

texte
Christian Cirri
illustration
Rolland Barthélémy
plan
Cyrille Daujean

LE MAL DU PAYS



Pour Advanced Dungeons & Dragons seconde édition

Ce scénario de niveau 10-12 s'adresse à 4 à 6 aventuriers d'alignement plutôt bon.

Il était une fois...

... Un petit royaume au doux nom d'Ardanel. Il s'étendait de la chaîne des Pics, au nord, jusqu'à la mer d'Azur, au sud; du désert des Songes, à l'est, jusqu'à la forêt d'Ysanthe à l'ouest. De nombreuses races vivaient en harmonie sous la tutelle d'un roi fort, juste et bon. Le royaume était prospère et tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où...

Bargzalbú, le Tueur de mondes, un puissant prince des enfers, décida de quitter son royaume pour conquérir le monde des mortels et ainsi tromper son éternel ennui. En une nuit il rassembla ses armées, hordes de créatures terrifiantes et sans pitié. Puis, ouvrant un portail magique sur la terre, il y vomit ses armées de ténèbres. Elles déferlèrent sur Ardanel, ne laissant derrière elles que des morts et des cendres.

Le roi Raven, qui était à la fois un guerrier et un sage, mena une guerre sans merci au Tueur de mondes. Se rendant bien vite compte qu'il ne pourrait vaincre le démon par des moyens conventionnels, il demanda conseil à un mage. Des recherches difficiles amenèrent ce dernier sur la trace d'un antique enchantement qui permettrait de neutraliser le démon durant un temps infini. Il enchantait alors une pierre précieuse qui devint une prison si puissante que même un prince des enfers ne pourrait en sortir sans une intervention extérieure. Et Bargzalbú connut la défaite, pour la première fois de son existence, et fut enfermé dans la gemme pour l'éternité... La pierre précieuse fut scellée au cœur du royaume, dans le château du roi. L'endroit où elle fut placée est si bien protégé que personne, même un puissant démon, ne peut s'en approcher sans périr sur le champ. C'était il y a cinq cents ans... Le temps passa, inexorablement, mais la légende du Tueur de mondes et de sa gemme-prison fut révélée à chaque roi. Car seul le souverain d'Ardanel peut, par on ne sait quel artifice, approcher la gemme et en libérer son apocalyptique occupant.

L'histoire

Depuis quelques semaines, il semblerait que le royaume soit à nouveau sujet à des troubles. Des orques pillent les villages, des hobgobelins attaquent des villes, les routes sont fréquentées par des hordes de créatures du chaos, les nuits sont hantées par des monstres à glacer d'effroi... Le Mal est revenu dans le pays. Le bleu

du ciel a disparu, de lourds nuages noirs recouvrent le royaume, les orages et la pluie se sont installés à demeure et les jours ensoleillés ont laissé la place à une longue nuit sans fin.

Derrière tous ces maux, il y a Karan, un puissant duc des enfers, bien décidé à délivrer son maître pour pouvoir régner à ses côtés sur le monde des hommes... Valurus, le roi, est inquiet. Il subodore le retour d'un mal ancien qui mettrait le royaume et le monde tout entier en péril. Il n'a pas peur de ce mal parce qu'il sait qu'il est le seul à pouvoir libérer Bargzalbú, et il est prêt à mourir plutôt que de faillir. Mais voilà, le problème est plus épineux que cela : il a un fils, ou plutôt un œuf ! Eh oui !. Valurus est en fait un dragon doré (qui passe le plus clair de son temps sous forme humaine) et il craint qu'on ne fasse pression sur lui en menaçant la chair de sa chair. Il a donc fait quérir les plus grands héros du royaume afin que ceux-ci, à leur insu, protègent son fils, et par conséquent le monde entier, en attendant de trouver une solution pour bannir le Mal.

Petite mise en bouche

Les aventuriers se délectent d'une soupe brûlante et d'un bon feu dans une auberge d'un village de petite importance. Il faut dire qu'en ce moment, il est plus agréable d'être à l'intérieur, au sec et en ville, plutôt que dehors, trempé jusqu'aux os, à servir de repas à quelque créature démoniaque. Les rumeurs vont bon train, « la fin du monde approche » disent certains, et ils ne croient pas si bien dire. Alors que les aventuriers commencent à se réchauffer, la porte de l'auberge s'ouvre violemment, laissant apparaître un jeune homme couvert de sang, visiblement épuisé et, bien sûr, trempé. L'aubergiste se précipite et l'empêche de s'écrouler, le soutenant tant bien que mal. Il a juste le temps de dire : « Des orques, ils seront là dans un instant ! », avant de s'évanouir. Soudain, un grondement sourd devient perceptible. La terre se met à trembler comme si une armée arrivait au galop sur le village. Par la fenêtre, il semble qu'une marée d'yeux rouges déferle à grande vitesse. Puis les premiers cris éclatent et la fureur du combat embrase le village tout entier...

Les orques sont une centaine, dont certains montent des loups. Ils foncent dans le tas sans se préoccuper de tactique. Un si petit village ne devant pas, d'après leurs prévisions, pouvoir résister très longtemps. S'ils subissent trop de perte (une vingtaine de morts), ils prendront la fuite. Une fois la bataille terminée, l'aubergiste informe les aventuriers que le jeune blessé désire les voir immédiatement. Arrivés à son chevet, ils se rendront vite compte qu'il est mourant. Il fait un effort surhumain pour leur adresser ces quelques

mots : « Le roi, il veut vous voir... Plus vite possible... » Puis désignant un petit paquet d'une main tremblante : « Le sceau vous permettra de vous faire reconnaître... » et, il meurt.

Le paquet contient une bague superbe, faite de plaine et rehaussée d'or fin. C'est l'un des cinq sceaux royaux existant, et prouve sans équivoque sa provenance.

Introduction

C'est sous une pluie battante que les aventuriers arriveront à Kyria, la capitale. Cela fait maintenant trois semaines que le soleil n'a pas réussi à percer la sombre masse nuageuse qui semble recouvrir tout le pays. Le palais du roi se dessine à la lueur des éclairs, et le fracas de l'orage tout proche rend presque inaudible le bruit des sabots sur le pavé.

La bague permet aux aventuriers d'entrer au château comme s'ils étaient le roi en personne. Ils sont immédiatement conduits dans la salle du trône.

Valurus les y attend, près d'une gigantesque fenêtre d'où on peut embrasser la ville entière d'un seul coup d'œil. Lorsque les aventuriers arrivent, il se retourne, ses traits sont tirés par le manque de sommeil : « Bonsoir valeureux héros. Si je vous ai fait venir aussi précipitamment, c'est que l'heure est grave et que vous êtes parmi les seuls à pouvoir accomplir la tâche délicate que je vais vous confier. Je possède une relique puissante que je désire, en ces temps troublés, mettre en sécurité chez Alianne, plus connue sous le nom de la Sorcière bleue. Elle seule possède les pouvoirs d'empêcher quiconque de s'en approcher et si, par malheur, vous deviez échouer, alors je crains que notre beau royaume soit condamné à la destruction.

Sachez que cette mission, si elle vous semble simple, n'en est pas moins particulièrement dangereuse. Je pense en effet que le duc des enfers contre lequel nous luttons actuellement va tout faire pour récupérer cette relique.

Je vous demanderai donc de ne pas perdre de temps et de partir sur le champ. La Sorcière bleue habite dans un vieux temple au cœur de la forêt d'Ysanthe, à l'ouest. Prenez ceci et partez vite ! »

Alors qu'il désignait un coffre aux dimensions honorables, le roi se retourne vers la baie vitrée et pousse un rugissement : « Vite, partez pendant qu'il en est temps ! » Trois formes viennent d'investir la salle du trône depuis l'extérieur, en faisant voler en éclats les vitres. Elles ont l'air particulièrement puissantes et menaçantes : il s'agit de Karan, le duc de l'enfer; d'un Chevalier de la mort (Weirddoom) monté sur un cheval de jais aux naseaux fumants; et d'un Elfe noir (Arkon) qui chevauche un pégase noir.

