

La compagnie du bout du monde



CHAPITRE I

Rêve et réalité

Amindhel, octobre 1168 : après leur dernière aventure, les personnages se sont retrouvés à Amindhel, une petite ville marchande des plaines. Profitant de la douceur de l'arrière saison, ils ont décidé de s'accorder un repos bien mérité qu'ils consacrent aux multiples plaisirs que leur propose l'hôtellerie où ils demeurent.

Mais voilà déjà près d'une semaine qu'ils font tous, chaque nuit, le même rêve : - Tout commence par un lointain bruit de clochettes, puis, lentement une image se matérialise, celle des remparts imposants d'une grande ville fortifiée. Planant au dessus de ses murailles, les rêveurs remarquent les innombrables statues de bronze représentant des dragons qui les ornent. Ils glissent ensuite rapidement au travers des rues de la cité, avant de s'arrêter finalement devant une auberge d'apparence miteuse, à l'enseigne de « L'Idole Qui Danse ». A l'intérieur ils découvrent, assise à la table centrale de la salle principale, une jeune femme brune aux yeux bleus. Richement vêtue de velours et de satin, et d'une grande beauté, elle semble inquiète. Soudain, elle prend conscience de la présence des rêveurs et sourit, visiblement soulagée, en leur tendant les bras dans un geste d'accueil. C'est à ce moment là, qu'invariablement les dormeurs s'éveillent, troublés par un sentiment de profonde langueur et d'irritation contenue qui augmente de jour en jour...

Si les aventuriers se renseignent, ils apprendront qu'il existe bien une ville dont les remparts sont « défendus par les dragons de bronze ». Il s'agit de Weitadt, la grande métropole de l'ouest. Pour en savoir plus, un seul moyen : aller à Weitadt !

L'Auberge de l'Idole Qui Danse

Weitadt est une cité très ancienne dont la gloire et la richesse n'ont fait que croître avec les siècles. Déambulant au travers des rues bondées, les aventuriers finiront par trouver l'auberge de leur rêve dans le quartier des cultes mineurs. C'est le point de ralliement privilégié des clercs ivrognes et des moines paillardes. La grande salle est enfumée à l'extrême. Les nombreuses lampes à huile ont bien du mal à percer l'atmosphère opaque aux relents de tabac bon marché et de cuisine au saindoux. La cohue et à peine descriptible. Ici, deux palefreniers ventripotents se défient au bras de fer. Là une serveuse accorde lutte vaillamment contre les assauts de

Cette aventure pour Advanced Dungeons & Dragons de TSR doit être jouée avec finesse ! Elle est destinée à un groupe de personnages de huitième niveau environ, auxquels courage et intelligence seront d'une égale utilité. Le « Fiend Folio » est nécessaire pour certains monstres.

clients trop entreprenants. Même les poutres traversières sont occupées par des moines rougeauds qui n'ont pas hésité à retrousser leurs robes pour continuer à festoyer du haut de leur perchoir.

Curieusement, la table qui se trouve au centre exact de la pièce est restée inoccupée (c'est la seule !). Elle est décorée d'un petit vase en terre dans lequel fleurit un brin de muguet. Dès que les personnages s'en approchent, un étrange individu vient les rejoindre, se faufilant avec difficulté au travers de la foule des fêtards. C'est une sorte de moine mendiant, sale au point d'en être répugnant ; sur son épaule nue, un rat pelé dévore une croûte de fromage, indifférent au brouhaha environnant. Manifestement, l'individu en question a beaucoup bu, mais cela ne l'empêche pas de s'adresser d'une voix claire aux aventuriers :

« C'est donc vous que j'attendais... Mon nom est Magold. Je suis serviteur de Galbor, Dieu de la Rédemption et Maître du Destin. Le Grand Maître de l'Ordre désire vous parler et ici ce n'est pas l'endroit idéal pour ça. Il vous attend au monastère de Galbor, un bâtiment que vous trouverez sans difficulté dans la rue des Dieux : il y a une balance dessinée sur son fronton. Si vous le souhaitez, je peux vous y conduire ; il y a de l'or, beaucoup d'or à gagner... »

Le monastère de Galbor

C'est un bâtiment de pierre sombre, à un étage. Le rez-de-chaussée désaffecté sert d'entrepôt de nourriture et de débarras. Une cinquantaine de moines mendiants vivent au premier. Le bâtiment de forme carrée entoure une cour intérieure à ciel ouvert. Au centre de cette cour, à côté d'un puits, se tient un groupe de six personnes. Quatre d'entre-elles sont des moines qui ont rabattu le capuchon de leur robe sur leur visage. La cinquième est également vêtue de bure, mais c'est une jeune femme ravissante : celle que les aventuriers ont vu dans leur rêve ! Le sixième personnage est un vieillard au regard perçant qui est assis sur la margelle du puits et tient entre ses bras un canard. Le vieillard se présente comme étant Dorim, Grand Maître de l'Ordre de Galbor. Après quelques politesses d'usage et de vagues considérations sur le caractère aléatoire des rêves, il en vient aux faits :

« J'ai besoin de vous, Messieurs, afin que ma fille Dyrnaël (il désigne la jeune femme) puisse accomplir son vœu. Elle doit se rendre dans les Terres Sauvages, loin vers l'ouest, pour y faire ses dévotions. Celles-ci doivent avoir lieu dans un endroit consacré ayant pour nom l'Auberge du Bout du Monde.

Ce lieu se trouve à plus d'une semaine de cheval de Weitadt et les chemins qui y mènent ne sont pas sûrs... ». Dorim s'interrompt un moment. Il baisse ses lourdes paupières, s'absorbe dans une brève méditation, puis joint les mains avec gravité et reprend :

« Auparavant, ma fille doit entrer en possession d'une certaine dague sacrificielle qui se trouve dans un endroit maudit : le sanctuaire de Malvai le Nérocromant. Galbor vous a élus pour accompagner ma fille. Je vous demande de la prendre sous votre protection, d'utiliser vos multiples talents pour trouver la dague, avant d'accompagner Dyrnaël jusqu'à l'auberge près de laquelle se tient notre lieu sacré. Lorsque ses dévotions seront accomplies, votre mission sera terminée. Vous avez quinze jours pour la mener à bien ». Dorim soupire un instant, avant de conclure : « Voici un parchemin qui pourra vous aider à retrouver la dague (il tend un rouleau, voir en annexe : Le parchemin). Demandez moi ce que vous voulez en guise de récompense. Vous partirez demain à l'aube... »

Note : Dorim promettra n'importe quoi aux aventuriers, pourvu qu'ils accompagnent Dyrnaël. Les fonds du monastère sont cependant limités et la récompense réelle reçue au retour de l'expédition risque de n'avoir rien de commun avec celle promise au départ. Mais la mission est d'importance, et la fin justifie les moyens ! Dorim interrompra ensuite rapidement la discussion et recommandera aux aventuriers d'aller à la Grande Bibliothèque, glaner quelques renseignements sur le défunt sorcier Malvai.

