

En dehors du fait qu'il nécessite, pour jouer, les règles d'Advanced Dungeon & Dragon® de TSR, qui est prévu pour cinq ou six personnages de niveau 1 à 3 ; ce jeu est tout indiqué pour ceux qui veulent se lancer comme Maîtres de jeu dans un jeu trop de technique, des rebondissements, et un allié bien pratique pour



UN SCENARIO
pour
AD&D
CASSUS BELLE

L'île du Diable

VINCENT 85

Perdus, chacun de leur côté, dans la forêt de Bordemer, les aventuriers ont échoué dans le village portuaire apparemment désert de Gutsenamsee. Ils se sont rapidement rencontrés sur l'unique place du bourg, et, alors qu'ils s'interrogent sur les raisons de ce calme anormal, un vieil homme en armes jaillit littéralement d'une ruelle proche et charge le groupe en hurlant des exorcismes et des imprécations contre le malin et ses diaboliques esclaves. Il s'agit du vétéran de la garde du seigneur des lieux, qui, n'imaginant pas possible d'autre présence étrangère que celle des suppôts de l'enfer, a décidé de mourir en brave. Sa charge est désordonnée, car désespérée, et il sera facile aux aventuriers de l'éviter et même de neutraliser le soldat. S'ils préfèrent le combat...

LEIF
Vétéran de la garde
CA : 5 (cotte de maille)
Niveau : 3^e guerrier
Points de coups : 15
Dégâts : épée courte (malus de -1 au toucher, -1 au dégâts)

Avant que leur vétéran ne se fasse hacher menu par les vaillants héros de cette aventure,

les habitants des maisons avoisinantes sortiront et lanceront contre les « démons » sel et imprécations en abondance, avant de se rendre compte de leur méprise. Les aventuriers seront alors reçus et leur histoire leur sera demandée. Si les habitants semblent si avides de connaître le chemin emprunté pour parvenir jusqu'au village, c'est à fin (nos héros s'en rendront vite compte) de pouvoir l'emprunter en sens inverse, le plus vite possible et le récit de leurs cauchemars inciterait toute personne raisonnable à faire de même.

« Oyez ce qu'advint en ce lieu, comment le bonheur fut banni, comment le Diable y prit logis ». Le baron de Gutsenamsee peut en vouloir aux dieux. Alors qu'il régnait paisiblement sur son hameau de pêcheurs après avoir calmé les vieilles rancunes d'honneur et de sang, que les finances de sa maison se montraient enfin prospères, que sa fille, la plus charmante qui se puisse trouver, grandissait comme un vif genêt sur la lande, le plus grand malheur s'abattit sur sa tête. Le Diable prit possession de Klostinsel, l'île des moines située à un mile de la côte. Cela se fit rapidement dans la douleur et l'affroi, à la manière du Diable. Personne

sur l'île ne put fuir et les pêcheurs de Gutsenamsee virent avec horreur les vapeurs nauséabondes de l'enfer se refermer sur elle et la cacher aux regards à jamais. La peur de l'inconnu céda la place à la terreur, devant les certitudes qui s'imposèrent la nuit de nouvelle lune qui suivit cette invasion. Les ombres cauchemardesques qui se glissèrent dans les rues, les demeures même, terrifiant les âmes les mieux trempées, glaçant les cœurs les plus vaillants, ne laissèrent derrière elles aucun doute sur l'identité de leur maître. Le Diable était à Klostinsel ».

Après cette nuit d'épouvante, tous partirent. Certains se perdirent pour toujours, noyés dans les tourbières de la forêt de Bordemer, ou pire. Le désespoir, ami de toujours du Malin en cueillit quelques-uns aux branches vénérables. Tous les autres revinrent, et le cauchemar reprit pour eux, quotidiennement. Le jour était aux hommes, la nuit appartenait au Diable. Une nuit, toutes les vierges du village disparurent, sauf une : la fille du baron. On la soupçonna de sorcellerie, de pacte. Les plus décidés concurent un plan pour la mettre « hors d'état de nuire » ; mais les aventuriers arrivèrent sur ces entrefaits, passés comme par

miracle entre les mailles du filet diabolique ; le plan fut reporté. L'aubergiste du village, dès que « l'humanité » des étrangers fut reconnue, se proposa de les loger dans son établissement. Les places n'y manquaient pas, mais la salle commune fut pleine ce soir là. On se raconta l'histoire du lieu, pour l'édification des nouveaux arrivants. On se rassura à la chaleur de leur force. Pas une ombre, pas une apparition ne vinrent troubler cette nuit.

