



Ce scénario est conçu pour des personnages de niveau 5-7, ainsi que des joueurs et un MJ ainsi que des articles consacrés à Djarabân dans ce numéro,

Prégénérique

AIRAIN : LA MASCARADE

Révélation

Airain n'existe pas.
Ou, plus exactement, il n'est pas Airain.

La météorite qui s'est abattue dans la région il y a un siècle et demi renfermait, et renferme toujours, une force terrifiante, si phénoménale qu'elle suscita la convoitise du Dragon aveugle. Il est possible d'avoir un aperçu de cette puissance formidable en observant le Rihnage, au cœur de Djarabân, un gouffre d'énergie négative créé lors de la fragmentation de la météorite. Quand des voyageurs d'Artab ont donné une signification prophétique à la chute de cette dernière, décidé de bâtir des temples et de couvrir la région de cuivre, Hamman Keffmeth, dont le corps était bloqué entre les deux plans, ne put que se réjouir. Il pouvait présider à la construction de Rhad-

jabân et s'assurer une relative sécurité jusqu'au jour où il réussirait à se délivrer du piège où il était tombé. Mais quand les serviteurs d'Airain, ce dieu fictif, se mirent à lancer des sorts de prêtres, il commença à s'inquiéter.

Chez les dieux comme partout ailleurs, la concurrence est rude. La profusion de panthéons encombrant les plans d'existence limite sérieusement l'influence de chaque dieu. Or, la puissance d'une divinité dépend essentiellement du nombre et de la ferveur de ses fidèles. C'est pourquoi quand Maste, le dieu mineur des barrières d'un panthéon déliquescents, vint observer les perturbations causées par la météorite, il ne mit pas longtemps à se décider. Toutes ces personnes qui ne demandaient qu'à croire en quelque chose ne pouvaient pas être abandonnées comme cela (et surtout pas à un autre dieu). Maste endossa donc l'identité d'Airain et tout le monde fut satisfait. Les croyants avaient un dieu et le dieu de nouveaux fidèles.

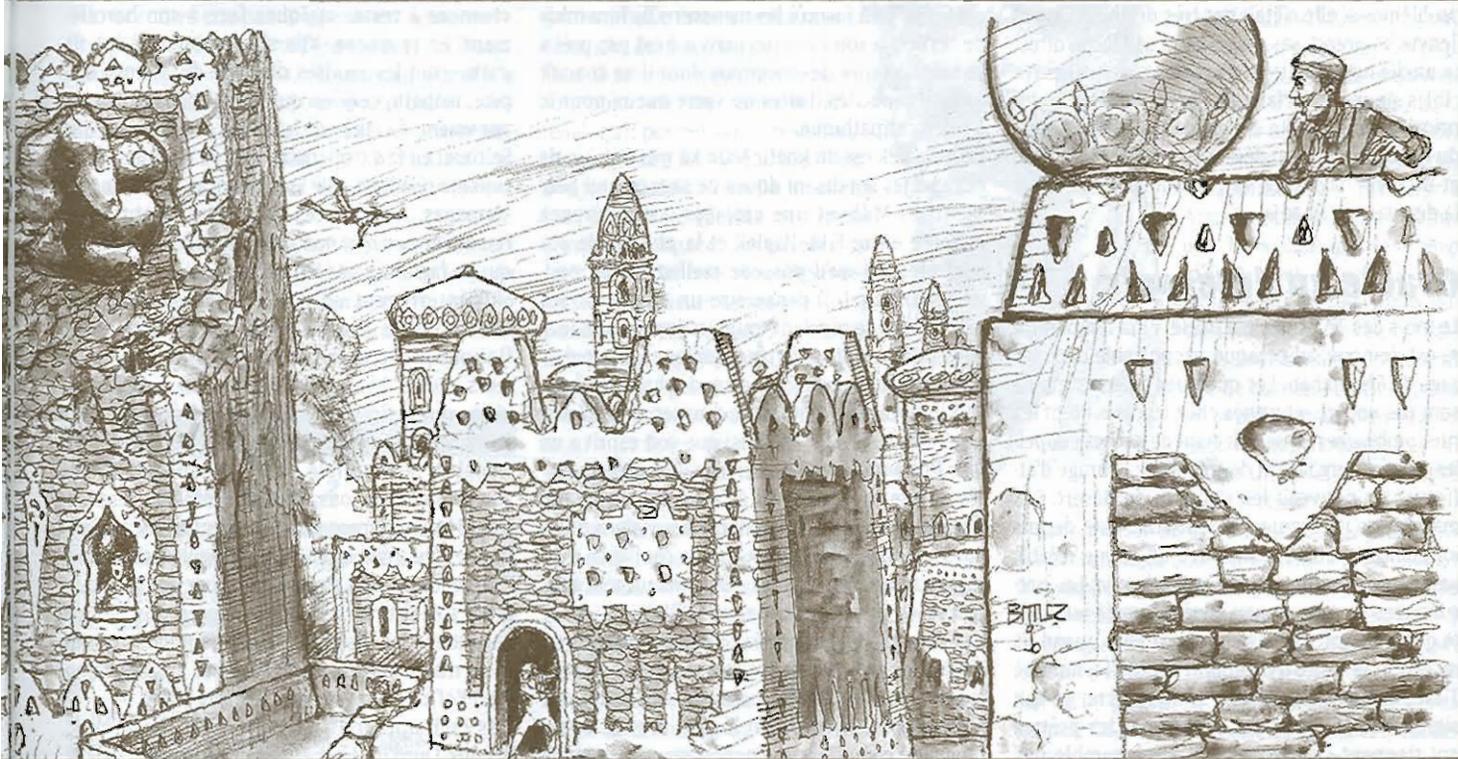
Bien sûr, les choses ne sont pas aussi simples. Pour bénéficier de la foi des prêtres d'Airain, Maste dut changer. Pour un dieu, ce n'est pas une tâche facile. Il perdit beaucoup de ses anciens pouvoirs lorsqu'il s'adapta à son nouveau rôle de dieu de lumière. Il conserva cependant suffisamment d'influence sur la sphère des barrières et des passages pour réagir lorsque le Dragon aveugle sortit de sa torpeur.

Affaibli par le choc de son arrivée dans ce plan, le Dragon aveugle avait commencé à drainer l'énergie des morceaux de météorite pour se remettre daplomb. Or, Airain avait lui aussi besoin de cette énergie, car il avait passablement souffert de sa métamorphose. Ne parvenant pas à s'entendre avec le Dragon aveugle et ne voulant pas risquer un affrontement direct avec cette créature surpuissante, il décida de l'exiler. Il le projeta dans un demi-plan voisin et édifia une barrière quasi infranchissable autour de lui. Chacun devait désormais se contenter de la puissance de son propre fragment de météorite. Un lien ténu continue pourtant d'exister entre les deux et, par moments, l'un des deux adversaires tente de « siphonner » l'énergie du fragment de l'autre. Cette lutte les tient en permanence sur la défensive et leur interdit d'envisager pour l'instant une offensive directe. Mais qui sait lequel des deux récupérera suffisamment de forces pour attaquer l'autre le premier ?

Un siphon fond fond

Il existe pourtant un facteur capable de modifier le fragile équilibre des puissances. Le Rihnage est directement lié au fragment de météorite de Rhadjabân. Lui aussi en siphonne l'énergie. S'il venait à être affaibli, un simple mécanisme de vases communicants ponctionnerait l'énergie de la

Le colosse aux pieds d'airain



relativement expérimentés. La lecture de l'aide de jeu « Rhadjabân » (dans le n° 96), sont fortement conseillées pour en profiter pleinement.

roche de Rhadjabân et donnerait probablement l'avantage au Dragon aveugle. C'est ce qui s'est produit la dernière fois que des Oroboros ont réussi à pénétrer dans Djarabân, lorsque l'anneau de Sahâl a cessé de fonctionner pendant quelques heures. L'événement avait alors pris le Dragon aveugle par surprise, car puiser de l'énergie dans les fragments requiert des rituels magiques longs et compliqués. Aussi, plutôt que d'attendre la prochaine occasion, il a décidé de la provoquer. En aidant à l'invasion (partielle, il ne faut pas non plus que le Royaume soit détruit) de Djarabân par les Oroboros, il espère déstabiliser Airain et acquérir assez d'énergie pour se libérer.

Le Dragon aveugle n'est pas infallible. Son pouvoir de prestidivination a de nombreuses limitations. La première est la difficulté d'interpréter les visions venues d'un autre plan. Ceci le rend quasiment « aveugle » à tous les plans à l'exception de celui de Rhadjabân, qui est très proche. Cependant, il a réuni suffisamment de présomptions concordantes (mais confuses) relatives à Djarabân pour lui faire comprendre qu'il doit stopper les plans de Mehmet Ibn Keffmeth, le fils du Patriarche. Si rien n'est fait, une immense catastrophe aura lieu et il risque bien d'en être une des nombreuses victimes. Ne pouvant agir directement à Djarabân, le Dragon aveugle va se servir des aventuriers pour parvenir à ses fins. A-t-il fait le bon choix ?

Acte I

RHADJABÂN

Poings d'Épice

Si Rhadjabân est bien protégée des invasions et autres intrusions intempestives de brigands par les chevaliers d'Airain, la sécurité à l'intérieur même de la cité n'est pas assurée avec autant d'efficacité. La majorité des gardes payés par le clergé sert à réprimer le trafic de cuivre. Les prêtres ont bien essayé de lever une taxe pour financer une police, mais la population n'a pas accepté la chose aisément. Il n'existe donc qu'une petite brigade employée par le clergé, appelée la Sainte Phalange, financée de brio et de broc par des donations ou des ponctions sur le budget du culte. Elle veille à ce que les préceptes du dieu Airain soient respectés dans la cité, mais n'est que très rarement confrontée à de véritables crimes. Le maintien de l'ordre est assuré par des milices privées, payées par les marchands ou les bourgeois de Rhadjabân. Il en existe une petite trentaine, variant en taille (de deux à trente membres) et en prestige. Les prêtres les cautionnent,

bon gré mal gré, si leurs membres prêtent serment de ne jamais contrevenir aux lois d'Airain. Ce point est presque toujours respecté, car les miliciens comme leurs employeurs ne souhaitent pas s'attirer les mauvaises grâces des prêtres. En fait, les miliciens vivent selon un code d'honneur probablement plus strict que s'ils étaient directement employés par le clergé, car la concurrence est rude et chacun se doit d'être le meilleur. Le système connaît parfois des dérapages. Le quartier nord-est de la ville est protégé par une milice particulièrement vigilante, les Poings de Pierre. Ils se sont donnés ce nom en référence aux Poings d'Airain mais, comme ils travaillent surtout dans le quartier des Croissants de miel, on les surnomme les Poings d'Épice (ce qui les irrite toujours, même après des années). Comme les Poings d'Airain, ils se composent de deux unités de quatorze hommes. Le gros de la troupe (vingt hommes) est formé d'ex-mercenaires ou d'anciens soldats. Chaque Poing est dirigé par deux personnages peu recommandables. Les chefs du premier sont Virgil et Isobeth, deux ex-voleurs de talent qui trouvent plus profitable de restaurer leurs compétences ainsi plutôt que de risquer le gibet. Grâce à eux, les détousseurs et autres monte-en-l'air ont quasiment déserté le quartier (c'est un des rares endroits évités par les nettoyeurs-voltigeurs). Virgil maintient cependant la pression sur les notables locaux en menant secrètement une peti-

te bande de malfrats qui commettent quelques larcins de temps en temps. Le second Poing n'est pas beaucoup mieux loti. Il est commandé par Shambolatt et Seltiniel. Shambolatt est une devineresse, ce qui pourrait lui valoir beaucoup de problèmes si elle n'était pas très discrète. Quand l'envie lui prend, ses pouvoirs et sa Flèche directionnelle lui permettent de repérer les meilleures cibles pour les forfaits de Virgil. Seltiniel est a priori le moins malin et donc le moins dangereux du quatuor, mais son désir exacerbé de réputation et de reconnaissance va profondément affecter la destinée de Rhadjabân.

