

sont coupables de violation de domicile, d'effraction, de coups et blessures et qu'il ne tient qu'à lui de les expédier en prison pour un moment. Après coup, il ajoutera le traditionnel baratin sur le Devoir, le Bien, les Responsabilités.

Bref, les PJ ont la journée pour s'équiper. Laissez-leur toute latitude dans le choix du matériel, mais n'oubliez pas qu'Arkham ne possède pas grand-chose en matière d'armement lourd. Pas de mitraillettes, pas de dynamite... Rappelez-leur aussi qu'ils vont partir d'une cave, et que le passage n'est pas assez large pour un véhicule. Ils sont donc limités à quelques kilos par personne. Brompton leur apprendra aussi un petit rituel qui, lancé depuis l'autre côté, devrait ouvrir le passage.

Le soir, une nouvelle cérémonie se tient dans la cave. Cette fois, le vortex pulse et enfle au son des chants. Au bout de quelques minutes, il est ouvert. Il ne reste plus qu'à y entrer.

Arkham et les Ombres

L'autre côté... est une cave très semblable à celle de leur point de départ. La géométrie en est subtilement différente, il fait très sombre. Elle est vide, à part quelques rebuts qui paraissent sortir d'un cauchemar : des pièces métalliques rouillées, pointues, qui semblent arrachées à des instruments de torture. L'escalier monte à l'étage. La maison est vide.

A l'extérieur s'étend une version pervertie de l'Arkham rassurante et familière des PJ. Tout est gris et noir, sous un ciel de plomb. Les maisons ont des airs de malveillance presque palpable. Elles ressemblent assez à leurs contreparties originales, mais déformées, caricaturées et enlaidies. Certaines sont si monstrueuses qu'elles donnent envie de fuir en hurlant (allez-y doucement sur les pertes de SAN, tout de même). Les Investigateurs sont libres d'échafauder leurs théories.

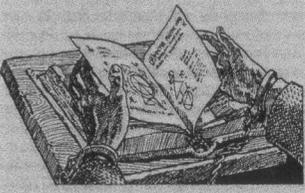
Un jet réussi d'Occultisme fera surgir à la mémoire un tas de fadaïses signées d'un obscur chercheur du XIX^e siècle, un certain Thibault de Castries. Il avait échafaudé une théorie très complexe sur l'« oniropolisomancie ». En gros, il s'agit de la matérialisation de la conscience collective d'une ville. Si sa théorie est correcte, il y a des cités où les Ombres sont riantes, ou reflètent un passé glorieux. Mais pas Arkham. Pas avec un tel passé ! La ville n'est pas uniformément hideuse. C'est un négatif. Il y a autant d'endroits riant et paisibles ici qu'il y a d'horreurs dans la vraie Arkham.

Le quartier où ont abouti les PJ est presque désert. Tout au plus croise-t-on de loin en loin une silhouette noire et difforme qui vaque à ses affaires. Mais l'Université et le centre-ville sont tout près...

L'Université est devenue un paquet d'immeubles noirs et gris, dans un style gothique qui fait la part belle aux gargouilles et aux sculptures hideuses. La bibliothèque est ouverte... mais pourrait bien renfermer beaucoup plus de choses que l'Investigateur moyen ne désire pas apprendre ! Quant aux étudiants, ils sont tous hideusement déformés, répugnants... mais pas hostiles. Ils pourraient même répondre aux questions des PJ, si ces derniers arrivent à attirer leur attention. En effet (et sans doute à leur

Le Liber Lacrymae

Latin, +5% au Mythe, multiplicateur d'apprentissage x 2, renferme trois sorts à votre choix. Cet exemplaire est de plus « protégé » par une malédiction particulièrement déplaisante : celui qui le consulte trop souvent perd la vue. Petit à petit, la victime apprend à percevoir le plan des Ombres. La légende veut que l'exemplaire du *Necronomicon* de l'Université de Buenos Aires soit également dans ce cas (selon certains, ce serait la véritable source de la cécité de Jorge Luis Borges). Les conditions de déclenchement de la malédiction sont inconnues. L'hypothèse la plus plausible et la plus désagréable est que, tout simplement, le livre choisit qui il veut trapper.



grand soulagement), ils paraissent à peine plus substantiels que des fantômes. Les magasins du centre-ville n'ont pas changé, à première vue. Par contre, au second coup d'œil... La plupart vendent des choses très différentes de leurs pendents du monde réel. Il y a des vendeurs de souvenirs – de souvenirs volés dans la tête de domeurs, s'entend ; des marchands de morts : « Achetez donc le décès que vous voulez offrir à votre pire ennemi ! Nous livrons à domicile moyennant un petit supplément » ; et ainsi de suite.

Alliés, informateurs et nuisances

● **Paul Hennessy.** Grand et maigre, âgé d'une trentaine d'années, il erre à travers toute la ville à la recherche d'une sortie. Dans le monde réel, c'est un petit employé. Il est persuadé d'être en train de faire un cauchemar. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'il a eu une hémorragie cérébrale pendant son sommeil. Le retour dans son corps lui sera fatal.

● **Le Mort.** Un squelette qui paraît suivre les Investigateurs. Elle pourrait leur donner quelques renseignements cryptiques sur la marche à suivre, ou les expédier sur des fausses pistes.

● **Le Petit Garçon perdu.** Ce n'est pas Stephen. C'est le petit Barnard, celui qui a disparu en 1900. Il semble adorable à première vue... mais un éclat rouge brille dans son regard, qui n'apparaît qu'aux observateurs attentifs. Il pourrait se joindre au groupe et les diriger vers un sort horrible.

● **Les goules.** Elles occupent ouvertement tous les cimetières. Pour elles, c'est l'équivalent du Walhalla, ou des Terrains de Chasse éternels. Elles ont bien assez de chair fraîche à disposition pour s'attaquer à des visiteurs semi-

solides. Elles veulent bien se rendre utiles, moyennant un ou deux services – ici ou dans le monde réel.

● **Le speakeasy.** Celui du monde réel a son équivalent ici. Les PJ peuvent y entrer sans le moindre problème. La difficulté sera plutôt de ressortir en ayant refusé de boire une des abominations qui leur seront servies. Les conversations entre habitués sont instructives : il paraît que le Marchand d'Animaux a reçu une nouvelle âme toute fraîche et toute jeune.