Les aventuriers ont tout intérêt à prendre le coffre et à fuir au plus vite. Le roi couvrira leur départ avec quelques sorts. Néanmoins, s'ils se retournent un bref

PREMIÈRE ATTAQUE ORQUE

Fantassins orques
(x70, BM p. 221) : AL LM; CA 6; VD 9(12); DV 1; pv 4; TACO 19; #AT 1; Dégâts 1d8; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Stable.

Monteurs de loups
(x25, BM p. 221) : AL LM; CA 6; VD 9(12); DV 1; pv 5; TACO 19; #AT 1; Dégâts 1d8; AS Charge; DS Néant; RM Néant; TA M; M Stable.

Loups géants
(x25, BM p. 176) : AL NM; CA 6; VD 18; DV 4+4; pv 20; TACO 17/15; #AT 1; Dégâts 2d4; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA G; M Stable.

Garde orque
(x4, BM p. 221) : AL LM; CA 4; VD 9(12); DV 2; pv 11; TACO 19; #AT 1; Dégâts 1d8+1; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Élite.

Chef orque
(x1, BM p. 221) : AL LM; CA 4; VD 9(12); DV 3; pv 16; TACO 17; #AT 1; Dégâts 1d8+2; AS Néant; DS Néant; RM Néant; TA M; M Élite.

DANS LE VILLAGE

Andros, paladin déchu
AL : LM; For 17, Int 15, Sag 18, Dex 15, Con 18, Cha -4; CA 2; VD 9"; DV 9+9; pv 99; TACO 9; #AT 2; Dégâts 1d10+3; AS Peur, Arme magique, Sorts; DS Sorts; RM 10%; TA M; M Sans peur.
Sorts : Peur, Protection contre le Bien, Détecter la magie, Blessures légères (x3); Silence, Lame de flammes, Résister au feu, Résister au froid; Cécité, Maladie, Dissipation de la magie, Animer les morts. Andros possède une épée à deux mains +1 sanglante, avec le pouvoir spécial de Confusion (au contact et pour 2d6 rounds).

Les guerriers squelettes (x4)

AL NM; Int Exceptionnelle; CA 2; VD 6; DV 9+2; pv 72; TACO 11; #AT 1; Dégâts 1d10+3; AS +3 au dé d'attaque, Peur; DS immunité aux armes non magiques et Vade Retro; RM 90%; TA M; M Sans peur. Ils sont armés d'épées à deux mains +2, Voleuses de vie. Toute créature ayant moins de 5DV s'enfuit terrorisée.

Les montures de cauchemar (x5, Nightmares)

AL NM; CA -4; VD 15/36; DV 6+6; pv 40; TACO 13; #AT 3; Dégâts 2d4/2d4+2/2d4+2; AS Néant; DS Aveuglement; RM Néant; TA G; M Sans peur. Une monture de cauchemar produit de la fumée et des éclairs qui peuvent aveugler. Ses opposants doivent réussir un jet de sauvegarde ou avoir une pénalité de -2 sur leur TACO et les dégâts qu'ils font.

Hugo, lutin

(BM p. 177) : AL LB; CA 3; VD 12; DV 1/2; pv 4; TACO 20; #AT 1; Dégâts 1d2; AS Sorts; DS Se sauvegarde comme un clerc de niv. 9; RM Spécial; TA Tout petit; M Stable (Champion pour défendre Gavin). Compétences spéciales : Géographie, Légendes.

Gavin, dragon doré

(Voir ses caractéristiques de la première semaine dans l'encadré ci-contre) (BM p. 69) : AL LB; CA -1; VD 12/Vol 40(D), Nage 12(15); DV 10; pv 80; TACO 11; #AT 3; Dégâts 1d10/1d10/6d6; AS Souffle (2d12+1); DS pouvoirs; RM Néant; TA G; M* Fanatique.

instant, ils pourront voir Valurus se transformer très rapidement... en dragon doré ! C'est à bride abattue que les aventuriers quittent le château. Derrière eux, le combat fait rage...

En route vers l'aventure

Le voyage qui mène à la forêt d'Ysanthe dure environ une semaine, au cours de laquelle les personnages peuvent avoir affaire à quelques tribus d'orques, quelques bandes d'ogres, de trolls ou encore de grandes troupes de gobelins (voir table). Plus les aventuriers progressent vers la forêt et plus la mort et la désolation semblent avoir frappé la région. Quand les villages et les fermes ne sont pas rasés, ils sont abandonnés. Les réfugiés convergent, emmenant leurs maigres possessions, vers Kyria et ses remparts où ils espèrent trouver asile et protection.

En cours de route, les aventuriers aperçoivent au loin les lumières d'un village. En s'approchant, ils entendent des hurlements de douleur et, j'en suis persuadé, ils se précipiteront pour voir de quoi il retourne.

En arrivant sur place, la situation est assez claire. Quelques hommes en armure, dont certains montés sur des chevaux noirs, sont en train de torturer des paysans en pleine rue. La population doit se cacher car personne d'autre n'est visible. Les volets des maisons sont fermés et seule l'auberge paraît éclairée.

Entendant les personnages arriver, les mystérieux guerriers leur font face, révélant ainsi leurs horribles visages. Ce sont des guerriers squelettes accompagnés d'un paladin déchu. En voyant le coffre transporté par les personnages, ils exigent qu'on leur donne. Si nos héros refusent, ils les attaquent aussitôt.

Après le combat, les aventuriers sont accueillis à bras ouverts dans l'auberge. L'aubergiste leur cédera sa chambre, la plus confortable d'après lui. Quelques villageois viendront même se joindre à la fête, voir qui sont les héros qui ont empêché que le village soit rasé.

Mais les personnages vont aussi avoir une sacrée surprise. Après le repas, alors qu'ils se préparent à sombrer dans un sommeil réparateur bien mérité, quelque chose frappe à l'intérieur du coffre confié par le roi et une petite voix fluette appelle : « Ouvrez-moi ! Ouvrez-moi, vite ! » Une fois le coffre ouvert, en jaillit un petit bonhomme d'une quinzaine de centimètres de haut complètement affolé, et qui essaye de se cacher derrière le plus musclé des PJ. Le coffre révèle alors son contenu : un bel œuf de couleur jaune sombre. D'ailleurs, cet œuf bouge très légèrement et le miracle de la vie s'accomplit sous leurs yeux. La coquille commence à se fendiller et une petite tête de dragonnet apparaît dans l'ouverture, en poussant un petit cri strident. Puis après

Table de rencontre

Effectuer un jet (2d6) chaque jour	
2-3	Une tribu d'ogres (2d10+5)
4-5	Rien
6-7	Une bande d'orques (1d10x5)
8-9	Des trolls (2d6)
10-11	Rien
12	Une troupe de gobelins (1d10x5)

avoir un peu cligné des yeux, le bébé regarde en direction du plus proche personnage féminin (ou à défaut du personnage ayant l'armure la plus rutilante) et s'écrie : « Boban ! » (ou Boba si c'est un homme).

Voilà donc les aventuriers avec un lutin et un bébé dragon sur les bras. Hugo, le lutin, raconte que ce dragonnet est le fils de Valurus et de la Sorcière bleue. Lui était là pour aider un peu, pour faire en sorte que l'œuf n'écloise pas trop vite. Bref, il a fait tout ce qu'il a pu, mais l'œuf en a manifestement décidé autrement puisque le dragonnet n'était pas censé naître avant deux semaines.

La présence d'un dragonnet va vite se remarquer, et les habitants du village vont plus être tentés de fuir à son approche que de lui sauter au cou. La réputation des dragons n'est hélas plus à faire dans les campagnes... Le lutin fera de son mieux pour aider les personnages, bien qu'il soit trouillard au plus haut point. Néanmoins, il sera toujours très courageux si quelqu'un veut faire du mal à son protégé, Gavin.

Un dragon, c'est porteur !

Gavin est un bébé dragon doré. Ses écailles sont d'un beau jaune sombre avec des reflets métalliques dorés. Sa taille va évoluer de jour en jour, ainsi que ses caractéristiques et ses besoins. A ce sujet, je vous demanderai d'être particulièrement attentif aux lignes suivantes.