Oracle au désespoir

Le mois des Tornades est passé, et la température est de nouveau presque supportable dans les rues de Rhadjabân. Les quelques pèlerins qui ne sont pas encore retournés chez eux arpentent les rues ombragées en se délectant de petites coupelles de confiture, avant de trouver le courage d'affronter de nouveau les rigueurs du désert. Les marchands itinérants ont repris la route depuis longtemps. La cité a retrouvé un calme relatif, juste rompu par la tempête quotidienne. Les personnages se sont un peu attardés, mais nul doute qu'ils s'apprêtaient à quitter la ville quand ils reçoivent la visite d'un enfant ébouriffé, nommé Tisteth. Il est vêtu d'une tunique ocre, ce qui signifie qu'elle lui a été offerte par les prêtres qui tiennent l'école gratuite. Il ne semble pas famélique (car les prêtres nourrissent leurs élèves), mais il est manifestement de basse extraction et essaye de tirer le meilleur profit de la mission qui lui a été confiée. Il a été chargé par un certain Fikh-Haalek de conduire les aventuriers jusqu'à sa demeure du quartier des Mille et une

croisées. La traversée du secteur nord-est de la ville est une bonne occasion de confronter les personnages à Seltiniel et à une partie de ses miliciens. Le demi-elfe se montre arrogant, soupçonneux, et surtout imbu des pouvoirs qui lui ont été conférés. Il va jusqu'à les menacer s'ils font mine de résister à son autorité, mais il n'est pas prêt à se battre contre des inconnus dont il ne connaît pas les capacités. Faites de votre mieux pour le rendre antipathique.

Fikh-Haalek est un khéfir Nain kâ très âgé, un de ces ascètes soi-disant doués de sagesse qui peuplent les Mille et une croisées. La différence majeure entre Fikh-Haalek et la plupart de ses confrères est qu'il possède réellement un pouvoir surnaturel. Il pense être un oracle car ses prédictions se révèlent toujours justes, même si elles sont parfois sujettes à quelques interprétations. En fait, comme beaucoup de chamans Nains kâs, il est capable d'atteindre d'autres plans d'existence par le rêve. C'est ainsi que son esprit a un jour flotté près de la conscience du Dragon aveugle et que ce dernier en a fait son instrument. Depuis des années, il lui envoie des visions oniriques, afin que Fikh-Haalek ait une confiance totale en son pouvoir. Et tout cela dans un seul but : attirer les personnages dans ses filets.

Une fois parvenus dans la modeste demeure du khéfir, les aventuriers font connaissance avec leur hôte qui les attend, assis en tailleur sur une natte élimée. Sa barbe est longue et grise et ses tatouages complexes et hypnotiques. Un profond abattement se lit sur son visage, au regard halluciné. Il explique aux personnages ses dons d'oracle et, s'ils en doutent, leur donne plusieurs informations sur leur passé qu'ils sont les seuls à connaître. Le Nain kâ est au désespoir car il a perdu son talent, il y a de cela deux jours, pour une raison indéterminée. Cependant, sa dernière vision était claire : il ne retrouvera son pouvoir que lorsque les personnages lui apporteront l'Œil de Xandrh et qu'il pourra regarder le cœur de Mehemet Ibn Keffmeth à travers lui.

Fikh-Haalek ignore tout de l'Œil de Xandrh ou de l'identité de Mehemet Ibn Keffmeth. Il espère qu'il s'agit d'une allégorie, car il ne souhaite pas attenter à la vie de quelqu'un, même au prix de son pouvoir. Il vit d'aumônes et des cadeaux que lui font les gens qui viennent écouter ses prédictions, mais il n'a jamais accumulé de richesses. Il ne peut offrir que ses services une fois qu'il aura recouvré son don. Néanmoins, il est certain que l'Œil de Xandrh est un puissant artefact magique qu'il ne désire pas conserver après l'avoir utilisé. Il précise que sa vision était très nette. Cela signifie que la destinée des personnages et la sienne sont inéluctablement imbriquées. S'ils choisissent d'ignorer sa demande, ce qui est leur droit, ils s'exposent à de terribles dangers.

Si les aventuriers acceptent d'aider Fikh-Haalek, celui-ci insiste pour qu'ils viennent s'installer chez lui, car « tout commence et tout finit aux pieds du sage ». Même s'il a un toit et quelques nattes supplémentaires, le confort de sa demeure est des plus relatifs.

Bon étouffeur

S'ils commencent à se renseigner dans Rhadjabân sur l'Œil de Xandrh et Mehemet Ibn Keffmeth, les

personnages n'apprendront pas grand-chose mais parviendront à deux résultats : celui d'énervé un peu plus Seltiniel et celui d'attirer sur eux l'attention des keffemites.

Seltiniel n'est pas un gros problème, si les PJ parviennent à rester stoïques face à son harcèlement. En revanche, s'ils s'en prennent à lui, ils s'attireront les foudres du reste des Poings d'Épice. Isobeth, celle en qui les habitants du quartier voient le « chef » de la milice, a conscience que Seltiniel en fait trop, mais comme il obtient d'excellents résultats, elle le soutiendra face aux personnages. Au pire, ces derniers risquent de se retrouver *persona non grata* dans le quartier, ce qui ne facilitera pas leur enquête.

S'ils interrogent un nombre suffisant de personnes ou ne se montrent pas très discrets, ils finiront par tomber sur un keffemite ou l'un de leurs agents. Les keffemites ont une équipe spéciale pour régler ce genre de problème : les étouffeurs. Leur rôle est de s'assurer que l'existence de Djarabân reste secrète, et de s'occuper de manière appropriée de tous ceux qui semblent en savoir trop. Heureusement pour les aventuriers, les keffemites ont trop besoin de leurs meilleurs hommes à des endroits plus stratégiques pour que les étouffeurs soient une réelle menace pour eux. Ils ont cependant fait disparaître plus d'un habitant qui avait malencontreusement assisté à l'apparition d'un Keffmeth voyageant entre les plans.

Dès qu'il apprend l'objet de leurs recherches, Maaluk Ourd'in, le chef des étouffeurs, dépêche un enquêteur auprès des personnages. C'est Balanar, un voleur futé à l'apparence anodine d'un vendeur itinérant de pains de sésame, qui est chargé de cette mission. Il contacte les personnages, prétendant vaguement connaître le nom de Mehemet Ibn Keffmeth. Pendant la discussion, il tente de découvrir ce que savent les aventuriers, en leur en révélant le moins possible. Si les PJ se montrent francs avec lui et lui donnent le peu d'informations qu'ils possèdent, cela le rassure. Si, au contraire, ils se montrent secrets, le voleur décide que les aventuriers en savent bien plus qu'ils ne le disent et se résout à se débarrasser d'eux. Il va faire son rapport à Maaluk Ourd'in, et la nuit suivante, un groupe d'intervention vient faire taire définitivement les PJ. Il compte un guerrier de niveau 4 par personnage, et est mené par Balanar.

Si les aventuriers ont des soupçons à l'égard de Balanar et le suivent, ou s'ils interrogent l'un des survivants de l'attaque nocturne, ils découvrent le repaire des étouffeurs. Il s'agit d'une simple maison d'un étage, sans ornements particuliers, située, bien sûr, dans le quartier des Marteleurs. C'est la demeure de Maaluk Ourd'in. Une douzaine d'étouffeurs y résident en permanence. Le seul objet de valeur que recèle l'endroit est caché dans la chambre de Maaluk Ourd'in, derrière une cloison. Il s'agit d'une double carte sur vélin de Rhadjabân/Djarabân, indiquant les correspondances entre les deux villes.

Spinn, la lutine orpheline

Un événement imprévu va accélérer l'enquête des personnages. Ulcéré par l'initiative de Sham'Balog,

L

La carte de Maaluk Ourd'in

Cette carte indique avec précision les endroits de Rhadjabân existant à Djarabân, c'est-à-dire la grande majorité des bâtiments recouverts de bronze (toutefois, certains ne sont que des coques vides dans Djarabân). Ce n'est pas tout : elle porte l'emplacement des demeures de trente Keffmeth (dont les noms ne sont pas indiqués).

La plupart se trouvent dans le quartier des Marteleurs, mais on en dénombre une ou deux dans chacun des autres quartiers, à l'exception du parc aux Senteurs et du quartier du Temple. Toutes ces habitations sont bien sûr protégées par des keffemites mais, si les personnages parviennent à pénétrer dans l'une d'entre elles, ils ont de bonnes chances de se retrouver à Djarabân. En effet, les Keffmeth ont l'habitude de changer de plan dans leur demeure ou à proximité. Un grand nombre de « transferts » ont rendu la barrière entre les plans plus ténue en ces endroits et les passages restent parfois ouverts plusieurs heures au lieu de plusieurs minutes.

le maître pâtissier de la rue des Croissants de miel, d'engager une brigade spéciale pour régler le problème des farfellahs, Seltiniel décide de frapper un grand coup. Comment? Quelqu'un ose prétendre que les Poings d'Épice ne sont pas de taille à lutter contre une bande de nabots butineurs? De fait, les farfellahs prospéraient presque impunément depuis des mois, dérobant au nez et à la barbe des marchands les plus beaux babas et les plus succulents rouleaux au miel et aux amandes... jusqu'à ce que Seltiniel ne réunisse pas moins de la moitié de ses hommes pour les traquer et les exterminer.

Au soir de cette funeste boucherie, les aventuriers voient débarquer en trombe Seltiniel et trois de ses hommes. Il entrent brutalement dans la demeure de Fikh-Haalek, rouges d'excitation et

de fureur. L'une de leurs proies les fait tourner en bourrique depuis près d'une heure et Seltiniel pense qu'elle s'est réfugiée ici. Il est fort probable que les personnages expulsent *manu militari* le demi-elfe de chez l'ascète.

Mais il se trouve qu'il avait raison, pour une fois. Spinn, le farfellah qu'il poursuivait, a bien trouvé refuge chez les aventuriers. C'est une jeune farfellah femelle, en piteux état, terrorisée, épuisée, et surtout gravement blessée. Ses parents ont été tués par Seltiniel et ses hommes, ainsi que plusieurs de ses amis. Si les personnages parviennent à la rassurer et à la soigner, elle s'épanche. Son désespoir est grand. En effet Fleuff, le sage patriarche des farfellahs, va mourir. Et Spinn de révéler aux personnages la véritable raison des rapines des farfellahs...



Et si... les PJ cherchent à retrouver les autres farfellahs?

Spinn presse les aventuriers d'agir, mais ceux-ci peuvent refuser d'affronter «l'homme en noir» tant qu'ils n'en savent pas plus.

Les farfellahs logeaient dans les combles d'un entrepôt, dans une rue adjacente à celle des Croissants de miel. Les hommes de Seltiniel les y ont surpris, tuant près de la moitié d'entre eux. Trois phalanges des Poings d'Épice sont encore sur place pour le cas où des survivants tenteraient de revenir. D'ailleurs, leur attente a été couronnée de succès. En effet, quand les aventuriers arrivent sur les lieux, les miliciens viennent de capturer un farfellah et s'apprêtent à le torturer pour le forcer à

révéler où se cachent ses congénères. Si les personnages libèrent Gdaëmm, le farfellah, il leur explique comment il procède pour apporter des gâteaux à l'homme en noir (voir, dans l'acte II, le paragraphe *Passage protégé*). Il ajoute le peu qu'il a compris de la nature des Astrolets, dont le fait qu'ils placent l'honneur au-dessus de la vengeance. Gdaëmm est l'oncle de Spinn, et il demande aux personnages de le laisser emmener sa nièce dans un autre quartier de la ville.

L ES PNJ DE L'ACTE I

Pour AD&D 2

► Miliciens des Poings d'Épice

20 Guerriers de niv. 3 à 5. AI: N, LN et quelques NB.

► Virgil

Voleur humain niv. 7. AI: CN.
Épée longue +1, pantoufles d'Araignée, 5 pots d'onguent de Keoghtom.
Possède l'équivalent de 10 000 PO en bijoux et monnaies diverses.

► Isobeth

Voleuse Humaine niv. 6. AI: LN.
Arc court +1, Trou portable, environ 1 000 PO d'économies.

