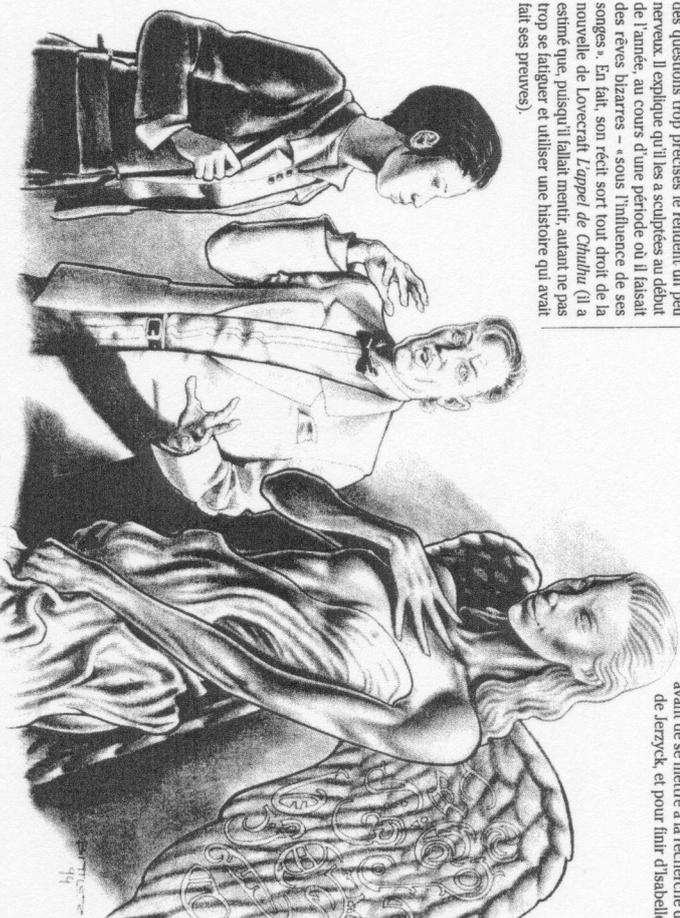
Elles font toutes les deux dans les deux mètres. Réalisées dans une roche brun-rouge, elles sont stupéfiantes de précision. La première représente une femme ailée, merveilleusement gracieuse, aux traits étrangement allongés, et au sourire énigmatique. Ses ailes sont courbées de lignes et d'arabesques complexes. En vision-Ka, elle paraît « chargée » d'une quantité assez respectable de Ka-Air. Si les P1 posent la question, dites-leur que cela peut s'expliquer d'une infinité de façons : il peut s'agir d'une ancienne statue partiellement déchargée, d'un dispositif de stockage magique, ou d'un objet ordinaire qui, à force de se trouver à proximité d'une source de magie (un Nephilim, autrement dit) se serait « imprégné ».

L'autre statue est beaucoup moins agréable à regarder : il s'agit d'une créature trapue, avec une gueule de brochet hérissée de crocs pointus, de longs membres serpenteux terminés par des griffes (ou des griffes), et de gros yeux globuleux. Elle contient du Ka-Eau. Les invocations sont dissimulées dans les lignes de ses écailles...

Malheureusement, les Nephilim ont peut-être lu Lovecraft, eux aussi, et ils trouveront sans doute la coïncidence bizarre...

Tôt ou tard, ils finiront par lui extorquer la vérité. Elle est toute simple : il s'est installé ici il y a un an environ. Sous une bâche, dans le grenier, il a trouvé les deux statues. Il les a étudiées longuement. Elles le fascinaient. Et puis, comme il traversait une mauvaise passe, il a pu libérer des vendeurs. Il a jugé préférable de le faire sous son nom, « pour sa carrière ». Il n'a pas la moindre idée de l'identité du véritable sculpteur.

Les P1 peuvent faire un tour au cadastre pour obtenir le nom du propriétaire de la maison : Charles Perard, un vieux bourgeois racorni. Il leur reste plus qu'à s'informer auprès de lui de l'identité des précédents locataires. Le seul qui leur semble intéressant est un nommé Xavier Miller, qui a occupé les lieux de mars 54 à mai 67... « Il est parti sans prévenir, et en abandonnant toutes ses affaires derrière lui. J'ai tout vu du pour payer ce qu'il me devait. » Il serait d'ailleurs utile de lui parler des statues : il ne les a pas vues (elles ont une façon bien à elles de se rendre invisibles aux yeux des humains dépourvus de sens éthérique) mais elles sont, juridiquement, sa propriété. Il les revendiquera, plus pour le plaisir de la procédure que par envie. Il n'est pas templier lui-même, mais une bonne partie de ses relations doivent appartenir à l'ordre. Il suffirait d'un mot imprudent de sa part pour déclencher des complications catastrophiques pour les P1. A vous de décider s'il le prononce ou pas. Dans ce cas, vous pouvez tenter d'intervenir un groupe de « policiers munitaires » qui commencent par interroger Fernon avant de se mettre à la recherche des P1, puis de Jerzyck, et pour finir d'Isabelle Dorval...



AD&D2

Les chroniques du chaos

Kabaal



Ce scénario Grand Canyon, conçu pour des aventuriers de niveau 4 à 6, est un MJ expérimenté, est le premier volet des Chroniques du Chaos pendant plusieurs numéros... et en musique !

et un MJ expérimenté, est le premier volet des Chroniques du Chaos pendant plusieurs numéros... et en musique !

Les abréviations employées sont : guide du maître (GM), Manuel des joueurs (MJ), Bestiaire monstreux (Bn), Bestiaire des Forgeriens Realms (BR), jet de sauvegarde (Jds).

Le coin du metteur en scène

Les noms et lieux de cette campagne s'inspirent de l'univers de Poorn (paru dans CB n° 74 à 81) et principalement de l'empire du Salthar. Dans ce cas, il est possible d'assimiler la légende du Dieu Mort au culte d'Ombar. Mais si vous n'utilisez pas Poorn, aucun problème ! Les références géographiques peuvent être transposées dans n'importe quel autre univers de votre choix.

Le scénariste *Nadrange au centre de la terre* (paru dans CB n° 83) a été spécifiquement conçu pour servir de prologue à cette campagne. Il introduit le personnage de Kwalish, magicien officiel de la cour du Salthar, qui sera le guide et le mentor des PJ tout au long de l'histoire. Si vous n'avez pas joué cette aventure, tout autre scénariste fera l'affaire pourvu qu'il en résulte une amitié et une confiance réciproques avec le magicien/mentor. Au moment où l'histoire commence, Kwalish s'apprête à présenter les PJ au roi Drogon, qui va leur demander un service de la plus haute importance. Mais avant d'aller plus loin, lisez les encadrés : *Kabaal* p. 63, *La légende du Dieu Mort et Jouer en musique* p. 74. Lorsque vous serez prêt, revenez ici, calculez-vous bien dans votre jeu et ouvrez grand vos yeux et vos oreilles. Attention ! l'épopée commence...

Episode Un

Le pilier du ciel

Le souverain des Murmures

↳ *Ambiance/Willow* ! : Eiora Dana. Vous êtes à Kronberg, capitale du Salthar, royaume de la politique et des espions, ciel de vol de l'équilibre du monde de Poorn... Alors que vous êtes dans la cité royale, les premiers flocons de neige de l'hiver commencent à tomber. Dans le dédale des avenues, entre les hautes bâtisses agglutinées et les échues gelées, les bruits lacustres enveloppent Kronberg d'un épais manteau de mystère où se pressent les lutins, les jades rouges et le bonnet scintillant. Mais il règne une monotonie que l'approche de l'hiver ne saurait seule expliquer : Drogon, le souverain inconscient du Salthar, admire et respecte de tous ses sujets, est atteint d'un mal étrange que nul n'a su soulager. C'est dans cette atmosphère tourmentée que les PJ sont conduits par Kwalish au cœur du palais, pour y être présentés au roi. Dès leur arrivée, ils sont frappés par deux choses : la quantité phénoménale de lutins qui s'empres- sent dans les couloirs, chargés de parchemins (Kwalish précise qu'il s'agit du service des archives royales) ; et le nombre impressionnant de filtres et de vérifications auxquels ils sont soumis malgré la présence de Kwalish. Les PJ attendent enfin une grande porte, gardée par huit

soldats aux armes du roi (l'asson noir frappé d'un cercle blanc portant deux yeux d'argent) qui s'affairent cent devant eux. Ils pénètrent dans une immense pièce circulaire coiffée d'un dôme de verre sombre : le salon des embêtetés secrets. Drogon est là, dans une semi-pénombre, assis sur un trône de métal ouvragé. Bien qu'il semble très las, ses yeux brillent d'une intelligence hors du commun, soulignée par leur étrange couleur : ils sont argentés ! Une dizaine de lutins s'affairent pour recueillir par écrit chaque parole ou acte royal. Assis sur l'épaule de Drogon, un lutin détaille les PJ puis chuchote à l'oreille du roi qui prend la parole : « Ainsi Kwalish, tu volla de retour ! Soit le bienvenu au palais, ainsi que les nobles compagnons. » Drogon fixe alors chacun d'eux de son regard perçant et énonce d'une voix sourde chaque particularité des PJ (allergies, défauts, etc.). « Ne soyez pas impressionnés, nobles aventuriers. Car si je dispose d'une certaine clairvoyance, je suis trahi par une mémoire déficiente : mes souvenirs ne cessent de s'évanouir et ne remontent jamais au-delà de quelques semaines. C'est pourquoi mes amis du Petit Peuple et ce bon Kwalish ont créé la RAM, la Royale Archive de la Mémoire, que vous pouvez voir à l'événement (il désigne les lutins affairés sur les parchemins). Ce que je m'apprête à vous révéler est l'un des secrets les mieux gardés du Salthar. Et je ne peux me fier qu'à mon cher Kwalish, donc à vous... pour découvrir le mystère de mes origines ! Selon la RAM, j'aurais été trouvé il y a près de quarante ans par le passé lutin, errant aux portes du royaume. Or le passé semble vouloir regagner à présent et je

suis sujet, depuis peu, à des crises de folie qui m'épulsent un peu plus chaque jour. Lors de ces crises, je suis assailli par les visions fugitives d'un pic dressé au milieu des glaces. Je suis persuadé que de nombreuses réponses résident en ce lieu, qu'hélas, nul ne parvient à situer précisément. C'est pourquoi, j'aimerais que...

Carnage !

↳ *Action terrifiante/Predator* ! : Main tite. Soudain, les traits du roi se crispent de douleur, ses yeux réjouies s'éclairent d'une lueur maléfique. Il se lève dans un râle, puis se met à hurler tout en frappant l'air de son sceptre. « Un pic dans les nuages... Je... Aaaaah ! Il faut détruire cet... Le Pilier du Ciel... Sur ces dernières paroles, il s'éloigne. Kwalish crie : « Le roi a une autre crise, vite les médecins... Mais à cet instant, le dôme de verre explose et dans un bruit sourd, une forme monstrueuse se laisse tomber au centre de la pièce. Se redressant lentement, une créature démoniaque étend ses bras puissants en poussant un hurlement rauque. Des lames déformées surgissent de ses mains dans un bruit métallique, et le carnage ne met à porter. » Grand merci, ô prince souverain ! Grâce à toi, je sais où est le lieu où peut plus vous sauver, maintenant ! Elle fait un geste et les ombres autour d'elle semblent alors prendre vie, puis : « Tuez-les ! » Vos PJ sont confrontés pour la première fois au démon Azroliark, accompagné de 5 Ombres. Directement responsable des crises du roi, il apparaît depuis longtemps cet instant : Drogon a enfin révélé le nom du Pilier du Ciel ! Le Prédateur des Ombres sait maintenant où trouver Kabaal et il décide d'éliminer toute concurrence.

Mortelle randonnée

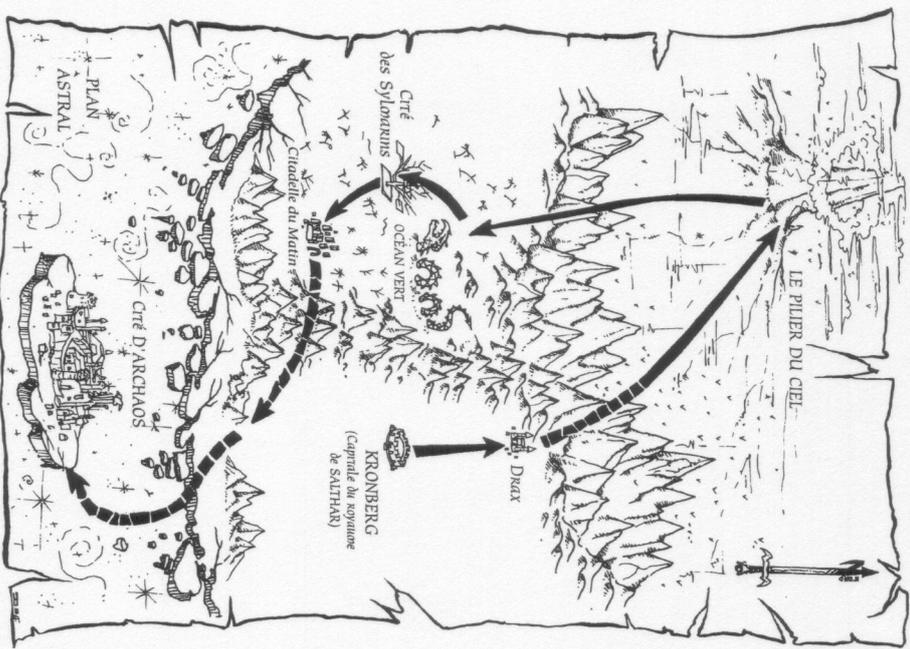
Kwalish ne sait pas ce que le démon compte trouver au Pilier du Ciel, mais il sent qu'il faut le découvrir avant lui ! En quelques heures, l'organisation se prépare et fournit aux PJ tout l'équipement nécessaire : montures, lettres de créance (dit 6 portions, au choix), un kwallakayack (bateau pliable, 3 m) et un kwallasceptre (batonnet-fléau d'arme, 40 charges). Selon les géographes royaux, le Pilier du Ciel est un formidable pic qui se dresse au milieu de la mer Célée, au-delà des monts Sinistériens, fouillant dans sa bibliothèque, Kwalish déniche un parchemin faisant mention d'une passe secrète souterraine à travers les montagnes : un moyen de gagner un temps précieux, pendant qu'Azroliark affrontera les tempêtes hivernales des Sinistériens. Le magicien leur trace sur une carte le trajet à suivre : il faut remonter aux sources du Linnamaz (seul fleuve du royaume) jusqu'à un petit lac de montagne au nord de Drax, la dernière ville du monde chrétien. Ensuite, il faut suivre le cours de la Virevole, une petite rivière qui sinue jusqu'à la mystérieuse Cathédrale-sous-montagne, mentionnée par le parchemin. Kwalish ne peut malheureu-

sement pas se joindre à l'expédition pour le moment (il doit s'occuper du roi), mais il rejoindra les PJ dès que possible. Organisez une course folle jusqu'aux sources du Linnamaz : les PJ chevauchent jour et nuit, ne s'arrêtent que lorsqu'ils ont atteint les limites de la fatigue pour changer de chevaux dans les relais. Utilisez toutes les ressources offertes par l'hiver qui s'est abattu sur le pays : avalanches, éboulements, bandes de loups affamés... En outre, instaurer un climat de constante insécurité : les espions d'Azroliark œuvrent dans l'ombre pour compliquer le périple des PJ, des corbeaux les espionnent, cinq cavaliers encapuchonnés aux yeux rouges (des rats-garous) « flairent » leur piste... Si les PJ dorment à la belle étoile, ce sera dans le val de Visogone (cf. Gw6 & Millord p. 76-78) ; s'ils s'arrêtent dans un relais, ils le trouveront dévasté par le passage du Prédateur, etc.

Au terme d'une dizaine de jours d'ascension, les PJ parviennent enfin aux sources du Linnamaz, un lac perché sur un haut plateau à 2 000 mètres d'altitude. Ils peuvent suivre le cours de la Virevole par terre, ou descendre la rivière à bord du kwallakayack. Vous pouvez compliquer cette partie en organisant des embuscades ou en faisant intervenir des cascades, remous, pochers ; mais poursuivre peuvent même tenter de les rattraper à bord d'un radeau ou les bombarder depuis les hauteurs.

La Cathédrale-sous-la-montagne

↳ *Action stressante/Willow* ! : Canyon of mazes. Suivant les méandres de la Virevole vous découvrez, soudain, au-delà d'un pont



d'ordinaire, une monumentale ouverture taillée dans la paroi à pic, surmontée d'une frise représentant l'ensemble des races humanoides : la Cathédrale-sous-le-montagne ! Perdue dans la contemplation, vous remarquerez à peine l'ombre sinistre qui s'étend. En quelques secondes, une avalanche de projectiles s'échoue sur vous : une horde d'Orques vous bombarde de hauteurs tandis qu'Azroliark plonge vers vous !

Le démon, encouragé par les invincibles soldats des Sinistères, a fini par suivre les traces s'engouffrer dans la gigantesque ouverture, car Azroliark est maintenant à l'extérieur par une force qui le repousse. Dedans, les PJ découvrent un chef-d'œuvre taillé dans la roche : de formidables ogres s'entre-tiennent sous la voûte ciselée tandis que des bas-reliefs représentent une sarabande d'humanoides, sous la présidence d'une balance sculptée dans la paroi du fond. Il régit en ces lieux une quêtude apaisante, soulignée par un calme feutré et une température idéale.

Sous la balance, six statues portent un sceptre qui peut être abusé. Elles symbolisent chacune un alignement : un chevalier (Loyal), un moine (Neutre), un démon (Chaotique), un évêque (Bon), un yogi (Neutre), un meurtrier (Mauvais). Pour pénétrer dans le sanctuaire de la Ne-

tralité, il faut abaisser les sceptres, des deux statues symbolisant la Neutre. Toute autre combinaison est sanctionnée par une téléportation instantanée sur le parvis des PJ Bons ou Neutres, et 3-30 PV en moins pour les autres ! Dès qu'ils ont trouvé la bonne combinaison, la paroi du fond s'ouvre, révélant un gouffre enjambré par un formidable entrelacs d'escaliers et d'arches de pierre, baignant dans une faible lueur. A l'instinct, où ils foulent les premières marches, la paroi se referme derrière eux dans un fracas sinistre. Ils viennent de pénétrer dans le sanctuaire de Caluq-qui-est-au-centre-de-tout, la divinité des Sinistères.

L'arène des oppositions neutres

Cheminant longuement au cœur des ténèbres, les PJ perdent toute notion du temps, jusqu'à ce qu'ils parviennent à une esplanade percée au bord d'un gouffre : une arène des oppositions. L'arène ne possède que deux issues se faisant face. Du côté des PJ, une urne est remplie de billes noires et de billes blanches irradiant la magie. Si l'un d'eux s'aventure dans l'arène, il se retrouve assésité seul, tandis que son propre double (aspect, niveau, objets, PV maximum)

Le seigneur d'Utopia

Soudain apparaît un petit être chatouin. Son crâne nu souligne de palpitantes dorées contrastes avec son visage emprunt de sagesse, c'est la figure d'un enfant portant cent mille ans d'histoire. D'une voix cristalline, il s'adresse aux PJ : « Bienvenue en Utopia, jeunes gens. Que la protection de Celui-qui-est-au-centre-de-tout soit sur vous ! Tant que vous respecterez son hospitalité, l'esprit de paix qui régit en ces lieux vous protégera. L'étrange vieillard explique que ces cavernes sont un lieu de repos et un refuge pour tout ce qui est, fut et sera, au cœur des montagnes. Il ne guidea les PJ vers la sortie que s'ils exposent leur quêtude en mentant en avant « le retour à l'équilibre mental ». D'orgon. Si les aventuriers n'ont pas compris la philosophie des lieux et insistent sur les buts « primaires » de leur quête, il exigera comme prix de leur passage une conversion à C.O.E.A.C.D.T. (un PJ devient d'alignement neutre/neutre). Après quelques heures de repos (les PJ récupèrent tous leurs PV), ils sont conduits à travers un extraordinaire dédale de couloirs et coursives, empruntant nombre de passages dérobés, jusqu'au cœur d'un formidable glacier. Et, sans un mot, il disparaît...

L'odyssée des glaces

La paroi du glacier toute entière s'ouvre dans un formidable grondement, révélant au loin la silhouette majestueuse du Pilier du Ciel, prisonnier d'une banquise immaculée. Tandis que les PJ entrent, leur descente vers la mer Gelée. Le passage se referme derrière eux dans un bruit de tonnerre. Plus loin, le sentier est interrompu par une arche naturelle de quelques mètres de large, jolée au-dessus d'une gigantesque crevasse. De l'autre côté campent une trentaine de silhouettes mélangées montées sur de petits rhinocéros à fourrure : ce sont des Jras, une population qui survit sur les rochers de la mer Gelée dans un village d'igloos. Ils ont entendu le bruit du « glacier qui s'ouvre » et sont venus voir ce qui en sortait.

Pour traverser leur territoire, il va falloir payer le tribut : une partie de pouce-mousse. Derrière l'impressionnant rictus de leurs masques d'os (une protection contre le froid) et sous l'aspect rudimentaire de leurs vêtements en peau de yéll, les Jras dissimulent un tempérament bon

entant qu'ils ne révéleront qu'à la fin du duel. But du pouce-mousse : deux adversaires montés sur rhinocéros se lancent au galop ! Un vers l'autre sur le pont, chacun tenant à projeter l'autre dans le vide à l'aide d'une masse renbourrée en peau de yéll (« pouce-mousse »). Mais les Jras ne sont pas complètement fous : ils ont mis au point un astucieux système de filets actionné à distance par des leviers et dissimulé sous le pont. Ces filets sont relevés au moment précis de la chute de l'un des combattants. Le perdant y fait sa course sous les quêtudes du vainqueur et des spectateurs (il est évidemment inutile de résister ce détail à vos yeux). Il faut réussir un jet d'attaque pour toucher et un jet difficile en Équation pour ne pas tomber de la moture (un jet héroïque en Dextérité permet de se rattraper en extrême). Toute tricherie, de quelque nature que ce soit, serait considérée comme une insulte ! Ayant satisfait à la tradition du pouce-mousse, les PJ, yaloqueurs ou vaincus, sont joyeusement conduits au village. Hélas, ils ne vont guère avoir le temps d'apprécier les charmes de l'hospitalité Jras. En effet, le village est en pleine éterrescence : profitant de l'absence des guerriers, des « démons des neiges » ont enlevé une jeune fille ! En questionnant les villageois, les PJ peuvent apprendre que ces démons (des goules ?) ont été en Pitage) descendant régulièrement du Pilier pour fléner leurs rats. Les vœux racontent que ce rat remonte à la nuit de la grande trahison

Kabaal, la hache vampire

● **Historique.** Kabaal est une relique créée par le Dieu Mort. Elle n'a qu'un objectif : vampiriser un maximum de victimes pour transmuter leur énergie vitale à son créateur. Jusqu'à présent, prisonnière de son cercueil de glace en haut du Pilier du Ciel, elle a dû se contenter de quelques sacrifices. Mais son destin est sur le point de changer, et avec lui celui du monde.

● **Description.** Au « repos », c'est un bâton sombre mesurant 1,50 m de long, gravé de runes et servi d'ossements entre lesquels s'entrelacent des veinules rougeâtres semblables à des vaisseaux sanguins qui palpitent. Son extrémité supérieure présente de terribles machoirs vers l'extérieur. Lorsqu'un porteur prend Kabaal en main, le bâton se met à vibrer en émettant un grondement rauque, tandis qu'une lame énergétique faite de lumière écarlate jaillit de chacune des gueules, constituant ainsi une hache à double tranchant.

En combat, Kabaal devient l'épée d'un véritable cataclysm : des nuages sombres s'amoncellent dans le ciel et forment une tornade au-dessus de la hache, la terre se met à trembler, des éclairs viennent frapper la lame et le sol autour du porteur, et ce dernier semble égarer en taille et en force tandis qu'il est investi par la toute-puissance de l'arme.

● **Caractéristiques :** Hache de bataille +5, Dég. 1d10.

— **Vampirisme.** Toute personne tuée par Kabaal ou qui meurt dans un rayon de 100 m autour, qu'elle que soit la cause de la mort, voit son âme vampirisée par la hache. L'énergie vitale de la victime est aussitôt transférée jusqu'au Dieu Mort.

— **Les victimes ne peuvent pas être ressuscitées (sauf par Soudain).**

— **Animation des morts.** Vides de leur substance, les corps des victimes vampirisées se transforment en morts-vivants au bout de 2 rounds. Un personnage de niveau 0-1 devient un Zombi ; niv. 2-3 : Goule ; niv. 4-5 : Nécropage ; niv. 6-7 : Âme en peine ; niv. 8-9 : Spectre ; niv. 10+ : Vampyre. En prononçant un mot de commande, le porteur peut contrôler ces morts-vivants de niv. 1 à 7 (cf. Animation des morts, MdP p. 183) et influencer ceux de niv. 8 et plus (cf. Suggestion, MdP p. 171).

Un mort-vivant qui a été détruit ne peut pas être ramené par la hache une seconde fois.

— **Berserker.** En combat, le porteur de la hache est saisi d'une fureur surhumaine : il frappe une fois par round chacun de ses adversaires (ex : s'il a 2 adversaires, jusqu'à ce qu'il n'ai plus personne à sa portée, ou qu'il réussisse un jet de Sagesse pour retrouver sa maîtrise de soi (1 essai/rd)).

— **Corruption.** Le porteur de la hache doit réussir chaque jour un jet de Sagesse, ou devenir définitivement Mauvais Chaotique.

A l'assaut du Pilier du Ciel !

La seconde d'après les vaisseaux sont bord à bord et les combattants s'affrontent en équilibre au-dessus du vide, etc. Au terme d'une course haletante, ils parviennent les premiers au pied du Pilier.

Le Pilier culmine à plus de 3 000 mètres et se perd dans les nuages, l'atomisme par le Pédicelle, les PJ peuvent commencer l'ascension en suivant un sentier rudimentaire tracé par les goules. Mais tandis que les événements Orogs surviennent accusent une centaine de mètres de retard, Azroliark joue sa dernière carte... et se téléporte jusqu'aux PJ, s'engage alors un spectaculaire combat au bord de l'abîme, dans une tornante de neige, qui doit se terminer par la chute du démon : il s'abîmera dans la mer Gelée ou il disparaîtra. Utilisez au besoin les ressources de la montagne (avalanche, corniche qui s'effondre) pour le faire tomber. Les PJ s'en croient débarrassés... Bien plus tard :

Vous parvenez enfin au faite du Pilier du Ciel, un vaste plateau occupé par une construction gigantesque ornée des reliefs métalliques d'une curieuse construction. Malgré les gémissements des rotules décharnées, vous entendez le rythme lancinant de tambours et des incantations gutturales prononcées par le lamas de glace.

Les PJ viennent de découvrir la capsule de sauvetage de la nef céleste des Trians d'Ether. Elle a été reconstruite depuis en sanctuaire, et ressemble une cinquantaine de morts-vivants en adoration devant Kabaal. Ce sont eux qui entraînent les Jras pour les sacrifier à la hache. L'accès, unique de ce côté du plateau, est formé par une courbe composée d'un étrange matériau phosphorescent. La paroi porte des fresques à demi effacées : un météore scintillant, s'écrasant sur le Pilier du Ciel ; un humanoid aux yeux d'argent s'extrayant d'une épave métallique et entendant un bâton sculpté dans un cercueil translucide, avant de partir vers les forêts du sud ; des barbares se battant devant le bâton... Autant de représentations allégoriques de l'arrivée de Drogon.

Les PJ parviennent dans une vaste salle où se dresse une macabre cérémonie : la jeune Jras vient d'être égorgée au pied d'un superbe bâton gravé reposant dans un cercueil de cristal. Les PJ vont ainsi assister à sa transformation en goule ! Tôt ou tard, ils sont répétés et doivent livrer combat. Leurs adversaires comptent 5 Nécropages, 15 Goules et plus de 50 Zombis. Pour les vaincre, il y a qu'une solution : s'emparer de Kabaal et découvrir l'évidence de ses terribles pouvoirs. A l'issue du combat, les magies s'éclairent un instant, et du sommeil...

Soudain, s'élève d'une vision extrarudinaire... L'endroit dans lequel vous vous trouvez n'est qu'une petite partie d'un véhicule bien plus grand : tout en bas, enroulé dans la mer Gelée, vous apercevez les contours décharnés d'un formidable navire de métal de plusieurs kilomètres ! Mais alors que vous vous interrogez, retentit un bruit assourdissant... et Kuralish surgit, pilotant une nef à hélice multicolore par de gigantesques bords ! « Nom de Zeus, je savais bien qu'une la kaluïtère je vous renverrait ! Montez, il nous faut regagner Kronberg au plus vite ! »

Par ordre d'apparition à l'écran

- **Kwailah** : Magicien de nouveau indéterminé.
- **Azroliak**, le Prédateur des Ombres : Azroliak est un séigneur cambion, un démon mercenaire hétéroïque par le Diable Mort. Ce centenaire de 2,20 m de haut est massivement musclé, et ses chairs écorchées intègrent avec des plaques d'armure en obsidienne étrangement souple. Aux articulations, son ossature forme des excroissances cornues meurtrières. Lorsqu'il redresse ses poings, des griffes démesurées surgissent du dos de chaque phalange en produisant un son métallique. Enfin, son crâne osseux bariolé de scarifications, adorne une mâchoire immense, plantée de dents acérées et d'appareils insectoïdes chinés.
- **Caractéristiques d'Azroliak** : P. 119 (-4/-7), D. 17, C. 20, I. 18, S. 8, Ch. 19, AI. CM. Ddv. 8, 30, PdV. 66, CA. 0, touche par des armes +1, At. 2/rd. Dég. 20/6-7/22/6-7, RM 30 %, Permanent, Infravision, Détection du Bien, Régénération 3 PdV/rd. 1/1jour, Porte-dimensionnelle, Suggestions, Obscurissement, Invisibilité, Guérison (sur lui), Changement de plan. Il possède un anneau de Souhait (une chance).
- **Ombres** : DV. 3, PdV. 20, CA. 7, IN. 0, 17, At. 2-5, RM. P. 220.
- **Orages** : DV. 3, PdV. 12, CA. 4, IN. 0, 17, At. 1-8, RM. P. 221.
- **Guerriers pers** : Nv. 1 à 5 (selon Dession), CA. 6, At. 1-8 (haute), Équitation 18, Clair à glace 18.
- **Clair à glace**, Comp. de pilotage : Navigation ou Bonheur. 4 - Un clair à 100 - PdV. 3. Chaque fois qu'un jet de Pilotage échoue -3/6 PdV. Jds à -4 à partir de 40 PdV à -8 en dessous de 20, immobilisé à 0.

Les abîmes de l'océan Vert

Aube de choc

Tandis que la lumière blafarde du jour naissant éclaire les vitraux de vos cathèdres, la kwallière est totalement soulevée par un courant d'air humide et de parfum. Perçant la hauteur, vous découvrez l'immensité émeraude d'une mer végétale, l'océan Vert. Télées de formations végétales, les cimes d'arbres géantes se soulèvent au rythme des brises capricieuses. Soudain, se détachent sur l'horizon pale, neuf ombres menaçantes font leur apparition dans le ciel. À partir d'ici : **Action terrifiante/Prédateur II : Main tite**. Souhaitons que les quelques jours de voyage aient pu éliminer les réflexes de vos PJ, car ils vont avoir une sacrée surprise : non, ce n'est pas une splendide Whem, ni le Prédateur des Ombres qui attend. En effet, ce dernier a survécu à sa chute vertigineuse et est bien décidé à

recupérer Kabaal. Néanmoins, il ne prendra pas part au combat, dirigeant les opérations des 8 Fauçeurs d'obscur (morts-vivants apparentés aux Gargouilles) qui l'accompagnent. Ces créatures sont de redoutables combattantes ; l'emplacement de leurs ailes membranées leur permet de se laisser porter par les courants avant de fondre en piqué sur leurs proies. Leur corps pulsant est surmonté d'un crâne sinistre aux orbites vides. Ils s'acharnent en priorité sur le porteur de Kabaal.

De leur côté, les aventuriers ne sont pas à cours de ressources. La kwallière, propulsée par une gigantesque hélice, est organisée d'une manière fort simple : trois Méchises blanches (dépolluées de créatures forestières apparentées aux méduses aquatiques gonflées d'air chaud) soutiennent une nacelle ressemblant à la coque d'un petit navire. Le pont est encombré par les cordages qui retiennent les Méduses, tandis que les cabines exigües sont aménagées au-dessous, à côté de la réserve qui contient cinq petites méduses servant de « parachutes » et un gros coffre abritant 7 potions et 5 parchemins (au choix du MJ). À la poupe, une essaimée tient lieu de poste de pilotage. À l'avant, est armée d'une baliste (Dég. 3/8). La suite contient deux kwallières qui peuvent être largués en vol ; les planiers qui servent de pontons sont constitués d'une minuscule nacelle équipée d'une arbalète (Dég. 1d10) et surmontée d'une aile de cuir tendu sur un cadre en bois. Un seul homme peut y prendre place. Un levier de pilotage permet de changer l'orientation de l'aile et de servir les courants aériens (cependant, des novices auront du mal à tenir plus de 20 minutes en vol). Chaque planier contient un « parachute ». Mettre en scène un affrontement épique dans la lumière du jour naissant, face à la kwallière qui s'est stabilisée pour repousser l'assaut. N'hésitez pas à utiliser toutes les ressources spectaculaires d'un combat à 1 000 mètres d'altitude : corps à corps au bord de l'abîme, chute dans le vide avec rattrapage in extremis au bout d'un cordage... Exploitez le moindre détail des PJ (mauvais jets de dés, idées saugrenues) pour qu'ils endossent eux-mêmes la kwallière.

Ceux qui pilotent les planiers utilisent la compétence Équitation en vol (ou Dexterité avec malus initial de -4). Le levier permet des mouvements rapides dans les quatre directions (monter ; et difficile ; descendre ; facile ; à droite ; gauche ; moyen). Privilégiez l'action à la simulation et interprétez les jets de dés pour donner à cet épisode un parfum d'héroïsme (exemple : un jet de 1 ou 2 permet de faire un splendide looping et de se retrouver derrière l'avarsaire). Au terme du combat, si vos aventuriers sont particulièrement brillants, Azroliak fera usage de son Souhait pour téléporter Kabaal dans sa main, avant de disparaître dans un nuage de ténèbres. Mais la kwallière, fortement endommagée, tombera en chute libre, tandis que les planiers finiront par descendre inexorablement. Les PJ non équipés de parachute perdent 6d10 PdV. Les autres ne subissent que des

blessures légères (1d10 PdV). Le groupe attentif dans une zone particulièrement dense, où les PJ « flottent » sans peine.

Les princes des cimes

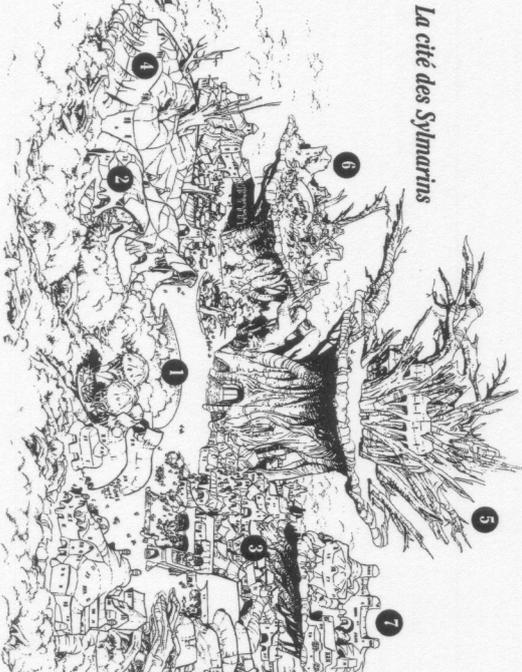
► **Ambiance « grands espaces » Atlantis**

► **The creation**. Tandis que vous « rangez » pour vous recueillir, portés par cette étrange mer de feuilles, la nature s'éveille lentement. *Kwailah s'exclame* : « Non de zais ! Il ne semble... Oui, ce doit être lui ! Nous sommes à quelques centaines de kilomètres à l'ouest du Salthar, au cœur de l'océan Vert. Il s'agit du phénomène naturel le plus surprenant qu'il m'ait été donné d'étudier : une forêt gigantesque composée d'arbres millénaires atteignant plusieurs centaines de mètres de haut. Leurs feuillages sont si fournis, si denses, que l'on « flotte » à la surface comme dans un milieu aquatique. Seuls ses habitants, les Symmarins, s'aventurent dans les profondeurs. » Soudain, alors que les derniers débris de la kwallière sont égarés, le soleil passe la ligne des cimes, embrasant les feuillages, piquant la verdure composée d'ors et de pourpres comme un autome printanier. Sur l'horizon, vous apercevez alors un curieux vaisseau de bois, tendu de cordages et surmonté d'une voile de feuilles diaphanes : un bateau des cimes, l'élegante embarcation des princes de l'océan Vert, les Symmarins. Les Symmarins sont des humanoïdes filiformes, à qui une ossature fragile donne un air arachnéen. Leurs yeux enfoncés, enfoncés dans un visage osseux, sont hardis de poudre d'argent (cf. Port-Ebène). Les PJ sont recueillis avec bienveillance par la vingtaine d'hommes d'équipage et leur capitaine, dont les paroles sont couvertes par les exclamations d'un perroquet juché sur son épaule. Ils écouteront avec patience tout ce que les PJ voudront leur raconter et leur proposeront de les amener à Port-Ebène, leur cité. Si les aventuriers leur demandent de les amener en direction du Salthar, le capitaine refuse : la Définition revient d'une longue expédition, les hommes sont fatigués, mais surtout, rien de ce que les PJ pourraient lui proposer n'est susceptible de l'intéresser. En effet, les Symmarins n'ont que faire d'argent, seules les Perles d'ambre les intéressent (cf. Port-Ebène).