Faire du baby sitting avec un enfant, ça n'est pas toujours évident, mais lorsque le nourrisson en question est capable d'avaler un demi-cochon à lui tout seul en un repas, ça se complique un tantinet. Voici donc de quoi est capable ce petit monstre. Gavin parle dès la sortie de sa coquille. Son vocabulaire reste limité à des principes très simples : miam miam (manger ou bon à manger), boba (papa), boban (maman), pas bô (pas beau, méchant), yentil (gentil), plein (plus de trois), pitiit (petit), gô (gros), ite (vite), peue (peur), et quelques autres que je laisse à votre discrétion.

Gavin mange presque tout le temps. Et comme il grandit de jour en jour, son appétit augmente en conséquence. En fin de journée, s'il n'a pas mangé à peu près son poids en viande, il a faim et pleure jusqu'à ce qu'il soit rassasié.

Lorsque Gavin a sommeil il dort, n'importe où lorsqu'il se sent en sécurité, vautré sur un aventurier s'il n'est pas rassuré. Il est très joueur, il aime courir après les

papillons, les rats, tout ce qui est plus petit que lui et qui bouge. Si ça sent bon, il mord et il mange. Il est aussi très curieux et essaye toujours de voir plein de nouvelles choses, quitte à ce que cela joue quelques tours pendables aux aventuriers.

Au début, Gavin ne fait pas la distinction entre le Bien et le Mal, entre ce qu'il a le droit de faire et de ne pas faire. S'il commence par vouloir manger un enfant humain, ce n'est pas qu'il est mauvais, c'est juste parce que c'est un dragon, qu'il a faim, et que personne ne lui a interdit de le faire.

Gavin commencera à essayer de voler au bout de quelques jours. Comme il est probable qu'aucun aventurier ne puisse le conseiller dans cet exercice, son vol sera bien entendu très limité dans le temps et relativement maladroit (classe D).

Lorsqu'il est en danger, le dragonnet peut griffer, mordre et même souffler ! Et vous seriez étonné de voir qu'il peut réduire en bouillie un adversaire d'un coup de dents. Bien sûr, le premier jour il risque de faire plus de peur que de mal, mais après une semaine il en étonnera plus d'un. Mais, il ne se battra que s'il est acculé ou en danger de mort immédiate ; dans tous les autres cas, tout ce qui est plus gros que lui l'impressionne et lui fait peur. Et s'il a peur, il essaye de s'enfuir ou de se cacher le plus vite possible.

Au début, Gavin va grandir de jour en jour, puis sa croissance ralentira très légèrement et il grandira de semaine en semaine. Ses premières caractéristiques sont celles du tableau ci-contre.

Dans le courant de la deuxième semaine (et pour le reste du scénario), il aura les caractéristiques ci-contre, en marge.

Et n'oubliez surtout pas qu'aucun paysan (aubergiste ou autre) ne voudra s'occuper de Gavin et que, de toute façon, il passera son temps à suivre son boba ou sa boban, ou n'importe quelle bestiole sympathique qui passe, quitte à faire les pires bêtises.

La forêt d'Ysanthe

Le temple de la Sorcière bleue, qui se trouve au cœur de la forêt, peut être rejoint par deux chemins différents. Cependant, quel que soit le chemin qu'ils empruntent, les aventuriers découvrent un paysage de plus en plus désolé, des arbres morts, des pendus, un brouillard qui court sur le sol au point qu'on ne peut plus voir ses pieds. Comme si plus on se rapprochait du temple et plus la vie semblait s'enfuir.

● **Première possibilité** : les aventuriers peuvent foncer, tête baissée, à travers bois. C'est à la fois le moyen le plus discret et le plus long, car sans réel repère ou une bonne connaissance de la forêt, ils peuvent se perdre très facilement. La progression sera donc probablement plus lente (1d4+1 jours), mais aussi plus sûre.

Table des rencontres en forêt

Jeter 1d6 chaque jour

- 1-2 Rien
 3 Une petite bande d'elfes (2d3+1). Si les personnages ne sont pas agressifs, ils accepteront de les guider (leur voyage sera écourté d'un jour).
 4 Un ours affamé, il attaquera immédiatement.
 5 Une petite bande de gobelins montés sur des loups (5d4).
 6 Une bande de trolls (3d4)

Table des rencontres sur la route

Jeter 1d10 chaque jour

- 1-2 Une troupe d'orques (5d6).
 3-4 Une troupe d'ogres (2d10).
 5-6 Rien.
 7-8 Une troupe de trolls (2d6).
 9-10 Un coursier orque monté sur un loup.

● **Deuxième possibilité** : suivre le sentier qui mène directement au temple. C'est le moyen le plus simple et la progression y sera rapide (2 jours), mais c'est aussi le plus dangereux, car des troupes d'orques et d'ogres utilisent régulièrement cette voie pour aller piller les villages des alentours.

Chez la Sorcière bleue

Alors qu'ils arrivent dans une vaste clairière où la Mort semble avoir élu domicile, les personnages vont se rendre compte que le temple est à moitié détruit. Un large trou défigure désormais le centre de la clairière. Ici et là sont plantées de nombreuses tentes d'orques et d'ogres. Les restes du temple semblent abriter une partie de l'armée régulière, tandis que du trou béant jaillit une gigantesque colonne de lumière violette, n'éblouissant pas, qui va se fondre dans le ciel.

● **Le temple**. Rentrer dans le temple n'apportera rien aux personnages, si ce n'est un combat supplémentaire et inutile. A titre indicatif le campement abrite envi-

ron 250 orques, ogres et gobelins, tout confondu...

● **Le trou**. Une approche discrète est possible, à condition toutefois de pouvoir dissimuler Gavin. Si les personnages n'y pensent pas, alors Hugo se proposera de rester avec le dragonnet à l'extérieur, tandis qu'ils iront en reconnaissance.

En arrivant en surplomb du trou, les personnages pourront voir qu'un escalier se trouve tout au fond de ce dernier. Mais il n'y a rien, ni pour monter, ni pour descendre. En observant plus d'une demi-journée, les aventuriers verront un elfe noir remonter, apparemment pour donner quelques ordres, puis redescendre. Mais comment fait-il ? Eh bien simplement en se mettant dans la lumière, cette dernière fait, en plus d'être très esthétique, fonction d'ascenseur. En se mettant dans la lumière on descend si l'on est en haut, et réciproquement.

Ce petit problème résolu, les personnages n'ont plus qu'à descendre pour affronter la prison de la Sorcière bleue.

Au centre de la terre

Quand les personnages vont emprunter l'escalier, ils vont avoir une sensation bizarre, ils se sentiront mal à l'aise, surtout à cause de l'obscurité omniprésente.

1) **L'entrée piégée**. Après avoir descendu quelques bonnes dizaines de marches, l'escalier donne sur un vaste couloir. L'obscurité est totale et la magie impossible à utiliser en raison d'un puissant sort (l'équivalent d'une bulle d'Antimagie) lancé sur ce lieu. Pourtant, le couloir affiche clairement les risques qu'il fera courir à l'imprudent : une fosse contenant de nombreux épieux, au sol comme au plafond, sur une longueur de dix mètres. L'erreur à ne pas commettre est de vouloir annuler la magie de ce lieu. En effet, au plafond se trouve un miroir qui reflète les épieux se trouvant au sol. Un sort d'Inversion de la gravité a été lancé sur cette zone et il suffit de se lancer pour... marcher au plafond et traverser tranquillement en passant sur le miroir !

2) **La salle d'élimination des intrus**. Il s'agit d'une petite salle vide très faible-

ment éclairée (lumière violette). La technique des gardes en poste est simple : dès que des intrus arrivent en 4, ils jaillissent de leurs salles (en 3) et attaquent par derrière. La salle ne semble pas avoir d'ouverture en dehors de l'accès à la salle 4 parce que des illusions cachent les ouvertures donnant sur les salles 3.

3) **Les salles de garde**. Une salle avec une table, quelques sièges, un peu de nourriture et quelques armes.

4) **La salle de la statue**. Cette salle est vide la plupart du temps. La statue représente un démon aux ailes membraneuses.

5) **Les couloirs**. De simples couloirs, faiblement éclairés par une lumière violette. Couramment empruntés, il y a 25 % de chance d'y croiser quelqu'un.

5a) **Le guet**. Un garde elfe noir est posté là en permanence. Il tuera le ou les intrus s'il pense avoir l'avantage, ou donnera l'alarme dans le cas contraire.