► Shambolatt

Devineresse humaine niv. 7. AI: N.
Flèche directionnelle, Yeux d'aigle (conférant également la vision nocturne), environ 5 000 PO.
Privilègie les sorts de Divination et d'Illusion.

► Seltiniel

Guerrier/Voleur demi-elfe niv 4/5. AI: CN.
Cape elfique, bracelets de Défense (CA 5), 3 potions de Soins, environ 2 000 PO.

► Étouffeurs

Guerriers ou voleurs de niv 3 à 5. AI: LN.
Si besoin est, ils utilisent le «shak», un garrot métallique (uniquement sur un humanoïde surpris et de dos, Dégâts 2-16 par round sans qu'un jet ne soit nécessaire après le premier round).

- **Maaluk Ourd'in**: Enchanteur de niv. 5 spécialisé dans les sorts de manipulation mentale et possédant un anneau de Bouclier mental. AI: LM.
- **Balanar**: Voleur niv. 5. AI: LN.

► Farfellahs

Utiliser les caractéristiques des lutins. Fleuff possède 1 DV, 8 pv et peut utiliser chacun de ses pouvoirs deux fois par jour. Il se bat avec une petite épée (Dégâts 1-4).

Les farfellahs aiment les pâtisseries, comme tout le monde, mais ils ne dérobent pas celles des marchands par gourmandise. En fait, ils n'en mangent aucune. Tout leur butin est destiné à un méchant homme en noir qui détient prisonnier leur patriarche, Fleuff, et qui menace de l'exécuter s'il n'a pas sa ration quotidienne de sucreries. Même si beaucoup de farfellahs ont survécu à l'attaque des Poings d'Épice, il se passera plusieurs jours avant qu'ils soient en mesure de reprendre leurs vols et, d'ici là, Fleuff sera sûrement mort.

Connaissant la réputation des lutins et autres créatures féériques, les aventuriers auront sans doute beaucoup de mal à croire cette histoire. Qui pourrait vouloir de quelques gâteaux comme rançon pour un farfellah? Pourtant, Spinn dit la vérité, et la réponse se trouve bien sûr à Djarabân. Depuis que la ville est en état de siège, les habitants doivent se contenter de dragodons, de céréales, de fruits et de légumes et, occasionnellement, de drizzils. Les mets les plus fins ont disparu depuis bien longtemps des menus de Djarabân et rares sont ceux à avoir même jamais connu le goût du sucre. Il va sans dire que, pour ces personnes, un gâteau de la rue des Croissants de miel vaut largement cent fois son poids en drizzils. En capturant Fleuff, Nemrod le Borgne a fait une bonne affaire. Grâce à son trafic et à l'impunité que lui offre la protection des mineurs, il peut financer la chute de Djarabân qu'il fomente (voir plus loin). Tous les habitants fortunés de Djarabân (à l'exception des Keffmeth) sont demandeurs des douceurs de Nemrod, sans se douter de l'utilisation qui est faite de leurs richesses.

Spinn conclut en disant que Fleuff récompensera grassement toute personne qui le délivrerait des griffes de l'homme en noir. Il pourrait peut-être même autoriser son libérateur à utiliser son Œil de Xandrh. Cela devrait éveiller l'intérêt des personnages... Spinn ignore quels sont les pouvoirs de l'Œil, mais Fleuff prenait toujours un air très sérieux quand il regardait à travers. Il disait que l'Œil de Xandrh permettait de voir les choses qui n'étaient pas là et c'est en suivant ces choses qu'il a été capturé par l'homme en noir.

Acte II

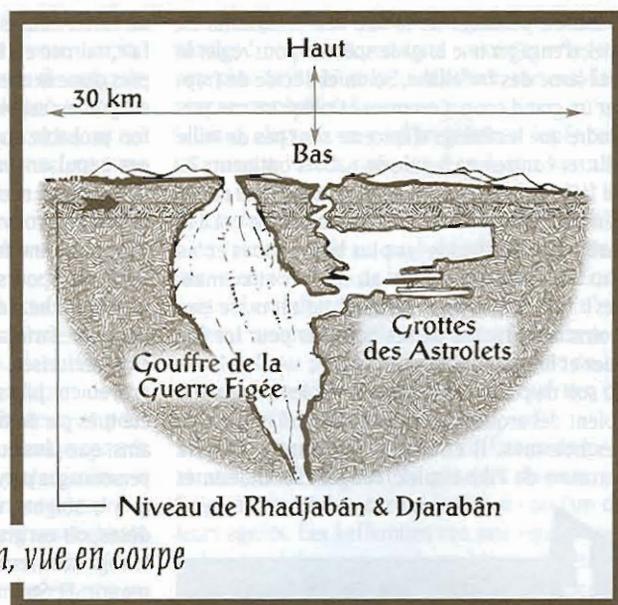
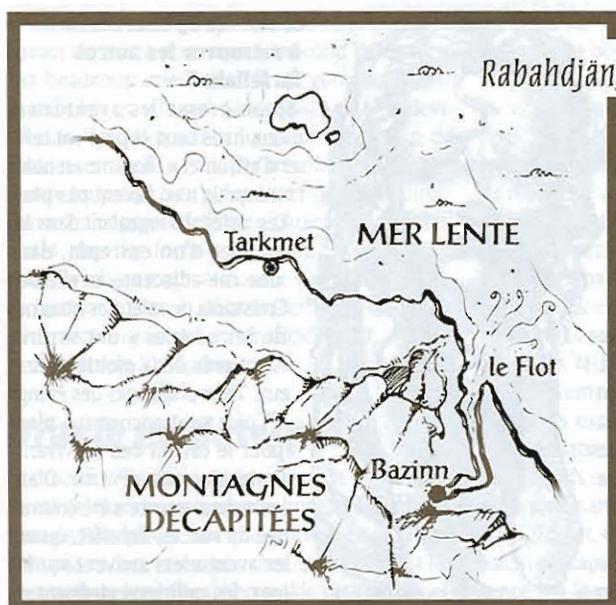
RABAHDJÂN

Atroce sphère

La plus grande des découvertes faites par les mineurs de Djarabân est l'existence d'une bande de plan primaire reliant, tel un pont à travers le plan astral, les plans primaires de Djarabân et de Rhadjabân. Même si, pour un plan, elle est étroite, cette «bande» a tout de même des dimensions satisfaisantes à l'échelle humaine. L'endroit, baptisé Rabahdjân par un mineur facétieux, a vaguement l'aspect d'une sphère centrée sur les cités de Rhadjabân et Djarabân. Son diamètre est d'une trentaine de kilomètres, ce qui semble confirmer l'influence de la météorite sur son origine.

La frontière entre Rabahdjân et les deux plans voisins est plus hermétique qu'entre Rhadjabân et Djarabân. Seuls quelques «portails» fixes permettent le passage de ou vers Rabahdjân. Il existe de rares cas de portails jumelés, l'un vers Djarabân, l'autre vers Rhadjabân, se trouvant pratiquement au même endroit, ce qui permet de passer d'un plan à l'autre sans même s'apercevoir que l'on a transité par Rabahdjân. Aucun de ces doubles portails n'a pour l'instant été découvert à l'intérieur des deux cités, car la plupart sont encore enfouis sous le sol.

La surface de Rabahdjân se trouve à un kilomètre au-dessus du niveau de Rhadjabân et de Djarabân.



bân, ce qui signifie que presque tous les portails donnent soit dans la roche, soit dans des galeries ou des cavernes souterraines.

La roche du sous-sol possède les propriétés du granit mais a une couleur très particulière, rouge veinée de vert, ce qui a empêché les mineurs de l'utiliser comme matériau de construction à Djarabân. De plus, cela ralentit considérablement leurs travaux d'excavation, car ils ne peuvent se débarrasser des gravats à « leur » surface. Ils se sont pourtant construit un petit repaire, en partie conquis aux dépens des Astrolets, les créatures habitant cette zone.

Les aventuriers ne sont pas supposés s'éterniser dans Rabahdjân. L'idée est de leur fournir un passage dangereux entre les deux plans, pas de les amener à explorer des méandres d'un sous-sol peuplé de monstres (bien que cela plaise à certains).

Le sous-sol

Les profondeurs de Rabahdjân sont divisées en deux zones distinctes, les grottes des Astrolets et le gouffre de la Guerre Figée. Ces zones ne communiquent qu'en un point situé à une quinzaine de kilomètres de la surface, qui est féroce ment défendu par les Astrolets.

● **Les grottes des Astrolets.** Les Astrolets sont des créatures troglodytes à mi-chemin entre le troll et l'élémental de terre (c'est dire s'ils sont rocaillieux!). Ils n'ont pas besoin de se nourrir pour subsister mais souffrent tout de même de la

faim, aussi cultivent-ils des mousses et des champignons. Ils élèvent aussi des limaces blafardes et des craque-poussières (se reporter aux caractéristiques).

Ils sont assez intelligents pour posséder un langage (une sorte de perversion du commun remplie de grincements et de cliquetis de mâchoire) et développer des formes d'arts. L'art est d'ailleurs l'une de leur deux activités favorites, l'autre étant la guerre. Quasiment immortels, ils n'autorisent que les meilleurs d'entre eux à se reproduire et ce extrêmement rarement, de peur de se retrouver rapidement victimes de la surpopulation. Aussi, pour prouver sa valeur, l'Astrolet moyen passe-t-il son temps à combattre ou à créer des œuvres d'art. Comme les plus valeureux des Astrolets choisissent avec qui ils s'accouplent (ils sont hermaphrodites), on assiste à la création spontanée de factions au sein desquelles chacun essaye de se faire bien voir de son champion.

Les bandes combattantes sont redoutables, car elles considèrent que plus l'adversaire est puissant, plus cela vaut la peine de le battre pour acquérir du prestige. Cependant, même un adversaire faible peut augmenter le prestige d'un Astrolet si, après le combat, il trouve une recette nouvelle pour l'accommoder.

● **Le gouffre de la Guerre Figée.** Personne ne sait qui habite cette région. Certains prétendent qu'elle est peuplée d'esprits, d'autres d'Astrolets si puissants qu'ils se sont exilés des grottes pour pouvoir se battre tranquillement entre eux. L'hypothèse la plus en vogue chez les Astrolets est que le gouffre sert de champ de bataille à deux gigantesques élémentaux de terre. Ils s'affronteraient en faisant varier la pression des roches environnantes, ce qui expliquerait les tremblements de terre qui secouent épisodiquement Rabahdjân. Pourquoi se battent-ils? Où mène le gouffre quand il rejoint la limite de la sphère? Ces questions restent sans réponse, car aucun de ceux qui se sont aventurés dans le gouffre n'est jamais revenu.

La surface

Il n'y a ni jour ni nuit sur Rabahdjân, juste une pâleur bleutée illuminant faiblement un décor

désolé. La surface de la sphère est solide et infranchissable. Au sud, les montagnes Décapitées sont nettement découpées par le bord de la sphère. On y voit voler de grands rapaces, ce qui semble impliquer la présence d'autres animaux (à moins qu'ils ne se mangent entre eux?). Nul n'est allé vérifier car quand il prend l'envie à l'un de ces volatiles de descendre des hauteurs, on découvre qu'ils font plus de quatre mètres d'envergure et que leurs serres sont tranchantes comme des lames de rasoir.

Au nord, la plaine qui rejoint la mer Lente est sous l'influence d'un climat frais et humide. L'herbe grasse et bleutée pousse sur un humus dans lequel on s'enfonce facilement. Là où la terre est plus compacte, quelques arbres poussent mais leurs baies sont à peine comestibles.

La mer Lente est l'endroit où l'on peut voir la plus grande variété d'espèces animales, si l'on aime les créatures apparentées aux requins, raies manta et autres calmars géants.

Il n'existe que deux petits villages à la surface de Rabahdjân. Tarkmet est une cité lacustre partiellement engloutie. Elle est peuplée en grande partie d'humanoïdes proches des Sahuagins, en moins agressifs. Ils vouent un culte à une entité appelée « la Vague », alors qu'en l'absence d'un satellite, la mer Lente manque singulièrement d'activité.