La Grande Bibliothèque

C'est un vaste ensemble de bâtiments, dirigé par la Guilde des Scribes. Elle contient environ 150000 ouvrages manuscrits qui sont, dans leur grande majorité, accessibles au public. Aussi, ceux qui savent lire peuvent y acquérir les renseignements suivants :

a) Dans la section histoire. Dans « Un bref aspect de l'histoire de notre royaume - Le règne d'Amilcar le Justicier » par Adalbert Leyric. Weitadt, 1152. « Malvai-le-fou fut en guerre quasi permanente contre ses voisins. Ses gobelins descendaient régulièrement des montagnes et écumaient les régions frontalières, enlevant quotidiennement les jeunes filles vierges. Finalement, Amilcar l'réunit ses vasseaux et partit en campagne contre lui. Il le défait au Passage Tulmutueux (1097) et Malvai périt dans l'assaut, tué de la main même du roi... »

b) Dans la section magie et nécromancie. Dans « Malvai le libidineux, ou

le Génie Retors » par la ligue des Nécromancs inspirés. Del Synon, 1113.

« Malvai était fou, certes, mais sa démesure était géniale, démesurée et fascinante. Il conçut le projet de créer l'arme magique la plus odieuse et la plus ignoblement malfébrile de l'Univers. A cette fin, ses gobelins pillèrent les royaumes voisins, amassant un butin fantastique et enlevant des colonnes de vierges tremblantes qui furent parquées dans sa forteresse d'Ombregrise, bâtie au milieu du lac d'un volcan. Lorsqu'après dix années, les vierges rassemblées atteignirent le nombre cabalistique de 40000, l'holocauste fut déclenché. Durant 77 jours et 77 nuits, elles furent sacrifiées, une par une, à l'aide d'une dague unique que Malvai et ses disciples se passaient, lorsque, épuisés par les crampes, ils devaient prendre un repos auprès de délicieux cauchemars. Peu après, à la fin de la guerre menée par Amilcar, Malvai fut retrouvé les membres éparpillés aux quatre coins d'une pièce aux vastes proportions. Nul ne sait ce qu'est devenue sa dague... »

En attendant le départ

Les aventuriers ne parviendront pas à obtenir plus de renseignements. Ils ne sauront pas, notamment, ce que Dyrnaël doit faire, ni pourquoi il lui faut la dague de Malvai. S'ils sont sur leurs gardes, alors qu'ils se promènent dans les rues de Weitadt, les personnages pourront remarquer qu'ils sont suivis par un individu vêtu de gris à la mine patibulaire. S'ils arrivent à le coincer, celui-ci déclarera appartenir à la Police Royale, fournissant un certificat à l'appui de ses dires. Il ne révélera rien de plus. Sans le savoir, ils ont attiré sur eux l'attention de Yorenal le Scrofuloux (voir plus loin !...)

CHAPITRE II

A la recherche de la dague perdue

Le jour vient à peine de se lever et Dyrnaël, tenant un cheval blanc par la bride, attend les aventuriers devant le monastère. A côté du cheval se trouve une mule portant deux coffres. L'un contient des vêtements, de la nourriture, des fioles (2 Extra Healing, 1 Heal et 1 Neutralize Poison). L'autre contient des gemmes pour une valeur de 500 pièces d'or, un livre de psaumes richement décoré (valeur : 250 P.A.), un reliquaire (valeur : 500 P.O.), une robe blanche, une pipe de hobbit, un bijou nain (env. 250 P.O.), une boucle de cheveux d'elfe, deux canines d'orc et un nez de

gnome dans une bouteille de formol.

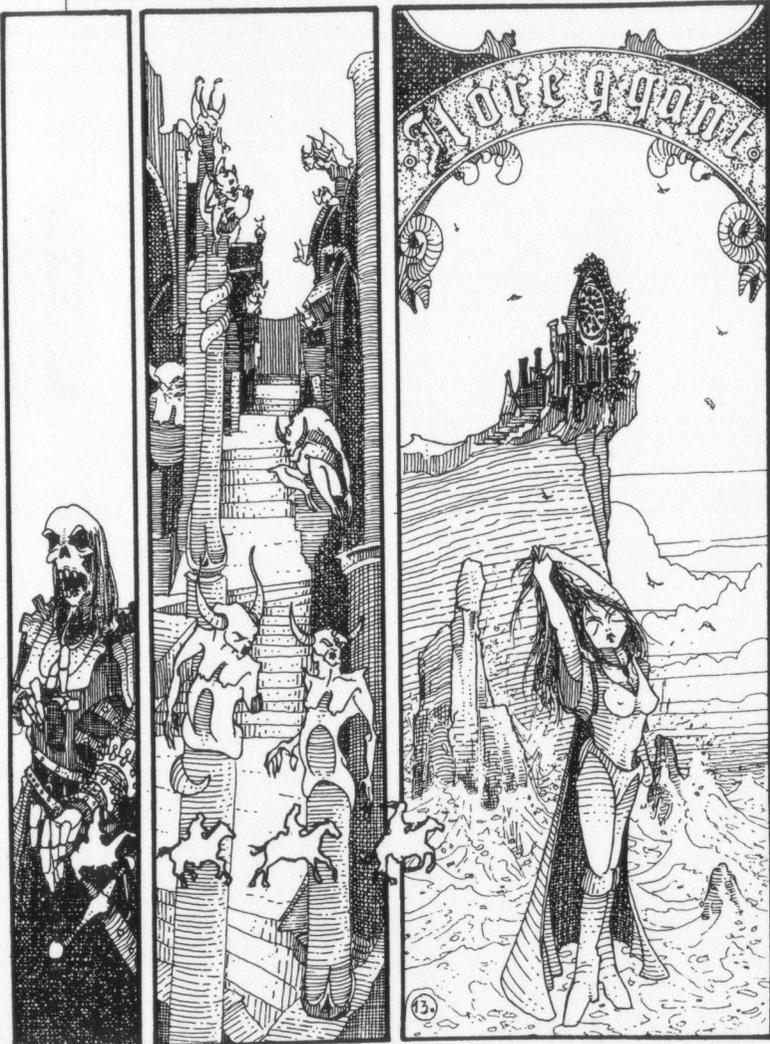
Note pour le MD : Dyrnaël, en plus d'être d'une beauté exceptionnelle, est aussi d'une gentillesse et d'une douceur à toute épreuve. Elle est toujours prête à rendre service, mais refuse de donner aucune information supplémentaire. Tendre, il lui arrive de s'exalter devant la beauté d'un paysage ou la grâce d'un animal sauvage. En fait, elle a tout pour susciter la confiance, l'amitié et... peut-être plus encore.