Le Marchand d'Animaux

Il est petit, vieux et immonde, avec une tête de belette. Son petit magasin est plein de cages contenant toutes sortes de créatures, de la forme de lumière à la mandragore animée. Il se consacre surtout aux âmes et aux esprits. Le petit Stephen, qui est partiellement matériel, est une rareté qui vaut très cher. Plusieurs clients se sont déjà présentés, mais il attend une offre vraiment intéressante pour prendre sa décision. Il accepterait volontiers l'âme d'un PJ en échange de celle de Stephen. Mais il est douteux que les Investigateurs consentent à ce marché (quoiqu'il soit riche en possibilités intéressantes pour de futures aventures). Il pourrait aussi accepter un livre maudit ou deux, à condition qu'ils aient un rapport avec sa passion. En revanche, l'équipement des PJ ne l'intéresse absolument pas.

Ceci dit, les Investigateurs sont libres de faire ce qu'ils veulent. L'attaquer pourrait marcher aussi, tout comme l'organisation d'une diversion (ouvrir d'autres cages, ou déclencher un incendie dans la maison voisine, etc.). Ces dernières tactiques n'ont qu'un inconvénient : elles déclenchent une riposte prompte de la part des forces de police locales, qui sont cent fois pires que tout le reste. Cela ferait un final tout à fait satisfaisant, non ? Les PJ courant comme des dératés vers le portail, encombrés d'un petit Stephen inconscient, avec à leurs trousses une meute de cauchemars griffus coiffés de casquettes de sergents de ville.

Au fait : les blessures reçues ici sont de vraies blessures. Et si on meurt, c'est pour de vrai.

Conclusion

Une fois revenus, les PJ peuvent restituer le petit Stephen et prendre de longues vacances. Ils se sont faits des amis – enfin, peut-être. Brompton et ses associés pourront resservir dans une autre aventure. Soyez généreux avec les récompenses en SAN, ils en auront besoin. Dernière chose : il est tout à fait possible qu'ils aient, sans vraiment le vouloir, établi un lien psychique avec ce monde. Autrement dit, qu'ils en rêvent nuit après nuit, jusqu'à se retrouver à l'asile. A moins que le *Liber Lacrymae* ne renferme un rituel permettant de s'en sortir ? Brompton acceptera-t-il de leur prêter ? Et le portail de l'Institut est toujours là, impossible à fermer complètement...

Tristan Lhomme
illustration :
Roland Barthélémy

un scénario Casus Belli pour
AD&D 1^{re} et 2^e éditions

Le chemin des Morts

Une aventure pour un groupe de 6 à 8 aventuriers du 1^{er} niveau.

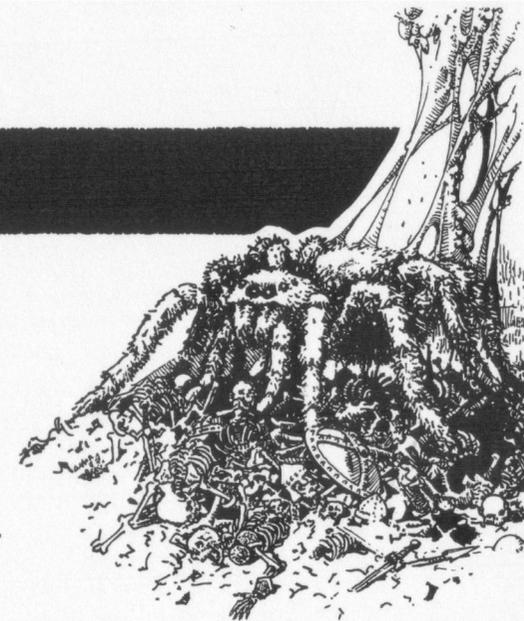
Ce scénario est la traduction de *The Lichway*, paru dans le premier hors-série spécial scénarios de *White Dwarf*.

Historique

Les Sandlanders, un austère peuple côtier, estimaient par-dessus tout leurs possessions matérielles durement gagnées. Aussi, ils enterraient leurs morts avec leurs biens les plus précieux. Les corps étaient conduits sur des barges funéraires à travers le vaste bassin de Korm, jusqu'à une caverne où se trouvait le chemin des Morts (CM). Le grand prêtre des Sandlanders, Yezal, et les gardes qui demeuraient dans la nécropole recevaient les morts et exécutaient les rites sacrés (Animation des morts) dans la crypte de Vie. Les corps étaient ensuite portés au tombeau dans les murs du site, derrière une dalle de pierre pouvant facilement être enlevée de l'intérieur. Les biens des défunts étaient dissimulés dans toute la nécropole. Les Sandlanders croyaient que si on les privait de leurs biens, les morts se réveilleraient pour réclamer leur dû. Le site du CM était sporadiquement attaqué, sans succès, par des hommes-lézards. Jusqu'à ce qu'un tremblement de terre ouvre une faille entre le bassin de Korm et le gouffre de la Flamme éternelle. Celle-ci fut éteinte par les eaux qui s'engouffrèrent et les hommes-lézards purent utiliser cette ouverture souterraine pour contourner les défenses du CM et tuer les gardes et le grand prêtre. La barge funéraire qui arriva ensuite fut attaquée et coulée par les hommes-lézards qui, galvanisés par la victoire, poursuivirent leur avance et attaquèrent le village des Sandlanders. Après de nombreuses batailles, et voyant leur site funéraire profané, ces derniers, démoralisés, s'exilèrent, en quête d'un nouvel endroit où s'installer. Depuis ce jour lointain, le CM est demeuré paisible et protégé toujours la richesse de ses morts.

Notes

● Tous les murs des pièces sont en maçonnerie donnant sur du roc. Sauf indication contraire, les plafonds sont à 7 m.



- Les abréviations usuelles sont niv. (niveau), CA (Classe d'armure), PV (Points de vie), DV (Dés de vie) et TACO (Toucher Armure Classée 0).
- BM signale que le monstre est décrit dans le Bestiaire monstrueux.