Bazinn ressemble à une communauté humaine normale. Quelques champs entourent le village et des créatures qui, de loin, peuvent passer pour des chèvres broutent dans les prés. La vacuité du regard des habitants n'inspire cependant pas confiance. Ils n'ont pas souvenir d'avoir jamais vécu ailleurs ni d'avoir jamais reçu de visiteurs. Pourtant ils portent des vêtements similaires à ceux que l'on peut trouver à Djarabân.

Passage protégé

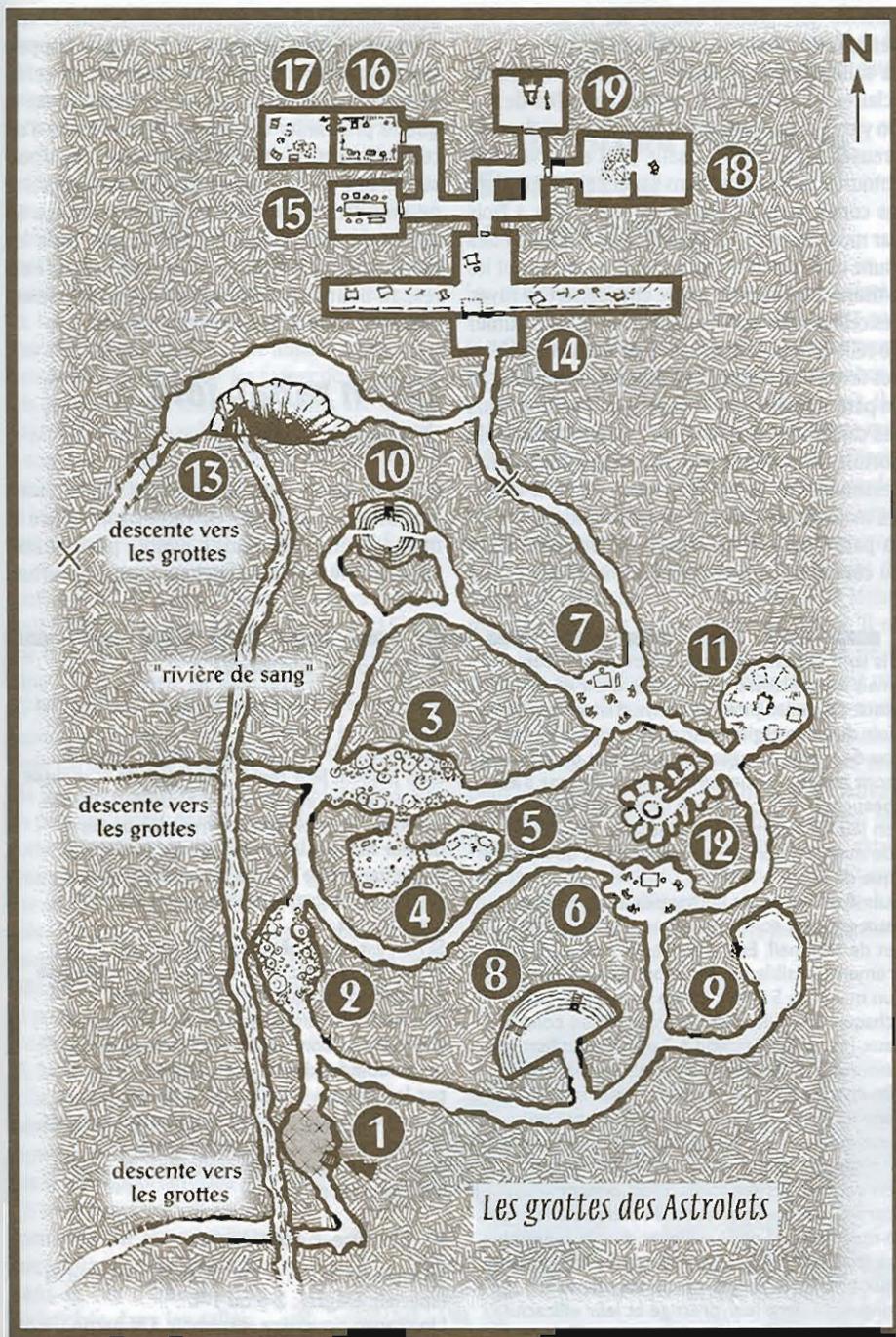
L'heure à laquelle les farfeliachs visitent d'ordinaire l'homme en noir est passée depuis longtemps et Spinn craint pour la santé de Fleuff. Elle n'est jamais allée elle-même remettre des gâteaux à l'homme en noir; elle est trop jeune, mais elle sait comment ses aînés s'y prenaient. L'un des portails reliant Rhadjabân à Rabahdjân se trouve

A

Justements magiques

De fait de la nature particulière de l'endroit, les sorts de Conjuraton et d'Évocation ont 50 % de chances d'échouer dans Rabahdjân.

Ce pourcentage est diminué de 2 % par niveau de lanceur de sort. Hormis les créatures citées ci-contre, seuls les monstres capables de voyager sur le plan astral et ceux du plan élémentaire de la terre peuvent faire escale ou s'établir à Rabahdjân.



dans la cave d'une des demeures de la terrasse aux Couleurs. Les farfellahs s'y glissaient et empruntaient un tunnel. Spinn peut indiquer de quelle maison il s'agit, mais elle ignore ce qui se trouve au bout du tunnel. Tout ce dont elle se souvient, c'est d'un conseil que les farfellahs se donnaient avant de partir livrer leurs gâteaux : « Ne jamais franchir la rivière de sang ». La demeure dont parle la lutine appartient à un teinturier. Comme beaucoup de bâtisses similaires dans ce quartier, le rez-de-chaussée est occupé par son échoppe, sa résidence se trouvant à l'étage. Les personnages ne devraient donc pas avoir de problèmes pour y pénétrer de nuit. La cave sert de réserve. En y déplaçant quelques balles de tissu, les aventuriers pourront dégager l'accès à une faille dans un mur. Une galerie s'enfonce rapidement dans les profondeurs de la terre. Au bout d'une vingtaine de mètres, la roche vire au rouge veiné de vert. Les aventuriers ont franchi le portail.

La galerie se termine par un escalier branlant, qui aboutit dans une petite caverne (1). Celle-ci est soumise à une zone de Protection contre le mal permanente qui cantonne les Astrolets à Rabahdjän. C'est l'un des trois enchantements lancés par Mehemet Ibn Keffmeth dans ces galeries (voir les salles 14 et 18). Mehemet n'est pas un magicien assez expérimenté pour lancer de tels sorts, mais il a dérobé des parchemins le permettant à son père, le Patriarche Haroun Ibn Keffmeth.

Cette portion du réseau des grottes des Astrolets est peu peuplée. Seule une vingtaine d'individus se trouvent dans la zone représentée sur la carte et à peine dix de plus occupent les postes de garde avancés auxquels mènent les galeries qui partent vers l'ouest. Ce petit groupe est relativement éloigné du gros de la société des Astrolets, là où le prestige s'acquiert facilement. Cependant, ses membres restent, car ils croient que leur chef GrbroomBrgoonn (8 DV) a de très

sérieuses chances de devenir un géniteur. Par ailleurs, depuis que des créatures de la surface empiètent sur leur domaine, les choses sont devenues plus intéressantes et il y a parfois de bonnes occasions de combat. Les gardes des salles 6 et 7, au nombre de cinq, restent toujours sur le qui-vive, pour le cas où ces intrus tenteraient une nouvelle incursion.

Les galeries ne sont pas « surveillées » par les Astrolets. Certains vaquent à leurs occupations habituelles : ils s'entraînent (pièces 8, 9 et 10), s'occupent de la nourriture ou de l'éclairage (pièces 2, 3, 4 et 5), vont chercher de l'eau à la rivière ou font de l'artisanat (pièce 11).

Le couloir quittant la salle 1 par le sud mène à une rivière souterraine teintée de sable rouge. Un gué permet de la franchir, un autre se trouve plus au nord. Le flot impétueux de la rivière a creusé de profondes rigoles dans les parois. Ce sont elles que les farfellahs empruntaient pour parvenir jusqu'à la grotte 13 puis à la salle 14. Les personnages sont bien trop grands et lourds pour prendre le même chemin. S'ils tentaient de marcher dans le lit de la rivière, celle-ci aurait de bonnes chances de les emporter jusqu'au gouffre dans lequel elle se jette. (Si cela se produit, considérez que la cascade aboutit à un lac souterrain, plusieurs niveaux en contrebas, dans une zone habitée par les Astrolets. Bonne chance pour remonter.)

La grotte (2) est une champignonnière. Des spécimens gigantesques ou minuscules de champignons et de mousses variés constituent la principale source de nourriture des Astrolets. Les fibres séchées des plus résistants fournissent un matériau utilisé pour les vêtements d'apparat et les rideaux. La grotte (3) ressemble beaucoup à la précédente, si ce n'est qu'elle contient trois Fongis criards, afin d'avertir les Astrolets des tentatives d'évasion de leurs craque-poussières ou de leurs limaces. Les Astrolets ne s'affolent pas quand les Fongis crient, mais quelqu'un vient toujours vérifier ce qui se passe. Un double rideau masque l'entrée de la grotte (4). Celle-ci est pleine de limaces blafardes et brille donc de mille feux. Quelques mortiers et récipients de pierre permettent aux Astrolets d'extraire le « jus » des limaces. L'accès à la grotte (5) est également masqué par un rideau. L'endroit semble vide, mais le sol y est tapissé d'une vingtaine de craque-poussières. Ils n'attaquent pas tout de suite, mais attendent que quelqu'un pénètre dans la pièce (ils ont l'habitude qu'on leur jette des limaces mortes).

Les postes de garde (6) et (7) sont en permanence occupés par au moins trois Astrolets. Ceux-ci s'entraînent en général aux armes ou à des jeux de force. Ils possèdent tous une hache de pierre. La salle (8) est un amphithéâtre. C'est ici que les Astrolets présentent leurs nouvelles créations dans le domaine de la danse, de la poésie, du chant, de la magie, du dressage de craque-poussières ou de la comédie. De grandes vasques remplies de jus de limace permettent de l'éclairer à ces occasions. Il y a environ un spectacle tous les cinq jours. C'est également là que le chef harangue, récompense ou fustige ses hommes. L'endroit peut accueillir une centaine d'individus. Il est décoré de fresques montrant les exploits de GrbroomBrgoonn, d'où l'on peut déduire que d'autres créatures inhospitalières hantent ces

Note importante

Le combat à mort avec les Astrolets n'est pas inéluctable. Ils sont suffisamment intelligents pour accepter de discuter (même si leur prononciation est détestable). Ils ne respectent cependant que ceux qui ont prouvé leur « valeur », selon les critères exposés plus haut.

Un duel honorable ou une démonstration des talents des personnages peut suffire à gagner le droit de passage. Mais gare à ne pas trop les impressionner, car ils pourraient se sentir défiés !

LES PNJ DE L'ACTE II

Pour AD&D 2

► Astrolets

Intelligence 8 à 13; CA 6 (certains portent des vêtements ou un petit bouclier de pierre qui augmentent chacun la CA de 1); DV 1 à 12; Taille moyenne; Attaques/Round et dégâts: avec une arme (3-10) ou leurs griffes (1-6/1-6, +3 pour les griffes de diamant); Régénèrent 1 pv par round; Possessions: pierres précieuses pour une valeur d'environ (DV x DV x 10) PO. Les Astrolets sont des humanoïdes à la peau rougeâtre et pierreuse (de la couleur de la roche de Rabahdjän). Cela leur confère une capacité de dissimulation dans leurs galeries de 40% (lorsqu'il y a une source d'éclairage). Ils sont dotés d'infra-vision, mais se déplacent souvent avec des lampes à jus de limace (qui n'émettent pas de chaleur). Ils se repartissent en trois grandes catégories: les punis (environ 15% de la population totale) qui possèdent entre 1 et 3 DV, les valeureux (80% avec de 4 à 8 DV) et les géniteurs (5% avec 9 DV et plus).

