



Le diable en boîte

Ce scénario s'adresse à 3 à 6 personnages de niveau 4 à 6. Joueurs et MJ devraient être débutants ou moyennement expérimentés.



Drame au Petit Pays

Les petites-gens qui habitent les dômes au gazon soigné du Petit Pays sont paisibles de nature. Pourtant, un troll habite dans les bois qui s'étendent à la frontière sud de leur province. Il n'est pas vraiment nuisible: il vole bien quelques moutons, mais les petites-gens ne lui en tiennent pas rigueur. Quand des voyageurs inquiets les interrogent, les petits-hommes les plus âgés répondent en haussant les épaules: «Oh, c'est le troll, l'est pas bin méchant, vous savez».

Quant au seigneur Arramax, il est sans doute le paladin le plus connu à l'ouest des montagnes de l'Aube. Ses exploits au service du bien sont innombrables et il y a toujours des gens pour venir l'acclamer partout où il passe. Mais se souviendra-t-on de sa dernière aventure? Son vieil ami magicien, Tialto l'Orange, a récemment entrepris de fabriquer, dans le plus grand secret, un golem de boue. Il avait installé son laboratoire dans des ruines, à l'écart des grandes routes. Mais son exceptionnelle intelligence a attiré un rorphyr (voir *Les PNJ*). Le monstre s'est glissé dans le golem encore inanimé et a attendu que Tialto donne la vie à sa créature pour se servir de son nouveau corps et attaquer le magicien. Tialto n'a pas résisté et est devenu fou de terreur. Arramax a des informateurs à travers tout le royaume. Lorsqu'il eut vent de ce qui arrivait à son ami, il faisait une halte méritée au temple d'Erreden. Il s'est aussitôt mis en route, emportant avec lui une prison magique, cadeau des prêtres. Grâce à elle, il a réussi à capturer le rorphyr. Il retournait au temple d'Erreden (voir plan 5) pour demander aux religieux ce qu'il devait faire de son prisonnier, lorsque il eut un accident. Le troll du Petit Pays l'attaqua au crépuscule, alors qu'il traversait le pont de la frontière sud (1). Il fut

désarçonné et tomba à l'eau dans sa lourde armure, effrayant au passage le troll qui s'enfuit sans demander son reste.

Au « Fin relais »

L'aventure commence quand on amène le seigneur Arramax dans la salle commune de la seule auberge du Petit Pays: le *Fin relais* (2). Les PJ y sont aussi, sans doute en train de se délasser d'un long voyage ou d'une aventure mouvementée. Peut-être l'un d'eux reconnaîtra-t-il le seigneur Arramax (une chance sur six ou un jet réussi sous Histoire locale). Si les personnages interrogent les petites-gens qui le portaient, ils leur diront qu'ils ont trouvé le «seigneur» gémissant dans l'eau, près du pont du sud. Arramax est débarassé de son armure et de ses habits mouillés, puis installé, enveloppé dans une couverture, près de la cheminée. La femme de l'aubergiste lui prépare un véritable festin. Le conseil des sages, accouru au grand complet, lui présente des excuses, et lui explique qu'au fond, le troll n'est pas bien méchant. L'apothicaire, après un rapide examen, annonce qu'Arramax a juste une cheville cassée et une bonne fièvre. Lorsque le paladin a un peu retrouvé ses esprits, il demande ce que l'on a fait de son cheval et ses bagages. Visiblement, il est très inquiet. Gênés, ses sauveteurs répondent qu'il faisait nuit et qu'ils ne s'en sont pas préoccupés lorsqu'il l'ont trouvé. Le seigneur Arramax essaye de se lever en disant qu'il faut qu'on les retrouve au plus vite, car «il y va de notre vie à tous!». Mais la femme de l'aubergiste le fait se rasseoir aussitôt, avant d'ordonner «aux hommes» d'y aller. Après quelques échanges de regards entendus, le conseil des sages se tourne unanimement vers les PJ, pour leur demander s'il ne voudrait pas accomplir cette mission de la plus haute importance. Ils

insistent, et Gwido, un petit-homme encore adolescent, se propose de les conduire au pont. Avant que les PJ ne quittent l'auberge, Arramax leur explique en aparté qu'il doivent à tout prix ramener «une petite boîte» (la prison) qui se trouve dans ses fontes, et ne l'ouvrir sous aucun prétexte. Ne sachant pas à juste à qui il s'adresse, il n'en dit pas plus pour le moment.