Vous êtes dans une auberge

Les aventuriers peuvent apprendre les rumeurs suivantes à la taverne d'un village proche :

- Les richesses de la tribu des Sandlanders restent toujours à découvrir dans la nécropole, quelque part sur le bassin de Korm.
- Odo la Sombre – une magicienne mauvaise – et ses acolytes sont partis quelques mois plus tôt en quête du CM et ne sont jamais revenus.
- Quelques heures plus tôt à peine, un groupe de quatre hommes, considérés par les villageois comme des individus louches, sont partis dans la même direction qu'Odo la Sombre (les habitants du village sont neutres-loyaux).
- Ferro, un homme des bois, a vu une bande de gobelins dont les boucliers étaient marqués d'une étoile verte poursuivre quelques kobolds paniqués, en direction du bassin de Korm.

L'aventure

Le groupe des aventuriers, ayant suivi les indications des villageois, a découvert un passage au fond d'une caverne. Celui-ci les a conduits dans une autre vaste grotte remplie d'eau dans laquelle une rivière souterraine coule tranquillement. Un pont de bois l'enjambe, vers un portail ouvert qui conduit au quai de Korm.

1. Quai de Korm

Il se situe au sud d'une grotte souterraine dont le plafond s'élève à 17 m, et plus encore vers le nord. Le long du rivage se dressent trois petites tours fortifiées (hauteur 5 m) entre lesquelles se

trouvent deux anses d'accostage et des marches descendant jusqu'à l'eau. Ces dernières sont jonchées de décombres et de gravats – les restes d'arches détruites par le tremblement de terre – et celles qui sont sous l'eau sont en plus couvertes d'herbes aquatiques, de limon (10% de chances de glisser) et de petits escargots de mer (indiquant que l'eau du bassin est salée). Dans l'anse la plus à l'est gît l'épave d'une barge en bois, avec un cerceuil brisé et un squelette à l'intérieur. Dans la barge, au fond de l'eau (prof. 1,50 m), repose un coffre de métal rouillé contenant un gobelet doré (2-200 PO), une petite fiole bouchée contenant une liqueur très alcoolisée faite à base d'oursins, une gourde bleue bouchée, pleine de sable blanc, et un bracelet d'argent massif (1-50 PO). Derrière le coffre : un bouclier et une dague rouillés.

La barge coulée abrite 1-2 lamproies (CA7, DV 1+2, TACO 18, Att 1-2 + ponction de sang, BM p. 167).

Le mur sud du quai porte les restes brisés et rouillés de supports de torches. Les portes à l'est sont sculptées, avec un encadrement de squelettes entourant une cascade d'eau claire. Elles sont entrouvertes sur 60 cm.

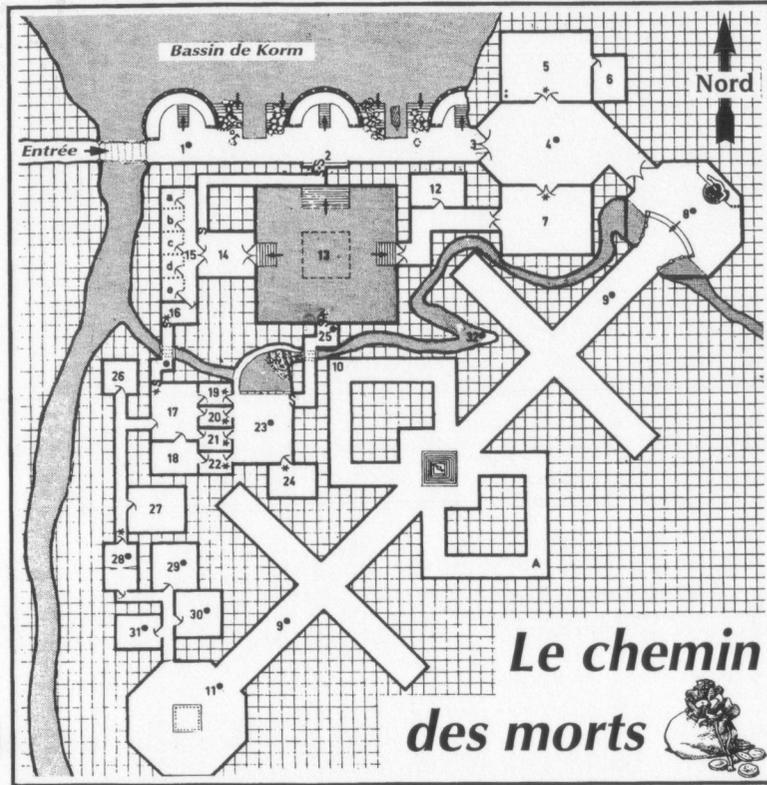
Monstres errants au bord du quai (1d6) : 1-3 : 1-2 striges volant à travers le bassin (BM p. 276).

4-6 : 1-2 hommes-lézards sortant des eaux (BM p. 143).

2. Portail de la Flamme

Des portes doubles, voûtées et hautes de 7 m, sont couvertes de sculptures représentant des squelettes entrelacés dessinant une grande flamme. Les portes sont barrées de ce côté-ci par quatre épaisses barres de métal, dont les extrémités pénètrent dans les murs des deux côtés. La plus basse est à 1 m du sol. Les barres sont fixées aux portes par une douzaine de grosses chaînes et de verrous, tous corrodés et bloqués. Sous la barre inférieure, derrière une porte secrète (1 m de

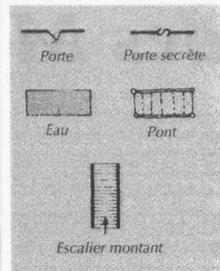
XXV
OSIS BELL



Echelle : chaque petit carré représente 1,50 m x 1,50 m.

● indique que dans cette pièce on entend le chant des abeilles (voir 11).

* indique que le bruit peut être entendu dans la pièce si la porte la plus proche du symbole est ouverte.



6. Magasin d'armes

Le sol est jonché d'armes, d'armures et de boucliers rouillés dont certains ont été utilisés pour essayer de coincer la porte en position fermée (malus de 1 pour l'ouvrir). Dans le coin sud-est se tient, plein de défi, celui qui a essayé de bloquer la porte. Il est vêtu de robes usées et porte un bâton de 1,50 m très décoré et sculpté (qu'un examen minutieux révèle plutôt mal peint).