Les punis ont été châtiés pour une faute, un affront ou ont simplement perdu un combat très violent. La seule punition chez les Astrolets est la mort, ce qui n'est pas cruel car ces créatures régénèrent et reviennent à la vie une heure après avoir trépassé. Un décès provoque cependant la perte définitive d'un dé de vie et d'un dé supplémentaire par tranche de 8 points de dégâts négatifs reçus. Un Astrolet meurt lorsqu'il atteint 0 pv. S'il tombe, par exemple, à -10 pv, il renaîtra avec 2 DV de moins. Si les dégâts causés sont tels que l'Astrolet est amené à 0 DV, sa destruction est définitive. Il est extrêmement rare qu'un Astrolet en tue volontairement un autre de manière permanente, car cela est interprété comme un signe de lâcheté (il craignait que son adversaire ne se venge). En cas de mort définitive d'un Astrolet, le géniteur le plus proche féconde le compagnon/la compagne de son choix, la gestation durant cinq mois. Les Astrolets passent la plus grande partie de leur vie à s'entraîner; ils regagnent environ un DV tous les deux mois jusqu'à 8 DV (si aucun combat ne les fait à nouveau redescendre, ce qui est fréquent). Ensuite, les géniteurs en titre régulent la croissance des prétendants en les provoquant en duel. Les Astrolets qui se sont spécialisés dans les arts ou la magie forment une caste à part.

galeries (une grande bouche sur le sol, un serpent géant sortant d'un mur, etc.).

La salle (9) est un musée et un atelier. Elle est éclairée en permanence par des coupelles de jus. On y trouve quelques fresques colorées et de nombreuses sculptures. La salle (10) est une arène entourée de gradins, dans laquelle se déroulent les combats rituels entre Astrolets (deux à trois par mois environ). La salle (11) est la grotte commune où se prennent les repas et où travaillent les artisans. Une dalle de pierre chaude sert de foyer. Les cellules des Astrolets (12) sont placées autour de celle de leur chef, les plus proches étant celles des favoris du moment. Le chef est comme un coq en pâte au milieu de ses sujets, qui satisfont tous ses caprices et le défendent en cas d'attaque du dortoir. Les cellules ne contiennent aucun effet personnel, les Astrolets portant sur eux toutes les marques de prestige qu'ils possèdent. La partie nord de ce réseau est isolée du reste du complexe par deux pièges (marqués X sur le

Ils sont également redoutables en combat, mais les géniteurs n'ont pas le droit de se battre avec les plus valeureux d'entre eux. Les duels se règlent par des concours d'art ou de magie. Les géniteurs artistes ou chamans sont proportionnellement plus rares car il est beaucoup plus complexe de remettre leur titre en jeu. Un chaman Astrolet lance des sorts de magicien comme s'il avait autant de niveaux que de DV.

Les Astrolets sont immunisés aux poisons, aux gaz, aux sorts de charme, de suggestion et de sommeil. En revanche, ils sont particulièrement sensibles aux illusions et subissent un malus de 5 à leur jet de sauvegarde pour chaque nouveau sort d'illusion utilisé contre eux (ce malus descend à 2 pour les utilisations suivantes du même sort). Une fois par tour, un Astrolet peut se fondre dans la roche environnante et s'y mouvoir librement pour une durée de 3 rounds. Si, au bout de ce délai, il n'est pas ressorti, il meurt définitivement. En combat, les Astrolets affectionnent particulièrement la hache de pierre ou la lutte à mains nues. Les plus élevés dans la hiérarchie se font souvent greffer des pointes de diamant aux bouts des doigts, ce qui augmente singulièrement leur prestige et leur efficacité (dans ce scénario, c'est le cas pour Grbroom-Brgoonn). Un Astrolet n'hésitera pas à se sacrifier dans un combat, car il sait qu'il récoltera les honneurs de sa conduite héroïque à sa renaissance... si ses compagnons d'armes remportent la victoire.

Quand les Astrolets combattent contre des intrus ne connaissant pas bien leur repaire, leur tactique favorite est d'attaquer à travers les murs. Deux groupes coincent les envahisseurs dans une galerie accessible par un troisième groupe depuis un autre endroit du complexe (à moins de 10 mètres à travers la roche). Le troisième groupe apparaît alors au milieu des intrus, tandis que les deux premiers se jettent dans la mêlée. Dans les galeries de ce scénario, on trouve 3 punis (2, 2 et 3 DV) et 18 valeureux (6 x 4 DV, 8 x 5 DV, 4 x 6 DV et un de 8 DV). Parmi ces valeureux, il y a trois chamans (5, 5 et 6 DV). Les gardes des postes avancés à l'ouest sont tous des valeureux (2 pour chaque valeur de DV, soit dix individus). Si les choses tournent vraiment mal pour eux, ils peuvent ramener du renfort des autres grottes (dont des géniteurs) en moins de quinze minutes.

plan). Il s'agit en fait de créatures de pierres sessiles ressemblant beaucoup à de simples trappes, sinon que leurs mâchoires/couvercles se referment dès qu'elles ont capturé quelque chose et que le prisonnier est digéré à la manière d'un cube gélatineux (la paralysie en moins). Elles possèdent une CA de 6 (ou de 4 si l'on est capturé) et ne s'ouvrent à nouveau qu'après avoir reçu 50 points de dégâts. Cela ne les tue pas mais les plonge dans une léthargie d'une trentaine d'heures, au bout desquelles elles ont complètement régénéré, se referment et se réactivent.

Djinn rabat-joie à Rabahdjän

Les deux portes menant à la salle (14) sont sous l'influence d'une zone de Protection contre le mal. À droite, une lourde double porte métallique, qui ne comporte aucun moyen d'ouverture

► Limaces blafardes

Intelligence 3, CA 8, DV 1 à 4, Attaque/Round: 1, Dégâts: 1 + poison.

Les limaces blafardes sont presque aveugles. Elles passent leur temps à manger de la mousse et à produire une sécrétion phosphorescente, le « jus », dont elles recouvrent les parois de leur habitat. Une coupelle de jus éclaire d'une lueur pâle jusqu'à trois mètres de distance et garde sa luminosité pendant une journée.

Si l'on est assez bête pour laisser une limace entrer en contact avec sa peau, son enveloppe urticante provoque un point de dégât. Si la victime manque son jet de sauvegarde contre le poison, elle développe une allergie qui double les dégâts occasionnés par les limaces. Un deuxième jet manqué (lors d'un autre contact) quadruple les dégâts, et ainsi de suite. Un sort de Guérison des maladies ou de Neutralisation du poison fait disparaître l'allergie.

► Craque-poussière

Intelligence 5, CA 7, DV 2, Attaque/Round: 1 (spécial), Dégâts: 2-8 ou 1-4.

Un craque-poussière ressemble à la partie supérieure d'une plante carnivore complètement ouverte, mais dotée de « griffes » légèrement plus longues que la normale. De couleur brique et plaqué sur le sol, il se confond totalement avec le terrain, d'autant qu'il a l'habitude de s'enfouir sous une faible couche de gravats et de poussière. Quand une proie lui marche dessus ou à proximité, il se referme dans un grand claquement, tel un piège à loup. Un humanoïde ne bénéficie que la CA de ses jambes (une armure de cuir normale ne protège pas les jambes), sauf si son armure est magique. Une fois fermé, le craque-poussière inflige automatiquement 1-4 points de dégâts par round. On ne peut le décrocher que si l'on réussit un jet de pourcentage inférieur à (Barreaux et Herse x2). Il est suffisamment intelligent pour fuir en bondissant s'il est attaqué mais, dans ce cas, sa proie subit la moitié des dégâts qui lui sont infligés.

depuis le côté sud (elle est barricadée de l'intérieur). À gauche se trouve une petite porte de 50 cm de haut et de large, qui possède une simple poignée sans serrure. Une détection des pièges permet de repérer un système d'alarme simple (un fil menant à une clochette) qui avertira Nemrod le Borgne si la porte est ouverte sans précautions. Cette porte donne sur une cage métallique profonde d'un mètre et haute d'autant. Un passe-plats permet aux lutins de donner leurs gâteaux, mais il n'est pas assez large pour les laisser passer. Les barreaux ne sont cependant pas très épais pour des humanoïdes de taille humaine. Les aventuriers devraient pouvoir les casser ou les tordre, s'ils parviennent à manœuvrer dans cet espace exigu. Les murs, le sol et le plafond de cette salle sont recouverts de plaques de bronze, afin de prévenir le passage des Astrolets. Toutes les salles de la zone nord sont éclairées par des torches. Le long couloir est encombré d'outils d'excavation et de chariots, dont les traces mènent d'ailleurs au gouffre (13). On y trouve aussi plusieurs paniers pour le transport des gâteaux. La salle (15) est une salle de réunion pouvant accueillir une vingtaine de personnes. La salle (16) est une remise où se trouvent d'autres outils et une profusion d'armes et d'armures en tous genres. Elle est protégée par une porte à serrure piégée, déclenchant à la fois une alarme et un jet d'acide (dégâts 4-16). Un passage secret dans le fond de la pièce comporte également un système d'alarme. Il est de plus protégé par un Glyphe de garde (dégâts : une décharge électrique de 8d4). Il mène à une salle (17) jonchée de pièces et de bijoux, pour une valeur approximative de 20000 PO. La porte de la salle (19) n'est pas fermée à clef. Une rampe mène au portail vers Djarabân, qui se trouve juste sous le cellier du *Comptoir du Gouffre* (voir page 72 à 75, la description de la ville de Djarabân). Si l'alarme de la salle 14 est déclenchée, un mineur vêtu d'un long manteau noir à capuche descendra, pensant trouver des lutins apportant des sucreries. S'il en a l'occasion, il retournera donner l'alerte et reviendra avec une douzaine de collègues. Dans le cas d'une alarme déclenchée dans les salles 16 ou 17, le groupe de mineurs mené par Nemrod le Borgne interviendra directement. Les mineurs ne poursuivront pas les aventuriers dans les galeries des Astrolets. S'il a le dessous, Nemrod tentera de fuir. Si cela s'avère impossible, il se rendra. Il pense avoir un avenir glorieux (voir plus loin) et n'a pas de raison de se battre jusqu'à la mort. Il cache l'Œil de Xandrh sous son bandeau, dans son orbite vide. La porte de la salle (18) est brûlante. Derrière se trouve une pièce coupée en deux par un mur percé d'une arche. Devant l'arche, un pentagramme tracé sur le sol ren-

ferme un Djaezzin de feu à l'air mauvais. Derrière lui, on distingue, dans la seconde moitié de la pièce, un farfellow à la longue barbe et l'air triste.

Oroboros en robe rose (Sympathy for the Devil)

Les personnages sont-ils au bout de leurs peines ? Pas du tout ! Le farfellow prisonnier n'est pas Fleuff. C'est en réalité un Saigneur oroboros nommé Vorbodos, capable de changer d'apparence à volonté. Sentant approcher les personnages, il a sondé leurs esprits et a endossé une forme qui, selon lui, les convaincra de le libérer. Le Djaezzin, nommé Tizzin, a pour mission de le garder prisonnier. En effet, aucune prison ne pourrait résister aux pouvoirs destructeurs d'un Oroboros. Tizzin n'est pas volontaire : il a été contraint de monter la garde par un enchantement de Mehemet Ibn Keffmeth et en est fort contrarié. Il ne peut quitter pas son pentacle, mais cela ne le rend pas moins dangereux. Il n'a cependant pas une attitude belliqueuse et n'attaque pas les aventuriers, à moins qu'ils fassent mine de vouloir libérer Vorbodos. Ce dernier, bien sûr, fait tout pour les pousser à agir. Il leur parle des mauvais traitements qu'il a subi, de la mort certaine qu'il attend, et ainsi de suite. L'Oroboros est extrêmement convaincant car, même s'il n'est que moyennement intelligent, il est capable de lire dans les pensées des aventuriers leurs réactions à ses propos.



L'Œil de Xandrh

Cette lentille magique faisait à l'origine partie d'une paire, mais nul ne sait ce qu'il est advenu de la deuxième. Si l'on regarde à travers, il faut réussir un jet sous l'Intelligence ou être désorienté pendant cinq rounds. L'œil révèle les énergies originaires d'autres plans. L'apparence des êtres et des objets observés varie selon leur origine et leur puissance. Il permet entre autres d'identifier les passages entre les univers, les créatures originaires d'autres mondes (élémentaux, mort-vivants, etc.) et les effets magiques liés à la manipulation des plans (la plupart des sorts d'Évocation ou de Conjuraison produisant des effets matériels). À chaque jet d'Intelligence manqué, la vision de l'utilisateur est légèrement altérée pour une durée d'une à quatre semaines (daltonisme, myopie, petites hallucinations, etc.). En cas d'abus, ces altérations risquent de devenir permanentes (valeur : 1000 PO).