Le pont du sud

Après une vingtaine de minutes de voyage dans un épais brouillard, les PJ et Gwido, leur guide, arrivent au pont du sud. Ils y trouvent le cheval du seigneur Arramax, mort, le crâne fracassé, en travers du pont. Il porte encore sa selle, son mors et ses rênes (de belle facture), ainsi que ses fontes. Celles-ci renferment la prison du rorphyr, des affaires de voyage et une demi-douzaine de fioles brisées (elles se sont cassées lors de l'accident; un clerc pourra dire qu'elles contenaient de l'eau bénite).

La quête inachevée

L'affrontement entre le seigneur Arramax et le rorphyr n'a pas détruit le golem de Tialto. Bien au contraire, l'intrusion du rorphyr dans sa fabrication lui a donné une étincelle de conscience. Abandonné seul dans le laboratoire dévasté de Tialto, il a peu à peu formé le projet de récupérer son «esprit» (le rorphyr) et a marché jour et nuit à la poursuite d'Arramax. Peu après le départ des PJ pour le pont du sud, le golem défonce la porte de l'auberge et commence à tout démolir. Arramax lui fait face et, clopin-clopant, finit par le chasser. Hélas, au cours du combat, la grande cheminée de la salle principale est détruite et les braises du foyer provoquent un incendie. En revenant du pont du sud,

les PJ voient brûler le *Fin relais*. Sur la place, la foule assiste à la fin du désastre. À l'écart, la femme de l'aubergiste et l'apothicaire s'occupent du seigneur Arramax, roussi et contusionné. Le golem observe la scène, caché dans des fourrés, un peu plus loin.

La fièvre du seigneur Arramax a augmenté (c'est un effet secondaire du contact avec le rorphyr), mais il est encore conscient. Il demande aux PJ d'approcher, leur raconte toute l'histoire et leur demande d'achever sa quête en apportant la prison au temple d'Erreden, où les prêtres sauront quoi en faire. Il ajoute qu'il faut régulièrement plonger la boîte dans des bains d'eau bénite pour empêcher le rorphyr de sortir (il ignore que ses fioles sont brisées). Il sombre ensuite dans un profond sommeil, qui durera plusieurs jours. La femme de l'aubergiste, qui a tout entendu, ne doute pas un instant que les PJ vont se dévouer et amène tout le Petit Pays pour que l'on prépare leur voyage vers Erreden. Si les aventuriers se montrent réticents, il aurait à faire à une foule de petites-gens hostiles à ces «grandes personnes peureuses». Le Petit Pays n'a pas de temple, aussi il sera impossible d'y trouver de l'eau bénite. Peut-être les PJ en ont-ils sur eux?

Le voyage

Le temple d'Erreden se trouve à trois jours de route au nord du Petit Pays. Les petites-gens indiquent sans difficulté aux PJ comment y aller. Mais le voyage leur réserve des surprises. Tout au long du trajet, le golem de Tialto s'efforcera de reprendre son «esprit» et harcèlera les PJ. Par ailleurs, la route qui va à Erreden n'est qu'un sentier étroit et rocailleux, taillé à flanc de falaise, à 30 m au-dessus des marais. Le voyage est lent, et les aventuriers doivent souvent descendre de cheval et progresser en file indienne. C'est la fin de l'automne. Il pleut, et il fait de plus en plus froid.

Attaques psychiques

Même enfermé, le rorphyr parvient à distiller la peur, et ne s'en prive pas. Il est encore enfermé pour 70 heures. N'oubliez pas d'en faire le décompte! Le porteur de la prison doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts une fois par jour et trois fois par nuit. Chaque échec lui enlève un point de CON. Lorsque son score chute en dessous de 9, il est pris d'une fièvre violente et de vomissements (toutes ses actions physiques se font à -2, à moins qu'il ne garde le lit pendant dix jours). Si son score de CON tombe en dessous de 3, le porteur est si malade qu'il ne peut plus rien faire par lui-même. Dans ce cas, il devra se soigner pendant au moins un mois. Tout ceux qui restent plus d'un jour et d'une nuit à moins de trois mètres de la prison sont susceptibles d'être attaqués psychiquement par le rorphyr. Il choisit ses victimes par ordre d'INT décroissant. Si le PJ qu'il prend pour cible rate un jet inversé sous l'INT, il est soumis à des visions angoissantes, l'incitant à se méfier de ses compagnons et à ouvrir la prison pour «être soulagé».