Le lendemain matin, la nouvelle de la disparition d'Astrid, la fille du baron, se répandit comme une trainée de poudre. Son père, éploré, appelait ses concitoyens à la lutte contre son ravisseur tristement connu, mais, sur la place du village, nul héros ne se dressa, nul ne s'embrasa. A. Les aventuriers ne proposent pas leurs services. Le baron remarque soudain ces étrangers et les supplie de lui venir en aide. S'ils s'obstinent dans leur refus, il les accusera de l'enlèvement ; mais personne dans le village, hormis les gardes, ne lèvera le petit doigt pour l'appuyer. Le baron, fou de douleur, ordonnera alors à ses hommes d'armes de se saisir des étrangers et participera éventuellement au combat, si celui-ci a lieu. Leif, s'il est vivant, sera de la garde.

HAROLD baron
Niveau : 5^e guerrier
CA : 6 (cotte de maille + bouclier)
Points de vie : 33
Dégâts : 1-8 hache de bataille, 1-8 / 1-12 épée longue.
5 GARDES
Niveau : guerrier 1
Points de vie : 10/10/10/10.
Dégâts : 1-4 arbalète légère, 1-6/1-8 épée courte.

Si le combat se termine à l'avantage des aventuriers, ils n'auront plus qu'à se rendre sur l'île sous les jets de pierres s'ils décident de se sauver. S'ils perdent le combat, le baron leur promettra la liberté s'ils débarassent la région de ses enchantements maléfiques.

B. Les aventuriers proposent leurs services. Il n'y a là aucun problème. On se retrouve dans la situation où ils sont forcés de se rendre sur l'île.

Le baron, ou l'un des pêcheurs si celui-ci est mort, conduira le groupe jusqu'à l'île à bord de sa barque. Le courant est très fort et les tourbillons nombreux. La navigation n'est possible qu'à ceux qui connaissent le chenal. La traversée à la nage est impossible. Les aventuriers sont débarqués à la pointe sud de l'île, peu avant midi, à l'extrémité d'une zone de marais salants. Du fait des courants, c'est le seul point d'accostage possible.

Le passeur remettra au « chef de groupe » une corne magique inaudible pour toute oreille humaine, mais perçue par le chien du baron, à longue portée. Cette corne permettra aux héros de manifester leur désir de retour. Alors que la barque s'éloigne déjà de la rive, le passeur lance aux aventuriers une perche en bois de 2,50 m et leur crie de s'en servir pour passer les marais salants. Le courant est trop fort pour qu'il puisse donner peu de renseignements.

L'ÎLE DU DIABLE

Les marais salants (Zone 1)

Toute cette partie de l'île est couverte de marais salants. Entre chaque carré cerné par une digue, se trouvent des canaux d'inondation. Il y a peu d'eau, mais la vase est molle et profonde. Il n'y a pas d'autre possibilité que de passer ces canaux qu'avec la fameuse perche. Celui qui veut passer, plante la perche à la verticale de son point de départ, grimpe à toute allure en haut, et son propre poids fait basculer la perche, qui le dépose 2 m plus loin sur l'autre digue. Voici le schéma :



Si la perche est plantée au milieu, le personnage se trouve suspendu en haut, voyant peu à

peu la distance entre lui et la vase diminuer, au fur et à mesure que la perche s'enfonçait sous son poids. S'il la plante de l'autre côté, il ne parviendra même pas à décoller du sol glisseux. Une fois ceci compris, le passage des marais n'offre pas d'autre intérêt que la présence affectueuse de sangsues sur l'épiderme de ceux qui aimeraient les bains forcés.

Le pré aux moutons (zone 2)

Ce pré est situé à l'extrémité Nord des marais. Dès qu'ils s'en approchent, les aventuriers entendent des bêlements percer le silence ouaté dans lequel ils sont plongés depuis leur arrivée. Le brouillard est omniprésent. Rien n'est visible au-delà de 5 mètres, quel que soit le moyen employé. L'« homme de tête » voit soudain devant lui une masse trapue et entend simultanément un bêlement semblant en provenir. La seconde suivante, qu'il se soit approché ou que la bête l'ait fait, il distingue clairement un bélier noir aux yeux rouges lumineux. Il doit alors réussir un jet de sauvetage à — 2 contre la peur ou se sauver vers les marais. La rapidité de sa fuite ne gênera en rien la réalisation de l'événement, irrévocable, suivant. Le bélier attrape le fuyard, évitant tous les coups qui pourraient lui être portés, et le frappe au postérieur (touché automatique) l'envoyant dans le canal d'inondation, les quatre fers en l'air. Il disparaît ensuite en un tourbillon de fumée noireâtre dans un éclat de rire « cristallin » !