Port-Ebène

► **Ambiance folklorique/Atlantès 4 : The snake**. Vous contemplez le ballet complexe des marins s'affairant au contrôle du radeau, tandis que les vents humides gonflent la voile. Fendant les fondations, la Déferlante se dirige vers l'est. Bercés par la langoureuse monotonie de la traversée, vous perdez le fil du temps qui passe. Soudain, l'homme de guet se met à crier : « Port-Ebène, droit devant ! », désignant les contours d'une

La cité des Symmarins



masse titanessque se découpe sur l'horizon. De minuscules en minuscules, la silhouette se précise : un formidable arbre mort qui porte une ville au creux de ses branches. Sur les quais règne une fourmilante activité : des marchands font tenir leurs magras autruches, de vieilles femmes ressassent d'impressionnants filets. Des nudes d'enfants se pressent autour des charmeurs d'anguilles, s'adonnant à leurs filets cristallins. En arrivant dans la petite ville de Port-Ebène, vos PJ devraient avoir un objectif clair : trouver le plus rapidement possible le moyen de rallier les rivages du Salthar. Cependant, l'étrange coutume des Symmarins consistant à se farder les paupières de poudre argenteuse devrait titiller leur imagination : y aurait-il un rapport avec Drogon, le roi aux yeux d'argent ? Jaissez vos PJ débattre librement et découvrez le secret des Perles d'ambre. Cette partie est principalement basée sur le role-playing, voici les informations que vous pouvez leur dispenser au fil de leurs explorations :

- 1 - Un navire en partance pour le Salthar ? Vous trouverez ça à la Grande Halle !
- 2 - Pourquoi farder nos paupières d'argent ? Mais voyons, car telle est la Loi du Kiohah !
- 3 - Le Kiohah est celui qui fixe les lois et règle les conflits. Il réside dans le Sanctuaire.
- 4 - Notre commerce est basé sur le roc, et vos « métaux » ont tout juste la valeur de leur poids. Seules les Perles d'ambre sont précieuses. On les pèche au creux des orchimacées, de splendides fleurs parasites qui s'épanouissent loin de la lumière, à partir d'une centaine de mètres de profondeur. Hélas, elles ne poussent que dans les eaux écumées par le Dragon-Lévathian, le dieu-reur de navires.
- 5 - Nos Perles d'ambre sont offertes au Sanctuaire qui fournit en échange l'Essence de Vie.
- 6 - Les quartiers des Conques. C'est le quartier le plus vivant de Port-Ebène. Atteignant aux formidables hangars pour radeaux des cimes, il fourmille d'une activité débordante. On y détache, échange, vend tout ce que les marins ramènent de leurs expéditions. Les aventuriers peuvent y obtenir une filice de charmeur d'anguillanes ou un perroquet apprivoisé.
- 7 - Les conques. Vastes hangars encombrés de pouilles, cabes et coquilles, les conques sont constamment envahies par des nuées d'artisans affairés à la réfection des radeaux. Il est donc facile de s'introduire dans cette fourmilière pour voler une embarcation. De plus, la nuit, les conques ne sont pas gardées. Cependant, il est techniquement impossible de manœuvrer ces « monstres » à moins de 20 hommes d'équipage. Des PJ audacieux pourront dénicher lors d'une éventuelle fouille : une Cape symmarine (idem élfique) et deux filets d'Essence de Vie (+1 PdV chacune) et deux harpons de nacre (Dég. 1d10). S'ils se font surprendre (10 % de chance par round), ils seront rapidement maîtrisés par une vingtaine de marins et conduits devant le maître des Cordées.
- 8 - Quartiers marins. D'étroites ruelles sinuent entre les hautes façades de bois blanc, ornées de balcons ouvragés, de passerelles élégantes. Sous les dômes délicats et les terrasses enssoleillées règne une ambiance hospitalière.
- 9 - La Grande Halle. C'est véritable ville miniature sous forme est une braverade continuelle aux lois de l'architecture et du commerce : des vendeuses jusqu'aux passereilles jetés entre deux états anarchiques, tout ce qui peut se vendre ou s'échanger est exposé du sol au plafond. Au cœur de ces sous très animés, vos PJ pourront déguster quelques établissements où se retrouvent les marins des qu'ils sont à qui. Dans le vxarame des conversations et des exclamations des perroquets, ils pourront tenter de nommer leur retour au Salthar. Du Squate écarlate au Radeau noir, on leur réclamera toujours le même prix : une à deux Perles d'ambre par personne à pêcher sur le tralet. Si les PJ veulent faire descendre les prix ou avancer le jour du départ, ils devront impressionner ces rudes galliards en gagnant un Défi ou en jouant à l'Arachnoidole. Le Défi est une épreuve de force et de bûle : chaque participant tente d'ouvrir à mains nues un plus grand nombre de mangepieds (une plante ressemblant à une palourde géante) que son adversaire. La difficulté est bien évidemment croissante, mais on peut avoir recours à une liqueur étonnante qui décuple les forces au fourdole. En termes de règle : jet de force à chaque tentative, chaque gorgée de liqueur fait baisser d'un niveau le seuil de difficulté (ex : de difficile à un moyen) si un jet moyen en Consi-

turen est réussi ; dans le cas contraire, c'est le coma pour 1d10 heures.

- **L'Arachnoidole**. C'est l'une des activités les plus pressées de Port-Ebène. Deux équipes de 2 à 4 joueurs s'affrontent pour déposer une balle de bois dans les « filets » (les bûes) de l'équipe adverse. Chaque joueur est muni sur une araignée géante harachnée de cuir. Mais l'originalité de ce sport vient surtout à la nature du terrain : une vaste plate-forme entulée de mousses gâtelineses la rendant aussi glissante que de la glace. Un match se dispute en trois points. Pour faire avancer une araignée, il faut réüssir un jet moyen en Équitation ou difficile en Dexterité (il faut réüssir 4 jets pour traverser tout le terrain). En cas d'échec, n'hésitez pas à rendre le résultat spectaculaire : l'araignée se met à tourner, en emportant tout sur son passage, elle rle et éjecte son passage, etc. Pour se saisir de la balle, il faut se pencher et l'attraper à bout de bras (jet moyen en Dexterité). Tous les coups sont permis, mais les affrontements ne sont pas meurtriers : ils ont comme résultats la chute du perdant et la perte de la balle. Les armes sont proscrites.
- 5 - Le Sanctuaire. Source de vie, seigneur des destinées et des lois, il est au centre de la culture symmarine. Créusé au cœur de l'arbre lui-même, il s'organise en deux salles principales :
- Le Kiohah. Dans une vaste arène trône le Kiohah, un gigantesque visage de bois sculpté dans la paroi, surmontant un bassin rempli d'un liquide blanchâtre : l'Essence de Vie. C'est là que les Symmarins viennent chercher des conseils, des jugements, des lois, et puiser l'Essence en échange de leurs Perles d'ambre.
- L'Intérieur de l'arbre creux, se dissimule un formidable alambic permettant de transformer les Perles de bois en Essence de Vie. Colossale réalisation de Drogon, cette impressionnante machinerie permet aux Symmarins de survivre. Si les PJ parviennent dans cette pièce (l'unique accès en est un passage secret, qui débouche dans les ruines), ils seront accueillis par le maître des Cordées qui leur révélera toute l'histoire : « Jadis, celui que nos ancêtres nomment l'homme-aux-yeux-d'argent vint du nord, en quête d'une cité cachée dans les profondeurs. Nous n'étions qu'une peuplade primitive à l'agonie car stérile. Tout en poursuivant ses recherches, il développa notre savoir, inventa les techniques de plongée et fonda Port-Ebène. Il découvrit les Perles d'ambre et en tira l'Essence, ce liquide qui permet à notre peuple fragile de soigner les maladies et de vieillir moins vite. Mais un jour, il trouva ce qu'il cherchait dans le territoire du Dragon-Lévathian et disparut à jamais. Son plus fidèle compagnon, mon oncle, scéléra sa dernière et créa le Kiohah, un dieu de pacotille destiné à unir les Symmarins et assurer leur survie. Il s'autoproclama maître des Cordées, gardien du Sanctuaire. Notre peuple oublia l'étranger aux yeux d'argent, mais resta fidèle au Kiohah qui faisait les lois et prévoyait les catastrophes. À pré-

sont, je dois assumer ce rôle afin que la source ne se tarisse jamais : je maintiens l'illusion grâce à mes talents héréditaires de magicien. Ne me trahissez point car je suis le destin de ce peuple... » (Pour s'assurer du silence des PJ, il leur offrira une culture de Muryud et des boîtes symmarines (idem élitiques) héritées de ses ancêtres). Et oui, ce sont les Maîtres des Cordées qui ont instauré la tradition du hard argenté en mémoire de Drogon !

9) L'accès secret. Constatant des ruines au cœur du Sanctuaire, ce long boyau taillé dans une branche est protégé par des illusions destinées à intimider tout envahisseur : une zone de Cécité, des Runes Illusoires imitant des feuillets raquas, et un Piège de Lemnud protégeant la porte.

6- Les runes originelles. Vestiges de la première colonie organisée autour du Séleste, elles dominent la ville. On prétend que les esprits de l'océan viennent s'y réparer des imprudents qui s'y aventurent. En fait, les runes ne sont hantées que par un vieil ermite peu commode qui, grâce à ses talents d'illusionniste (niv. 5), s'assure une tranquillité à toute épreuve. Si les PJ bravent ses tours, il accèdera de leur révéler l'accès secret du Sanctuaire.

7- La demeure du maître des Cordées. Jardin du Sanctuaire, c'est la plus grande autorité de Port-Ebène. Il accueille les PJ avec bienveillance, répondant à toutes leurs questions, excepté ce qui concerne de près ou de loin le passage de Drogon. Si les PJ lui ont été amené à la suite d'un vol, il leur demandera de se racheter au cours d'une partie d'Archonofolie avec harpons. Il ne leur fera rien d'autre, mais leur confirmera que la Grande Halle est l'endroit le plus sûr de trouver un navire.

Lorsque les PJ ont réuni toutes les conditions pour embarquer à bord d'un navire, ils apprennent pour les côtes du Salthar. Leur périple peut être compliqué à loisir (participation aux « tâches ménagères », abordage d'un vaisseau pirate, etc.). Le trajet passe par le territoire du Dragon-Léviathan (où Drogon a jadis disparu), où les PJ sont obligés de participer à la pêche aux Perles pour s'acquitter du prix de leur voyage.

Abîmes végétales

Porté par les alizés, le radeau file rapidement sur les cimes : en deux jours, il atteint le territoire du Dragon-Léviathan. Un mélange d'excitation et de supériorité flotte parmi l'équipage : chacun sait que pour recueillir les Perles d'ambre, il va falloir rester de longues heures dans cette zone où rôde le monstre. On confie à chacun un curieux équipement : un filtre respiratoire composé d'une membrane plaquée sur le visage par une armature de cuir (à partir du 3e palier les végétaux exhalent des vapeurs toxiques : en cas d'oubli : -1 Pdv/round), quatre « stabs », sortes de gants se dépliant comme des ailes de chauve-souris permettant d'augmenter la surface de portance et de se stabiliser à un niveau donné ; un matériel complet de scubaïe.

Emporté par le poids de votre équipement, vous descendez lentement, dans l'océanifère feuillu que se referme au-dessus de vous. Le chant des alizés l'id4 place à une symphonie de cris d'appels d'excitations ammainées faibles. Le soleil devient une pélophone émeraude où filent d'immenses

colonnes de lumière par les rares touffes. Pendant la découverte des profondeurs : **» Ambiance sous-marin/Atlantis 9 : The legend of manees.** Pendant les dangers et péripéties : **» Ambiance suspense/Atlantis 11 : Shark attack.**

La table des paliers

La densité de feuillage de l'océan Vert reproduit des propriétés proches du milieu aquatique. C'est la table est destinée à simuler l'angoisse et l'excitation des plongeurs s'enfonçant vers les abîmes. L'océan est organisé en cinq paliers, contenant chacun une tranche de 50 mètres (Mtr des PJ : 2 tours/palier). Chaque tour, tirez 1d6 pour tous les PJ se trouvant dans un palier donné.

Palier 1	Palier 2	Palier 3	Palier 4	Palier 5
0 à -50 m	-50 à -100 m	-100 à -150 m	-150 à -200 m	Les Brumes
1 Squales	Remontée (40 m)	Remontée (50 m)	Remontée (60 m)	Sirene
2 Anguillanes	Pleuvre	Syboise	Syboise	Syboise
3 Rien	Anguillanes	Perle	Perle	Perle
4 Rien	Rien	Rien	Spores	Spores
5 Rien	Rien	Rien	Rien	Spores
6 Rien	Rien	Perle	Syboise	Syboise
7 Anguillanes	Pleuvre	Syboise	Remontée (70 m)	Sirene
8 Squales	Squales	Avarié	Sirene	Sirene

Squales forestiers (1d4 mâles). Équivalent des Ascaltons (BRP p. 14). Leurs nageoires ont évolué en palmes souples, ce qui leur permet de Pleuvre à fourrure (1). Équivalent de Pleuvre géante (BM p. 232, jet de gaz aveuglant, cf. sort Cécité) se déplaçant de branche en branche.

Anguillanes (2d10). Équivalent des Anguilles angues (BM p. 13). Elles sont rendues inoffensives par le son des fillets symmarines (jet moyen en Musique).

Avariés. Tirez 1d4, 1-2 : un des stabs se brise, ralentissant l'un des PJ (3 tours/palier) ; 3-4 : filtre respiratoire hors d'usage.

Syboise. La fermentation de l'humus des abîmes produit des vapeurs hallucinogènes qui passent à travers le filtre (durée de l'effet : 1d10 rd). Tirez 1d4, 1-2 : persuadé d'être en surface, l'un des PJ ôte son équipement ; 3-4 : syndrome du Grand Vert ; le PJ converse avec des créatures imaginaires et refuse de remonter.

Remontée subite. Les Méduses sont des créatures couvertes de ventouses qui peuvent subitement se gonfler d'air chaud. Lors de leur remontée, elles attrapent tout ce qui passe à leur portée et l'entraînent à grande vitesse vers la surface, à travers les brancages (Dég. : 1d4 tous les 10 m de remontée).

Sirenes syboises (1d4). Équivalent des Néréides (BM p. 211). Lors de la plongée, elles ne tentent aucune attaque, essayant seulement d'entraîner les PJ vers les profondeurs par leur chant envoiement.

Spores. Dans les brumes des abîmes, moisissures, champignons et mousses produisent des spores mortelles (tirez 1d4, effet avec masque/sans masque) : 1 : poison (M) ; 2 : poison (K-L) ; 3 : rien / Sommeil ; 4 : Ralentissement/Oubli.

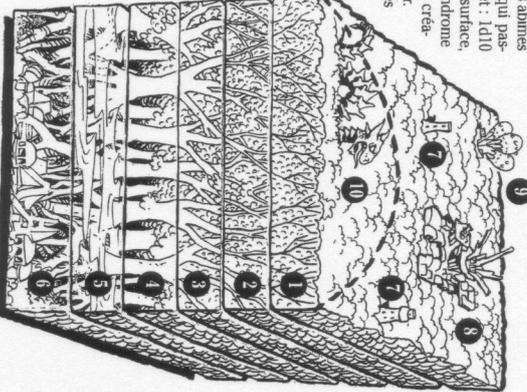
Laissez aux PJ le plaisir de ramener quelques fondus...

Action terrifiante/Predator II 9 : Swinging rude boys.

Un profond silence s'abaisse soudain sur l'océan, tandis qu'une symphonie de bruissements et de roulements monte des profondeurs. Une ombre gigantesque nous folote dans un fracas de branches, fonçant vers la surface. L'espace d'un instant, vous apercevez une multitude de rouages mécaniques, composant la silhouette d'un monstreux serpent de mer : le Dragon-Léviathan. Aussitôt après survient une déflagration et des cris : le radeau est attaqué ! Vous réalisez à peine ce qui se passe, que la forme titanique rougeâtre des profondeurs, cédant la place à un silence de mort.

Vue en coupe de l'océan Vert

1. 1er palier
2. 2e palier
3. 3e palier
4. 4e palier
5. Les Brumes
6. La cité des Titans
7. Phares
8. La cité des Symmarins
9. Site du naufrage de la koufflore
10. Le térahéon



Le radeau des Symmarins vient d'être anéanti par le Dragon-Léviathan. Tout secours est illusoire, et les survivants (une poignée, dont les PJ éventuellement restés à bord) s'apprêtent à être dévorés par les squales forestiers ! Pourtant, Drogon s'est trouvé un jour dans la même situation et il s'en est sorti. Laissez les PJ réfléchir en faisant au besoin intervenir Kwalish pour les aider. S'ils ne peuvent pas aller vers le haut, il ne leur reste que les abîmes.

Un parfum d'éternité

» Ambiance « planétaire »/Atlantis 8 : In the Kingdom of spirits. Vous parcourez enfin au niveau des racines, formidables arches végétales enchevêtrées. Malgré les vapeurs, la route laisse par le Léviathan est facile à suivre. Au fin fond des abîmes, les brumes semblent s'éclaircir, révélant les arêtes fantomatiques de gigantesques vestiges de pierre dévorés par les racines. Vous réalisez alors que tout autour de vous, sur des kilomètres carrés, l'océan Vert s'élève sur les ruines d'une cité titanique. Le sol régulier que vous foulez à présent est le dôme d'une ultime bâtisse encore dressée.

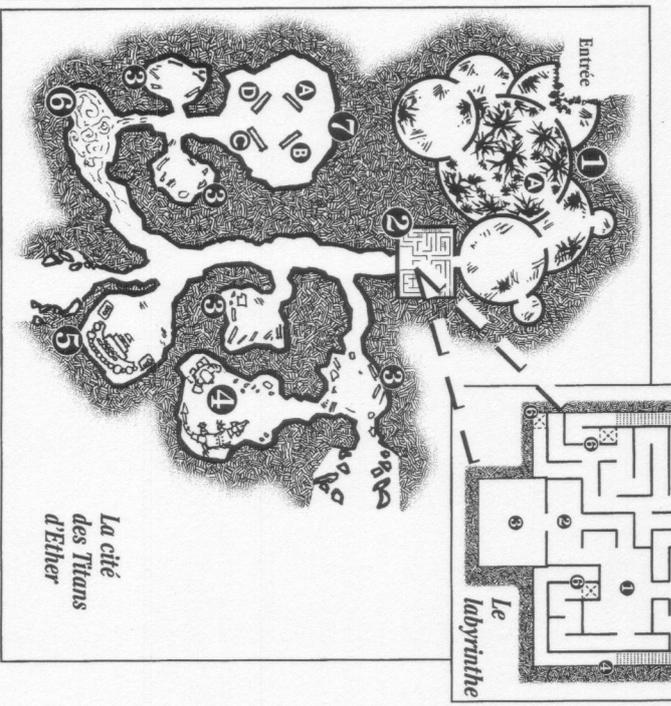
Vos PJ viennent de découvrir une ancienne cité terrestre des Titans d'Éther. Tout est à leur échelle : les plafonds noyés dans les brumes culminent à une trentaine de mètres, et l'environnement est taillé d'une seule pièce dans un matériau, translucide comme une eau dans un marbre figé. À l'intérieur des parois, des figures géométriques lumineuses et mouvantes consistent l'unique décoration. Au cœur de cette Dymque engourdie, la magie subit des distortions (chaque sort lancé à 40 % d'être remplacé par un effet de la table des Baguettes prodigieuses, GM p. 183) et les heures s'écoulent 5 à 10 fois plus vite qu'à l'extérieur.

1- Les mondes-souffles. Par une faille du dôme, les PJ pénètrent dans un réseau de micro-environnements : l'ancienne réserve des Titans qui maintient leurs sujets d'expérimentation dans leur milieu naturel. Les premières racines qui ont donné naissance à l'océan Vert sont parties de là, après un dérèglement de leur vitesse de croissance ! C'est maintenant le territoire des Sirenes syboises. Leur reine canotière vit au creux d'un arbre gigantesque (A), entourée des dépouilles des Symmarins capturés. Elle rêve d'envahir la cité, mais les subtilités du labyrinthe l'en empêchent.

2- Le labyrinthe d'expérimentation comportementale. Créé pour tester et analyser les réactions des « cobayes », c'est le seul endroit à échelle humaine. On y pénètre par une porte qui se referme automatiquement derrière le dernier PJ.

3- Trappes (6). Il faut réussir un jet difficile de Dextérité pour ne pas y tomber (épave : 6d6).

4- Sphères Illusoires (4). Cette louche courvoise (100 m) est composée de deux parties indéchiffrables, descendant puis ascendant. Lorsqu'on arrive au point le plus bas, on découvre un petit renforcement dans le mur... Tandis que deux énormes sphères hérisssées de pointes apparaissent devant et derrière, roulant silencieusement vers le bas. Complétez à l'aide voix jusqu'à 10. Passé ce délai, les PJ restent dans le collier sont indéfinies (les sphères sont des illusions).



tandis que ceux qui ont choisi le renforcement sont caillales par une gullonnie (10d6).

» Sphères réelles (5). Même piège, mais les sphères descendent bruyamment : ce ne sont pas des illusions (Dég. 10d6) ! Le renforcement est ici sans danger.

» Ouyg (1). L'arrivée des PJ interrompit son état d'animation suspendue. Il attaque aussitôt (BM p. 224).

» Mur prismatique (3). L'unique issue est observée par un étrange mur mouvant, composé des couleurs de l'arc-en-ciel (Mdl p. 216). Devant est posé une énorme vasque de cristal bleuté. Si un PJ la touche, une voix aux consonances étranges résonne dans sa tête : « Derrière le spectre se trouve l'issue, mais pour passer tu dois, en magie, payer le tribut. » Pour dissiper le mur, il faut déposer dans la vasque (2) autant d'objets magiques que de couleurs (sep). Lorsqu'il est vide, la vasque se referme.

3- Runes. Salles vides ou encombrées de vestiges hétéroclites aux fonctions inconnues. 30 % d'être dangereux (Dég. 1d4).

4- Charte d'y reconstruire un Golem d'argile. Charte : 2 : Argile ; 3 : Pierre ; 4 : Fer ; BM p. 126).

4- La forge. Noyé dans la brume, ce gigantesque « atelier des dieux » abrite des magiques de Golems de toutes formes, à l'effigie de races communes et inconnues (dont un Golem d'argile, qui s'annule au dernier moment pour attaquer les intrus !). Un coin de la salle est occupé par des débris du Léviathan : un serpent de mer mécanique créé par les Titans d'Éther pour servir de « chien de garde ». Sur son territoire, il

La cité des Titans

attaque tout objet mobile supérieur à 10 m (c'est pourquoi il détruit régulièrement les radeaux symmarins). Au centre de la pièce trône un gigantesque golem mécanique (10 m) comportant des trappes d'accès prévues pour des êtres humains. Quatre personnes peuvent être enrôlées dans un espace anéanti à l'intérieur du golem, devant des leviers de commande. Chaque PJ contrôle ainsi (par un jet moyen en Dextérité chaque round) : 1 : la marche ; 2 : le bras gauche (pour combattre, faire aussi 'jet d'at. JACO 5, Dég. 3-30) ; 3 : le bras droit (idem) ; 4 : une soufite de feu (Dég. 6-60, 3/1, JDS 1/2).

5- L'organe mystique de Heward. Au centre de cette immense salle baignée de lumière tamisée trône un orgue gigantesque, dont les tuyaux de cuivre, de cristal et d'or montent aussi haut que le cathédrale Heward, qui fut l'un des plus célèbres Titans d'Éther, à construire cet unique reliquaire de son fabuleux orgue. (GDM p. 108-109) (Quiconque essaye d'en jouer doit faire un jet très difficile en instrument de musique (ou héroïque en Dextérité). Si le PJ joue juste, jetez 1d6 : 1-2 : tirez un effet de la table des Baguettes prodigieuses ; 3-4 : le PJ gagne un objet magique au hasard (table GDM p. 155) ; 5 : le PJ produit immédiatement l'effet d'un sort au choix (de priorité niv. 1 à 5, ou magie niv. 1 à 7) ; 6 : le PJ gagne 1 niveau. S'il joue faux, considérez les effets permanents p. 109 (1) : Métamorphose en crapaud ; 2 : Surdité ; 3 : Contusion ; 4 : Alignement inversé ; 5 : Obligation de parler en vers ; 6-1 : niveau).

6- Les brumes-amnésie. Dans cette pièce flotte un brouillard ayant la propriété de capter les émanations cérébrales et de les restituer sous la forme « d'hologrammes ». Lorsque les PJ entrent,

Les Conquérants d'Archaos

Episode Trois

Printemps de cendres

À Ambiance/Willow 1 : Eiora Danan. Les heures ont filé comme les nuages dans le ciel. Vous vous éveillez dans l'air croustillant doux du petit matin, comme si l'hiver avait subitement cessé sa place au printemps. Allongés sur le tapis herbé d'une clairière, vous remarquez une étrange odeur de brûlé flottant dans l'atmosphère... Soudain, résonnent des petits nœuds cristallins. Autour de vous se matérialisent fées, lutins, gnomes et esprits follets, tous en habits de guerre, sonnant clochettes et trompettes, alors qu'un forfadet s'avance en inclinant un couvre-chef couronné par endroits : « Bienvenue Gentilles, bienvenue dans la forêt sacrée du marquis d'O, souverain du Petit Peuple et humble seigneur de notre pauvre roi Drogon. Heureusement que je vous ai reconnu, maître Kwalish... cor à dire vrai, nous nous apprêtions à vous octroyer ! Depuis que le hôte royal est tombé, la forêt est pourvue par les éclaireurs d'Azorlank. Après avoir mis fin et sang tout le Salibar en quelques semaines, nul doute que cette créature démoniaque compte maintenant faire le siège de la Citadelle du Mann, la dernière forteresse libre de ce royaume. En fait, son hideuse armée d'orques et de mort-vivants est en ce moment même en train d'investir la plaine, à deux pas d'ici... Mais qu'avez-vous donc à ouvrir ces grands yeux ? À croire que je vous apprendrais quelque chose ! »

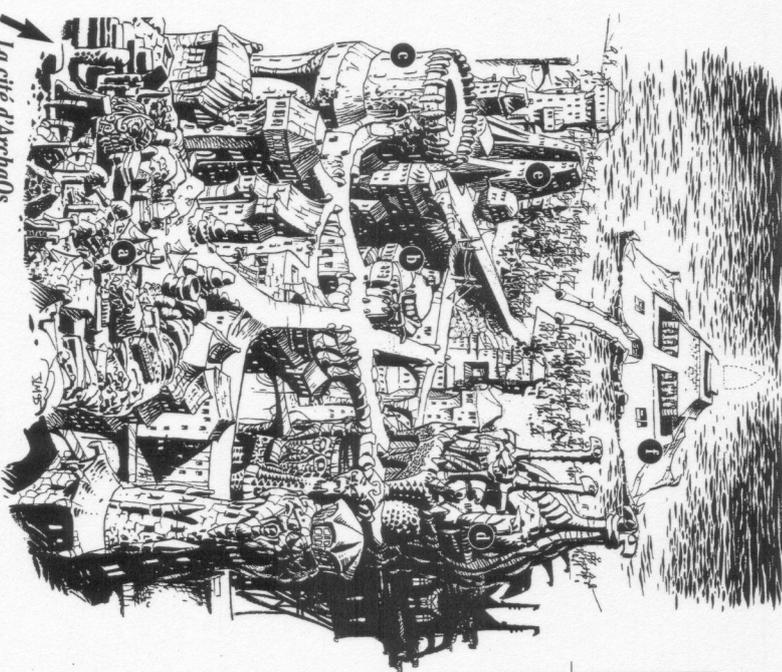
À Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern. Soudain, les fondations de la cité tremblent, tandis que un fracas épouvantable le mur explose, livrant passage au monstreux Léviathan ! Profitant de la brèche ainsi créée, un groupe de shérens sylvestres s'engouffre à sa suite et envahit la cité, semant le chaos et la destruction sur son passage. Le combat des Titans devient si serré que...

Rendez cet affrontement épique : les PJ, à l'instar du Golem, doivent soutenir l'assaut du Léviathan tout en essayant d'ouvrir une brèche dans la porte, tandis que la reine des shérens, sommant une Conque de destruction (Golem Trompe, GGM p. 210), conduit son peuple à l'assaut des deux titans à la fois ! Les superstructures de la cité sont soumises à de formidables ondes de choc et les explosions s'enchaînent. Au plus fort de l'action, le Golem traverse la porte de son poing d'acier : les PJ n'ont plus qu'à se laisser glisser le long du bras (et difficile en Dexter) pour s'introquer dans la brèche. Au même moment, la cité s'effondre dans un fracas de linde monde et un souffle rugissant projette les PJ au-delà du Seuil Lumière. Douleur, Trébuchers...

Après avoir pansé les blessures des PJ (gouttes de Grand Son), les lutins les conduisent à l'orée de la forêt. La Citadelle du Mann est perchée sur un pic, à une journée de marche vers le sud. Mais entre elle et les aventuriers s'étend un champ de bataille dévasté...

À Action héroïque/Willow 2 : El Scorpio. Le soleil s'éclipe telle une ombre rougeâtre, tandis que les nuages viennent couvrir la terre de leur linéol. Au loin, dans la plaine, les légions d'Azorlank achèvent de massacrer une armée de résistants. Devant une colline, un groupe de chevaliers fait une compagnie orque, lorsque le Prédéteur des Ombres se matérialise tout à coup devant eux. Il avance, maintenant Khabal comme un possédé. Le vent se met soudain à hurler. La hocher danse et l'oreille, frappé dans un bruit de tonnerre... tandis qu'autour du Prédéteur, les dizaines de morts s'arment et se relèvent, venant grossir le flot de ses légions macabres !

À Ambiance/Predator II 11 : End title. Trois jours après votre arrivée, un groupe de gardes d'élite vient vous chercher. Franchissant divers barreaux, vous empruntez de nombreux passages secrets et portes dérobées avant de pénétrer dans un sanctuaire au cœur de la citadelle. Le dieu et sa dame vous accueillent, tandis que Kwalish annonce : « Compagnons, l'heure est grave. La Dame de l'Aube est entrée en contact avec les esprits diaboliques, et nous savons maintenant que le roi Drogon n'est pas mort. Pour une raison inconnue, Azorlank l'a banni au plus profond des abysses, dans un lieu terrible : le Continent des Morts. D'après ce que l'on en sait, l'enfer est constitué d'une gigantesque ville-arcopole nommée Archaos, où les morts du plan Primaire ne peuvent pas physiquement survivre. Pourtant, nous n'avons pas le choix, le royaume ne se relèvera jamais sans Drogon. Pour le retrouver, il y a qu'une seule solution : envoyer un groupe de mercenaires efficaces, entraînés, et surtout... recrutés dans un corps capable de survivre dans les Abysses ! »



La cité d'Archaos

Voici donc le prochain défi des PJ : s'incarner dans un nouveau corps pour aller délivrer le roi Drogon (en dédommagement, ils recevront 30 000 PO). Pour cela, la Dame de l'Aube va utiliser une version modifiée du sort Projection astrale (cf. MD p. 267). Elle conduira le corps astral des PJ jusqu'aux Abysses où ils s'incarneront momentanément dans l'enveloppe corporelle « empruntée » à des créatures des plans Extérieurs. L'une d'elles (Quartz) a été spécialement choisie pour son talent de « détecteur

de quartz » : en effet, la couronne de Drogon étant entièrement taillée dans ce minéral, il suffit de suivre sa trace pour localiser le roi en technique classique, brouillée par Kwalish dans *Nourriture au centre de la terre*. Quand les PJ parviendront sur Archaos, imposez ou faites choisir à vos joueurs un nouveau corps parmi les six proposés p. 72 et 73. De leur ancien personnage, conservez : la personnalité, l'alligement, l'intelligence, la sagesse, les compétences (recrutées à partir des nouveaux Traits), les Talents originels propres à chaque classe et les sorts mémorisés. Du nouveau personnage, prenez : les caractéristiques et son détail. Sur Archaos, les sorts mémorisés peuvent être lancés sans composant matériel, mais ils ne sont récupérables ni par les magies (pas de livre de sorts), ni par les prêtres (pas de dieu accessible). Seuls les objets magiques « purs sans » (2 000 PX ou plus) peuvent passer d'un plan à l'autre. Toutes les autres possessions des PJ restent sur le plan Primaire. Si l'un d'eux est tué, son esprit est brutalement renvoyé dans son vrai corps : il doit alors fruster un choc métabotique ou perdre 8-80 Pdv, et un JDS contre Mort magique ou perdre 1 niveau. Lorsque tous les préparatifs ont été réglés, lisez ou paraphrasez :

À Ambiance suspense/Predator II 8 : This is history. Chacun de vous est allongé sur un matelas de boue. Vos tempes et vos poignets sont reliés par d'étranges fils dorés à des instruments à l'air desquels Kwalish mesure sans cesse vos

fonctions vitales. Un énorme diamant bleu pulse en sourdine. La Dame de l'Aube entonne une proufonde litanie. Pulsations. Litane. Battements. Vous semez... et le grand voyage commence !

Les dieux sentinelles

À Ambiance « planète »/Dracula 14 : Ascension. Guidés par la Dame de l'Aube, vos corps astraux voyagent en formation serrée, reliés à votre double terrestre par un fil de coton d'argent. Vous touchez le flot brillant et lumineux du plan Astral, loin, toujours plus loin vers les Abysses. Au bout d'un temps indéterminé, alors que la « cité » du Continent des Morts apparaît (sous la forme d'une large bande sombre), vous êtes brusquement arrêtés dans votre course, et vous chutez sur le pont d'un gigantesque dirigeable doré, croisant au large des Abysses. À bord, trois étranges personnages auvéloés de puissance vous accueillent : un guerrier en armure, une jeune femme voilée et un nain difforme.

Il s'agit de Thor, Freya et Loki, des dieux d'Ysgard venus examiner les étranges phénomènes qui se produisent sur Archaos (manifestations de la puissance du Dieu Mort et ouverture d'un Seuil sur le plan Négatif). N'ayant aucun droit d'accès au Continent des Morts, ils y ont dépêché une compagnie de Berserkers d'Ysgard, des guerriers fanatiques dont ils sont sans nouvelle. Sans révéler leur nature divine, ils questionneront chaque PJ sur les raisons de sa présence et évalueront son âme. Si le PJ teste adroite une attitude brave et âpre à Thor (role-playing et jet moyen en Charisme), le dieu révèle l'existence des Berserkers et assure au PJ qu'ils l'identifient... s'il les retrouve. S'il est galant et attentionné envers Freya (role-playing et jet difficile en Sagesse), elle lui offre 4 Moments d'Érotisme (chaque un correspondant à un bonus de +12 sur un jet de d20, n'importe quand, au choix du joueur). Enfin, s'il parvient à contrer les perfidies verbales de Loki (role-playing et jet très difficile en Intelligence), il lui offre 1 PJ définitif en Intelligence. Après quoi, les PJ reprennent leur voyage vers Archaos.

À Ambiance suspense/Dracula 2 : Vampire hunters. Vos corps astraux ont traversé le temps et l'espace, et voici qu'enfin vous touchez au but. Une délinquante s'enroule dans le plan Astral et les esprits franchissent la porte du Continent des Morts. Douleur. Roulé-boulé sur le sol de pierre. Douleur encore. Puis la sensation de vos nouveaux corps, étranges, puissants... Vous êtes tous là. Dernière fois, les contours de la porte dimensionnelle cliquent dans l'espace, et attendent votre retour. Devant, quelque part au cœur de cette mégapole baroque, résonnent les pulsations du roi Drogon. Il est temps de défer les horreurs qui hantent ces mausolées de pierre, il faut maintenant vous battre, et vaincre pour libérer un souverain. Bienvenue dans Archaos !

Tels de gigantesques monstres de pierre endormis sous le ciel ténébreux, les mausolées d'Archaos surplombent de plusieurs centaines de mètres l'enchevêtrement des bas quartiers. Reliés entre eux par de majestueux ponts de granit, on y circule à pied ou à bord des jugs-

ils sont assaillis par une vision grandiose : dans une immense pièce comportant quatre portes titaniques, le roi Drogon (plus juste) livre un combat épique contre le Léviathan. Le monstre blesse cruellement le roi à la tête, juste avant que celui-ci ne traverse l'une des portes et ne disparaisse. Puis la porte se referme, et le Léviathan se retire.

7. Les quatre Seuils. Cette salle abrite quatre portes noires de 20 m de haut, gravées de signes cabalistiques et cosmologiques. Ce sont des Seuils dimensionnels, jadis utilisés par les Titans pour se déplacer. A : Éloigné et hors d'usage. B : Porte ouverte sur un ciel étoilé criblé d'astéroïdes. C : Seuil menant sur la planète Éthère, maintenant détruite. Si un PJ passe dans le vide, il perd 5-50 Pdv/7, et doit réussir un jet moyen en Dexterité pour revenir. C : Porte ouverte sur un fond océanique. Si un PJ la franchit, il aperçoit les contours fantomatiques d'une cité sous-marine. Une formidable créature liquide vient aussitôt l'observer, communiquant par ultrasons. Elle sonde son esprit, puis le rejette dans la salle et ferme le Seuil. D : C'est la porte empruntée par Drogon (elle conduit dans les forêts du Salibar). Elle est condamnée, et aucune force humaine ne parviendra à l'ouvrir...

Le choc des titans

Les PJ doivent comprendre que le seul moyen d'ouvrir la porte est d'utiliser la force du Golem mécanique pour la fracasser (porte : 200 * Pdv * Vulnérabilité : sorts, poings du Golem). Mais lorsqu'ils reviennent avec lui dans la salle des Seuils...

À Action héroïque/Willow 2 : Escape from the tavern. Soudain, les fondations de la cité tremblent, tandis que un fracas épouvantable le mur explose, livrant passage au monstreux Léviathan ! Profitant de la brèche ainsi créée, un groupe de shérens sylvestres s'engouffre à sa suite et envahit la cité, semant le chaos et la destruction sur son passage. Le combat des Titans devient si serré que...

Rendez cet affrontement épique : les PJ, à l'instar du Golem, doivent soutenir l'assaut du Léviathan tout en essayant d'ouvrir une brèche dans la porte, tandis que la reine des shérens, sommant une Conque de destruction (Golem Trompe, GGM p. 210), conduit son peuple à l'assaut des deux titans à la fois ! Les superstructures de la cité sont soumises à de formidables ondes de choc et les explosions s'enchaînent. Au plus fort de l'action, le Golem traverse la porte de son poing d'acier : les PJ n'ont plus qu'à se laisser glisser le long du bras (et difficile en Dexter) pour s'introquer dans la brèche. Au même moment, la cité s'effondre dans un fracas de linde monde et un souffle rugissant projette les PJ au-delà du Seuil Lumière. Douleur, Trébuchers...

Par ordre d'apparition à l'écran

- **Fausseur d'obscur :** DV 4-4, PV 30, CA 5, TACO 17, Art. 1-3/1-3/1-6/1-4 (cf. Gargouille, BM p. 109).
- **Wilverne :** DV 7-7, PV 50, CA 3, TACO 13, Art. 2-16/1-4 (GM p. 288).
- **Sylmarsh standard :** DV 1, PV 6, CA 10, TACO 20, Art. 1, Dég. 1-10 (champ).
- **Maître des Cordées :** Guerrier 9/Magicien 7.
- **Dragon-Léviathan :** DV 20-40, PV 200, CA 8, TACO 5, Art. 1, Dég. 8-80, Mvt : Vol, Diam 7 m, Long 50 m.
- **Golem :** Pdv 150, CA 5.

nauds : des chariots munis de quatre énormes roues en pierre assemblées autour du squelette d'une créature de grande taille. Ils peuvent accueillir jusqu'à six personnes en plus du conducteur, qui pilote à l'aide d'un simple levier de commande (le chariot étant animé par magie nécromantique).

La ville est habitée par toutes sortes de mort-vivants. Les autres créatures des Abysses ou des plans voisins (Limbes, Acheron...) sont beaucoup plus rares et considérées comme étrangères, voire intruses. A chaque fois que les PJ rencontrent une créature, celle-ci a un pourcentage de chances égal à son niveau de sentir leur aura de mortels, ce qui provoque aussitôt son hostilité (s'il s'agit d'un prêtre mort-vivant, il essaiera de les repousser, exactement comme un mortel peut tourner un mort-vivant ; remplacez les résultats D par T). Il n'existe pas d'ordre établi en dehors de la Horde, une assemblée de mort-vivants soumise à Azroliark, qui tente d'entraîner un maximum de ses semblables sous la bannière du Dieu Mort.

