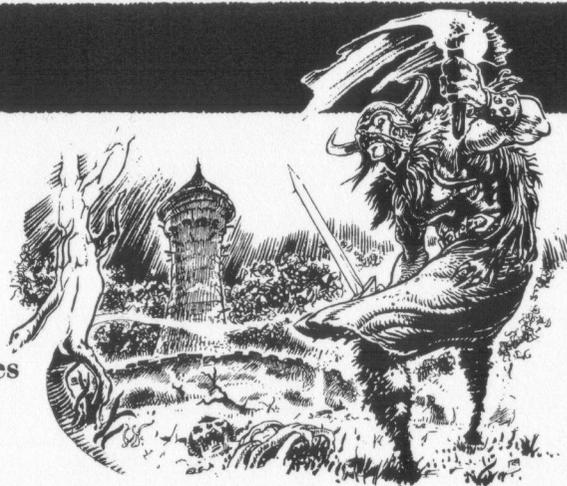


La tour des illusions

Pour meneur de jeu, personnages et joueurs peu expérimentés. Les personnages devraient être de niveau 2 ou 3.



L'histoire

Il y a longtemps, un mage illusionniste du nom d'Isakoma élit domicile dans la forêt des Mille Fleurs, tout près du bourg de Kanfrone. La cohabitation avec les villageois était bonne; ils faisaient souvent appel à lui pour animer de quelques artifices leurs moments de détente. Isakoma avait même pris comme apprenti Comellion, le fils du forgeron gnome. Mais vint un jour où, motivé par des raisons seulement connues des magiciens, Isakoma dut quitter sa demeure. Sur la route, il s'arrêta à Kanfrone pour informer les villageois de son départ. Il les informa également qu'aucun individu ne devait pénétrer dans la forêt des Mille Fleurs, sous peine de s'exposer à de mortels dangers.

A partir de cet instant, la forêt des Mille Fleurs fut rebaptisée la Forêt interdite. Et nul ne s'y enfonça plus. Près d'un siècle s'écoula, et l'aventureusement du mage se transforma peu à peu en légende. Jusqu'au jour où Silice, la fille du bourgmestre, décida de satisfaire sa curiosité, et partit sans avertir personne vérifier si cette légende ne cachait pas autre chose.

Les aventuriers arrivent à Kanfrone deux jours après le départ de Silice pour la Forêt interdite. Tout le bourg est à la recherche de la disparue. Dans l'unique auberge, *Au fil de l'épée*, se tient le Conseil, dont les membres tentent de décider de la conduite à adopter.

C'est à ce moment précis que les personnages-joueurs (PJ) entrent dans l'auberge.

Le Conseil est composé de cinq membres : le bourgmestre, l'aubergiste, le capitaine de la milice, le menuisier et le meunier. Les avis sont partagés : le bourgmestre se lamente sur la disparition de sa fille; le capitaine de la milice est prêt à lever une petite troupe de paysans; le menuisier, l'aubergiste et le meunier sont d'avis d'attendre, voyant d'un mauvais œil le fait de laisser le village sans protection.

Il est conseillé au meneur de jeu (MJ) de jouer à tour de rôle les différents personnages du Conseil. Par exemple, l'aubergiste peut se lever

et lancer : « Il est hors de question de laisser le village sans défense, à la merci de je ne sais quelle menace. » Le bourgmestre peut s'écrier : « Mais il s'agit de ma fille ! » et le meunier de répondre : « Moi je vous dis qu'il ne s'agit pas d'une légende. Personne ne doit pénétrer dans cette maudite forêt ! Mon aïeul racontait que... » Dans tous les cas, la présence des PJ est bientôt remarquée. L'aubergiste se dirige alors vers eux et les accueille aimablement. Si au cours de leur séjour à Kanfrone, les aventuriers ne proposent pas spontanément leurs services au bourgmestre, c'est ce dernier qui ira les voir et les suppliera de sauver sa tendre enfant. Le MJ peut jouer le bourgmestre en prenant une voix tremblotante et en promettant monts et merveilles (bien peu en vérité) à quinconque ramènera sa fille saine et sauve.

L'ermite

Dans une minuscule maison à l'écart de Kanfrone vit un vieil ermite, qui n'est autre que le gnome Comellion. Considéré comme un original par les villageois, il s'est peu à peu retiré du monde. Il n'a cependant pas perdu tout contact avec le village. Silice lui rend régulièrement visite en cachette, et écoute avidement les histoires du vieil apprenti. Ce fait est connu du bourgmestre qui ne manquera pas de le signaler aux PJ en ces termes : « Allez donc voir ce vieux fou d'ermite qui se trouve au nord du village. Ma fille va souvent lui rendre visite. Je suis certain qu'il en sait long sur sa disparition. »

En effet, il y a quelques jours, Comellion révéla à Silice l'emplacement de la tour d'Isakoma et le moyen d'y pénétrer. La jeune fille, désireuse de devenir magicienne, y partit aussitôt.