En route vers l'inconnu

La troupe quitte Weitadt par la Porte du Dernier Soleil et se dirige vers les montagnes que l'on aperçoit à l'horizon. La route de l'ouest traverse une région agricole et prospère. Elle est assez fréquentée par les paysans, les pèlerins et les troupes royales. Du moins, jusqu'au poste frontière de la Passe d'Anglorian.

Le soir, après avoir réglé quelques formalités douanières, les voyageurs peuvent s'installer à l'auberge de la passe, un établissement de première catégorie. L'ambiance y est animée. Il y a là un groupe de Nains des montagnes, une ambassade d'Elfes se dirigeant vers Weitadt et quelques autres clients. Une fois Dyrnaël montée se coucher, un homme s'approche du membre du groupe ayant le plus fort Charisme. C'est un homme aux traits fins (il a visiblement du sang elfique dans les veines), mais dont le visage est enlaidi par une bouche à l'expression veule. Ses longs cheveux couleur de platine et retenus par une barette d'or, contrastent avec sa mise noire. Il se présente sous le nom de Snarod et, après une courte conversation à bâtons rompus, propose d'acheter « la plus belle fille qui ait jamais vu », à savoir Dyrnaël. Pour cela, il est prêt à engager jusqu'à 2500 pièces d'or. Si son offre est acceptée, il donnera rendez-vous à l'aventurier près des écuries. Là, il attendra avec l'argent (et quatre solides guerriers !). Si elle est refusée, Snarod n'insistera pas et s'en ira, se contentant de pousser un petit soupir d'amoureux éconduit. Tout ceci mérite une petite explication.

Revenons une semaine en arrière. Le jour du marché, Yorenal le Scrofuloux, fils de Largos le Premier Conseiller du Roi, entrevoit Dyrnaël et décide d'en tomber amoureux (pour autant qu'un sentiment puisse ébranler un cœur aussi corrompu !). Aussitôt, il prend le parti de l'enlever. Mais l'affaire se complique, car à peine a-t-il monté un petit groupe de coupe-jarrets, qu'apparaissent les aventuriers. Après les avoir fait suivre par les espions de son père afin d'en apprendre d'avantage à leur sujet, il décide d'envoyer son âme damnée, Snarod, né-



gocier un arrangement à l'auberge de la Passe. C'est sa première, et dernière, tentative non violente...

Les ennus commencent !

Les frontières du royaume derrière eux, les aventuriers s'engagent dans une plaine au relief tourmenté. De fréquentes tempêtes de poussières rendent la visibilité très faible. Personne ne vit dans cette région, pas même les animaux sauvages. Dyrnaël, qui sait où se trouve la forteresse de Malvai, les mènera vers le sud-ouest pendant deux jours de chevauchée pénible. C'est durant ces deux jours que Yorenal va lancer sa troupe à la poursuite de « l'objet de ses désirs », cherchant à engager le combat en soirée, alors que les aventuriers ont installé leur campement. Sa tactique sera, en principe, la suivante :

Snarod est chargé de neutraliser ou les gouteurs éventuels afin de permettre une attaque surprise. Les cinq guerriers attaqueront ensuite de face, appuyés par les sortilèges de Bahlahir. Prudent, Yorenal se contentera de rester au côté du mage afin de diriger les opérations. Une fois la confusion à son comble, Snarod essaiera de s'approcher subrepticement de Dyrnaël pour tenter de l'assommer avant de s'enfuir avec elle dans la nuit. (Les caractéristiques des assaillants sont données en annexe). Si l'attaque tourne en défaveur des hommes de Yorenal, ce dernier ordonnera le repli et envisagera d'attaquer plus tard, dans de meilleures conditions (à l'appréciation du M.D.). Si Dyrnaël est enlevée, les aventuriers devront engager une poursuite pour la récupérer ; imagination et talent d'improvisation seront alors nécessaires au Maître de Jeu...

Si les personnages sortent vivants de ce premier péril, c'est dans la matinée du quatrième jour de voyage, qu'ils arriveront devant un cirque montagneux au centre duquel se dresse un volcan éteint. Une route dallée mène jusqu'à la ville en ruine étagée sur ses flancs. La route est bordée de statues de basalte érodé représentant des créatures démoniaques. Pour accéder au sommet du volcan, les aventuriers doivent traverser les rues désertes et balayées par les vents de la cité abandonnée.

Au sommet du volcan, un spectacle fascinant s'offre aux yeux des visiteurs : l'intérieur du volcan est occupé par un lac aux eaux argentées, au centre duquel se dressent les vestiges d'Ombregise, la forteresse de Malvai, construite sur une île. Un pont de pierre relie cette île au rebord du volcan à l'endroit où se trouvent les aventuriers. De l'autre côté de l'îlot, un escalier s'élève, tel un défi aux lois de l'apesanteur, jusqu'au sommet opposé du cratère volcanique, qui se perd dans les nues bas...

Malvenue au château d'Horeqqant

On accède à Ombregise par le pont de pierre. Eprouvée par les batailles et par le temps, la forteresse n'en conserve pas moins une sorte de grandeur impressionnante. Une partie des murailles d'obsidienne ont été abattues, mais les tours principales des remparts sont encore debout. L'intérieur du château n'est plus qu'un chaos de pierre, mais on peut encore distinguer les ruines d'un ancien temple (1), un caserne (2), un observatoire astronomique à ciel ouvert (3), une gigantesque statue de pélican (4), un palais (5) dont il ne reste plus que quelques pièces et une haute dalle de pierre (6) de couleur rouge sombre, à la surface recouverte d'une espèce de bave gluante...

La grande salle commune du palais a relativement bien résisté aux épreuves du passé. Sa cheminée est ornée d'un blason (mutilé à coups de masse) au-dessous duquel on peut lire, écrites en relief, les lettres HOREQQANT. Voyant cette inscription, Dyrnaël déclarera qu'il s'agit là du nom cabalistique de Malvai. Pour accéder aux souterrains de la forteresse, il suffit de tirer simultanément sur les deux O, puis d'écarter avec les deux mains la lettre O. C'est ainsi que se résoud la première énigme du parchemin (les Q sont pris et l'O est fendu). Avec un grincement sinistre, le sol de la cheminée se disjoint, dévoilant un passage.

Note : Si les aventuriers se font surprendre par la nuit, alors qu'ils sont encore en train de fouiller les ruines (ils peuvent trouver de nombreux objets, ex. : épées brisées, crânes, quelques pièces d'or, etc.), les fantômes d'Ombregise les attaqueroient. Le M.D. devra effectuer un jet de dé (D 100) à chaque heure sur la table suivante :

01-25	12 Goules (Ghouls)
26-40	12 Ombres (Shadows)
41-50	6 Wights
51-70	6 Revenants (Wraiths)
71-90	6 Fantômes (Ghosts)
91-100	2 Spectres

Voyage dans les ténèbres

(voir plan des souterrains).