Le secret des Golain

À la fin du premier jour de voyage, le ou les PJ de queue ont (30+INT)% de chances de s'apercevoir, au détour d'un lacet, qu'ils sont suivis. Il s'agit de Gwido, le petit-homme qui a guidé le groupe jusqu'au pont du sud. Il a «emprunté» un poney à son oncle, a rassemblé quelques affaires et a suivi les PJ tant bien que mal. Il est persuadé qu'il saura se montrer utile au moment opportun et qu'il rejoindra le cercle très fermé (surtout chez les petites-gens!) des héros de légende. Découvert, il refuse de retourner chez lui, quelle que soit la réaction des aventuriers. Il est probable que les PJ devront capituler, et accepter un nouveau compagnon parmi eux. Si Gwido sent que cela pourra l'aider à être accepté, il révélera un secret aux aventuriers. Les Golain, sa famille, ont toujours été les plus fameux tonneliers du Petit Pays. Ils commencent depuis longtemps avec les prêtres d'Erreden, réputés pour leur bière, et se transmettent le «secret du kraal». Les kraals sont des chapelles secrètes qui servent de refuge aux voyageurs qui savent où les trouver. Le kraal des Golain se trouve à mi-chemin entre le Petit Pays et Erreden (4). Gwido connaît son emplacement, pour y avoir été avec son père. Mais ne sait pas l'ouvrir. Il n'a que 25 ans, et le secret ne se transmet qu'à la majorité, qui est de 30 ans chez les petites-gens (voir le paragraphe *Le kraal*). Il ne s'en vante pas...

Abbamund et ses enfants

À la moitié du second jour de voyage, les PJ sont surpris par un groupe de jeunes dragons rouges. Si Gwido n'a toujours pas été découvert, c'est à lui que les dragons s'en prennent et ses cris alertent les PJ. Ils sortent du nid (3) où dort leur mère. Ils sont affamés, mais restent prudents. Ils se tiennent dans la mesure du possible hors d'atteinte des PJ, guettant le bon moment pour fondre sur eux. L'aînée, qui a la taille d'une vache, est la plus téméraire. Elle s'en prend au porteur de la prison. Il est essentiel qu'elle s'empare de la boîte (elle arrache le sac du PJ ou, au besoin, enlève une mule). Après quoi, elle s'envole vers le sud avec son butin. Quant à ses deux frères, ils abandonnent le combat dès son départ et regagnent le nid. Ils vont réveiller leur mère, ce qui leur prend 2d20 rounds. La jeune dragonne est une proie facile pour le rorphyr. Quelques rounds après avoir pris la boîte, elle tombe dans les marais en contrebas, morte de terreur. Abbamund, la mère, a trouvé refuge dans une caverne de la falaise. La ponte l'a épuisée et elle dort depuis plusieurs semaines. Lorsque ses œufs ont éclôs, elle a été incapable de chasser pour ses nouveau-nés et les bébés dragons se sont d'abord nourris des habitants de la caverne (rats, insectes...) puis sont sortis chasser. Le nid a deux entrées: un étroit couloir qui débouche au sud et un puits de 50 mètres, assez large pour Abbamund. Il s'ouvre à flanc de montagne, sur une plate-forme d'où on peut surveiller les alentours. Il n'y a pas de trésor dans la caverne. Comme la plupart des dragons, Abbamund est paranoïaque et se méfie de ses enfants.

P petite boîte, gros soucis

Le logis actuel du rorphyr est une petite boîte, en bronze poli, avec un couvercle qui se soulève. La prison des esprits errants (c'est son nom) sert à capturer les mort-vivants. Pour cela, l'utilisateur, un clerc ou un paladin, doit la placer, ouverte, à moins de 3 mètres de la créature et réussir un jet, comme s'il repoussait un nécrophage. Une fois la créature capturée, le couvercle se referme tout seul. La boîte peut contenir plusieurs prisonniers, pour un total de 20 DV (attention, elle en contient déjà 13!). Le mort-vivant est enfermé pour (1d20 - DV) jours. Plus il reste prisonnier longtemps, plus le métal de la prison s'oxyde (il verdit) et devient chaud. Un jet sous FOR suffit à ouvrir la boîte et libère le ou les mort-vivants qu'elle contient. Un bain d'eau bénite renouvelle le pouvoir de la boîte. Le décompte des jours d'enfermement repart de zéro.

