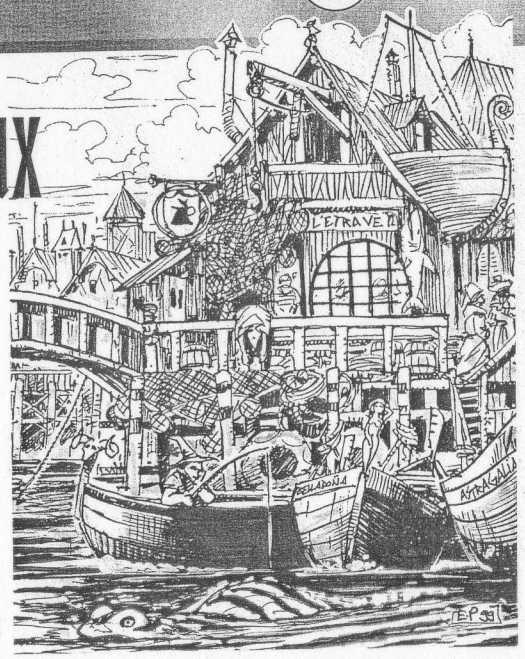
Un scénario Casus Belli pour

AD&D

DIFFICILE

Le trône des dieux



Cette odyssée s'adresse à des aventuriers de niveau 5 à 8, des joueurs expérimentés et un meneur de jeu habitué à nager en eaux troubles. Le « Guide du Maître » (GdM) et surtout le « Bestiaire monstrueux » (BM) sont nécessaires pour la jouer dans de bonnes conditions. Le « Livre des Artefacts » serait également utile.

L'odyssée légendaire

Jadis, le sud du continent abritait une civilisation puissante et sage. Les dieux tissèrent des liens privilégiés avec ses membres, et leur offrirent le trône des dieux, une relique destinée à faciliter la communication entre les deux mondes. Mais il est dit qu'aucune civilisation ne résiste à l'usure des siècles, et celle qui nous intéresse sombra dans la décadence. L'un des pères de ce peuple monta sur le trône en souhaitant, ultime insulte, devenir l'égal d'un dieu. Le courroux divin s'abattit et le peuple tout entier fut maudit. Il fut condamné à ramper pour l'éternité, transformé en hommes-serpents. Ainsi naquirent les Yuan-Ti. Quant au profanateur, il devint une abomination, le Kraken qui écume les océans pour l'éternité. Leurs cités englouties par une mer purificatrice, les hommes-serpents se réfugièrent dans les jungles du sud. Seul la montagne abritant le trône resta émergée : l'Éthermortis, le mont des Morts, figé entre deux océans d'éther (le ciel et la mer).

La légende a traversé les siècles et une confrérie secrète s'est vouée à la recherche du trône des dieux : les Chercheurs. Menés par leur grand maître, frater Sinistus, ils ont pris contact avec les Yuan-Ti et ont découvert des informations cruciales. En échange de leur aide pour localiser l'Éthermortis, les Chercheurs comptent restaurer la gloire des hommes-serpents. Une fois la relique entre leurs mains, ils deviendront invincibles et conduiront les Yuan-Ti à la conquête du monde! Mais les artefacts des dieux ne sont pas des jouets pour les humains. La déesse du Destin a décidé que le trône devait être mis à l'abri de la cupidité des mortels. Cependant, son statut lui interdit d'intervenir directement sur le cours des événements. Elle choisit donc un champion, le légendaire chasseur de monstres marins Akkhab l'Écumeur, qu'elle influence. Elle utilise subtilement sa faiblesse : lors d'un combat contre le Kraken, sa bien-aimée a disparu, emportée par la créature. Akkhab a refusé de croire à sa mort, et sombre peu à peu dans la folie, obsédé par l'idée de retrouver sa femme et de tuer le monstre. La déesse le guide en rêve, prenant l'apparence de sa bien-aimée, afin de le conduire vers le Kraken, l'Éthermortis et le trône des dieux. Or, le marin a besoin d'étoffer son équipage et la Destinée va se charger de lui fournir d'audacieux aventuriers : les PJ!