1. Un escalier humide et glissant s'enfonce dans les ténèbres. Il communique avec un couloir dont l'une des extrémités est obstruée par un éboulement. Vers l'est, le couloir suit un parcours sinueux. L'air est lourd et corrompu. Le sol est couvert d'une fange jaunâtre de 5 à 6 centimètres d'épaisseur.

2. Cette salle est encombrée de débris divers, d'ossements et de végétaux en décomposition. Quatre Ghassts (voir M.M.) montent ici une garde vigilante.

3. Laisant le couloir derrière soi, on débouche dans la salle en forme de dôme, toute de pierre blanche. Des fresques épiques décorent les murs et une statue se dresse au centre de la pièce. Elle représente un homme âgé au profil d'aigle,

vêtu d'une robe de mage. Il tient une dague qu'il brandit au-dessus de sa tête dans un geste incantatoire, son regard fixant le plafond avec extase. C'est ici que s'applique la deuxième énigme du parchemin. En prenant la première lettre de chaque mot de la phrase concernée, on obtient le message suivant : « A droite dans la salle sphérique ». En effet, en choisissant le couloir de droite, on a de bonnes chances de mettre la main sur la dague maudite sans courir de risques insurmontables.

LES QUARTIERS DE MALVAI

4. Ce laboratoire alchimique est à présent envahi par la poussière. Au centre de la pièce, une longue table est encombrée d'instruments bizarres et de grimoires illisibles, dévorés par la moisissure. Sur l'étagère couvrant le long du mur est, une vingtaine de fioles non étiquetées sont rangées. Parmi de nombreux poisons violents, on peut trouver un flacon de Résistance au feu (Fire Resistance) et une fiole d'Autopolymorphisme (Polymorph Self). Il y a une armoire contre le mur sud, mais elle ne contient que des lambeaux de vêtements. Un panneau de bois recouvert de formules alchimiques est encastré dans le mur nord. En s'y prenant adroitement, on peut le faire coulisser et révéler ainsi une grande niche dans laquelle se trouve un boulier. Ce dernier est constitué de cinq rangées de dix boules, toutes alignées du côté gauche. Celles de la première rangée sont vertes, celles de la deuxième jaunes, puis respectivement jaunes, blanches et oranges. C'est à ce boulier que fait référence la troisième énigme. En déplaçant le bon nombre de boules dans l'ordre indiqué (3 rouges, 2 blanches, 5 vertes, 1 orange et 4 jaunes), on provoque l'ouverture du passage en (5).

5. Cette petite pièce est séparée de la précédente par un rideau de cuir moisi. Elle contient une petite fosse de 1 m 50 de profondeur, remplie d'un liquide semblable à de l'eau. Il s'agit en fait d'un acide très puissant, rongent les meilleurs métaux et infligent 2 à 8 points (2D4) de dégâts par segment d'immersion (ceci pouvant être modulé par la surface de peau en contact avec l'acide). Lorsque le boulier est activé, l'acide s'écoule rapidement et le fond de la fosse se déplace, révélant un escalier qui descend vers les appartements de Malvai.

6. Il règne une curieuse atmosphère dans la chambre du nécromant, un peu comme si l'occupant venait juste de la quitter. Tout témoigne encore d'une vie passée : le lit défait, le pot de chambre, les vêtements posés sur un valet de bois, etc...

7. Le coffre du magicien contient :
- Un fouet (normal).
- Un anneau de Marche sur l'eau (Water Walking).
- Un masque grimasçant en airain dont la vue est si horrificante

qu'un jet de protection doit être réussi pour pouvoir continuer à fouiller le coffre.

- Une cassette contenant des émeraudes (valeur 500 P.O.).
- Une fiole de poison (type D) marquée « Dernier Cadeau ».
- Une fiole de Respiration Sous-Marine (Water Breathing).

- Une belle épée à 2 mains (+2).
- Un casque d'Action Sous-Marine (Underwater Action).

L'armoire contient une dizaine de robes noires.
7. Une étrange odeur d'épices plane dans la bibliothèque de Malvai. Des rangées de livres courent le long des murs. Une dizaine d'ouvrages de nécromancie sont ouverts sur la table. Dans un coin, en guise de lutrin*, un cadre de bois à été tendu de peau humaine. Les livres de la bibliothèque traitent principalement de magie noire. On peut trouver également quelques parchemins : Chute de Plume (Feather Fall), Détection de l'Invisible (Detect Invisibility), Vol (Fly), Dissipation de la Magie (Dispell Magic) et Animation des Morts (Animate Dead).

LE TEMPLE DE LA DAGUE

8. C'est l'appartement de Magog, un cleric qui secondait Malvai dans ses expériences. Mis à part un lit et un petit bahut recelant des vêtements banals, la pièce contient une petite bibliothèque de manuscrits maléfiques (dont le célèbre « Culte des Goules » du Comte d'Erlette) et un coffre. Celui-ci est protégé par un glyphe* de Blessures Sérieuses (Glyph of cause Serious Wounds) et renferme : une fiole de contrôle des Morts Vivants (Undead Control), un anneau de Marche sur l'eau (Water Walking) et un Cierge d'Invocation (Candle of Invocation). Dans un coin de la pièce, à hauteur d'homme, il y a une vasque d'eau sale. Un fil transparent sort de cette espèce de bénitier et relie l'armature d'une torche se trouvant au-dessus.

A l'autre bout du fil, dans l'eau, se trouve une fiole contenant le sang de la 40000ème vierge sacrifiée par Malvai. Ce sang sert à ouvrir le passage en (10).
9. Ce long couloir mène à la salle 10. Il est bordé de niches creusées dans ses parois (5 de chaque côté). Dans chacune de ces niches se trouve une momie parée de bijoux funéraires (valeur : 1000 P.O. par momie), assise sur un trône de bronze. Ces momies sont inoffensives, à moins que l'idée ne vienne à quelqu'un de les profaner ou de les dépouiller de leurs ornements ; auquel cas, elles s'éveilleront de leur sommeil séculaire et affronteront leur profanateurs.