Si les PJ rencontrent Comellion et lui posent des questions sur la disparition de Silice, lisez leur le paragraphe suivant (prenez une voix de vieillard, chevrotante) : « Silice m'a fait parler, et révéler le moyen d'entrer. Je l'ai suppliée de ne pas y aller. Mais elle ne m'a pas écouté. (soupir) Elle s'est rendue à la tour de illusions. (sou-

pir) Mais il n'est peut-être pas trop tard. Alors écoutez-moi bien.

Isakoma était à l'époque où je l'ai connu un puissant magicien versé dans l'art des illusions. Le jour où il partit en grande hâte, il lança sur sa demeure une série de charmes afin de la protéger des éventuels pillards. J'ai pu assister à la scène, et je connais le moyen d'y pénétrer. Le premier charme consiste en un sortilège qui change le sol en lave. Pour déjouer ce piège il suffit de ne pas y croire. Il s'agit en fait d'une illusion. Le deuxième charme est un mur illusoire qui encercle la tour. Continuez votre marche comme s'il n'existait pas et vous parviendrez à la tour. (pause) Suivez le chemin qui s'enfonce dans la forêt, près du rocher vert et sauvez cette enfant ! Faites vite... Mais n'oubliez pas : il ne faut pas croire tout ce que nos yeux nous rapportent ! »

Si les PJ demandent des détails sur l'intérieur de la tour, Comellion avoue avoir oublié avec le temps; il a deux cent vingt ans, ce qui même pour un gnome est un âge très avancé. Il se souvient cependant d'une salle dans laquelle Isakoma avait créé une forêt illusoire pour son compagnon, un hibou du nom d'Amadeus. Au centre de cette forêt illusoire se trouve la demeure du familier. Comellion confie aux aventuriers un sac contenant deux fioles de Soin, mais il refuse de les accompagner.

Chemin faisant...

Arriver jusqu'à la forêt ne pose aucun problème. Tout au plus une heure de marche. Une fois dans la forêt, la luminosité change. Même en plein jour il fait très sombre, et durant la nuit la visibilité est nulle (obligation de s'éclairer avec des torches ou tout autre moyen). Le chemin de la tour est gardé par une Ombre (indécélabile à l'Infravision).

Ombre : CA : 7; DV : 3+; PV : 15; Att : 1; Dégâts : 1d4+1. Voir le Bestiaire monstrueux (BM) p.220.

L'objectif de ce monstre n'est pas de tuer les PJ, mais de les affaiblir. Aussi ne soyez pas trop dur...

Face à la tour

La tour se trouve au centre d'une petite clairière où subsistent des traces de combats anciens (intrus ou magiciens ennemis d'Isakoma ?). Ça et là sont éparpillés des restes d'armures et des ossements, blanchis par le soleil et le temps. Insistez bien sur l'atmosphère sombre qui règne sur cet endroit : croisements sinistres des corbeaux, plantes inconnues, arbres tordus, marigots d'où s'élèvent des volutes de fumée. Toute personne qui foule le sol à moins de 3 mètres de la tour déclenche l'illusion suivante : le sol de la clairière se transforme en lave. Si les PJ ratent leur jets de sauvegarde (JdS) ET leur choc métabolique (Cm), ils meurent instantanément. Pour les PJ qui ont rencontré Comellion, accordez un bonus de +3 aux JdS, pour plus de détails reportez-vous à l'encadré page 51, intitulé Gestion des illusions.

La tour est encerclée par un mur illusoire. Ce mur est inconstant et les aventuriers peuvent passer à travers sans encombre.

Une fois ces deux défenses franchies, les PJ sont face à la tour qui ne comporte aucune fenêtre. Le seul moyen d'y pénétrer est de passer par la porte, sur laquelle un sort de Porte mouvante a été placé (cf. Nouveau sort, page 51). A noter que la porte est parfaitement étanche et qu'elle constitue l'unique entrée. (Si un personnage vole jusqu'au sommet de la tour, aucun moyen - même magique - ne lui permettra de pénétrer par le haut.)

Enfin dans la tour

L'intérieur est éclairé par un sort de Lumière éternelle. Aussi y voit-on parfaitement.

Rez-de-chaussée

1) Le hall. L'endroit est poussiéreux. De toute évidence, personne n'a visité ce hall depuis des années. Le sol est dallé de noir et blanc. Poser le pied sur une dalle blanche déclenche une illusion. Tous les aventuriers (même ceux en dehors de la pièce) sentent le sol se dérober sous eux et tombent dans un gouffre sans fin. Les PJ qui ratent leur JdS et leur Cm meurent d'une crise cardiaque (cf. Gestion des illusions).

Si les PJ marchent sur les dalles noires, il ne se passe rien.

Une fois tous les PJ dans le hall, la porte d'entrée se referme violemment et condamne la sortie. Il est impossible de la franchir de nouveau. De même toute tentative pour s'échapper de la tour est vaine. Y compris l'utilisation d'un sort de Téléportation ! Les aventuriers sont prisonniers, Isakoma ayant lancé un sort de Souhait majeur sur sa demeure à cet effet.

2) La chambre d'Amadeus. Cette pièce ressemble à une véritable petite forêt. Bruits, odeurs, lumières, tout y est. Mais tout n'est qu'illusion, sauf l'arbre au centre de la pièce qui sert de demeure à Amadeus le hibou, plongé dans un sommeil magique, et qui se réveille dès que quelqu'un rentre dans la pièce.