Leur odyssée va débuter dans le sang et la fureur à Ynöm, pour se poursuivre à bord du vaisseau d'Akkhab. Sur la piste du Kraken, ils vont découvrir le complot des Chercheurs, puis ils exploreront la jungle des épaves perdues avant d'affronter leur destin : monter sur le trône des dieux!

Le port des massacrés

Lacérée par les embruns et les vents du large, la ville d'Ynöm s'enracine dans une lagune marécageuse. Ce port minuscule du domaine des Princes de la Mer, au sud-ouest du continent, est composé d'une bourgade, nichée sur le littoral, et du quartier des Barges, dont chaque bâtisse est construite sur une plate-forme flottante. Enchevêtrement de passerelles et de pontons, ce quartier se fait et se défait au gré des migrations. Pour y accéder, il faut naviguer entre d'étroits chenaux ou emprunter les pontons. Envahie de brume et d'insectes, éclairée des lanternes emplies du sang phosphorescent des xénophores, des salamandres de la taille d'un hippopotame, cette partie de la ville est dédiée aux marins : maisons de plaisir, auberges...

C'est dans l'une d'elles, *L'étrave*, que les hasards du destin ont conduit les PJ. L'établissement comporte une unique pièce dominée par une proue gigantesque, et tendue de filets entremêlés réalisant des « cloisons ». Juché sur la table centrale, un marin recruteur harangue les hommes d'une voix tonitruante : il promet l'équivalent de 500 PO à ceux qui auront le courage d'embarquer à bord du *Narval*, le navire du mythique chasseur de monstres Akkhab l'Écumeur! Si les PJ décident de s'embarquer, ils doivent subir quelques épreuves pour prouver leur valeur : bras de fer contre le quartier-maître (FOR 18/00), concours d'ingestion de liqueur des Abysses (à traiter comme un sort de Chaos)...

Soudain, le sol se met à résonner de raclements insoutenables, le plancher se soulève par endroits puis explose dans un craquement en vomissant une horde d'abominations ophidiennes. Une trentaine de morts-vivants mi-hommes mi-serpents envahissent l'auberge (des Yuan-Ti zombis), éventrant tous les êtres vivants qui leur tombent sous les griffes avec d'énormes crochets d'abordage. Les PJ n'ont que deux issues : les canaux ou les toits. Il leur faudra éviter le feu qui envahit le quartier des Barges (il a été allumé avant l'attaque). Des gondoles rapides tirées par des xénophores sont amarrées devant la taverne. Si les PJ choisissent ce moyen de transport, organisez une course poursuite haletante dans cet enfer en flammes : les morts-vivants surgissent, sautent sur les gondoles, le tout au milieu d'un décor en feu...

L'attaque est l'œuvre de frater Sinistus. Ses pouvoirs de divination lui ont révélé qu'Akkhab et ses alliés constituaient une menace pour ses projets, et il ne compte pas s'arrêter si près du but. Durant l'aventure, il n'aura de cesse d'éliminer le groupe. Cette fois, arrangez-vous pour que les PJ s'échappent. Cernés par les flammes et les Yuan-Ti, ils devraient se diriger vers le large où est ancré le navire d'Akkhab. Là, ils seront recueillis et fuiront en mer. Bon gré, mal gré, l'Écumeur a de nouveau marins, et le Destin de nouveaux champions...

L'Écumeur

Bientôt, les PJ sont conduits devant le maître des lieux. Ils franchissent une porte sculptée de frises marines et pénètre dans l'antre du capitaine. Trônant sur un fauteuil de métal et de cuir, au milieu d'une cabine envahie de cartes, Akkhab l'Écumeur les toise de son regard translucide. Sa chevelure immaculée ressemble à un flot d'écume se brisant sur les reliefs acérés de ses traits. Il leur souhaite la bienvenue avec une méfiance contenue et débat des événements (profitez-en pour distiller quelques renseignements sur Akkhab et les Yuan-Ti, en profilant derrière eux l'ombre des Chercheurs). L'Écumeur les affecte ensuite à l'entretien du navire jusqu'à leur prochaine escale, l'archipel des îles défuntes. Les PJ font à présent partie de l'équipage le plus légendaire de cette partie du monde!