Au cours de cet épisode, ne laissez jamais aux PJ le temps de se reposer ; tantôt chasseurs, tantôt proies, ils doivent traverser ArchAOs dans un suspense permanent, partagés entre l'héroïsme et la terreur. Pendant leurs déplacements et les Sombrs Événements : **1) Ambiance suspendue** Dracula 2, 8, 9 ou 10.

Sombrs événements

- 1- Tirer un d8 toutes les 20 minutes (ex : de la nécropole à la Nef, il faut 40 mn à pied, 10 mn en jiggermaud).
- 1- 2d6 Gangouilles lancent un raid depuis les hauteurs.
- 2- Un geyser jaillit du sol (idem Colonne de feu).
- 3- Le Revenant (BMFR p. 124) pour se venger (ex : Revenant de Zorazane si les PJ ont joué *Navfrage au centre de la terre*).
- 4- 1dd+16 Tentacules noires (cf. sort) jaillissent d'une crypte.
- 5- Le puissant Khanbal Khan et 10 Ogres des Limbes (idem bearon Blème) défilent les PJ au Frontal.
- 6- Les deux groupes s'affrontent à un combat (voir Gwé & Millford p. 76-78), fournis par le Khan.
- 6- Dans le ciel noir résonne un grondement de tonnerre... ressemblant au feulement d'une créature !
- 7- Une pluie de sang brûlant s'abat sur la ville (3d10 PdV, JdS : 1/2).
- 8- Les PJ ressentent une intense malaise (-2 PdV) tandis que la gigantesque forme invisible du BehemOth traverse les airs au-dessus d'eux.
- 8- S'il est provoqué, il enlève un PJ et l'emprisonne dans la Cage.

La nécropole basse (a)

C'est ici, dans le pire des bas quartiers, que débuteient les PJ : l'événement tout de suite, puis 1/10 mn. Pour regagner le plan Primaire, ils devront emprunter la même porte qui les a amenés afin d'être libérés de leur corps

d'emprunt. Par contre, le retour est plus facile pour Drogon : il n'a qu'à briser une amulette d'Asile (Mdl p. 264), remise aux PJ par Dame d'Ysard avant le voyage, pour être aussitôt transporté physiquement dans la Châtelie du Malin. Les pulsations de la couronne conduisent vers la Nef des Fous.

La Nef des Fous (b)

Au cœur du formidable enchevêtrement de ses ogres de marbre, la Nef accueille les créatures les plus marginales d'ArchAOs, qui viennent y trouver un Elrix de Cerveau ou goûter aux bienfaits d'un bain de vapeurs empoisonnées. L'intérieur semble tout droit sorti des cauchemars d'un architecte dément : balcons d'albâtre, passerelles d'ossements et escaliers manchés s'entrecroisant dans une totale anarchie. Au centre de la Nef trône la Cible : un gigantesque gong sur lequel sont « projetés » les indésirables (un gong d'homme Faim - item Carillon - judicieusement installé par le Maréchal. En bref, un éblouissement peu recommandable). Cependant, Quartier est formel : les pulsations proviennent de cet endroit et plus précisément de la cuisine ! De fait, lorsque les PJ font irruption au milieu des gigantesques fournaux, ils aperçoivent la couronne... tandis que quatre goules sont en train d'émancer les restes de son propriétaire. Fort heureusement, il ne s'agit pas de Drogon. Reste à savoir où est le roi à présent ! Le patron se souvient que la couronne a été vendue à son « plat du jour » (un tricheur de la veille) par un prêtre de la Cage. Si vos PJ vont faire un tour parmi les tables où Ogres des Limbes, capitaines de la Horde et pilotes de jiggers, contemplent l'exhibition lascive de Succubus, ils peuvent obtenir de précieux renseignements (ex : le prince des Cendres peut rendre toutes sortes de services ; un groupe d'étrangers a été enfermé dans la Cage ; de nouvelles colonies de mort-vivants se massent sans cesse aux abords du PyramidOth...).

La Cage (c)

La Horde fait entretenir les « indésirables » dans ce formidable donjon de bascule, gardé par l'une des plus redoutables créatures du Continent des Morts : le BehemOth (un Dragon d'Elter doute d'invincibilité permanente). Ce dernier est habituellement perché sur les hauteurs de la ville, guettant tout événement inhabituel. Il n'a que 33 % de chances d'être présent quand les PJ arrivent (tuez 1 ois sous les 10 ronds). Toutes les portes et grilles du bâtiment sont solidement verrouillées (20 % en Crochetage, 3 pour Défoncer) et protégées par des pièges à feu (Dég. 1dd+16).

1- Barre, 9 Blèmes montent la garde autour de 2 jiggermauds.
2- Salle de torture. Un Berserker d'Ysgard est actuellement torturé par 3 Nécrophages et un prêtre Inquisiteur. Ce dernier porte un médaillon grave « Ueda Ergor », un mot-clé permettant de désamorcer les Pièges à feu. L'Inquisiteur essaiera de « repousser » les mor-

tels ». Vaincu, il avoue que Drogon a été amené par BehemOth avant d'être transféré ailleurs (au PyramidOth, mais il ne le sait pas). C'est lui qui a rendu sa couronne de quartz après l'avoir déposé.

3- Accès au puits central. D'en haut, une cage à prisonniers peut être descendue par de longues chaînes pour venir s'aboucher aux entrées des cellules dominant directement sur le vide (ce qui permet au BehemOth de surveiller d'en bas les prisonniers et la prison). La cage peut monter, descendre, aller à droite ou à gauche. Il faut un jet moyen en Ingénierie (ou très difficile en Intelligence) pour en comprendre le mécanisme. Sinon, chaque manoeuvre demande un jet difficile en Dextérité, sans quoi la cage s'écrase au fond (Dég. 8d0, JdS 1/2).

4- Le toit. 8 Blèmes montent la garde en permanence.

5- Les cellules. Toutes sortes de créatures misérables y crouillent. Sept Berserkers d'Ysgard sont enfermés à une profondeur de 15 mètres (manoeuvre « descendre »), dans une cellule latérale (manoeuvre « droite »). Une fois délivrés, ils proposent de soutenir les PJ lors de l'assaut final (si ces derniers ont réussi le test de Thoro) et offrent le matériel de combat de leurs camarades défunts... entreposé dans l'antre du BehemOth !

6- L'antre du BehemOth. Sous la voûte de cette immense salle s'empilent des monceaux de 332 000 PD) et d'ossements : les restes des victimes du BehemOth. Pour retrouver une pièce de valeur, il faut réussir un jet difficile en Intelligence (1 essai sous les 10 ronds par PJ). Chaque succès indique une découverte (jetez un d10, les objets trouvés sont retirés de la table, les n° 1 à 3 font partie de l'équipement des Berserkers morts). 1 : trois Gueules-de-dragon ; 2 : un Lance-carraux à batterie ; 3 : une Trancheuse ; 4 : deux Armesures d'Ysgard ; 5 : trois Fioles de Thor-

6 : une Lame dansante ; 7 : un Centurion de géant (for 19) ; 8 : une Gemme éternuelle ; 9 : une baguette de Foudre ; 10 : un anneau des Arcanes (niv. 1).

Le prince des Cendres (d)

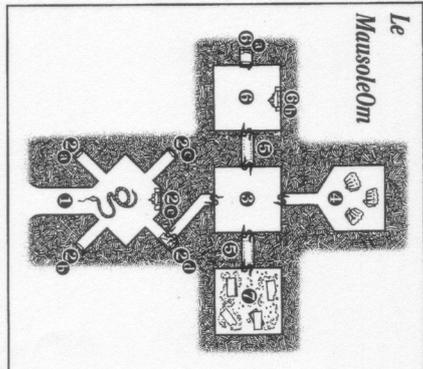
Seigneur vampire aussi puissant que raffiné, l'excentrique prince des Cendres est l'une des plus anciennes créatures du Continent des Morts. N'armant d'autre loi que la sienne, il réside dans une cathédrale gothique perchée sur les hauteurs de la ville, entouré d'une cour de fidèles (vampires mûrissants, scribes et artistes morts-vivants) cultivant comme lui le goût du luxe et du raffinement. Sa principale activité consiste à vendre des renseignements et des objets précieux, voire magiques (jusqu'à 3 000 PD). Nombre de gens se demandent d'où il tire sa fortune. Les PJ peuvent négocier des objets (au choix du MJ) ou les renseignements suivants, dans l'ordre : Drogon a été emprisonné dans la Cage ; des altes potentiels des PJ s'y trouvent aussi ; Drogon a ensuite été transféré au PyramidOth ; le prince connaît un moyen sûr de s'y introduire ; Drogon va bientôt être sacrifié lors de la cérémonie au Dieu Mort, une divinité ténébreuse.

Le prix de chaque objet ou renseignement est fixé selon la fantaisie du prince. Ex : il faut exécuter parfaitement la danse des Succubus exécutés (1 jet moyen en Danse + 1 jet difficile pour le final), ou jouer de la flûte à son Serpent cracheur (BM p. 267) pendant 5 ronds (1 jet moyen en Musique chaque round ; le serpent attaque une fois par échec), ou vaincre un Maréchal (BMFR p. 106) en combat singulier, ou encore résoudre l'énigme de Sarron, le poète maudit : « Qui est-il, l'homme des lieux solitaires, qui par l'horreur des dimanches ou, tu hantes le plus, au son des vers que tu murmures, les corps des morts tu désenamourés de leurs tombeaux recus ? » (réponse : prince accorde).

En cas d'échec, le sergent toujours la faveur demandée... mais il vampirise aussitôt sa victime (2 niveaux J). En ce qui concerne le moyen de rejoindre Drogon, il dira : « Allez donc voir Mysus de ma part, au MausoleOth des rois anciens. Trouvez les Trois Mains qui ouvrent la porte. Celui que vous cherchez se trouve au bout du passage. » Ce faisant, le prince omet parfaitement deux détails : d'une part il connaît bien le MausoleOth... pour l'avoir pillé régulièrement (c'est de là que proviennent toutes ses richesses, et Mysus, le gardien, est son plus farouche ennemi) ! D'autre part, le « passage » est un chemin dont on ne revient pas...

Le MausoleOth (e)

Le MausoleOth des rois anciens est un lieu sacré. Un long couloir de pierre conduit à l'intérieur. Le gardien, Lové au centre de la pièce se trouve Mysus, un Naga ténébreux. Les PJ peuvent le combattre ou lui proposer d'attraper le prince (en échange de quoi il les laissera passer (sa haine du voleur vampire est sans limite)).
2- Les portes. A : S'ouvre vers l'intérieur en libérant une guillemine (Dég. 2d0, JdS ou bras transthé). B : S'abat sur celui qui la touche (Dég. 5d0 + JdS 1/2). C : S'ouvre sur un mur gravé d'une



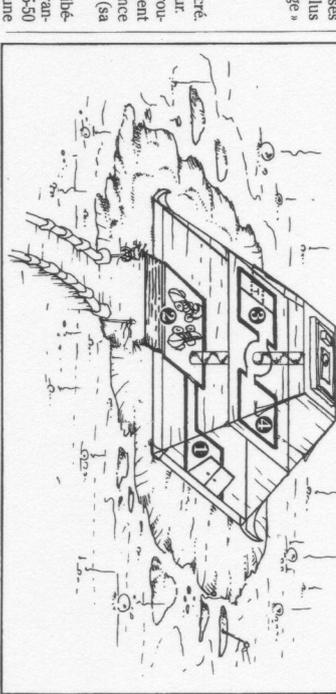
te d'argent ne pouvant être ouverte qu'avec la clef d'argent. Elle donne sur une arche de brume téléportant à l'intérieur du PyramidOth (c'est un piège : cette téléportation en sens unique sert à envoyer les pilliers de tombe directement en prison). 6B : Item ZE.
7- La crypte des rois anciens. Sa porte ne peut être ouverte que par la clef d'or. Alinéteur, des monceaux de richesses (836 000 PD) s'ensament entre les cataclaves éventrés, pillés par le prince des Cendres. Les gardiens du lieu sont les mains coupées des rois anciens : d'immortelles Griffes rampantes qui se jettent sur les intrus (1d8 Griffes par PJ). Il reste encore une Baguette volouse de vie (idem lame), un boulier +4, un anneau, 3, une baguette de Feu, un Chien d'Ornyx, 1d4 parchemins et 1d6 poisons au choix du MJ.

Le PyramidOth (f)

Le prix de chaque objet ou renseignement est fixé selon la fantaisie du prince. Ex : il faut exécuter parfaitement la danse des Succubus exécutés (1 jet moyen en Danse + 1 jet difficile pour le final), ou jouer de la flûte à son Serpent cracheur (BM p. 267) pendant 5 ronds (1 jet moyen en Musique chaque round ; le serpent attaque une fois par échec), ou vaincre un Maréchal (BMFR p. 106) en combat singulier, ou encore résoudre l'énigme de Sarron, le poète maudit : « Qui est-il, l'homme des lieux solitaires, qui par l'horreur des dimanches ou, tu hantes le plus, au son des vers que tu murmures, les corps des morts tu désenamourés de leurs tombeaux recus ? » (réponse : prince accorde).

En cas d'échec, le sergent toujours la faveur demandée... mais il vampirise aussitôt sa victime (2 niveaux J). En ce qui concerne le moyen de rejoindre Drogon, il dira : « Allez donc voir Mysus de ma part, au MausoleOth des rois anciens. Trouvez les Trois Mains qui ouvrent la porte. Celui que vous cherchez se trouve au bout du passage. » Ce faisant, le prince omet parfaitement deux détails : d'une part il connaît bien le MausoleOth... pour l'avoir pillé régulièrement (c'est de là que proviennent toutes ses richesses, et Mysus, le gardien, est son plus farouche ennemi) ! D'autre part, le « passage » est un chemin dont on ne revient pas...

Le PyramidOth



Le PyramidOth est un lieu sacré. Un long couloir de pierre conduit à l'intérieur. Le gardien, Lové au centre de la pièce se trouve Mysus, un Naga ténébreux. Les PJ peuvent le combattre ou lui proposer d'attraper le prince (en échange de quoi il les laissera passer (sa haine du voleur vampire est sans limite)).
2- Les portes. A : S'ouvre vers l'intérieur en libérant une guillemine (Dég. 2d0, JdS ou bras transthé). B : S'abat sur celui qui la touche (Dég. 5d0 + JdS 1/2). C : S'ouvre sur un mur gravé d'une

Abonnez-vous à CASUS BELLI et ...

**Jouez
votre meilleur rôle !**

2 ans - 12 numéros
seulement au lieu de 420 F (*)
plus un cadeau :
330 F

1 an - 6 numéros
seulement au lieu de 210 F (*)
plus un cadeau :
175 F

1 hors série de Casus Belli ()**

1 hors série de Casus Belli ()**

CASUS BELLI
81 juin '93
Sous les yeux vides
le générique
de scénarios
Centrefix
Léonard
Blood Betis
The Longest
Doy
le nom
de l'actrice
d'actrice

AMBRE
le jeu de rôle
sous ses
craquelures

Éloïse : un scénario 16 p. pour Mega

BULLETIN D'ENGAGEMENT AU RÔLE DU FUTUR ABONNÉ FIDÈLE À CASUS BELLI

à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à Casus Belli - Service Abonnements -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

OUI, je m'abonne pour 2 ans à Casus Belli (12 parutions) pour 330 F seulement au lieu de 420 F (*), soit une économie immédiate de 90 F.
Je recevrai 2 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.

C43H **OUI**, je m'abonne pour 1 an à Casus Belli (6 parutions) pour 175 F seulement au lieu de 210 F (*), soit une économie immédiate de 35 F.
Je recevrai 1 hors série de Casus Belli en cadeau de bienvenue.

Je joins mon règlement à l'ordre de Casus Belli Cochez la case de votre choix.

NOM _____

PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

* Vous pouvez aussi vous abonner par Minitel en appelant 3615 ABOON.

** Prix de vente au détail de journaux. ** délai de réception de 4 semaines et dans la limite des stocks disponibles.

Offres valables jusqu'à fin 1995 et réservées aux nouveaux abonnés résidant en France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter par téléphone au 03-1-46 48 47 08.

En application de l'article L.27 de la loi du 01/1972, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont, exclusivement communiquées au destinataire la traitant. Elles peuvent être transmises à des tiers.

► Jouez en musique !

Si vous n'avez pas peur de faire grincer l'arche, si vous voulez stresser/terrifier/émerveiller vos joueurs, si vous voulez transformer votre parole en saga, n'hésitez plus : Jouez en musique ! Comment s'y prendre ? Tout d'abord, sachez qu'un article (Sono d'enter) sur la question détaile tous les points délicats dans CB 85. En résumé, deux types de scènes se présentent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance (la découverte de l'océan Vert, la traversée de l'Arche-chaos, etc.) et les scènes d'action (l'attaque du Prédateur, la poursuite en char à glace, etc.). A chaque fois qu'une telle scène se présente, elle est signifiée par le dessin **J**, à côté figurent le style de musique, le nom du disque et le numéro du morceau servant de référence. Il suffit de passer ce morceau en fond sonore au moment où vous jouez la scène. Pour vous aider, nous avons inclus un texte descriptif en italique, à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs : il permet de « faire mon-

ter la sauce » avant d'entamer la partie role-playing proprement dite. Un exemple ? A la page 68, le chapitre « Phénix et temps de cordes » commenté par : « Les heures ont filées... » est précédé par l'indication : **J** **Ambiance/Willow 1 : Elora Danan**. Cela signifie que vous devez mettre le premier morceau (intitulé « Elora Danan ») du disque Willow, puis lire et jouer la scène pendant que la musique se fait entendre. Lorsque le morceau arrive à la fin, vous pouvez soit le remettre au début, soit interrompre la musique (éviter de déborder sur le morceau suivant, dont le genre n'a peut-être rien à voir).

L'histoire fait appel à quatre styles différents : la bande originale (BO) du film Willow, la BO d'Elora Danan, la BO de Dracula (de Coppola) et la BO de Prédateur II. Si vous n'avez pas ces disques, il suffit de remplacer ces morceaux par d'autres, en veillant à ce que le style musical reste approprié à la scène. Pour vous aider, nous avons classé les musiques en quatre styles. Quelle que soit la sonorisation que vous choisissez en remplacement, elle doit rester compatible avec l'un d'entre eux : 1- Action héroïque : musique enjouée, rapide, rythmée, pleine de rebondissement (ex : BO de Willow, Indiana Jones 1 à 3, Retour vers le futur 1 à 3...); 2- Action terrifiante : musique terrifiante, rapide et rythmée stressante (ex : Prédateur II, Terminator 1 et 2, Escape from New York, La Malédiction...); 3- Ambiance suspense : musique lente, angossante, sinistre à la « menace qui rôde » (ex : Dracula, Fog, Hellraiser 1 et 2, Pez Seminary...); 4- Ambiance variée : surtout les musiques « pliantes » (ex : Atlantis, Le Grand Bleu, Blindman, Dune...) ou folkloriques, adaptées à chaque scène. Avant de faire jouer le scénario, lisez les scènes en écoutant la musique et imprégnez-vous de l'ambiance. En cours de partie, utilisez la musique pour appuyer vos paroles et soyez prêt à scier quelques jets de dé pour garder le rythme. Les joueurs ont le droit d'être stressés, mais vous devez toujours garder le contrôle.

La légende du Dieu Mort

Il est des légendes qui n'existent que dans les archives des dieux. Telle est l'histoire de Kabahal... au firmament de la Création : Elberne l'Orgueilleuse, patrie du puissant peuple des Titans d'Éther. Leur pouvoir n'avait d'égal que celui des dieux eux-mêmes, au point qu'ils établirent des avant-postes sur la Terre pour étudier l'Homme et influencer l'évolution des espèces. Mais l'un des Titans envahit l'ampleur des puissances tapies dans les Ombres. Il s'immisça dans l'Arche et y déroba leur plus grand secret : les clefs de la vie après la mort. Ainsi, la necromancie fit-elle son apparition en ce monde. Invoqué des formidables pouvoirs des Tenébrés, il entreprit d'éthérer, dans la haine et le sang. Au terme d'une bataille fratricide, il fit capturer et enfermer dans une prison à sa démesure une sphère d'obsidienne protégée par un sceau d'antimoine. La prison fut enchâssée dans les entrailles de la planète et confiée à un groupe de gardiens, les Sélethés. Mais les forces libérées par l'affrètement déclenchèrent une terrible réaction en chaîne, et dans un déluge de puissances magiques, la planète fut anéantie ! Protégée par sa coque d'antimoine, la gigantesque prison fut éparpillée. Au cours des eons qui suivirent, les puissances cosmiques la recouvrèrent peu à peu, transformant son aspect en celui d'un satellite désormais bien connu de la Terre des Hommes : la Lune ! Au fil des générations, les Sélethés ont préservé le souvenir des Titans d'Éther, de la planète détruite et la légende de Céhi-qui-dort-dentrière-la-Porte, celui qu'ils ont surnommé le Dieu Mort. Fierse pure, force maléfique, ce dernier cherchait inlassablement le moyen de briser le sceau qui le retient. Au prix d'un effort incommensurable, il a créé une relique d'une puissance inégale : Kabahal, la hache vampire, pour détruire jusqu'à lui l'énergie vitale de ses victimes. Ainsi gorgé de vies, il espère un jour acquiescer suffisamment de pouvoir pour détruire sa prison et instaurer une ère de terreur sans précédent. Pour faire parvenir Kabahal sur la Terre des Hommes, le Dieu Mort l'a placée à bord d'une nef céleste (un navire capable de franchir les océans stellaires). Mais au dernier moment, un Sélethé est parvenu à se glisser à bord, la sabotant pour qu'elle s'écrase dans une région déserte hors de portée des hommes. Le Sélethé a survécu au naufrage et abandonné Kabahal dans son cercueil de verre, au sommet d'un pic isolé. Puis il s'en est allé vers le sud à la recherche d'un ancien avant-poste des Titans, en espérant y trouver un moyen de rentrer chez lui. Il s'est ainsi enfoncé au cœur de l'océan Vert, mais loin d'y trouver une réponse, il a manqué y perdre la vie. Blessé à la tête et devenu amnésique, il a été retrouvé errant aux frontières du Sahhar par le peuple des lunnés. Leur aide précieuse, ajoutée à ses extraordinaires talents de Sélethé, lui ont permis de rejoindre le domaine des hommes et de s'y tailler une place privilégiée. Après un siècle de combats, d'intrigues et de complots, il est devenu Drogon, roi du Sahhar et souverain des Mummans. Mais si les plans originels du Dieu Mort ont échoué, celui-ci n'a pas été autant renoncé : consacrant son ultime énergie à l'invocation d'un démon, il lui a ordonné de retrouver Kabahal pour faire régner le chaos. Le démon est rapidement parvenu à localiser Drogon et s'est introduit à la cour. Découvrant que le roi ne conservait aucun souvenir de sa vie passée, il a entrepris de stimuler sa mémoire en lui infligeant de terribles chocs psychiques. Depuis, le roi est sujet à de violentes crises de folie accompagnées de mystérieuses visions...

► Utilisez les compétences

Si vous voulez faire souffler un vent d'héroïsme sur votre partie, il faut jouer vite : pas question de plonger dans des détails de règles en plein milieu de l'action. Par conséquent, n'hésitez pas à utiliser les jets de Traits (Force, Intelligence, etc.) et les jets de Compétences (cf. p. 59 à 71 du Mdd), qui permettent de résoudre rapidement une quantité d'actions différentes. Rappelez-vous que, dans les deux cas, un jet est réussi s'il est inférieur ou égal au score du personnage.

Degré de difficulté	jet de compétence
Trait facile	+4
Facile	+2
Normal	normal
Difficile	-4
Trait difficile	-8
Héroïque	-12

Cadéme Casus : il manquait dans les règles une table universelle d'aide à la sonorisation, permettant de modifier les jets de dé en fonction de la difficulté de l'action. La voici (NB : Touer paraitre avec un autre jeu, issu d'une très bonne table gratuite, n'est pas entièrement fortuite) :

Exemple : En pleine nuit, Shinky le voleur tente d'échapper à la milice. Il grimpe rapidement une échelle posée contre le mur. Jet Traits/facile en Acrobatie : 15 + 4 = 19/20 et se retrouve sur le toit d'une maison. Il court alors à toute vitesse, en tentant d'éviter cheminées et obstacles divers qui se dressent sur sa route (jet moyen à chaque fois) : 15/20. Arrivé au bord du toit, Shinky prend son élan et saute au-dessus du mur et tombe dans les maisons (jet difficile : 15 - 4 = 11/20)... mais il manque son but et entre dans les rues. Il tente alors de freiner sa chute en s'agrippant au limge suspendu aux lanternes tout en visant une charrette de foire et d'un gâche en bas (jet Héroïque : 15 - 12 = 3/20). Va-t-il arriver ?

Lorsqu'un personnage veut accomplir une action « simple » (ex : sauter du deuxième étage dans une charrette de foire) et qu'il ne possède pas la compétence requise (cf. Acrobatie), il faut lui faire un jet sous le Trait qui vous semble le plus logique (cf. Phénix). Bien sûr, respectez ce que le PJ est censé pouvoir faire : un voleur habillé qui n'a jamais appris la compétence ingénierie ne peut pas faire un jet d'intelligence pour affronter un catafalque !

AD&D2

Le Dieu mort



Cette saga, pour aventuriers de niveau 6 à 9 et MJ expérimenté, est le deuxième volet des Chroniques du Chaos. Après *Naufrage au centre de la terre* (niv. 1 à 4, CB n° 83) et *Kabalal* (niv. 4 à 6, CB n° 85), elle emportera vos joueurs dans un tourbillon d'aventures... et en musique!

Le coin du metteur en scène

Les noms et lieux de cette campagne sont tirés du monde de Paom (cf. CB n° 74 à 81). Il est néanmoins possible d'adapter les événements présentés à un autre univers médiéva-fantastique. Quel qu'il en soit, si vous jouez déjà dans Paom, nous vous conseillons de consulter les numéros 76 (provinces, politique et religion du Salthar) et 77 (fruits, lieux du Salthar, ville de Kronberg). Avant d'aller plus loin, relisez les errata des parus dans le scénario *Kabalal* (CB n° 85) : historique de Kabalal, la légende du Dieu mort, comment utiliser les jets de compétence. Les abréviations employées dans le texte sont : Cade du Maître (CdM), Manuel des Joueurs (MdJ), Bestiaire monstrueux (BM), Bestiaire des Forgerons Kealms (BF), Jet de sauvegarde (JdS).

Jouez en musique!

Pour certaines scènes de l'aventure, une note signalée par le dessin J vous indique le style de musique à employer comme accompagnement sonore, ainsi que le nom du disque ou du morceau qui ont servi de référence. Il vous suffit alors de passer ce morceau au moment indiqué... et de vous laisser emporter par les sensations que nous suggère. Pour faciliter vos descriptions, vous trouverez aussi des textes en italique à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe. Ce second volet des Chroniques du Chaos exploite quatre nouveaux disques : *la BO de Conan le Barbare*, *Indiana Jones et la dernière croisade*, *Predator II* et *Atlantis*. Si vous n'arrivez pas à vous procurer ces disques, n'hésitez pas à remplacer les morceaux choisis par d'autres dont le style musical correspond aux scènes concernées.

Épisode Un À la poursuite de la légende!

Le conseil des héros

Ambiance héroïque Conan : *Anvil of Corm* (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1:05 mn). *Le soleil jette ses*

volet des Chroniques du Chaos.

85), elle emportera vos joueurs dans un tourbillon d'aventures... et en musique!

derniers royaux sur les tours de la Citadelle du Minn. Postés aux remparts, les défenseurs du Salthar observent avec appréhension l'arrivée du démon Azrolark dont les multiples yeux de camp commencent à tracer la perestroïka.

L'arrivée du Chaos s'est usagée au pied des murailles, comme la première vague d'un raz de marée venue lécher la base d'une digue. Sur le visage des défenseurs se lit une sourde anxiété. Combien de temps pourraient-ils tenir face aux légions infernales? La lune pleine se lève à l'est. Soudain, des milliers de hurlements barbares, jaillissant de gorges inhumaines, couvrent la plaine d'une clameur à glacer le sang des plus braves. L'heure de la Deuxième Chronique du Chaos vient de sonner!

Au cœur de une salle secrète, le roi Drogon est là, visiblement affaibli par ses récentes épreuves, mais affaissant une froide détermination. Autour de lui, sont rassemblés les derniers héros du Salthar : nobles rescapés du massacre de Kronberg et champions qui ont spontanément rallié la Citadelle du Minn. A côté du trône se tiennent le sage Kwalish et le prince des Luthis, l'énergique Marquis d'O. Drogon salue ses alliés d'une voix ferme, puis invite le Marquis d'O à faire un bref rappel de la situation actuelle.

« La conjoncture est plus que délicate, annonce ce dernier d'un ton grave. L'attaque fulgurante des légions d'Azrolark ne nous a pas permis d'organiser une défense active, et le royaume est à présent entièrement entre leurs mains. Curieusement, le Prédateur des Ombres semble agir sans stratégie : ses mêlées sont de véritables boucberies où il tue sans relâche, tandis

que Kabalal, la hache maudite, fait grossir le flot de ses hordes de morts-vivants. Les défenseurs de la Citadelle peuvent certes espérer opposer une solide résistance, mais ils ne devraient pas se faire d'illusions. Un assaut massif lancé par l'armée du Prédateur finira tôt ou tard par avoir raison des troupes de Votre Majesté. Plus grave encore, le Chaos semble s'étendre aux autres royaumes de Paom. Les dieux eux-mêmes ne répondent plus à leurs serviteurs, tandis que les enchantements divinatoires et l'ensemble des sortilèges de localisation ne fonctionnent plus. Tout ceci ne peut être que lié à l'ascension du Dieu mort, cette mystérieuse divinité qui a manqué ouvrir les Portes des Enfers. Il y a encore peut-être Azrolark et son émissaire? Quel plan se cache derrière tout ceci? C'est à nous de découvrir... »

Le roi Drogon prend à son tour la parole : « Nobles vassaux et compagnons, le moment est venu de vous faire une importante révélation. Juste avant qu'Azrolark n'envahisse Kronberg, un Elie s'est présenté au palais. Il était recommandé par Valmyr, l'un de nos vieux seigneurs marchands en qui j'ai toute confiance, aussi lui ai-je accordé une audience. Cet homme m'a donné son nom, et mes talents de prescience m'ont assuré qu'il ne mentait pas : il s'agissait d'Ernold le Noir en personne! »

Cette révélation provoque aussitôt de nombreux remous dans l'assistance. Honni par les uns, enquisé par les autres, Ernold le Noir est un magicien mythique, un personnage fantasque et imprévisible qui parcourt le monde en notant ses impressions. Chacun des PJ a lu, au moins une fois dans sa vie, l'un de ses célèbres *Carnets de voyage*. On raconte que ses révélations, faites sur le ton de la badinerie, ont fait trembler Ernold un royaume!

Ernold reprend Drogon, à prétendu détenir une solution face à la menace que représente Kabalal. Il a alors évoqué l'influence des astres et des dieux d'Ysaard, avant de réclamer une charge de Grand Astronome, le libre accès aux Archives secrètes du palais, la disposition de l'Atelier de fonderie royale, ainsi que le grade de Grand Capitaine des artilleurs du Salthar. Hélas, le n'a ni guère eu le temps de réfléchir à ses propositions : le Prédateur des Ombres lançait son raid sur la capitale au même instant, et la suite des événements nous a séparés. Ernold le Noir est aujourd'hui notre seule piste d'espoir, et j'ai décidé d'envoyer un groupe de héros à sa recherche... »

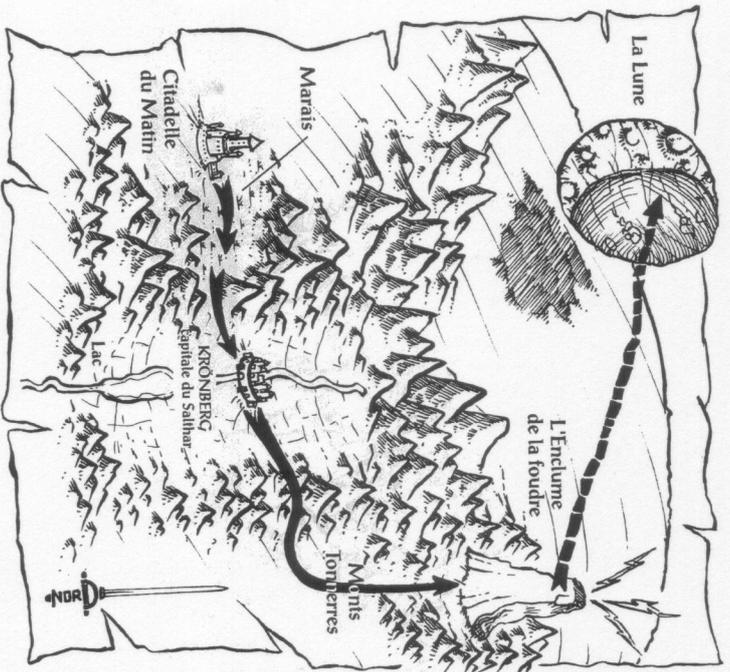
Ayant fait accomplir la preuve de leur courage et leur détermination dans le premier volet de cette campagne, les PJ vont tout naturellement être désignés pour accomplir cette nouvelle mission.

Le Chemin des magiciens

No tclat. Kwalish, le magicien, vous guide jusqu'à une salle voûtée rassemblant à une crypte les torches projetées aux murs des ombres inquiétantes. C'est ici qu'il a rassemblé ses anciens amis les plus précieux et qu'il foudroye des armes secrètes. Kwalish vous fait signe de vous installer confortablement, et commence à exposer son plan...

Localiser Ernold par des moyens magiques est une entreprise vouée à l'échec (comme on l'a vu, la « sorcellerie de localisation/divination » ne fonctionne plus). Il faut donc commencer par enquêter auprès de son ami Valmyr, le seigneur marchand, qui est resté à Kronberg. Le problème actuel est de pouvoir quitter discrètement la Citadelle du Minn. Au delà, l'efficacité du siège est telle que même les pigeons voyageurs ne parviennent plus à passer (patrouilles volantes de gargoilles, necromants avec sorts de détection, etc.). Heureusement, en consultant la bibliothèque du château, Kwalish a découvert l'existence d'un antique passage souterrain reliant la Citadelle du Minn au marais du Long Cheminement, quelques kilomètres à l'est. Une fois sortis des marais, il suffira de faire route vers le nord pendant une semaine pour atteindre Kronberg, la capitale du Salthar.

Kwalish précise qu'on sait peu de choses sur le passage souterrain lui-même, sinon qu'il s'appelle le Chemin des magiciens, et qu'il constituait une sorte de passage initiatique à l'époque où le roi-sorcier Kopal-Kahh régnait sur la Citadelle. Après les préparatifs, il confie aux PJ 8 potions et 4 parchamins (au choix du MJ), ainsi qu'une Clochette d'appel (« Falaises-tinter sept fois lorsque vous serez auprès d'Ernold, elle me transportera aussitôt jusqu'à vous! »). Puis, il les guide dans les rétrodes de la citadelle. Après leur avoir fait parcourir un dédale de couloirs secrets et d'escaliers dérobés, Kwalish les fait pénétrer dans une sorte de cachot dépourvu de portes. La margelle d'un puits se trouve au centre de cette pièce.



1) **Le puits.** Il a une profondeur d'environ 18 mètres et il en émane une atroce odeur de charogne. Il faut descendre avec une corde. En bas, le sol est plutôt mou : il est jonché de cadavres décomposés de défunts morts. Sous ce tapis de chair putréfiée se trouve une dalle dont la structure est différente de celle du reste du puits : il s'agit d'une trappe. Un glyphe est gravé dessus, que les PJ vont devoir casser (CA -2, 150 pv). Attaquer le glyphe de cette manière provoque son déclenchement (choc électrique, Dg 1d20). Mais les PJ ne penseront peut-être pas tout de suite à regarder sous les cadavres, car une fois au fond du puits, ils remarqueront un passage qui s'enfoncé vers l'est.

2) **Le couloir aux armes.** Les PJ s'engagent dans un couloir dont le sol est jonché de vieilles armes et armures. Quelques ossements sont encore visibles, comme si ce lieu avait jadis été le théâtre de quelque combat. Il est toujours occupé par un Cube gélatineux. Pils dans le Cube : un bouclier anti-missile magique, et un espion Tueur de Géant.

3) **La sphère interne.** Au centre de la pièce se trouve un pentacle gravé dans la pierre, au-dessus duquel brille un globe lumineux de couleur changeante qui tourne en permanence sur lui-même. A l'extrémité de la pièce, il y a une porte de métal (fermée). Dès que le PJ pénètre de plus de quatre pas à l'intérieur de la pièce, la rotation du globe s'accélère, tandis qu'il vire au rouge et décoche un trait lumineux (Dg 1d6, quatre traits par round).

Si l'est la cible d'une attaque magique, il se mue instantanément en une sphère métallique dotée d'une sorte de petit canon qui projette des « boules d'électricité » (Dg 1-12) en direction de ses assaillants, tant que ceux-ci restent dans la pièce ou à portée de sort. Le seul moyen de vaincre la sphère est d'utiliser un miroir ou le bouclier magique réfléchissant (voir salle 2). Dès le premier trait de feu ricochant dans sa direction, la boule de métal explose, projetant des éclats meurtriers autour d'elle (Dg 3-30, 1d5 1/2).

4) **Le couloir aux reflets.** La porte de métal est également protégée par un glyphe (Grande tous les pv -1d4). Derrière, un long couloir mène vers l'est, jusqu'au moment où le PJ qui est en tête remarque devant lui une silhouette qui bouge comme lui et lui ressemble en tous points. En s'approchant, il découvre l'encadrement d'un miroir qui va d'un mur à l'autre du couloir et du sol au plafond, et que c'est sa propre silhouette qu'il a vue ! C'est du moins ce qu'il peut croire... En fait, une membrane simulant l'aspect d'un miroir a été tendue en travers de l'encadrement, et la silhouette est un fantôme ! En faisant éclater la membrane, il finit son adversaire (4 en CA).

Les personnages pénètrent ensuite dans une pièce dont le sol se dérobe sous leurs pieds dès qu'un PJ atteint la porte (facile) qui se trouve sur le mur du fond. Ils chutent alors de six mètres (Dg 1-10) sur un tas de cadavres putréfiés tenant des sacs d'or (20000 fausses PO). Un

Ver de galerie vit sous ces dépollués. Les PJ seront sans doute perplexes, et devront retourner vers le puits (1) pour y chercher le passage caché.

5) **La salle de culte.** Une fois le passage dégagé, les PJ découvrent un escalier en colimaçon qui descend jusqu'à une vieille chapelle du Chaos. Une vieille robe de prêtre y traîne encore. Qui-convue la revêtira aussitôt compréhensif jusqu'à l'étouffement (traiter le vêtement comme un monstre avec CA2 et 50 pv ; on peut s'en débarrasser comme on le ferait d'une Strige). Une vasque au centre de la pièce contient une eau d'une rare pureté, qui a le pouvoir de révéler de brèves scènes du passé ou de l'avenir (au choix du MJ).