Amadeus CA : 7; DV : 1; PV : 8; Att : 2; Dégâts : 1d4. Défense spéciale : création de 5 images identiques, comme le sort d'Image miroir. Si le hibou tombe à l'PdV, il tente de s'enfuir.

Dans l'arbre se trouvent une clef (qui permet d'ouvrir la porte en 12) et un anneau de Protection +1.

3) La salle à manger. Au milieu de cette grande salle ornée de tapisseries, trône une imposante table flanquée de six chaises. Là encore la poussière est omniprésente. Dès qu'un PJ entre dans la pièce, le mobilier s'anime et attaque l'intrus. Il s'agit d'une illusion qui peut être reconnue comme telle (cf. Gestion des illusions).

Chaises : CA : 8; PV : 2; Att : 1; Dégâts : 1d4; TACO : 17.
Table : CA : 5; PV : 10; Att : 1; Dégâts : 1d8; TACO : 15.

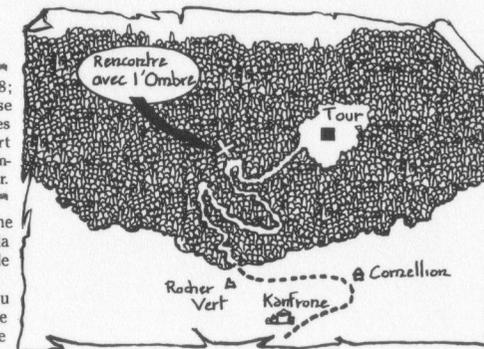
Le mobilier attaque en se projetant sur les aventuriers. Le MJ peut rendre la scène plus vivante en fredonnant l'air sur lequel les ustensiles de cuisine sont animés dans *Merlin l'Enchanteur* tout en mimant l'attaque des meubles.

Au fond de la pièce se trouve un passage secret. La porte est piégée. Dès que le mécanisme d'ouverture est déclenché (pour cela il faut pousser une des pierres du mur), une faux géante sort du mur et sectionne toute personne se trouvant à moins de deux mètres. Il s'agit d'une illusion à mort instantanée (cf. Gestion des illusions) mais il est possible d'autoriser un jet sous la Dextérité afin d'éviter le piège, le PJ devant faire moins que son score en DEX avec 1d20. Une fois la porte secrète franchie, les PJ se retrouvent dans un escalier qui mène vers le haut en 11, et vers le bas en 12 (l'escalier n'est pas éclairé).

4) L'étude. L'endroit est meublé de deux étagères regroupant divers livres traitant des illusions (inventez quelques titres du style *Des illusions et des hommes* et définissez le contenu en une ligne), d'une table ronde et d'un bureau. Sur un lutrin est posé un parchemin griffonné à la hâte :

« Baldenar, cher rival et ami, si mon absence se prolonge, nul doute que tu viennes un jour "récupérer ce qui visiblement ne me sert plus". Je te pardonne d'avance ce manquement à notre éthique, mais pas question de te faciliter la tâche. A toi de déjouer les pièges comme un bon pillard. PS : Si tu n'as pas déjà occis malencontreusement mon hibou Amadeus, sache qu'en lui lançant un sort de Détecter la magie, il deviendra ton familier, et saura te rendre mille services, surtout la nuit. Bien à toi, Isakoma »

5) La cuisine. Il s'agit d'une cuisine banale avec une grande cheminée, une table, des placards. La nourriture qui s'y trouve est avariée depuis longtemps. L'endroit est sale et poussiéreux. Au milieu de la pièce se trouve une ravissante jeune fille, roquevoquée sous la table et visiblement blessée. A la vue des aventuriers elle se jette dans les bras du premier venu et se



met à sangloter. Elle explique qu'elle s'appelle Silice et qu'elle a échappé de justesse aux attaques du mobilier de la salle à manger. Mais maintenant que les aventuriers sont là elle espère pouvoir continuer la visite de la tour.

Il s'agit en réalité d'un doppelganger qui a pris l'apparence de la fille du bourgmestre. Son objectif est simple : éliminer un à un les membres de l'équipe sans éveiller l'attention. Aussi reste-t-il toujours à l'arrière du groupe pour attaquer les PJ individuellement. Il peut par exemple proposer à un aventurier de rester seul avec lui de façon à faire le guet. Il en profitera alors pour l'attaquer.

Doppelganger : CA : 5; DV : 4; HP : 16; Att : 1; Dégâts : 1d12; TACO : 15. Il possède une dague +2 qu'il utilise lorsqu'il a l'apparence de Silice, et la clef qui permet d'ouvrir la porte de la salle 21.

La cuisine donne sur un cellier poussiéreux et délabré.

1^{er} ÉTAGE

6) La chambre de Comellion. Il s'agit d'une chambre ordinaire composée d'un lit, d'un bureau et d'un petit placard. C'est là qu'est enfermée la véritable Silice. Elle est ligotée sur le lit. Si le doppelganger est avec le groupe, il crie à l'imposture, et essaie de persuader les PJ qu'il s'agit encore d'une illusion. Arrangez-vous pour semer le doute dans l'esprit des joueurs (vous pouvez par exemple jeter les dés derrière votre paravent). Dans tous les cas, si les aventuriers décident de libérer la jeune fille, le doppelganger ne peut contrôler sa rage. Il reprend sa forme d'origine et se rue sur la véritable Silice. Ou les PJ réagissent rapidement et attaquent le doppelganger, ou elle est condamnée à une mort certaine.