La vie à bord est rude mais agréable. Les PJ sont traités avec circonspection par le reste de l'équipage, une dizaine de marins hauts en couleurs qui leur font découvrir le navire. Profilée tel un squale, sa coque sculptée est ornée d'ailerons métalliques. Sa proue figure un narval (c'est d'ailleurs son nom), terminé par un éperon d'acier. Son maniement est un modèle de simplicité. Six marins suffisent à la tâche. Chaque compartiment (cale, quartiers d'habitation, cuisine, etc.) peut être scellé par une cloison étanche. L'armement comprend trois balistes-harpons pour la chasse, deux catapultes à boulets de verre (pleins d'huile), quatre arbalètes géantes (qui tirent des carreaux enflammés), ainsi que deux barques tractées par des xénophores. Enfin, la voilure à géométrie variable autorise d'incroyables manœuvres.

Rompez la monotonie de la traversée en organisant quelques péripéties :

- Un cri de la vigie : « Squorkals en vue! ». Ce sont des cétacés pourpres hérissés de crocs puissants (comme des baleines tueuses, *BM* p. 30). Ils se chassent en combat rapproché, en les rabattant vers le navire grâce aux barques rapides.
- Les xénophores dépérissent. Une seule solution, plonger une dizaine de mètres sous la surface pour récolter du kril-kril, une algue aux vertus médicinales. Un petit bain en apnée ou sous cloche à plongeur au milieu des prédateurs marins divertira les PJ...
- Un des marins, à la solde des Chercheurs, multiplie les avaries pour retarder le *Narval*. Craignant d'être découvert, il accuse publiquement les PJ. Nos héros doivent le confondre ou subir le jugement des dieux, un duel accuseur-accusé dans la mâture, très loin au-dessus de l'océan.

L'archipel des îles défuntes

Au bout d'une dizaine de jours, l'archipel des îles défuntes est en vue. Jadis vomies à la surface de l'océan par un volcan sous-marin, ces îles doivent leur nom à leur relief macabre et tourmenté : coulées de laves vitrifiées, escarpements défiant la gravité, forêts d'algues pétrifiées... La plupart sont peuplées d'un mélange de parias et de pacifiques autochtones, les Mahowis. Une île se distingue des autres par sa taille. C'est la Faucheuse, un croissant de schiste noir cernée d'une barrière de corail presque infranchissable. Creusée dans la falaise du versant intérieur, face à une crique profonde, une ville troglodyte s'est développée, vouée aux bacchanales des pirates qui y font relâche. L'autre versant abrite une tribu d'agriculteurs mahowis.

Akkhab a décidé d'y faire escale pour glaner des renseignements sur le Kraken. Les PJ ont quartier libre pendant deux jours, à condition de se charger de la corvée d'eau potable. Les rencontres seront variées :

- Pour se déplacer, ils ont deux solutions. Le labyrinthe de tunnels venteux creusé entre les habitations, théâtre d'une violence constante, est une première option (lancez 1d6 toutes les 30 mn. 1-2 : un ivrogne déclenche une rixe ; 3 : sollicités par une fille de joie, les PJ tombent dans un piège ; 4 : un tire-laine leur dérobe un objet ; 5-6 : rien). Deuxième solution, les cages, des sortes de monte-charge à flanc de falaise. Elles sont principalement utilisées pour le sport local, le yö-yö, où chaque adversaire occupe une cage qui monte et descend alternativement. Le jeu consiste à scier le câble de la cage de l'adversaire jusqu'à ce qu'il abandonne, au risque de finir cent mètres plus bas dans la gueule d'un squale...
- L'ambiance générale est tendue. De nombreuses rumeurs circulent. Le culte du Kraken, populaire chez les immondes Yuan-Ti, ferait des émules. On raconte que de mystérieux personnages, les Chercheurs, exhorteraient les Yuan-Ti à envahir le continent. Leur grand maître, frater Sinistus, aurait fait escale à la Faucheuse il y a peu.
- Dans une auberge, un barde chante la ballade de Dagonn, l'histoire d'un ogre des mers qui aurait approché le Kraken. Questionné, le barde révèle que Dagonn existe bien. Il fait le commerce d'objet rares, et prétend venir de la jungle des épaves perdues, un légendaire cimetière de navires, quelque part au sud. Les Chercheurs l'ont également questionné à ce propos. Ils paraissaient exaltés, pressé de retrouver le Kraken et un endroit appelé l'Éthermortis.
- Si les PJ vont jusqu'au village mahowi pour acheter de l'eau, ils notent que ces paisibles primitifs sont sous la coupe d'un inquiétant chaman, juché sur un énorme trône (il est converti au culte du Kraken).