5b) **Le puits de descente**. Une nacelle et un habile système de poulies permettent de descendre trois personnes à la fois.

6) **Les chambres**. Chacune des chambres contient quatre lits. En général, la moitié sont occupées, les autres elfes noirs vaquant à diverses tâches. En fouillant, on peut trouver un peu d'or et quelques armes ou une armure en adamantite.

7) **Les chambres des chefs**. Chaque chambre est occupée par un chef elfe noir. En général, une des chambres est vide tandis que l'autre est occupée par le second chef qui se repose. Les chefs sont ici des femmes, très belles... mais redoutables.

8) **La salle du trône**. C'est là que le chef suprême des elfes noirs du royaume, un dénommé Arkon, accorde audience. Il y est souvent présent, ainsi que ses plus fidèles lieutenants, afin de vérifier l'état d'avancement de l'invasion du royaume d'Ardanel sur la vaste carte magique qui se trouve au centre de la pièce.

Cette carte est une représentation à l'échelle de tout le pays ; lorsque des troupes se déplacent sur la carte, c'est qu'elles le font sur le terrain. Cinq pentacles sont visibles sur la carte. Lorsqu'une troupe arrive sur l'un de ces pentacles, elle peut être déplacée très rapidement car ces derniers servent à téléporter d'un pentacle à un autre, au choix du tacticien

CHEZ LA SORCIÈRE BLEUE

Salles 3. Gardes elfes noirs (x4, Roublards niv. 6, BM p. 84) : AL CM ; Int Exceptionnelle ; CA 4 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 35 ; TACO 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d4+3/1d4+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 62 % ; TA M ; M Élite. Leurs dagues sont magiques et en adamantite, elles confèrent un bonus de +3 au toucher et aux dommages.

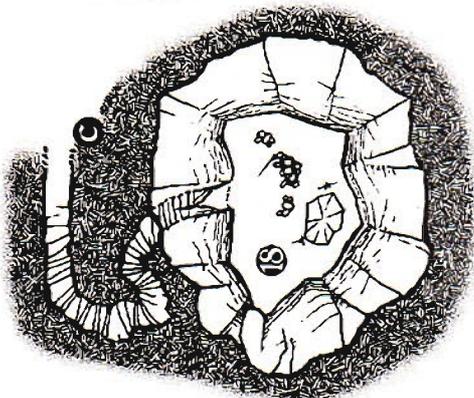
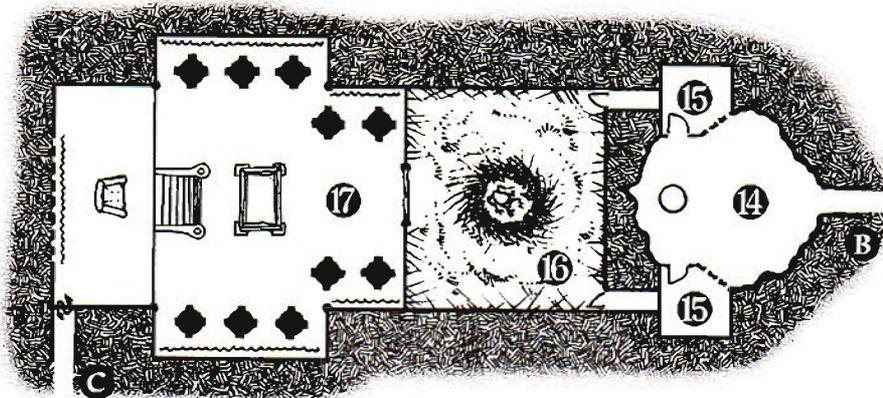
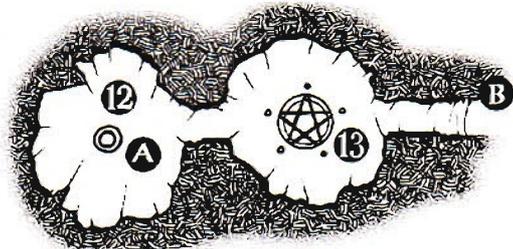
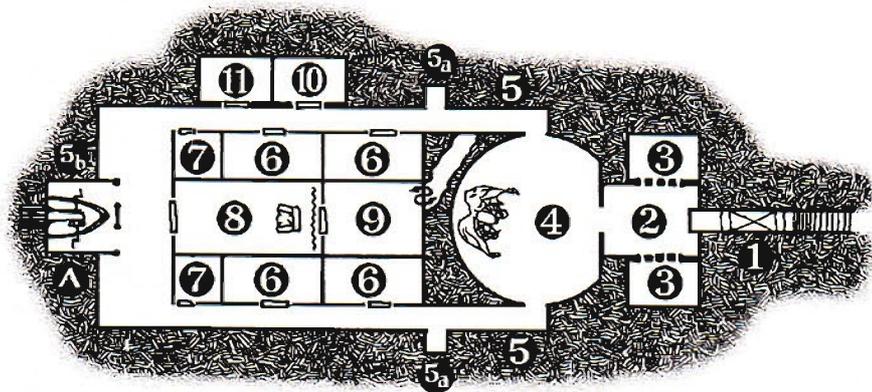
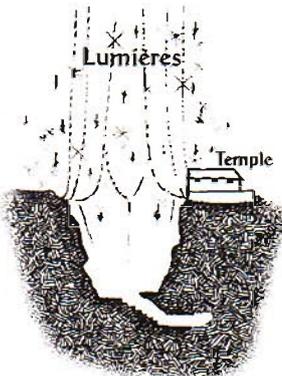
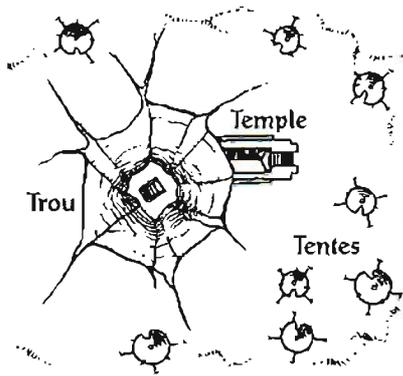
Salle 5 et 5a. Gardes elfes noirs (Guerrier niv. 3, BM p. 84) : AL CM ; Int Exceptionnelle ; CA 4 ; VD 12 ; DV 3 ; pv 24 ; TACO 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d3 ou 1d6+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 56 % ; TA M ; M Élite. Ils sont armés d'arbalètes de poing (fléchettes empoisonnées) et d'épées courtes en adamantite.

Salle 7. Chefs elfes noires (x2 Guerrier-clerc niv. 8-7 BM p. 84) : AL CM ; Int Génie ; CA 0 ; VD 12 ; DV 6 ; pv 45 ; TACO 13 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6+3 ; AS Spécial ; DS Spécial ; RM 64 % ; TA M ; M Champion. Sorts mémorisés : Blessures légères (x3), Métal brûlant, Peau d'écorce, Silence, Cécité (x2), Blessures graves. Elles se battent avec des épées courtes en adamantite.

GAVIN, DRAGON DORÉ (première semaine)

Caractéristiques/jours	1	2	3	4	5	6	7
CA	5	4	3	2	1	0	-1
VD : normal, vol, nage	9, 15, 6	10, 18, 8	11, 20, 10	12, 22, 12	12, 24, 12	12, 26, 12	12, 30, 12
DV	4	5	6	7	8	9	10
pv	10	15	20	25	30	40	50
TACO	17	16	15	14	13	12	11
#AT	3	3	3	3	3	3	3
Dg	1d3/1d3/2d4	1d4/1d4/2d6	1d6/1d6/3d6	1d8/1d8/4d6	1d10/1d10/5d6	1d10/1d10/6d6	1d10/1d10/6d6
AS souffle	1d4+1	1d8+1	1d10+1	2d6+1	2d8+1	2d10+1	2d12+1
TA G	7'	9'	11'	13'	15'	17'	19'
M*	Stable	Stable	Stable	Stable	Stable	Élite	Champion

• DS pouvoirs • RM Néant * Le moral est valable uniquement si les créatures sont plus petites que Gavin, sans quoi il subit un malus de -5 sur son jet de Moral.



qui utilise la table. Il faut juste que ce dernier prenne la pièce représentant la troupe et la place sur un autre pentacle. Les aventuriers peuvent ainsi téléporter les quelques troupes qui se trouvent juste au-dessus de leurs têtes en déplaçant simplement leurs effigies.