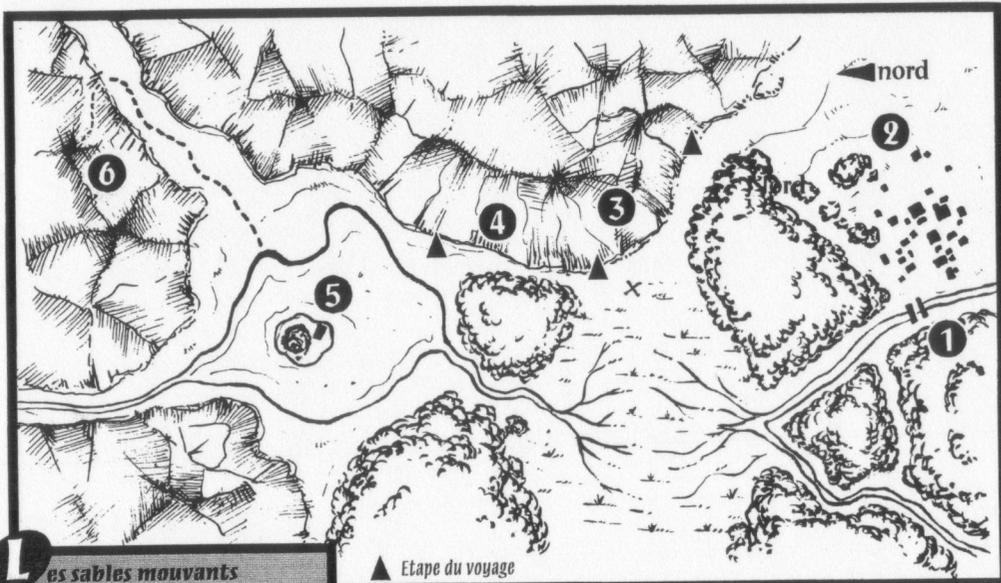
La disparition de l'aînée d'Abbamund et la mort éventuelle de ses frères ne sera pas sans conséquence sur la suite du scénario (voir le paragraphe *Épilogue*). Pour le moment, Abbamund sort et survole les abords immédiats du nid (en particulier les marais) pour retrouver les siens et punir les meurtriers. Après quoi, elle s'éloigne vers l'est, sans avoir repéré les PJ.

Les marais

L'aînée d'Abbamund gît donc dans les marais, au pied de la falaise. Il va bien falloir aller lui reprendre la boîte... La descente se déroule sans difficultés, puis le groupe avance dans une eau boueuse et verte où crévent des bulles de gaz fétide. Les humains s'y enfoncent jusqu'à la taille et leurs mouvements sont divisés par 2. Le PJ qui se trouve en tête doit réussir un jet d'Orientation tous les rounds ou s'enliser dans des sables mouvants. Il faudra au moins 10 rounds aux PJ pour atteindre le cadavre de la petite dragonne. Celle-ci flotte le ventre en l'air, prise dans des plantes aquatiques, à l'endroit marqué «X» sur le plan. La prison du rorphyr est quelque part dans la vase, à 3 mètres du corps. Il faut un jet sous INT -3 et 10 rounds de recherche pour la retrouver.

Ce ne sera pas si simple, bien sûr! Les marais est un endroit particulièrement propice aux attaques du rorphyr et du golem, et ce dernier est dans son élément...

Enfin et surtout, les marais est hanté. Voilà plusieurs siècles, une armée d'hommes a fait retraite dans les marais. Ceux d'entre eux qui ont été victimes des sables mouvants sont restés là, et hantent le lieu de leur mort. Chaque PJ qui entre dans les marais doit réussir trois jets de sauvegarde contre les bâtons magiques. S'il rate le premier, il voit apparaître une centaine de cavaliers et de fantassins décharnés. Si le deuxième échoue, il les voit charger. Et s'il manque le troisième, il succombe à la peur... Si son premier jet réussit, il ne voit pas apparaître les fantômes. S'il réussit le deuxième, ils disparaissent. La horde n'est qu'une illusion, mais elle est très crédible... Chaque PJ