Quoi qu'il arrive, Akkhab décide bientôt d'appareiller pour la jungle des épaves perdues. Mais les Chercheurs ont tendu un piège...

Dès que le *Narval* gagne la haute mer, il est pris en chasse par deux galions. Bientôt, un troisième surgit face à lui, un hideux vaisseau fantôme sculpté dans le squelette d'un dragon de mer. Ses voiles en lambeaux laissent entrevoir un équipage yuan-ti (20 morts-vivants, 10 hybrides). Mettez en scène un fantastique combat naval. Akkhab manœuvre pour éperonner ses adversaires, mais il faudra utiliser toutes les ressources du navire. Les PJ ont de nombreuses possibilités : commando de barques rapides, abordage, etc. Au plus fort de la bataille, un phénomène inattendu met fin aux hostilités. Pris au centre d'un gigantesque tourbillon, le vaisseau noir est soulevé... puis explose, broyé par de titanesques tentacules. C'est le Kraken! Une lueur de folie passe alors dans le regard d'Akkhab qui donne l'ordre de poursuivre la créature...

La jungle des épaves perdues

Poursuivant le Kraken, Akkhab entraîne les PJ sur des mers de plus en plus ignorées. Le moral baisse, les vivres s'amenuisent, et les dernières péripéties ont décimé l'équipage (il ne reste que deux marins et les PJ). Un matin, le navire rencontre d'étranges courants en spirale, un maelström lent qui l'emprisonne bientôt dans une zone morte cernée par les courants. Au centre, un archipel de petites « îles » forestières semble flotter sur l'eau : la jungle des épaves perdues!

La jungle est en réalité un conglomérat de centaines d'épaves qui se délitent lentement, recouvertes d'une masse d'algues et de végétaux incroyablement denses. Certains des navires sont antiques, voire de formes ou d'origines inconnues.

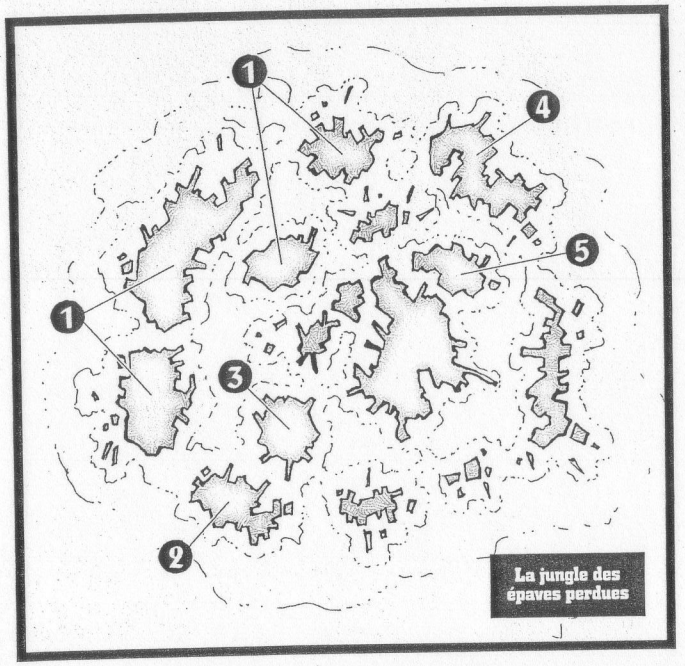
La jungle s'organise en trois niveaux. Le monde-d'en-bas, formé par des générations de coques empilées, plonge profondément sous l'eau (20-30 m), ménageant des cavernes emplies d'air pleines de cargaisons oubliées ou de monstres affamés.