Amdor (roublard niv. 1, neutre, 82 PC, une dague)

Il manque de tout, sauf de confiance en lui. Amdor est en fait un enfant trouvé, élevé au sein d'un peuple qui formait ses enfants à devenir guerriers. En grandissant, il devint évident qu'il n'était pas fait pour ça et il fut exilé du village. A bout de ressources et remarquant le respect avec lequel les magiciens étaient traités, Amdor vendit son armure et ses armes, acheta des robes, sculpta et peignit son propre bâton. Cela, ajouté à sa confiance immodérée en lui, lui conféra un statut grâce auquel on le respecta. Malheureusement, il rencontra Odo la Sombre, qui fut assez impressionnée pour le charmer. Toutefois, en découvrant combien il était en réalité inutile, elle lui dit avec dégoût d'aller se faire voir ailleurs et de faire tout ce que le premier venu lui dirait de faire. Il est toujours ensorcelé et fera par conséquent tout ce qu'on lui dit explicitement de faire (ou au moins faire semblant en cas de sorts à jeter).

Si on lui demande de faire quelque chose, il se conduira comme s'il était normal, ajoutant mensonge sur mensonge au sujet de son habileté impressionnante comme magicien. Il connaît l'histoire du chemin des Morts de façon aussi détaillée que racontée dans l'histoire, mais ignore l'emplacement du trésor.

5. Salle de garde

Des lits brisés et des matelas déchiquetés jonchent le sol. Le plus au sud des deux leviers dans le coin sud-ouest abaisse la porte de Pierre, tandis que l'autre, si on le tire un nombre impair de fois, la verrouille en position basse. La porte met cinq ronds à descendre complètement. Trois hommes (des voleurs) se tiennent dans la pièce :

Venerman (neutre, niv. 2, CA 7, masse, arc court, 13 flèches, 24 PO)

Luqe (neutre, niv. 1, CA 7, arc court, 11 flèches, épée large, 6 PO)

Argun (neutre, niv. 1, CA 7, épée courte, dague, 12 PO)

Épées et masse en main, ils sont sur le point d'abattre la porte est. Une torche brûle faiblement dans un vieux support mural près des leviers. Caché dans l'ombre du coin nord-est, une flèche encochée dans son arc court, se cache le quatrième membre du groupe, un elfe voleur :

Pipluk (neutre, niv. 1, CA 7, arc court, 12 flèches, épée longue, 20 PO et un tube en bois de 50 cm de long et 2,5 cm de diamètre).

Le groupe, croyant avoir acculé un magicien derrière la porte, était sur le point de franchir celle-ci.

côté), se trouve un levier qui, quand on le tire, lève la porte de pierre en 3. Une porte secrète, derrière le levier, donne sur un corridor. Le corridor et la muraille derrière la porte sont de construction récente, car autrefois cet accès conduisait directement au gouffre de la Flamme éternelle.

3. Porte de Pierre

Normalement, la porte de Pierre ferme l'entrée, mais elle est levée en ce moment. Une recherche révèle les deux petites fissures dans le plafond délimitant la porte de 1 m d'épaisseur. Une rainure d'usure correspondante est nettement visible dans le sol juste en dessous. Le levier en 5 abaisse et verrouille la porte et celui en 2 la relève.

4. Salle des Runes

Cette partie de l'entrée de cérémonie (13 m de plafond) qui menait au CM tient son nom du fait que le sol de marbre est incrusté d'étranges (mais inoffensifs) symboles mystiques.

Juste derrière les portes ouest partiellement ouvertes, gisent deux zombies et une goule, prostrés. Ils sont apparemment indemnes, mais immobiles (ils sont sous l'influence du chant des abeilles – voir 11). Si on les attaque, toutefois, ils se lèveront pour se défendre.

7. Salle de garde

Le sol est jonché des restes de lits brisés et de matelas éventrés; d'un côté se dresse une table entière mais pourrie. Accroupis sur cinq matelas moisis mais intacts sont réunis 4 gobelins (CA 6, DV 1-1, TACO 20, Att 1-6, BM p.124), chacun portant une masse et 10 PA, et un hobbogelin (CA 5, DV 1+1, TACO 19, Att 1-8) portant une épée bâtarde, 112 PO et 15 PA. Tous s'amusent à torturer un strige ligoté et sans défense (il lui reste 3 PV) avec des instruments récupérés en 12, qu'ils font chauffer dans un petit feu. Si on les attaque, ils appelleront un autre hobbogelin qui fouille toujours en 12. A l'intérieur de l'un des matelas se trouve une blague de cuir contenant une pierre précieuse (250 PO).

8. Crypte de Vie

Cette vaste salle au plafond haut (13 m) contient une statue de 3 m, représentant un vampire bouche béante, les crocs dénudés, se dressant sur un socle bas contre le mur nord-est. Gravée à l'avant du socle, en langue commune, il y a l'inscription :

Baigne-toi, Sandlander, et tranquille

Apaise tes soucis,

Jusqu'à ce que s'éteigne la chanson du Chanteur

Alors lève-toi pour réclamer ce qui est tien.

Sous la langue de la statue, équipée de charnières secrètes, repose une petite clef d'argent (3 PO) qui ouvre la cage en 11. Le vampire tient un pichet d'où coule de l'eau fraîche. Le jet passe à travers un grillage dans le sol, puis rejoint un ruisseau vers le sud-ouest. C'est de l'eau de source potable, mais il y a 10% de chances qu'elle contienne une sangsue géante (CA 9, DV 1, Att 1-4 plus ponction de sang, BM p.256) dans toute eau bue ou récoltée. Entre deux arches (1 m de haut), dans les murs sud et ouest, coule un ruisseau d'eau fraîche (50 cm de profondeur) infesté de sangsues (banc de sangsue, BM p.256). Un pont de pierre bas l'enjambe. Les deux mains-courantes sont faites d'os attachés, quelque peu branlants. Chaque montant est surmonté d'un crâne humain dont tous les orifices sont maculés par de la cire solidifiée témoignant que des bougies de cérémonie y ont été brûlées. L'ouverture vers 9 est une arche fermée par une double porte (1,20 m de haut), faite de fémurs et surmontée de crânes, grand ouverte et presque hors de ses gonds.