Une fois libérée, Silice remercie comme il se doit les PJ, et insiste pour poursuivre la visite de la tour. Si les aventuriers en décident autrement, utilisez Silice pour les forcer à continuer; avec 18 en Charisme, elle possède de nombreux atouts ! De toute façon, n'oubliez pas que la sortie est condamnée. Les personnages n'ont pas d'autre choix que de poursuivre l'inspection de la tour.

Silice : FN/CA : 10; DV : 1; PV : 3; Att : 1; Dégâts : 1d4; Ch : 18.

La chambre donne sur une salle de bains envahie par la poussière, et qui ne présente aucun intérêt.

7) Les chambres d'amis. Ces trois pièces sont identiques quant au mobilier qui les compose : grand lit, table, chaises, placards... le tout en très mauvais état. Il n'y a rien d'intéressant dans ces pièces.

8) Les placards. Ils sont tous deux fermés à clef et renferment divers vêtements sans valeur.

9) La petite sirène. Cette pièce est une salle de bains. Isakoma y a placé une illusion permanente : dans la baignoire se trouve une sirène qui chante tout en faisant sa toilette. Si un aventurier rate son JdS contre les sorts, il lui est impossible de quitter la pièce et il ne peut détacher son attention de cette créature de rêve. Toute tentative pour le raisonner est vaine, et risque au contraire de provoquer chez l'ensorcelé une crise de démence. Il attaque alors ses compagnons en criant : « Partez, laissez-moi seul avec ma petite fleur des mers ! »

A noter qu'un seul PJ peut être envoûté à la fois. La victime a droit à un JdS contre la magie toutes les 10 minutes pour se libérer du charme.

10) Le bureau d'Isakoma. Deux étagères vides et un bureau moisi constituent l'unique mobilier de cette salle.

Il n'y a rien d'intéressant, si ce n'est la présence d'un gardien : un chien esquivé, qui dort d'un sommeil magique devant un feu illusoire. Le chien se réveille et grogne, mais n'attaque que si on entre dans la pièce. Dans ce cas, il ne fait pas de quartier...

Chien esquivé : CA : 5 ; DV : 4 ; HP : 16 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d6 ; TACO : 17 ; cf. BM p.42.

Si le doppelganger est toujours avec le groupe, il attaque les aventuriers en reprenant sa véritable forme.

11) La chambre d'Isakoma. Une fois la porte franchie, les PJ entrent dans une modeste chambre de 5 mètres sur 5. Il y a un petit lit, un coffre vide. Le tout dans un état de délabrement avancé.

Il s'agit en fait d'une illusion permanente. Si les aventuriers découvrent la supercherie, apparaît alors la véritable chambre d'Isakoma. Elle est somptueusement décorée : un grand lit, un coffre renfermant de riches vêtements (deux tuniques en soie, valeur 1000 po chaque), une étagère où se trouve un parchemin. Cette feuille est indispensable aux aventuriers : une fois dans le laboratoire (voir plus loin), ils devront lire le texte qui figure au recto du parchemin.

Inscriptions sur le parchemin
Au recto (une seule phrase) :
« Que la porte s'ouvre et que par elle mon esprit se libère »

Au verso (une charade) :
« Écoute et réfléchis, ô Baldenar...
— Mon premier se met au diapason (la note de musique LA) ;
— Mon deuxième n'est point laid (BEAU) ;
— Mon troisième apporte la peste (RAT) ;
— Mon quatrième termine un oratoire (TOIRE) ;
— Mon tout est le lieu où ce parchemin te sera utile (LA-BEAU-RAT-TOIRE). »

Un serviteur invisible a pour tâche de maintenir la chambre propre. Aussi est-elle impeccable. (Le MJ peut interpréter le serviteur invisible en prenant une voix hautaine et demander au PJ la raison de leur présence. De même, si les personnages fouillent la pièce, le serviteur peut

s'écrier : « Mais, enfin, il est interdit de fouiller la chambre du Maître. Veuillez remettre cela où vous l'avez trouvé ! »)

11 bis) Le trésor illusoire. Cette pièce renferme deux gros coffres piégés à l'aide d'une aiguille empoisonnée. La victime doit réussir un JdS contre le poison ou tomber dans un profond coma pour une durée de 1d4 mois.

Coffre 1 :
— 2 baguettes sur lesquelles a été lancé un sort d'Aura magique de Nystul.

— 4 parchemins sur lesquels a été lancé un sort de Calligraphie illusoire, faisant passer les écrits pour des sorts d'Invisibilité.

— 5 potions dans les étiquettes suivantes : Vol, Forme gazeuse, Invisibilité, Métamorphose. En réalité, il s'agit juste d'eau colorée.

Coffre 2 :
— 20 000 pièces d'or. En réalité, il s'agit de 20 000 pièces de cuivre ayant fait l'objet d'un sort d'Or des Fous.