La jungle correspond aux ponts défoncés des navires, envahis d'une végétation grimpant jusqu'aux mâts (30 m). Ici, algues forestières et varechs géants étouffent les rares trouées de lumière, et foisonnent de vie : crabes-à-poison, goules des mers, etc.

Quant aux cimes, elles sont le domaine des naufragés survivants qui y ont bâti leurs habitations parmi les nids de milliers d'oiseaux exotiques. Circuler dans la jungle exige un jet sous la DEX toutes les 10 mn. En cas d'échec, on chute à travers un pont jusqu'au monde-d'en-bas, perdant du même coup 3d6PV.

1 – Les Fangeux. Descendants dégénérés des naufragés, ils sont une centaine et habitent des villages suspendus entre les mâts, reliés par des chemins de cordes. Ils ont développé un culte étrange : ils sont persuadés que l'horizon a sombré et qu'il ne reste plus aucune terre émergée. Tout naufragé doit approuver... ou ils le dévorent, satisfaisant ainsi leur appétit de viande. Ils vénèrent le Kraken, qui les hante dans leurs rêves (« j'ai vu un trône gigantesque et maudit, sur lequel se vautre l'Abomination engendrée par les dieux! »). Leur jeu favori est la descente aux enfers. En bordure d'un nid de goules des mers, deux adversaires se laissent glisser le long d'une liane jusqu'au niveau du sol, puis sautent de liane en liane jusqu'au centre du nid, touchent l'amoncellement d'os laissés par les goules, avant de repartir. Le premier à remonter sans se faire dévorer conquiert le respect des Fangeux (un jet sous la FOR pour descendre, deux jets sous la DEX-2 pour traverser, deux jets sous la DEX -4 pour revenir, un jet sous la FOR pour remonter. En cas d'échec, le personnage chute, perd un round... ou se fait attaquer par 1d4 goules).

2 – La tour de Dagonn l'Océanomancien. Entièrement construite à partir de matériaux de récupération, la tour s'étire tel un bras noir et crochu jaillissant de la jungle moite. Sur ses



murs extérieurs sont empalées des douzaines de sculptures de proue, toisant les visiteurs de leurs yeux d'ébène. Toutes les issues sont piégées (sort de Verrou plus Piège de feu, 9d4+5). À l'intérieur, les lampes à huile enfument les allées d'un sinistre labyrinthe : coffres débordant d'ossements polis, monstres empaillés suspendus au plafond, etc.

Le seul occupant est un golem de chair. Son maître, Dagonn, n'est plus là. Il a été enlevé par des Fangeux. L'explication ? Il y a deux jours, le navire des Chercheurs a échoué dans la jungle. Ils se sont rendu chez Dagonn... puis leur navire est reparti comme si les courants contraires n'existaient pas ! Devant ce prodige, les Croque-fangeux ont capturé l'Océanomancien et tentent de le faire parler.

Les appartements de Dagonn abritent des objets précieux (18 600 PO), trois potions de Respiration aquatique, un anneau de Sorcellerie (niv.1), un de Retour de sorts et un Manuel des golems (Chair, *GdM* p. 233). Un PJ magicien peut apprendre les mots de commande du Manuel en 1d4 heures, et donner des ordres au golem (70% de succès, en cas d'échec, le golem casse tout, emporte un PJ en haut d'un mât, etc.). Un escalier secret conduit au monde-d'en-bas, jusqu'à une caverne ouverte sur les profondeurs océanes. Là, flotte un appareil de Kwalish (*GdM* p. 213). Voilà le moyen qu'emploie Dagonn pour quitter l'île !

3 – Les guetteurs yuan-ti. Six hybrides ont été laissé par les Chercheurs, au cas où Akkhab parviendrait ici.