Tizzin ne révèle pas aux personnages la véritable nature de Vorbodos. Au fond, si les aventuriers pouvaient se faire avoir, il serait plutôt content... et délivré de cette surveillance interminable. Il laisse donc les PJ discuter avec Vorbodos et, quand il se sera fait une idée précise de la situation, il leur propose un marché. Il ne tient pas particulièrement à les empêcher de repartir chez eux avec leur ami, mais il y est contraint magiquement. S'ils peuvent l'aider à mettre fin à son emprisonnement, ils pourront du même coup libérer Fleuff. Effacer le pentacle ne suffirait pas et, de plus, cela causerait de grandes douleurs à Tizzin et le mettrait dans une rage folle. La solution la plus simple, d'après lui, est de le désenchanter. Mais le sort lancé par Mehemet Ibn Keffmeth grâce à un parchemin est extrêmement puissant (20^e niveau de magie). Selon Tizzin, une seule personne est capable de le dissiper. Il s'agit d'un Djaezzin céleste qui lui doit un service. Il se nomme Qal'Am-Sheish et réside dans le quartier des Mulaaks à Djarabân. Quant à la question de savoir pourquoi quelqu'un prendrait tant de mal pour garder captif un simple farfellow, elle laisse sans voix les deux compères d'un jour.

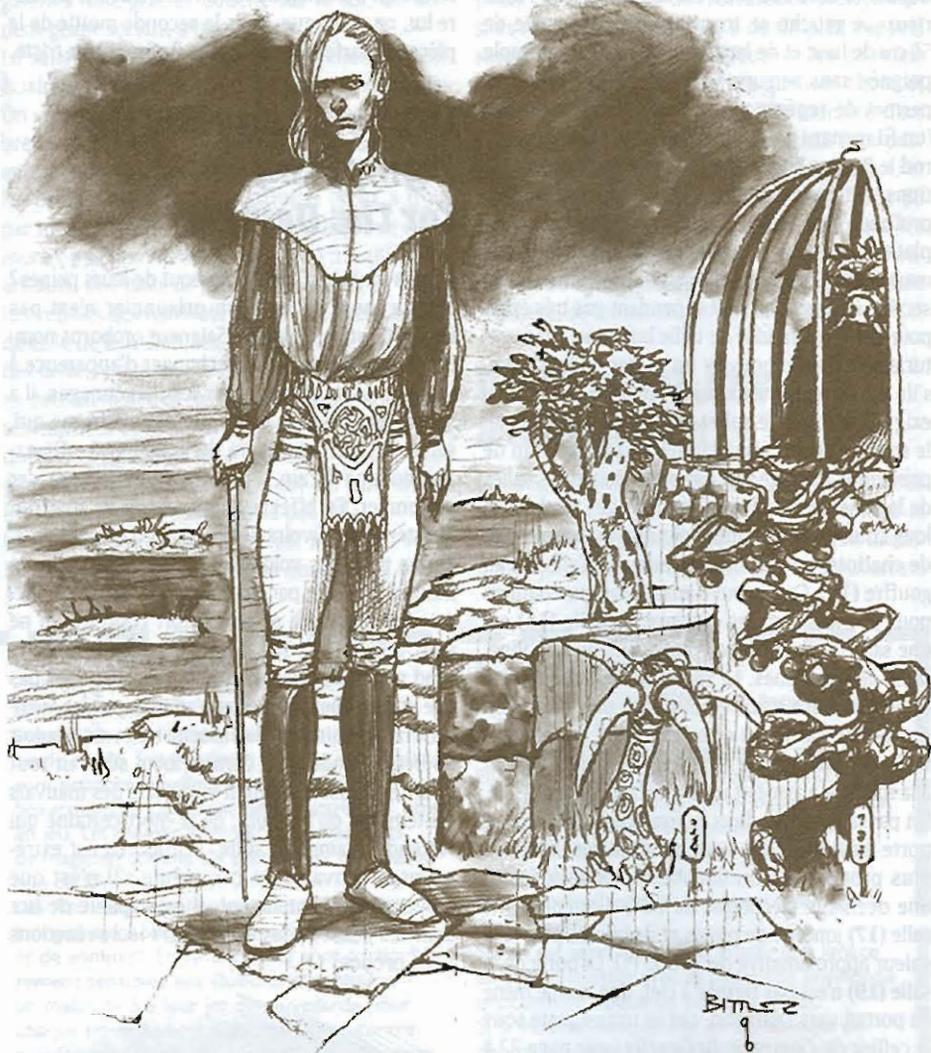
DJARABÂN

All that Djaezzîn

Les personnages arrivent donc dans le cellier du *Comptoir du Gouffre*. Il possède une lucarne donnant sur la cour située derrière l'établissement. Les aventuriers devraient donc parvenir à faire une entrée discrète à Djarabân.

Prenez le temps de leur faire découvrir la cité et ses facettes les plus étranges : les bâtiments en bronze flottant dans les airs, les cultures et les dragodons, le Rihnaigre et le Yodfeh, l'ambiance sinistre et les psychoses des habitants désespérés, sans oublier les Djaezzins.

Le quartier des Mulaaks ne reçoit pas souvent la visite d'humains. Seuls quelques Keffmeth en mission pour Haroun Ibn Keffmeth s'y aventurent parfois, ainsi que quelques Djarabânais pétris d'ennui qui pensent qu'une ou deux malédictions pourraient rendre leurs vies plus intéressantes. Les Djaezzins ne sont en effet pas très accueillants. Non qu'ils soient asociaux, car ils se mêlent aisément à la population des autres quartiers, mais leurs habitations ont un caractère presque sacré. Chez eux, leur vie est une somme de rituels complexes apparemment dénués de signification, mais en fait chargés de symboles hérités d'une culture millénaire. Frustrés de ne pouvoir jouer le rôle de légendes qu'ils incarnaient jadis quand le monde était encore intact, les Djaezzins se sont recréés un royaume privé dont ils sont les héros imaginaires. C'est pourquoi les demeures sont conçues et décorées avec faste. Chacun parade dans les rues vêtu de ses plus beaux habits. Les Djaezzins se considèrent comme des nobles en exil, ce qui explique qu'ils soient fort contrariés lorsqu'un vulgaire humain ose venir les importuner dans leur domaine (sans parler des bâtards que sont les Demi-Djaezzins). Ils détestent voir leurs pouvoirs banalisés par les circonstances et ne conservent la force de continuer le combat



que grâce à cette mascarade. D'un autre côté, ce sont les seuls habitants de Djarabân à se montrer profondément optimistes. En effet, comment les choses pourraient-elles s'aggraver avec autant de héros réunis en un même endroit ?

La bonne manière d'aborder un Djaezzîn est de se présenter et de lui demander une audience en son « palais ». Si la demande est faite dans les formes, elle est généralement acceptée. La première véritable conversation d'un Djaezzîn avec un ou des inconnus doit avoir lieu chez lui, pour que ses interlocuteurs se rendent compte à qui ils ont affaire.

Du fait de leur nature, les Djaezzins n'accordent jamais de faveur gratuitement. Ceux qui connaissent ce détail se demandent bien quel prix les Keffmeth payent pour la protection et les services qui leur sont accordés. Il doit être énorme, car les Djaezzins en veulent terriblement à Haroun Ibn Keffmeth d'avoir asservi certains des leurs, même s'il s'agit des Djaezzins de feu les plus récalcitrants. Si les aventuriers cherchent un interlocuteur disposé à les aider à retrouver Qal'Am-Sheish, ils finiront par trouver un Djaezzîn... qui mettra un prix à ce service. Celui-ci variera grandement selon son identité et l'attitude des personnages à son égard. Il peut demander une somme en or, des objets de valeur ou même un service en retour (porter un message à un Djaezzîn de feu acariâtre ; servir de juges dans un concours de beauté entre Djaezzins ; accomplir le

vœu d'un humain en affaire avec les Djaezzins ; etc.). Une solution souvent employée est de considérer que les personnages sont endettés vis-à-vis de leur interlocuteur et que celui-ci pourra leur demander un service par la suite, à sa convenance. C'est une excellente source de scénarios... ou d'embêtements.

Blue Note

Qal'Am-Sheish est un Djaezzîn céleste typique : rêveur, idéaliste et un peu déconnecté des contingences de son monde. Il a la particularité d'avoir choisi d'établir sa demeure dans le Yodfeh. Les Djaezzins aiment cet endroit, mais peu y vivent et seuls deux humains possèdent une demeure dans cette zone. Le cuivre a pratiquement disparu du sol du Yodfeh, ce qui rend son existence précaire et renforce l'effet entropique des Oroboros. Quelques monticules ou roches flottent ça et là, dans une brume bleutée qui, dit-on, cache un gouffre insondable. En fait, plusieurs bandes de roches et de terre subsistent sous la brume, à des profondeurs variables, mais ceux qui y tombent en remontent rarement. Le Djaezzîn qui révélera aux personnages les règles élémentaires de survie dans le Yodfeh fera payer cher ces renseignements. La première consigne est de ne jamais regarder l'horizon depuis le Yodfeh. Les pas de celui qui ne fixe pas son chemin ont une étrange tendance à s'égarer dans la brume. Ensuite, il faut toujours

Sachez les reconnaître

— **Rhadjabân** : La cité du dieu Alrain, présentée dans notre n° 96 et située dans le monde « normal », celui où vivent les aventuriers.

— **Rabahdjân** : Un micro-plan d'existence qui, dans cette aventure sert de « sas » entre les deux autres. Notez qu'il n'est pas indispensable de passer par Rabahdjân pour aller de Rhadjabân à Djarabân.

— **Djarabân** : Dans un monde parallèle, une ville assiégée par les Oroboros, des démons féroces qui se sont emparés de la totalité de ce plan d'existence. Elle est présentée p. 72 à 75.

répondre à un bruit par un son d'une intensité égale. Certains de ces bruits ont des origines identifiables (des cris d'animaux ou des voix, des pierres dévalant une pente, un choc de tumulus dérivant), mais d'autres sont plus étranges (plaines lugubres ou sifflements stridents). On ne doit jamais rebrousser chemin, ni regarder derrière soi. Contrevenir à l'une de ces règles provoque au mieux un égarement passager (certaines personnes ne peuvent jamais sortir ou pénétrer dans le Yodfeh), au pire une disparition rapide. L'endroit a la réputation d'abriter des esprits malins et des feux follets, ce qui est parfois vrai.

La maison de Qal'Am-Sheish est située près du centre du Yodfeh. De là, on peut voir une imposante bâtisse qui domine la zone à une centaine de mètres au nord. C'est le parc de Zabrin l'Explorateur, le seul humain à vivre dans cette région déliquescence. Le Djæzzin est beaucoup plus hospitalier que ses semblables, car rares sont les visiteurs qui parviennent jusqu'à chez lui. Il offre un repas aux personnages (sans contrepartie) et écoute leurs propos avec attention. L'histoire du farfellow l'étonne, car il a justement vu récemment une créature correspondant à cette description (et répondant au même nom, Fleuff) chez son voisin. Il pensait que le spécimen que possédait Zabrin était unique.

Le parc de Zabrin l'Explorateur est à la fois un zoo et un jardin botanique. Son propriétaire a pour ambition de préserver en ce lieu au moins un exemplaire de chacune des espèces animales et végétales de ce monde en décomposition. Il sort souvent de Djarabân pour rechercher des spécimens. Sa chance, son talent et son épée magique l'ont jusqu'à présent maintenu en vie. Il est aidé de sa femme, Andrilla, qui est une druidesse et soigne particulièrement les plantes (en s'assurant qu'elles poussent bien sur quelque chose). Avec le temps, la quête de Zabrin a tourné à l'obsession et il ramène tout ce qu'il peut trouver, sans distinction (de toute façon, il ne reste plus grand-chose de vivant hors de Djarabân). Son zoo renferme ainsi une foule de créatures étranges, dont près de la moitié sont des monstres (il avait même jusqu'à récemment un

quasi-élémental d'électricité). Hélas, même la présence de créatures féroces ne suffirait pas à repousser les habitants de Djarabân s'ils savaient que les murs du parc renferment de quoi varier leur ordinaire. C'est pourquoi Zabrin s'est établi dans le Yodfeh.