9. Le chemin des Morts

D'un bout à l'autre des murs, sont alignées des dalles de pierre, chacune portant ce qui apparaît être un nom écrit dans quelque langage oublié. Derrière chaque dalle, dans une alcôve, gît un squelette (à l'exception de la plus basse dans les arbres) (voir ci-dessous). Une fausse pierre, dans la face est de la plate-forme, cache une serrure. Il faut la clé de la pièce 8 pour l'ouvrir. Quand on tourne la clé (ou qu'on crochète la serrure), les barreaux du côté est de la cage s'enfoncent dans la plate-forme, libérant la bête. Une trappe secrète s'ouvre dans le sol de la cage et dévoile une crypte de 13 m de profondeur, de la taille et de la forme de 11. La crypte abrite les biens des morts : candélabres d'or, bijoux, fioles d'argent, objets quotidiens, outils, armes (aucune n'est magique), etc. (La valeur totale du butin est laissée à la discrétion du MD, mais devrait être de l'ordre de 600 à 900 PO par aventurier.) Si le chant du susurrus s'interrompt, tous les squelettes du chemin des Morts, les 2 zombies et la goule en 4, et le squelette en 28 s'éveillent. De 50 à 75% des squelettes se dirigeront vers le trésor (ouvrant les portes ou dalles si nécessaire), le reste errera dans le complexe.

Le susurrus est décrit en anglais dans le *Fiend Folio* original, ou dans le *Fiend Folio Appendix*. Dans le second cas, il est encore plus fort et quasiment inattaquable par des personnages de bas niveau.

Le susurrus (CA 4, DV 8, PV 40, TACO 13, Att 1-8/1-8), dans le cas qui nous préoccupe, est une créature qui a la corpulence et la forme générale d'un grand singe, si ce n'est que son corps est recouvert de « nids d'abeilles ». Il respire par cette peau, qui produit alors le chant caractéristique de la bête et ne cesse qu'avec sa mort. La musique, rappelant le vent soufflant dans les arbres, se répercute à travers les corridors – il est difficile de déterminer son origine – mais deviendra plus forte à mesure qu'on s'approche de la bête. Ce bruit a un effet particulier sur les créatures mort-vivantes, il leur fait éprouver un sentiment de paix et elles s'endorment du « sommeil des morts ». Il a la même efficacité qu'un prêtre de niveau 4. Quand il « dort », le mort-vivant ne peut être animé, mais s'il est physiquement attaqué, il s'éveille pour se défendre. Le susurrus mesure 2 m et n'a aucun organe externe. Mais il « voit » et « entend » grâce aux vibrations et aux perturbations de l'air; il peut donc détecter la présence d'objets et d'êtres invisibles.

10. Repaire de l'araignée

Ce coin est le territoire d'une araignée colossale (CA 6, DV 2+2, TACO 19, Att 1-6 + poison, BM p.16) prête à bondir sur tout imprudent, et le traîner ensuite dans son repaire dissimulé sous le dallage. Elle le dévorera sur un nauséabond lit d'ordures et d'os pourrissant. Éparpillés parmi ces immondices : un fléau, 45 PC, une fiole d'eau bénite, un petit sac vide, 2 fourrures (14 PO chacune), 2 flèches à pointe d'argent, une épée longue (voir ci-dessous), 86 PO, une hache à une main, deux rations avariées, un arc long, 2 fioles d'huile, une gousses d'ail, 37 PA, un anneau d'or avec une pierre précieuse enchâssée (450 PO).

Sur l'épée longue (+2 au toucher), est écrit en langue elfique le mot « Saigneur ». Dissimulé dans un compartiment secret à l'extrémité de la poignée, se trouve un cube bleu laiteux avec une petite rune différente gravée sur chaque face. C'est une pierre d'invalidité. Elle est maudite et réduit tous les jets (compétences et autres) du personnage de 1 ou 5% (suivant ce qui est applicable). Ainsi, en testant la qualité de l'épée, on pensera qu'elle est +1 au toucher (+2 de l'épée, -1 de la pierre).

11. Le corridor du chant des abeilles

Des lambeaux loqueteux de draperies autrefois somptueuses pendent des murs. Au centre se dresse une plate-forme de maçonnerie haute de 1,50 m. Dessus, une cage est installée, dont les barreaux d'argent sont enfoncés dans le sol de la plate-forme. À l'intérieur se tient un susurrus, duquel émane le bourdonnement « vent dans les arbres » (voir ci-dessous). Une fausse pierre, dans la face est de la plate-forme, cache une serrure. Il faut la clé de la pièce 8 pour l'ouvrir. Quand on tourne la clé (ou qu'on crochète la serrure), les barreaux du côté est de la cage s'enfoncent dans la plate-forme, libérant la bête. Une trappe secrète s'ouvre dans le sol de la cage et dévoile une crypte de 13 m de profondeur, de la taille et de la forme de 11. La crypte abrite les biens des morts : candélabres d'or, bijoux, fioles d'argent, objets quotidiens, outils, armes (aucune n'est magique), etc. (La valeur totale du butin est laissée à la discrétion du MD, mais devrait être de l'ordre de 600 à 900 PO par aventurier.) Si le chant du susurrus s'interrompt, tous les squelettes du chemin des Morts, les 2 zombies et la goule en 4, et le squelette en 28 s'éveillent. De 50 à 75% des squelettes se dirigeront vers le trésor (ouvrant les portes ou dalles si nécessaire), le reste errera dans le complexe.

Le susurrus est décrit en anglais dans le *Fiend Folio* original, ou dans le *Fiend Folio Appendix*. Dans le second cas, il est encore plus fort et quasiment inattaquable par des personnages de bas niveau.