4 – Les Croque-fangeux. Ces dix-sept naufragés ont domestiqué quelques goules et les chevauchent, juchés sur un harnais fixé à leurs épaules. Leur meute chasse toutes les créatures vivantes. Ce sont eux qui ont capturé Dagonn (il est ficelé et bâillonné, mais indemne).

5 – Le navire de métal. Il ne comporte ni rames, ni voiles, et contient des cartes inconnues. Si on échappe au Ver tacheté qui l'habite (*BM* p. 364), on peut y récupérer quatre étranges bâtons (comme des Javelots de foudre). Deux sarcophages de cristal abritent des Momies (*BM* p. 231) aux curieuses cottes de mailles (des exosquelettes, comme des Ceintures de Force 19).

Que faire ?

Les options des PJ sont nombreuses : exploration, alliances, bataille dans la jungle... Mais leur objectif principal devrait être de retrouver et libérer Dagonn. Celui-ci est un énorme demi-ogre, sorcier des mers. Jusqu'ici, il menait secrètement son commerce de récupération d'épaves. Si les PJ négocient bien, il les aide et révèle plusieurs informations intéressantes :

- L'emplacement de la jungle lui a été indiqué il y a des mois par une jeune femme qui a disparu (la déesse).
- Le Kraken chasse dans la région, mais il repart toujours vers le sud.
- Le fond océanique n'est qu'à 300-400 mètres. Il abrite des ruines colossales, les vestiges d'une civilisation inconnue, enfouie sous les dépôts de sédiments et d'algues ! Le mois dernier, Dagonn a découvert le sommet d'une pyramide intacte, à 300 m sous la jungle. D'autres ruines s'étendent vers le sud, le long d'une route noire qu'il a baptisé la « chaussée du Kraken ».
- Les Chercheurs sont venus il y a deux jours. Usant de magie, ils ont plongé jusqu'à la pyramide, puis sont remontés et ont mis cap au sud en hurlant « Éthermortis » ! Aucun courant contraire ne les a retenus.

Si les PJ veulent quitter l'archipel à bord de leur navire, il va falloir qu'ils plongent à leur tour...

La pyramide des révélations

La plongée est éprouvante (panne de l'appareil de Kwalish, ivresse des profondeurs, barracudas, etc.), mais un spectacle majestueux les récompense à l'arrivée. Incrustée de millions de coquillages phosphorescents, la pyramide scintille dans l'écrin bleu des abysses. Un puits de 10 m de large s'ouvre à son sommet. Il plonge successivement à travers plusieurs salles immergées, de plus en plus immenses et impressionnantes.

- **1re salle**. Elle est ornée de fresques racontant l'histoire d'une ancienne civilisation prospérant autour de l'Éthermortis, une montagne sacrée entre ciel et mer, où serait entreposée la plus puissante des reliques terrestres, un énorme trône au pouvoir inégalable, une « ligne directe » avec les dieux eux-mêmes !
- **2e salle**. Ses fresques montrent la civilisation ravagée par les pouvoirs du trône. Les eaux recouvrent tout, le roi devient une abomination (le Kraken), et ses sujets des hommes-serpents.
- **3e salle**. Elle décrit un rituel bloquant le pouvoir de la relique. Il faut placer sur le trône une sacoche enchantée (un Sac sans fond. Si les PJ n'en possèdent pas, Akkhab en a un). Il faut ensuite déplier à l'intérieur du sac un second objet, le Voile du Destin. Celui-ci se trouverait dans la pyramide.
- **4e salle**. Elle montre les ultimes prêtres de la civilisation engloutie bâtissant cette pyramide. Au-dessus d'eux se forme un maelström interdisant la route vers le sud et l'Éthermortis.
- **5e salle**. Titanesque, elle occupe le volume restant de la pyramide. À l'intérieur tourne un immense gyroscope bleu scintillant d'énergie. Catalysant les forces du plan élémentaire de l'Eau, c'est lui qui fabrique les courants circulaires ! Il ne peut être endommagé physiquement, mais une attaque magique le ralentit pendant 1 mn pour chaque PV infligé (autrement dit, 1 Éclair de 8d6PV = 8d6 mn). Il faut le ralentir au moins 120 mn pour que les courants s'amenuisent, permettant ainsi à un navire d'échapper à la jungle. Si l'on y touche, un dragon-tortue (*BM* p. 95) arrive en 1d6 rounds pour châtier les profanateurs.
- **6e salle**. Derrière une porte scellée d'un Symbole foudroyant (16d6, JdS divisé par 2), un autel de corail supporte un voile tissé avec des brins d'éther et des rayons lumineux du plan astral. C'est le Voile du Destin (très prosaïquement un Trou portable, *GdM* p. 241).