9) La chambre d'Arkon. Elle contient un vaste et confortable lit, un coffre rempli d'or, de gemmes et d'objets précieux, une armoire contenant une cotte de mailles de rechange et un imposant râtelier d'armes. Un passage secret connu d'Arkon seul conduit jusque dans les couloirs (en 5).

10) Les cuisines. Elles servent aussi de salle à manger. Il y a toujours un elfe noir dans cette pièce, en train de se faire un petit en-cas.

11) La réserve : viandes séchées, farine, fruits, vins, etc.

12) La cage d'ascenseur. Cette vaste caverne naturelle qui sent la poussière ne contient rien d'intéressant.

13) La caverne au pentacle. Sur le sol de cette grande caverne naturelle, un pentacle est tracé à l'or fondu. A chacune de ces branches se trouve un guerrier squelette (mêmes caractéristiques que ceux rencontrés dans le village). Ils attaquent quiconque traverse la caverne pour se rendre en 14.

14) La salle des meurtrières. Contrairement aux autres, cette salle est violemment éclairée. Tous les personnages ne réussissant pas un jet de sauvegarde contre les sorts sont aveuglés pendant 1d3 rounds. Si l'un d'eux a le malheur d'entrer dans la zone de déclenchement, il est pris pour cible par les archers squelettes se trouvant derrière les meurtrières.

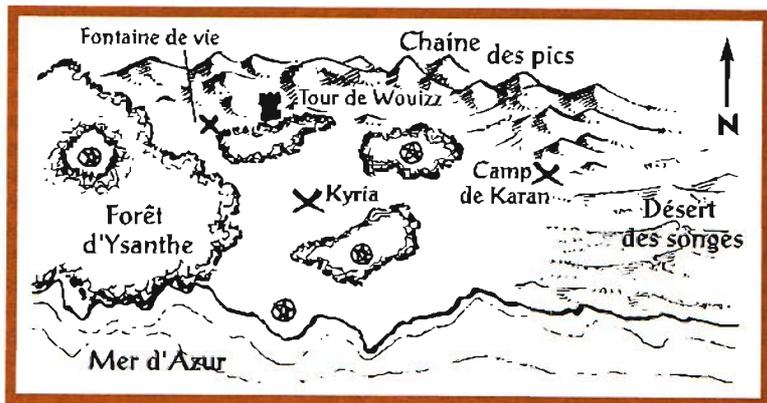
15) Les salles d'archers. Dans ces petites salles percées de meurtrières, trois archers squelettes s'activent lorsque des intrus pénètrent dans la zone de déclenchement de la salle 14. Ils flèchent tout ce qui passe à portée.

16) La salle d'ombre. Elle est plongée dans une obscurité totale (même ceux qui possèdent une infravision ne voient pas). Un monstre qui absorbe la lumière se cache dans cette pièce.

17) La salle du trône. Au fond de cette grande salle bordée de colonnes, se dresse un trône et un autel de sacrifice. Un corps humain fraîchement tué s'y trouve d'ailleurs encore. Derrière le trône s'ouvre une gigantesque fenêtre (qui est en fait de la pierre rendue transparente) qui offre une vision de cauchemar : la Sorcière bleue est prisonnière d'un cristal violet qui lévite!

Un passage secret, facilement détectable (il est entrouvert), mène en 18.

18) La salle du cristal. Creusée à même la roche, cette salle est immense. Un surplomb permet d'ailleurs de se placer à peu près à la hauteur de la Sorcière bleue. Son cristal-prison lévite à environ trois mètres du sol. Un puissant guerrier mort-vivant, entouré de deux créatures rappelant vaguement des guerriers-mages elfes, y attend patiemment les aventuriers. Dès



qu'ils arrivent, il part d'un grand rire carverneux et leur propose de rallier sa cause, celle du Mal. Il ne s'attend absolument pas à ce que les aventuriers acceptent, mais on ne sait jamais... D'ailleurs, s'ils acceptent, la partie s'arrête là et Bargzalbû sera réveillé quelques jours plus tard. S'ils refusent, alors il attaque avec ses sbires. Une fois que le combat a pris fin, et si les personnages sont toujours dans le bon camp, Karan apparaît sur le surplomb rocheux et regarde nos héros avec dédain. « Mortels, vous qui contrariez mes plans, vos tourments vont me ravir car bientôt vos cadavres nourriront les chiens et les charognards. Je vous maudis ! » Et il disparaît. Les personnages sentent aussitôt que quelque chose a changé en eux, ils ont une impression de très grande faiblesse. C'est normal, ils vieillissent désormais à un rythme accéléré et seront morts dans une semaine au plus s'ils n'arrêtent pas la malédiction de Karan (et cela quelle que soit leur race). N'oubliez pas de modifier leurs caractéristiques physiques au iur et à mesure (-1 en Force, en Dextérité et en Constitution à chaque jour qui passe).

Autant vous dire tout de suite qu'il n'existe qu'un seul moyen de les guérir et que celui-ci n'est pas en possession des personnages.

S'ils essaient de briser le cristal qui retient la Sorcière bleue, ils vont au devant d'une grande désillusion. Le cristal ne peut être brisé que par des moyens magiques bien au-delà de ce que peuvent posséder les personnages.

En revanche, le fait de tenter quelque chose pour détruire le cristal a pour effet de réveiller la prisonnière. Celle-ci s'adresse aux personnages de façon télépathique, mais la voix qu'ils entendent dans leur tête semble très affaiblie. « Héros, je peux vous donner le moyen de vaincre, mais pour cela il faut que vous viviez assez longtemps. Il existe, quelque part dans la chaîne des Pics, une fontaine sacrée nommée la Fontaine de vie. Elle vous restituera vos forces et vous débarrassera de la malédiction de Karan. Quant au moyen de vaincre, seul Wouizz, le mage peut vous le donner. C'est lui qui a permis la défaite de Bargzalbû. Il peut sûrement trouver un moyen de défaire Karan. Wouizz se trouve quelque part dans la chaîne des Pics, dans une petite tour à moitié écrou-

lée, à l'est de la Fontaine de vie. Allez le voir, dites-lui que la Sorcière bleue vous envoie et montrez-lui ceci. » Une petite marque apparaît alors dans la paume de chaque personnage. Elle a la forme d'une goutte d'eau et sa couleur est bleue. Puis les PJ sont téléportés dehors, non loin de Gavin et de Hugo, qui a eu un mal fou à empêcher le bébé dragon d'aller voir ce qui se passait dans le temple.

La chaîne des Pics

Il ne faut que deux ou trois jours pour arriver au pied de la chaîne des Pics. Curieusement, les montagnes ne semblent pas touchées par la météo qui règne sur le reste du pays. Il y fait jour et le soleil brille. Les personnages vont sans doute retrouver un peu d'espoir en marchant sur l'herbe verte des pâturages. L'espoir sera là, mais leur mains commenceront à trembler sous le poids des ans, ce n'est donc pas le moment de perdre du temps. Hugo peut les aider un peu, il croit savoir où se trouve la Fontaine de vie et il sait parfaitement où se trouve la demeure de Wouizz.

Les PJ peuvent choisir d'aller d'abord chez Wouizz puis à la Fontaine de vie (ou le contraire). Quoi qu'ils décident, il y a trois voies possibles pour accéder à la zone des Pics où se trouvent leurs destinations.

● **Le sentier.** Une petite voie étroite serpente dans la montagne et permet de se rendre à la maison de Wouizz sans encombrés. D'après Hugo, ce sentier passe tout près de la Fontaine de vie. Le seul passage délicat est un très vieux pont suspendu fait de cordes et couvrant une distance d'une dizaine de mètres. L'abîme qui se trouve en dessous est vraiment profond, une centaine de mètres... Si une charge de plus de cent kilos se trouve sur le pont, il y a 40% de chances que ce dernier cède à chaque mètre parcouru.

● **L'escalade.** C'est une voie plus difficile, mais aussi plus rapide que le sentier. Il est cependant préférable que les personnages possèdent du matériel d'escalade s'ils ne veulent pas y passer plus de temps qu'ils en ont à vivre.