(Note: Le parc de Zabrin est situé à l'emplacement du Rocher aux Skillkys de Rhadjabân. Les aventuriers ont exploré une partie de son sous-sol dans le scénario *Les feux du ciel* (CB n°96). La gourde qu'ils ont récupéré vient d'un gourdié situé dans le jardin botanique, momentanément mis en phase avec celui de Rhadjabân grâce au bronze qui recouvrait ce dernier.)

Il y a peu, Fleuff est parvenu à s'évader de la cave de Nemrod. Dans sa fuite, il s'est perdu et n'a jamais pu retrouver l'entrée de Rabahtjân (il a beau être sage, sa mémoire lui joue des tours). Quand il a été recueilli par Zabrin, il a fait contre mauvaise fortune bon cœur, car il était bien mieux traité ici qu'entre les mains de l'homme en noir. Zabrin n'a pas la moindre envie de relâcher Fleuff. Les personnages auront toutes les peines du monde à le convaincre que le farfellow vient d'un autre plan (si c'est la tactique qu'ils souhaitent employer). Une tentative d'intrusion dans le domaine de Zabrin a de bonnes chances de tourner à la catastrophe, car Andrilla a installé de nombreuses défenses magiques.

Extrait de

LE MAUVAIS FILS

Le cœur du problème

Pour Mehemet Ibn Keffmeth, Djarabân est condamnée. Les Oroboros finiront fatalement par franchir la barrière magique et tous les habitants seront massacrés. Les Keffmeth ont les capacités pour régner sur des régions plus attrayantes que celle-ci. Alors, pourquoi rester? Pour protéger leur père, grabataire prisonnier à jamais de sa tour? Mehemet a d'autres plans en tête. Il a vu son père asservir magiquement les Djæzzins et mener sa famille à la baguette. Mehemet est loin dans l'ordre de succession et n'a aucun espoir d'obtenir des responsabilités importantes, d'apprendre les secrets et d'acquiescer les grands pouvoirs des ancêtres Keffmeth, même si son père se retirait. Et pourtant, Mehemet désire ce pouvoir, cette puissance, de toute son âme. C'est pourquoi il a rasé son orgueil et s'est fait le serviteur humble et dévoué de Haroun Ibn Keffmeth. Au fil des années, il a volé des bribes de connaissance au Patriarche (ainsi que certaines de ses possessions magiques), jusqu'à pincer le secret du Rihmagre. Il a appris à puiser dans cette force pour alimenter sa magie et a découvert l'origine de la longévité de son père. Le Rihmagre a le pouvoir de rendre immortel celui qui s'en nourrit. Mais quand le Rihmagre disparaîtra avec la chute de Djarabân, Mehemet redeviendra un simple mortel. Et cela, il ne peut le supporter. Pour prévenir ce destin fusteste, Mehemet est prêt à tout risquer, même la destruction de la ville.

Lors de la récente percée des Oroboros dans Djarabân, il a découvert que ceux-ci pouvaient directement absorber l'énergie du Rihmagre, au point que celui-ci a sérieusement été affecté quand à peine cinq de ces démons se sont trouvés à proximité pendant quelques minutes. Il a fallu l'intervention de presque tous les Djæzzins pour abattre ces Oroboros, tant ils étaient devenus puissants (on comprend pourquoi ils sont attirés par la cité!). Depuis cette attaque, Haroun Ibn Keffmeth fait garder en permanence le Rihmagre par une dizaine de ses Djæzzins de feu. Le plan de Mehemet a vu le jour quand il s'est emparé d'un médaillon de Vampire, une ancienne possession de Hamman Keffmeth qu'il a laissée derrière lui après sa disparition.

Ce médaillon en forme de cœur permet à son utilisateur de «pomper» l'énergie d'une autre créature. Il ne contient plus qu'une seule charge, aussi Mehemet désire-t-il en faire le meilleur usage possible. Il est sorti de la ville et a traqué un groupe d'Oroboros jusqu'à ce qu'ils le conduisent à un Saigneur, Vorbodos. Il a bondi sur lui tout en changeant de plan, de façon à le transporter avec lui. Les Oroboros doivent leur puissance au lien psychique qui les unit en permanence. Se retrouvant soudain coupés des siens, Vorbodos a été si désorienté et affaibli que Mehemet n'a eu aucun mal à le neutraliser. Il l'a ramené à Djarabân en passant par Rabahtjân (et n'a donc eu aucun mal à franchir la barrière magique qui protège la cité). Il compte amener Vorbodos près du Rihmagre et voler toute l'énergie que l'Oroboros puisera dans le tourbillon. Si son plan se déroule comme prévu, le Rihmagre sera entièrement vidé et lui-même héritera de la puissance d'un dieu. Il y a cependant de fortes chances pour que cela détruise la barrière magique qui protège la ville. De plus, cela affectera les fragments de la météorite et, au mieux, fermera le passage entre les plans. Au pire... il ne vaut mieux pas y penser.

L'assassin en glaise

Mais comment faire parvenir l'Oroboros jusqu'au Rihmagre? Mehemet n'est pas de taille à affronter une dizaine de Djæzzins de feu. La solution qu'il envisage est diabolique. Il a l'intention de tuer son père.

En effet, les Djæzzins ne gardent le Rihmagre (et le quartier d'Effmeth) que parce qu'ils y sont contraints magiquement. Quand Haroun Ibn Keffmeth sera mort, leur contrat sera rompu et ils reprendront leur liberté. Mais tuer le Patriarche n'est pas une tâche aisée. Même si les années passées à dépenser ses forces pour alimenter la barrière l'ont affecté, il reste toujours un adversaire redoutable. Non pas à cause de ses pouvoirs magiques, il ne mémorise jamais aucun sort de combat, mais surtout à cause de la malédiction de sa double existence. Haroun Ibn Keffmeth a appris à maîtriser parfaitement les deux environnements dans lesquels il vit et à tirer parti des moindres différences entre eux. Un assassin serait rapidement expédié d'un plan à l'autre jusqu'à ce qu'il se matérialise dans une chaise ou une table, se tuant sur le coup. Pour réussir, il faudrait attaquer dans les deux plans à la fois... et résister aux pouvoirs des Djæzzins de feu qui protègent la tour du Patriarche.

LES PNJ DE L'ACTE III

Pour AD&D 2

► Nemrod le Borgne

Guerrier de niv. 7. AI: NIM.
Il possède l'Œil de Xandrh (voir l'encadré de ce nom dans la deuxième partie).

► Zabrin l'Explorateur

Rôdeur de niv. 13. AI: CB.
Il possède une épée intelligente (+2) qui lui confère les pouvoirs d'Invisibilité, de Protection contre le mal et de Feuille morte.

► Andrilla

Druidesse de niv. 9. AI: N.
Elle possède un sac de terreau magique qui ne se vide jamais et une robe de Protection (CA 6).



Qal'Am-Sheish

Comme Mehemet ne trouvait pas la créature idéale pour accomplir cette basse besogne, il l'a fait construire. Il a commandé à un magicien d'une ville lointaine du plan de Rhadjabân un golem ignifugé et recouvert de bronze. Sitôt qu'il parviendra dans l'aire d'influence de la météorite, il sera présent dans les deux villes et ne risquera donc pas d'être affecté par les pouvoirs du Patriarche (ou des Keffmeth qui le défendront). Le résultat est une variété du golem de pierre, mais fait avec de la terre (sinon le bronze n'aurait pas pu être intégré).

Mehemet Ibn Keffmeth a réussi à financer ce projet en partie avec ses possessions, mais également grâce au très fructueux trafic de sucreries de Nemrod le Borgne et de ses sbires. Il s'est adjoint leurs services en leur faisant croire qu'il désirait remplacer Haroun Ibn Keffmeth et qu'il leur donnerait des postes d'importance dans le prochain gouvernement. Il a réussi à les convaincre que les pouvoirs qu'il gagnerait lui permettraient de vaincre définitivement les Oroboros, et c'est pourquoi les mineurs l'aideront pendant sa tentative de vampirisation. Il a aussi prétendu que Haroun Ibn Keffmeth aurait depuis longtemps pu débarrasser Djarabân des Oroboros, mais qu'il ne l'a pas fait pour garder tout le monde sous sa coupe.

Du cœur à l'ouvrage

Une fois à Djarabân, il faudra peu de temps aux aventuriers pour apprendre l'identité de Mehemet Ibn Keffmeth. Mais que feront-ils de cette information ? Pour la population, Mehemet est le fils préféré du Patriarche, qui l'assiste dans son vieil âge. Il quitte rarement le chevet de son père, sauf pour accomplir les missions qu'il lui confie. Il a renoncé à tout poste officiel pour mieux ser-

vir son père. Il est peu probable que les personnages aient la possibilité de demander sa version des faits à un Keffmeth, mais s'ils y parvenaient, les mots « arriviste » et « vicieux » arriveraient en bonne place dans la liste des épithètes relatives à ce fils modèle.

S'ils entrent en contact avec Mehemet, celui-ci devient immédiatement méfiant. Si, de plus, ils mentionnent le mot « cœur » (son médaillon est toujours dissimulé), leurs jours seront comptés. La maison de Mehemet est voisine de la tour de son père, ce qui signifie qu'elle est extrêmement bien défendue. Il est possible cependant de suivre le Keffmeth quand il se rend au *Chaudron aux Drizzils* pour y rencontrer Nemrod. La plupart du temps, quelques mineurs l'attendent à la lisière du quartier d'Effmeth pour l'escorter.

S'ils parviennent à espionner Mehemet, les personnages peuvent tenter de faire part de leurs soupçons à Haroun Ibn Keffmeth, mais celui-ci ne les recevra pas et ne donnera pas suite à leurs messages.

Acte IV

RE-RHADJABÂN

Fragments, passages et retour

Où en sommes-nous de la prédiction ? Si les aventuriers ne le savent pas déjà, Fleuff leur dira que Nemrod le Borgne lui a volé l'Œil de Xandrh. Quant à Mehemet, le farfellow a entendu quelques-unes de ses conversations avec Nemrod. Il serait sur le point d'amener une terrible créature invincible à Rhadjabân. Il faut absolument prévenir la population pour qu'elle tente de la repousser.

Qal'Am-Sheish souhaite libérer Tizzin, puisque celui-ci réclame le paiement de sa dette, mais les personnages peuvent le convaincre d'attendre jusqu'à qu'ils aient éclairci ce sac de nœuds. Une confrontation entre Fleuff et Vorbodos devrait faciliter les choses. (Attention, si un combat a lieu avec les mineurs en présence de Qal'Am-Sheish, le Djazzin n'y prendra pas part. La dette qu'il a envers Tizzin n'est pas assez importante pour qu'il risque sa peau.)

Vorbodos finira par avouer sa vraie nature et le plan de Mehemet. Selon lui, le meilleur moyen de déjouer ce plan est encore de le libérer. Ce n'est pas tout à fait exact, car le golem est déjà en route. Vorbodos le sait et a l'intention d'attendre le moment où les Djazzins de feu s'en occuperont pour profiter de l'aubaine du Rihnage. Il pense pouvoir alors aisément se débarrasser de Mehemet et de son médaillon maudit. De plus, il ressent une variation dans l'intensité du Rihnage, ce qui signifie que quelque chose d'inhabituel est en train de se produire (en fait, Airain et le Dragon aveugle recommencent à s'affronter par fragments de météorite interposés). Les personnages peuvent également envisager de tuer l'Oroboros, mais celui-ci se défendra du mieux qu'il peut

(même si le fait d'être isolé le handicape sérieusement : -4 au TACO et +2 à la CA).