La prise de contact avec le seigneur du lieu est établie. Dès lors, il ne cessera plus de se moquer. Les coups du Diable qui sont décrits ci-dessous ne représentent pas une liste exhaustive mais un soutien à l'imagination. Tout est permis, à condition que les conséquences ne provoquent pas la mort des aventuriers. Avec l'équipement, le Diable s'amusera en nouant leurs épées aux cous des guerriers, en les liant aux arbres avec leurs propres lances, transformées en lassos pendant quelques secondes, en plaçant un grouillant amas de petits vers rouges dans leurs rations. Le Diable joue aussi avec la personne des aventuriers. Les maladies qu'il provoque dure 1d10 tours. Il peut s'agir de boulimie, et même les vers rouges lorsqu'on a faim... Le zona a toutes les faveurs de l'ange noir. La douleur que le frotement provoque sur la peau irritée est telle que la victime est très tôt obligée de ne porter autre chose qu'une chemise ample. Quelle situation ridicule, par le temps qu'il fait. On peut pousser plus loin, surtout vis-à-vis des « premiers tours de garde ». Un petit désordre mental et le personnage est retrouvé errant sans but, en proie à une profonde crise d'imbécillité. Le désordre psychomoteur fait du personnage le pire maladroit (dext. 3). Gare alors aux mouvements désordonnés d'un tel

veilleur auprès d'un groupe plongé dans un sommeil réparateur. Enfin, si l'un des membres du groupe met le Vilain de méchante humeur à son égard, ce dernier peut, pour 1d10 tours, le transformer en... crapaud, eh oui ! Le personnage sortira de cette aventure couvert de pustules verdâtres du plus bel effet (coup dur pour le charme). Avec l'environnement, voici ce que le seigneur des ténébres a fait. Les moutons du pré sont en fait, les jeunes vierges de Gut-senamsee, il y a 5 % qu'Astrid y soit, mais les aventuriers ne la connaissent pas. Si un de ces animaux est tué, il reprend l'apparence d'une jeune fille au bout de 5 heures. Pour le feu, le principal problème consistera à « attraper le bois mort ». Cette technique est certainement étrangement aux aventuriers car en nul autre endroit, on ne voit les branches mortes fuir, se faufiler, glisser entre les doigts comme on le voit sur l'île du diable. Le prince de l'enfer est encore responsable de la brume, persistante et imprévisible aux regards, de la possession des loups, de nous verrons plus loin, pendant la nuit ; de la transformation physique des moutons, au petit matin et surtout du rire cristallin et de certains petits airs de ces apparitions.

Le moulin (zone 3)

Cette bâtisse surplombe le pré aux moutons. Il est difficile, de par sa situation centrale, de la rater. D'ailleurs, un chant mélodieux en provient, qui ne peut laisser personne indifférent. La voix appartient à une jeune femme qui se dit gardienne des moutons. Elle pense que le Diable n'a pas pris sur elle parce qu'elle possède un talisman légué par sa mère. L'objet a en effet un pouvoir magique. Il transforme chaque matin son détenteur en monstre hideux, anthropophage. La jeune créature ayant le sang chaud, tentera de convaincre les aventuriers de passer la nuit à l'abri du moulin, dans la chaleur de son troupeau. Pour celui qu'elle attirera dans sa couche, le réveil promet quelques surprises au matin. Sa tendre amie d'une nuit aura physiquement bien changé et les dents acérées qu'elle plantera dans sa chair achèveront de le convaincre de l'urgence d'une solution violente.

BERGERE : monstre 2HD
Classe d'armure : 7
Points de vie : 12
Dégâts : 1-4 avec les dents.

La forêt (zone 4)

Dans la forêt, deux directions sont possibles. Le groupe peut se diriger vers le monastère, ou vers le château. L'événement irrévocable concerne l'arrivée d'un groupe de 5 loups. Ils sont affamés mais sensibles à toute tentative druidique destinée à les rendre amicaux, pourvu

qu'ils soient nommés. Ne comptez pas qu'ils se servent dans le troupeau tant que le véritable maître des moutons n'aura pas donné sa permission. La nuit suivant la prise de contact avec les loups, et s'il en reste de vivant, le Diable prendra possession d'eux. Ils deviendront alors très dangereux pour le groupe, surtout si le druide de service a jeté avec succès le sort adéquat auparavant. La confiance aveugle est parfois la pire conseillère.