Le susurrus (CA 4, DV 8, PV 40, TACO 13, Att 1-8/1-8), dans le cas qui nous préoccupe, est une créature qui a la corpulence et la forme générale d'un grand singe, si ce n'est que son corps est recouvert de « nids d'abeilles ». Il respire par cette peau, qui produit alors le chant caractéristique de la bête et ne cesse qu'avec sa mort. La musique, rappelant le vent soufflant dans les arbres, se répercute à travers les corridors – il est difficile de déterminer son origine – mais deviendra plus forte à mesure qu'on s'approche de la bête. Ce bruit a un effet particulier sur les créatures mort-vivantes, il leur fait éprouver un sentiment de paix et elles s'endorment du « sommeil des morts ». Il a la même efficacité qu'un prêtre de niveau 4. Quand il « dort », le mort-vivant ne peut être animé, mais s'il est physiquement attaqué, il s'éveille pour se défendre. Le susurrus mesure 2 m et n'a aucun organe externe. Mais il « voit » et « entend » grâce aux vibrations et aux perturbations de l'air; il peut donc détecter la présence d'objets et d'êtres invisibles.

12. Magasin

Jusqu'aux genoux dans un amas de matériel de torture rouillé et tordu, un hobbogelin (épée bâtarde, 14 PC et 96 PA) fouille à la recherche d'un ustensile intéressant pour torturer le strige en 7. Il y a 5% de chances de trouver n'importe quel petit ustensile de torture utilisable.

13. Le gouffre de la Flamme éternelle

Sur 50 cm au-dessus du niveau de l'eau, les murs sont couverts par des herbes et du limon (l'eau est salée puisqu'elle vient du bassin de Korm). Le long des murs, on voit les restes de menottes scellées dans la maçonnerie. Les marches au nord mènent à un mur aveugle de construction récente. La pièce est inondée sur une hauteur de 50 cm, sauf dans le carré central de 6 m de côté qui correspond au gouffre de la Flamme éternelle, profond de 8 m. Le fond du gouffre est couvert de chaînes et de squelettes lésés. Le squelette le plus proche de la surface est celui de Zezal, le grand prêtre des Sandlanders. Il porte encore une ceinture-porte-monnaie contenant 190 PO, une petite créature d'os sculptée attachée à une lanterne de cuir (voir ci-dessous) et une masse +1. Une large fissure part du fond du gouffre et rejoint le bassin de Korm, au pied de la tour centrale du quai. C'est par là que l'eau de mer s'est infiltrée.

La statuette en os, le rugisseur-de-buffles du chemin des Morts, est sculptée à l'image du susurrus. Quand on souffle dedans, il produit un

sifflement aigu qui fait battre paisiblement en retraite le susurrus, loin du siffleur. Mais il peut se défendre si on l'attaque.

Pour chaque tour passé dans la pièce, il y a 20% de chances que **1-3 hommes-lézards** (CA 5, DV 2+1, TACO 19, Att 1-2/1-2/1-6, BM p. 143) émergent des eaux du gouffre.

Sous l'eau, au pied des marches nord, gît un corps en décomposition vêtu d'une cotte de mailles rouillée avec un sac à dos qui contient 58 PO, une épée large corrodée et une dague. La porte secrète des eaux du gouffre. A 5 m au-dessus du niveau du sol.

14. Chambre du géolier

Une torche dans un support du mur nord éclairer une femme nue et attachée – Clara (voir 15) – étendue sur un lit contre le mur sud. Près du lit, rouge et haletant, se tient un homme particulièrement laid, à moitié déshabillé, dont le visage est couvert de verrues et d'écrouelles :

Vivlok (guerrier niv. 1, mauvais-chaotique, PV 6, CA 6)

Il ne porte pas grand-chose sur lui, mais a encore assez de cotte de mailles pour avoir une CA de 6. A côté de la couche se trouvent la ceinture de Vivlok, avec un porte-clefs pourvu de cinq clefs (pour les cellules en 15), une bourse contenant 17 PA, une épée courte et un grand sac vide. Le tout est humide de vin échappé d'une cruche renversée. Au pied du lit, une épée à deux mains est appuyée contre le mur, tandis qu'au-dessus de la couche pend une corde qui, si on la tire, comme Vivlok le fera si on le dérange, fait sonner une cloche d'alarme en 17 (voir 17 et 23).

15. Cellules

Les cellules garnies de barreaux sont verrouillées (les clefs sont sur Vivlok en 14) à part « d » qui est ouverte et contient les vêtements déchirés de Clara.

Clara (magicienne niv. 1, bonne-loyale, CA 10, PV 2)

Son livre de sorts (qui n'est pas là) contient Lumières dansantes, Agrandissement, Lumière, Projectile magique, Bouclier, Disque flottant de Tenser. Elle n'a plus de sort en ce moment, les ayant tous utilisés dans le combat au cours duquel elle a été faite prisonnière. Elle ne connaît que Vivlok et Erig (voir 15 et 21) qui l'ont capturée et se relaient comme géoliers. Les cellules sont vides, à part « b », où est enfermé un homme en haillons, à l'air inconsciente.

Paxon (prêtre niv. 2, bon-loyal, CA 10, PV 9) Paxon n'en sait pas plus que Clara au sujet de leurs ravisseurs, car la magicienne et lui étaient membres du même groupe malheureux, mais un druide qu'il a rencontré autrefois lui a parlé de l'apparence, des capacités et du chant des abeilles du susurrus.

16. Cellule murée

Une Bouche magique a été placée là pour faire des bruits féroces et bestiaux chaque fois que quelqu'un s'approche à moins de 3 m de la porte nord depuis le côté nord.

17-22. Quartiers des gardes

17. Une table et 5 chaises occupent le centre de la pièce presque vide, éclairée par des lanternes murales. Une cloche pend à une chaîne dans le mur nord ; on la sonne en tirant la corde en 14. Si cela n'a pas été fait, un gnome est assis à la table, regardant, fasciné, un cube (voir ci-dessous) qu'il tient dans la main. Il porte également un long couteau.

Trob le Noir (gnome, mauvais-chaotique, CA 5, DV 1, TACO 19, Att 1-6)

Le cube est un kaléidoscope transparent avec des faces de 4 cm. Lorsqu'on le secoue, de petites sphères colorées ricochent en tous sens à l'intérieur, laissant de superbes traînées de couleur translucide, ce qui suffit à fasciner et rendre heureux n'importe quel humanoïde de faible intelligence. Un kaléidoscope n'a que peu de valeur (1-5 PO) car les magiciens les distribuent communément à leurs serveurs les moins intelligents.