Les sables mouvants

Une fois enlisé, il faut réussir un jet sous FOR -2 pour s'en sortir au premier round. Ensuite, faites faire un jet de FOR/round avec un malus cumulatif d'un point à chaque fois. Si le PJ est aidé par un ami, il n'a pas de malus, mais un jet de 20 (une maladresse) indique que les deux PJ se retrouvent pris. Une fois sortie des sables mouvants, la victime a -1 à ses jets physiques jusqu'à ce qu'elle se repose pendant au moins une heure.

qui la voit est attaqué par un soldat. Il doit réussir un jet de sauvegarde contre les bâtons magiques ou être « tué » par le soldat et tomber inconscient pour 1d4 tours. Les PJ peuvent attaquer leurs agresseurs comme s'ils étaient réels. Si un PJ tue un soldat, il ne verra plus jamais la horde. Le rorphy est tout prêt à profiter de la panique que les fantômes créeront probablement...

Le kraal

La lourde porte de pierre du kraal (4) est dissimulée dans une faille de la falaise. Lorsque l'on s'en approche à moins de 3 mètres, une Bouche magique surgit et déclame l'énigme suivante :

« Je suis d'abord fille du ciel
Puis épouse de la terre
Et enfin mère des plantes.
Qui suis-je ? »

La réponse est « l'eau ». Quelle que soit la langue dans laquelle on répond, la porte s'ouvre avec un petit déclic. Elle se ferme toute seule, mais il suffit d'une simple poussée pour l'ouvrir de l'intérieur.

Le kraal est une petite grotte, qui peut abriter jusqu'à huit personnes. Il y fait toujours bon.

Etape du voyage

Au fond, face à la porte, une petite statue chache de l'eau (potable, pas bénite) dans un bassin de pierre. Si les PJ s'en prennent à Cwido parce qu'il ne sait pas ouvrir le kraal, le petit-homme ne leur adressera plus la parole et voyagera un peu à l'écart jusqu'à ce qu'ils le convainquent de cesser de bouder.

Erreden

Le temple (5) est une construction basse, en pierres brunes, qui se trouve sur une île boisée au centre d'un lac. Le groupe descend jusqu'à la rive est par un escalier taillé dans la falaise. Plusieurs petites barques sont amarrées à un ponton. Elles peuvent contenir jusqu'à trois personnes, dont une manie la godille.

L'eau claire et sans ride du lac est trompeuse. Le gardien du temple s'y cache, et ne laisse passer qu'une barque normalement chargée à la fois. Sinon, il sort et attaque. Si le golem est toujours à la poursuite des PJ, il se lance à la poursuite des derniers et se dissout dans le lac, faisant sortir le gardien.

Les aventuriers pénètrent dans le temple par le bassin où les clercs nourrissent le gardien. Ils sont bien accueillis et, lorsqu'ils ont exposé leur affaire, ils sont conduits devant le grand prêtre. Celui-ci, un nommé Loergh, les emmène immédiatement dans le saint des saints du temple, la salle des idoles. La pièce est immense, ronde et surmontée d'un dôme. Les colossales statues semblent porter le plafond et la foule des dieux mineurs s'étale à leurs pieds.

Loergh se charge de plonger la prison du rorphy dans le bassin d'eau bénite qui se trouve au centre de la salle.

Les PJ sont ensuite conduits dans des appartements et on leur sert un repas. Les clercs soignent les blessés (sorts disponibles : 6 Soins des

blessures légères, 2 Apaisements, 2 Guérisons de la cécité, 4 Guérisons des maladies, 1 Délivrance de malédiction, 4 Soins des blessures graves, 1 Soins des blessures critiques). Loergh déclare qu'il va réfléchir au problème du rorphy. Il va travailler tard, et commettre une imprudence... Peu avant l'aube, les PJ sont réveillés par des hurlements venant de la salle des idoles. Loergh a été voir comment se comportait la prison. Le rorphy, qui sentait sa dernière chance venue, a jeté toutes ses forces dans la bataille et le clerc a succombé. En proie à de terrifiantes visions, il a ouvert la prison avant de s'écrouler. Il est inconscient, plongé dans le même sommeil fiévreux qu'Arramax.

Quant au rorphy, il est coincé dans l'enceinte sacrée de la salle des idoles. Il se défendra jusqu'au bout, mais les PJ finiront certainement par le remettre dans sa prison. Seul les deux clercs de garde oseront accompagner les PJ dans la salle des idoles.