10. Voici le temple proprement dit. Lorsque les aventuriers entrent dans cette salle, ils entendent une plainte lugubre semblant provenir des entrailles de la terre. Les deux braseros placés de chaque côté de l'autel s'allument spontanément, éclairant l'endroit d'une lueur sinistre. Les six colonnes et les murs sont décorés de scènes de sacrifice. La fresque du plafond est remarquable, car elle donne à celui qui la contemple l'impression d'être au fond d'une fosse au-dessus de laquelle se penchent des démons ricants. L'autel, sculpté de runes maléfiques est en marbre. Il est doté en son centre d'un petit bassin dont la surface est couverte d'une croûte brunâtre (du sang séché). C'est à cet autel que fait allusion la quatrième énigme du parchemin. Il suffit de verser dans le bassin le contenu de la fiole trouvée en (8), pour que l'autel pivote, révélant une volée de marches s'enfonçant plus profondément encore dans le sol.

11. La plainte, mentionnée plus haut, est plus forte dans cette salle. Son effet sur les capacités des aventuriers est celle d'une Malédiction (Reverse Bless). Au fond de la pièce, posée sur un grand trône de pierre, une dague noire luit sinistrement. A côté du trône, un Guerrier Squelette (Skeleton Warrior) affirmé s'est pris sur la garde d'une Epée-Vampire (Sword of Wounding) et se prépare au combat. S'il est vaincu, la dague cesse de briller. Dyrnaël s'en empare avec dégoût et la glisse dans son sac. Elle insiste ensuite pour quitter les lieux au plus vite. La plainte est désormais presque inaudible, mais les personnages ont l'impression qu'elle est toujours là, à l'intérieur de leur cerveau, comme une bête prête à bondir...

* Lutrin : pupitre destiné à porter un livre lors de la célébration d'offices religieux.
* Glyphe : dessin, symbole gravé en creux

dent une plainte lugubre semblant provenir des entrailles de la terre. Les deux braseros placés de chaque côté de l'autel s'allument spontanément, éclairant l'endroit d'une lueur sinistre. Les six colonnes et les murs sont décorés de scènes de sacrifice. La fresque du plafond est remarquable, car elle donne à celui qui la contemple l'impression d'être au fond d'une fosse au-dessus de laquelle se penchent des démons ricants. L'autel, sculpté de runes maléfiques est en marbre. Il est doté en son centre d'un petit bassin dont la surface est couverte d'une croûte brunâtre (du sang séché). C'est à cet autel que fait allusion la quatrième énigme du parchemin. Il suffit de verser dans le bassin le contenu de la fiole trouvée en (8), pour que l'autel pivote, révélant une volée de marches s'enfonçant plus profondément encore dans le sol.

12. La plainte, mentionnée plus haut, est plus forte dans cette salle. Son effet sur les capacités des aventuriers est celle d'une Malédiction (Reverse Bless). Au fond de la pièce, posée sur un grand trône de pierre, une dague noire luit sinistrement. A côté du trône, un Guerrier Squelette (Skeleton Warrior) affirmé s'est pris sur la garde d'une Epée-Vampire (Sword of Wounding) et se prépare au combat. S'il est vaincu, la dague cesse de briller. Dyrnaël s'en empare avec dégoût et la glisse dans son sac. Elle insiste ensuite pour quitter les lieux au plus vite. La plainte est désormais presque inaudible, mais les personnages ont l'impression qu'elle est toujours là, à l'intérieur de leur cerveau, comme une bête prête à bondir...

LA CURIOSITE EST UN VILAIN DEFAUT

12. Le couloir débouche dans une pièce aux proportions étranges. Contre le mur ouest, il y a une sorte d'arbre dont les branches semblent porter des oiseaux aux ailes déployées. Cette première impression dissipée, il s'avère qu'il ne s'agit que de feuilles à la forme étrange. Cette illusion devrait mettre les aventuriers sur la voie de l'énigme n° 5. S'ils détachent deux feuilles et les lachent en l'air, un passage s'ouvre en grinçant dans le tronc de l'arbre.

13. Dans cette pièce se trouvent deux trolls géants à deux têtes que la lumière transforme systématiquement en pierre. Aussi, lorsqu'ils ouvrent la porte, les aventuriers ne voient-ils que deux « statues » de trolls. Sur la porte opposée, un glyphe d'Obscurité Permanente (glyph of Continual Darkness) a été posé permettant de revitaliser les monstres au moment le plus propice. Ladite porte est bien évidemment dotée d'une serrure suffisamment complexe pour retenir un voleur expérimenté pendant quelques minutes !

14. Cette salle en forme de cerceuil est occupée en ma-

jeure partie par une « piscine ». Sols et murs sont recouverts de mosaïque bleue. Le bassin est enjambé par une arche de pierre dont le milieu n'est qu'une illusion (gare aux chutes !). A l'intérieur d'une cache située dans le mur est, se trouve une boîte en bois (en fait un bateau pliant = Folding Boat) contenant une jolie perle (250 P.O.). Cette boîte est dotée de 4 boutons surmontés chacun d'une inscription : « Athraki » transforme la boîte en une barque de trois mètres de long. « Marlon » la change en petit bateau de huit mètres, « Jennis » fait retourner le bateau à son état de boîte et « Zekur » fait irrémédiablement disparaître le tout. La piscine abrite un Élémentaire de l'Eau (Water Elemental) particulièrement agressif. Utiliser la barque est un des seuls moyens d'éviter son courroux.

15. Les murs de cette salle voûtée luisent faiblement. Assis sur un trône de pierre recouvert d'un dais, un Chevalier de la Mort (Death Knight/F.F.) attend les intrus. Ses six Servants de l'Enfer (voir caractéristiques en annexe), des squelettes vêtus d'armures et de robes de bure, forment un demi-cercle devant lui, épées brandies. Dès que les aventuriers pénètrent dans la pièce, les Servants se portent à leur rencontre, tandis que le Chevalier, en retrait, les appuie de ses sortilèges (commençant par Détection de l'Invisible, puis utilisant ses sorts offensifs les moins puissants, car il a envie de s'amuser un peu !). Si tous ces joyeux « trompe-la-mort » sont défaits, les aventuriers survivants peuvent s'intéresser aux tas de pièces se trouvant au fond de la salle (50000 P.C., 50000 P.A., 20000 P.O. en gemmes, 15000 P.O. et 1000 P.P.). Il est bon de rappeler que 1000 pièces d'or ont un poids d'environ 45 kg...

La fuite

Lorsque les aventuriers décident de remonter à la surface (à quelques moments que ce soit), les murs du complexe souterrain se mettent à vibrer, alors qu'un bruit sourd retentit au-dessus de leur tête. Cela dure quelques minutes avant de s'arrêter progressivement. Parvenus à la surface, les personnages découvrent qu'une partie des murailles qui restaient du palais se sont effondrées, ainsi que le pont de pierre qui reliait l'île au rebord du volcan. Les eaux du lac sont agitées de bouillonnements menaçants. Seul le grand escalier menant au rebord opposé est encore intact. Comble d'horreur, la cour du château est remplie d'une multitude grouillante de créatures de cauchemar. Dès que le groupe apparaît, un grand silence se fait. Squelettes, Zombies, Goules, Spectres et Esprits, tous fixent les nouveaux arrivants, puis se prosternent. Un chant lugubre et monotone s'élève et résonne sinistrement dans ce décor de roches noires.