LOUPS : nbre 5
HD : 2 + 2
Classe d'armure : 7
Dégâts : 2-5
Points de vie : 14/14/14/14/14
LOUPS possédés
HD : 3 + 3
Classe d'armure : 5
Points de vie : 19 par loups vivants
Dégâts : 2-8

L'événement aléatoire concerne une des apparitions les plus traîtresses du Diable. Il ne surviendra que si le groupe décide de joindre le monastère, ce qui est le cas le plus probable. Le Diable prendra la forme d'un arbre doté de parole et de réflexion, un ent. Sous cette forme, il tentera de convaincre le groupe que le monastère est maintenant à la place du château, et vice-versa. Après avoir dit cela, l'arbre sera foudroyé et le rire bien connu retentira.

Le monastère (zone 5)

Le monastère de Klostinsel est la première construction de l'île. Les premiers moines installés là n'appartenaient pas au culte qui occupe aujourd'hui les lieux. Les déités vénérées ont été oubliées, mais ses bâtiments n'ont reçu d'autres modifications que dans l'agencement et la nature des symboles religieux. Un rempart de 3 m de haut ceint les édifices dissimulés dans un grand pré vert. Sur huit bâtiments, on trouve cinq cellules en forme de ruche, et trois bâtiments rectangulaires. Les cellules sont les logements des moines. Environ 3 ou 4 moines vivent dans chaque cellule. Le bâtiment 2 est le réfectoire. Le bâtiment 3 est la salle d'étude. C'est là que les moines copient et étudient les vieux manuscrits. Le bâtiment 4 est une chapelle. Les seuls ornements visibles : un autel et une croix au sommet encastré. Le n° 5 est le puits du monastère. Deux entrées sont possibles. La première (a) passe sous un porche fermé par une lourde porte barrée. La seconde (b) vient de la mer. Elle n'est pas fermée, mais gardée par une des cellules. Le chemin qui mène à cette entrée est coupé brutalement, comme si une partie entière de l'île s'était éboulée. L'attitude des moines, d'abord hostile, peut changer si les aventuriers sont doués pour le dialogue. Le groupe sera d'abord mis à l'épreuve et, si les moines sont convaincus de leur volonté, ils confieront aux aventuriers la quête qui peut sauver

la région. Après avoir mené les étrangers à la chapelle et les avoir incité à la prière, les moines dévoileront un escalier secret en soulevant une dalle. Cet escalier conduit dans une crypte où plusieurs épreuves attendent les visiteurs. Ces épreuves passées, ils pourront accéder au sanctuaire de demi-ètre. C'est dans le château du diable que l'autre moitié sera trouvée. Un être achevé, égal en force au malin, verra le jour et affrontera son ennemi.

La crypte du monastère (zone 5 bis)

Au bas de l'escalier, on trouve un déambulatoire (1). Dans ses murs latéraux ont été taillées des niches de taille à contenir un homme. On n'y peut entrer qu'à un. Dès qu'un HUMAINE y prend place, une voix lui murmure : « *Frères-tu que je te dise un secret ou veux-tu un joyau* ». Si le joyau est choisi, le joyau est obtenu, pour 30 mn. Si le secret est choisi, la voix murmure : « *le crâne de la crypte répond toujours la vérité* » ou encore « *le crâne ne répond qu'aux questions intelligentes* ». Si l'avidité est punie par la perte du joyau 30 mn après son acquisition, la jalousie est punie immédiatement, par un rayon de *dispell magic* (18^{ème}), si un des membres du groupe cherche à obtenir lui aussi un joyau. Celui qui, par égoïsme, cache ce qu'il a trouvé dans la niche, en perd le bénéfice après que 3 fois on lui en ai demandé la révélation sans succès. S'il s'agit du secret, il sort de sa mémoire.

Dans ce déambulatoire, on trouve encore une porte, qui donne sur la pièce 1, deux petites chapelles (2 et 3), une vasque curieuse (5) qui permet d'accéder à la salle (6) et une croix en bois accrochée au mur (4).