Le grand prêtre fait appeler les PJ dès son réveil, quelques heures plus tard. Il a eu une idée. Le volcan Krabatoa (6) a toujours menacé Erreden. Ses nombreuses éruptions n'ont épargné le temple que parce que l'eau du lac arrête la lave. Loergh a longtemps étudié les humeurs du volcan et a fini par découvrir que des Fondamentaux du feu l'habitaient et provoquaient les éruptions. Aussi, il monte au cratère régulièrement et les apaise par un rituel de son invention. Grâce à lui, le Krabatoa est calme depuis près de 50 ans. Loergh pense qu'on peut détruire le rorphy en jetant la prison dans le cratère du Krabatoa.

Fausse fin

Les coulées de lave solidifiée permettent d'accéder facilement aux bords du cratère. Les Fondamentaux du feu n'aiment pas être dérangés, et les

Vade mecum n°0 bis

Vendus ! Pourris ! *Cave canem* fut une belle aventure, couronnée par le succès que l'on sait (nous avons reçu DEUX lettres de félicitations et pas moins de DIX-HUIT lettres d'insulte. Un triomphe, on vous dit !). Malheureusement, nos complices se sont laissés acheter... *Cave canem* a été récupéré par le système. Le numéro 1, dont nous avons saboté la parution, était devenu un gentil fanzine bien polié, où tout le monde disait du bien de tout le monde... On murmure même que certains de ses rédacteurs auraient gagné de l'argent avec. Pas de ça pour nous, non merci ! A nous le dur chemin de l'Artiste, la noble Pauvreté, les nouilles Froides à 4 heures du mat' parce que l'inspiration, ça creuse, et toutes ces sortes de choses Merveilleuses sans qui la vie serait bien fade. Et bien entendu, il n'est pas question d'interrompre notre combat. *Cave canem* est mort ? Vive *Vade mecum* ! Notre zine pirate continue et continuera à squatter les pages bien léchées de ce canard ronronnant, telle la tique enrégée dans le poil pelé du chien-chien à sa mère. Et vive le droit de dire « merde » !

Les zôteurs



Alors voilà. Depuis 100 ans, la rédaction en chef de Casus Belli impose à tous les lecteurs ses critères esthétiques petit-bourgeois étriqués et mesquins. Y en a marre de ça aussi ! Laissons s'exprimer tout le monde ! On refuse énormément de dessins, dans lesquels il y a des œuvres spontanées, et tout à fait dignes d'être publiées, comme ce magnifique dragon.



DEFINITION DU JEU DE RÔLE

Nous proposons aux médias, et notamment à la télévision, cette définition du jeu de rôle, claire, synthétique et rigoureuse. Connaissant la tendance des journalistes à se copier les uns les autres, nous ne doutons pas que d'ici quelques mois, elle sera adoptée par la totalité de la profession.

« Pour jouer au jeu de rôle, il faut être plusieurs, et il convient de se munir d'un harpon et de bottes d'égoutier. Certains adeptes utilisent également un casque de chantier, des épées en mousse et un gigot, mais ces excès ont tendance à effrayer la plupart des rôlistes. Le premier qui tue la baleine a le droit de construire un hôtel, à moins que son roi ne soit en échec, auquel cas il perd des points de vie, qu'il est possible de récupérer en devinant qui a assassiné le Dr Lenoir. Par ailleurs, lorsque les piles de la console sont usées, elle fait un ornement de cheminée tout à fait acceptable, mais qui risque de rendre épileptique si on le regarde trop souvent. Il est également possible de s'adonner au jeu de rôle en grandeur nature, auquel cas l'adjectif « macabre » doit y être accolé. »

Appel au peuple

Le titre de *Vade mecum* a été choisi au terme d'une discussion marathon de seize heures, et uniquement parce que nous ne pouvions pas nous mettre d'accord sur autre chose (nous avons fait l'erreur d'acheter un dictionnaire des citations latines, pour « simplifier notre choix »). L'un de nous proposait *Corpus delicti*, qui est court et percutant. L'autre ne voulait pas en entendre parler, et s'en tenait farouchement à *De omni re scibili et quibusdam aliis*, qui est plus joli, mais un peu long. Et vous, qu'en pensez-vous ?



PJ risquent d'être rôtis vivants avant d'avoir rempli leur mission. Loergh a gravé son rituel d'apaisement sur un rocher, au bord du cratère (il faut au moins un tour pour le trouver). Il peut être accompli par tous les clercs de niveau 2 et plus, et consiste à jeter des végétaux séchés dans la lave en psalmodiant une prière au roi élémental du Feu.