6) **Le labyrinthe des illusions.** Quand les PJ parcourent ce dédale obscur, tuez 1d10 tous les 5 rounds : sur un résultat de 1 ou 2, une illusion est créée.

A. Nord ouest : le labyrinthe des Remords. Dans cet endroit, les PJ sont confrontés à des personnes auxquelles ils ont déjà eu affaire par le passé dans des situations « négatives » (mort, vol, agression, tromperie...).

B. Nord est : le labyrinthe des Douleurs. Toutes les illusions sont de type « pièges mécaniques ».

C. Sud est : le labyrinthe des Brumes. Les murs de cette zone projettent des images de l'Océan vert (cf. Kobal CB n° 85). Ces scènes sont très brèves et quand elles disparaissent, 1d4 Striges jaillissent des parois (BM p. 276).

D. Sud ouest : le labyrinthe vivant. Toutes les illusions sont de type « monstres ». Outre les quartiers, le labyrinthe recèle quelques particularités :

7) **Le couloir de la téléportation.** Lorsqu'un PJ passe le point (b), tout ce qui se trouve à l'intérieur de la zone hachurée sur le plan est immédiatement téléporté en (c).

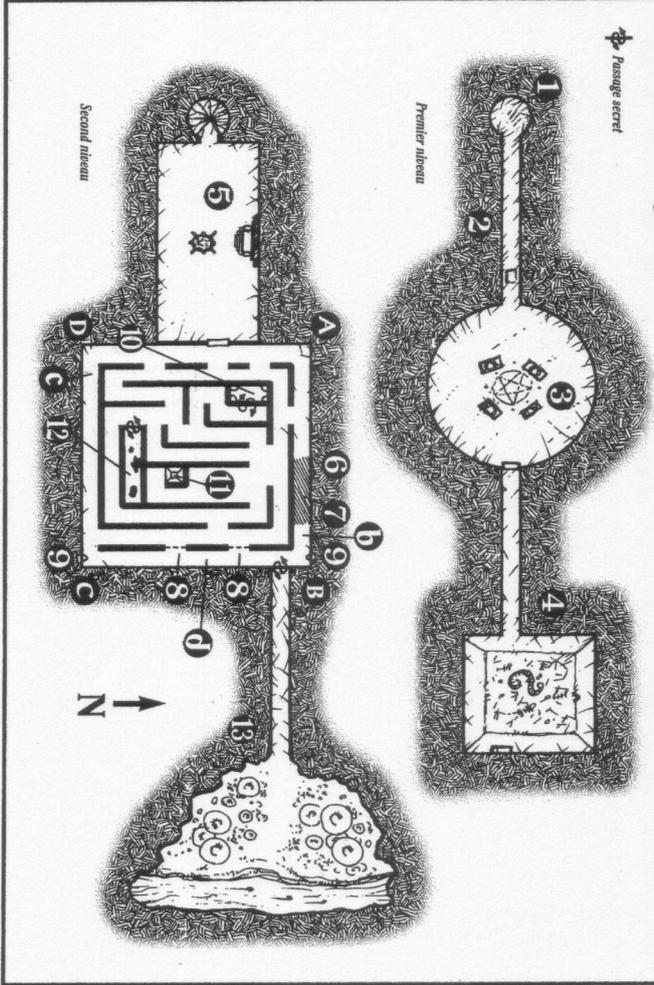
8) **Les grilles de feu.** Ces grilles magiques luisent dans la pénombre. Leurs barreaux de feu infligent des blessures terribles aux intrus, indépendamment de leur épouillage (Dg 4d10). Au-dessus de chaque grille est gravé : « La Peine permet le passage ». Cette maxime n'est pas une invitation à se carboniser les mains en saisissant les grilles, mais à utiliser le bon liquide en salle 10.

9) **Les bornes de feu.** Elles crachent des éclats électriques (Dg 3-5) sur quiconque pénètre dans le couloir par le sud. Un seul permanent d'Antiimage se trouve au point (d), au milieu du couloir.

10) **La salle secrète.** Dans cette pièce se trouvent quatre vasques ensorcelées, contenant chacune une liqueur. La première est remplie de sang ; la seconde est surmontée d'une statue de dragon crachant de l'eau bouillante ; la troisième d'une statue représentant une femme en train de pleurer (la « Peine »). Si l'on y trempe les mains, celles-ci se recouvrent aussitôt d'un film transparent protégeant des flammes (efficacité 5 rounds, renouveau). On peut ainsi soulever ou tourner les grilles selon les méthodes classiques. La quatrième vasque contient une sorte de glu noirâtre particulièrement inflammable (défense plus au feu multipliée par 3) et qui a la faculté de brûler les doigts très difficile à enlever.

11) **La demeure de Tésgrit.** Au fond de ce puits profond de deux mètres coule une eau vive qui se jette sans doute dans le Heaveu, mais les or-

Le chemin des Magiciens



fices d'évacuation sont trop étroits pour être empruntés. L'Esprit des eaux vit là (cf. BM p. 90).

12) **Le crypte de Kopah-Kath.** Jadis, le rois-orcier Kopah-Kath découvrit au cours d'une expédition dans l'Océan vert un puissant objet magique : la Main de Tatsokai (cf. ci-dessous). Incapable de découvrir ses secrets de son vivant (la Main ne peut pas fonctionner sans un cœur de démon), il prolongea son existence en devenant un Revenant. La crypte contient le grimoire détaillant ses recherches, la Main et Kopah-Kath. Le médaillon qu'il porte autour du cou permet de pénétrer dans le couloir des boules d'énergie sans les déclencher. Une inspection minutieuse des murs permet de découvrir, en (e), un dessin représentant le médaillon. Il suffit d'appliquer le bijou à cet endroit pour ouvrir le passage. Clés et boucles de feu sont alors désactivées.

13) **La nyctère.** Un long couloir aux dalles glissantes descend en pente raide vers l'est. Les PJ débouchent dans une grotte où poussent des champignons géants (plus de trois mètres de haut). Face à eux rugit une rivière souterraine. Les personnages peuvent éventuellement abattre quelques champignons et prendre place à l'intérieur de leurs chapeaux.

Attention : abattre des champignons soulève la malédiction contractée à l'allergie éternuante d'Espector, qui ne produit ses effets que lorsque sa victime fait d'importants efforts. En l'occurrence, tout 20 naturel réalisé en combat entraînera une crise d'éternuements incontrôlables, faisant automatiquement échouer l'attaque. Les effets de cette affection dureront tant que la victime n'aura pas été soignée (sort de Gubtrson seulement).

Les marais du Long Cheminement

Après un trajet dans l'obscurité qui paraît durer des heures, le flot se calme progressivement et les PJ voient poindre devant eux la leur du jour. Bien sûr, l'odeur caractéristique des marécages leur annonce qu'ils arrivent dans un nouvel environnement...

4 : **Column of Sadness.** Alors que vos embarcations glissent lentement sur les eaux grises recouvertes de végétaux en décomposition, vous pénétrez dans le marais du Long Cheminement. Certains vous apparaissent comme une masse d'eau stagnante, qui s'étend à perte de vue. La nyctère s'y dilise en de multiples museaux et naseaux, qui abouissent à des bras morts ou à des mares bordées de buissons épineux.

La végétation, particulièrement dense, rend difficile la progression. Les « berges », recouvertes de joncs coupants ou de buissons épineux, sont peu praticables. Laissez les PJ patrouiller un peu dans les méandres du marais. A titre indicatif, voici quelques événements susceptibles de survenir au cours de leur dérive sur l'eau...

— Les PJ découvrent un banc de terre ferme. C'est en fait un flot sur lequel se dessine un petit temple de la Loi. Un ermite qui vit là tente désespérément d'instaurer un ordre naturel dans le chaos végétal qui l'entoure. La densité de la tâche qu'il s'est faite lui a fait quelque peu perdre la raison. Bien que méfiant, il accueille les PJ si ceux-ci se montrent respectueux. Il peut alors

leur donner quelques conseils pour sur-
vivre dans le marécage (distinguer un
arbre à pain d'un furoncle vaseux, ou
repérer les végétaux dont l'écorce retient
l'eau pure), et surtout 3 Baies sacrées
(équivalent chacune à un sort de Gué-
son). Leur indice aussi comment on
peut venir à bout du Grand Ver, un mons-
tre qui hante le marais.

— Le cours d'eau suivi par les Pj se rétré-
cit dangereusement, jusqu'à être barré
par une impressionnante masse végétale
dans laquelle il va falloir se frayer une
route à coups de hache. Cela va déclencher
l'éclatement de nombreux sports hallu-
cinations. A vous d'imaginer les situa-
tions cocasses ou dramatiques que peu-
vent entraîner ces hallucinations.

— L'embarcation s'enlise. Les Pj qui sau-
tent à l'eau afin de la dégager sont égale-
ment victimes de sables mouvants. Ils
devront multiplier les jets de Dexterité et
de Force pour s'en sortir, alors que des
Fongus phycornides des marais (BM p.
102) vivent justement à proximité.

— Les Horrors sont une tribu de Farfa-
des vivant dans les marais. Leur chef, le
Grand Farfadier, est un allié du Marquis d'O et
se propose de les guider jusqu'à la terre ferme.
Les Pj pourront ensuite prendre congé de leurs
musculés guides, qui leur indiqueront la
meilleure route conduisant à Kronberg.

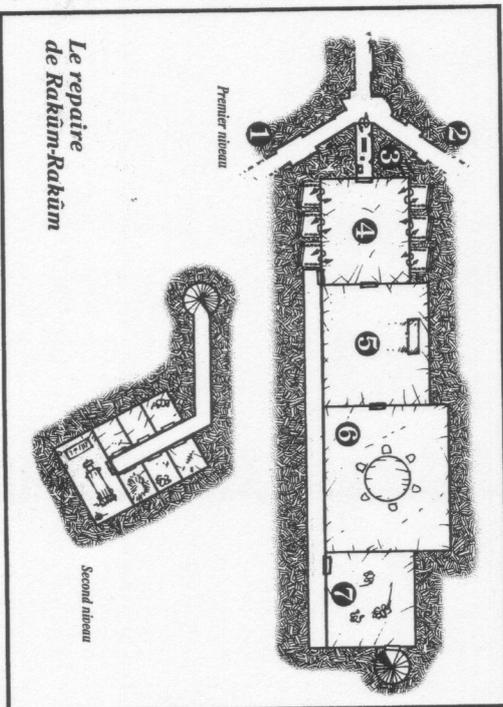
Au moment où les Pj vont bientôt atteindre
l'extrémité du marais, ils sont attaqués par des
alligators géants. Ce sont des créatures de Azro-
hark, qui en fait ses « paroutilliers des marais ».
Ils sont dotés de petites têtes en osier, un peu à
la manière d'éléphants de combat. L'intérieur
des têtes sur pris place quatre féroces créa-
tures armées d'arcs et de cimeterres (des Bar-
sogs). Trois Paroutilliers se lancent à la pour-
suite des Pj. Le combat semble inévitable!

Au plus fort de l'affrontement, le Grand Ver sur-
git brusquement au centre de la mêlée et aspi-
re un Paroutillier en guise d'amuse-guêpe. Le
Grand Ver est un assemblage d'anneaux vis-
queux sans réelle conscience, mais dont l'une
des extrémités est une boucle à l'aspect terri-
fiant. Le seul moyen d'abattre cette créature
consiste à lui grimper sur le dos (et sous l'a-
vertie ou Acrobatie) et à lui planter une lame
entre les deux minuscules oreilles qui dépassent
de sa tête. Les indications de l'ermite pourront
se révéler fort utiles à ce moment du combat.

La capitale du chaos

Le voyage vers Kronberg dure plusieurs jours.
Le Chaos régit en maître dans la région, et les
troups du démon sont à la fois partout et nul-
part... Une fois les montagnes passées, les Pj
redescendent vers la vallée du Linamaz et la
capitale.

Kronberg était avant-guerre une ville riche, pos-
sède, mais les choses ont bien changé depuis la
déposition et la tute du roi Drogon... C'est
l'Arch-Troll Gobraz qui tient aujourd'hui le rôle
de gouverneur. Une fois on est passé les
portes de la ville (il n'y a plus aucun contrôle à
ce niveau), les Pj découvrent un spectacle
propre à leur inspirer une vive inquiétude.



Le repaire de Rakûm-Rakûm

1) **Ambiance orageuse** Conan 9 : **The Orgy**.
La capitale est en proie à un incroyable désordre,
et ce n'est sans doute pas pour rien que plus de la
moitié de ses habitants l'ont désertée. Les rues
sont parcourues par des groupes de Trolls, d'O-
ques et de Gobelins qui n'hésitent pas à émeu-
ter. Il n'est par rare de découvrir, au détour d'une
rue, une place transformée en chemin. Des ex-
cavations somnolentes sont nomade courante. Des
démons mineurs sont juchés sur les toits de cer-
taines maisons et jettent en rampant des paquets et
des tuiques sur les rares passants dilués, tandis
que des ogres tubants et enlaidis des sucubes,
dérivolisent les portes des tavernes à coups de
poing et boivent dans le crâne des tenanciers peu
coopératifs...

Cette agitation cache, pourtant, une activité
beaucoup plus ordonnée, qui trouve pour l'in-
stant sa place dans les égouts et souterrains de
la capitale. Profitant de la disparition de toute
forme d'autorité, la Rill (la mala main) est sor-
tie de l'ombre et a commencé à étendre son
pouvoir. Certains quartiers sont déjà plus qu'effi-
cacement contrôlés par ses membres.

C'est dans ce chaos d'extrême confusion que les
Pj se mettent à la recherche du marchand. Ils
vont, dans un premier temps, éprouver quel-
ques difficultés à localiser l'hôtel particulier de
Valmyr, situé en bordure du lac. Les volés sont
clés et personne ne répond quand on tambou-
rine à la porte. Si les Pj interrogent les voisins du
marchand, ils n'obtiennent, au mieux, que des
réponses évasives et contradictoires. En effet, vu
le climat qui règne à Kronberg, personne ne se
soucie réellement de ses voisins. Pour certains,
Valmyr est en voyage, pour d'autres, il a sim-
plement quitté la capitale, pour d'autres enfin,
il serait claquemuré chez lui. Personne ne lui
connaît d'adresse.

Si les Pj investissent la maison, ils trouvent les
cadavres d'une demi-douzaine de domestiques
égorgés dans leurs chambres. Le bureau de Val-
myr offre un spectacle de désolation : les me-
ubles ont été saisis et des centaines de mar-
chepans jonchent le sol. En fouillant, les Pj

peuvent découvrir sous un anas de parchemins
une dague à poison en obsidienne, dont la lame
est remarquablement gravée. L'évidence, Val-
myr a disparu, et c'est tant de ce seul indice que
les Pj vont devoir se muier en enquêteurs...

A la recherche de Valmyr

Les armes en obsidienne sont loin d'être con-
rantes. En interrogeant un spécialiste (soldat
fongeron), les Pj peuvent apprécier que seuls
trois artisans sont susceptibles d'avoir fabriqué
la dague : Maestro Fizicato, Hagen le Rouge et
Dame Gangrelle.

— Maestro Fizicato est un Lutin kokotome
(Browno) qui vit dans le quartier est. Grand
maître des artilères & attrapeurs, exaourisseur
officiel des espions du roi, il n'a plus guère de tra-
vail ces temps-ci. Il tentera de retrouver tout et
n'importe quel aux Pj (surtout des « gagafets »
périmés), mais il n'a pas forgé la dague.

— Hagen le Rouge est décédé il y a trois jours,
lorsqu'une bande de Kobolds fous furieux ont
dévasté sa forge. Il est mort en jurant, qu'on
revenirait le venger. Sédults par cette idée, les
Kobolds ont décidé de s'installer chez lui. Ils
ont rebaptisé l'endroit « Chez Hagen le Sang-
nolent » et l'ont transformé en véritable place
forte piégée (trappes, palançons qui tombent,
autres explosives, pièges à fléchettes, etc.) en
attendant les visiteurs.

— Dame Gangrelle est une demi-ogresse pite-
thorique qui piégon sur rue à Kronberg, malgré
son ascendance manifestement humanoïde.
C'est bien elle qui a fabriqué la dague, mais il n'y
a que deux manières de lui arracher ces infor-
mations : par l'amour ou par la force (ces deux
notions n'étant d'ailleurs pas forcément très
éloignées...). La dague appartient à un Nain
nommé Rakûm-Rakûm, qui habite en bordure
du Quartier sombre.

Une fois en possession de ces informations, les
Pj vont pouvoir se pendre jusqu'à la maison de
Rakûm-Rakûm. Un interrogatoire habilement

ment permettra d'apprendre que le Nain a une
activité plutôt nocturne, et qu'il réagit du mon-
d'aire chez Rakûm-Rakûm ne fournit pas plus
de renseignements. En revanche, une filature
discrète du Nain permettra de se rendre comp-
te qu'il s'absente régulièrement de chez lui,
emportant une série de impasse sans laisser de
trace...

Rakûm-Rakûm est un membre important de la
Rill. Tous les soirs, il se rend à une réunion
secrète au cours de laquelle il rencontre d'autres
responsables du Pouipe (surnom de la Rill),
aim de débiter des affaires du jour. Rakûm-
Rakûm a été chargé de l'enlèvement du mar-
chand Valmyr, car celui-ci n'avait pas payé ses
dettes. En effet, la Rill lui a vendu d'importants
stocks de poudre-commerce, un explosif rarissime
très instable et hors de prix fabriqué par les
ingénieurs nains, Valmyr, qui a passé toutes ses
commandes pour le compte d'Ermold est bien
incapable de régler la créance, et encore moins
d'indiquer où se trouve la marchandise (voir
plus loin). Les hommes de main du Pouipe le
gardent pour l'instant dans une de leurs pri-
sons, avant de décider de son sort.

C'est en suivant Rakûm-Rakûm que les Pj peu-
vent retrouver la trace de Valmyr. L'un des murs
de l'impasse dont il s'agit question plus haut est
fait un passage secret pivotant qui mène à l'inté-
rieur d'une maison vide. Au centre de cette
bâtisse se trouve un puits qui permet d'accéder
à une série de galeries menant à un lieu de
rencontre secret.

Le repaire de Rakûm-Rakûm

Une fois descendus dans le puits, les Pj arri-
vent à une petite dôle. Le chemin de droite (1) est
équipé d'un piège à pointes empoisonnées (il
faillit du mur (Dg 2-8). Le chemin de gauche (2)
entraîne vers un écrasement inévitable (choc de
pierre pivotant, Dg 2-10).

Entre ces deux chemins se trouve un passage
secrèt qui permet d'accéder à une petite salle (3)
vide, à l'exception d'une table, de quelques
chaises et d'un râtelier d'armes. Cette pièce est
toujours inoccupée, sauf lorsque Rakûm-Rakûm
est en réunion avec ses complices. Dans ce cas,
quatre Nains (voléurs de niveau 6) y montent la
garde. En d'autres circonstances, ces gardes se
tiennent dans la salle 7, dont l'aménagement est
identique (5).

La salle (6) ne contient rien d'autre qu'une gran-
de armoire, à l'intérieur de laquelle sont rangés
des toges et des capotes (les tenues que
revêtent les Nains lorsqu'ils se réunissent, la
force du Pouipe reposant sur le secret). Les cinq
autres maîtres de la Rill arrivent à tour de rôle
par des couloirs différents qui aboutissent tous
dans la salle (4). L'idéal consistera pour les Pj à
ce que l'un d'eux se déguise et prenne la place
d'un des membres du Pouipe et oriente les dis-
cussions sur le sort de Valmyr. Beaucoup d'habileté
et de rodelaplaying seront nécessaires pour
apprendre que le marchand est en fait détenu un
peu plus loin.

(6) C'est la salle des détails. Une simple table ron-
de et des chaises. Un plan de Kronberg est cloué
au mur. De lourds candélabres en fer forge éclair-

rent chichement la pièce, achevant de lui donner
un air de mystère et de complot.

Dans la pièce (7) se tiennent les gardes chargés
de surveiller et de nourrir les prisonniers. Lors
des réunions, ils se postent dans la salle 3.
Une série d'escaliers en colimaçon mène aux
prisons : quatre cellules, dont deux sont occu-
pées. Valmyr est dans l'une d'elles. Il est en
mauvais état, mais peut encore parler. L'autre
détenu est un assassin qui purge une peine de
détention pour insubordination. Il n'est pas évi-
dent que sa gratitude envers ses libérateurs
adoucisse sa soif de meurtre...

A l'extrémité du couloir, se trouve une salle de
lourde paraterrain équipée. Des provisions
sont entassées dans un coin.

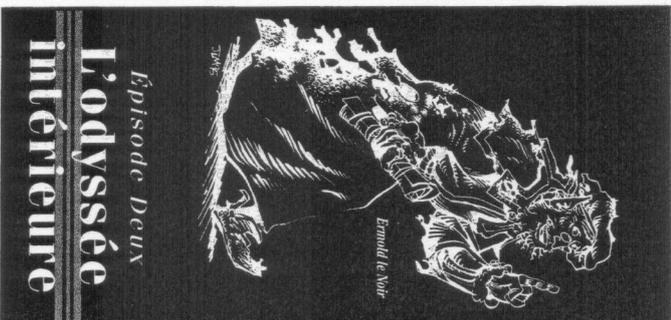
Les confessions d'un marchand

Valmyr va raconter toute l'histoire aux Pj. Son
vieux ami Ermold est venu le trouver il y a quel-
ques semaines, et semblait fort agité. Il déclarait
être sur une affaire d'importance et sollicitait un
rendez-vous avec le roi Drogon. Hélas, cette
audience tourna court : Kronberg envahie par
des hordes barbares, Ermold regagna au plus
vite son domaine secret au cœur des monts
Tonnerre. Le magicien chargea néanmoins Val-
myr de le fournir en métal et en poudre-con-
nerges, dont il avait des besoins considérables.
Ces matériaux devaient être achetés jusqu'à
un certain défilé au pied des monts Tonnerres,
où des allées d'Ermold en prendraient livraison.
Pendant un temps, Ermold paya rubis sur Ton-
ge, mais les choses se compliquèrent quand le
dernier paiement n'arriva pas jusqu'à Kronberg.
Valmyr fit alors l'objet de sollicitations de plus
en plus pressantes de la part de son tourna-
seur de poudre-connerge, dont il s'avéra plus
tard qu'il était membre de la Rill. Suscité de
vouloir porter un coup foudroyé, Valmyr fut enlevé
par les hommes de main du Pouipe et soumis à
la question. Bien qu'il ne sache rien, il fut néan-
moins gardé en prison jusqu'à ce qu'une déci-
sion soit prise...

Valmyr situe sur une carte le défilé des monts
Tonnerres et le traque à suivre pour s'y rendre.
Nantis de ces informations, les Pj n'ont plus
qu'à se lancer aux trousses d'Ermold!

Par ordre d'apparition à l'écran

- ▶ Le Carpe géant : CA 8, DV 4, TAC017.
- ▶ Le Carpe : BM p. 293.
- ▶ Le Fantôme : Pas d'attaque de vieillisse-
ment. AT : Froid, 2/7; Dg L10/1-10; BM p. 95.
- ▶ Le Ver de galère : CA 4, DV 9-3, TAC011.
- ▶ AT 1, Dg 2-8; BM p. 297.
- ▶ Le Revenant : CA 10, DV 8, 55 Pv, TAC013.
- ▶ AT 1, Dg 2-16; Paralyse : BFR p. 124.
- ▶ Les Paroutilliers : CA 4, DV 7, TAC012, AT
2, Dg 3-18/2-20; BM p. 51.
- ▶ Les archers batrassogs : CA 5, DV 1,
TAC019, AT 1, Dg 1-6; BM p. 24.
- ▶ Le Grand Ver : CA 6, DV 15, TAC05, AT 1
et 1, Dg 2-24 et 2-20; Ver pourpre : BM p. 297.



Sur les traces d'Ermold

Lancés sur la piste d'Ermold, les Pj abandon-
nent derrière eux la capitale du Salthar pour
suivre l'antenne route des Caravanes. Ils fran-
chissent ainsi les montagnes de l'est avant d'obli-
quer plus au nord, au cœur des contrées hostiles
et inconnues qui s'étendent au pied des monts
Tonnerres. Les Pj ont intérêt à redoubler de
prudence pendant tout leur voyage, car les
assassins de la Rill (Humains et Inhumains)
feront tout pour retrouver leur trace. Par ailleurs,
dans le nord, les bandes humanoïdes quittent
leurs montagnes et continuent d'affluer vers le
Salthar. A tout moment, les Pj sont susceptibles
de croiser des clans trolls, des compagnies gob-
lines, des éclaireurs orques montés sur des
loups, etc.
Deux semaines après leur départ, les aventu-
riers franchissent enfin le défilé rocheux indi-
qué par Valmyr, lorsqu'ils sont pris en chasse par
une meute de monstres félins au pelage noir.
Il s'agit de 5 Cantobèles employés par la Rill
pour traquer les Pj au cœur des montagnes.
Imaginez une balade en course-poursuite dans
les canyons, en exploitant toutes les ressources
de ces redoutables créatures!

Tandis que les Pj luttent pour leur vie, d'étranges
et primitifs Hommes-Oiseaux apparaissent dans
les deux. Ils descendent alors en docteur, capu-
tant « Moodi! Eeemooodi! », avant de saisir défi-
nitivement les Pj pour les enlever dans les airs.
Les Balldurs (tel est leur nom) emportent ainsi
les aventuriers au-dessus des cimes, vivroflottant
entre les montagnes et les nuages noirs avant
d'arriver au cœur d'un vaste cirque rocheux.
En son centre, une formidable villegondier
s'accroche aux flancs d'un pic solitaire, battu
par les vents et le fracas des éclairs qui fon-
dent sans cesse son sommet : les Pj décou-
vrent l'Inclume de la foudre, demeure du peuple

des Hommes-Oiseaux, et hivre du mythique sorcier Ermoald le Noir!

L'Enclume de la foudre

Les Bolidurs déposent les PJ sur une plate-forme naturelle proche du sommet. Alors que la plupart des habitations sont de simples cavernes réalisées par des points en bois, un extraordinaire manoir façonné dans la roche (par magie) fait maintenant face aux PJ. La demeure est surmontée d'une multitude de tours hérissées de longues-vues, paratonnerres, roues tournoyantes et autres instruments scientifiques bizarres. Sur le côté, un escalier de pierre conduit au sommet du pic, où s'élève un gigantesque cylindre de métal évoquant un index géant pointé vers le ciel. Il est constamment frappé par la foudre, dont l'énergie semble canalisée jusqu'aux énormes prismes de quartz situés à sa base. Soudain, un dieu extravagant franchit le perron, vêtu d'une robe à colletterie - carbonisée par endroits - et portant un superbe beret de velours brun : « Enfin, vous voilà, j'étais fou d'inquiéter... quelques minutes de plus et mon rôle d'ourougonfari aux arnelles allait refroidir. » Il s'agit, bien sûr, d'Ermoald, Sorcier fantaisique, historien philosophe, expert en arts culturo-vestimentaires. Il se montre à la hauteur de sa légende et multiple les embarrances (lours de magie, discours enflammés étourdissant les questions, etc.). Abusez de ce sympathique personnage... Juste après ce que les PJ réalisent qu'il n'a plus toute sa tête! En effet, Ermoald a été frappé par la foudre en travaillant sur sa machine quelques jours auparavant (c'est pourquoi il n'a pu envoyer le règlement à Valmyr). Seul un sort de Guétion lui rendra la raison.

A tout moment, les PJ peuvent faire apparaître Kwalish à l'aide de la Crochette d'Alpud. Celui-ci sera peu après téléporté auprès d'eux, comme toujours muni de quelques potlons et parchemins farfelus (au choix du MJ). Après de chaleureuses retrouvailles, Kwalish explique que la situation a empiré dans le sud, où la Chatarelle du Main est sur le point de tomber. Ermoald intervient alors pour raconter son histoire...

Conseil de guerre

Il y a plusieurs semaines, Ermoald a eu une illumination : Freya, l'ensorcelleuse déesse d'Ysgard, lui est apparue en rêve pour lui révéler la menace du Prédéteur des Ombres. Elle a confié l'histoire de Kabahai et déclaré que les seigneurs d'Ysgard devaient s'opposer au Dieu mort. Décryptant les trames de sa science, elle a ordonné à Ermoald de mettre toute sa sagesse à son service. Depuis, elle lui apparaît chaque nuit pour lui montrer les plans d'une mystérieuse machine de Céléstial, en forme de doigt pointé vers les cieux, qu'il construit dans une éverbou créatrice. À l'instinct inspiré, sans besoins en main d'œuvre et en matériaux inhabituels tels qu'il a demandé l'aide du roi Drogon, hélas sans succès. Il a donc bâti seul sa machine, grâce aux Bolidurs (qui recueillent des métaux précieux au cœur de pics les plus inaccessibles), au pouvoir de la poudre-commerre, et à la force vive de la foudre (qui alimente les prismes à énergie magique de son laboratoire). En fait, il manquait justement



d'un autre esprit brillant pour l'aider à résoudre les ultimes étapes de son œuvre. Kwalish tombe à pic!

Les deux savants poursuivent ainsi leurs discussions tard dans la nuit. Au matin, Kwalish vient trouver les PJ : « Nom de Zeus! C'était évident, les dieux d'Ysgard nous ont soufflé la conduite à suivre... Avant d'utiliser le Céléstial, nous devons commencer par neutraliser Azroliark et récupérer Kabahai. Nourvez pas ces yeux ronds : c'est, c'est impensable de l'affronter de face... mais il ne s'attend pas à une attaque de l'intérieur! Voici donc notre plan. Vous allez être miniaturisés et introduits dans le corps du démon à bord d'une kwalsipnole (une invention destinée à explorer l'infiniment petit). Là, vous voyageriez à l'intérieur des vaisseaux, qui sont aussi vastes que des galeries mais dépourvus de sang, cela va de soi. À l'aide d'un artefact prêté par messire Ermoald, vous localiserez le centre vital - appelé demoniomkon - et le détruirez. Ainsi, la hache sera à nous. Alors, nous n'avons plus un instant à perdre, le destin du Salhar est en jeu! »

Ermoald leur remet alors un objet magique de grande valeur : un diadème de bronze orné d'une bouche de plaine : « Je vous confie Kabahai, un Sandesth fort au fait des arts démoniaques. Il vous guidera vers le demoniomkon plus sûrement qu'une flèche ne vole vers sa cible. Écoutez ses conseils, ils sont toujours précieux. Par ailleurs, Kabahai est en mesure de compléter deux Souharis mineurs (sa propre conscience lui dictant ce qu'il peut réaliser). Les utiliser n'est pas une obligation. Kabahai, il serait de bon ton de saluer les nouveaux compagnons. »

La bouche se tord en un rictus d'une éfiance vulgaire, puis déverse un effroyable torrent d'injures, avant d'émettre un grand rire hyéride. Kabohit teste votre sang-froid. Il est un peu cabotin, comme tous ses semblables, mais il vous servira fidèlement. Un dernier point : lorsque vous vous adressez à lui, faites précéder toutes vos remarques, phrases et questions, de la locution « S'il te plaît ô merveilleux Kabohit bien-aimé ». Cette formule fait partie de son contrat. En effet ce délicieux Sandesth ne travaille pour moi que contraint et forcé, et il me doit un certain nombre de services. Dès qu'il accomplit quelque chose pour moi, il rachète un peu de sa dette et tout oublié de la fameuse formule lui permet de récupérer un point de

contrat. S'il te plaît ô merveilleux Kabohit bien-aimé, comment te restes-tu de points de contrat? — Cent trente-sept, tu peux y aller mon gars, j'oublie le diadème d'une voix rauque.

— En réalité, soupire Ermoald, je soupçonne qu'il ne lui en reste plus qu'une dizaine. Faites donc très attention, d'autant que ce triste sire est un bavard invétéré et qu'il n'aura de cesse de vous entrainer dans une conversation qui lui fasse regagner sa liberté. »

Kabahai a les pouvoirs d'un Gentle (Jinn et Effrit). Il regagnera un point de contrat à chaque fois qu'il se pliera aux desirs des PJ. Quand il aura rachaté ses 10 points, il sera libre!

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bien sûr, les hautes tours de la Chatarelle du Main se profilent dans la nuit du jour naissant. Mais, honneur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnés par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédéteur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Garouilles se jettent sur les Bolidurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble vivre sur les murailles, menant Kabahai au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!

Lorsque les PJ sont tous dans un rayon de 20 mètres autour du Prédéteur, Kwalish pointe une étrange sarbacane en direction du démon et prononce un mot de commande. Aussitôt, un tourbillon d'éthérées entoure les PJ, qui disparaissent pour se retrouver dans un minuscule habitacle. Ils ont été miniaturisés à l'intérieur de la kwalsipnole : un engra à peine plus grand qu'une aiguille, propulsé par la sarbacane! Soulé, une formidable accélération les écarte contre leurs sièges, suivie d'un choc mat. Puis c'est le silence...

La bataille de l'aube

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bien sûr, les hautes tours de la Chatarelle du Main se profilent dans la nuit du jour naissant. Mais, honneur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnés par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédéteur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Garouilles se jettent sur les Bolidurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble vivre sur les murailles, menant Kabahai au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!

Lorsque les PJ sont tous dans un rayon de 20 mètres autour du Prédéteur, Kwalish pointe une étrange sarbacane en direction du démon et prononce un mot de commande. Aussitôt, un tourbillon d'éthérées entoure les PJ, qui disparaissent pour se retrouver dans un minuscule habitacle. Ils ont été miniaturisés à l'intérieur de la kwalsipnole : un engra à peine plus grand qu'une aiguille, propulsé par la sarbacane! Soulé, une formidable accélération les écarte contre leurs sièges, suivie d'un choc mat. Puis c'est le silence...

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bien sûr, les hautes tours de la Chatarelle du Main se profilent dans la nuit du jour naissant. Mais, honneur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnés par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédéteur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Garouilles se jettent sur les Bolidurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble vivre sur les murailles, menant Kabahai au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bien sûr, les hautes tours de la Chatarelle du Main se profilent dans la nuit du jour naissant. Mais, honneur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnés par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédéteur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Garouilles se jettent sur les Bolidurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble vivre sur les murailles, menant Kabahai au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

Le voyage à vol d'oiseau est bien plus rapide. Bien sûr, les hautes tours de la Chatarelle du Main se profilent dans la nuit du jour naissant. Mais, honneur, des flammes dansent sur les toits! Pilonnés par les catapultes, les murailles sont sur le point de céder, tandis que les légions d'Azroliark montent à l'assaut!

Les PJ doivent diriger leurs montures vers le Prédéteur dans un véritable tourbillon de combats aériens. Multipliez les jets de dés et les affrontements épiques : des essaims de Garouilles se jettent sur les Bolidurs, les Hiboux combattent des Chauves-souris géantes montées par des Ogres, pendant que des flèches et divers projectiles magiques fusent dans le ciel! En dessous, Azroliark semble vivre sur les murailles, menant Kabahai au cœur de la mêlée dans un bruit de tonnerre, tandis que chaque nouveau mort se relève pour venir combattre à ses côtés!

Lorsque les préparatifs sont terminés, Ermoald conduit les PJ dans une vaste caverne à l'intérieur du pic. Là, attendent des Hiboux géants (1 par aventure!) harnachés afin de servir de montures. Les adieux sont brefs, et une fois sages, les aventuriers repartent vers le Salhar en compagnie de Kwalish, escortés par une centaine de combattants bolidurs.

neux du Prédéteur des Ombres. La prout, du raisseau est construite d'un étrange matériau indestructible, proche de l'obsidienne. En certains endroits elle devient presque transparente, laissant deviner l'incroyable décor situé au-delà : émyrsons dans l'obsidienne, les vaisseaux tissent un réseau scintillant reliant les centres vitaux du démon, *lobuluses cathédrales organiques incrustées de gemmes et de royaumes de pierre, tournoyant et traduant la magie dans un déchirement de puissance!*

A l'intérieur du démon, les PJ se déplacent d'un organe vital (gexus) à un autre en utilisant le réseau des vaisseaux. Pour des raisons pratiques, on considère que : il y a toujours un «hart» et un «bas» dans les lieux que traversent les aventuriers ; certains gaxcumms sont en pente, voire à pic ; les portées des sorts et les effets magiques fonctionnent toujours à l'échelle des PJ (imaginez l'intérieur du démon comme un donjon de plusieurs kilomètres). Toutes les 10 minutes de marche, les PJ débouchent tantôt sur un carrefour (neuxs) de deux à quatre vaisseaux, tantôt sur un organe vital ; de chaque organe émergent à nouveau deux à quatre vaisseaux, et ainsi de suite, l'ensemble formant un vaste réseau interconnecté.

La nature de l'organe vital visité est déterminée en faisant un jet de pourcentage et en consultant les résultats ci-dessous. Pour chaque heure passée dans le corps, Kabohit situe un peu mieux le demoniomkon : ajoutez 2% par heure au jet de dé. Si un résultat se répète, vous pouvez tenter de faire revenir le PJ dans un endroit qui lui est déjà visité.

Par ailleurs, la présence des aventuriers va générer des Démonions, sortes de Gremilins jouant le rôle d'anticorps démoniaques, qui n'auront de cesse de les harceler. Chaque fois que les PJ tentent quelque chose susceptible d'altérer leur environnement (stagner dans un vaisseau où droitraient les brumes, utiliser la magie, etc.), 1d6 Démonions arrivent par l'entée la plus proche. Notez que ces lutins démoniaques « meurent » chacun d'une manière originale (exposition, dissolution, vivevolant comme un ballon crevé, etc.). A vous de les utiliser en fonction des circonstances, afin d'amuser, d'horriifier ou de stimuler les PJ qui lambinent!

Les cavernes à humeurs (01-20%)

Les humeurs sont les substances gazeuses qui composent les brumes transportées tout au long des vaisseaux. Elles naissent dans toutes sortes de cavernes à humeurs : le Lac bilieux (et Difficile en Dextérité pour ne pas tomber, 2d6/rd à cause de l'acide), l'Antre des temples (habité par deux Elementaires de 17Ar fous furieux), les Cascades de feu (produisant 1d4 geyzers de flammes/rd, 3d6 PV, JdS 1/2), le Domaine des peurs (téléchères permanentes ou régère une Mort cranostie, BRP p. 110), les Champs de beauté (cavernes de végétaux équivalant à des Oblivax, BM p. 215), etc.

Les vésicules démophyses (21-40%)

Il existe de nombreuses vésicules, chacune ressemblant à une vaste salle divisée en une mul-

thitude de petites pièces alvéolaires communicant entre elles. Citons entre autres : la Grande-Ruche (où 1d6 Démonions naissent chaque round), le Sporuleux (une vésicule dont les alvéoles produisent toutes sortes de gemmes fongiques, de la Moissière jaune aux Champignons chards, dont les bulbes fournissent le fameux Shrop fongique), le Gammion Multyarg (dont les gaz mutagènes polymorphes les visitent une fois par round : 1 : en bactérien puis-tieux, 2 : en champignon chard, 3 : en végétal, 4 : en pierre, 5 : en horreur pouipotée, 6 : retour à la forme initiale), etc.