1 - La salle du crâne

Derrière la première porte, au bas d'un petit escalier, se trouve une pièce en longueur. L'obscurité ambiante est perturbée par une lueur écarlate provenant du fond de la salle. Là, incrusté dans une chaise d'or et de pierreries, se trouve un crâne nu aux yeux de rubis. S'ilôt qu'une personne met le pied dans la salle, une voix émane de cet objet, disant : « *je suis le crâne de la vérité, questionnez et je répondrai, mais ne touchez pas ou votre cupidité vous tuera* ». Le crâne se tait ensuite pour répondre, au bout de 5 mn, à la question la plus intelligente qui lui aura été posée. Si un des personnages ne tient pas compte de l'avertissement et touche à la chaise ou au crâne, il est saisi d'une vive avidité et attaque ses compagnons par les moyens les plus puissants dont il dispose. Il n'y a aucun jet de protection !

2-3 - Les chapelles
 IL s'agit de lieux de culte. Tous les objets inhérents au culte, à la croix sont en matière précieuse. Chaque profanation est punie d'un décharge électrique de 1d6 points de dommages.

4 - La croix

Accrochée au mur entre les deux chapelles, elle surmonte l'inscription suivante : « *Prostrer-mes-toi et prie pour le pardon de tes fautes* ». Toute personne accomplissant ces actes aura la possibilité de passer par la vasque (5) pour se rendre dans la salle 6. Ceux qui le feront pour passer (après avoir vainement essayé et vu l'exemple d'un compagnon) entendront une voix profonde s'exclamer : « *Ton cœur est impur. Tu ne passeras pas* ». Le passage est effectivement impossible pour ce type d'aventurier.

5 - La vasque

En pierre sculptée, il y repose une brume blanchâtre, vaporeuse, qui ne permet pas d'en voir le fond. Uniquement pour ceux qui ont correctement obéi aux indications de la croix, il est possible, en passant la tête dans la vasque, de voir que le fond de la vasque marque le début d'un toboggan. Le toboggan n'existe pas pour les croyants. Il mène à la salle 6.

6 - La chambre dolménique

Cette très longue salle est en majeure partie consacrée à l'élément liquide. Au bas du toboggan, pourtant, on trouve une « passerelle » gazeuse qui traverse la salle de part en part, menant jusqu'à un dolmen. Le gaz reste miraculeusement solide sous le poids de ceux qui ont passé l'épreuve de la croix, et l'arrivée au dolmen ne poserait pas de problème si il n'était tapi dans les profondeurs liquides, un monstre.

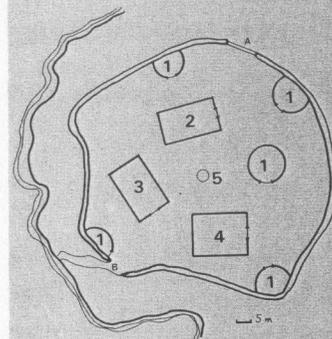
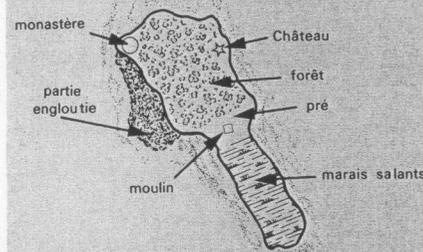
DRAGON CARPE

nbre : 1
Dés de vie : 5
Classe d'armure : 3
Dommages : 1-4/1-4/2-16
Intelligence : basse
Points de vie : 31
 L'intelligence de ce monstre est basse mais étant plus à l'aise dans l'eau, il est donc certain qu'il y plongera le plus souvent possible.

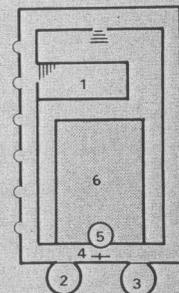
La table du dolmen est creusée en son centre. Dans la vasque ainsi formée se trouve un liquide gazeux. Dès que le monstre est tué, le liquide jaillit du dolmen vers l'aventurier qui a porté le coup de grâce et l'englobe entièrement. Le personnage devient alors un être d'eau et de gaz, incapable de parler, mais capable de bouger, de se déplacer, et d'accomplir tout ce qu'il accomplissait auparavant avec un bonus de 1, ou de 5%, sur tout lancé de dé. Il détecte désormais les passages secrets comme un elfe, quel que soit sa race. Toutes ses blessures, maladies et malédictions sont effacées.