Une telle escalade demande plusieurs jets (au moins 5), sachant que la difficul-

té est celle d'une surface sèche et rugueuse avec des prises.

Arrivés à la moitié de leur escalade, les personnages pourront se reposer sur une petite corniche au niveau de laquelle s'ouvre une caverne naturelle. Celle-ci abrite un couple de yetis et ses trois enfants. Les jeunes se jeteront sur les personnages pour jouer avec eux ; le reste dépend totalement de la réaction des PJ. S'ils décident de combattre sur la corniche, il est presque certain qu'au moins l'un d'eux tombera dans l'abîme. S'ils se contentent d'être pacifiques, les yetis les aideront à finir leur escalade (eh oui, les yetis sont des créatures intelligentes !).

● **Les cavernes.** De nombreuses et anciennes cavernes naines font de la chaîne un véritable gruyère. On peut entrer dans l'une d'elles et ressortir non loin de la maison de Wouizz, et même juste devant la Fontaine de vie ! Le problème, c'est que ces passages dans la montagne n'ont jamais été cartographiés, et Hugo ne sera pas de la moindre utilité car il connaît peu les légendes naines. S'ils sont chanceux, ils pourront rencontrer un nain à la recherche d'un objet qu'il a perdu là il y a bien longtemps. Ce nain pourra les guider en échange d'un objet équivalent (un bijou ou une arme magique par exemple).

La Fontaine de vie

La grotte abritant la Fontaine de vie est habilement dissimulée par un trompe-l'œil naturel. La fontaine semble être une source de montagne tout à fait normale. Pourtant, dès qu'un des aventuriers s'en approche, un petit personnage (1 m de haut) apparaît dans un nuage de fumée. Il ressemble à un nain et il est tout nu, mais la pilosité de son corps, extrêmement importante, l'habille entièrement. Il s'adresse au groupe : « Bonjour, bonjour ! Alors valeureux héros, vous désirez connaître les joies de la jeunesse, la mort vous apparaît-elle si mauvaise que vous ne désiriez pas l'affronter au moment que la nature a choisi ?... Je vois, vous voulez profiter encore un peu de votre jeunesse ! Eh bien soit !, si l'un d'entre vous réussit à m'attraper, vous aurez le droit de boire à cette fontaine. Lequel de ces vénérables vieillards va tenter sa chance ? »

Une fois le personnage désigné, le nain se met à courir très vite dans la grotte. Chose amusante, il peut courir sur les murs, le plafond, etc. Une des façons de l'attraper est de se diriger vers la fontaine, de faire semblant d'y porter ses lèvres, et là il foncera sur le personnage pour l'empêcher de boire. Cela peut donc créer l'occasion rêvée pour s'en saisir. Cela nécessite tout de même un jet de 3d6 sous la Dextérité. Si le personnage veut l'attraper autrement, alors c'est plus difficile et cela demandera un jet de 6d6, toujours sous la Dextérité. D'autres ruses sont possibles, car ce nain est très gour-

Arkon, elfe noir (Guerrier-mage niv. 10-8, BM p. 84) : AL CM ; Int Supragénie ; CA -1 ; VD 12 ; DV 10 ; pv 75 ; TACO 11 ; #AT 2 ; Dégâts 1d6+3/1d4+3 ; Spécial ; DS Spécial ; RM 70 % ; TA M ; M Champion.

Sorts mémorisés : Projectile magique (x2), Patte d'araignée, Ventriloquie, Force, Image miroir, Ténèbres, Boule de feu, Hâte, Lenteur, Globe mineur d'invulnérabilité. Il se bat avec une épée courte et une dague en adamantite.

Salles 15. Les archers squelettes (x6, BM p. 275) : AL NN ; CA 7(-6) ; VD 12 ; DV 1 ; pv 8 ; TACO 19 ; #AT 2 ; Dégâts 1d8+1/1d8+1 ; AS Néant ; DS immunité à certains sorts et au Vade Retro ; RM Néant ; TA M ; M Sans peur. Les archers squelettes ont une CA de -6 derrière les meurtrières. Ils portent des médaillons qui les immunisent au Vade Retro et sont armés d'arcs longs avec lesquels ils arrivent à décocher deux flèches par round.

Salle 16. Dévoreur de lumière : AL CM ; Int exceptionnelle ; CA 4(-6) ; VD 12 ; DV 10 ; pv 80 ; TACO 11 ; #AT 2 (griffes) ou 1 (morsure) ; Dégâts 2d4+9, 2d4+9, 2d8+9 ; AS absorption de lumière, Drainer la vie ; DS Absorption de sorts ; RM 25 % et spécial ; TA G, M Sans peur. Le dévoreur de lumière est une grosse grenouille munie de bras venant d'un plan d'existence où la lumière sert de nourriture. Il absorbe entièrement la lumière, y compris celle des sorts jusqu'à concurrence de 15 niveaux par jour. Si le dévoreur touche un personnage, ce dernier perd temporairement (1d6+4 minutes) un niveau d'expérience (recalculer les dés de vie). Sa CA est de -6 dans le noir et de 4 en pleine lumière. Il n'est

nullement incommodé par la lumière, les sorts qui en produisent et ceux basés sur le froid. Une fois rassasié, le dévoreur ouvre une porte dimensionnelle et retourne sur son plan.

Weirddoom, Chevalier de la Mort (Death Knight) :
AL CM; For 18(00), Int Génie; CA 0; VD 12; DV 9; pv 90; TACO 10; #AT 1; Dégâts 1d8+6; AS Sorts; DS Réflexion de sorts (11%), immunité au Vade Retro; RM 75%; TA M; M Sans peur. Sorts : Détection de la magie, détection de l'invisibilité et mur de glace à volonté, Dissipation de la magie deux fois par jour, mot de pouvoir « Etourdissement », « Cécité » ou « Mort » une fois par jour, Symbole de « Peur » ou de « Douleur » une fois par jour mais aussi boule de feu (20d6) une fois par jour. Il utilise tout ses sorts comme un magicien de niveau 20. Un Death Knight ne peut pas être tourné mais détruit par un sort de « Parole sacrée ». A chaque sort qu'on lui lance le Death Knight a 11% de chances de le renvoyer contre son agresseur. Il inspire de plus la peur sur cinq pieds de rayon. Weirddoom est armé d'une épée longue +3, d'Acuité.

mand, mais les joueurs ont bien souvent des idées intéressantes et imprévues, n'hésitez donc pas à récompenser les meilleures d'entre elles. Dès que ce curieux et velu petit personnage est capturé, il salue et disparaît comme il est apparu. Les personnages peuvent ensuite boire autant qu'ils le désirent. Certains effets se font sentir immédiatement et d'autres au bout d'une petite heure.

Étrangement Hugo et Gavin ne semblent pas vouloir boire à cette fontaine, pour de mystérieuses raisons qu'ils ne sauraient expliquer.

Double effet keep cool

Les effets de la Fontaine de vie sont nombreux. Au début, une sensation de bien-être les envahit et leurs blessures se referment dans les instants qui suivent. Ils se sentent en forme et bien portants. Ensuite, les personnages vont rajeunir, lentement au début puis de plus en plus vite. Jusqu'à ce qu'ils atteignent un âge avoisinant les dix ou douze ans. Ils vont avoir très rapidement l'impression de flotter dans leurs vêtements et d'être surchargés d'équipement. Tout sera bien trop grand pour eux et ils se rendront compte, d'un œil très enfantin, qu'ils sont redevenus tout gamins...

Les conséquences sont assez nombreuses et peuvent sembler tragiques pour les personnages. Mais bien qu'il n'en soit rien, c'est inutile de les rassurer. En termes de jeu, cela se traduit comme suit.

D'abord prendre une nouvelle feuille de personnage pour recréer nos valeureux

héros. La Sagesse est réduite de moitié. Un enfant ça n'est pas particulièrement sage donc... L'Intelligence et le Charisme baissent de deux points et la Force de six points. Ils perdent ensuite dix niveaux ! Si cela les fait descendre en dessous de zéro, alors ils sont considérés comme des niveaux 0.

Leurs points de vie sont bien entendu réduits d'autant, sachant qu'ils ne peuvent pas avoir moins d'un dé de vie, et comme on est sympa, ils auront le maximum de points de vie par dé.

