

Cette aventure pour AD&D est destinée à un groupe d'aventuriers de niveau 10 environ. Attention : elle peut s'avérer très dangereuse pour tous les personnages qui préfèrent la force brute à la réflexion. On vous aura prévenu...



LE SIEGE DE DANARIN

Guerre au Nord !

L'hiver vient de s'achever. Dans son palais de Danarin, la cité des glaces, le roi Arkin XVII est perplexe. Depuis un mois maintenant, la steppe s'agite...

Tout a commencé à la fin de l'été dernier, lorsque s'est répandu au sein des tribus barbares des contrées du Nord, le bruit de la venue d'un chef de guerre qui serait aussi un puissant magicien.

Nul n'aurait pu dire d'où venait cet homme. Mais sa haute taille, son visage d'ascète et l'éclat fiévreux de ses yeux noirs emplirent les frustes guerriers des steppes d'une crainte respectueuse. Il commença par tuer en combat singulier Bragan, le seigneur du Clan des Ours, et prit sa place. Puis, à la stupéfaction de tous, il lança ses guerriers à la conquête des plaines et des montagnes prisonnières des neiges éternelles.

Au cours de l'automne, il remporta une série de victoires retentissantes, témoignant de ses talents de chef et de nécromant. L'un après l'autre, les clans se rallièrent à sa bannière, un dragon noir crachant des éclairs. C'est ainsi qu'il devint le « Seigneur des Neiges » et que l'on commença à murmurer, parmi les barbares, que le roi de Danarin « n'avait qu'à bien se tenir » et que « son tour viendrait bientôt ».

Arkin XVII n'était pas resté ignorant de ces menées, mais il avait préféré temporiser. La dernière coalition des barbares des steppes datait du règne de son ancêtre Arkin V et s'était dissoute d'elle-même, rongée par des querelles intestines.

Pourtant, aujourd'hui, il craint d'avoir fait le mauvais choix...

La cité des glaces

Après avoir traversé pendant de longues semaines les déserts glacés des contrées du Nord, les aventuriers ont enfin découvert Danarin, la Cité des Glaces, que d'aucuns considéraient encore comme une légende.

Quoiqu'il en soit, elle existe bien. Habitée par un peuple rude toujours vêtu de fourrures (la température monte rarement au dessus de zéro, même en été), elle a toutes les caractéristiques d'une forteresse inexpugnable. Ses antiques remparts gelés semblent aptes à



A la recherche du temps perdu

résister à tous les assauts et les guerriers du Nord sont célèbres dans tous les pays pour leur ardeur au combat.

Mais, un beau matin, les aventuriers sont réveillés dans leurs chambres d'auberge par des cris et des bruits de bousculade provenant de la rue. Ils ne tardent pas à connaître la raison de cette effervescence inhabituelle : les barbares sont aux portes de la ville !

En se rendant sur les murailles de glace, les personnages constatent qu'une troupe nombreuse assiège Danarin. Une forêt de tentes en peaux de bêtes encercle la cité de toute part. A n'en pas douter, les Cent Tribus du Nord sont rassemblées là !

Au milieu du camp des assiégés, se dresse une tente plus haute et plus belle que les autres, celle du chef mystérieux de cette armée.

Sûrs de leurs défenses, les habitants de Danarin n'hésitent pas à conspuer les attaquants. Comme les remparts ne peuvent être escaladés, ils restent persuadés que les barbares se décourageront d'eux mêmes et retourneront à leurs querelles internes.

Mais, quelques heures après-midi, les quolibets ont cessé. Tous les visages sont tournés anxieusement vers le ciel, car le soleil est toujours au zénith alors qu'il devrait avoir entamé sa course descendante. Sorcellerie ! Trois « jours » passent

sans que le soleil ne change de place. Il brille toujours de tous ses feux au cœur du ciel d'azur.