S'il y a le moindre bruit ou combat, les occupants des pièces 19-22 feront irruption. Si on a sonné la cloche auparavant, ils seront présents et prêts, y compris Trob qui aura placé le cube dans une bourse à son côté.

Odo la Sombre (voir 23) apparaîtra, si nécessaire, à un moment opportun. Elle observera les événements à travers un judas dans la porte depuis 20.

18. Un grand coffre de bois, dans le coin nord-ouest, contient 17 m de corde, 8 pointes de fer, un fléau, une masse, 2 fioles d'huile, une fiole de vin, 6 torches. Un double fond recèle 339 PO, 131 PA et de l'onguent (6 utilisations) qui, lorsqu'on l'applique sur une personne ou un objet, crée le sort Armure. Fixé au mur sud, un fouet avec des chaînes d'or (30 PO). Le lit de bois sculpté est recouvert d'un dessus de lit dont l'ourlet est lesté, afin qu'il pend régulièrement autour du lit et dissimule l'espace dessous. Il n'y a rien sous le lit, mais les poids dans la couture sont 666 PA. Une petite table, portant des cruches d'eau et de vin, et une chaise occupent le coin nord-est. Allongé sur le lit, il y a Mudras, un clerc humain :

Mudras (prêtre niv. 3, mauvais-chaotique, CA 4, PV 12)

Il utilise une masse et possède les sorts : Effroi (x2), Blessures légères, Soins des blessures légères, Immobilisation des personnes.

19. Un lit et une table de toilette grossiers contre le mur sud, sur lequel brûle une torche dans un support. Sous la table de toilette : un petit coffre contenant une fiole d'huile et un pot de terre vide. Une fausse pierre dans le mur nord cache 88 PO et 89 PC Sur le lit, tirant nonchalamment sur les pattes d'une petite araignée, repose la guerrière Runas.

Runas (guerrière niv. 1, mauvaise-chaotique, CA 4, PV 8)

Elle sait manier et possède une épée longue et une étoile du matin.

20. Comme 19, sauf qu'ici, dans un double fond de la table de toilette, on trouve 24 PO et une petite pièce de fer ovale rouillée avec un bord denté. L'occupant habituel est Trob (voir 17).

21. La pièce est meublée comme en 19.

Erig (guerrier niv. 1, mauvais-chaotique, CA 4, épée bâtarde, arc court, 18 flèches, 70 PO)

Erig est assis à la table de toilette. Il a une petite bourse de corne de minotaure pulvérisée dont il a versé une partie dans une cruche de vin, croyant, à tort, qu'il s'agit d'un aphrodisiaque.

22. Une voleuse dort sur le lit d'une chambre identique à 19.

Orwen (voleuse niv. 2, mauvaise-chaotique, CA 7, PV 8)

Elle possède une épée courte, une dague cachée et 96 PO. Il y a 4 torches sur la table de toilette.

23. Appartements de Yezal

Une petite cascade atterrit dans une pièce d'eau éclairée par six lanternes de couleur pendues au mur au-dessus d'un étroit rebord courant autour de la piscine. Dissimulée derrière les eaux de la chute, une pointe de fer est enfoncée dans le roc. Une chaîne en part et va, sous l'eau, rejoignant un sac de cuir fermé contenant 237 PO et 2 gemmes (300 et 650 PO). Dans la piscine, profonde de 4 m, vivent deux koalinh (CA 5, DV 1+1, TACO 19, Att 1-8, BM p. 141) charmés par Odo la Sombre, la magicienne qui parese sur les coussins somptueux de la pièce. Sur le sol, à côté d'elle, une pipe à eau en cuivre (10 PO) dans laquelle elle fume le mélange virughan violet de lotus noir qui permet d'entendre les sons (sur 1-5) pour 6 tours. Dans une petite boîte en onyx (12 PO), à côté de la pipe, il y a assez de virughan violet pour une utilisation.

Des couvertures unies couvrent l'essentiel du sol. Contre le mur ouest, une petite statuette d'un magicien tenant une boule de cristal (une perle de 60 PO) surmonte un coffre de bois contenant 45 PO, 83 PA, un pot en terre recelant les cendres des amants d'Odo la Sombre, un kaléidoscope (voir 17), 3 torches, 3 fioles d'huile, et un morceau de bois de 15 cm sculpté à la forme d'un doigt.

Si l'alerte en 17 est sonnée, Odo la Sombre ira d'abord en 25 pour attaquer tous les intrus en 13.

Odo la Sombre (magicienne niv. 3, mauvais-chaotique, CA 9, PV 6)

Possessions : anneau de protection +1, dague. Sorts mémorisés : Charme-personnes (x2), Sommeil, Invisibilité.

24. Chambre de Yezal

Un grand lit de bois sculpté, une table portant des cruches d'eau et de vin, et un coffre contenant sept ratons séchés occupent cette pièce. Dans un compartiment secret, sur la face intérieure du lit, est caché le livre de sorts d'Odo (au MD de choisir ses sorts, environ 6 sorts de 1^{er} niveau et 2 sorts de 2^e niveau). Le compartiment s'ouvre avec un bouton, dans un renforcement voisin, qui est pourvu d'un ping : une aiguille empoisonnée. (Odo la Sombre utilise le doigt de bois pour presser le bouton.)

25. Balcon

Il s'ouvre sur 13 à quelques 5 m au-dessus du niveau du sol.

26. Ancienne réserve

De la paille jonche le sol de cette pièce sentant le chien. Dans le corridor, à 12 m au sud, gît le cadavre dévoré d'un kobold.

27. Salle de veille des gardes

Sur le mur est, à 5 m de haut, il y a une corniche en retrait, sur laquelle ont trouvé refuge **4 kobolds** (CA 7, DV 1/2, TACO 20, Att 1-4, BM p.160), portant des arcs courts (pas de flèches), des épées courtes et 14 PA. Ils sont cachés et à l'abri de **3 chiens sauvages** (CA 7, DV 1+1, TACO 19, Att 1-4, BM p. 42). Les chiens sont en train de dévorer un kobold, près d'une échelle tombée (5 m de haut). Le sol est jonché d'ordures, de haillons, d'os et des 25 flèches des kobolds, dont 4 sont plantées dans un chien fraîchement tué.