Aussitôt la prison disparue dans la lave, les PJ se sentiront soulagés : l'emprise du rorphyr a disparu. Mais l'aventure n'est pas encore finie...

Épilogue

Les PJ peuvent revenir à Erreden, où Loergh les attend. Si Gwido est toujours là, il les invite à rejoindre le Petit Pays avec lui.

Trois jours après l'épisode du Krabatoa, les PJ croisent des réfugiés halflings du Petit Pays. Abbamund a tout détruit pour venger ses enfants. La femme de l'aubergiste reconnaît les PJ. Désolée, elle leur explique que le seigneur Arramax était trop faible pour faire quoique ce soit mais qu'il a tenu à rester. Le pauvre doit être mort!

LES PNJ

Pour AD&D 2

► Le golem de boue

CA 9; DV 8; PV 55; Mou. 9; TAC0 12; AT 1 (étouffement); Dégâts 2d6; INT 8; AS 2d6 de dégâts automatiques d'étouffement s'il touche; seulement blessé par les armes magiques. Immunité aux sorts de sommeil, de charme et d'immobilisation. Immunité aux gaz. Marche sur la boue et les sables mouvants. Il peut rester immergé indéfiniment dans la boue. Se dissout au contact de l'eau pure et claire (2d6 de dommages par round d'immersion). Plutôt lâche, il s'enfuit s'il est découvert, mais attaque sans pitié s'il se sent en position de force.

► Gwido

CA 7; DV 1-1; PV 7; Mou. 9; TAC0 19; AT 1 (épée courte); Dégâts 1d6.

CA 2 pour les ennemis plus grands que les hommes.

Camouflage dans les bois : 10% de chance de le trouver. Se comporte de façon inconsciente et héroïque en toutes occasions.

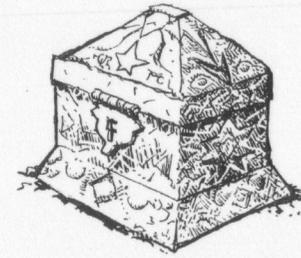
► Les enfants d'Abbamund (3 bébés dragons rouges)

CA -1; DV 7; PV 40, 30, 25; Mou. 9 (vol 24); TAC0 13; AT 2 à terre (griffes et morsure), jusqu'à 6 en l'air (écrasement, passage en planant, coup de patte, de queue ou d'aile, piqué); Dégâts 4d8/1d8+2 chaque.

Ils ne sont pas atteints par l'huile enflammée et n'encaissent que la moitié des dégâts des boules de feu. Ils sont trop jeunes pour avoir déjà pris leur couleur (ils sont blancs) et peuvent souffler. Ils volent assez mal.

► Abbamund (grand dragon rouge femelle)

CA -3; DV 15; PV 90; Mou. 9 (vol 24); TAC0 8; AT 3 à terre (2 griffes et 1 morsure),



Gwido n'hésite pas un seul instant, et file retrouver sa famille. Si les PJ le suivent, ils découvriront le Petit Pays recouvert d'un nuage de cendres. Ils trouveront Arramax près du *Fin relais*, adossé à un arbre calciné. Il est vivant, mais très faible. Abbamund survole le Petit Pays en rase-mottes, et finit par repérer les PJ. Elle revient et atterrit près d'eux. Il ne lui reste plus qu'un souffle, mais elle est folle de rage et les attaque sans hésiter. Faites du combat un moment horriblement stressant. Finalement, c'est Gwido qui la tue en plantant sa petite épée dans la partie faible de sa cuirasse (le dessous mou de sa mâchoire inférieure). Ainsi, il accomplit son rêve : devenir un héros.

Quelques jours après la mort d'Abbamund, un petit groupe de nains descend des montagnes. Après un examen minutieux du cadavre du dragon, ils remettent au conseil des sages la récom-

Le Livre des kraals

Lorsque les PJ voyagent, il y a 10% de chances, modifiées selon la région où ils se trouvent, que le livre indique un kraal à proximité. Chaque kraal est protégé par une énigme, et il faut réussir au moins un jet sous INT -3 pour la résoudre... si elle n'a pas été prévue à l'avance par le MJ. Tous les kraals sont identiques à celui de l'aventure.

pense promise par leur roi il y a 150 ans pour la tête d'Abbamund (50 000 PO). Après leur départ, au cours d'une fête mémorable, les petites-gens donnent 12 000 PO aux PJ. Après tout, ce sont les compagnons du nouveau héros... Par ailleurs, l'oncle de Gwido leur fera cadeau d'un exemplaire du *Livre des kraals*.