11 ter) La porte secrète. Derrière le lit se trouve une tapisserie représentant un petit homme vêtu d'une robe noire et blanche, dont le visage est recouvert par une capuche (il s'agit d'Isakoma). Cette tapisserie cache une porte secrète protégée par un sort de Piège de feu, causant 1d4+12 points de dommages. La moitié si un JdS contre la magie est réussi.

Une fois la porte franchie, les aventuriers se retrouvent dans une pièce vide. Il s'agit en fait d'une illusion qui masque un escalier. Tout PJ ratant son JdS contre la magie ne distingue pas l'escalier et dévale les marches. Il perd alors 1d6PV, plus 1d10 en raison du piège situé en 12.

Sous-sol

12) La porte d'entrée. Cette porte est parfaitement étanche et un sort de Fermeture y a été placé par Isakoma. L'unique moyen pour l'ouvrir est de posséder la clef cachée dans l'arbre d'Amadeus en 2. D'autre part, cette porte est hérissée de pics destinés à ceux qui ont raté leur JdS en 11 ter.

13) L'entrepôt. Ici se trouvent diverses caisses renfermant des composants de sorts. Les chances de trouver des composants pour les sorts de niveau 1 sont de 90 %, pour les sorts de niveau 2 : 70 % et ainsi de suite jusqu'aux sorts de niveau 5 dont les chances sont de 10 %.

14) Les latrines. Cette pièce ne présente aucun intérêt si ce n'est que le mur du fond est en fait un mur illusoire derrière lequel se

cache une porte. Cette dernière est fermée à clef et donne dans le laboratoire. Cela peut être aussi le moment pour les PJ de satisfaire une petite envie pressante... qui sait ?

15) Le placard. Suffisamment grand pour qu'un homme puisse y entrer, ce placard est composé de plusieurs étagères sur lesquelles sont rangées des fioles. Les étagères ainsi que les fioles sont des illusions permanentes. Toute personne entrant dans le placard tombe dans une trappe et subit 1d6 points de dommages.

16) Le trompe-l'œil. Le piège de cette salle fonctionne en deux temps. Tout d'abord les PJ ont l'impression d'être face à une immense fosse remplie de serpents. Il s'agit en fait d'une illusion permanente qui recouvre le sol. Si les aventuriers réalisent qu'il s'agit d'une illusion et pénètrent dans la pièce, le sol se dérobe sous leurs pieds et ils tombent dans une véritable fosse remplie de véritables serpents ; le sol de cette salle n'étant en fait qu'une immense trappe. Il faut au moins deux personnes dans la pièce pour déclencher la trappe. Tant que les aventuriers sont dans la fosse, ils doivent réussir un JdS contre le poison toutes les minutes. A chaque échec, ils subissent 1d6 points de dommages.

17) La bibliothèque. Tous les livres, rangés dans les sept étagères qui composent cette pièce, ne sont qu'illusions. L'apparence somptueuse de cette bibliothèque n'est qu'un leurre. Les rayons sont en réalité tous vides. La seule occupante de cette salle est une araignée éclipsante qui attaque à vue. Si le doppelganger n'a toujours pas été découvert, il révèle sa véritable identité et combat les aventuriers au côté de l'araignée.

Araignée éclipsante : CA : 7 ; DV : 5-5 ; HP : 20 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d6 ; cf. B.M. p.16.

18) La salle de travail. C'est là qu'Isakoma testait ses nouveaux sorts. A un bout de la pièce se trouve un bureau, et à l'autre une statue. Le bureau est recouvert de feuilles de parchemin vierges, ainsi que d'une demi-douzaine d'autres sur lesquelles figurent des inscriptions. Ces dernières sont les abouissements des recherches magiques d'Isakoma.

• Feuille 1 : Le lecteur se transforme en boue pour une durée de 10 minutes.

• Feuille 2 : Le lecteur a la désagréable sensation d'être entièrement nu. Il s'agit d'une illusion qui n'affecte que le lecteur.

• Feuille 3 : Le lecteur commence à fondre comme neige au soleil (il s'agit d'une illusion à mort instantanée qui frappe le lecteur). Les autres membres du groupe ne sont pas affectés par l'illusion. Ils voient juste leur compagnon se rouler par terre en poussant d'abominables cris de douleur. L'unique moyen de rompre le sortilège est d'assommer la victime (en fait lui faire perdre conscience).

• Feuille 4 : Le parchemin est incompréhensible, et il ne se passe rien.

• Feuille 5 : Le lecteur devient minuscule (10 cm de haut) pour une durée de 10 minutes.

• Feuille 6 : Le lecteur devient imberbe jusqu'à ce qu'un sort de Désenvoûtement soit lancé sur lui. Les recherches d'Isakoma n'ont pas toutes abouti. Ce dernier cherchait le moyen de transfor-

mer définitivement ses adversaires en petite figure de 10 cm de haut. Un puissant magicien serait prêt à payer au moins 5000 po pour obtenir ces quelques feuilles.

La statue est une représentation de Merlin l'Enchanteur, qui sert visiblement de cible aux expériences d'Isakoma.