La température a augmenté d'une façon ahurissante. Sur les remparts, les soldats de Danarin ont ôté leurs lourdes fourrures et leurs armures. Désormais, ils montent la garde en tuniques légères. Un lourd silence plane sur la ville comme si ses habitants craignaient qu'un destin funeste ne s'abatte bientôt sur leurs têtes. Dans les temples de Baal-Belocq, le dieu protecteur de la ville, les dévots fanatiques se sacrifient par dizaines pour le salut de la communauté.

Le quatrième jour, des hommes

d'arme viennent chercher les aventuriers pour les emmener au palais de jade du roi Arkin...

Le roi aux abois

C'est dans l'extraordinaire magnificence de la salle des ambassadeurs du palais de Danarin que les aventuriers sont accueillis par le roi Arkin XVII en personne. C'est un homme de petite taille, à l'air indolent et au regard à demi masqué par de lourdes paupières. A ses côtés, se tient Dimarak le grand prêtre de Baal-Belocq, un homme imposant à la barbe fournie, vêtu de robes noires. Après les politesses d'usage, le roi entre dans le vif du sujet :

« — La rumeur de vos exploits est parvenue jusqu'à nous. Aujourd'hui, Danarin a besoin de héros tels que vous. Le temps semble s'être arrêté dans les contrées du Nord et le soleil brille en permanence dans les cieux. Si les choses ne changent pas, nos murailles seront transformées bientôt en eau, et elles ne pourront plus assurer notre protection. Que pourront alors faire nos soldats à un contre dix ? Dimarak, ici présent, a vu en songe que le chef des barbares, assurément un puissant sorcier, a pu pénétrer à l'intérieur de la Citadelle du Temps. Mais sa vision a été imprécise, et il ne saurait dire si

le Gardien du Temps a été tué. En tout cas, cet événement a certainement un rapport avec la situation actuelle. Je vous conjure donc d'accepter de passer les Portes du Passé, du Présent et de l'Avenir, afin de remettre les choses en ordre. Si vous acceptez, votre récompense sera royale.»

Note pour le D.M. : les richesses d'Arkin sont énormes, et il pourra accorder une récompense somme toute à son personnel s'ils mènent à bien leur mission. A vous de décider de la nature de la récompense.

Le rituel

Dès qu'ils ont accepté, Dirnarak emmène les aventuriers jusque dans la plus profonde des cryptes souterraines du Grand Temple de la cité. Là, leur demande de prendre place au centre d'un entaillé gravé dans les dalles millénaires du lieu, afin qu'il puisse accomplir le rituel des Portes du Passé, du Présent et de l'Avenir. Bientôt, à la leur vacillante des flammes d'un brasero, il commence à psalmodier des formules complexes dans une langue inconnue, tout en décrivant d'étranges signes cabalistiques avec ses mains. Au bout d'un moment, il se saisit d'un cordon de velours qu'il noue autour de son cou avant de le serrer progressivement. Manifestement, il est en train de s'étrangler ! Alors que ses forces l'abandonnent peu à peu, il tombe à genoux. A cet instant, l'air paraît trembler autour des personnages et la réalité devient de plus en plus floue. Quand, enfin, Dirnarak s'éteint de tout son long sur le sol, les aventuriers se matérialisent et ont l'impression de plonger dans un gouffre sans fond...

Note pour le D.M. : Dirnarak a fait don de sa vie pour que les personnages puissent passer dans le plan de la Citadelle du Temps. Efforcez-vous, lors de cette scène, d'accroître l'aspect tragique des choses. Les joueurs doivent bien comprendre qu'ils ont une mission primordiale à accomplir.

LA CITADELLE DU TEMPS

Les premiers pièges

Après une période d'une durée indéterminée — et indéterminable — les aventuriers se retrouvent en 1, au début d'un couloir qui se termine derrière eux en cul-de-sac.