Les jeteurs de sorts peuvent encore pratiquer la magie, mais les effets sont à la fois ridicules et très courts. Par exemple, une boule de feu ne fait plus que 1d4+1 de dommages, un sort de Charme personne ne dure plus que quelques minutes au maximum, etc. Il y a en plus 10% de chances cumulatives par niveau de sort qu'ils ne puissent pas apprendre le sort désiré.

Les objets magiques qu'ils possédaient sont inutilisables pour la plupart : ils ont oublié comment il fallait s'en servir ou alors ils en ont une idée très personnelle (le cube de force sert à jouer aux dés, etc.).

Bien entendu, il est hors de question que ces enfants puissent utiliser des armes à deux mains qui sont normalement faites pour des adultes, pas plus qu'ils ne pourront continuer à porter leurs armures. Une arme plus grande qu'une épée courte est désormais considérée comme une arme à deux mains.

Mais ce n'est pas tout, car si leurs corps sont redevenus enfantins, leurs mentalités ont également régressé ! Le guerrier rêve de devenir un grand héros et brandit son épée à chaque occasion, le magi-

icien lance des sorts à tout bout de champ avec tout ce qui lui tombe sous la main (il couvre ses amis de farine pour les rendre invisibles, etc.), le clerc asperge ses petits camarades d'eau soi-disant bénite et essaiera de repousser les morts-vivants à coups de symbole religieux, etc. Les possibilités sont multiples et souvent hilarantes. Si vos aventuriers ne sont plus armés, rappelez-leur qu'ils disposent d'attaques naturelles peu employées par des adultes : donner un coup de pied dans les tibias (Dégâts 1d3), mordre (Dégâts 1d2), crier très fort, etc.

Gavin sera à la fois surpris et très heureux du changement, tout apparaîtra alors comme un jeu fantastique, avec une incroyable inconscience par rapport au danger. Hugo sera quant à lui très ennuyé et passera son temps à jouer les marrants pour tout le monde, faisant de son mieux.

L'aventure c'est Wouizz !

Au sommet d'un pic tout noir se dresse une vieille tour délabrée. Une volée de marches en marbre rose conduit à une porte étonnamment bien conservée par rapport à l'état général de la bâtisse. Sur cette porte est accroché un petit écriteau : « Je sais qui vous êtes et je sais ce que vous faites. Entrez sans frapper. »

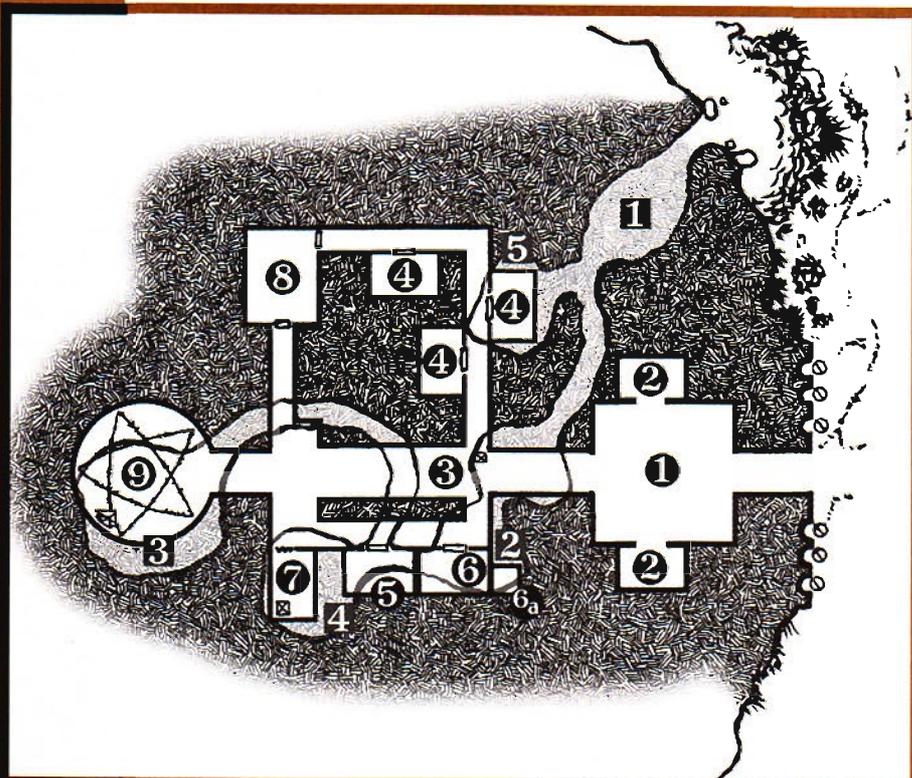
Une fois la porte passée, la tour paraît beaucoup plus grande de l'intérieur que de l'extérieur. Il faut dire que Wouizz est malin et que sa demeure existe en fait sur un autre plan, un plan où il fait toujours beau et où les « greens » sont particulièrement bien entretenus.

En entrant dans le grand hall d'accueil, les personnages pourront constater que là, tout n'est que luxe et bon goût. Après avoir été débarrassés de leurs affaires par quelques très jolies créatures, ils seront conduits au jardin.

Celui-ci s'étend à perte de vue, il est légèrement boisé et vallonné, comme un terrain de golf en fait. Arrive alors une petite carriole blanche tirée par un poney. Elle est conduite par un homme d'âge mûr qui porte une barbe blanche travaillée en deux pointes. Il est somptueusement vêtu d'un pantalon bouffant, de chaussures noir et blanc, d'une chemise rayée or et noir et il porte avec élégance un béret rose. « Bienvenue petits seigneurs. Je suis Wouizz, que puis-je faire pour vous être agréable ? »

Si les personnages semblent trop directs ou trop pressés, il leur demande gentiment de se calmer et les invite à prendre un petit goûter en sa compagnie.

Une table apparaît alors sur un simple claquement de doigts de sa part, et autant de chaises qu'il y a de personnes. Puis des menus, aux nombreuses pages, qui proposent tout ce qu'il y a de plus appétissant : crêpes, gaufres, gâteaux à la crème, tartes, glaces aux multiples parfums,



pain d'épice, confitures, jus de fruit, vins épiciés, etc. Une fois la commande passée, de superbes jeunes filles apparaissent avec les boissons et les plats désirés. Les personnages passeront ainsi trois jours à se délecter de mets plus fins les uns que les autres, à être chouchoutés et gâtés. Bref, un rêve qui durera tant que Wouizz répliquera « plus tard, nous avons le temps » à chaque fois que les personnages veulent parler de choses plus sérieuses.

Au bout des trois jours, au moment du dîner, Wouizz leur demande enfin quelle est leur si importante mission. Après se l'être fait expliquer sous toutes les couvertures, il leur raconte l'histoire de Bargzalbû, leur adresse un bon sourire et sort de sa poche une énorme gemme, grosse comme son poing, recouverte d'étranges runes peintes. « Mes enfants, voici le moyen de vaincre Karan, il suffit de la lui faire avaler pour qu'il soit prisonnier à son tour. Mais c'est une mission dangereuse et je suis persuadé que vous aurez besoin de ceci... »

● **Si les personnages sont des vieillards** (c'est-à-dire s'ils ne sont pas passés d'abord à la Fontaine de vie), Wouizz leur remet une figurine par personne représentant un pégease argenté : « Une fois que vous aurez retrouvé votre jeunesse lancez ces figurines sur le sol, elles se transformeront en montures ailées et vous n'aurez plus qu'à vous laisser guider ! » Les pégeases conduiront les personnages à la forteresse de Karan en deux jours.

Wouizz indiquera également qu'il s'occupe de délivrer la Sorcière bleue et il les téléportera à proximité de la Fontaine de vie, non sans leur avoir dit : « La forteresse de Karan peut être infiltrée grâce à un passage secret se trouvant dans les buissons ! »

● **Si les personnages sont des enfants.** Joignant le geste à la parole, Wouizz fait apparaître les possessions des personnages. Celles-ci sont adaptées à leur petite taille et leur confèrent des bonus de +1 pour les armes et quelques effets visuels et magiques pour les objets.