19) Chambre. C'est endroit servait de chambre à Isakoma lorsqu'il travaillait à cet étage. Elle est modestement meublée : un lit ordinaire et un petit placard vide. Rien d'intéressant.

20) Le couloir. Un mur illusoire cache un passage qui mène au laboratoire. Seul un examen attentif permet de le détecter.

21) Le laboratoire. La porte est fermée à clef (elle est détenue par le doppelganger). Il s'agit d'une immense pièce, meublée de deux étagères, d'un bureau, d'une gigantesque table de travail ; sur le sol est dessiné un pentacle. Cette salle a fait l'objet d'un puissant sortilège de façon à ce qu'elle soit connectée à un autre plan. Les PJ ont la possibilité de se rendre dans le véritable repère d'Isakoma. Pour cela, ils doivent prononcer le texte inscrit au recto du parchemin trouvé en 11.

Si tel est le cas, lisez-leur le paragraphe suivant : « Après avoir prononcé les dernières paroles du parchemin, la pièce s'emplit d'une lumière aveuglante. Votre vue se brouille, vous perdez peu à peu la notion des distances. Tout devient flou, vague et immatériel. La lumière s'estompe enfin et vous découvrez une salle aux dimensions non mesurables. Elle ne semble avoir aucune limite, aucun mur, aucune porte, aucun plafond. Dans cet endroit qui défie la logique, le seul élément qui vous rattache à la réalité est un immense coffre qui flotte au-dessus du sol. Soudain une voix qui ressemble au grondement du

tonnerre s'adresse à vous : "Toi qui es parvenu jusqu'ici, tu peux sans retenue puiser dans mon coffre, mais après, pour quitter cet endroit, il faut répondre à ma question : Je suis un nom et bien qu'au singulier je peux être plusieurs. Je suis celle qui se rit de la réalité. Je peux être tout et être constituée de rien. Qui suis-je ? » La bonne réponse est « l'illusion ».

Dans le cas où les PJ ne trouvent pas la bonne réponse, ils restent prisonniers de l'endroit pour le restant de leurs jours (ou jusqu'à ce que des secours arrivent).

Il est impossible de sortir de ce lieu autrement qu'en donnant la bonne réponse. Tout autre moyen, même magique, est voué à l'échec. Expliquez aux PJ qu'ils sont en réalité sur un autre plan, et qu'ils ne disposent d'aucun pouvoir pour revenir sur terre. A noter que les objets magiques contenus dans le coffre ne leur sont d'aucune utilité. Il y a :

— 1 potion de Forme gazeuse ;

— 1 potion de Soin ;

— 1 potion de Vol ;

— 1 parchemin avec trois sorts (choisissez des sorts en rapport avec les illusions) ;

— 1 cotte de mailles magique qui rend flou le porteur et lui confère un CA de +2 (elle s'ajuste à la taille de l'utilisateur) ;

— 1 dague qui possède la particularité de faire croire à l'adversaire qu'il s'agit en fait d'une épée longue (90 % de chance), d'une épée à deux mains (10 % de chance). La victime doit réussir un JdS ou encaisser les dégâts de l'arme à laquelle elle croit être confrontée ;

— 1 sac de pierres précieuses (valeur : 10 000 po). Si les personnages trouvent la solution de l'énigme, ils sont immédiatement téléportés près du rocher vert, à la lisière de la Forêt interdite. Dans le cas où Silice est avec le groupe, elle est aussi téléportée.

Nouveau sort

PORTE MOUVANTE
École : Illusion
Niveau : 3
Portée : 30 m
Éléments : V, S, M
Durée : 12 rounds
Temps d'incantation : 3 segments
Zone d'effet : 1 porte / 3 niveaux
Jet de sauvegarde : annule le sort.
La porte semble se déplacer le long du mur à chaque fois qu'on s'en approche. Il est alors impossible de la franchir sauf si les PJ réalisent qu'il s'agit en fait d'une illusion et qu'ils réussissent leur JdS contre la magie.
Le composant du sort est un petit morceau de cristal trempé dans de l'huile.

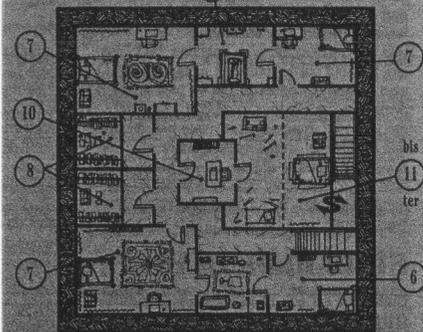
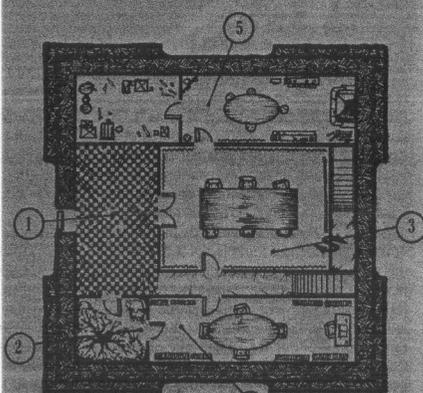
Épilogue

Si les aventuriers sont victorieux et rentrent à Kanfrone avec Silice vivante, une grande fête a lieu en leur honneur. En remerciement, les habitants offrent aux aventuriers 1000 po (toute leur fortune...).