— 1, le couloir, qui s'étire sur 500 mètres environ, débouche dans une salle circulaire de 15 mètres de rayon. Les parois semblent faites d'une roche inconnue. Sur le sol, un hexagone rouge est dessiné (voir plan). Les sommets de l'hexagone sont reliés au centre de la salle par des traits rouges d'un pied de large. A cet endroit, il y a un pivot sur lequel sont fixés deux flèches (aiguilles ?) de platine et dont la longueur fait à peu près

le diamètre de la pièce. L'une d'elles semble immobile, alors que la seconde fait une révolution sur son axe en une minute environ. Un couloir part de chaque sommet de l'hexagone.

Cette salle est piégée d'une façon simple, mais efficace. Le sol est presque entièrement constitué d'une mince couche de plâtre surplombant un puits du diamètre de la pièce, profond de neuf mètres et, bien sûr, garni d'épaves (3d10 de dégâts). Le plâtre se brise dès qu'il supporte un poids supérieur à dix kilos. Il y a deux méthodes pour traverser la salle :

— sauter sur l'aiguille qui tourne (jet sous la Dextérité).
— marcher sur les Dessins du sol (qui sont en pierre solide).

Quiconque prend la peine d'examiner le sol avec attention ne peut que détecter le piège. A l'entrée de chaque couloir, sur le côté droit, une petite horloge à aiguille unique est encastrée dans le mur. Ces aiguilles parcourent un tour de cadran en plus ou moins une minute. Mais, une seule d'entre elles est parfaitement en phase avec la grande aiguille, celle de l'horloge du couloir E (le bon chemin !).

Pour repérer la bonne horloge, le plus simple est encore de monter sur la grande aiguille et d'observer attentivement chacune d'entre elles lorsque l'on passe devant, car ces horloges sont petites (5 pouces de diamètre).

— Couloir B. Il mène jusqu'à une double porte de fer. Une fois ouverte, on se retrouve dans une petite salle rectangulaire, face à une autre porte de fer. Cette dernière ne peut être ouverte que si la première est fermée. Mais, dans ce cas, toute personne se trouvant dans la petite pièce est téléportée en C1. Il est impossible de deviner cette téléportation. En fait, les aventuriers auront l'impression d'entrer normalement en C1.

— Couloir C. Long d'une vingtaine de mètres, il aboutit à une porte de fer verrouillée qui donne sur une petite salle où se trouve une seconde porte de fer. Celle-ci ne peut être ouverte que si la première est fermée.

— Salle C1. Une fois la deuxième porte ouverte, le couloir se scinde en deux. Chacun de ces couloirs zigzagants aboutit à une alcôve abritant une statue en adamantite de taille humaine. Son front est ceint d'une couronne d'or réhaussée d'émeraude irradiant la magie. A son côté pend une épée en métal brillant et ses bras tendus semblent bénir une foule en prière. Ses mains sont gantées de vair.

Au point a, dans chaque couloir, un sort de cleric Trouver les pièges (*Find Traps*) ou Détection de la Magie (*Detect Magic*) révèle qu'une des dalles du sol est un peu bizarre. En effet, si quelqu'un marche dessus, deux éclairs (un par couloir) jaillissent des mains de l'idole et frappent les imprudents (*Lightning Bolts* : 8d6 de dégâts). Les éclairs parcourent les couloirs en se réfléchissant sur les parois.

Après avoir évité, ou subi, ce premier piège, les aventuriers peuvent détecter de la même manière un nouveau piège en b. En fait, celui-ci, s'il est activé, se contente de désamorcer celui de a, tout en amorçant celui à éclairer en c et en déclanchant un Verrou de Mage (*Wizard Lock*) de niveau 12 sur la serrure de la porte d'entrée qui s'est silencieusement refermée pendant ce temps.

L'idole possède les objets magiques suivants :

- Tharan Dûl, une épée longue + 5, CE, Ego 35, Int. 18, qui charme automatiquement son possesseur. Son but est de frapper les compagnons de son propriétaire lors du premier combat à venir, sans que celui-ci ne puisse la contrôler.