LE PARCHEMIN

Extrait de « Actes du Colloque des Grands Médiuns ».

Titre LXXIII : Interrogation de l'âme de Malvai par le grand prêtre Tineldor.

« Question : Je l'invoque Malvai, émerge des abysses insondables et réponds-moi ! Es-tu là ?

Réponse : Hin, hin !

Q : Je l'ordonne, esprit malin, de me répondre. Es-tu là ?

R : Je ne suis pas de ces ectoplasmes que l'on fait apparaître sur un simple claquement de doigts ! Répondre à tes questions m'est interdit.

Q : Tu sais très bien que l'article 112 du Grand Pacte stipule que tu peux outrepasser cette loi et répondre par énigmes.

R : (silence) Mouais...

Q : Voici donc ma question. On dit que la Dague Maudite se trouve dans ton château, au sein d'un dédale de salles souterraines. Comment peut-on y accéder ?

R : Hier j'étais brûlant, alors j'ai mis mon manteau. Pourtant, il ne m'a pas protégé de la pluie. Je ne devais jamais oublier cette antique vérité : « **Pronds l'écu, mais tu ne seras pas plus riche en argent. Fends l'eau de tes mains, mais elles ne seront pas mouillées** ». Voilà, c'est tout.

Q : Cela a-t-il un rapport avec le lac qui entoure la forteresse ?

R : Eh, oh ! Une réponse par question et pas de complément d'information.

Q : Tu es un ladre Malvai. Réponds donc à ceci. On prétend que ton ancre est parsemé de pièges. Comment les éviter ?

R : Je proteste contre cette question ! Enfin... voici des renseignements de premier ordre : « **Alors, Divim répondit : oublie immédiatement tes espérances. D'après nous, seuls les Anciens sauront affronter logiquement les énigmes sacrées. Parole hésita et répliqua : impensable ! Quand un espoir...** »

Q : Malvai ? Poursuis, je te l'ordonne !

R : Je... crkffzzz... voilà, je te recois à nouveau.

Q : Tu n'avais pas terminé ta phrase. Continue !

R : Impossible. Je te rappelle que je ne peux donner qu'une réponse par question. Je ne peux pas déroger à cette règle.

Q : (en aparté : ce démon m'épouse !). On dit que tes appartements secrets sont protégés par un système terrifiant.

R : Exact. **Prends trois tomates et ajoute deux œufs. Mets ensuite de côté cinq raisins auxquels tu ajoutes une belle orange. Couronne le tout de quatre pommes et voici une délicieuse recette qui...**

Q : Tu te moques de moi Malvai ? !

R : Dois je répondre par une nouvelle énigme ?

Q : Ton impertinence dépasse les bornes, nécromant ! Dis-moi plutôt le secret permettant d'accéder à la salle où se trouve la dague ?

R : Grrr... Jamais !!!

Q : Tu y es obligé. Le pacte...

R : Je sais, je sais... Laisse moi seulement le temps d'en trouver une bonne... Voilà ! **« Tes Jérémiasse laissent de marbre. Il a bu plus que de coutume, et pourtant il a encore soif. Toujours au frais, liquide dans un liquide sans y être mêlé, se trouve de quoi le faire bailler ».**

Q : En-fan-in ! Voici ma dernière question. Il est écrit que l'un des passages de ton ancre est dissimulé par un objet assez surprenant. Que peux-tu dire à ce sujet ?

R : Peu de choses. **« Il est des oiseaux dont les multiples ailes sont le fruit de la terre et dont le sang est une sève. Lorsqu'ils frémissent dans l'air, la voie sera ouverte ».**

Q : Rien à ajouter ?

R : Si, un conseil : « **Malvenue, mortels, au château d'Horeqqant !** » (Ricanements démoniaques)

Fin du titre LXXIII

(à photocopier et à donner aux joueurs)

La seule voie libre est l'escalier. Dyrnaël transfère le contenu de son deuxième coffre dans la besace qu'elle porte en bandoulière, puis les aventuriers peuvent commencer à gravir les marches qui s'enfoncent dans les nuages. L'escalade est longue et pénible (il y a plusieurs milliers de marches !). L'escalier, manifestation de facture magique, semble flotter dans l'air. Environnés par la brume, les personnages arrivent bientôt sur une plateforme qui surplombe le lac de plus de 400 mètres, au dessus des nuages. Vers le sud, ils peuvent voir une longue plaine littorale barrée, à l'horizon, par la ligne bleue de l'océan. Il n'y a aucun moyen matériel de descendre l'à-pic vertigineux dominant sur la plaine. Sur la plateforme, une troupe de bronze, longue comme deux hommes, est suspendue à une armature de bois. Si quelqu'un essaye de souffler dans cette trompe, le son produit est grave et mélodieux. A ce signal, apparaît bientôt une forme ailée qui surgit des nuages et vient se poser près des aventuriers. C'est un homme ailé au visage avenant :

« Je suis Myhkir, le Maître des Aïrs et des Vents. Que voulez-vous ? » Myhkir a des frères et tous acceptent volontiers de déposer les personnages dans la plaine. Mais, une fois dans les airs avec leurs passagers, ils exigent un objet magique en guise de droit de passage (Dyrnaël donnera son scarabée de Protection). Si l'un des aventuriers se retourne pour voir ce qui se passe sur la plateforme après le départ du groupe, il verra apparaître les morts-vivants d'Ombregrise qui, les uns après les autres se jettent dans le vide, mettant un terme à l'œuvre de Malvai. Une fois dans la plaine, les aventuriers doivent marcher une journée avant d'atteindre un fleuve assez large mais guéable par endroit. Le fleuve

derrière eux, ils vont encore marcher pendant quatre jours dans une plaine herbeuse sans rencontrer âme qui vive. Dans la soirée du quatrième jour, ils aperçoivent les lumières d'une maison.