Stéphane Pain
illustration : Thierry Ségur
plans : Cyrille Daujean

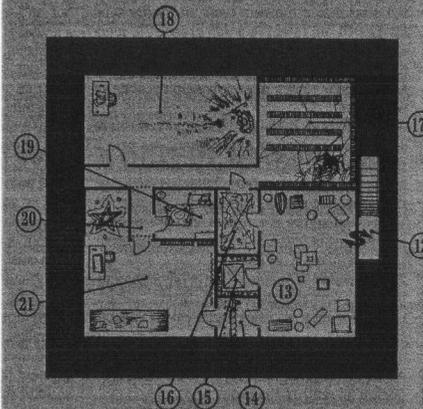
CASUS 51 BELLI

Rez-de-chaussée



1er étage

Sous-sol



cache une porte. Cette dernière est fermée à clef et donne dans le laboratoire. Cela peut être aussi le moment pour les PJ de satisfaire une petite envie pressante... qui sait ?

15) Le placard. Suffisamment grand pour qu'un homme puisse y entrer, ce placard est composé de plusieurs étagères sur lesquelles sont rangées des fioles. Les étagères ainsi que les fioles sont des illusions permanentes. Toute personne entrant dans le placard tombe dans une trappe et subit 1d6 points de dommages.

16) Le trompe-l'œil. Le piège de cette salle fonctionne en deux temps. Tout d'abord les PJ ont l'impression d'être face à une immense fosse remplie de serpents. Il s'agit en fait d'une illusion permanente qui recouvre le sol.

Si les aventuriers réalisent qu'il s'agit d'une illusion et pénètrent dans la pièce, le sol se dérobe sous leurs pieds et ils tombent dans une véritable fosse remplie de véritables serpents ; le sol de cette salle n'étant en fait qu'une immense trappe. Il faut au moins deux personnes dans la pièce pour déclencher la trappe.

Tant que les aventuriers sont dans la fosse, ils doivent réussir un JdS contre le poison toutes les minutes. A chaque échec, ils subissent 1d6 points de dommages.

17) La bibliothèque. Tous les livres, rangés dans les sept étagères qui composent cette pièce, ne sont qu'illusions. L'apparence somptueuse de cette bibliothèque n'est qu'un leurre. Les rayons sont en réalité tous vides. La seule occupante de cette salle est une araignée éclipsante qui attaque à vue. Si le doppelganger n'a toujours pas été découvert, il révèle sa véritable identité et combat les aventuriers au côté de l'araignée.

Araignée éclipsante : CA : 7 ; DV : 5-5 ; HP : 20 ; Att : 1 ; Dégâts : 1d6 ; cf. B.M. p.16.

18) La salle de travail. C'est là qu'Isakoma testait ses nouveaux sorts. A un bout de la pièce se trouve un bureau, et à l'autre une statue.

Le bureau est recouvert de feuilles de parchemin vierges, ainsi que d'une demi-douzaine d'autres sur lesquelles figurent des inscriptions. Ces dernières sont les abouissements des recherches magiques d'Isakoma.

• Feuille 1 : Le lecteur se transforme en boue pour une durée de 10 minutes.

• Feuille 2 : Le lecteur a la désagréable sensation d'être entièrement nu. Il s'agit d'une illusion qui n'affecte que le lecteur.

• Feuille 3 : Le lecteur commence à fondre comme neige au soleil (il s'agit d'une illusion à mort instantanée qui frappe le lecteur). Les autres membres du groupe ne sont pas affectés par l'illusion. Ils voient juste leur compagnon se rouler par terre en poussant d'abominables cris de douleur. L'unique moyen de rompre le sortilège est d'assommer la victime (en fait lui faire perdre conscience).

• Feuille 4 : Le parchemin est incompréhensible, et il ne se passe rien.

• Feuille 5 : Le lecteur devient minuscule (10 cm de haut) pour une durée de 10 minutes.

• Feuille 6 : Le lecteur devient imberbe jusqu'à ce qu'un sort de Désenvoûtement soit lancé sur lui. Les recherches d'Isakoma n'ont pas toutes abouti. Ce dernier cherchait le moyen de transfor-

Gestion des illusions

Tout d'abord il est recommandé au MJ de tirer personnellement et de façon cachée les jets de sauvegarde (JdS). De manière à ce que les personnages ne devinent pas qu'il s'agit d'une illusion, si le JdS est raté. Face à une illusion deux réactions sont possibles. Soit le PJ se persuade qu'il est confronté à une illusion et le déclare ouvertement au MJ, auquel cas il gagne un bonus de 6 sur son JdS. Soit le PJ est convaincu qu'il s'agit de la réalité, il effectue alors son JdS sans bonus.

Les illusions peuvent être de deux types. — Les illusions standard. Elles consistent par exemple en un pont ou un monstre illusoire. Tout dégât causé par une illusion de ce type est fictif. Néanmoins, si l'aventurier tombe à 0PV il faut appliquer la règle des illusions à mort instantanée.