— La couronne donne à son possesseur les pouvoirs suivants : Projectile Magique (*Magic Missile*) de 5^e niveau, deux fois par jour. ESP durant 5 rounds, une fois par jour, et Forme Gazeuse (*Gaseous Form*) durant 2 tours, une fois par jour.

Note pour le D.M. : Chaque fois qu'un personnage met cette couronne, faites discrètement un jet sous sa résistance à la magie. Si ce jet est raté, le personnage se transforme en loup pour une durée de 1d12 heures ! Il perd absolument toute intelligence humaine et se comporte exactement comme un loup.

— Les gants de vair sont des gants de force d'ogre. Ils n'ont qu'un seul lien avec le métal (mineur) : au contact du métal, leur effet s'inverse et ramène la force de l'aventurier qui les porte à 3 pendant trois tours. Pendant ce temps, il n'est évidemment pas question de réussir à enlever ces gants...

— Couloir D. Tout à fait similaire au couloir B, sauf que les aventuriers sont téléportés en F1.

— Couloir E. Ce couloir suit un parcours sinueux sur une vingtaine de mètres avant d'aboutir à une porte en bois fermée à clé. Puis se prolonge jusqu'à une deuxième porte en métal également fermée, avant de déboucher dans la salle 2.

— Couloir F. Ce couloir, long de vingt mètres, mène à une porte métallique fermée à clé, qui, une fois ouverte donne sur une petite antichambre où se trouve une seconde porte qui ne peut être ouverte que si la première est fermée.

— Salle F1. C'est une gigantesque statue qui accueille les intrus. Elle mesure près de cinq mètres de haut et tient de ses deux mains tendues un pendule qui se balance lentement de gauche à droite, et réciproquement.

Au fond de la pièce, une leur rouge émane de l'aile a', alors qu'une lumière verte filtre du renforcement b'. Ces lumières proviennent de deux statuets (représentant un nouveau né en a' et un vieillard en b') qui se tendent mutuellement la main. A peine les aventuriers prennent-ils pied dans la pièce, que la « statue » s'anime et les attaque, après avoir laissé tomber son pendule.

La statue est en fait un Golem de Myhril, une créature qui a les mêmes caractéristiques que un Golem de Fer (*Iron Golem*, M.M. p.48), hormis le fait qu'elle possède 100 pts de Vie. **Note pour le D.M. :** Le seul moyen d'éviter le combat consiste à prendre l'une des deux statuets et à l'approcher de l'autre. A ce moment là, le Golem cesse tout mouvement et les statuets disparaissent dans un éclair aveuglant. Le Golem n'est en fait que le défenseur de la malédiction dont le Gardien du Temps a puni un magicien des temps passés qui avait consacré toute sa vie à la recherche de l'immortalité en employant des moyens discutables, d'un point de vue divin ! Alors l'âme du magicien divin I séparée en deux principes élémentaires : la jeunesse et la vieillesse (les statuets) ! Le Golem fut ensuite chargé de veiller à ce que personne ne vienne perturber le supplice éternel du condamné. Car avoir l'âme coupée en deux n'est vraiment pas une chose agréable... Le pendule du Golem est une gemme exceptionnelle d'une valeur de 5 000 PO environ.

— Salle 2. Une petite pièce rectangulaire. Deux portes en bois sont visibles sur le mur du fond. Accroché à la poignée de celle de gauche, un squelette à demi carbonisé semble encore occupé à une ultime tentative de crocheter. Quoiqu'il en soit, les deux portes sont dotées d'un « piège à feu » (*Fire Trap*) de niveau 10 (12 points de dégâts).

La porte gauche donne sur un mur. Celle de droite s'ouvre sur un couloir long d'une vingtaine de mètres, s'achevant au pied d'un escalier. Ce dernier monte sur une centaine de marches et aboutit à un nouveau couloir, long de quelques mètres seulement, au fond duquel se trouve une porte en plomb (fermée !).