L'auberge du Bout du Monde

L'auberge est un édifice à deux étages construit à une centaine de mètres des falaises côtières. Elle est tenue par un vieil elfe (il a 1999 ans). Valtar - c'est son nom - est clerc d'un dieu dont il a oublié le nom, mais qui lui donne tous les matins le sort « créer de la nourriture et de l'eau » à satiété (*Create Food and Water*). Son seul client est un mage épuisé de fatigue après des années d'errance et que rien ne peut plus intéresser. Valtar est au bout du rouleau. Bien qu'il soit conscient de l'importance de la fonction qu'il remplit auprès des prêtres de Galbor, il souhaite revendre l'auberge, et tous les biens qu'elle contient. Son prix est ridiculement bas : un bel objet magique ! Il y a un inconvénient cependant, auquel Valtar ne fait pas allusion : le propriétaire de l'auberge ne peut ni vendre, ni donner, ne serait-ce qu'une partie de ce qu'elle contient ; plus encore, s'il quitte ces lieux, il est condamné à dépérir jusqu'à ce qu'il revienne. Les aventuriers passent la nuit et la plus grande partie de la journée suivante à l'auberge. Vers la fin de l'après-midi, Dyrnaël fait son apparition (elle est restée enfermée dans sa chambre depuis son arrivée), habillée d'une robe blanche et portant toujours son sac en bandoulière. Valtar lui remet alors gravement une vieille clé et la jeune femme demande aux personnages de l'accompagner pour la phase ultime de la mission. Un chemin sablonneux mène de l'auberge jusqu'à une petite chapelle. La clé de Dyrnaël lui permet d'en ouvrir la porte.

Dans la petite église, un escalier plonge dans le sol en direction de la mer. Après une dizaine de minutes de progression, le petit groupe arrive dans une grotte naturelle qui s'ouvre à flanc de falaise, à distance égale du sommet et de l'océan. Au centre de la grotte, il y a un autel couvert de mousse sur lequel Dyrnaël dépose les objets contenus dans sa besace. Au moment où elle pose la dague de Malvai, un coup de tonnerre ébranle les cieux. Dahors, les nuages commencent à défilier à toute vitesse, alors qu'un vent violent se lève et que la mer se déchaîne. A cet instant, Dyrnaël se retourne vers ses compagnons, les yeux humides, et leur dit :

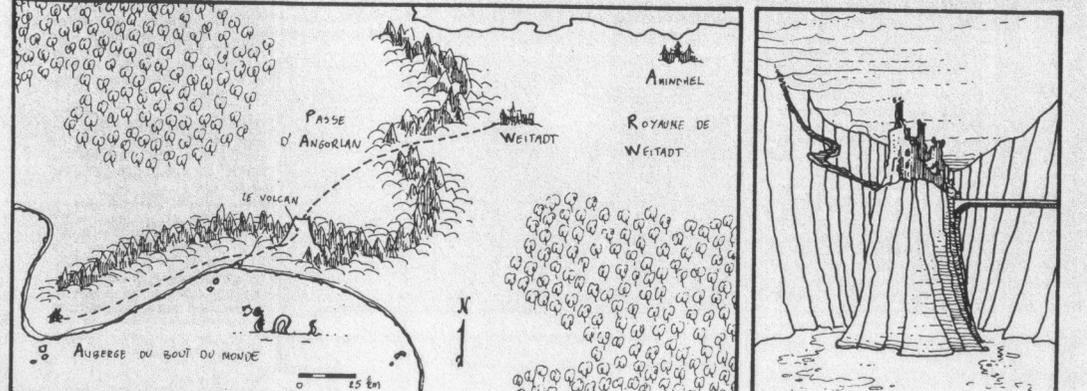
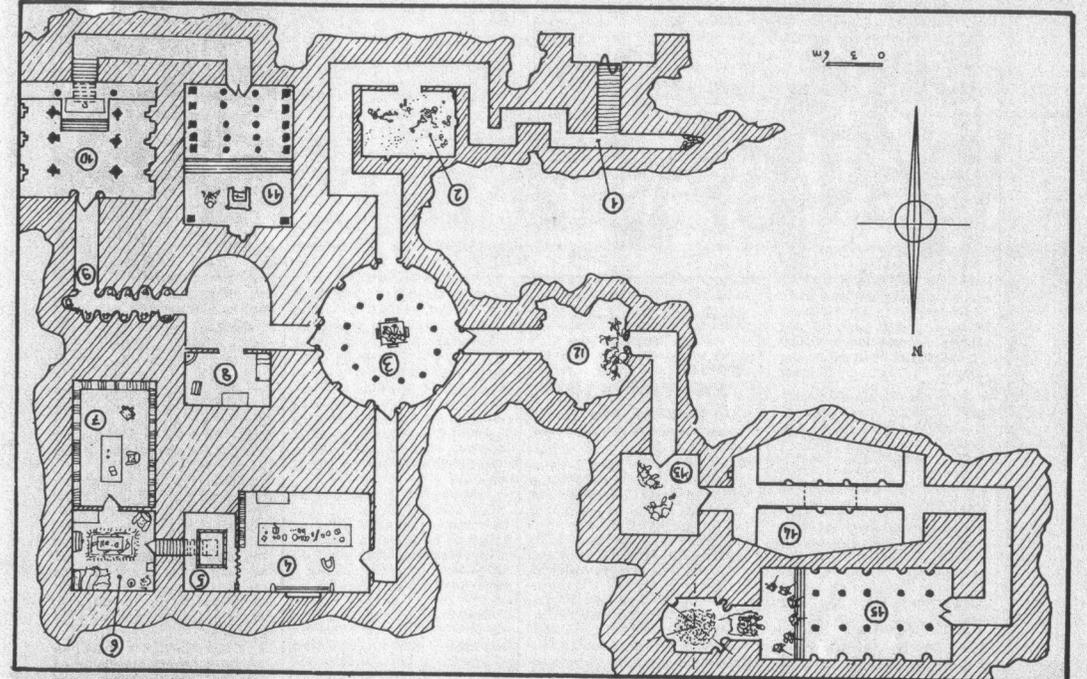
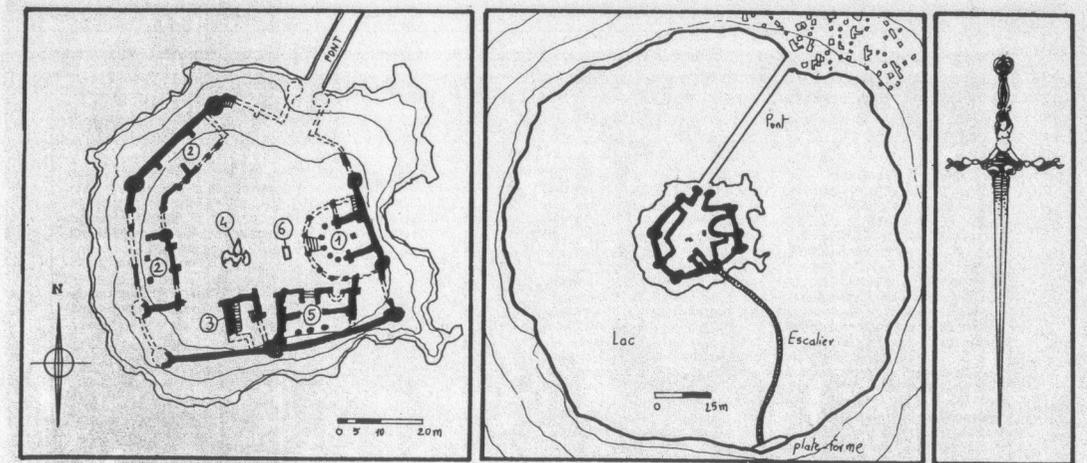
« N'ayez crainte, mes chers amis. Cela ne durera pas longtemps. Mais avant tout, je vous dois quelques explications. Sachez que notre univers ne peut exister que grâce à l'action de Galbor et de ses Initiés. La méchanceté et le crime sont des péchés que même les dieux ont du mal à pardonner. C'est pourquoi je suis ici. Et c'est pour moi la seule raison... » La jeune femme essuie une larme sur sa joue livide avant de reprendre. « Chaque siècle, une Initiée de Galbor doit se rendre à l'endroit où nous sommes pour expier le crime le plus effroyable qui ait été commis au cours des cent années écoulées. Dans cent ans, une nouvelle Initiée viendra ici et répètera le geste que je m'apprete à accomplir. Le prix de la vie du monde, C'EST MA VIE ! Bien peu de chose, en contre partie d'un univers, vous en conviendrez. Il me faut m'immoler avec cet objet maudit (elle désigne la dague), afin que les dieux sachent que l'homme n'est pas intégralement mauvais. Non, ne m'en empêchez pas ! Si je ne le faisais pas, la vengeance des dieux s'abattraît. Laissez-moi vous regarder une dernière fois. Vous avez été de braves compagnons. Je veillerai sur vous, si