L'heure du destin

Akkhab et les PJ arrivent au terme de leur quête. Après s'être échappés de la jungle, il suffit de plonger de temps en temps pour repérer la chaussée du Kraken. Elle conduit droit à l'Éthermortis. Le temps ainsi gagné permet de rattraper les Chercheurs.

Bientôt une montagne noire envahit l'horizon, telle la gigantesque pierre tombale d'un dieu, plantée dans un champ d'écume et montant jusqu'aux nuages. Pas un oiseau ne la survole. Le silence semble gagner les vagues elles-mêmes. Soudain, une ombre hideuse monte des profondeurs. Akkhab se lève, tandis que le Kraken surgit, tous deux venant à la rencontre de leur destin...

L'affrontement doit être tissé de l'étoffe des légendes. Multipliez les retournements et les effets spéciaux (poursuites entre les récifs, éléments en furie, etc.). Le Kraken, très affaibli par son récent combat contre les Chercheurs, peut être vaincu par des PJ audacieux. Akkhab lui donne le coup de grâce, puis sombre dans un état de stupeur mélancolique. Il accompagne ensuite les PJ comme un spectre sans vie, tandis qu'ils débarquent sur l'île escarpée et s'enfoncent dans des tunnels vieux de milliers d'années...

De l'autre côté de la montagne, le hideux vaisseau des Chercheurs a jeté l'ancre depuis quelques heures à peine. Chacun des deux groupes progresse maintenant dans des boyaux sculptés comme des carcasses organiques (rappelez vous l'intérieur du vaisseau d'*Alien*). L'Éthermortis est une nécropole-labyrinthe riche en rencontre malsaines et angoissantes.

- Les gigantesques carcasses momifiées de deux titans encadrent un couloir aussi haut qu'une cathédrale. Leur sépulture sert de nid à 13 araignées géantes (*BM* p. 11).
- Une dizaine de monolithes noirs flottent dans les airs au milieu d'une salle. Ce sont d'anciens portails dimensionnels détruits. Un cadavre vitrifié émerge de l'un deux, bloqué en plein parcours. Son esprit est devenu une banshee (*BM* p. 18).

Au cœur de la montagne, dans une salle cyclopéenne au sol noyé de brumes bleues, le trône des dieux appuie son imposante masse contre une paroi de basalte. Sa surface est couverte de symboles apposés par les mains des plus grandes divinités. Autour de lui, une poignée de Chercheurs et de Yuan-Ti survivants fixent, ébahis, une silhouette assise sur le trône... Le corps de l'homme gonfle comme une baudruche purulente, déploie des ailes et devient un formidable démon ricanant. Frater Sinistus vient d'atteindre un nouveau stade d'existence !

C'est l'heure du dernier combat : trois Chercheurs, quatre Yuan-Ti et le démon contre les PJ. Attention, aucune magie ne fonctionne dans la salle, sauf sur le trône (la relique génère une Coquille d'antimagie permanente). Frater Sinistus ne peut donc utiliser ses pouvoirs. Bien sûr, un PJ peut toujours grimper sur le trône pour tenter de renverser la situation... à ses risques et périls. La meilleure solution consiste à placer le Sac sans fond sur le trône et à déplier le Trou portable à l'intérieur (voir *GdM* p. 241). L'air se met alors à crépiter, puis l'univers se déchire, tandis qu'un trou noir apparaît à l'emplacement des deux objets magiques ! L'air s'engouffre à l'intérieur, puis le vortex emporte le trône et tout ce qui se trouve autour dans un rayon de 6 mètres, avant de se refermer dans un claquement de tonnerre. Tout est fini. Le trône poursuit son existence dans d'autres dimensions, loin des mortels présomptueux. Akkhab semble s'éveiller d'un long cauchemar. Des larmes coulent sur ses joues, tandis que le spectre d'une jeune femme apparaît, auréolé de gloire : la déesse, sous l'apparence souriante de sa bien-aimée, l'emporte doucement dans une lumière aveuglante. Les PJ clignent des yeux... et se retrouvent soudain sur la côte sud du continent ! Devant eux, des goélands dansent dans le soleil, indifférent à leur stupéfaction ainsi qu'aux machinations des dieux et de la Destinée. Libres, tout simplement...