— Les illusions à mort instantanée. Elles sont particulièrement terrifiantes. Lorsqu'un PJ y est confronté, il doit réussir un JdS contre la magie ou s'évanouir de terreur et faire un jet sous son choc métabolique (% indiqué p.15 du Manuel des Joueurs). Si ce dernier jet est raté, le PJ tombe aussitôt à 0PV et meurt d'un infarctus. La victime peut néanmoins survivre si elle bénéficie d'un sort ou une potion de Soins peu de temps après la crise cardiaque.

mer définitivement ses adversaires en petite figure de 10 cm de haut. Un puissant magicien serait prêt à payer au moins 5000 po pour obtenir ces quelques feuilles.

La statue est une représentation de Merlin l'Enchanteur, qui sert visiblement de cible aux expériences d'Isakoma.

19) Chambre. C'est endroit servait de chambre à Isakoma lorsqu'il travaillait à cet étage. Elle est modestement meublée : un lit ordinaire et un petit placard vide. Rien d'intéressant.

20) Le couloir. Un mur illusoire cache un passage qui mène au laboratoire. Seul un examen attentif permet de le détecter.

21) Le laboratoire. La porte est fermée à clef (elle est détenue par le doppelganger).

Il s'agit d'une immense pièce, meublée de deux étagères, d'un bureau, d'une gigantesque table de travail ; sur le sol est dessiné un pentacle. Cette salle a fait l'objet d'un puissant sortilège de façon à ce qu'elle soit connectée à un autre plan. Les PJ ont la possibilité de se rendre dans le véritable repère d'Isakoma. Pour cela, ils doivent prononcer le texte inscrit au recto du parchemin trouvé en 11.

Si tel est le cas, lisez-leur le paragraphe suivant : « Après avoir prononcé les dernières paroles du parchemin, la pièce s'emplit d'une lumière aveuglante. Votre vue se brouille, vous perdez peu à peu la notion des distances. Tout devient flou, vague et immatériel. La lumière s'estompe enfin et vous découvrez une salle aux dimensions non mesurables. Elle ne semble avoir aucune limite, aucun mur, aucune porte, aucun plafond. Dans cet endroit qui défie la logique, le seul élément qui vous rattache à la réalité est un immense coffre qui flotte au-dessus du sol. Soudain une voix qui ressemble au grondement du

tonnerre s'adresse à vous : "Toi qui es parvenu jusqu'ici, tu peux sans retenue puiser dans mon coffre, mais après, pour quitter cet endroit, il faut répondre à ma question : Je suis un nom et bien qu'au singulier je peux être plusieurs. Je suis celle qui se rit de la réalité. Je peux être tout et être constituée de rien. Qui suis-je ? » La bonne réponse est « l'illusion ».

Dans le cas où les PJ ne trouvent pas la bonne réponse, ils restent prisonniers de l'endroit pour le restant de leurs jours (ou jusqu'à ce que des secours arrivent).

Il est impossible de sortir de ce lieu autrement qu'en donnant la bonne réponse. Tout autre moyen, même magique, est voué à l'échec. Expliquez aux PJ qu'ils sont en réalité sur un autre plan, et qu'ils ne disposent d'aucun pouvoir pour revenir sur terre. A noter que les objets magiques contenus dans le coffre ne leur sont d'aucune utilité. Il y a :

— 1 potion de Forme gazeuse ;

— 1 potion de Soin ;

— 1 potion de Vol ;

— 1 parchemin avec trois sorts (choisissez des sorts en rapport avec les illusions) ;

— 1 cotte de mailles magique qui rend flou le porteur et lui confère un CA de +2 (elle s'ajuste à la taille de l'utilisateur) ;

— 1 dague qui possède la particularité de faire croire à l'adversaire qu'il s'agit en fait d'une épée longue (90 % de chance), d'une épée à deux mains (10 % de chance). La victime doit réussir un JdS ou encaisser les dégâts de l'arme à laquelle elle croit être confrontée ;

— 1 sac de pierres précieuses (valeur : 10 000 po). Si les personnages trouvent la solution de l'énigme, ils sont immédiatement téléportés près du rocher vert, à la lisière de la Forêt interdite. Dans le cas où Silice est avec le groupe, elle est aussi téléportée.

Nouveau sort

PORTE MOUVANTE
École : Illusion
Niveau : 3
Portée : 30 m
Éléments : V, S, M
Durée : 12 rounds
Temps d'incantation : 3 segments
Zone d'effet : 1 porte / 3 niveaux
Jet de sauvegarde : annule le sort.
La porte semble se déplacer le long du mur à chaque fois qu'on s'en approche. Il est alors impossible de la franchir sauf si les PJ réalisent qu'il s'agit en fait d'une illusion et qu'ils réussissent leur JdS contre la magie.
Le composant du sort est un petit morceau de cristal trempé dans de l'huile.

Épilogue

Si les aventuriers sont victorieux et rentrent à Kanfrone avec Silice vivante, une grande fête a lieu en leur honneur. En remerciement, les habitants offrent aux aventuriers 1000 po (toute leur fortune...).

Stéphane Pain
illustration : Thierry Ségur
plans : Cyrille Daujean

CASUS 51 BELLI