Une fois remis, Arramax part, après avoir remercié les PJ et juré publiquement de ne plus jamais mettre les pieds au Petit Pays.

Selon la qualité de leur jeu, les PJ pourront se partager de 20 000 à 40 000 points d'expérience.

Benjamin Lupo

illustration : Roland Barthélémy

plan : Cyrille Daujean

jusqu'à 6 en l'air (écrasement, passage en planant, coup de patte, de queue ou d'aile, piqué); dégâts 4d8+4/1d10+3 chaque; AS 3 cônes de feu par jour (40 m de long pour une ouverture minimum de 60 cm et maximum de 9 m).

Sorts : 6 du 1^{er} niveau (Charme personne, Lumière, Ventriloquie, Bouclier, Sommeil); 5 du 2^e niveau (Détection de l'invisibilité, Image miroir, Force fantasmagique, Toile d'araignée); 5 du 3^e niveau (Dissipation de la magie, Immobilisation d'une personne, Protection contre les projectiles normaux); 4 du 4^e niveau (Métamorphose d'autrui, Œil du magicien)

Elle a droit à un jet de sauvegarde contre les attaques basées sur le feu, n'est pas atteinte par l'huile enflammée et n'encaisse que la moitié des dégâts d'une boule de feu.

► Le gardien du temple

CA 2; Mou. 12; DV 7; PV 40; TAC0 13; AT 2; Dégâts 2-12/2-12.

C'est une sorte de dinosaure aquatique avec un long cou. Si les PJ lui jettent suffisamment de nourriture (au moins six rations), il arrête de les attaquer pour manger. S'il est gravement blessé, il disparaît sous l'eau.

► Fondamentaux de feu

CA 5; Mou. 18 (vol); DV 1+1; TAC0 19; AT 1 attaque en piqué; Dégâts 1d6.

Ces créatures ressemblent à de grandes chauve-souris de feu sans véritable corps. Ils sont au nombre de 2d10, et attaquent en se collant à leurs victimes. Ils ne peuvent être touchés que par les armes magiques, et sont immunisés contre le feu et les sorts de sommeil et de charme.

► Le rorphyr (1)

CA -2; DV 13; PV 80; Mou. 24; TAC0 9; AT 1 toucher+visions; Dégâts 1d4+terreur.

C'est une silhouette humaine grisâtre et translucide, habillée d'une robe à capuchon qui cache son visage. Il n'est pas arrêté par les objets solides, et ne peut être touché que par des armes magiques +2 ou plus. De plus, il est immunisé contre les sorts de sommeil, de charme et d'immobilisation. Il peut être repoussé, mais n'est détruit que sur un résultat « d » et s'il rate un jet de sauvegarde contre les sorts.

Le rorphyr projette des visions qu'il puise dans les peurs de ses victimes. Les personnes les plus intelligentes sont les plus vulnérables. Lorsqu'on voit un rorphyr, il faut réussir un jet inversé sous son INT (c'est-à-dire faire plus que son Intelligence). En cas d'échec, le PJ est submergé de visions abominables qui l'obligent à s'enfuir de façon irrationnelle (tirez la direction au hasard) le plus vite possible pendant 1d4+2 round. La fuite épuise les victimes. À moins de réussir à chaque round un jet de sauvegarde contre les sorts, elles perdent temporairement 1d3 points de CON par round (n'oubliez pas de diminuer les PV en conséquence). Si leur CON chute en dessous de 3, elles perdent conscience jusqu'à ce que leur CON repasse au-dessus de 3 (elle remonte d'un point par tour). Si une victime échappe à l'attaque d'un rorphyr, elle est immunisée contre ses visions pour les prochaines 24 heures. Le contact physique avec le rorphyr est glacial, cause 1d4 points de dégâts sous forme de gelures et provoque la même terreur que ci-dessus.

(1) Traduction et adaptation du *Darkhood* que l'on trouve dans DMR2 *Creature Catalog*, *Challenger series*, *Dungeons & Dragons*, TSR, 1993.