Le grand souterrain (zone 6)

Remontés dans la chapelle, les aventuriers seront vivement complimentés en cas de réussite. Quoi qu'il en soit, les moines tâcheront, avec leurs faibles moyens, de soigner les blessés. Ils ne peuvent cependant lancer



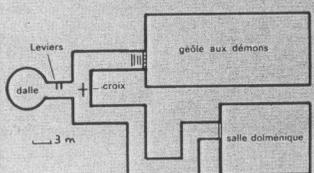
Monastère
 1 — cellule des moines
 2 — Réfectoire-cuisine
 3 — salle d'étude
 4 — chapelle
 5 — puits



Crypte du monastère
 1 — crypte du crâne
 2-3 — chapelles
 4 — croix
 5 — vasque lumineuse
 6 — salle dolménique

Château du diable

□ portes
 □ doubles portes
 grille du château
 * tour d'arrivée du groupe
 démon gardien
 limites de champ d'action des démons gardiens



aucun sort de « soin » car leur dieu ne confère pas de tels pouvoirs. Les moines indiquent ensuite aux aventuriers sur pied le moyen d'arriver au château du Diable. De nuit, le voyage est impossible. De jour, il est réalisable à condition d'emprunter le souterrain qui reliait autrefois ce fort à l'autre monastère (voir plus loin le monastère englouti). Ce souterrain est maintenant visible au bas de la falaise, mais les suppôts du Diable en ont barré l'accès avec une forte grille et les moines n'ont pu l'emprunter.

Arrivés devant l'entrée de ce souterrain, alors qu'ils se tiennent sur un éboulement de rocs qui affleurent au niveau de la mer, les aventuriers constatent que l'entrée est effectivement barrée par une lourde grille. Il faut une force de 36 pour torde les barreaux. Un maximum de 3 personnes peut prendre place pour cet effort. La dernière recommandation des moines, très effrayés et impressionnés, concerne l'être liquide : « Qu'il ne s'expose qu'en dernier secours car il trouvera sans doute son complément au bout du tunnel et c'est seulement de leur fusion que naîtra le héros divin ».

Sur ces derniers mots, le groupe peut s'enfoncer dans ce boyau qui amorce une descente en pente douce, assez peu discernable. Cette « descente » s'achève devant une lourde porte barrée, au bout de 3 km de boyaux humides et plus ou moins inondés. Les aventuriers auront pris soin, sans doute, de n'entrer dans le souterrain que vers la fin de la marée descendante. Pourtant, le Diable veille et le contrôle de la marée n'a pour lui aucun secret. C'est lorsqu'ils seront devant cette lourde porte que nos héros verront l'eau monter. Elle monte d'ailleurs si vite que s'ils ne parviennent pas à briser cette porte, ou à en forcer la serrure rouillée, ils seront noyés avant d'avoir pu faire 1 000 m en sens inverse. Sous la forme d'être liquide, il en est au moins un qui ne peut ni se noyer, ni « manquer d'air ». La porte peut être défoncée, si une force supérieure à 50 s'y applique. Sa largeur est telle que six personnes peuvent y aller en même temps. Il y a cependant 10 % de chance que la porte ne cède pas...

De l'autre côté, les aventuriers trouveront un escalier allant vers le haut. Il prend fin devant une salle ronde au sol gravé de symboles sinueux et fermée par une porte métallique.

La salle du gardien (zone 7)

La porte métallique est piégée magiquement. Il suffit de la toucher pour qu'une voix s'élève dans la salle, prononçant une incantation. Un sort de Silence peut détruire l'incantation en la laissant inachevée. Si tel n'est pas le cas, une brume noirâtre commence à prendre forme au sein des signes sinueux. Un jet de surprise aggravé de 1 (1-2-3) permettra de savoir si les aventuriers comprennent vite, ou

pas. La masse brumeuse semble vouloir prendre forme et se tord en tous sens, tout en prenant un volume de plus en plus colossal. Ceux qui ne sont pas surpris comprennent très vite que l'attaque est en train de se dérouler, et que la forme est prise. Des bras, des tentacules, des griffes de brume jaillissent en tout sens, frappant, déchirant de toute part. Contre ce démon, les armes tranchantes ne font que demi-dommages mais il n'est pas nécessaire d'utiliser des armes magiques.

DEMON GARDIEN

Nombre : 1
Classe d'armure : 2
Dés de vie : 2
Points de vie : 12
Dégâts : 1-4 par autant d'attaque que deux fois le nombre d'adversaires. Le démon apparaît un autre du même type. Derrière la porte, on se trouve à l'intérieur des remparts.