Le cortex cerebellum (41-52%)

Les PJ débouchent dans une immense salle aux parois de pierre blanche et poreuse. Tout au fond, une haute porte de marbre leur barre le passage. Dessus est sculpté le visage d'un démon barbu... qui s'anime alors, surpris de l'arrivée des intrus, qu'il semble considérer comme des fantômes : « Ach, engore te nouvelles Inhibitions! Quelle indérédassation tonner à dout zez! » Il s'agit de Zigmund, le Démon Gardien qui protège l'inconscient et la mémoire d'Azroliark. Si les PJ parviennent à le dupier en lui faisant croire qu'ils ne sont que des «souvenirs» sans aucune réalité (roleplaying + jet Difficile en Charisme), ils le laisse entrer. Sinon, il faudra l'affronter.

L'ouverture donne sur un vaste réseau de cellules scellées par des portes en cristal (CdA, 50 PV). Chaque cellule abrite un événement ou une créature issue de la mémoire d'Azroliark. Quelques exemples : l'image d'un petit homme gigantes assis en position du hors au cœur d'une gigantesque toile d'araignée (le Dieu mort), un Titan mort-vivant dans une crypte (Tatsokai), Drogon voyant sur un fleuve d'éther à bord d'une nef céleste, une créature surmatrice se dissimulant sous les traits de Kwalish (yastre...), le Continuité des morts ouvrant un immense Portail sur la terre des hommes pour y venir ses légions internes. A chaque ouverture, les PJ qui assistent aux visions doivent réussir un JdS contre la Magie ou subir une folie temporaire (durée 1d10 tours).

L'encyclopedia vertebrata (53-67%)

Cet organe vital apparaît comme une vaste bibliothèque créusée à l'intérieur d'un gigantesque bloc d'ivoire. Le dédale des rayonnages abrite toutes les connaissances acquises par Azroliark au cours de ses multiples voyages dans les différents plans. Les «ouvrages» ont les apparences les plus variées (livres cubiques, runes gazeuses, métaux gravés, etc.). Chaque PJ peut y chercher la réponse à une question qui l'obsède (au choix du MJ).

Pour dénicher la réponse, il faut chercher pendant 1d4 heures et réussir un jet Herogique en Intelligence. Ceux qui échouent sont désorientés, emalis par l'horreur de ce qu'ils ont appris (2d6 PV + effet du sort Chaos pendant 1d20 rd). Si les PJ ont étudié des ouvrages sur l'anatomie des démons, ajoutez 10% au jet de dé pour déterminer les prochains organes vitaux qui seront découverts.

Les forges pulmonaires (68-90 %)

Les PJ débouchent à l'intérieur d'une gigantesque tour dont les parois semblent constituées d'ossements. Il y fait sombre et chaud, et toute la hauteur est occupée par un assemblage de rouages en bronze, de tendons organiques et de poulies de cuivre articulés autour d'énormes soufflets de forge. Les parois cartilagineuses de la tour gonflent et dégonflent au rythme des souffles. Au milieu de cet enchevêtrement s'affairent Zili et Zim, deux petits Démonions machinistes soumis à Boltrough, un Démonion maître absent pour le moment. Lorsque les PJ se manifestent, Zili et Zim leignent d'abord l'indifférence, avant de les prendre à partie :

► **Action conquiesquindiana Jones III, 6 :** Boltrough nous envoie des sous-crâtures pour poursuivre le travail à notre place... — Par les terres d'Urrulo, fais donc attention Zim... Tu es encore grippé, les bronchiales à soufflets !... De fait, la orange se met aussitôt à produire d'étrouvables démons ramagés accompagnés de chimérents... Furtieux, les deux démons tentent d'intriquer les PJ, d'autant que Boltrough s'apprête à faire une tournée d'inspection ! Jouez ces créatures comme des Grenulins : elles sont vulgaires, de mauvaise foi et n'arrêtent pas de se plaindre de travailler dans des « conditions humaines ». Si les PJ acceptent de réparer les dégâts en leur fournissant un bulbe de Strop fongique expectorant (voir vésicules démoniques), les démons les renseignent sur le site du démonionikon (+6% sur les prochains jets de pourcentage) et précisent qu'il ne faut jamais contempler l'âme du Maître, sous peine d'y laisser la sienne ! Quant à Boltrough, c'est un démon bien plus sage et dangereux : faites-le intervenir à point nommé pour compliquer la situation.

Le nervus opticum (81-94 %)

A proximité des aires visuelles du Prédéteur, les PJ circulent à l'intérieur d'un vasculum d'aspect différent : les brumes y sont plus fluides, plus râblées, et des flashes de couleurs intenses courent le tunnel à très grande vitesse...

► **Action terrifiante/Predator II, 7 :** E Scorpia, une arceve vague de lumière noire vous submerge, balayant vos corps comme un négatif photographique... (Chaque PJ peut aussitôt 1d6 PdV)... Vous devenez alors la proie d'étrouvables visions, perçues à travers les yeux maîtres d'Azroliark ! Dehors, la bataille pour la Citadelle du Maître fait rage. Vibration de fénésie destructrice, le Prédéteur brandit Kaboul et massacre sans distinction adversaires et alliés ! Mais surtout, pour la première fois, vous contemplez les âmes des morts aspirées en hurlant par la hochie maudite ! Arrachés aux cadavres sur tout le champ de bataille, les esprits passent comme des nois d'argent jusqu'à Kaboul... Mais la hochie ne les comprime pas, elle les concentre en un formidable faisceau d'énergie brève vers les cieux : droit vers l'astre lunaire ! Des lueurs tout de leur clair... Kaboul n'est pas une orme, c'est un formidable catalyseur d'énergie mille en ligne droite avec la lune ! L'homme, une puissance est en train de s'éveiller, nous par les âmes de milliers de morts. Une puis-

source hideuse et affamée, qui ne peut être que celle d'un dieu !

Le cœur éincelant (95-115 %)

Le pleux est une immense salle occupée par une machinerie extraordinaire : des réseaux organiques viennent s'aboucher à des réseaux d'or et d'argent, tandis que d'impressionnantes luthrines pompent et propulsent les brumes éincelantes à l'intérieur de dizaines de vasculums, partant dans toutes les directions. Incurvé au centre de cet organe vital, un rubis éincelant (70 000 Pd) palpale en sourdine : le cœur du Prédéteur des Ombres ! Si les PJ s'en approchent, deux démons « mécaniques » émergent de la machine pour les affronter (idem Golem de foudre, BRP p. 88). Si les PJ parviennent à descendre le rubis (jet Héroïque en Force, 1 seul essai par PJ), on peut alors l'enchâsser sur la Main de Tatsokai et rendre l'artefact opérationnel. Privée de cœur, la machine cesse de fonctionner et les brumes méphitiques stagnent dans les vasculums, où elles deviennent toxiques (2 PdV/10 minutes, JdS 1/2). L'ensemble des structures se met alors à trembler : la destruction d'Azroliark est proche !

Le démonionikon (116 % et +)

Le sanctuaire abritant l'âme d'Azroliark est une salle titanessque, dont les murs d'obsidienne organique emprisonnent les visages d'une multitude de créatures, les victimes du démon tout au long des âges ! Au centre de la pièce trône le démonionikon, un miroir de 20 mètres de haut à l'intérieur duquel s'agitent les pensées du Prédéteur, sous la forme de sombres volutes de fumée. Tout PJ qui contemple directement le miroir doit réussir un JdS contre la Magie, ou son âme est aussitôt emprisonnée dans les murs tandis que son corps s'écroute. L'esprit d'Azroliark jaillit alors du miroir sous la forme d'un démonionikon et enfin sonné ! Le démonionikon est vulnérable aux attaques normales (CA 0, 99 PdV). Si les PJ parviennent à le briser, lisez :

► **Ambiance héroïque/Centa 1, Anvil of Cron** (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1,65 mn). Dans un immense focus de verre brisé, le démonionikon explore en millions de cristaux, le formidable hurlerment tout au long des vasculums, rouageant sur son passage nez et pleux, pour jaillir de la gorge d'Azroliark et venir couvrir les démons du champ de bataille. Devenir les amnésés stupides, le légendaire Prédéteur des Ombres lâche soudain Kaboul et s'écroute au milieu, foudroyé de l'intérieur ! Dans le sanctuaire autour de vous, les murs d'obsidienne commencent à se dissoudre, libérant des dizaines de fâmes qui haissent vers le ciel sous la forme de tourterelles bleues. Tout crépitem de débris, le corps d'Azroliark est désagrégé dans un immense focus. Tout est accompli, et il est maintenant temps de partir... Pour avoir libéré l'âme de dizaines de défunts, les dieux d'Avagard accordent aussitôt un Souhait limité à chacun des PJ. Ils peuvent s'en servir pour quitter le corps du démon, si Klabbott a épuisé ses ressources.

Par ordre d'apparition à l'écran

► **Ermod le Noir** : Mage de niveau indéterminé.

► **Cantobete** : CA 7, DV 4, 30 pv, TAC017, AT 8, Dg 18,85/4,16/1-10, immunisé au froid, Temple ghebalet 1/4, BRP p. 27.

► **Homme-Oiseau** : CA 6, DV 4-4, 20 pv, TAC017, AT 5, Dg 16/2,5/2,4/2-4, Kélicien les sorts Version « montagnarde » de l'Algidur, BRP p. 8.

► **Hibou géant** : CA 7, DV 5, 30 pv, TAC016, AT 2, Dg 18/1-8, Comp : Chevaucher une monture volante, ou DEX 4.

► **Démonion** : Int 10, AL MC, CA 5, Dsp 12, DV 3, 16 pv, TAC018, AT 2, Dg 1-4/1-4 (griffes), Furtivité : Résistance magique 25 %, invulnérable aux charmes, commandement et sorts appartenant à la magie 2/4, Changement d'apparence 2/4, Lévitacion 1/4, Poignée électrique (2d6 1/4), Invisibilité 1/4.

► **Zim & Zili** : Démonions machinistes avec DV 5, 33 pv, TAC016, Dg 16/14, RM 33 %, 2 sorts de magie int. 1, 1 de niv. 2.

► **Boltrough** : Démonion maître avec DV 9, 66 pv, TAC013, Dg 21/2/2/12, RM 66 %, 3 sorts de magie int. 1, 2 de niv. 2, 1 de niv. 3.

► **Zigunwald** : Démon Gardien maître, BN p. 55, 3 fois par jour, Zigmunwald peut créer l'illusion d'un sonnetor d'Zigmunwald, le PJ visé doit alors réussir un jet. Très difficile en Sagesse, ou il se met à saigner et refuse d'affronter le démon.

► **Dragon/Azroliark** : CA 6, DV 20, 130 pv, TAC022, AT 3, Dg 2,12/2,12/4,24, L'esprit d'Azroliark à l'intérieur de son dragon noir vésiculaire, BN p. 63. Il ne peut pas quitter la salle du démonionikon.

► **Kaboul** : hache de bataille - 5, Dg 1d10-5.

► **Tempirine** : Toute personne tuée par Kaboul, ou qui meurt dans un rayon de 100m autour d'elle (qu'elle que soit la cause de la mort) voit son âme/énergie vitale aussitôt transmise au Dieu mort, qui s'en repart au cœur de sa prison lunaire. Les victimes ne peuvent pas être ressuscitées (sauf par Soudain).

► **Animation des morts** : Vidés de leur substance, ces corps des victimes se transforment en morts-vivants au bout de 2 rouds (niv. 0-1, zombis, niv. 2-3 ; goule, niv. 4-5 ; nécrophage, niv. 6-7 ; âme en peine, niv. 8-9 ; spectre, niv. 10 ; vampire). En prononçant un « mot de commande », le porteur de Kaboul peut contrôler ces morts-vivants de niv. 3 à 7 (cf. Animation des morts, MEd p. 183) et influencer ceux de niv. 8 et plus (cf. Suggestion, MEd p. 111). Note : un mort-vivant qui a été détruit ne peut pas être ramené par la hache une seconde fois.

► **Berserker** : En combat, le porteur de la hache est invariablement saisi de fureur. Il frappe une fois par roud, chacun de ses adversaires (ex : s'il a 2 adversaires, il fait 2 at/7 - s'il en a 7, il fait 7 at/7). Il continuera de combattre aveuglément ennemis et alliés, jusqu'à ce qu'il n ait plus personne à sa portée, ou qu'il réussisse un jet de Sagesse pour retrouver la maîtrise de soi (4 essais).

► **Corruption** : Le porteur de Kaboul doit réussir chaque jour, un jet de Sagesse, pour éviter de devenir définitivement Maudis Chronique.

Episode Trois Les champions de la lune

En route vers les étoiles !

Au terme d'un terrible combat, les Bolteurs ont pu récupérer la hache tombée sur le champ de bataille (si vous souhaitez jouer cette partie reprenant l'affrontement lors de l'arrivée des PJ, en ajoutant une sorte héroïque des défunts de la Citadelle, des commandos aériens d'Esprits folles, etc.). Après avoir échappé à l'arme du Chaos, qui ne s'est pas dispersée après la mort du démon, Kwalish a ramené les éventails jusqu'à l'Ichuume de la Foudre. Ils disposent de quelques jours pour soigner leurs blessures, s'entraîner et gagner chacun un niveau. Les nouvelles du Sakhbar ne sont guère bonnes : apparemment, l'Arch-Troll Gobzar aurait repris le contrôle des légions humanoides et continuerait à semer le trouble. Pendant ce temps, Kwalish et Ermod, guidés par les dieux d'Avagard, travaillent d'arrache-pied dans l'horrible laboratoire perché au sommet du pic. Lorsqu'un matin...

► **Ambiance héroïque/Indy III, 2 : X Mark the Spot**. Par un matin roideux, des cris retentissent soudain au sommet du pic. Accourant pour voir ce qui se passe, vous trouvez Kwalish et Ermod en train de danser la gigue au pied du tonnante tube de métal émergent du dolboratoire. Prenant une pose émergente, Ermod désigne le tube et déclare : « Mes amis, nous avons réussi, le nous présente le Célestial, le premier engin capable d'aller de la terre à la lune ! Ce doit pointer vers les cieux est en fait une bombe atomique. A l'intérieur se trouve une sorte de boulet, et à l'extérieur, pour quelques héros résiliés, qui s'enroulent vers la lune afin d'y emporter Kaboul ! Selon nos calculs, basés sur le dosage de la poudre-tonnerre, la puissance de la foudre et l'influence de la planète Yodouou, vous devez être les premiers à ouvrir sur la lune d'ici demain soir. Prevez pas la une merveilleuse quête ? »

Ainsi, comme ils se laissent entendre lors de leur première rencontre, les deux magiciens ont su interpréter les rêves envoyés par la déesse Freya. Azroliark n'était que l'émascule terrestre d'une puissance bien plus grande. Pour écarter la menace représentée par Kaboul et en apparence plus sur le Dieu mort, il faut à présent se rendre sur la lune ! Les démons sur l'astre sont bien magiques : leur est censé y être respirable et l'on suppose que certaines formes de vie s'y sont développées. L'expédition est une haute urse, Ermod et Kwalish nomment les PJ « héros ambassadeurs des royaumes terrestres » et leur



ils a plus d'un étrange allié. Les précieux champions ne savent pas ce qui les attend !

Les naufragés du ciel

Amorti par la coque, un terrible choc réveille les PJ lorsque le Célestial percute le sol de la lune...

► **Ambiance étonnante/Adantis 8 in the Kingdom of Spirits**. Dans un profond grondement, les portes du Célestial s'ouvrent, repoussant un flot de poussières qui retombe en une pluie de scintillements argentés. Devant le véhicule s'étire un paysage grandiose : un usage décent de dunes bleues, constellées de formidables rochers monolithiques aux couleurs noires et brunes. Il règne un profond silence. Pas le moindre souffle de vent. Dans l'air immobile flotte une odeur de vieux goudron et de cendre abandonnée. Sous la voûte céleste, la piquette d'étoiles brille le mince croissant lumineux de la Terre, pareil à un énigmatique sourire cosmique. Bienvenue sur la lune !

Lors de leurs premiers déplacements, les PJ doivent réussir régulièrement divers jets de Dextérité pour s'habituer à la légère différence de gravité (Dg 12 à chaque échec). Leurs essais thurt depuis un certain temps, lorsqu'un des membres

La lune du Dieu mort

Dans cet univers, la lune est une gigantesque sphère d'ordinaire servant de « prison atmosphérique » pour le Dieu mort. Elle a été reconstruite par les débris cosmiques au cours des éons.

► **L'atmosphère.** L'air, quoique chaud (30°), est tout à fait respirable. Les sons subissent d'étranges distortions, tantôt étouffés, tantôt résonnant dans les grands espaces.

► **Les habitants.** La population se limite à quelques milliers de Sélemites et de Deviants.

► **La faune.** Les animaux lunaires proviennent de l'ionatisme planétaire et ont été amenés à partir de divers météores et autres corps célestes vagabonds. Exemples :

— Les Montons de Thioria. Des insectes vains gros comme des moutons, dont l'apparence tient à la fois du porc et du crabe.

— Le Zorhar. Un poisson géant invisible, couvert de scailles chitineuses et doté de neuf tentacules barbales : l'un des plus terribles prédateurs de la lune !

— Les Chronobas. De petits serpents sauteurs et voraces qui vivent en colonies de milliers d'individus.

► **La flore.** La surface de la lune étant recouverte d'une épaisse couche de poussières cosmiques, les végétaux sont rares et coriaces. L'eau provient des laves pyroclastiques et des cavernes magiques.

► **Les ruines.** En dehors des domaines sélemites, on trouve parfois les vestiges de constructions cyclopéennes enlées dans la poussière. Leur architecture défiant toute logique est identique à celle de la cité des Titans d'Éther, dans les profondeurs de l'Océan vert (cf. *Kabrala*, CB n° 85).

► **Sorts de magies et de prestes.** Ils fonctionnent seulement à la surface.

► **Les Sélemites.** D'aspect humain, ils ont été créés par les Titans d'Éther pour être les guerriers du Dieu mort. Leurs yeux argentés translucents leur offrent tout comme leur exceptionnelle résistance à la magie (20%) ou certains talents de préséance (25%). Jadis des guerriers éternels, ils ont connu une lente décadence au fil des âges, et peu à peu perdu le souvenir des Titans d'Éther. La plupart d'entre eux savent simplement que leur monde sert de prison à

Celui qui dort-dort-éternelle-la-porte. Leur visage, tatoué de motifs barbares, est encadré de tresses sophistiquées imitant cheveux et barbe, tandis que la gravité lunaire (à peine moindres que sur la Terre) leur confère une grâce naturelle. Regroupés en clans, les Sélemites sont les et mélancoliques, ils passent des heures à rêvasser en regardant les étoiles. Leur attitude les plonge parfois dans une profonde dépression qui peut les conduire à se révolter contre la fatalité de la déviance des Deviants.

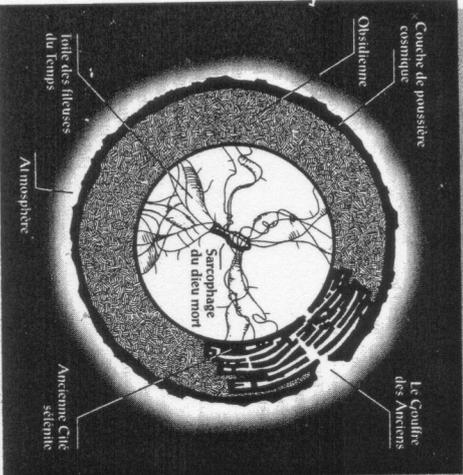
► **Les Deviants.** Écroulés par une existence sans but, certains Sélemites sont tombés dans une étrange folie sanguinaire, qui les pousse à abandonner leurs familles pour rejoindre des communautés marginales et guerrières. Les Deviants se rassemblent le crâne et l'aboye des ringtones luniques de couleur vive (rouges, verts) ; ils sont soumis à des chimanes qui abusent des drogues (Jonus lunare : 7 en S&G et NT, 3 en CGN et FOR pendant 1410 tours. L'aqueur plus tonique : berserker et hallucinations pendant 2410 tours). Ils véhiculent la seule divinité de la lune : le Dieu mort.

► **Ambiance face aux PJ.** Servant leur place hiérarchique, les Sélemites adoptent une attitude qui va de l'ébahissement ravi à l'indéfini. Seuls les vieux sages de la cité d'Assalia ont connu Drogon (Drae-Gom) de leur vivant, et connaissent l'existence de Kabrala. Les chimanes dévants, eux, feront tout pour s'emparer de la hache s'ils l'aperçoivent.

► **La technomagie.** Les Sélemites ont développé une « magie technologique » très personnelle, qui n'est pas sans rappeler certains travaux de Léonard de Vinci et Jules Verne : chariots à vapeur équipés de chaudières de bronze, « chausseuses de voyageurs » qui permettent d'accomplir des sauts de dix mètres grâce à leurs semelles à compression/décompression, etc. Les technomages ont mis au point des armes à poudre : redoutables bombardiers (Dg 1006, 1000m de portée) et mâtions (de petits monstres (Dg 148 se rechargeant au round) qui peuvent également servir de masses d'arme (Dg 146). Par contre, les Deviants se battent avec d'énormes haches de guerre (Dg 1410) et des tridents barbales (Dg 246). Leurs armures primitives proviennent des carcasses chitineuses des Montons de Thioria (CA 5).

► **Us et coutumes.**

Les Sélemites urbains vivent dans d'antiques et gigantesques villes en arcanes qui tiennent à la fois de Métropolis (Pritz Lang, cf. des réalisations de Gustave Eiffel. Les Deviants et les nomades habitent dans des tentes qui se plient et se déplient comme de énormes parapluies. Ils se nourrissent d'une quantité de mets étranges : ceux de Montons de Thioria, mousses flasques, etc. Ces plats ont un goût étonnant (et d'ailleurs en constitution à chaque repas, pour ne pas vomir). Enfin, gemmes et métaux précieux ont globalement la même valeur que sur Terre.



du groupe est violemment frappé et jeté à terre. Profitant de son invisibilité naturelle, un redoutable Zorhar en marade vient de passer à l'attaque... Tandis que les PJ tentent de gérer ce combat surprenant, de petits magies se soulèvent un peu partout autour d'eux : surgissent des dunes, une cinquantaine de petits hommes vêtus de haillons brandissent d'étranges masques (des mastomots), et dans un concert de danses, se jettent sur le monstre invisible... Ces humanoides sont des nomades sélemites du clan des Étoiles tombantes. Ils arpentent les déserts lunaires et récupèrent les météorites riches en métaux précieux. Ils insistent pour emmener les « étrangers » jusqu'à leur camp : une douzaine de tentes qui entourent un énorme char à vapeur chargé de « laine de Moutons de Thioria.

Les PJ sont accueillis solennellement par Va-Nokar, le vieux chef, qui se montre d'une extrême courtoisie et ordonne une fête pour honorer les aventuriers. C'est l'occasion de découvrir les coutumes sélemites, participer à un concours de tir au mastomot, goûter les spécialités locales, etc.

Mais, alors que la fête bat son plein, un cri d'alarme retentit : une tribu dévante attaque ! Profitez de la bataille qui va s'ensuivre pour créer des liens entre les PJ et les Sélemites.

Les assaillants sont une cinquantaine. Il faut tenir dix rounds pour décourager les Deviants (le temps que les drogues qu'ils ont absorbés aient cessé d'agir). Pour chaque round, lancez 1d6 par PJ sur la petite table ci-dessous, en ajoutant 3 au résultat si le personnage est protégé (entouré par ses amis, caché, etc.).

1-3) Le PJ est attaqué par 1d3 Deviants. S'il affronte un adversaire au round précédent, ignorez ce jet.

4-5) Le PJ remarque que 1d3 Deviants s'en prennent à des nomades sans défense (lancez un dé) : 1) une jeune danseuse, 2) un enfant, 3) une mère avec ses trois fils, 4) un combattant blessé, 5) un vieillard, 6) Va-Nokar.

6) Le PJ voit que 1d3 Deviants ont atteint le char à vapeur et tentent de le mettre en marche afin de voler la laine. Ils y parviendront en 1d6 rounds... si personne ne les en empêche.

Une fois les Deviants mis en déroute, les nomades se montrent plus concrets à l'égard des PJ, surtout s'ils ont accompli quelques actions décisives. Va-Nokar leur parlera alors de Célui-qui-dort-d'arrière-la-porte et leur conseillera de se rendre à la grande capitale sélemitique, Assalia, qui se trouve à une centaine de kilomètres.

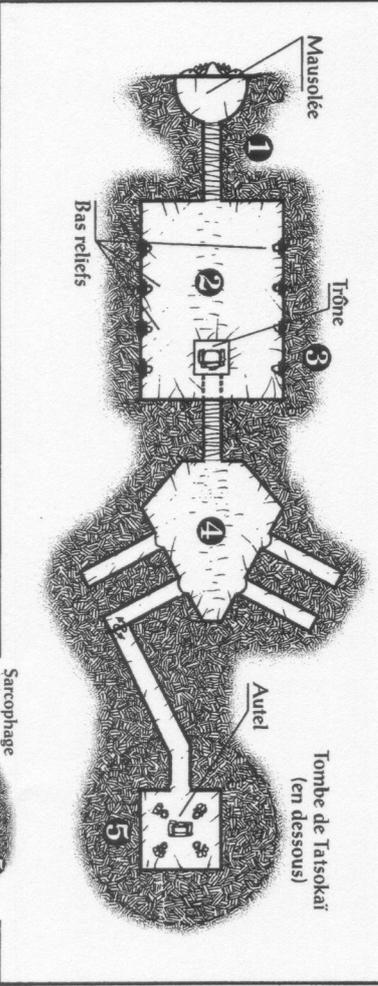
Les sables de l'Océan chromatique

Va-Nokar change un jeune nomade, Soo-Kah, de guide et les PJ jusqu'à Assalia via le désert de l'Océan chromatique. Timide et attachant, Soo-Kah souffre d'un terrible bégaiement, mais c'est un grand explorateur. Le voyage est émaillé de péripéties suivantes :

1) **Les Inquisiteurs de Tatsokai.** Un groupe de 2d10 Deviants montés sur des Sull (BRF p. 135) attaque les PJ.

2) **Pile de météorites.** 1d8 météorites touchent chaque PJ. TAOB 18, Dg 1d6. Certains peuvent

Le tombeau de Tatsokai



être précieux (métaux, substances cosmiques, etc.).

3) **Les Chronobas.** Une colonie de petits serpents sauteurs et carnivores jaillit du sol à une cinquantaine de mètres des PJ. Ils se déplacent vite (20 km/h) et intelligents automatiquement 2d10/d'aux personnes qui leur tombent sous la dent. Ils sont assez faciles à repousser avec du feu ou un sort approprié.

4) **Les sables produits de terribles hallucinations.** Les dunes produites de terribles hallucinations si on rate un jet contre la Magie. C'est aussi le domaine des Yrasters (BRF p. 120).

5) **Le Grand Marcheur.** Ce mystérieux gardien de pierre hante les ruines des Titans d'Éther, en ne s'attaquant qu'aux objets mobiles (BRF p. 107).

6) **Tempête de poussière.** Les redoutables tempêtes lunaires peuvent asphyxier rapidement les voyageurs (Jds contre Poison ou 1d6/rd). Alors que les PJ approchent d'une étrange ruine cyclopéenne, une tempête lunaire se déclare. Cherchant à s'abriter, ils repèrent une entrée en forme de gueule de démon, surplombée des gigantesques ruines : « Tatsokai ». Les PJ viennent de découvrir le tombeau d'un Titan d'Éther, celui-là même qui a créé la Main de Tatsokai !

Le tombeau de Tatsokai

1) Escalier d'entrée. 50 marches qui s'enfoncent abruptement dans le sol. Un piège à dans empoisonnés (Dg 1-10) est dissimulé dans la dernière marche.

2) **Salle des silhouettes.** Huit bas-reliefs représentant des guerriers galactiques sortis de chaque côté de cette salle, au fond de laquelle il y a la statue d'un homme à 1m peu commode assis sur un trône d'onyx. À côté de la porte d'entrée, une inscription est gravée dans le mur : « Ici repose le Grand Tatsokai. Redoublez et baissez ses pieds si tu ne veux pas mourir. Pense toujours à respecter l'ordre des choses ! » Si l'on passe devant l'un des bas-reliefs, une Chaine de chaînes (Mdl p. 195) de 4d6 jaillit du mur à ce niveau. On peut éviter les éclairs en rampant, comme si l'on avait l'intention de « baisser les pieds » de la statue.

3) **Le trône.** Son socle est décoré de représentations de la lune dans ses différentes phases, réperturés un peu au hasard. Pour dépasser le bloc d'onyx et révéler l'escalier secret qui se trouve en dessous, il faut appuyer sur ces bas-reliefs dans « l'ordre des choses » : premier croissant, pleine lune, dernier croissant et nouvelle lune. Tout ordre différent déclenche instantanément un piège à gaz (Jds ou folie temporaire pendant 1d10 tours).

4) **La salle des portes.** Cette pièce pentagonale contient 4 portails en bronze décorés de sculptures représentant : un guerrier agressif, une femme à l'attitude provocante, un enfant au visage dénuagé et un vieillard songeur. Trois s'ouvrent sur des couloirs piégés (le plafond s'effondre au bout d'une minute, causant 5d10 points de dégâts). La bonne porte est celle de l'enfant (premier, par l'âge, dans « l'ordre des choses »).

5) **Le temple de l'ultime silence.** Cette petite salle aux murs couverts de peintures sinistres abrite un petit autel de sacrifice sur lequel est posé un poignard en arcan corrodé. Quatre colonnes torsadées soutiennent le plafond, devant chacune d'elles est installée une armure de plaques rouillées, tenant une épée à deux mains. Ces armures contiennent des momes (de Deviants). Pour les repousser, un clerc doit réussir un jet avec une pénalité de -5, qui s'annule tout naturellement si l'on s'approche à moins d'un mètre de l'autel (BMV p. 197).

6) **Le dessus de l'autel est orné du dessin d'une silhouette humaine, percée d'une dizaine de lentes correspondant exactement à la dimension de la lame du poignard. Il faut enfoncer celle-ci dans le trou situé au niveau du « cœur » de la silhouette (soit « l'ordre des choses » pour un sacrifice : si un PJ la plonge dans une autre lente, il recevra une puissante décharge électrique : Dg 2d8). L'autel pivote alors, révélant un trou noir qui donne sur la tombe de Tatsokai.**

7) **La tombe de Tatsokai.** Cette pièce à la forme d'un grand dôme (le trou sous l'autel donne au-dessus de ce dôme) et contient divers coffres. Des fresques murales racontent comment les deux Mains furent créés jadis, au cœur d'un mystérieux « laboratoire », sur la terre des hommes (la cité des Titans dans l'Océan vert). Un

Assalia, la Cité-qui-songe

► **Ambiance mystère et mécaniques.)** **Avertis ! : The Creation.** Au bord des sables de l'Océan chromatique s'élevaient les gigantesques tours argentées d'Assalia, la Cité-qui-songe, capitale de l'empire de la lune. Consistée de points lumineux, les édifices sont veillés entre eux par des arches délicates, qui semblent défer les los de la pesanture. Tandis que vous vous rapprochez, le spectacle se fait de plus en plus impressionnant : d'innombrables habitants sont fixés sur des ponts jadis au-dessus du vide, tandis qu'au flanc des tours en métal nuée, d'incroyables engrenages tournent lentement au milieu d'énormes jets de vapeur.

Les tours, construites dans un métal brillant, n'ont pas de portes visibles à leur base. Certaines sont illuminées, d'autres plongées dans l'obscurité. Sur le flanc de plusieurs bâtiments, on peut remarquer de gros trous, probablement laissés par des météorites. Les rues sont vides et envahies par la poussière.

Soudain, une ouverture se découvre dans la paroi de la tour la plus proche, livrant passage à la Garde de Chronos : huit guerriers portant de somptueuses armures de plaques chromées avec des casques qui les font ressembler à des insectes. Ils informent aussitôt aux PJ de les suivre en les menaçant de leurs mastomorts.

Les personnages sont entraînés par des laby- rinth de couloirs éclairés par des lampes à incandescence, empruntent d'étranges ascen- seurs très bruyants, passent d'improbables portes de bronze à ouverture automatique et traversent d'immenses arches qui enlèvent le vide, avant d'arriver à la salle du trône. Pendant le trajet, ils peuvent remarquer de nombreux Sélemites qui marchent d'un pas traînant, quand ils ne sont pas occupés à balayer la poussière qui s'infiltre partout. Tous ont l'air épuisés et las.

La salle du trône est située au dernier étage de la plus haute tour d'Assala. Ses parois - en cris- tal de roche - permettent de contempler la fabu- leuse capitale en contrebas. Autour du roi de la lune, Kar-Kel XI, sont réunis une cinquantaine de gardes et de courtisans aux costumes extraor- dinaires. Tous considèrent les PJ avec un mélan- ge d'intérêt et de lassitude. Le roi est assis sur un trône de mercurite. C'est un très vieil homme dont la barbe mesure au moins trois mètres de long. D'une voix chevrotante à peine audible, il soulève la bienvenue aux PJ, puis les fixe... et énonce chacune de leurs particularités (Out de leur voyage, alignement, défaits, etc.), exacte- ment comme l'avait fait Dogoni!

Au cours de la passionnante conversation qui suit, Kar-Kel XI raconte aux PJ la légende de Celli- quod-dort-dort-dort-dort (dans *Kakel*, lisez la légende du Dieu mort à partir de « Au fil des générations, les Sélemites Survivants... » en om- mettant toute l'histoire des Tirs d'Éther). Il conclut : « Merci de nous avoir rapporté la ter- rible Kabala. Elle pourrait détruire Celui-qui- dort-dort-dort-dort, mais il vaut sans doute mieux que cette abomination repose encore quelques millénaires... »

Une voix s'élève alors, tandis que gardes et cour- tisans s'écartent pour laisser passer le baron d'Orstah, un jeune noble qui semble moins apa- thique que ses compatriotes : « Kar-Kel, l'attente n'a que trop duré! Si nous continuons à mener une existence aussi terne que celle que nous avons vécue jusqu'à présent, le peuple sélemitte finira par s'éteindre, victime de l'ennui et des lites fratricides. Nous devons mettre fin, une fois pour toutes, à cette menace qu'il fait peser sur l'univers. Dérision! Et puis... »

Le reste se perd dans le roulement. Les insultes fusent de toutes parts. Le désordre est tel que le roi doit demander aux gardes d'évacuer la salle. Il invite par la même occasion les PJ à aller se reposer dans les appartements mis à leur dis- position. « Nous reprendrons cette conversation plus tard... » leur dit-il...

Complot sur la lune

1) Ambiance feutrée et spatiale/Adaptants 3 : Vision de l'Underway. Deux gardes sélemites vous conduisent jusqu'à de luxueuses suites, où des serviteurs s'écritent encore à balayer la poussière qui s'est infiltrée dans les lieux. Un balcon vous permet d'admirer la grande cité

lunaire qui s'étend sur des kilomètres. Vous réa- lisez alors dans quel état de décrépitude elle se trouve. Beaucoup d'ornementales tours ne sont plus entretenues, de grands points ont été coupés par des météorites, un peu partout tra- sorne n'a pris la peine de déplacer...

Les PJ ignorent dans quel guépier ils viennent de se fourner. L'articoctacle lunaire est en effet divi- sée en trois factions complètement opposées :

- Les progressistes : représentés par le baron d'Orstah, qui sont favorables à l'élimination défi- nitive du Dieu mort, quels que soient les risques.
- Les conservateurs : majoritaires à la cour, qui ne souhaitent aucun changement et s'oppo- sent à toute « entreprise hasardeuse ».
- Les dévotionnistes : adversaires naturels des progressistes qui, affectant d'être des conser- vateurs bon teint, soutiennent secrètement les Dévants et espèrent un jour libérer Celui-qui- dort-dort-dort-dort.

Lors des entrevues avec Kar-Kel XI, les conser- vateurs se montrent les plus virulents, n'hési- tant pas à conspuer les PJ en les taxant d'être des « aventuriers étrangers dont personne ne sait rien ». Les progressistes, quant à eux, ver- ront en eux les seuls êtres capables de sauver leur peuple de l'apathie dans laquelle il se com- plat. Quoique plus discrets, les dévotionnistes ne vont pas tarder à passer à l'action et organi- ser quelques attentats visant à se débarrasser des genres (des assassins dévants les atta- quent non plandant leur sommeil, empoison- ment des plats qui leur seront servis, le baron d'Orstah se « suicide », etc.).

A vous de gérer astucieusement cette partie de l'aventure, en privilégiant le roleplaying. Votre but étant de faire monter la tension jusqu'à ce que Kar-Kel décide que « trop c'est trop » et choisisse de se ranger dans le camp des progressistes.

Et que périsse la mort!

1) Ambiance solennelle/médiane Jones II, 2 : X Mark the Spot. Toutes les personnes assen- blées dans la salle du trône paraissent sou- cieuses. Après avoir réclamé le silence, Kar-Kel XI commence à parler d'une voix étonnamment forte : « La situation n'est plus tenable. Le temps est venu de mettre fin à la maldiction qui accable notre race depuis ses origines. Le Dieu mort doit être anéanti. Selon nos livres anciens, seule une créature d'une totale pureté peut détri- re la corruption obsolète. Mais, pour cela, il en- tre-tout qu'elle arrive jusqu'à Celui-qui-dort-dort- ré-ve-ig-pore et brase les dangers du gouffre des Anciens, bœureau de notre civilisation et antique refuge de nos archéers. Filles entourez Coréla ! » Les gardes ouvrent les portes et forment une

double haie d'honneur. Une ravissante jeune femme brune vêtue d'une tunique blanche pei- re trouve. Le vieux roi n'est que trop conscient de la fai- blesse de ses hommes, aussi va-t-il demander aux PJ d'accompagner Coréla. Une escorte armée lui mènera jusqu'au gouffre des Anciens, ils devront ensuite s'enfoncer seuls dans les pro- fondeurs de la lune et protéger la jeune femme qui incarne tous les espoirs de son peuple. Le roi mettra à leur disposition tout le matériel qu'ils jugeront utile d'emporter, avant de leur remettre une grande clef de bronze palmée par les sélemites.

La bataille du gouffre des Anciens

Quand Éthérée fut avertie, les Sélemites échap- pèrent au cataclysme parce qu'ils vivaient dans une vaste cité souterraine aménagée dans les parois mêmes de la grotte qu'ils devaient sur- veiller. Pendant des siècles, ils ont monté la gar- de sans se préoccuper de ce qui se passait à l'extérieur. Mais, la curiosité finit par l'emporter et la découverte de la « plante artificielle » leur donna l'envie de s'installer à sa surface. Ils préférèrent dans leur cité tout ce qui pouvait leur être utile et, avant de partir, ils commandè- rent la porte de leur ancienne résidence qui se trouve au fond d'un gigantesque cratère : le gouffre des Anciens.