28. Pièce de fer

Des murs est et ouest sortent des barreaux de fer alignés verticalement à 15 cm l'un de l'autre. Les bouts pointus se font face, ceux de l'ouest étant alignés avec les espaces séparant ceux de l'est. Sur le sol, entre eux, gît une armure annelée percée de trous de la taille des piquants. Le squelette qui manque en 9 se trouve à l'intérieur de l'armure. La pièce est sans danger.

29. Ancienne réserve

Une odeur de nourriture pourrie émane de plusieurs tonneaux éventrés et moisis. Se nourrissant sur un corps putréfié, à côté de leur trou dans le coin nord-est, il y a **3 rats géants** (CA 7, DV 1/2, TACO 20, Att 1-3 + maladie, BM p. 247). À côté d'eux, un vieux sac à dos contient un peu de belladone encore utilisable, 5 pointes de fer ; de petits soufflets faits de bois, de clous, de cuir et de métal (le cuir est éclaté et les rend inutilisables) ; une masse, une croix d'argent (12 PO), 52 PC et un anneau de cheville en or (85 PO) portant gravé le nom « Rena ».

30. Ancienne réserve

Deux des bandits d'Odo la Sombre sont dans la pièce.

Jessup (roublard niv. 2, neutre, CA 7, PV 5). Possède 7 PO, un anneau (50 PO), une épée longue et une outre d'eau.

Tuxarra (roublard niv. 1, neutre, CA 7, PV 6). Possède 12 PO, une épée longue et une outre d'eau.

Ils sont assis au milieu d'un tas d'ossements et de rats crevés, et fouillent à la recherche d'un dernier rongeur à déguster. La pièce est encombrée de sacs vides et déchirés.

31. Réserve de Yezal

Des bâtonnets d'encens inutilisés sont répandus par terre, à côté de robes déchirées et d'un vieux coffre fracassé. Un bouchon de bois en saillie sur une pierre fausse (dans le mur ouest) indique une cavité pleine d'une potion de Guérison.

32. Ruisseau

Dans sa partie souterraine, il passe sous un plafond rocheux irrégulier, à environ 2,5 m de hauteur. A demi allongé sur une corniche vers l'est, un corps est tombé lourdement, la main tendue vers une petite boîte (vide) de métal rouillé. Il porte un sac à dos contenant 3 pieux de bois et un maillet, une croix d'argent (15 PO), 3 torches humides, 150 PO, une petite bille en fer, et une petite fiole contenant une potion de Vitesse. Dans le ruisseau profond de 50 cm, sous la corniche et mastiquant tranquillement une des jambes du cadavre, se trouve un **crapaud géant** (CA 6, DV 2+4, TACO 17, Att 2-8, BM p. 47).

texte : **Albie Fiore**
traduction : **Roland C. Wagner**
adaptation : **Pierre Rosenthal**
illustration : **Rolland Barthélémy**

un scénario Casus Belli pour

Vampire

Maux d'esprits

Pour de jeunes vampires capables de lire entre les lignes et d'interpréter les non-dit.

En piste

Paris, un soir d'automne. Les PJ sont en route pour le Louvre où les attend le Prince, Son Excellence François Villon. Même s'ils sont parvenus à contrer les plans de Verlange dans *La ballade de l'oublié* (voir Casus Belli hors série n° 6), nos jeunes vampires sont loin de la notoriété à laquelle ils aspirent sûrement au sein de la société parisienne. Tout au plus a-t-on pris note de leurs récents exploits. Au Louvre, Villon reçoit les PJ, entouré d'une cour somptueuse et agitée. Devant une assistance attentive, il explique aux personnages ce qu'il attend d'eux : il s'agit cette fois d'une mission de confiance. Peter Mc Fulton, vieil ami de Villon, a besoin d'aide. De son petit village d'Ecosse, si la adressé au Prince de Paris une missive suppliante.

« François,

Au nom de notre ancienne amitié, tu dois m'apporter ton aide ; toi seul le peux, et tu sais pourquoi, mon ami : elle est revenue. Ne me demande pas comment ni pourquoi, après tout ce temps. Les souvenirs de ces années maudites reviennent hanter ma mémoire, même si je sais

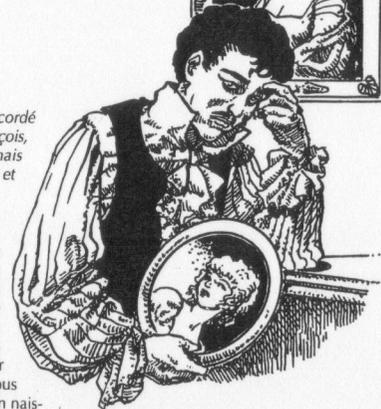
que tu m'as depuis longtemps déjà accordé ton pardon. Pour l'amour du passé, François, envoie-moi de l'aide. Tu sais que jamais je ne pourrai quitter mon cher Strenway et ses sombres collines. Je suis seul, ici. Fais vite.

Peter. »

Froissant la lettre dans son poing, Villon dardé sur les PJ un regard de glace : « Bien qu'il me répugne de remuer les cendres d'un passé oublié, je me dois de porter secours à cette canaille de Mc Fulton. Il vous expliquera ses problèmes lui-même. Je compte sur vous pour régler la situation aussi vite que possible et vous montrer à la hauteur de votre réputation naissante. Asgaard (tous les regards se tournent vers une sorte de géant blond, vêtu de jeans déchirés, adossé bras croisés à une statue antique) vous tiendra compagnie. La prudence et la discrétion seront comme toujours vos alliées les plus fidèles. Souvenez-vous : "Nécessité fait gens méprendre et fais saillir le loup du bois". Hum. Messieurs, je vous souhaite bonne chance. »

Les voyages forment la jeunesse

Gagner le petit bourg de Strenway, niché dans les Highlands, ne sera pas chose aisée. Le conteur peut faire jouer ce voyage rapidement, mais il serait plus intéressant de semer le parcours d'embûches diverses. Les ports, les gares et les



XXIX
CASUS BELLII

XXVIII
CASUS BELLII