Le château du Diable (zone 8)

La vue qui s'offre aux aventuriers n'est pas des plus rassurantes. Si on excepte les murs géants aux pierres cyclopéennes d'un noir à vous rendre malade, si on excepte les tonnes de gemmes, de lingots d'or, d'ornements, qui traînent en tout lieu, on s'attarde malgré tout sur la vue de deux grands frères du démon gardien précédent, tout proches, trop proches. Ils semblent pourtant retenus par des limites invisibles aux yeux du groupe. Les limites de ces barrières ne sont pas suffisamment évidentes pour que les aventuriers puissent décider si la petite tour du donjon, à une quarantaine de mètres, leur est entièrement accessible, ou pas. En fait, il y a une infime partie de cette tour qui n'est pas contrôlée par les démons géants et, comme le Diable est joueur, il y a un petit passage secret. La tour n'a pas d'escalier, le Diable et ses servants n'en ont nul besoin, mais il y a une porte. Sur la poignée de la porte, les occupants ont lancé un sort de protection contre le Bien permanent, suffisamment puissant pour que quiconque, d'un alignement bon, ne puisse la toucher. Il faut donc qu'elle soit ouverte par un neutre ou un mauvais.

La porte donne sur l'intérieur du donjon. Le sol est pavé de pierres blanches et noires. Ce carrelage fangeux se tient au-dessus du dallage noir, occupant ainsi la plus grande partie de la salle. Du centre du motif émane une aura magique. Pour s'y rendre, il faut suivre le dallage blanc sans faillir. Un pas sur le noir, et le démon gardien se saisit du maladroit. Le centre est une dalle qui s'enfoncé en douceur dans le sol sitôt qu'un poids quelconque y est posé. La descente s'achève 30 mètres plus bas devant un couloir où l'on remarquera d'abord deux lieux. L'un est baissé, et provo-

que la descente. L'autre est levé et commande lorsqu'on le baisse, la remontée. La magie qui protège la dalle est un sort de protection contre le Mal. Ce sortilège émane du Diable des moines qui a ainsi laissé la possibilité aux hommes de vaincre le démon.

DEMONS GARDIENS DU CHATEAU

Nombre : 5
Classe d'armure : 2
Dommages : 1-8
Dés de vie : 7
Points de vie : 40
Nbr d'attaques : 3 par aventurier.

Les souterrains du château (zone 9)

La première chose visible dans le couloir, après les leviers c'est une croix. Il n'y a là aucune inscription mais celui qui fera comme pour la première, se verra récompenser lorsqu'une voix lui dira : « Prends à droite ». Ceux qui n'auront pas eu le bon réflexe verront ce passage de droite fermé et ne pourront passer. Le couloir de gauche s'arrête devant un escalier. L'escalier mène, en descente devant une grille. L'obscurité la plus noire régnait dans la pièce qu'elle ferme (Darkness permanent) à la présence des « locataires » de la pièce). Cette salle est la prison de dizaines de démons. Des trous ont été creusés dans le sol, puis bannis. Un par un, les démons ont été enfermés dans ces trous et de lourdes grilles se sont abattues au-dessus de leurs têtes. Aucun être maléfique ne peut toucher ses grilles sans souffrir mille morts. La punition est intolérable et l'odeur atroce. Si quelqu'un libère un ou plusieurs démons, le premier acte des évadés sera de dévorer tout ce qui vit dans la pièce ! Le second sera de répartir sur leur plan d'origine.

Le couloir de droite conduit à une salle très enfumée et sèche. Une bande de terre part depuis la porte jusqu'à un dolmen, indiscernable au départ. Tout autour, le feu règne en maître. Le monstre qui défend l'accès est un serpent de feu si âgé que déjà, il ressemble plus à une salamandre. Sur le dolmen dans un creux taillé sur la table, il y a une masse de larve. Elle jaillira sur celui qui aura achevé le serpent.

SERPENT / SALAMANDRE

Nombre : 1
Classe d'armure : 5
Dés de vie : 4
Points de vie : 24
Dommages : 1-6 (morsure) + paralysie si le jet de sauvegarde contre le poison échoue (2-8 tours). Les sorts de feu ne l'affectent pas. Les sorts de froid bénéficient d'un bonus de +1 point par dé de dommages.
Taille : moyenne.