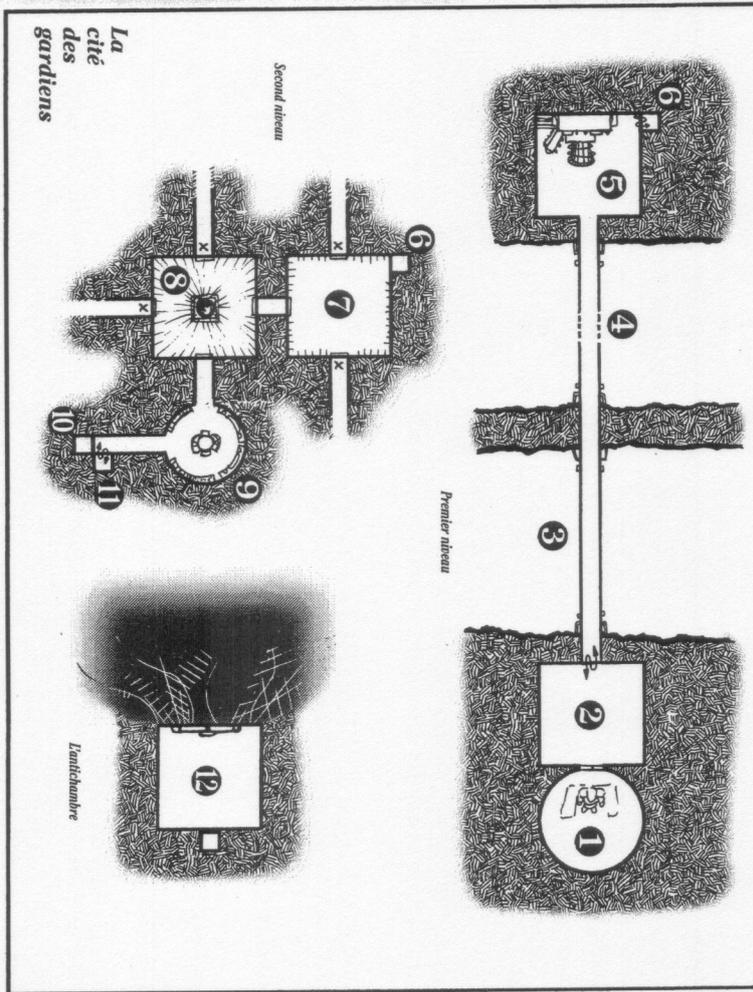
1) Ambiance épique/Conan II : Battle of the Mounts. Cette fois, c'est à bord du somptueux char à vapeur du roi que vous manœuvrez le désert gris. Autour de vous, trois cents gardes royaux équipés de chausses de voyage exécutent des bonds spectaculaires tout en scrutant anxieuse- ment l'horizon, insensibles aux cahots et au vacu- me produit par les chaudières. Coréla ouvre de grands yeux et regarde tout autour d'elle. Comme le monde est différent de ce qu'elle imaginait! Au bout de nos heures, vous arrivez en bord du gouffre des Anciens, un immense cratère aux bords déchiquetés. Un éclairon pousse alors un cri d'alarme. Réunis par les charmes du Dieu mort, un millier de Dévants vous attendent de pied ferme!

Le moment est venu pour vous de décrire un affrontement de grande ampleur. Les gardes de Kar-Kel XI sont bien équipés, mais les Dévants ont le nombre pour eux. Il devrait vite devenir évident que les troupes du roi n'ont aucune chance de remporter une victoire décisive. Les PJ vont être obligés de descendre du char à vapeur et de se frayer un passage jusqu'au craté- re avec leur escorte. Guidés par leur instinct (ou par les informations qu'il leur ont été com- muniquées), leurs adversaires tentent par les moyens de tuer Coréla qui, terrifiée par la tournure des événements, est à peine capable de marcher.

Coréla, pure parmi les pures

Coréla est une jeune vestale qui a consacré sa vie à la méditation. Virgée et élevée dans un temple à l'écart des considérations triviales, elle éprouve une sainte horreur pour la violence, au point de ne pas toujours pouvoir réprimer son indignité de se battre.

Elle est viscéralement incapable de se battre. Interprétez Coréla comme une jeune femme charmante, à la fois naïve et très curieuse d'une îdote. Si vous la jouez correctement, vos joueurs devraient se sentir naturellement attirés par elle. Les PJ auront fort à faire pour la protéger. Race : Sélemitte. Âge : 18 ans. FOR 9, DEX 15, CON 10, SAG 19, CHA 18, 22 pv, CA 9.



La cité des gardiens

Les aventuriers doivent percer trois « lignes » de Dévants avant d'atteindre le sommet du craté- re. Chaque PJ aura alors 106-2 adversaires à vaincre pour passer (un score égal ou inférieur à zéro signifiant que les Dévants ne s'intéressent pas au sommet du cratère, le groupe n'a pas le temps de remarquer le gigantesque pa- norama et s'engage sur un étroit sentier rocailleux tandis que les derniers gardes se chargent de bloquer le passage aux éventuels poursuivants. Au fond du gouffre, un trou s'enfonce dans le sol...

La cité des gardiens

À l'intérieur de l'antique cité d'osidisme, tou- te la magie est annulée (les sorts ne fonctionnent pas, les armes magiques deviennent « normales », etc.). Seules les Mains de l'aisokai permettent d'avoir recours à la magie. Après une descente d'une cinquantaine de mètres dans les ténébreux, les PJ arrivent dans une vaste grotte. Dans un recoin, un gigantesque portail s'élève, bariolé d'un sceau d'Antimagic.

1) Le portail. L'entrée est défendue par un golem de 3 mètres au visage démoniaque, qui se meut dans un tonnerre de grincements. La clé donnée par Kar-Kel permet d'ouvrir le portail, mais celui-ci est protégé par trois pièges (électrique : 105 ou 4d10 pv; dards empoisonnés : 1d5 ou mort; gaz : 2x 100).
2) Le vestibule. Cette salle carrée aux parois décorées de fresques raconte l'histoire du Dieu mort et est protégée par un *Ymanoiel* (gauche). Un passage secret s'ouvre dans le mur du fond et mène en (3).

3) Le pont. Dans cette immense grotte sombre, une gigantesque arche de pierre enjambe un abîme de ténébreux. Si les PJ ne courent pas pour traverser ce pont, ils seront assaillis par 4 golems allés de taille humaine, armés de tridents. Les mécaniques volantes abandonnent dès que les personnages auront posé le pied de l'autre côté du pont (3 rounds pour le tra- verser en courant... sans compter les rounds de combat).

4) Le pont holographique. Cette grotte, quoique plus petite, ressemble à la précédente. Le milieu du pont n'est en fait qu'une illusion d'optique. Sur trois mètres, la pierre est remplacée par un hologramme très réaliste!

5) Le créateur de golems. Le fond de cette salle est occupé par une énorme machine en cuivre éclairée par 3 gemmes lumineuses. Quand les PJ arrivent, une porte aménagée dans la machine s'ouvre et un golem allé en sort. Il se précipite aussitôt sur les intrus. Tous les trois rounds, un nouveau golem fait son entrée, à moins que les PJ ne mettent hors service la machine (en détruisant l'une des gemmes lumineuses : CA-2, 30 pv chacune). Une porte secrète permet d'accéder à l'ascenseur en (6).

6) L'ascenseur. Cette petite salle carrée est mobile et permet d'accéder au niveau inférieur de la cité. Sa porte se referme automatiquement une fois que les PJ sont entrés. Deux paniers en bronze sont fixés à la paroi. L'un d'eux contient dix petites sphères de platine qui per- mettent d'ajuster la vitesse de la descente. Si l'on place une de ces sphères dans le panier vide, l'ascenseur commencera à descendre lentement (il met trois heures à arriver au niveau infé- rieur). Une deuxième sphère doublera la vite- se, une troisième également, et ainsi de suite.

Attention : au-delà de cinq sphères, l'ascenseur tra si vite que les personnages se retrouveront collés au plafond (les sphères ne sont pas affectées par ce phénomène) et encastreront, au moment de l'arrêt brutal de l'ascenseur, autant de db de dégâts qu'ils auront placé de boules dans le second panier!

7) La salle de défense. Mettre le pied dans cette pièce déclenche le tir d'1d6 mastomorts auto-guidés qui sont dissimulés dans les murs, à chaque round. Ces armes sont au nombre de quarante et ne se rechargent pas automati- quement...

8) La salle des hologrammes. Un piège subtil érige au centre de la pièce soutient une étrange sphé- re noire vaguement lumineuse. Il s'agit d'un pro- jecteur holographique. Si l'on y touche, la pièce se remplira d'images (offensives) datant du temps des premiers Sélemites. En se concen- trant, les PJ pourront éventuellement obtenir quelques renseignements intéressants (au choix du MJ). Un petit placard, dans un mur, contient quelques potions de Soins.

9) La chambre de contrôle. Les murs de cette pièce sont couverts de mystérieux cadrans et d'un pupitre de commandes, dont les leviers sont ornés de gemmes diverses (saphirs, opales, rubis, etc.) : valeur au choix du MJ). Si les PJ actionnent l'un des leviers, lancez 1d6 : 1-3) il ne se passe rien ; 4-5) une puissante vibration secoue la pièce et tous les voyants s'allument ; 6) il se produit un court-circuit et un gaz toxique (Dg 1-10) envahit la pièce. Une énorme clef d'argent est posée sur le pupitre.

10) L'ardente cité. Toutes les portes marquées d'un « X » donnent sur l'ardente cité sélemitte : un dédale de couloirs et de pièces vides. Quelques golems traînent encore, mais - sauf si vous le

désirez - les PJ ne trouveront rien dans ce labyrinthe.

10) L'ascenseur piégé. Quelqu'identique, en apparence, à la salle 6, cet « ascenseur » est en fait un piège. Des que la porte se referme, le plancher bascule et révèle un gouffre de plusieurs kilomètres de profondeur !

11) Le véritable ascenseur. Dissimulé derrière un panneau secret, juste à côté du faux ascenseur, les PJ peuvent en trouver un « vrai » qui fonctionne exactement comme le premier.

12) L'antichambre. Une pièce carrée qui abrite un énorme portail en obsidienne barré d'un sceau d'antimagic. Seule la clé d'argent permet d'ouvrir cette porte, qui donne sur le domaine des Fileuses du temps.

Les Fileuses du temps

1) Action terrifiante/Predator II - El Scorpio. Devant vos yeux défaits s'ouvre la prison de la lune : l'intérieur de la planète est une immense sphère creuse, et de gigantesques toiles d'araignée en métal argente s'étendent à l'infini dans toutes les directions. Provenant d'un point situé à l'horizon, de fantomatiques faisceaux de « lumière noire » irradient vos corps. Un intense malaise s'empare de vous tandis que vos squelettes apparaissent, à la manière de négatifs photographiques (chaque PJ peut lds pi). Soudain, vous apercevez une forme énorme qui se dirige vers vous : une araignée métallique aussi grosse qu'une machine !

Les Fileuses du temps sont des matrones conçues par les Titans d'Éther afin d'entretenir - de l'intérieur - la prison du Dieu mort. Elles attaquent tout intrus. Les PJ devraient alors chercher que leurs déplacements sont toujours annoncés par un mouvement de leurs deux petits yeux rouges montés sur de courts pédoncules. Ces araignées étant lentes, une petite diversion permettra à l'un d'entre eux d'escalader leur corps et d'attendre leur tour. Une fois là, il suffit de saisir les yeux pour guider tous les déplacements du monstre mécanique (si on tire les pédoncules à soi, il s'arrête). Les PJ ont tout intérêt à se déplacer sur le dos d'une Fileuse, s'ils ne veulent pas avoir à accomplir à pied - sur des toiles branlantes - les kilomètres qui les séparent encore du « sarcophage » du Dieu mort.

La prison du Dieu mort

2) Ambiance terrifiante/Predator II, 1 : Main Tite. Au bout de quelques heures de trajet au milieu d'un extraordinaire enchevêtrement de toiles métalliques, vous découvrez enfin d'où provient l'étrange lumière noire qui baigne cet endroit sinistre : d'un sarcophage en obsidienne grand comme une cathédrale ! Vous voilà arrivés au terme de votre quête...

La grande porte qui permet d'entrer dans le sarcophage est frappée d'un ultime sceau d'Antimagic représentant un crâne cornu, grimaciant... et mobile ! Briser le sceau réactive la magie (magiciens et clercs peuvent à nouveau lancer des sorts, etc.), mais les contorsions du crâne sont alors tellement épouvantables que tout le monde est saisi d'épouvante (sort de Peur, lance par un mage niv. 10). L'intérieur du sarcophage est entièrement nu et baigne par la même

Par ordre d'apparition à l'écran

► **Zorkbar** : DV 10, 70 pv, CA -1, TAC011, Dg 1-6-8-9, invisibilité permanente.

► **Mouton de Thoria** : DV 2, 10 pv, CA 8, AT 0, Saut de puce 19, Production hal/haine 17.

► **Sérialité standard** : DV 2-1, 8 pv, CA 7 (DEX 16), TAC019, AT 1, Dg divers, RM 20%. Pour certains : ESP 1/. Technomancien : Mage niv. 6 à 10.

► **Garde de Chrome** : Guerrier niv. 8, 40 pv, CA 2, TAC017, RM 25%. Tous les Séralités d'Assala sont victimes d'une « maladie de langueur » les pénalisant d'un -4 en TAC01.

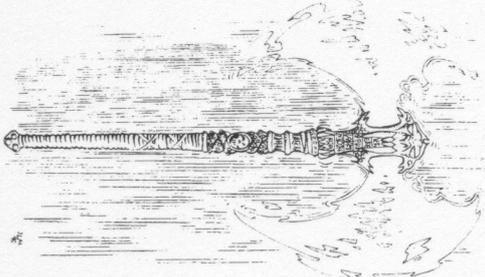
► **Deviant standard** : DV 4+2, 30 pv, CA 5, TAC017, AT 1, Dg 1-8 (trident), RM 20%. Chamane : Prêtre niv. 5 à 9 avec ESP 1/.

► **Tasokaf** : DV 16, 111 pv, CA 0, Dép.-6, TAC011, Dg 1d10, AT spéciales : sorts d'un mage niv. 16 (au choix du MJ), Leche BM P, 170.

► **Golem du portail** : DV 10, 50 pv, CA 3, Dép.-6, TAC011, Dg 1-10/1-10.

► **Tyrannocil** : DV 9+9, 60 pv, CA var., TAC011, AT 1, Dg 3-12, yeux BRR p. 150.

► **Golem sale** : DV 5, 30 pv, CA 0, Dg 1-6/1-6, TAC08, Dg 1-20/1-20 (deux pinces).



Jean Balczesak, Denis Beck

et Patrick Bousquet

Illustration : Jean-Louis Moutier
plans : Cyrille Dauphan

lumière noire qu'à l'extérieur. Elle provient d'un petit homme chauve, nu et bedonnant, assis en tailleur à l'autre extrémité de la salle. Apparemment endormi, il levite à un mètre au-dessus du sol. Quand les PJ entrent, il se réveille et prend pied par terre. Il lève alors la tête et fait un sourire étrange, qui devient un admissible rictus... puis il commence à se transformer !

La tête du Dieu mort (car c'est bien lui !) éclate, révélant une gerbe de tentacules, tandis que ses membres s'allongent et se bardent de griffes. Sa peau se couvre de écailles noires et de tubercules purulents. Des visages immondes dotés de crocs acérés apparaissent sur sa bedaine. Peu à peu, secouré par d'atroces convulsions, il commence à prendre des proportions titanesques...

Tous les PJ perdent 1d10 pv et doivent faire un Jds contre la Peur pour ne pas s'effondrer en hurlant. Il faut dix ronds pour que la métamorphose soit achevée et que la divinité soit virtuellement invincible. Au départ, ses caractéristiques sont les suivantes (sous forme humaine) : DV 14, 110 pv, CA 0, TAC011, Dg 1-6/1-6 (griffes), RM 50%.

À chaque round, il grandit, gagne 1 DV (8 pv), sa CA diminue de 1 et les dégâts infligés par ses mains doublent (2d6, 4d6, 8d6...). Ce n'est qu'au bout de dix ronds qu'il pourra recourir à la magie... mais les PJ seront certainement déjà morts à ce moment-là s'ils ne réagissent pas au plus vite. Que deviennent-ils faire? Maître Kabahal entre les mains de Corela, qui semble brusquement amener d'une étonnante détermination, et le portager afin qu'elle puisse s'approcher suffisamment du Dieu mort pour lui asséner un coup (il faut trois ronds pour qu'elle soit à bonne portée).

Des que Corela parvient à frapper la divinité avec la hache maudite, un étroit rayon hurlement jaillit et se répète dans toute la sphère. L'abomination se tortille sur le sol pendant quelques instants, avant de s'immobiliser. Soudain, tout n'est plus que silence... et obscurité (la lumière noire s'est brusquement éteinte). Puis, de la dépouille du Dieu mort s'élevèrent de vagues filaments opalescents qui commencent à s'assembler pour former une grosse boule d'un vert maladif. Soudain, un tentacule lumineux en jaillit et happe Corela qui tient toujours la hache. La scène s'imprime comme un flash dans l'œil des aventuriers, puis cesse d'un coup : les restes du Dieu mort, Corela et Kabahal ont disparu... Au cœur des ténèbres, les échos d'un grondement atroce se répètent quelques instants avant de se dissoudre dans le silence.

Épilogue

Les PJ remonteront à la surface sans incidents, ils seront accueillis par les vivats de l'armée du roi de la lune. Les Déviants ont finalement été repoussés, mais qu'est devenu le Dieu mort ? Il va falloir trouver un moyen de rentrer sur terre, et de nombreuses questions restent encore sans réponses... D'où vient la terrifiante puissance du Dieu mort, et qui sont ces Titans d'Éther ? Kwalish semble en savoir plus qu'il n'en dit, qui est-il en réalité ? Aux racines du temps et de l'espace, des mystères dorment encore... Peut-être les aventuriers les découvriront-ils au cours d'une Troisième Chronique du Chaos !



Repliqua

Spécialité

de la réplique d'armes anciennes

11, rue des Cordes
75005 Paris
Tél. : (1) 49 54 99 46



Réservez-le en téléphonant à
Isabelle Blanchard au
16 (1) 46. 48. 49. 71.

CENT À L'URE

JEUX DE RÔLE
JEUX DE SOCIÉTÉ
JEUX DE PLATEAU
JEUX DE RÉFLEXION
WARGAMES
CASSE-TÊTES
PAINT-BALL



A 30 km de Paris :
Autouroute :
A51/A104,
sortie Lagny,
direction centre ville.
Taman - gare SNCT de Lagny-sur-Marne.
RER : gare de Bussy-St-Georges, puis bus ligne 2.

128, rue Saint-Denis
77400 Lagny-sur-Marne
Tél. : 64 30 90 35
Fax : 64 30 90 24
Du mardi au samedi :
9h-13h/15h-19h
Dimanche matin :
9h-13h.

PARTHENAY : LES JEUX EN TOUTE LIBERTÉ

Festival des Jeux - Hôtel de Ville - 79200 PARTHENAY - tél. : 49.95.24.20
Du 8 au 23 Juillet,
PARTHENAY (Deux-Sèvres) fête
le 10ème anniversaire du Festival des Jeux.
Un rendez-vous à marquer sur votre agenda.

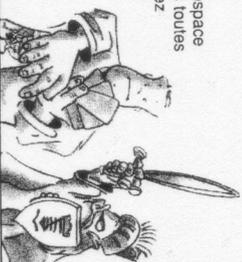
Jeux de simulation : Initiations, tournois (sur des jeux de rôle, de plateau et des wargames), killers, concours de figurines, une nouveauté chaque jour pendant 16 jours, qui ont mieux ?

A signaler notamment : des grandeur nature (fantasiques, diplomatiques, médiévaux), la 3ème coupe de France de Wahnamer®, les 15 et 16 juillet et l'exposition dédicatée des couvertures de votre magazine Casus Belli.

Paint-Ball et Lock-on : scénarios d'errer pour un cadre extraordinaire.

Les nouveautés : sur l'espace
Stratégies, découverte des toutes
dernières créations de chez
Descartes, Eurogames, et
Prince August ainsi que
les derniers jeux de
cartes de simulation.

Et sur l'ensemble du
Festival, des nocturnes
pour prolonger la fête !



AD&D2



Les Chroniques du Chaos

Le Crépuscule des Dieux

volet des Chroniques du Chaos. Après *Nauffrage au centre de la Terre* (CB n° 87), elle fera entrer vos PJ dans la légende... en musique !

Cette saga pour aventuriers de niveau 9 à 15 et MJ expérimenté est de dernier (niv. 1 à 4, CB n° 83), *Kabalal* (niv. 4 à 6, CB n° 85), et *Le Dieu mort* (niv. 6 à 9,

Le coin du meilleur en scène

Les lieux de cette campagne sont ceux du monde de Parrot (voir CB n° 74 à 81), mais vous pouvez les adapter à un autre univers médiéval-fantastique. Les adaptations utiles sont : GdM (Gilles de la Motte), MdI (Marnet des Joueurs), Bw (Bessière monstreux), BFR (Bessière des Forgerons Reaux), BP (Bessière Planescape), GdM (GdM), Gw6 & Millard). Vous aurez besoin des encadrés parus dans le premier volet des *Chroniques du Chaos* (CB 83) : « La légende du Dieu mort », « Utiliser les jets de compétence », « Jouer en musique », ainsi que dans ce numéro des Informations contenues dans : « Skharra » (p. 81) et « Oyé & Millard » (p. 84). La sonorisation de cette partie fut appréciée par quatre disques : *Comant le baron*, *Prealdor II*, *Passion* (90 de *La dernière tentation du Christ*, de Peter Gabriel) et *Retour vers le futur II*. Si vous ne les avez pas, remplacez-les par d'autres dont le style est identique. Les textes en italique sont à lire (ou à paraphraser) à vos joueurs pendant que la musique passe. Toute ressemblance avec les éléments d'un film dans lequel il est question de retourner vers le futur n'est absolument pas fortuite.

Episode un

Sous le soleil de l'Apocalypse

La Porte des Enfers

J'ambiance héroïque : Conan 1 : *Avril de Com* (ignorez la première minute de commentaires et passez directement à 1', 05 mn). *Un nouveau jour se lève* sur Krioberg, la capitale du Chaos.

Audessus de la ville occupée, une ombre gigantesque se découpe dans le soleil. Le Dieu mort scrute le ciel en un ultime défi, puis il commence l'innoculation. Secoué de convulsions, il semble plier les forces de la nature à sa volonté, et dans un déchaînement de puissance, une arche titanique se matérialise. Ainsi s'ouvre la Porte des Enfers. Depuis les ténébreuses soutes au-delà jaillit une formidable clameur, et le vent des abysses s'engouffre dans le monde terrestre. Alors viennent les Seigneurs Démon, Chevaliers d'innombrables créatures, ils déversent leurs rouges en un flot continu de légions cauchemardesques. Les bandes déchiquetées claquent au vent maudit. Et le Dieu mort contempe son œuvre, tandis que l'apocalypse s'étend sur le royaume. L'heure de la troisième et dernière Chronique du Chaos vient de sonner !

Chimères et furie !

Reposant au sein de sarcophages en cristal, les aventuriers profitent d'un sommeil artificiel bien mérité. Une nef céleste les ramène vers la

Chadelle du Main, renommant au rythme des machines alimentées en quartz. Dans les brumes de leurs cerveaux endormis flotte le souvenir des *Chroniques du Chaos*... Au cours de leurs aventures, les PJ ont croisé la route du Dieu mort, emprisonné jadis à l'intérieur de la lime par les Titans d'Éther. Pour se libérer, le Dieu mort envoya sur terre le démon Azroliak armé de Kabala, une hache maudite chargée de vampiriser les âmes afin de décupler la puissance de son maître. Mais face à lui se sont dressés les Dieux d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliak, avant de porter le combat sur la Lune, où Kabala a été anéanti tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliak, avant de porter le combat sur la Lune, où Kabala a été anéanti tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish.

Chadelle du Main, renommant au rythme des machines alimentées en quartz. Dans les brumes de leurs cerveaux endormis flotte le souvenir des *Chroniques du Chaos*... Au cours de leurs aventures, les PJ ont croisé la route du Dieu mort, emprisonné jadis à l'intérieur de la lime par les Titans d'Éther. Pour se libérer, le Dieu mort envoya sur terre le démon Azroliak armé de Kabala, une hache maudite chargée de vampiriser les âmes afin de décupler la puissance de son maître. Mais face à lui se sont dressés les Dieux d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliak, avant de porter le combat sur la Lune, où Kabala a été anéanti tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish. Devenus champions d'Ysgard, les PJ ont affronté et détruit Azroliak, avant de porter le combat sur la Lune, où Kabala a été anéanti tandis que disparaissait le Dieu mort. Le destin d'Ysgard, le roi Drogon et le sorcier Kwalish.

qu'après l'atterrissage, sont maintenant secoués et sentent que la nef est en descente rapide...

J'ambiance insoutenable : *Predator II*, 4 : *Tru* By Dead. *Soudain relevant un fracas de métal brisé !*

La nef céleste vient d'être ébranlée par un choc terrible dont l'écho s'entend dans les couloirs désertes. Au dehors, les rafales de vent continuent de secouer le véhicule. Une Bouche magique apparaît alors sur un panneau de contrôle, émettant d'une voix neutre : « Émission on ne peut plus de votre voix neutre - présence inconnue à bord - Le vent tombe brusquement. Dans un sifflement de mort résonne un premier coup. Soudain Plus un second. Puis d'autres, lents et réguliers. Des pas, puissants et lourds, font trembler les structures de la nef, tandis que quelque chose se fraye un chemin vers la cabine. Vers vous !

Au cours du scénario précédent est mort Azroliak, le Prédateur des Ombres. Mais ce puissant démon n'était pas le seul de son espèce : il en existe huit autres, invoqués par le Dieu mort, ils ont franchi la Porte des Enfers pour devenir ses fidèles lieutenants. À l'approche des montagnes du Sathar, la nef des PJ a été repérée par deux Prédateurs : activant leurs pouvoirs de Téléportation, invisibilité et ESP, ils sont parvenus en temps réel pour détruire une action par PJ : position, sort, etc. Après qu'on (ou que) la machine s'est ébranlée, la porte de la cabine explose et les Prédateurs invisibles entrent pour le carnage (au cours de l'affrontement, utilisez *l'Action terminale : Prédator II* : *Main Title*). Le combat est un véritable enfer. Au troisième round, la nef en véritable toile les montages, l'un des PJ doit maîtriser la barre du gouvernail et réussir à

jet Très Difficile en Navigation, (ou Héroïque en Deu) pour éviter la collision (son 3d10PV par passage). Au quatrième round, les machines prennent feu. Au cinquième, le galion des PJ heurte un pic rocheux (passagers : 2d10PV). Tandis que l'habitacle se désagège, il faut passer sur l'autre galion en plein ciel. Au huitième round, la nef sort des montagnes et s'écrase dans la plaine (passagers : 5d10PV, JDS pour la moitié. Aucun dégat si l'un des PJ réussit un jet Très Difficile en Navigation). Les Prédateurs abandonnent s'ils ont le dessous, ou au plus tard avant l'écrasement, afin d'aller faire leur rapport au Dieu mort.

Dans le dédale des Géants

J'ambiance déserte : *Passion*, 3 : *Of These*. *Hope*. La carcasse de la nef gît dans la poussière de la plaine. Dans l'habitacle résonne le tic-tac d'une horloge technologique miraculeusement intacte. La date qu'elle affiche est stupéfiante : selon ses chiffres, vous êtes restés en état d'immobilité suspendue pendant plus d'un an ! Le monde que vous connaissiez a disparu. Sur cette terre nouvelle, le soleil est filtré par une couche de poussières noires qui bouche le ciel jusqu'à l'horizon. Dans la nuit rouge sombre s'agite un air lourd ; les végétaux flétrissent, les roches s'ébranlent, et quand il pleut c'est un crachin acide qui rouge le terre. La magie et la nécro-mancie semblent littéralement palpiter dans l'atmosphère, désormais plus puissantes que jamais. Parfois, les survivants s'éveillent et se mettent en classe. Car il n'y a plus ni dieu ni loi, dans ce monde où

les morts marchent aux côtés des vivants. Seuls régissent le souffre les vents brillants et le soleil de l'Apocalypse !

Les machines de la nef ont été programmées pour atterrir dans des conditions météorologiques favorables. Or les bouleversements climatiques durent depuis des mois. La nef est donc restée en orbite jusqu'à ce que ses réserves énergétiques s'épuisent, avant d'atterrir en catastrophe. Entre temps le monde a changé (voir « La terre de l'apocalypse »). Les PJ se sont écrasés à cinquante kilomètres au sud de la Chadelle du Main, sur le dédale des Géants : un plateau calcaire découpé par les canyons. Les dépitement sont entravés par les falaises, et les PJ doivent rapidement descendre dans le labyrinthe des canyons. Progressant dans l'ombre rognée des couloirs rocheux, ils perçoivent alors le grondement d'un galop qui se rapproche. Soudain, un gros chariot de fer attaché à une douzaine d'hanneaux géants jaillit dans un nuage de poussière, fonçant droit sur eux (jet Difficile en Dex pour éviter le chariot, 6d6PV en cas d'échec) ! La conductrice s'arçonne sur les rênes et reprend peu à peu le contrôle du véhicule. C'est ainsi que les PJ font connaissance avec un chercheur d'eau de la Communauté des Candres : Sangata, une athlétique jeune femme aux cheveux flamboyants, vêtue d'un justaucorps de cuir clouté. Les rivières étant contaminées par la pluie acide, Sangata est partie avec son « chariot » (une énorme citerne) pour de l'eau potable dans les nappes phréatiques des cavernes. Au retour, un nappé de feu traversant le ciel a effrayé son atelage, et elle s'est égarée sur le territoire des terribles Ghils... qui sur-



gissent à cet instant précis. Dans un concert de rugissements, une meute d'une cinquantaine de créatures chevauchant d'étranges véhicules défile dans le canyon!

Les Géants sont des morts-vivants, des ogres-goules sortis des Abysses par la Porte des Entiers. Chacun d'eux voyage sur un Juggler, un véhicule deux-roues aérodynamique, conçu à partir du squelette d'une créature de grande taille et mu par nécromancie (version monoplace d'un Juggernaut, voir *Kobold*). Ils prennent aussitôt le groupe en chasse. Faites vivre aux PJ une chevauchée fantastique à travers les canyons: ils doivent grimper sur le chariot ou sur un Enlaineur, éviter les obstacles, sauter sur une des bêtes de tête pour l'obliger à prendre la bonne direction, les Ghilis combattent rous contre rous, etc. Pendant la scène, utilisez *J'Action violente: Passion*, 9; *Troublé*. La poursuite s'achève lorsque, guidés par Sangra, les PJ franchissent le seuil d'une vaste grotte et que d'immenses portes de bois se referment derrière eux.

La Communauté des Cendres

Ils viennent de pénétrer dans la Communauté des Cendres, le dernier territoire libre de la région. A la hauteur des braves hommes et des femmes révéus du cuir couté des rebelles s'entraînent au maniement d'armes exotiques (lances barbelées, haches à quatre lames, boucliers iselés), tandis que des enfants vaquent aux tâches domestiques, entre les échafaudages de bois et les tentes. Pendant la découverte de

la Communauté: **J'ambiance ethnique: Passions**, 11; **Before Night Falls**. Malgré leur exploit, les PJ sont traités avec une méfiance extrême, la Communauté étant habitée aux ruses du chamanisme Masari-Mo qui cherche à la détruire. Les PJ vont devoir faire leurs preuves: duel au premier sang avec un colosse noir, accusations prophétiques d'une femme volée, gahnis foudroyés et turbulents, etc. S'ils gagnent la confiance des gens, ils sont rapidement contactés par Ezdi, le guide spirituel de la Communauté: sion, ce dernier laisse les épreuves se multiplier et étudie leurs réactions. Ezdi est un enfant de l'Apocalypse, un gahnis roux aux extraordinaires dons de prophète, qui tente d'unir les peuples face au Chaos. D'un ton grave, il racontera ses visions: « De la lune tomba une étoile véritable, sinistre présage annonçant l'aveil de la Bête. Condensant les légions infernales, la Bête vint alors sous les murs de la Citadelle du Main qu'elle abattit de son seil soufflé. Le roi Drogon, son sorcier Kwashi, le Marquis d'O et tous leurs braves disparurent sous les cendres ou furent exécutés. Puis la Bête partit à la conquête de nouvelles terres, abandonnant la citadelle déchu à l'un de ses chadomanciers. Des lors, tout espoir sembla vain et nombreux furent ceux qui collaborèrent avec l'envahisseur. Mais la rébellion n'est pas morte. De nouveaux événements se préparent et le peuple des Géants a quitté sa terre natale pour aller tenir conseil à la Citadelle, et on murmure que le jour du Ragnarok est proche... »

Si les PJ ne l'envisagent pas d'eux-mêmes, Ezdi leur suggère de se rendre à l'ancienne Citadelle du Main pour en apprendre plus.

La terre de l'Apocalypse
Depuis l'ouverture de la Porte des Entiers au cœur du Salthar, le Chaos se répand lentement et a déjà contaminé les quatre empires de Paom. Dans ces territoires:

- La mort est abolie. Désormais, tout humain qui meurt devient un zombi ordinaire en 1d10 rounds. Il peut être repoussé, contrôlé ou tué normalement (des cadavres d'avant l'Apocalypse restent, eux, dans leurs tombes). Les zombis sont errants ou enrôlés par les chadomanciers.
- L'Empire du Chaos est gouverné par la Bête (le Dieu mort/Diacolithe) et ses apôtres, treize chadomanciers (voir G&M p. 84). Des légions de morts-vivants, Géants et Orques, occupent les capitales. Certains démons ont franchi la Porte pour accomplir leurs propres desseins, car sur le plan Primaire, ils ne peuvent pas créer de Seuil.
- La magie. Outre les sorts de divination et de localisation, Résurrection, Réincarnation et Reppel à la vie ne fonctionnent plus! Seul un Soutrait permet de ressusciter. Tous les prêtres, sauf ceux du Dieu mort, mettent six fois plus de temps pour récupérer un sort. Tous les nécromanciens ont gagné deux niveaux.
- Le climat. La poussière s'est infiltrée par la Porte des Entiers, venant obscurcir le ciel. L'air est lourd et sec, saut quand tombe une pluie acide qui ronge la végétation et pollue l'eau.
- Les habitants. Les populations désertent les grandes villes sinistrées, et se réfugient dans les enclaves rebelles. De nouvelles professions sont apparues: bricole-cadavre empaquant les morts de ressusciter, chercheurs d'eau localisant les sources non polluées, chasseurs de zombis ravitaillant les armées de la Bête, etc.

● Les Enfants de l'Apocalypse. Tous les enfants nés le jour de l'ouverture des Entiers portent une étrange marque noire sur le front. Ils ont une croissance accélérée et des pouvoirs magiques: télépathie, tours mineurs, présence. Ils ont les traits d'un enfant de six ans et un esprit surdoué, alors qu'ils ne sont âgés que d'un an. La plupart sont rejetés et se regroupent en bande. D'autres au contraire sont adultes.

- Et le reste du monde? Les chadomanciers surveillent les royaumes lointains et concluent des alliances avec les Elfes noirs, les tyrans locaux, etc. Allieurs, la vie suit son cours... pour l'instant.
- N'oubliez pas à impliquer TOUS vos groupes de joueurs - et même d'autres meneurs de jeu - dans ces *Chroniques du Chaos*. Chacune de leurs aventures peut avoir un rapport, lointain ou direct, avec ce qui se passe dans Paom.

Vous créez sans attendre de nouveaux saga extraordinaires, dont les schémas et parafiches les implémentent, et pourront rebondir d'un groupe à l'autre!

La Citadelle déchu

La plaine est un champ de ruines envahit d'herbes sèches et d'énormes racines noires, baignée dans la leur rouge sombre du soleil. Les vestiges de la Citadelle du Main s'élèvent au milieu d'un formidable campement: les étendards du chadomancien Masari-Mo claquent au sommet, des tentes poussiféuses, entre les totems des tribus de Géants et les ailes et ventées des chariots des nomades du désert qui commencent avec les armées de la Bête. Seuls les soldats grades et les habitants circulent librement. Si l'on veut gagner des renseignements et ne pas finir enclavé à un chariot d'esclaves, mieux vaut se fondre dans l'ambiance qui règne dans ce formidable souk (bagages entre Géants, concours de blère-de-lou, ogresses agûtcheuses, etc.). Les PJ peuvent pénétrer dans la citadelle de différentes manières, notamment en remontant le Chemin des magiciens (voir *Le Dieu mort*).

1. **Extérieurs.** Seuls les bâtiments de la cour d'honneur, aux murs lépreux rongés par d'innombrables lianes, tiennent encore debout. Toutes les hautes à proximité d'un point d'accès (rempart, fenêtre) sont des Etrangères. La surveillance est assurée par une succube et 206 Géants de feu en armure à pointes d'acier.

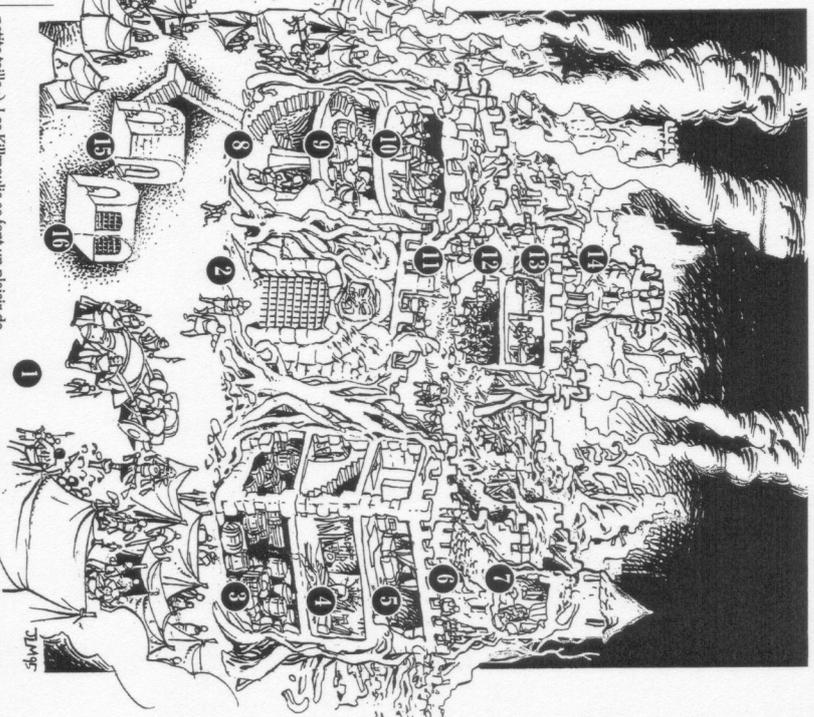
2. **Hesse d'entre.** Il faut une force conjuguée de 150 pour la soulever. Tout contact avant d'avoir prononcé le mot de désactivation déclenche un Glyphes de feu (Dég 10d6, 3m de rayon). Devant la hesse se tiennent 4 Zombis-Géants.

3. **Ancienne cave à grain.** C'est un labyrinthe d'âlées bordées de casses branlantes et de tonneaux à grain. Si les PJ arrivent par le Chemin des magiciens, une trappe secrète les conduit directement là. La cave est habitée par une communauté de Kilimouls en voie d'extinction, car décimée par un rat blanc mutant et intelligent qui règne sur les géants du sous-sol. Si les PJ aident les espions Kilimouls et exterminent les rats, ils reçoivent en gage d'amitié un anneau de Soudhat (voilé au chadomancien) et quelques renseignements (le Marquis d'O est enfermé dans la tour ouest; le capitaine des Géants s'appelle Yorgio, etc.).

4. **Ancienne armurerie.** Elle abrite l'intégralité des armes ramassées sur le champ de bataille, et fait la joie des trois Monstres Rouilleux qui y vivent.