Pour un prix à convenir avec les personnages, Qal'Am-Sheish est prêt à retarder la libération de Tizzin de quelques jours. Cela devrait leur laisser le temps de retourner à Rhadjabân et voir ce qui s'y trame. S'ils ne désirent pas emprunter à nouveau les galeries des Astrolets, Qal'Am-Sheish leur conseillera de rechercher Karim Ibn Keffmeth. C'est un petit-fils d'Haroun qui a la réputation (méritée) d'arrondir ses revenus en vendant des passages d'un plan à l'autre. Cette pratique est interdite par le Patriarche, aussi les personnages devront-ils se montrer discrets.

Crise de foi

La course contre la montre a débuté. Rien ne va plus à Rhadjabân. Les prêtres n'ont pas reçu leurs sorts aujourd'hui et des rumeurs étranges, transmises par des cavaliers venus de l'est, annoncent le retour d'Airain. Le temple est plein de dévots nerveux, vrais et faux, et une centaine d'habitants sont montés en force sur la muraille pour observer l'horizon. À l'est, un orage approche et ses éclairs se reflètent sur une masse brillante. Bientôt, on peut distinguer sa nature avec précision : un colosse de bronze qui avance d'un pas lent et décidé vers la ville. Nul doute n'est permis, Airain est venu retrouver ses fidèles. Toute la ville sombre dans l'hystérie. Certains pensent que c'est le jugement d'Airain : ils n'ont pas été assez purs et leur dieu vient leur faire savoir en personne. D'autres s'approprient à recevoir sa bénédiction. D'autres encore tentent de desceller des plaques de bronze pour les donner à leur dieu. Les chevaliers d'Airain sont incapables de maintenir l'ordre.

Les aventuriers se retrouvent donc en plein chaos. Ce qu'ils ont de plus intelligent à faire est d'aller trouver les rayons, les prêtres dirigeant le culte, pour les convaincre que ce qui va détruire une partie de leur ville est une créature magique et non leur dieu de lumière.

Le plus accessible des rayons, et l'interlocuteur le plus adapté, se trouve au temple. Il s'agit de Shæklin, qui a pour charge le Dogme. Il est troublé car rien dans les écrits du culte ne laissait présager de tels événements. Toutefois, si c'est bien Airain qui arrive, il est sur le plan de Rhadjabân... ce qui expliquerait pourquoi ses prêtres ne reçoivent plus de sorts.

La raison de cette pénurie est en fait tout autre. Le Dragon aveugle a finalement réussi à percevoir une vision suffisamment nette de Djarabân pour comprendre que des Oroboros allaient pénétrer dans la ville. Il a donc jeté toute sa puissance dans la bataille pour le contrôle de la météorite, sachant que l'équilibre risquait de bientôt changer. Le combat contre le Dragon nécessitant toutes ses ressources, Airain n'a pu accorder leurs pouvoirs à ses prêtres.

Le clergé ignore l'existence de Djarabân, et les personnages devront faire preuve de tact s'ils veulent expliquer à Shæklin que les préceptes de sa religion ne correspondent pas vraiment à ce qu'il imaginait. Amener Shæklin à Djarabân est une solution de facilité. De plus, cela risque d'avoir des conséquences dramatiques. À terme, la vie entière de Rhadjabân risque d'être boule-

versée. Il serait bien plus charitable d'inventer une histoire de vengeance de magicien de la Ténèbre (à laquelle Shæklin serait tout disposé à croire). Une fois que les aventuriers auront réussi à convaincre le prêtre, celui-ci sera prêt à commettre l'impensable : aller demander conseil aux magiciens.

Pendant ce temps, le golem a atteint la muraille. Il ne s'embarrasse pas de subtilités et se dirige en ligne droite vers la tour de Haroun Ibn Keffmeth... ce qui signifie qu'il doit passer à travers les murs de pas mal de constructions, en commençant par la muraille elle-même. Cela le ralentit, mais il se fraye méthodiquement un chemin à l'aide de ses poings. Il lui faudra environ une heure pour atteindre la tour. La population abasourdie observe, qui gémissant, qui en silence, qui en larmes. Même les chevaliers d'Airain sont pris de doute et laissent le colosse s'attaquer aux bâtiments.

Si les personnages se sont fait un ami de Sharrid (voir le scénario *Les feux du ciel*, dans notre précédent numéro), les contacts avec les magiciens seront facilités. Il fait en effet partie du Conseil de l'Anneau, le groupe de magiciens qui gèrent l'Anneau de Sahâl. Ses membres se sont réunis dès l'annonce de l'arrivée du colosse, mais ils n'osent pas agir de peur de mécontenter les prêtres. Si les aventuriers leur fournissent des informations précises sur la nature du géant de bronze (qu'ils ont pu obtenir de Vorbodos ou en espionnant Mehemet), les magiciens leur feront part d'une théorie intéressante. D'après eux, s'il s'agit bien d'un golem « d'airain », l'énergie de l'Anneau devrait le faire surcharger et périr. Reste à la décharger... Bien entendu, aucun d'eux ne veut être accusé de déicide. Si les aventuriers sont si sûrs de leur fait, qu'ils agissent eux-mêmes ! S'ils se montrent assez éloquents, Shæklin finit par les autoriser à attaquer le golem.

L'assaut

La situation est également tendue à Djarabân, comme les personnages peuvent s'en rendre compte s'ils vont dans le quartier des Marteleurs de Rhadjabân. La majorité des keffemites ont été transférés dans l'autre plan et le quartier semble étrangement désert. C'est l'occasion de pénétrer discrètement dans une des maisons de Keffmeth pour changer de plan et voir ce qui se passe de l'autre côté.

La brèche causée par le golem dans la muraille de Djarabân a affaibli la barrière magique à cet endroit et permis à des Oroboros de pénétrer dans la ville. Celle-ci est transformée en champ de bataille, les humains et les Djaezzins luttant côte à côte et défendant chaque rue pour empêcher les Oroboros de progresser vers le Rihnage. Aucun des démons n'est un Saigneur, mais la situation dépasse les espérances de Mehemet. Même si les aventuriers ont tué Vorbodos, Mehemet se tient prêt avec son médaillon et ses mineurs au cas où un Oroboros franchirait les barrages.

Lasso

Les magiciens de Rhadjabân ont rapidement mis au point l'arme destinée à tuer le golem. Il s'agit d'un rouleau de fil de cuivre tressé, long de plusieurs centaines de mètres et terminé par une

boucle coulissante. L'ensemble est si volumineux qu'il faut le transporter en chariot. L'autre extrémité est reliée à une des bornes accumulatives de l'Anneau. La bobine comporte également un gros levier qui permet de déclencher le passage du courant dans le fil (ne cherchez pas une explication technique, c'est carrément magique). Les aventuriers vont devoir passer la boucle autour du golem et manœuvrer le levier. Le problème est que leur adversaire frappe sur tout ce qui passe à sa portée, comme en témoignent les restes de fidèles un peu trop pressés d'aller retrouver leur dieu. Il est également important de déclencher le courant dès que le golem est dans la boucle. Sinon, celle-ci sera brisée au round suivant et il faudra en refaire une. Il est également conseillé de s'éloigner du fil une fois le courant mis. Si tout se passe comme prévu et que l'Anneau se décharge dans le golem (ce qui ne prendra que deux rounds), celui-ci virera au rouge puis au blanc, se craquellera, deviendra fou furieux et foncera sur la victime la plus proche. Son attaque ne durera cependant que deux rounds, au bout desquels il s'immobilisera définitivement dans une dernière gerbe d'étincelles et de gros nuages de fumée. De la terre séchée s'échappe de son corps par les jointures qui séparent les plaques de bronze. La foule, furieuse d'avoir été trompée, se jette sur le faux dieu et le met en pièces.

Crise deux fois

Si le golem est détruit, Mehemet, comprenant qu'il ne peut compter sur la défection des Djaezzin de feu, lancera ses troupes contre les défenseurs. Il espère créer une brèche suffisante pour permettre à un Oroboros de passer. Des keffe-

mites avertiront les personnages (et les soustrairont à l'émeute si nécessaire) pour les conduire à Djarabân. Haroun Ibn Keffmeth a finalement compris le plan de Mehemet et il a besoin d'un maximum de combattants. Mehemet a en effet toujours la possibilité d'échapper aux Djaezzins de feu en utilisant des sorts de Protection contre le mal. Arrangez-vous pour que l'intervention des aventuriers soit significative, si ce n'est décisive. S'ils ne sont pas de taille à combattre Mehemet directement, ils peuvent arrêter un Oroboros avant qu'il n'atteigne le Rihnage, ou occuper les mineurs pendant que keffemites et Keffmeth tentent de stopper Mehemet.

Idéalement, les PJ attaquent Mehemet juste au moment où il va activer le médaillon (il doit toucher sa victime pour cela) et règlent son compte au Keffmeth renégat, laissant les Djaezzins s'occuper d'un Oroboros gonflé par le Rihnage.

Épilogue

Une fois Mehemet défait, le Dragon aveugle, comprenant que son offensive n'aura pas plus d'effets que les précédentes, concède le match nul, comme d'habitude. Les prêtres d'Airain regagnent immédiatement leurs sorts, ce qui les conforte dans l'idée qu'ils ont surmonté une épreuve voulue par Airain et que le colosse n'était là que pour les mettre en garde contre les dangers d'une foi aveugle. De nombreuses allégories seront trouvées pour justifier cette interprétation.

Si Shæklin a appris l'existence de Djarabân, il n'en révélera rien aux autres rayons, mais nul doute que le dogme changera de nature dans les années à venir.

Les personnages seront fêtés comme des héros à Rhadjabân, les vainqueurs du faux dieu. Ils recevront de nombreux honneurs et attentions qui, à la longue, risquent de devenir pesants. Mais la vie finira par reprendre son cours normal, et les aventuriers par retomber dans un relatif anonymat. Il faut reconstruire les bâtisses détruites, recharger l'Anneau et préparer les marchés pour le prochain pèlerinage qui promet de battre tous les records. À Djarabân, par contre, la réception sera plus calme. L'attaque des Oroboros a fait beaucoup de victimes, et rares sont ceux qui ont vraiment fait attention aux actions des personnages. De plus, toute cette histoire repose sur la trahison d'un Keffmeth et on comprend que le Patriarche veuille passer ce détail sous silence. Haroun Ibn Keffmeth sera néanmoins très reconnaissant. Il accorde aux aventuriers le droit de pénétrer dans la ville sans période de quarantaine (ce qui est d'ordinaire réservé aux Keffmeth). S'ils le demandent, il leur remet volontiers le médaillon de Mehemet ou, au choix, son cœur, ainsi que l'Œil de Xandrh (s'ils ne l'ont pas déjà récupéré).

Comme l'avait prédit Fikh-Haalek, ses visions reviennent après qu'il ait contemplé le cœur ou le médaillon de Mehemet à travers l'Œil de Xandrh. Et pour cause ! Le Dragon aveugle ne peut pas se permettre de laisser les personnages douter des prédictions de l'oracle. Elles constituent en effet son meilleur moyen pour les manipuler. Il accorde donc à Fikh-Haalek une vision les concernant. Bientôt, leur dit le khéfir, ils auront un château sur la tête et des bleus aux pieds.

Mais ceci est une autre histoire.

LES PNJ DE L'ACTE IV

Pour AD&D 2

► Mineurs de Djarabân

Guerriers de niv. 4 à 6. AI : NM ou LM.
Leur arme favorite est le pic (dégâts : 2-7)
qu'ils manient à +1.

► Mehemet Ibn Keffmeth

Guerrier de niv. 8. CA 2 (Bracelets de protection), pv 60. AI : CM.
Il peut lancer des sorts comme un magicien ou un prêtre de niv. 8.
Il possède un médaillon de Vampire ainsi qu'une épée longue +1 et un anneau de Résistance à l'électricité.

► Golem d'airain

Intelligence : Aucune, AI : N. CA : 2, DV 16 (99 pv), TACO : 5. Attaque/Round : 1.
Dégâts : 4d8, Taille : G (8 m).
Le golem n'est affecté que par des armes magiques +2 ou mieux. Les attaques magiques de feu ou d'électricité ne lui infligent pas de dommages et lui rajoutent 1 pv par dé de dégâts.