— Salle 3. La porte, une fois ouverte découvre une salle apparemment circulaire (diamètre : dix mètres), qui semble barrée en son milieu par un étrange rideau d'ombre (*Continual Darkness*). La salle, qui est taillée dans une roche translucide et tiède, ne contient rien de particulier. Si ce n'est, sur le côté gauche, à la limite du rideau d'ombre, une plaque de marbre noir gravée de lettres d'or :

« Elles ont bâti ce dédale obscur Unies, mais dissemblables Concertées, mais indépendantes »

Elles n'ont pas d'yeux Pourtant, elles seules peuvent voir

Le guide qui permet de passer. »
Les aventuriers n'ont qu'un seul moyen pour traverser sans danger le labyrinthe dissimulé par l'obscurité. En effet, il est impossible de supprimer le sort d'obscurité sur une superficie suffisante, car le dédale n'obéit pas aux règles normales de la géométrie. S'il paraît petit sur le plan, il est en fait immense quand on y pénètre.

La solution de l'énigme est « les mains ». Tout aventurier qui effectue des recherches au voisinage de la plaque de marbre peut découvrir un fil mince et très résistant, invisible à l'œil, qui s'enfonce dans l'obscurité. Ce fil d'Ariane est l'unique moyen de traverser le labyrinthe en sécurité. Toute personne qui s'y aventure sans suivre le fil émerge dans cette même salle, 1d20 minutes plus tard, après avoir perdu le tiers de ses points de Vie et un de ses objets magiques (au choix du D.M.).

— le labyrinthe. Les aventuriers, plongés dans le noir le plus total, ont l'impression de progresser dans un fluide chaud animé de pulsations sourdes. Ils perçoivent des frôlements proches et un gigantesque battement, très lent, qui fait penser à celui d'un énorme cœur... Dix minutes plus tard, les aventuriers débouchent dans un couloir aux parois de glace. Si ils regardent leur reflet dans les glaces au début du couloir, les personnages se voient sous la forme de nouveaux nés. Au fur et à mesure de leur progression dans le corridor, ils se verront, enfants, adolescents, hommes mûrs... et finalement vieillards quand ils arrivent devant la double porte de bronze qui termine le couloir. Celle-ci est couverte de dessins mobiles et changeants, qui, un court instant, forment le texte suivant : « Celui qui me connaît, celui qui me côtoie. Celui qui dans sa vie m'affronte à chaque pas, Celui-là seul pourra, s'il n'a pas peur de moi, De l'éternelle faux débarrasser mon bras. »

Les aventuriers vont rencontrer une représentation de la mort, il leur faut la désarmer pour traverser la prochaine salle.

— Salle 4. C'est une salle immense décorée de sculptures macabres (ossements, crânes, etc...). Il y a une double porte en cuivre au fond de la pièce. Devant cette porte, se trouve un trône de chêne imposant sur lequel est assise une forme de grande taille (3 mètres quand elle est debout) emmitouflée dans un capuchon brunâtre et tenant à la main une grande faulx d'argent. Un peu partout sur le sol, gisent des cadavres éparpillés, dont certains portent quelques pièces d'équipement en bon état.

Dès que le dernier aventurier est entré dans cette pièce, la porte se referme derrière lui et ne peut plus être ouverte. Au même moment, la forme se lève, révélant un visage de squelette, et balançant sa faulx tout en se dirigeant vers les personnages. Ce squelette frappe une fois tous les deux rounds, mais sa vitesse double tous les cinq rounds. Il lui faut trois rounds pas être « tourné », frappe comme un guerrier du 15^e niveau et fait 3-30 points de dommages. On ne peut pas tuer la « mort » (le squelette est insensible aux coups), ni ouvrir la deuxième porte, à moins qu'un guerrier n'ait l'idée de la désar-