5. **Appartements du chadomancien.** Les riches sont pillés dans la citadelle sont entrassés autour d'un immense lit tendu d'écarlate (77000 PO en objets variés, dont 17 Riches +3, 2 boucliers +2 et des bracelets CA1). La défense est assurée par un mobilier envoyé: chaises d'os, lustre étrange et table de pierre qui s'animent pour éliminer les intrus. Sous le lit, une cache protégée par six dards empisonnés (C 1d4PV - poison type M dissimulé 1d6 points de choix du MJ) et deux ouvrages d'aspect identique: un Précès de la magie d'argent et un Tome d'ineffable damnation.

6. **Porte de nuit.** 4 Géants de feu s'y relaient en permanence. En cas d'assaut, ils bombardent de nomades les assaillants. Le capitaine des Géants se nomme Yorgio (le grand puissant?), un nom hélas très proche de Yorgio (l'impulsant de



petite table 9) Les Kilimouls se font un plaisir de propager la combustion, ce qui le met dans une rage folle!

7. **Tour de Jarzheede.** Cette voluptueuse Succube à peau d'ébène est la compagne du chadomancien. De sa tour, elle scrute constamment les environs de la citadelle (Chartrudence et ESP). Confrontée aux PJ, elle se fera passer pour une esclave en fuite et les attirera un par un. Elle porte une bague d'opale (18000 PO) et un flacon d'Héliane ardente à la ceinture (3 gogges).

8. **Salle de garde.** 5 Zombis-Géants veillent la sur le mur, une roue permet de lever la hesse.

9. **Cuisines et dépendances.** Une dizaine de Zombis-Géants font rôtir les repas destinés aux Géants de la citadelle.

10. **Salle du Conseil.** L'énorme silhouette encapuchonnée du chadomancien Masari-Mo est vautre sur des coussins, torturant distraitement un lutin enchante, tout en devisant avec les Géants sur la meilleure façon d'étrangler les Humains. Autour d'une maquette de Paom sont réunis 4 chas de guerre: le sultan des Géants de feu (PV 122, espadon de flammes +5), le fant des Géants du froid (PV 113, hache de glace +3/6), le margrave des Géants de pierre (PV 111, masse courte +4) et le ban des Géants des collines (PV 90, épée +4). Le service est assuré par les zombis des anciens maîtres de la Citadelle du Main: le seigneur Korn de Tegelberg et la Dame

11. **Cour d'honneur.** Elle est envahie par les herbes venéneuses et les Ghilis ont coutume d'y parquer leurs Juggers (une trentaine au total). Sous la garde de 3 Géants de feu impossibles, quelques villageois récalcitrants sont enclavés à des pilotes.

12. **Salles des Ghilis.** Une trentaine de ces créatures campent là dans un désordre indescriptible, quand elles ne sont pas en train de semer le chaos sur les chemins de Paom.

13. **Appartements d'honneur.** Les suites des chas de guerre abritent 4 Géants de feu, 3 Géants de pierre, 2 Géants des collines et 1 Géant du froid. On y trouve 48500 PO en bijoux et 1d8 poisons (au choix).

14. **Tour de Stryx.** Cette tour abandonnée sert de cachette à Stryx, le familier Quasi du chadomancien. Arrogant comme un prince, il adore aller dans le campement pour jouer des tours aux Géants ou espionner les nouveaux arrivants. Il possède un anneau d'invincibilité qu'il appelle « mon tour préciteux ».

15. **Crypte.** Elle est défendue par quatre démons Bar-Lagura, la garde personnelle du chadomancien. Ils jouent aux cartes avec un jeu d'Illusion (donnez aux joueurs 24 cartes d'un véritable

Les épices

● **Description** : Le mokema permet de ne pas manger pendant quelques jours (la seule nourriture possible est une immoforme bouillie de racines), le khim contre l'endurance à la chaleur (idem sorti), l'zankeshi induit un état de préséance (idem toujours).

Le képhal éveillé les pouvoirs psychiques (idem Tour mineur), Le kraal et le skool ont été décrits.

● **Valeur** : 1 dose de kraal vaut

2,5 ankesh, 5 képhal, 10 skool, 20 khim ou 50 mokema. Équivalent en monnaie : 1 kraal : 2500 PO, 1 ankesh : 1000 PO, 1 képhal : 500 PO, 1 skool : 250 PO, 1 khim : 175 PO, 1 mokema : 50 PO.

● **Effets secondaires** : Écrivables avec JDS sous (Int + Sag)/2. Effet au bout d'une heure. Durée 1dd heures. Théz 1d6 : 1) Pas d'effet. 2) Inversion de l'humour : le PJ pleure quand il est heureux et vice versa. 3) Phobie : le PJ ne supporte plus certaines choses : le port des vêtements, la vue des armes, etc. 4) Focus : le PJ devient omnibulle par l'accomplissement d'un objectif simple qu'il s'est lui-même fixé. 5) Mimétisme : le PJ change de personnalité et copie les manières du personnage le plus charismatique près de lui. 6) Retour un effet secondaire, durée : 24h. Tout événement contrariant ces folies temporaires rend la victime agressive.

● **Cour des fous** : Drogon est déteu ici, abouti de ssoul et exhibé comme une marionnette habillée dans une parodie de cour royal. Vénus du costume des Ballets, 7 Kookkels fanatiques le surveillent en permanence.

Si les PJ parviennent à libérer Drogon et lui donnent le Diadème de Mercure (cet objet technique n'est pas géré par la limitation magique du lieu), le vieux roi se redresse, les yeux flamboyants, tandis qu'il est investi par la force de ses archers. Il recouvre aussitôt la mémoire et leur explique toute la légende du Dieu mort (voir *Kaboul*).

Il ajoutera ceci : "... À l'origine, le Dieu mort était un Titan difforme. Il a acquis sa puissance en dérobant aux Dieux les Tables du Chaos, qui révélait les principes de la nécromancie et les secrets de la vie après la mort. Ainsi a-t-il pu survivre à travers les âges et ouvrir la Porte des Entiers. Nul doute que le pouvoir des Tables nous aurait permis de le vaincre... Hélas, elles ont été détruites. Il y a des siècles, en même temps que le premier agître du Dieu mort : l'Arch-Lich Vexna (selon les légendes, Vexna disparut dans une gigantesque explosion lors du premier âge de l'Humanité, alors qu'elle usait des Tables du Chaos pour faire réparer la terre sur l'ancien Monde. On dit qu'elle fit valoir par le guerrier Kas. Il le resta d'elle que la Main et l'Écili de Vexna, voir GdM p. 107 et Manuel des Artéfacts p. 35, 36, 100). Mes espions sont bien malgros. Je vais lui dire grâce à sa puissance du diadème et essayer de réunir les arêtes du monde libre pour combattre le Dieu mort. Hélas, je n'ai pas le pouvoir de vous emmener. Il vous faut donc trouver Kwalish - Odin

fasse qu'il soit en vie - en priant pour qu'il ait l'une de ses fameuses idées."

3. **Les Tissoux célestes**. Suspendus aux cînes d'acier forment les demeures du clan des Tissoux célestes. Ici vivent ceux qui résistent de fouler la terre maudite et ne tréquent que de s'élever dans l'air pur. Fondé par Khâh, un ancien maître tisserand, le clan passe son temps à élaborer de rudimentaires machines pour réaliser son rêve : voler. Les Tissoux portent des griffes de métal sur leurs avant-bras, permettant la fonction de réajuster sur les crocons. Ils résistent tout contact avec les « rampants » et ne commencent qu'avec les Échasseurs. Les agents d'Khâh espionnent sans cesse Shâtraz depuis les hauteurs, et ce dernier est réputé détenir de nombreux renseignements (ce : il sait où se trouvent Kwalish et Drogon). Pour le rencontrer, il faut d'abord prouver sa valeur dans le Dome perdu (3a), une immense cage suspendue au-dessus de la ville. À l'intérieur, des dizaines de cordes entrecroisées pendent du plafond. Tout en se balançant de corde en corde, on doit y combattre un champion du clan, en sachant que toute chute dans le vide est mortelle. Pendant le combat : 1) **Action violente** : **Passion**, 9 ; **Troublé**.

4. **L'Architréale**. Splendide vestige du génie architectural nain, cette construction de métal et d'ossements polis défie l'usage du temps. Elle abrite le plus redoutable clan de Shâtraz : les Échasseurs. Masqués de cuir noir et bardés de pointes d'acier, ils arpentent les nœuds arides et de filés, se déplaçant sur étranges échasses télescopiques élaborées par les ingénieurs. Ils abattent tout possesseur de livre et captivent certains guerriers pour, dit-on, les torturer longuement. La seule partie accessible de l'Architréale est une chapelle dans la première tour d'ou parant de longs corridors bordés par les cellules des Échasseurs. Ils conduisent dans une salle au mur orné d'un immense abécédaire, surmonté d'une phrase syllabique : « Bénis soit celui qui forge les armes de vos esprits... Si Ton enonce les lettres formant le mot « Savoir », le mur pivote et conduit dans la seconde tour... qui est une gigantesque bibliothèque. L'Architréale était jadis le sanctuaire des connaissances secrètes des Nains dieuxgros. En le découvrant, les Échasseurs ont aussitôt compris qu'ils disposaient d'un moyen efficace de survivre : le savoir. Ils fouissent secrètement des tribes de connaissances aux chieftains de clan (formules scientifiques, etc.) en échange de ce qu'ils ne peuvent produire (armes, nourriture). Officiellement, ils font respecter la loi interdisant l'écriture, et dissimulent leurs secrets derrière leur ordre monastique. Mais l'Architréale abrite en fait de nombreux grimoires interdits (dont des livres de sorts). Enfin, dans les sous-sols est installé un harem dithonnes (des guerriers capturés, car les Échasseurs sont en réalité des femmes). Ainsi repêchées, elles assurent leur survie et perpétuent leur clan en sélectionnant les enfants de sexe féminin.

5. **Les Mille-et-une-marchés**. Sculpté dans l'échelle de dentelle osseuse, ce gigantesque escalier de dentelle osseuse est l'endroit le plus curieux de Shâtraz. En effet, d'innombrables amas d'objets encombrant ce passage qu'on dit de l'Architréale à la plaine. C'est le domaine du clan des Compteurs, qui classent et répertorient tout ce qui est récupéré dans les ruelles crasseuses de la ville. L'écriture étant interdite, chaque membre de cette communauté connaît par cœur l'histoire de plus d'une centaine d'objets. Pour est scrupuleusement répertorié, et dès l'entrée chaque « visiteur » se voit attribuer une matricule à 7 chiffres et lettres, qui lui servira sans cesse demandé sous peine de travaux forcés. Pour accéder à un objet précis, il faut trouver la personne qui le connaît et la payer en épices. Note : dans la mesure où les objets magiques ne fonctionnent pas dans Shâtraz, un certain nombre d'entre eux circulent sans que l'on puisse affirmer leur nature : une fois sorti du Pays noir, un anneau runique peut être une simple bagne, rendre invisible... ou être un anneau magique.

6. **Les Jumeaux de pierre**. Dans les tuites de ces deux donjons sont installés les clans « scientifiques » de Shâtraz : les Distillateurs qui élaborent les épices à partir des moisissures se développant sur les ossements ; et les Ingénieurs, qui utilisent l'énergie des éoliennes pour faire fonctionner leurs machines et concevoir de folles inventions mécaniques (armures climatisées, haches à cran d'arrêt, et pompes automatiques dont valide le Bouffon). De nombreux passages secrets relient les deux tours, et les groupes ne cessent de se harceler et de se voler mutuellement leurs disciples, une dentée rare. Les uns et les autres seront ravis de commercer avec le PJ et tenteront tout pour le rencontrer. Ils peuvent acheter n'importe quel objet et le payer en épices, ce qui fournira une monnaie d'échange aux PJ. Par ailleurs, ils peuvent offrir un moyen pratique de s'introduire dans la Diagonale : le Bouffon ayant régulièrement des bagne d'épices ou de nouvelles poisons.

7. **Les Palais**. Répétés par les différents groupes de la ville, ces gens tentent de survivre comme d'habitude par les cellules des Échasseurs. Ils conduisent dans une salle au mur orné d'un immense abécédaire, surmonté d'une phrase syllabique : « Bénis soit celui qui forge les armes de vos esprits... Si Ton enonce les lettres formant le mot « Savoir », le mur pivote et conduit dans la seconde tour... qui est une gigantesque bibliothèque. L'Architréale était jadis le sanctuaire des connaissances secrètes des Nains dieuxgros. En le découvrant, les Échasseurs ont aussitôt compris qu'ils disposaient d'un moyen efficace de survivre : le savoir. Ils fouissent secrètement des tribes de connaissances aux chieftains de clan (formules scientifiques, etc.) en échange de ce qu'ils ne peuvent produire (armes, nourriture). Officiellement, ils font respecter la loi interdisant l'écriture, et dissimulent leurs secrets derrière leur ordre monastique. Mais l'Architréale abrite en fait de nombreux grimoires interdits (dont des livres de sorts). Enfin, dans les sous-sols est installé un harem dithonnes (des guerriers capturés, car les Échasseurs sont en réalité des femmes). Ainsi repêchées, elles assurent leur survie et perpétuent leur clan en sélectionnant les enfants de sexe féminin.

8. **La Spirale d'acier**. Il s'agit de l'antique et ingénieur réseau de voies ferrées développé par les Nains pour faciliter leurs travaux miniers : les rails (deux voies côte à côte) commencent au niveau du Puits central, une cheminée rouillée dominant la ville, puis descendent en multiples spirales à travers Shâtraz pour s'élever dans les profondeurs. Le long du trajet, on éte aménagés des embarcadères : les Haltes. On peut y arrêter les wagonnets (par un astucieux système de freins et de fils métalliques) sans jamais se relever en travers de la voie, ou d'une simple voie descendante jusqu'aux Entrailles. En fin de parcours, les wagonnets sont chargés sur une plate-forme et remontés au sommet du Puits par une gigantesque machinerie. L'ensemble du réseau est entretenu par un peuple humanoïde indépendant des clans : les Palés, des colosses musculeux aux chairs froides et transsudées installés de loin en loin dans les Entrailles et au sommet du Puits. Pour emprunter ce moyen de

transport, il faut s'acquitter d'une ou deux doses des meilleures épices.

9. **Les Entrailles**. C'est la partie souterraine de la Spirale. Il n'existe aucune carte fiable de cette zone qui s'étend sur plusieurs dizaines de niveaux. Les principaux Haltes sont occupés par de petites groupes de Palés qui entretiennent les voies pour exploiter les profondeurs. Volents et sectaires, ils n'apprécient guère les incursions sur leur territoire et n'hésitent pas à organiser de véritables chasses à l'intrus le long des couloirs interminables baignant dans la leur des mousses phosphorescentes.

Kwalish est retenu quelque part au cœur des Entrailles. Il faut 1d6 heures pour le retrouver. Pendant les explorations : 1) **Ambiance supersonique** : **Zoar**. Toutes les 20 minutes, l'heure 1d100 sur la table de rencontres et châtiments : 01-40% : Pas de rencontre, hormis l'écho d'inquétantes clameurs.

41-50% : Effondrement de galerie. Chaque PJ doit réussir un jet Difficile en Dex pour éviter les blocs de pierres, ou perdre 6d6 PV.

51-62% : Panouille de Palés. 3d6 créatures.

62-75% : Chan hypnotique d'une Veuve phallogène. Les PJ doivent y résister pour ne pas être attirés dans les tunnels de cette terrible créature... à moins qu'elle ne soit en période de reproduction (voir GdM p. 84).

76-85% : Coulee de lave. Il faut trouver refuge dans une grotte, hantée par une énorme Vase grise (DV12, BM p. 293).

86-95% : Le tombeau des Ultime. Une caverne peñtrée abrite trois sarcophages de marbre noir, lieu de repos éternel des derniers Nains dieuxgros morts à Shâtraz. Quiconque profane les tombes provoque l'apparition de 3 Démons Gardiens malgros (BM p. 55). Le trésor des Dieuxgros comprend : 1 opale noire (20000 PO), 1 main métallique sertie de gemmes (17000 PO), cotte de mailles noire -5, épée courte en obsidienne -5. Sur les parois de la grotte, un pla-relief raconte les origines de la ville. On y explique comment jadis, le cruel seigneur nain Hâz Parazon invoqua l'Esprit des Grands Sauriens morts sur le plateau de Shâtraz, dominant ainsi naissance au Dragon-Léga. Il lui assigna la tâche de protéger la cité et le vortex, un lieu étrange dont le nom signifie « labo-s rigounefrou-oute-mange ». Au fil des siècles, la communauté naine s'est étolée, puis a disparu, mais le Dragon-Léga est resté, passant du mystère accordé avec les souverains de l'époque à celui de seigneur du Pays noir.

96-100% : Kwalish. Au cœur d'une gigantesque caverne encombrée de matériel, Kwalish travaille sur une amélioration du système de remontée des wagonnets. Officiellement, il a été capturé par les Palés. En réalité, le magneux reste pour étudier un étrange phénomène : au fond d'une gorge abandonnée, un gigantesque tourbillon de forces apparaît de temps à autre, absorbant les traits d'énergie magique qu'il semble attirer jusqu'à lui : c'est le vortex, source de la résistance à la magie qui règne sur Shâtraz et ses environs !

Passé l'effusion des retrouvailles avec les PJ, il écoute attentivement tout ce que Drogon leur a appris, avant de se concentrer quelques instants et de déclarer, le regard brillant : « Non de Zeus ! J'ai la solution, mes amis ! Voyons... J'ai besoin de vous : Kwalish refuse de s'éteindre en détails techniques et demande aux aventuriers de lui procurer une clepsydre (c'est-à-dire le décompte des jours, des heures et des minutes) et quelques fillos de quartz, avant de leur donner rendez-vous : « Rendez-vous au sommet du Puits central dans six jours... J'aurai une grande surprise pour vous ! »

Les PJ peuvent acheter la clepsydre chez les ingénieurs et trouver du quartz quelque part sur les Mille-et-une-marchés, mais rien ne vous empêche de leur compliquer la tâche !

La Kwaloréan

Quand l'heure est venue de retrouver Kwalish...
1) **Ambiance héroïque** : **Retour vers le futur II**, 11 : **Burn the Book**. Lorsque vous parvenez au

Pal-ordre d'appartition à l'écoran

- ▶ **Épaulement géant** : CA 4, DV 2, PV 11, TACO19, Art 2, Dég 1-3/1-10, pouvoirs supérieurs, BRP p. 77.
- ▶ **Géant** : CA 3, DV 7, PV 30, TACO10, Art 3, Dég 1-6/1-6/1-6, pouvoirs pour Géant, BM p. 132.
- ▶ **Jugger** : Comp. de Piloteage. Conduite un char ou 1d6-4. Vitesse 0-40 km/h. Carrosserie : 30PV. Chaque fois qu'un jet de pilotage échoue -1d10PV, à 15PV ou moins : -4 en Piloteage ; à 0PV : immobilité.
- ▶ **Écoré** : CA 10, DV 1, PV 8, Augure 3/3, Dymna-tion IV.
- ▶ **Zambifégant** : CA 3, DV 12, PV 65, TACO9, Art 1, Dég 2-12/7.
- ▶ **Rais géants** : NK 10-100, CA 7, DV 1/4, PV 2.
- ▶ **Grands dieux** : NK 10-100, CA 7, DV 1/4, PV 2, TACO20, Art 1, Dég 1-3 + immobilité, BM p. 247. Mat-hère : DV 1, PV 7, Four mineur 6/1, BM p. 247.
- ▶ **Mobilier envolete** : CA 2, DV 6, 4 chasses PV 30, table PV 52. Justre PV 44, Art 1, Dég 1-10, dérangé sur 18-20 pour le justre (mort en 1d3 d), dérangé sur 18-20 pour la table (3-30/1 auto-dérançement sur 18-20 pour la table).
- ▶ **Strucbe** : Jharzhectre CA 0, DV 6, PV 16, TACO15, Art 2, Dég 1-3/1-3, RM 30%, grain d'énergie, fondée par arme -2, immobilité au feu, sorts, BRP p. 109.
- ▶ **Chamouardien ogre** : Massaf-Mo, Mage niv. 14.
- ▶ **Amateur des Arcanes** (niv. 12), amateur d'Amme-lion (voir bâtonnet), bâton de Pétissement (18 charges, 3 charges par coup), sorts : 3/5/5/4/4/2/1, voir GdM p. 84 ; familière Quist : BM p. 56.
- ▶ **Démon Bar-1-gura** : CA 0, DV 6-6, PV 51, TACO13, Art 3, Dég 1-6/1-6/2-12, RM 30%, carrou-tage, sorts, BRP p. 97.
- ▶ **Papa Wambo** : Guerrier kookkels niv. 7/7/épée, fondée par arme -2, immobilité au feu, sorts 3/3/2/1, voir GdM p. 84.
- ▶ **Ezral** : Voiesse niv. 7, CA 8, PV 32, TACO7, Art 1, Dég 2/5 (dague).
- ▶ **Médon Prida-Bour** : Loo kookkels niv. 9, CA 5, PV 42, TACO13, Art 3, Dég 1d6/3, sorts : 4/4/3/2/1, voir GdM p. 84.
- ▶ **Le Dragon-Léga** : CA 7, DV 18, PV 125, TACO1, Art 3, Dég 1d6-10/1d6-10/2d18-10, pouvoirs et forme d'un dragon-serpent. (Pan Lang, BRP p. 67).
- ▶ **Constitutif de proindards et bundles soidolides**, le Dragon-Léga peut « contracter » son corps pour traverser n'importe quel tunnel de Shâtraz. Sa forme humaine est Baroni Skarouage.

sonnet du Puits central, Kwalish vous attend dans l'ombre d'un barroquement de rôle. Il vous fait signe d'y pénétrer en silence, désignant une porte de Palés somnolent qui campent non loin. À peine enré, il déclare : « Non de Zeus ! Le voyage dans le temps, mes amis, voilà la solution ! Pour nous empêcher de nous rendre dans les Chocs, il suffit d'aller les chercher AMANT leur destruction, en retournant dans le passé ! Rendez-moi vous expliquer... » Pendant que vous le regardez d'un air abasourdi, il poursuit : « ... et donc, le tissu négatronique du continuum spatio-tempo... »

« Oui, imaginez l'espace-temps comme un flux énergétique réel à notre portée par une seule spatio-temporelle... » Pendant que vous le regardez, il se déconcentre et étudie dans les profondeurs lors de son captivité. En me tirant à diverses peñtes expériences, j'ai compris que l'on pouvait remonter le temps en rouvrant le vortex à grande vitesse, protégé par un dilage résistants aux hautes énergies. C'est pourquoi, j'ai créé... la Kwaloréan ! » D'un geste, il soulève une lourde bêche reliant un étrange véhicule de métal rivé, le bord de cristallin pulsant et monte sur des roues en cuire adaptés aux rails... « Regardez... »

Au fil de ses discours, il construit une petite maquette du réseau de wagonnet avec tous les objets qui lui tombent sous la main... « En nous élançant à bord de la Kwaloréan à partir d'ici, nous atteindrons la vitesse idéale pour ouvrir le vortex quelques secondes avant l'impact. Alors, si tout va bien, nous partrons à la conquête du Temps, non de Zeus ! »

Kwalish utilise ensuite les pièces amenées par les PJ pour activer la Kwaloréan. Pendant ce temps, arrangez-vous pour que les Palés s'en mêlent d'une manière ou d'une autre (ils entendent les vociférations enthousiastes de Kwalish, etc.).

Peu après, l'heure est donnée. Kwalish somme alors l'heure du départ. Les PJ ont tout juste le temps de placer la Kwaloréan sur les rails de la Spirale et de monter à bord, sur une horde de Palés armés de crochets se lancent à leur poursuite.

Mais le pire est à venir puisque les Palés sont rapidement rejoints par le Dragon-Léga en persécution. Passez !

Action héroïque : **Retour vers le futur II**, 13 : **Bad Title** et engagez une folle course-poursuite dans les tunnels de la Spirale : abordages à grande vitesse, saut par-dessus une portion de rails détruite, chocs en équilibre avec le Dragon, etc.

Dans l'abîme du temps !

1) **Action héroïque** : **Retour vers le futur II**, 13 : **Bad Title**. Vous allez maintiement une vitesse phénoménale : les roues commencent à décoller sur les rails tandis que la Kwaloréan se met à céder. Kwalish règle les derniers compléments et s'apprête à ordonner la fermeture du véhicule. Toute la structure est parcourue d'ondes énergétiques certaines de mètres... soudain, quatre Paléens se matérialisent sur les bords de la voie. Les Prédateurs ont fini par retrouver les PJ. Conséquents de leurs échecs précédents, ils ont attendu le bon moment pour lancer ce assaut mortel. Les PJ vont tenter d'y faire face, mais il serait étonnant qu'ils puissent valence quatre



© J.M.A.G.E.

Prédiateurs au mieux de leur forme. Mettez la pression sur vos joueurs en leur rappelant que si leur vitesse diminue trop, le vortex n'apparaîtra pas et ils s'écraseront contre la paroi! Au dernier moment, l'un des démons asseme un terrible coup sur la Kwalotéan, et Kwalish, réalisant la gravité de la situation... se sacrifie en se jetant sur les Prédiateurs l'air d'uns que s'ouvre le maître, les PJ aperçoivent Kwalish submergé par les assaillants... et ils plongent dans l'abîme du temps!

trasse de la Kwalotéan, qui va rejallir dans la réalité plus tôt que prévu.

Pendant les quelques secondes que dure le trajet, une fumée maigre commence à envahir l'habitation. Soudain le vortex s'ouvre et les PJ se retrouvent... face à une meute hurlante de monstres armés jusqu'aux dents! Les aventuriers n'ont que quelques secondes pour réaliser la situation : la Kwalotéan s'est stabilisée au centre d'une vaste grotte dont la voûte s'ouvre sur l'extérieur par un long puits. C'est le lieu d'un affrontement sanglant entre, d'un côté, une cinquantaine d'Orques et de Rats-garous menés par vingt Gargouilles, et de l'autre, une trentaine de guerriers (portant le blason du Sathar) appuyés par deux prêtres (niv. 7) et un sorcier (niv. 8). Chacune des parties croyant à une ruse de l'autre, les PJ seront la cible des deux camps. Ils vont devoir s'organiser rapidement pour convaincre les uns de leur bonne foi et combattre les autres, tout en protégeant la Kwalotéan. Utilisez les reliefs naturels de la grotte, les hautes en vol, la magie, etc., pour entraîner vos joueurs dans un affrontement débridé... tout en leur rappelant que le compte à rebours de la clepsydre affiche une demie-heure! Dès que les PJ sont sortis de ce mauvais pas, ils réalisent qu'ils se trouvent... dans les sous-sols du palais de Kronberg. En remontant par le puits, on parvient à escalier secret que les gardes du palais ont emprunté. Ils débouchent sur une esplanade. Au-dessus s'élève la coupole brisée du salon des Entretiens secrets : les PJ sont au début des Chroniques du ChocX (voir *Kaloon*), juste après

leur première rencontre avec Aroliark! En attendant d'éliminer le groupe d'attaque secondaire venu par les sous-sols, ils se sont sautés eux-mêmes, en quelque sorte...

L'Épisode Deux

LES Voyageurs du Temps

Où tout commence et réciproquement

Kwalish est justement sur la terrasse adiacente en train d'examiner les dégâts. Confrontés aux PJ, il sera tout d'abord perplexe : « Nom de Zeus, que faites-vous encore là? Je vous ai demandé de partir sur l'heure! ». Mais, dès les premières explications des PJ, son visage s'illumine et il disparaît en ajoutant : « Réglez tout de suite votre machine, je vais chercher ce qu'il vous faut. » Peu après, il se retrouve dans les sous-sols avec... l'exacte pièce de rechange, et dit : « Dans ma jeunesse, il y a trente ans, un groupe de héros est apparu, venant de nulle part, pour me donner les plans de cette pièce mécanique, en me suppliant de la fabriquer car ils en auraient grand besoin dans l'avenir. Ces héros, c'était vous! J'ai donc pu vous sauver aujourd'hui, mais vous devez maintenant retourner dans le passé pour me remettre effectivement ce plan. Il y a trente ans, Kwalish leur tend le précieux parchemin et, tout en étant fasciné par sa propre invention, programme la nouvelle destination de la Kwalotéan.

Pendant ce temps, les ultimes minutes de la clepsydre s'écoulent et les PJ doivent affronter un dernier problème : la Kwalotéan, conçue dans cette grotte, n'a ni la place ni la poussée nécessaire pour atteindre le vortex! Il faut qu'une partie des PJ se concentre sur l'habitation d'une paroi vers l'extérieur de Kronberg (l'00PV en sorts d'attaque suffisant), pendant que l'autre court chercher deux énormes fusées d'artifice dans l'armurerie du palais. Ces fusées ont été fabriquées par un certain Ermod le Noir, avec de la poudre-tonnerre... Si on en fixe une à l'arrière de la Kwalotéan, l'effet de propulsion est garanti! (La deuxième servira pour l'épisode suivant).

Tandis que les dernières secondes s'écoulent, la fusée est mise à feu et les PJ traversent le mur de la caverne, avant de foncer dans une avenue de Kronberg. Un bref instant, ils aperçoivent un petit groupe quittant la capitale : leurs doubles temporis se dirigent vers le Plier du Ciel... Puis le vortex s'ouvre, et ils disparaissent dans un flambouement d'éthérées.

Retour en enfance

Cette fois-ci, le voyage se déroule sans incident et les PJ réalisent à l'époque voulue, la clepsydre affichant quatre heures. Le seul problème est qu'ils apparaissent devant une grande tour qui les détonne la porte avant de s'immobiliser dans une meule de foin. Dès qu'ils mettent le nez dehors, une horde d'enfants au regard farouche les assaille à grands coups de grêle, de haches en bois tout en lançant des : « Laissez-lez-nous, c'est moi qui l'ai ouï! » ou encore « Ça doit valoir un tas de points d'expérience ça. » Les PJ viennent d'arriver à la Forteresse de Papier, une sorte de colonie pour enfants... qu'ils ont tous fréquentée quand ils étaient petits! Dirigée par le Chevalier masqué (Kwalish déguisé), la colonie est un camp d'entraînement pour jeunes aventuriers et futurs héros. Elle permet en fait à Kwalish de sélectionner ceux qui, un jour, seront les champions d'Ysgard, une tournoi d'enfants (dont certains des PJ, tout jeunes)

sont ainsi confrontés à des monstres factices animés par d'ingénieux mécanismes, des pièces miniatures et des engins factices, dans un gigantesque parcour du combattant ludique. N'hésitez pas à évaluer cette séquence afin d'apprécier l'amour-propre de vos joueurs : avant d'obtenir des renseignements et réaliser que le Chevalier masqué n'est autre que Kwalish, il faut parler longuement avec les capricieux barbins qui se feront une joie d'entraîner les PJ dans d'interminables factices (combats contre des monstres mécaniques, courses-poursuites à travers des mini donjons à échelle enfantine, etc.). Depuis quelques jours, les enfants sont abandonnés à eux-mêmes et pensent qu'il s'agit d'un nouveau test, car le Chevalier reste introuvable. En réalité, Kwalish a été enlevé par la famille Rakim qui tente, par la torture, d'obtenir que leur jeune fils, Rakim-Rakim soit sélectionné (il échoua à tous les tests et « veut seulement devenir un méchant vampire, ou assassin à Kröberg-comme-son-papa »). Il faudra aux PJ une bonne dose de patience pour localiser le campement des Rakim. Cette famille maladroite est installée non loin du camp et tous, du grand-père sortier religieux (niv. 9) au plus jeune fils, opposent une farouche résistance. Leur archer le magneuteur aim de lui remettre le précieux plan ne sera pas une partie de plaisir. Une fois leur mission achevée, les aventuriers pourront repartir grâce à la seconde fusée d'Ermod. Mais, en franchissant le vortex, ils auront une ultime vision : celle du petit Rakim-Rakim en train de jouer aux osselets avec du quartz pilé... le carburant de la Kwalotéan!

La nuit des temps

Impassants, les PJ assistent à la lente diminution de la sphère d'énergie, signant la fin des réserves de quartz. Ils vont donc faire une nouvelle halte préventive... et réapparaître de une île à la végétation luxuriante où s'ébattent de titanesques sautiers. A quelques kilomètres au large, émerge un étrange îlot rocheux : le Plier du Ciel! La clepsydre indique deux jours.

Les habitants de l'île sont des primitifs mariés par l'arrière-arrière de Rakim-Rakim! (Ce dernier, un Nain des cavernes, s'est uni à une vieille Hobbit barbare, et ils ont peuplé l'île de leur descendance dégénérée. Certains prennent les PJ pour des Dieux, et le Veaux Rakim (chaman niv. 10, sorts primitifs), jaloux, n'aura de cesse de les persécuter. Faites découvrir aux PJ les joies de l'époque des dinosaures (attaque de vélociraptors, etc.), tandis qu'ils cherchent désespérément du quartz pour repartir. Alors que la clepsydre ne leur laisse plus que quelques heures, Rakim se lance dans un grand numéro : il jette des imprécations aux PJ, et menace de faire disparaître le soleil s'ils ne se soumettent pas. A cet instant précis, le soleil se voile et un bruit formidable remplit l'air : un titanesque vaisseau en feu traverse la couche des nuages et tombe, puis percute au loin le Plier du Ciel avant de s'abîmer dans la mer aux pieds des PJ. Ils viennent d'assister à l'arrivée de la nef céleste qui amena jadis Drogon sur la Terre. La solution à leur problème est maintenant simple : il suffit de récupérer les cristaux de quartz qui alimentent tout véhicule scientifique. Par ailleurs, trouver un moyen d'atteindre les 14 km/s pour ouvrir le

« d'Éther, est inactive (la une n'existe pas encore) ». La clepsydre indique cinq jours.

Le Kwalotéan est le chef-d'œuvre de Kwalish, le premier véhicule à-voyager-dans-le-temps.

Intérieur. Encombré de fines tubulures métalliques et de curieux instruments, En se serrant, 6 à 8 personnes peuvent y tenir.

Fonctionnement. En termes de mécanique quantique, la vitesse du véhicule permet l'ouverture du franchissement d'un vortex, tandis que son énergie sert à remonter le cours du temps. Pour générer cette énergie, il faut un combustible : quelques kilos de quartz pilés.

Voyants et indicateurs. Trois sont importants :

- Le cercle chromatique. Il est relié aux roues et sa couleur varie avec sa vitesse de rotation, et donc celle du véhicule. Pour ouvrir un vortex, il faut impérativement que le cercle vire au rouge, soit atteindre une vitesse de 14 km/s (Kwalmètre/seconde).
- La sphère d'énergie. De petite taille, elle gonfle et dégonfle en fonction de l'énergie restant dans les cristaux de quartz. Quand la « sphère est à plat », il faut remonter du quartz pilé dans le compartiment prévu.
- La clepsydre. C'est le plus important, car elle indique précisément le temps que véhicule et PJ peuvent passer dans une époque... avant de se désintégrer!

En effet, le Temps (le dieu Chronos) réagit automatiquement aux « anomalies » qui surviennent dans sa trame et les corrige en les éteignant. Dans le passé proche, les PJ risquent de créer de graves paradoxes temporels, c'est pourquoi ils ne peuvent y rester que très peu de temps. Par contre, plus ils s'éloignent dans le passé, plus ils disposent d'un paradoxe diminue, ils disposent alors de plus de temps pour agir.

En pratique, utilisez la clepsydre comme élément de stress. Et si les PJ créent un véritable paradoxe temporel (« et hop, tu l'ancêtre de ton personnage »), faites intervenir Chronos pour que les choses rentrent dans l'ordre (« Ni as »). Mais ton épée est passée à côté »).

vortex n'est pas très difficile (les PJ ont le temps de construire un tremplin, ils peuvent atterrir des prétempes à la Kwalotéan, etc.). Bien sûr, les PJ repartent à travers le vortex, plongeant vers l'Ancien Monde et la puissante Vecna. Derrière eux, la formidable énergie libérée par l'écrasement de la nef modifie déjà le climat : la période des grandes glaciations vient de commencer...

L'Ancien Monde

L'ultime vortex s'ouvre sur l'Ancien Monde dans la ville de Maska, plusieurs millénaires avant la naissance des PJ. A cette époque, la planète Éthérée, jumelle de la Terre et patrie des Thians

plombent une volée escarpée. En combats, disséminés dans la jungle luxuriante, s'étendent les temples de pierre et les habitations basses d'une extraordinaire cité illuminée par des milliers de braguers. Des nidoques gutturales montent dans l'air avec charge d'énormes, et le sang coule à flots autour des lieux sacrifiés... car au crépuscule, l'Arch-lich Vecna, l'Induse et l'impoyable maître de l'Ancien Monde, fait toujours sortir un millier de victimes devant les portes de ses temples!

La civilisation de l'Ancien Monde est régie par les prêtres sanguinaires du culte de Vecna (inspirez-vous des Aztèques ou des Incas), appuyés par l'Armée sainte qui fait respecter leur joug. Du fait de leur allure générale, les PJ seront pris pour des aventuriers venus du lointain continent de Mu, ou pour des mercenaires atlantes. Ils peuvent gagner un certain nombre de renseignements en ville, la façon de les obtenir étant liée à votre appréciation (gaugue, taverne, etc.) ; d'ailleurs, Vecna a commis le pire des secrets-les plus assassins : Kas, son premier lieutenant et grand prêtre-sorcier de l'Armée sainte. On murmure depuis que Maska est hanté par l'ombre vengeresse de Kas. De fait, et jusqu'à la fin de l'aventure, l'ombre d'un guerrier se mêlera partout à celles des PJ, sans qu'ils puissent rien y faire. L'Arch-lich ne quittera jamais la Grande Ziggourat, l'unique percée sur le plateau qui surplombe la vallée. Elle y étudie les Tables du Châti et perfectionne l'art de la nécromancie, qui vient de faire son apparition sur la Terre. Au cours des âges, nombreux sont les aventuriers et les héros qui ont tenté de piller les fabuleux trésors de la Grande Ziggourat. Et que personne n'a jamais revus.

Le temple de Vecna

Contrastant avec la jungle en contras, le plateau est une vaste étendue désolée, comme si toute végétation refusait de pousser aux alentours de la ziggourat. La nuit tombe, certaines pierres se mettent à tinter, formant de gigantesques dessins géométriques lorsqu'on les observe de haut (niveau étrange s'inscrit sur la plume, etc.). Ces « chemins lumineux » sont jonchés de loin en loin de carcasses brisées de plusieurs nés cédants : ainsi, voilà comment sont arrivés sur Terre les premiers Thians d'Éthère! Telle une gigantesque colline, l'ombre écrasante de la Grande Ziggourat se dresse au cœur des arabesques phosphorescentes.