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean

Les PNJ

Pour AD&D

Yuan-Ti

BM p. 370. Yuan-Ti mort-vivant : comme un Zombi-monstre, *BM* p. 373.

Akkhab l'Écumeur

Guerrier 10, PV 70, CA 7 (cuir), TACO 12, ATT 3/2rd, DEG 1-10, Espadon d'acuité, Sac sans fond.

Marins d'Akkhab

DV 4, PV 25, CA 7, TACO 17, ATT 1, DEG 1-8, sabres.

Frater Sinistus

Demi-elfe, Mage 12 / Prêtre 10, AL CE, PV 31, CA 0, TACO 14, Masse dansante (idem Lame), Bracelets de défense CA 0, baguette d'Animation des morts (voir sort, 30 charges).
Forme démoniaque : DV 15, PV 88, CA -3, TACO 5, ATT 2, DEG 2-20/2-20.

Quêteur type

Guerrier 2, PV 15, CA 5 (cotte de maille), TACO 20, ATT 1, DEG 1-6 (masse).

Dagonn l'Océanomancien

Demi-ogre, Mage 9 (sorcier marin), AL CN, PV 52, CA 4, TACO 14, ATT 1, DEG 1-10.

Fangeux

Races variées, AL CE, DV 4, PV 20, CA 6 (armure d'os), TACO 20, ATT 1, DEG 1-6 (harpons).
Croque-fangeux : DV 5, PV 28.

Kraken

Corps de serpent de mer et tête « cthulhienne » aux centaines de tentacules. *BM* p. 27.

Akkhab l'Écumeur

Références pour le MJ

- **Le trône des dieux**. C'est l'une des plus puissantes reliques connues. Si vous possédez le *Livre des Artefacts*, lisez la page 104 ; sinon, utilisez les conseils ci-après.

Il en existe un pour chaque plan (ici le plan Matériel Primaire). Quiconque s'y assied voit sa première pensée exaucée, sous la forme d'une transformation qui l'affecte aussitôt.

Un simple mortel peut acquérir une puissance considérable. . à condition de bien formuler sa pensée, car les dieux châtient les irrespectueux. Si un PJ s'assied, donnez-lui 15 secondes pour exprimer sa volonté. Puis tirez 1d100 :

1-20 : le souhait est exaucé (sans déséquilibrer votre campagne),
21-65 : idem, mais exploitez-en les failles pour le limiter,
66-85 : le souhait se retourne contre l'utilisateur,
86-100 : rien ne se passe. Quiconque monte une seconde fois sur le trône subit une terrible malédiction (inspirez-vous des effets d'un jeu de Cartes merveilleuses).

- **Les Quêteurs**. Depuis des siècles, cette confrérie envoie ses émissaires dans le monde pour localiser le trône. Sa vocation est d'empêcher que la relique ne tombe dans des mains mal intentionnées. Mais ses maîtres ont plus d'une fois succombé à la tentation du pouvoir.
- **La déesse du Destin**. Quel que soit le nom que vous lui donniez, c'est une divinité majeure. Peu lui importe que les Quêteurs et leurs armées ravagent le continent, si tel doit être leur destin. Mais le noble trône des dieux ne saurait être leur jouet. Faites-la apparaître ici et là (sous l'aspect de femmes mystérieuses), pour orienter subtilement l'action sans influencer directement les personnages.