faire se peut ». Dyrnaël embrasse alors chaque aventurier, puis ouvre son livre de prières. Elle entonne un chant aux accents tristes, tout en replaçant dans sa besace les objets disposés sur l'autel, à l'exception de la dague. Tenant cette dernière d'une main ferme, elle s'approche alors de l'ouverture donnant sur la mer et se jette dans le vide. Aussitôt les éléments se calment. Lorsque les aventuriers ressortent de la chapelle, deux saisons ont passé. C'est le printemps...

Conseils au Maître de Donjon

Si les aventuriers empêchent le sacrifice, famine, épidémies et guerres ravageront bientôt la contrée. Dyrnaël veut mourir, elle s'est portée volontaire pour cela. Vivre plus longtemps lui serait insupportable. Votre tâche, en tant que Maître de jeu, consistera à faire de Dyrnaël un personnage attachant et sensible, afin que la fin du module prenne toute sa valeur. D'un point de vue plus technique, vous avez sans doute remarqué que les caractéristiques des monstres de cette aventure ne sont pas données. La place manquant, il est préférable que vous les tiriez vous-même ; ainsi, ils seront plus adaptés à la valeur réelle des personnages de vos joueurs. Dans ce module, plus que dans tout autre peut-être, il vous faudra veiller à ne pas « assassiner » gratuitement. Les dés sont parfois insensibles, ne le soyez pas autant qu'eux... Enfin n'hésitez pas à jouer avec la paranoïa des aventuriers. Il ne sont pas forcés de comprendre quel rôle exact joue Yorenal. Avec un minimum d'improvisation, votre partie gagnera en « corps » et le plaisir de vos joueurs n'en sera qu'augmenté !

Denis Beck



Dyrnael, Yorenal et les autres

DYRNAEL

Guerrière niveau 0. Pts de vie : 4. Allig. : LN. CA : 5. For 12, Int 10, Sag 15, Dex 16, Con 8, Cha 18. Possessions particulières : un Anneau de Vie (réserve de 100 pts de vie, non rechargeable), des bracelets de Défense (AC 7), un Scarabée de Protection.

YORENAL

Guerrier niveau 6. Pts de vie : 60. Allig. : NE. CA : 5 (cotte de maille). For 15, Int 10, Sag 7, Dex 12, Con 14, Cha 8. Spécial : épée + 2. SNAROD

Assassin niveau 5. Pts de vie : 30. Allig. : LE. CA : 5 (cuir renforcé + 2). For 17, Int 15, Sag 10, Dex 17, Con 10, Cha 16. Spécial : armure + 2, dague de venin (*Dagger of Venom*).

BALAHIR

Magicien niveau 5. Pts de vie : 20. Allig. : NE. CA : 7 (anneau + Dex). For 8, Int 17, Sag 8, Dex 16, Con 4, Cha 10. Spécial : Anneau de Protection + 1. Sorts en tête : 1er niv. : *Magic Missile*, *Charm*, *Ventriloquism*, *Shield*; 2ème niv. : *Invisibility*, *Levitate*; 3ème niv. : *Fireball*.

LES HOMMES DE MAIN

Thorval, Arain, Guthlaf, Ermold et Amrullit Guerriers niveau 4. Pts de vie : 40. Allig. : LE. CA : 5 (cotte de maille). For 18/50, Int 10, Sag 7, Dex 10, Cons 15, Cha 8.

LES HOMMES AILES

(ou Esprits des Brumes) Fréquence : très rare. Nom. app. : 1-10. Classe d'armure : 4. Mouvement : 36". Type de trésor : X.U. Nombre d'attaque : 1.

Domages : selon arme (lance ou épée large). Resist. magie : 25 %.

Intelligence : moyenne. Alignement : neutre. Taille : moyenne. Précisions : Les esprits des brumes semblent vivre exclusivement dans les nappes de brouillard et les nuages qui se trouvent aux alentours des hauts lieux magiques. En fait, il font preuve d'un grand intérêt pour tout ce qui est magie. Certains pensent qu'ils se nourrissent de cette dernière, mais rien n'est moins sûr...

LES SERVANTS DE L'ENFER

Fréquence : très rare. Nombre : 6. AC : 1. Mouvement : 12". Pts de vie : 4 (32 pts de vie). Nombre d'attaque : 1. Dommages/attaque : 3-10 (épée + 2). Spécial : voir ci-dessous. Défense spéciale : aucune.

Résistance à la magie : normale. Intelligence : moyenne. Alignement : Loyal Mauvais. Taille : moyenne. Faculté Psy : aucune. Spécial : Sur un 20 naturel, la pointe de l'arme (épée longue) se casse et reste dans le corps de la victime, dont elle atteint le cœur en 1D6 rounds, faisant 1D4+4 points de dégâts par round. Le cœur atteint, la victime se transforme en goule. Un *Neutralize Poison* stoppe ces derniers effets tant que la victime ne bouge pas (la pointe continue de progresser !). Un *Remove Curse*, un *Dispel Evil* ou un *Exorcise* neutralisera la malédiction, mais n'enlèvera pas la pointe. A signaler que les Points de Vie perdus de cette manière sont transférés au Servant. De plus, leur regard aigu produit les effets d'un sort de *Slow* sur les aventuriers qui ratent leur jet de protection.