La ziggourat a été bâtie avec la science des Thians d'Éthère et tout le machiavélisme d'une Arch-Lich. Elle est construite dans une pierre étrange et très résistante, identique à celle qui utilises les Titans. Le temple a les particularités suivantes : les murs extérieurs empêchent toute téléportation, changement de plan, etc., de passer. On peut, par contre, se téléporter d'un point à un autre à l'intérieur du temple. Toutes les trappes font 3 x 3 mètres sur 6 de profondeur et sont garnies de deux empoidsés (1ég 506 + poison

type M, contact, 30/15PV). Toutes les portes secrètes sont attachées à localiser (1-3,20), sauf pour les Elles : 1-5/20). Toutes les portes ornées sont en pierre massive (chances de les déformer divisées par deux). Une fois à l'intérieur, il est impossible de contacter un Dieu : les sorts de Divination et équivalents sont interrompus par Vecna, qui exige aussitôt l'un de ses agents en identifier la source. Ses agents ressentent à des Mehlphis de pousser (BP p. 75), de purs esprits qui peuvent circuler comme bon leur semble et s'intervertissent jamais qu'en parlant. En termes de jeu, l'un d'eux peut apparaître pour agglommer le PJ quand l'action se ralentit, ou cosmiques. L'ensemble est une illusion. Au fait de douter quand ils passent avoir tout compris, les dresser les uns contre les autres, etc.

En résumé, le temple est un labyrinthe de pièges conçu pour éliminer aussi bien les pillards que les champions ou les héros. Être armé jusqu'aux dents ne sert à rien : si les PJ agissent sans réfléchir, ils courent à une mort certaine!

1. Entrée. Sur l'immeuse double porte en marbre noir est sculptée une main griffue contenant un œil ouvert : l'emblème de Vecna. A l'intérieur, des fresques abominables ornent les murs badigeonnés de sang séché. Outronque s'attarde la plus d'une minute est victime des sorts l'erreur et Causer des blessures critiques (3d8+3PV).

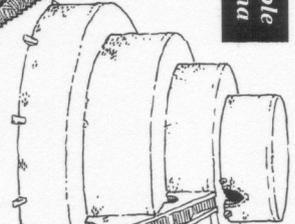
2. Salle des offrandes. Toutes sortes de fruits exotiques, viandes fumées et plats épicés sont déposés à la renouvelés chaque semaine par les

prêtres. Les offrandes sont toutes empoisonnées (poison type J, Mort/20PV), de plus 6 serpens (15000 PO en tout). Le mur du fond cache une porte secrète. Une trappe, ouvrant sur un puits, est également cachée sous les offrandes, mais son ouverture est scellée magiquement. Une Dissipation de la magie permet de neutraliser le sceau pendant 1d4 rounds ; il faut tenter de l'ouvrir dans l'intervalle, sinon la magie du sceau se réactive.

3. Temple supérieur. Des coffrets débordant de richesses s'y emplissent devant des statues en terre cuite décorées de symboles solaires ou cosmiques. L'ensemble est une illusion. Au-delà du couloir d'entrée, la pièce est en équilibre sur une balance : si un poids supérieur à 10kg pèse dans la pièce, l'équilibre est rompu et un mécanisme fait tomber le plafond (Dép 10-100PV, pas de JdS).

4. Les 3 portes. Une salle poussiéreuse donne sur 3 portes. «A» est difficile à pousser : une trappe est placée juste derrière. «B» a un glyphe de Mise à mal (perte de tous les PV sauf 1d4) activé par simple contact. Trois squelettes ornés sont entassés devant. Elle s'ouvre sur des puits. «C» ne peut en aucun cas être ouverte, alléché ou franchie par ce côté, elle porte le même glyphe. Si l'on prend une heure pour dégager l'épaisse poussière qui tapisse le sol de la pièce, on peut dégager d'immenses trésors formant un

Le temple de Vecna



8. Escalier mortel. Lorsque les PJ atteignent le milieu de l'escalier, signalez à voix haute que celui-ci se met à basculer lentement vers l'avant, puis complexe mentalement jusqu'à 10. Passé ce délai, tous les PJ qui n'ont pas précisé qu'ils remonteraient, glissent et tombent dans la salle 9. En bas de l'escalier, une porte secrète s'ouvre vers «10».

9. Bain de boue. Les PJ plongés dans ce bain véritable sont en fait ensablés dans un gigantesque Limon vert. Ils perdent 10-100PV le premier round, et se transforment en limon le deuxième.

10. Trésor-déaune. Cette pièce sert à «contenir» les pilliers de ombre-ahn qui quittent la zigzagarat. On y trouve : 2000 PP, 12 000 PO, 11 000 PO en bijoux divers, 1 couronne de 28000 PO (fausse), un bâton de Pourvoir (faux), une épée vorpalie (fausse, épée maudite berserker), un anneau de Faiblesse et divers objets irradiant la magie (simple aura).

11. Le puits des larmes. Vertical et sans aspérité, on ne peut y descendre qu'avec une longue corde. Au milieu du trajet, et sur 6 mètres, de fines rainures apparaissent, faillées sur toute la circonférence. Si quelqu'un touche les bords du puits à ce niveau, des larmes en sortent pour ha-chirer quiconque se trouve dans la zone : 10d8PV, pas de JdS. Au fond du puits, une porte secrète est protégée par un puissant sort de Non-détection : il faut d'abord repérer le sort en détectant la magie, puis le dissiper (image niv. 15) avant de pouvoir chercher en dessous. La porte conduit vers «15».

12. Temple inférieur. Il abrite des fresques macabres et une douzaine de sculptures de mains griffues (taille réelle). Au centre, un autel de

basalte, luit sombremenent. Toute personne qui touche l'autel disparaît quelques instants, avant de réapparaître : avertissez quelqu'un de la jou-eur qu'il voit désormais certains de ses compagnons de manière déformée (yeux rouges, dents plus longues, etc.) ; ce piège ne servant qu'à semer la paranoïa. Au fond, un énorme heurtor de bronze est accroché à une gigantesque porte. Il fait une force combinée de 100 pour pouvoir la pousser. Si l'un des PJ prend l'une des mains griffues et la met en contact avec le heurtor, elle s'anime brusquement et frappe à la porte de manière hystérique, tandis qu'un rire guttural éclate dans le temple.

13. Suprême Goléa de fer. Il s'éveille seulement si une main griffue a actionné le heurtor. Dans ce cas, il vient dans le temple et massacre quiconque se déplace (il ne «voit pas» les choses immobiles). Une trappe sous le socle du Goléa dissimule un rubis en forme de œil (70000 PO), enclenché dans le sol. Si on le retire, une lumière se dégage : le rubis servait de bouchon à une fiole de gaz empoisonné qui se répand maintenant dans la pièce en 1 round (poison de contact, Mort/20PV).

14. La prison-miroir. Au centre de la pièce se dresse un miroir recouvert d'un tissu. Quiconque retire le tissu et contemple son reflet est aspiré à l'intérieur du miroir, prisonnier d'un monde à deux dimensions (JdS à 6-11). Le PJ aspiré ne peut plus communiquer ni faire quoi que ce soit. Pour le sortir de là, il faut placer un second miroir en face du premier : le personnage prisonnier contemple alors son reflet, il est aspiré à l'extérieur et se retrouve libre. Si on brise le miroir, il explose en tuant instantanément le PJ à l'intérieur et inflige 0-80PV sur 10m de rayon.

15. L'explosion du courage. Dès qu'un PJ pénètre dans cette salle (15a), un mur de pierre s'abat brusquement, venant sceller l'entrée. La pièce se remplit alors lentement d'un immortel liquide noir et visqueux (1PV par round de contact), irradiant très fortement la magie. Sur le mur à l'est, une fresque représente un personnage se coupant un doigt. Juste au-dessous, un emplacement ayant l'exacte forme d'un doigt est creusé dans le mur. Il est possible que le PJ sera effrayé par les effets possibles du liquide (qui montera jusqu'à remplir totalement la pièce en 10 minutes)... au point de se couper un doigt et de l'appliquer dans la loge murale. Dans ce cas uniquement, le mur entre se soulève et laisse passer le PJ vers 15b. Lorsqu'un pénètre en 15b, un mur s'abat brusquement et vient sceller l'entrée. Sur le mur du fond est peinte la même fresque, mais le personnage s'y coupe la main, tandis que la loge est en forme de main. Cette fois, le liquide monte en peu plus vite (8 minutes pour s'élever). La sortie fonctionne de la même façon. D'après la fresque de 15c, il faut se couper le pied, et d'après celle de 15d... la tête! Dans chaque pièce, la solution ne consiste pas à se multiplier, mais à se laisser entièrement immerger dans l'immortel liquide : dès qu'il a atteint le plafond, le mécanisme se débloque, le miroir recend et le mur se soulève (selon le texte de «4», il faut être «couragieux mais pas téméraire»).

16. Arche de bronze. Les brunes ne peuvent pas être dissipés. Chaque pierre au-dessus de l'arche est gravée d'une image symbolique qui peut être entoucée quelques instants, avant de reprendre sa place. Les symboles sont : un guerrier héroïque, un prétre-solaire, l'Œil de Vecna à demi vu par Maïm, l'Œil seul, la main seule, un dieu solaire, un cadavre, Si l'on enfonce simultanément le Héros et l'Œil voilé (l'autre fourni en «4»), les brunes disparaissent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée en 17. Si toute autre combinaison est effectuée, les brunes persistent et la première personne à pénétrer dans l'arche est téléportée entièrement nue en 1, tandis que tout son équipement est téléporté en «22».

17. Porte de l'épée. Sur le mur de cette pièce, une étroite fente permet d'y glisser la lame d'une épée. Si une épée magique (+1 ou mieux) y est enfilée, le mur s'enfonce dans le sol, broyant irrémédiablement l'épée et ouvrant le passage. C'est le seul moyen de passer.

18. Hall de Gloire. Ce hall est décoré de somptueuses fresques d'or et de turquoise racontant les hauts faits de Vecna. Il contient 11 trappes. La première contient aussi une Moissure jaune. La cinquième abrite une porte secrète identique à «11» et conduisant vers «20».

19. Crypte mortelle. Derrière la porte secrète, il n'y a qu'un bloc, posé à terre. Si on le touche, il se brise et libère une Mort craniosie. Une trappe secrète est dissimulée dans le sol. Si l'on ouvre, le bloc du plateau s'abat sur les 8 derniers mètres du hall de Gloire, tuant instantanément toute personne riant son JdS (tous les objets écrasés font un JdS à 5).

20. Hall des héros. Les grands serviteurs de Vecna au cours des âges sont enterrés ici, dans dix sarcophages de pierre. 5 d'entre eux contiennent des dépouilles momifiées. Les 5 autres sont vides... car leurs propriétés sont des Guerriers-squelettes invisibles et silencieux. Ils montent dans la pièce une garde d'élite, prêts à pourfendre les profanateurs. Leurs épées noires ont les pouvoirs d'un spadon vamprite tant qu'ils les portent (elles tombent en poussière ensuite). Les sarcophages contiennent : 16 500 PO, 1 sac sans fond, et 1 à 4 objets magiques mineurs, au choix.

Sur le mur du fond (en A), 2 entailles permettent de glisser 2 lames d'épées magiques. Le système fonctionne comme «17»... sauf qu'il n'y a rien derrière ! En (B) se trouve une arche de bronze identique à «16», sauf qu'aucune manipulation ne fera disparaître les brunes. Toute personne qui y pénètre est téléportée en «21».

21. Le temple du caducémeur. Le PJ téléporté ici est victime des pires illusions qui soient. Il se retrouve enferrmé dans un labyrinthe sans fin, en proie au plus terrible de ses cauchemars (déterminer sa nature en fonction de chaque PJ). Si le PJ parvient à vaincre son Dric de caducémeur, il émerge dans une pièce jonchée des squelettes de tous ceux qui ont échoué avant lui. On y trouve nombre d'objets insolites, dont un anneau de Régénération et une main momifiée. Dans ce cas, on peut «traverser» la porte vers «4», car elle devient immatérielle pour un instant. Si la main momifiée est enfoncée dans le Hall de Gloire, elle se met à luire tandis que l'or des fresques se met à couler et à fondre, révéant la porte du grand temple de Vecna.

22. Grand temple de Vecna. La porte est gravée d'une formidable main griffue irradiant la magie mauvaise. Dans la paume, un emplacement permet d'accueillir l'Œil de Vecna de la salle 13. Tout autre contact avec la porte déclenche un Symbol de mort (JdS contre sort à 8 ou mort instantanée). A l'intérieur, les murs sont ornés de fresques extraordinaires représentant des Dieux à la taille titanique, brandissant des symboles solaires et cosmiques, ou pilotant d'étranges navires volants (ce sont des Titans d'Éther!). Des montagnes de trésors s'y emplissent. Dès que quelqu'un y touche, le gardien du temple se matérialise : un Vahroji!

Les trésors de Vecna sont légendaires. On y trouve : 1 280 000 PO, 256 000 PO en bijoux divers, 2410 parchemins, 248 potions, un anneau de Commande des Élémentaires (eau), une Sainte Lame, un bâton de Soin, une armure de plaques d'Éthron, un bâton de Foudre et Tonnerre, un anneau d'Étoiles filantes, un Gaminote des sorts infinis, et surtout la Hache des rois nains, volée par Vecna aux Nains d'Ysgard (+3, acuité, lame des nains, pouvoirs uniques, Manuel des Arts p. 17). Sur l'un des murs, les brunes muvantes d'une ultime arche attendent les PJ.

La fin d'Étherne

Les aventuriers se matérialisent au creux d'une pyramide d'obsidienne. A travers le matériau translucide, ils aperçoivent au delors les contours de fantastiques édifices de cristal, baignant dans la leur froide d'un hiver éternel. Dans l'esprit des aventuriers, une pensée incroyable se forme lentement : ils sont sur la planète Étherne!

La bataille fratricide des Titans d'Éther s'est achevée et le Dieu mort est enterré dans sa prison lunaire, mais les forces magiques libérées par le combat ont déclenché une terrible réaction en chaîne, et un rien pourrait précipiter la planète vers sa destruction totale. Les PJ sont assaillis par un flot d'images et de sensations (svezelz maintenant toute la légende des Titans d'Éther) qui s'achève bientôt dans une angoisse insupportable. C'est alors qu'ils aperçoivent, contre la paroi à l'extérieur, le corps fantastique d'un Titan agnostant : c'est lui qui leur a communiqué toutes ces informations par simple empathie...

Dans la pièce, encombrée de parchemins et de grimoires, l'Arch-Lich Vecna étudie des Tables du Chaos. Et, tandis qu'elle réalise soudain la présence des PJ, une ombre se glisse à leurs côtés et commence à prendre corps : Kas, l'ancien lieutenant de l'Arch-Lich, venait pour se venger! Brandissant son bâton de Magie, Vecna engage alors le combat.

Les PJ doivent tenir 7 rounds face à l'Arch-Lich. Au huitième, Kas achève de se matérialiser : brandissant son épée noire, il se jette sur Vecna et lui arrache une main et un œil dès le premier assaut. C'est le moment pour les PJ de s'emparer des Tables du Chaos. Fiole de rage, l'Arch-Lich brise en hurlant son formidable bâton, libérant ainsi un maître d'ornement éternelle consignée. Les PJ, aspirés comme des fétus de paille, réalisent alors que l'ameusement de Vecna va provoquer l'exposition de la planète : ce sont deux facettes d'un unique événement, précipité par leur intervention!

Tandis que les Mehlphis s'emparent des restes de leur maîtresse (la Main et l'Œil de Vecna), de



fantastiques éclairs commencent à ravager l'herbe. Les Pj perdent alors conscience, au moment où les mains bienveillantes des Dieux d'Ysgard se tendent vers eux, à travers le Temps...

Episode trois Ragnarök!

Éternel Kwalish...

Les aventuriers s'éveillent dans une atmosphère feutrée sous une tente tendue de soie chaoyenne. Une pléiade de splendides guerriers aux longues tresses dorées finissent de passer leurs blessures. Soudain, Kwalish fait son apparition. D'un geste altier, il renvoie les Walkyries. Alors, une aveuglante aura se met à scintiller autour du magipotentiel et, Kwalish, le mystérieux conseiller de Drogon, Kwalish, le mentor des aventuriers, prend l'apparence formidable du Dieu Odin en personne! Riant de leur surprise, Odin les félicite pour leurs exploits et éclaire les points obscurs de leurs aventures: depuis le vol des Tables du Chaos par le Dieu mort, Odin réfléchissait au moyen de contrecarner ses plans. De part sa nature divine, il ne pouvait intervenir directement sur le cours des choses (d'où l'attitude de Kwalish), c'est pourquoi il decida d'agir dans l'ombre par l'intermédiaire de champions. Ainsi disparut-il d'Ysgard pour revêtir l'apparence de Kwalish et sélectionner, dès l'enfance (rappelez-vous leurs aventures dans le Temps), un groupe de héros susceptibles d'intervenir quand le temps seraient venus. Mais la mission de ses champions ne s'arrêta pas là, et Odin leur explique la situation présente: ils sont dans le campement fortifié des armées rebelles de Paorn réunies sous la bannière de Drogon, au pied du mont Creux, le repaire des légions du Dieu mort! Le Ragnarök, le plus grand affrontement de tous les temps, va pouvoir commencer, mais auparavant, Drogon les attend pour le conseil de guerre. L'avenir de la terre des hommes est à présent entre les mains des Pj. Odin regagne son trône de mithril sur les hauteurs du champ de bataille, tandis qu'à ses côtés les puissances d'Ysgard se matérialisent et qu'au-dessus du mont Creux s'annoncent de sombres nuages scintillant d'yeux maléfiques: sous le regard des Dieux et des Princes-démons, l'affrontement des mondes peut commencer...

Les légions de Val-Dracgon

● **La situation.** L'affrontement va se dérouler au Val-Dracgon (1), une grande plaine traversée par le fleuve Linnamaz (2) et qui s'étend aux pieds du mont Creux (3), à quelques kilomètres au nord de Krönberg. Les légions du Dieu mort sont établies sur la rive gauche du fleuve enjambré par deux ponts (4) de pierre. L'état-major de Drogon est installé sur l'autre berge, dans un

campement fortifié (5), tandis que le gros des armées est réfugié dans le bois des ombres (6a) et le bois Huriant (6b).

● **Les forces en présence.** Les légions du Dieu mort sont impressionnantes: 100 000 Orques et Gobelins pléthent en poussant des hurlements; 20 000 Trolls et Ogres tentent de ne pas s'entre-tuer avant la bataille, tant les tensions entre l'Archi-Troll Gobraz et l'impératrice des Ogres sont vives; 80 000 Zombis et Squellettes attendent les ordres en silence; 1 000 Géants s'apprêtent à vivre le plus grand combat de leur histoire; 200 Gargouilles et Fautcheurs d'Obscur parcourent au-dessus du mont Creux; 11 Dragons rouges revêtent au massacre qui s'annonce; 12 chamaniciens se concentrent pour libérer leur puissance magique; 100 Démons Bar-Légars admirent la préparation des Prédicateurs sur vivants.

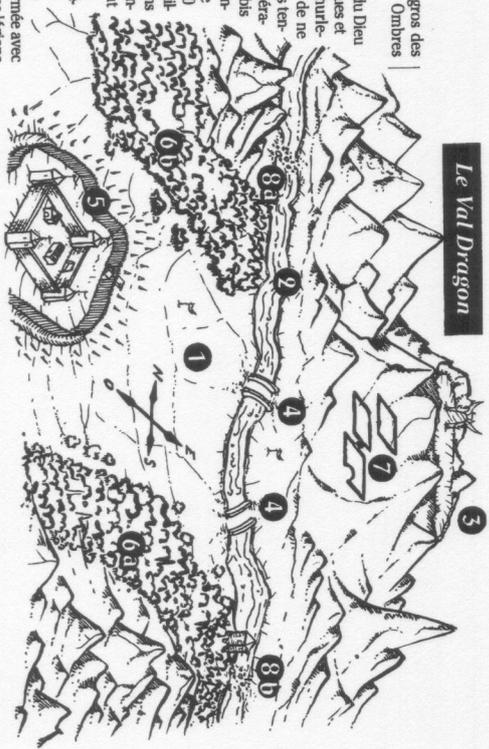
Du côté de Drogon, la situation semble désespérée: vouloir vaincre une telle armée avec dix fois moins de combattants! Mais, les légions du souverain aaltharthe sont littéralement galvanisées par sa présence, celle d'Ermod le Noir et surtout par les Pj, héros de tout un monde. Néanmoins, les forces du Bien comptent quelques 2 000 Elles et Symarhas à bord de leurs majestueuses gondolières; 7 000 Nains exaltés par le regard d'Odin; 11 000 soldats humains rompus à toutes les guerres, dont les gens de la Communauté des Cendres; 400 Gnomes dévoués aux Pj; 300 Hommes-Oseaux; 50 Hiboux géants maniables et rapides; 300 harbars frass au moral à l'acier; 50 Rhinocéros à fourrure; 1 000 représentants du Petit Peuple sous les ordres du Margus (7); 5 Dragons d'argent et l'Inévitable Ermod à bord de sa dernière invention: un véhicule crachant des flammes.

● **Les objectifs.** Le but des armées de Drogon est d'investir au plus vite le mont Creux pour abattre le Dieu mort et éviter un affrontement direct trop prolongé. Pour cela, le roi va utiliser la ruse: d'abord attirer le gros des légions ennemies dans le Val-Dracgon puis leur couper toute retraite en détruisant les ponts tandis que ses armées franchissent le Linnamaz par le gué non défendu au nord (8a), ou le gué défendu au sud (8b). De son côté, le Dieu mort désirent l'entassement de l'ennemi lancera aveuglément ses troupes à l'assaut.

Quant aux Pj, leur objectif principal sera d'atteindre le sommet du mont Creux. Là, ils devront sceller la Porte des Elders en brisant à ses pieds les Tables du Chaos (Odin leur en a donné le pouvoir).

● **Gérer la bataille.** À l'aide des éléments précédents, vous allez pouvoir mettre en scène un affrontement gigantesque dans lequel vos Pj vont s'illustrer à tout instant. En effet, tandis que les armées vont tenter de remplir leurs objectifs généraux, vos aventuriers auront de multiples occasions d'accomplir des hauts faits susceptibles d'infléchir le cours des combats: les missions. La bataille est découpée en trois phases. Au cours de chaque phase, les aventuriers pourront prendre part à telle ou telle mission selon leurs aspirations (commandos, exploits personnels, combats de mêlée). Pour la gestion des mêlées, considérez uniquement le combat des Pj sans tenir compte des affrontements autour: on admet que les aventuriers sont, dans ce cas,

Le Val-Dracgon



des chefs de groupe et qu'ils ne combattent que les capitaines ennemis et leurs gardes d'élite, sans s'occuper des soldats mineurs. Lorsqu'ils parviennent à tuer un capitaine et sa garde, ils mettent automatiquement hors combat (mort ou dévoué) autant de créatures de la même race que que de points de vie infligés lors du combat (exemple: si les Pj déciment l'Archi-Troll Gobraz et ses 5 gardes en leur infligeant un total de 240PV, ils débarrassent le champ de bataille de 240 Trolls). Pour les Géants et les Démons divines par dix. Les chamaniciens et les Prédicateurs ne sont pas soumis à cette règle.

Chaque mission accomplie est un haut fait, les récompenses finales des Pj dépendront du nombre de leurs hauts faits. Enfin, considérez que les combats se déroulent sans cesse de jour comme de nuit et ne vous embarrassez pas trop d'une chronologie difficile à maîtriser.

Massacre dans le crépuscule

● **Ambiance héroïque; Conna. X; Anvil of Crom.** Les élites des grands dragons reflètent la leur sanguine du soleil mourant, tandis que le vent fait claquer les cordages des gondolières. Vous vous élancez dans la pénombre, surmontés les armées gonflantes et leurs bannières flamboyantes. Le sommet du mont Creux est à quelques kilomètres et des ombres tiennent l'obscurité par moments. Voici vient le premier affrontement des Titans et des Dieux, sonnant l'heure du Ragnarök!

L'objectif de cette première mission est d'évaluer les défenses actuelles du mont Creux. Deux groupes vont participer à cette action et vos Pj peuvent se répartir entre:

— Le premier groupe, monté à dos de Dragon (2 Dragons pour les Pj) ou de Hibou géant, va essayer de remplir la mission. En chemin, ils seront attaqués par 10 Fautcheurs d'Obscur et 2 chamaniciens chevauchant 2 Dragons rouges. S'ils parviennent à l'aplomb de la Porte des Elders, ils se heurteront à un dôme de protection résistant à toute attaque et intrusion. Force/Anti magie/Anti téléportation, ne protégeant que de l'extérieur vers l'intérieur. Ce dôme est généré

par 5 chamaniciens en Trances permanentes. Si les Pj restent au-dessus, ils subissent les tirs des 200 archers trolls postés au sommet.

— Le second groupe, à bord d'une nouvelle kwallifère (dernier cadeau d'Odin) et escorté par trois gondolières est chargé d'attirer le gros de la défense aérienne sur eux! Leur but: tenir le plus longtemps possible. Organiser un gigantesque assaut aérien entre les quatre navires volants et 100 Fautcheurs d'Obscur menés par des Prédicateurs. Rappelez aux Pj les capacités de leur engin (voir *Kobald*), à la différence près que toutes les armes du bord tent à présent des traits de feu et que les kwalliplanes disposent d'une source d'énergie propre.

Réussir cette délicate mission rapporte 3 hauts faits, tuer un chamanicien ou un Dragon, rapporter 1 haut fait.

Le choc des titans

Les armées du Chaos franchissent les ponts et commencent à envahir le Val-Dracgon. L'heure de la confrontation est venue! Conformément aux plans de Drogon, les Pj peuvent combattre dans la plaine ou tenter des actions commandos pour saper les troupes adverses. Utilisez Prédicateurs et chamaniciens comme capitaines des principaux groupes d'attaque ou intervenants surpris. Quoique fassent les Pj, l'échec de la première riposte des forces du Bien entrainera la venue des Géants en renfort. Ainsi, vos Pj peuvent:

— Combattre aux côtés de Drogon et des armées naines. Ils seront confrontés aux hordes de morts-vivants émanés par leurs capitaines chacun sur des juggernauds (40 juggernauds chacun encadré par 5 juggers montés par des Ghibli). Les Pj pourront s'attaquer aux capitaines, tenter de s'emparer d'un juggernaud, précipiter les machines dans les fosses piégées qui trident le champ de bataille...

— Combattre dans la forêt avec les Elles ou le Petit Peuple pour tenter d'entraîner la progression des hordes de Gobelins et de Trolls. Multiplier les actions de guérilla (pièges, embuscades, etc.) dans les bois. Les 30 capitaines ennemis sont en permanence entourés de 10 gardes d'élite.

Par ordre d'apparition à l'écran

- Serpent venimeux: CA 6, DV 2-1, PV 10, TAC019, Att 1, Dég 1+ poison type 1, BM p. 267.
- Golem de pierre: CA 5, DV 14, PV 60, TAC07, Att 1, Dég 3-24, BM p. 128.
- Suprême Golem de fer: CA 0, DV 25, PV 180, TAC01, Att 2, Dég 5-50/5-50, BM p. 128.
- Moissesseur jaune: CA 9, Att 1, Spores empoisonnées, BM p. 195.
- Mort cramoielette: CA 0, DV 13, PV 81, TAC07, Att 1, Dég 3-30 + spectral, BFR p. 110.
- Guerrier-Squalete: CA 1, DV 11, PV 88, TAC05, Att 1, Dég 3-18 + drain de niveau, RM 30%.
- Armes tranchantes demi-dégâts, immunité feu, froid, paralyse, charme.
- Fée de cancheinar: CA 2, DV 13, PV 72, TAC08, Att 1, Dég: sort Assassin/fantasmagique 1/round.
- Bahrog: CA 8, DV 15, PV 120, TAC04, Att 2, Dég 1-12/1-4, RM 70%, lame-vorpale, forêt/sort, RP p. 96.
- Vecna: Mage niv. 23 / Prêtre niv. 18, CA 2, PV 117, TAC07, Att 1, Dég 2-20, bâton de Mage, BM p. 170.
- Les Tables du Chaos: Ce sont deux « dalles » d'obsidienne scintillantes de puissance de 80 x 50 cm (pensez aux Tables de la Loi). A l'intérieur de la pierre, des milliers de runes bleutées s'entreteignent pour former un texte indechiffirable. Les Tables ne peuvent pas être altérées par les mortels.

— Attendre la venue de Géants au campement fortifié pour charger à dos de rhinocéros laineux. Les 10 capitaines géants sont escortés par 5 géants d'élite.

— Tenter de détruire les ponts grâce à la poudre-tonnerre d'Émondil, en se glissant le long des berges sans se faire repérer par les milliers de créatures qui passent.

— Tenter de prendre en douceur, par une opération commando, la tour défendant le gué du sud (8b) afin de faire passer des troupes de l'autre côté du fleuve. Elle est gardée par 50 Ogres dont 2 capitaines.

Pour ces missions, les PJ disposent d'une troupe de 50 Groupes, 50 Nains, deux prêtres niv. 7 et un sorcier niv. 8.

L'accomplissement de l'une de ces missions rapporte 2 hauts faits, et chaque capitaine abattu, 1 haut fait.

Le glas de l'Apocalypse

A cet instant, les armées du Dieu mort sont désorganisées, mais les pertes sont lourdes du côté de Drogon : plus de la moitié de ses soldats sont restés sur le champ de bataille. Si les combats se poursuivaient encore, la défaite ne fait pas l'ombre d'un doute. Il faut donc une victoire rapide et décisive.

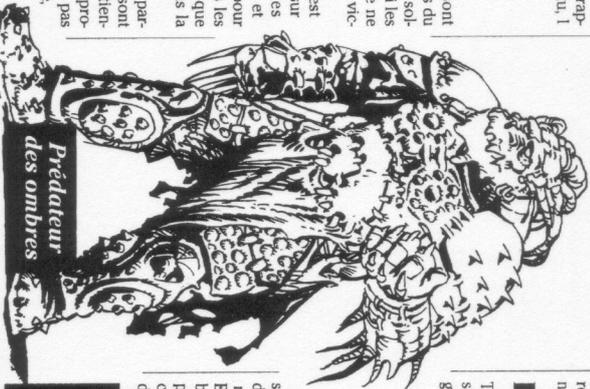
Au pied du mont Creux, l'objectif des PJ est simple : éliminer tous ceux qui se mentent sur leur passage jusqu'au sommet. Selon les exploits qu'ils ont accomplis auparavant et leur état physique, dosez les rencontres pour les rendre intéressantes : poursuites dans les galeries, duels acharnés dans un gigantesque escalier, embuscades, affrontements dans la pénombre...

Quoi qu'il arrive, s'ils sont encore en vie, ils parviendront dans une vaste chapelle (7) où sont concentrés les 5 chamaniciens qui maintiennent le dôme d'insondabilité. Ceux qui les précèdent sont : tous les Prédicateurs qui ne sont pas sur le terrain et le grand stratège de la bataille, un Démon Marilith. Les chamaniciens n'interrompent leur concentration qu'en

Tables des hauts faits

Le nombre de hauts faits accumulés par le groupe pèse directement sur les conditions de victoire : au-dessus de 20 hauts faits, la bataille a été brillamment remportée avec 60% de Drogon restant victorieux mais sont totalement évanouies (90% de pertes). Individuellement, l'accumulation de hauts faits rapporte pour cette seule bataille :

- 10 hauts faits et plus : le PJ gagne 2 niveaux et un étché.
- 8 à 9 hauts faits : le PJ gagne 1 niveau et une baronnie.
- 3 à 5 hauts faits : le PJ gagne un castel et une petite armée.



Prédicateur des ombres

Pan ordre d'apparition à l'écran

► Le roi Drogon : Guerrier niv. 20 / Prêtre niv. 8, CA: 5, PV: 112, TAC0: 1, At: 2, Dég: 1d10, 10 / 1d10-10, Espadon -6, armoire -5, Bâtonnet de Mercure (1)/jour, lance un sort de prêtre, siphone Combat ou Bénéficiaire niv. 1 à 5, Mdl p. 219).

► Ernoald le Noir : Mage niv. 15, Sorts 5/5/5/5/5/2/1, Ampère de Kwabali (GM p. 189), commandant 4/3/2/1, Rempli de feu (66/67, 15/ou).

► Archi-Troll Gohraz : CA: 2, DV: 12-6, PV: 101, TAC0: 7, At: 2, Dég: 3d6-5, Masse clochée -5 (dégâts x2 sur Blés, Demi-Bûches, Nains), sorts de prêtre 4/3/2/1, BM p. 286.

► Impératrice des Ogres : CA: 3, DV: 10-1, PV: 85, TAC0: 9, At: 1, Dég: 4d10-4, Marteau des Ogres (-4, Dég: 4-6, Chaine d'éclair 3/3).

► Capitaine : idem créature standard, +6 DV.

► Drogon : Rouges juveniles (GM p. 72), Argent veau (GM p. 73).

► Gargos, Hommes-Oiseaux, Hiboux géants, Jass, Symarins, Vautours et Oiseaux, Isalithe et gonolathes : voir précédentes Chroniques du Chaos.

► Les Prédicateurs des Ombres : Les séigneurs des Canibons, 8 Démonniers, naines ne vivant que pour la Grande Messe. Leur aspect est identique à celui d'Azralith (voir *Kaldari*).

► Traits : Int: 20, A.M.C. CA: 1, Dég: 18, DV: 10-24, TAC0: 6, At: 2, Dég: 2d6-10, 2d6-10, RM: 33%, Tai: 2,20m, XP: 21 000.

► Inimicitie : électrique, acide, paralysie, gaz, poison, armes non magiques, armes magiques inférieures à 2. Feu/rouge : demi-dégâts, Jambis surpi.

► Pouvoirs permanents (25 niveaux) : Pour, Détection du Bien/Mal, Détection de l'Invisible, Régénération 3x/1jour, Intrusion, Vision normale dans l'obscurité (magique ou non). 1/jour : ESP, sensibilité, invisibilité, Magie d'ombre, Magie d'insensibilité, Téléportation, Changement de plan, Pas de pouvoir de seuil.

ultime recours. Si c'est le cas, le don de protection tombe, et la Bête/Dieu mort vient se charger personnellement de la défense de la Porte. Mettez en scène un affrontement épique dans la lueur sanglante du monde de l'Apocalypse entre vos PJ, les champions de Y'sgard, et la Bête (dont l'incantement correspond à 6 hauts faits, à répartir entre les PJ). Enfin, les aventuriers, investis du pouvoir d'Odin, pourront refermer la Porte des Enters en brisant devant les Tables du Chaos (ou Héritage en Force, 1 essai/rd). Et tandis que dans une farfouche tourmente de puissances magiques, l'Arche maudite se fissure, Dieux et Princes-Démons regagnent leurs plans respectifs. Les poussières du Chaos se retirent, et dans la lumière retrouvée, un nouveau monde s'apprête à naître!

L'ultime Chronique

Tandis que la clameur des derniers combats s'évanouit dans le crépuscule, les grands Dragons argentés incendient le gigantesque butcher hanté : ainsi, disparaissent les héros défunts selon la tradition d'Y'sgard. Les flammes se reflètent dans le regard grave des survivants songeant à tous ceux qui sont tombés sur le champ de bataille du Ragnarök. Mais, c'est une nouvelle ère qui s'annonce pour les terres de Paorn et, lorsque les pleurs seront taris, viendra le temps des réjouissances. Alors, sur les cendres des plaines ravagées et les ruines des citées détruites, les héros devront bâtir un nouveau monde.

En ce dernier instant, une saga s'achève. À l'autre bout du temps, une planète explose. Éthérée disparaît, une lune renaît, car ici tout s'achève, ou commence à nouveau, terminant ainsi la boucle des Chroniques du Chaos.

Patrick Bousquet & Christelle Deblin
Illustration : Jean-Louis Mounier
Plans : Cyrille Daugyau

La Bête, le Dieu mort

► Description : La Bête, réincarnation du Dieu mort, est la Déesse du Grand Ver Dragon rouge, RM p. 72 et BR p. 55.

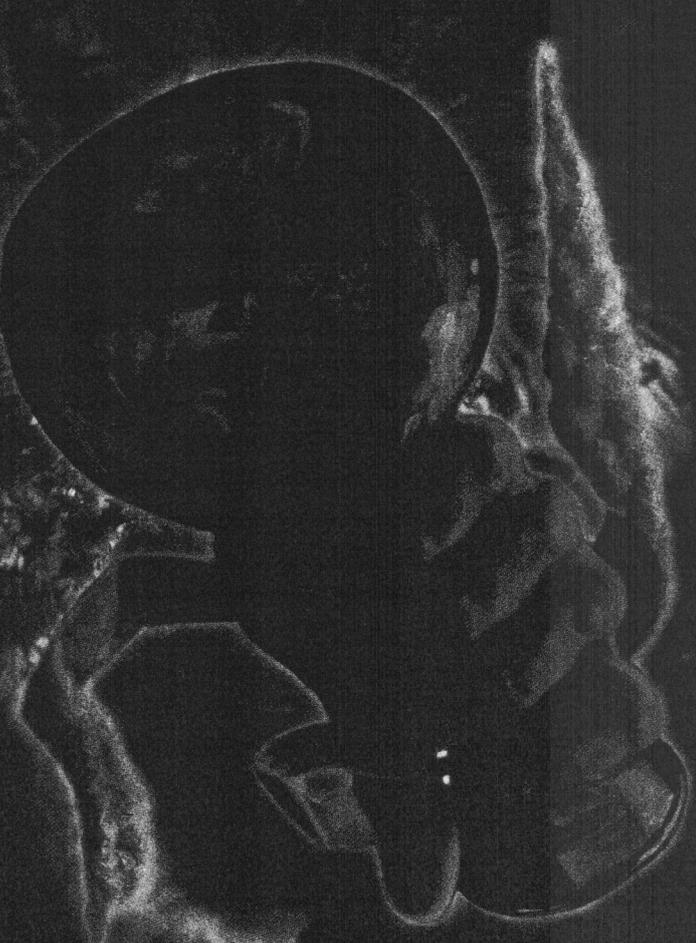
► Traits : Int: 23, A.M.C. CA: 13, Dég: 20, DV: 25, PV: 200, TAC0: 1, At: 3, Dég: 15-38/15-38/17-58 (4d10-2d6-12-2/3d10-2d6-12), Soif: 36-252 (4d10-12), RM: 65%, Tai: 25m, XP: 120 000.

► Inimicitie : Charme, Sommeil, Mécanophobie, Froc, Immobilisation, Foudre, Mort (sorts), poison, paralysie, repoussement par les pertes. Les armes magiques perdent leurs bonus tout d'at/dég.

► Pouvoirs permanents (25 niv.) : Vision dans ténèbres/invisible (36m), Clairaudience (72m), Pour, Regard paralyssant, Contact paralyssant, 1/jour, Charme : Lecteur de la magie, Détection de la magie, Percer l'antimatérielle, menétre, Change le quant, Boule de feu, Éclair, Tempête glaciale, Tentacules noirs d'Évard, Chaos, Injonction, Enchevêtrement, Charme personne.

Lorsque vous traversez les différents mondes de dominia, vous n'êtes jamais vraiment loin de chez vous.

TERRES NATALES



Les Terres Natales™, la nouvelle série de cartes en édition limitée pour Magic, l'Assemblée explore un monde oublié, dissimulé depuis des générations par un mystérieux sorcier. Venez découvrir les terribles secrets entoués au cœur des Homelands. Rencontrez de nouveaux peuples, cultures et créatures. Traversez de nouveaux royaumes aux allégeances complexes où se trament de sinistres complots. Quels sont les secrets qui vous seront révélés aux cours de vos aventures dans les Terres Natales™?