Une fois mis en présence, l'être liquide et l'être terrestre se sentiront irrésistiblement attirés l'un

vers l'autre. Arrivés à deux mètres de distance, les quatre éléments se sépareront des corps humains et se fondront. Apparaîtra alors un Solar (Monster Manual II). La mutation s'opérera immédiatement si l'être liquide a donné le dernier coup au serpent.

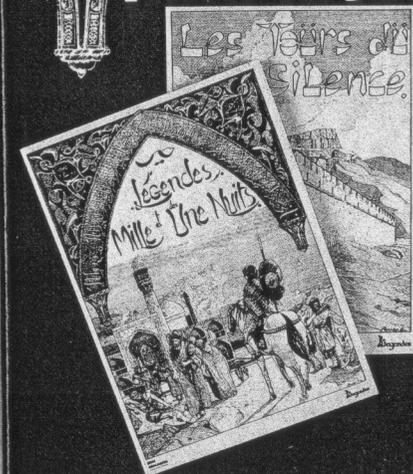
Le Solar demandera alors au groupe, après avoir soigné ceux qu'il fallait soigner, de le conduire sur la plage, à l'entrée du souterrain. C'est lorsqu'ils remonteront dans le château du Diable que ce dernier fera son apparition et défiera l'être céleste. Le combat commence alors, à toutes les hauteurs, sur tous les plans, sous toutes les formes du Diable. Vaincu, il s'enfuira. La brume alors disparaîtra, le chant des oiseaux se fera de nouveau entendre et le soleil fera sa réapparition.

Il restera cependant une chose à faire aux aventuriers. Le Solar donne, aux deux personnages qui lui ont donné vie, une clef. Cette clef est d'un aspect et d'une matière indescriptible. Il leur fait comprendre qu'elle permet à l'abbaye sous la mer, engloutie par la faute de ses moines voués à la magie noire, le retour à la terre ferme. Pour cela, il faut que le groupe trouve sur la côte, aux abords du souterrain, un escalier qui s'enfoncé sous les flots. Cet escalier mène à l'abbaye sous-marine et permet à celui qui s'y tient de respirer l'eau et de supporter la pression croissante. En marchant toujours tout droit, la serrure leur paraîtra évidente.

L'abbaye sous la mer

L'escalier n'est pas difficile à trouver. La descente est pourtant plus ardue qu'il semblait car des créatures de rêves viennent nager autour des aventuriers, leur chantant avec des voix merveilleuses les promesses les plus folles. Ces sirènes cherchent à attirer les aventuriers hors de l'escalier pour provoquer leur mort et dévorer leurs cadavres. Il y a un jet de protection pour celui qui ne se bouche pas les oreilles. S'il échoue... les autres n'ont pas de problème et arrivent finalement devant une grille d'or. Ils aperçoivent au-delà des bâtiments religieux. La serrure est au centre de la grille, étincelante. La clef s'y adapte parfaitement et, dès qu'elle est tournée, le sol se met à trembler, jetant tout un chacun sur le sol, plongeant tout le monde dans l'inconscience. Le réveil se fera sur une île verdoyante, ensoleillée, qui aura retrouvé son intégralité. Les moines, le baron et ses sujets, les vierges non dévotées, seront là. On leur donnera à chacun un objet, aligné bon, laissé pour eux par un être de lumière qui s'est évanoui dans les nuages. Le personnage qui aura abrité la partie terrestre du Solar aura acquis tous les pouvoirs des nains. Aucun des deux personnages privilégiés ne devrait pouvoir être mauvais mais, si c'était le cas, leurs alignements mauvais ne seraient plus qu'un souvenir.

Marc Laperlier



Cet ouvrage prestigieux comprend :

- LES LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS, qui contient tous les renseignements nécessaires pour animer des personnages dans cette nouvelle civilisation.
- Un scénario complet : LES TOURS DU SILENCE.
- Une fiche de personnage.
- Un complément pour l'écran du Maître de Légendes.

édité par
JEUX DESCARTES

En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou à l'aide du bon ci-dessous.

Veillez m'envoyer... exemplaire(s) de « LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS » au prix de 209 F, franco de port. A retourner accompagné du règlement par chèque bancaire, C.C.P. ou mandat à JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume 75008 Paris.

Nom Prénom
Adresse
Code Postal Ville Pays

Pour mieux apprécier Légendes procurez-vous « Les accessoires Légendes 95 F franco de port (115 F si commandé séparément). Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.