Il les rassurera quant au sort de la Sorcière bleue qu'il partira délivrer dès le lendemain, et il les téléportera directement à proximité de la forteresse de Karan. « Une entrée secrète est dissimulée dans les buissons ! » dit-il avant qu'ils ne disparaissent.

Petit donjon deviendra grand

Les personnages apparaissent dans un petit bois à flanc de montagne, et il fait nuit et il pleut ! Un peu plus haut, il y a une gigantesque entrée éclairée donnant dans la montagne. Les statues de démons qui sont postées à l'entrée n'incitent pas à emprunter ce passage.

En fouinant un peu, les aventuriers n'auront aucun problème à trouver le passage dont Wouizz leur a parlé. Il est effectivement caché derrière un gros buisson. C'est en fait l'entrée d'une grotte qui s'enfonce dans les entrailles de la montagne. La lumière est de rigueur (voir plan).

1) **Cette petite caverne naturelle** est le repaire d'un monstre hideux. Il est vert et ses yeux rouges brillent dans le noir : c'est un garde kobold armé d'une épée courte.

2) **Petite caverne naturelle vide.** Au plafond, il y a une trappe difficilement accessible, mais en montant sur le dos de Gavin les personnages devraient pouvoir la soulever. Ils arriveront alors dans la salle 3 du complexe supérieur.

3) **Cette caverne** est un peu plus grande que les autres. On peut y sentir une odeur particulièrement nauséabonde. Elle abrite la tribu du kobold posté dans la salle 1 : deux femelles et trois enfants qui fuiront si les personnages se montrent menaçants, il y a aussi autant de mâles que de personnages, mais ils ont peur et se rendront si l'un d'eux est blessé gravement ou meurt. Leur trésor est constitué de 2 pièces d'or et de 25 pièces de cuivre. Une trappe au plafond donne dans la salle 9 du complexe supérieur.

4) **Idem 2**, mais la trappe donne dans la salle 7 du complexe supérieur.

5) **Idem 2**, mais la trappe donne dans une des salles 4 du complexe supérieur.

Note : En aucun cas Gavin ne pourra passer par ces trappes, il est désormais trop grand !

Le grand donjon

Dans ce donjon, personne ne cherchera à tuer les personnages, mais plutôt à les capturer vivants. De si jeunes enfants ne sont que de piètres adversaires face à maître Karan...

Il y a 50% de chances que les personnages tombent nez à nez avec 1d6 prêtres ou 1d6 orques à chaque demi-heure (prendre les mêmes caractéristiques que ceux de l'attaque du début).

1) **Salle de garde.** Dès que quelqu'un y entre, les orques des salles 2 viennent immédiatement en contrôler l'identité (si besoin, prendre les mêmes caractéristiques que les gardes orques du début).

2) **Les salles d'attente pour les gardes.** Une table, quelques chaises, deux orques dans chaque.

3) **Un grand couloir** aux murs recouverts de fresques relatent les exploits de Bargzalbû, le Tueur de mondes.

4) **Les dortoirs des prêtres,** quelques-uns sont en train de dormir. La plupart des lits sont défaits, la majorité des prêtres étant dans la salle du trône (salle 9).

5) **Le dortoir des orques.** Il y a toujours 1d6 orques en train de dormir ou de se poser.

6) **La salle à manger des orques.** Il y a toujours 1d3 orques en train de manger.

6a) **La réserve de nourriture.** Il y a de la viande, des fruits secs et de la petite bière pour tout le monde.

7) **La réserve de vêtements.** Ici sont accrochées dans de multiples penderies des tuniques, des robes, des soieries, etc.

8) **La salle de banquet.** Ici sont actuellement réunis les trois prêtres de Bargzalbû. S'ils attrapent les personnages, ils joueront un peu avec eux (les transformeront en crapauds, feront semblant d'être terrifiés, se rendront, combattront pour de faux et toutes ces sortes de choses) avant de les conduire devant Karan. Ils sont très sûrs d'eux et ne pensent pas que ces enfants soient une réelle menace pour eux (et ils ont probablement raison).

9) **La salle du trône.** Karan est là avec une cinquantaine de prêtres. Au milieu de la pièce, attaché sur un autel par de lourdes chaînes magiques, se trouve Valurus. Il a l'air inconscient. Karan harangue ses prêtres et leur révèle comment libérer Bargzalbû, car oui, le roi a révélé ce qu'il savait.

Le final

Une fois devant Karan, les personnages ne devraient pas être trop fiers. Ils ont certes une gemme capable de l'emprisonner, mais ils ne sont quand même que des enfants. Karan se rira d'eux et alors qu'il va les faire tuer par ses prêtres... Flouf ! Wouizz apparaît en compagnie de la Sorcière bleue, dans un nuage de fumée.

D'un geste, les personnages retrouvent leurs âges véritables (caractéristiques, niveaux, points de vie, objets magiques, armes, etc.) et vont enfin pouvoir affronter le démon. Wouizz s'occupe de retenir les prêtres tandis que la Sorcière bleue libère Valurus.

Il ne faut cependant pas oublier qu'il ne faut pas tuer Karan, il faut lui faire avaler la gemme ! Le tuer ne servirait qu'à se débarrasser de lui pour quelques années à peine. Pour lui faire avaler la gemme, il faut réussir une attaque sur une CA -10. Une fois fait, il y a une grosse explosion de lumière et la gemme tombe par terre, un petit Karan s'agitant à l'intérieur...

Après l'emprisonnement (ou la mort) de Karan, les prêtres se rendront, les orques fuiront et dehors il s'arrêtera miraculeusement de pleuvoir. Un rayon de soleil timide crèvera la lourde masse nuageuse, puis deux, et le grand astre solaire reprendra ses droits. Dans les jours qui suivront, les nombreuses troupes de Karan quitteront le royaume et regagneront l'endroit d'où elles venaient.

Ardanel retrouvera petit à petit sa tranquillité, l'herbe repoussera et les arbres de la forêt d'Ysanthe reverdiront doucement avec une vigueur nouvelle. Les personnages seront à nouveau convoqués chez le roi qui, en remerciement, leur offrira une forte somme, à moins qu'ils ne veuillent devenir ses conseillers...

Les guerriers-démons (x2) :
AL CM ; CA 2 ; VD 12(12) ; DV 5+5 ; pv 45 ; TACO 15 ; #AT 2 ; Dégâts 2d4+3/2d4+3 ; AS Pouvoirs ; DS Pouvoirs ; RM 50 % ; TA M ; M Sans peur.
Pouvoirs : Téléportation sans erreur 1x 2 rounds, Clignotement 1x round.
Ce sont en fait des démons aux ordres de Karan. Ils attaquent avec leurs griffes et bénéficient d'attaque sournoise comme des roublards de niveau 6 (dégâts x3).

PETIT ET GRAND DONJONS

Les kobolds (BM p. 160) :
AL LM ; CA 7 ; VD 6 ; DV 1/2 ; pv 4 ; TACO 20 ; #AT 1 ; Dégâts 1d6 ; AS Néant ; DS Néant ; RM Néant ; TA P ; M Moyen.

Les prêtres (x50, Clercs niv. 5) : AL LM ; CA 4 ; VD 9(12) ; DV 5 ; pv 25 ; TACO 18 ; #AT 1 ; Dégâts 1d8+1 ; AS Sorts ; DS Sorts ; RM Néant ; TA M ; M Fanatique. Sorts mémorisés : Protection contre le Bien, Blessures légères (x2), Silence, Lame enflammée, Métal brûlant, Cécité.
Les prêtres sont armés de lourdes masses magiques +1.

Karan : AL CM ; CA -2 ; VD 12, vol 24 (B) ; DV 17 ; pv 120 ; TACO 4 ; #AT 2 ; Dg par arme type ; AS pouvoirs ; DS immunité aux armes normales ; pouvoirs ; RM 75 % ; TA M ; M Sans peur. Pouvoirs : Chaos, Ténèbres, Désintégration, Souhait mineur (une fois par jour), Dissipation de la magie, Duo-dimension, Missiles magiques, Boule de feu, Bouclier de feu, Téléportation sans erreur (trois fois par jour). Karan utilise ses pouvoirs comme un mage de niveau 20. Il est armé d'une épée à deux mains +3, Voleuse de vie.