



## L'intrigue en deux mots

Les royaumes de Baryass sont le cadre géographique de cette aventure. C'est un pays isolé, perdu aux confins du monde connu. Les PJ reçoivent de Nebia, une prêtresse, la mission d'espionner un puissant sorcier elfe, Magiel Ar Pharaoz. Ils doivent entrer à son service et découvrir ses intentions. Bien sûr, Magiel se prépare à trahir son employeur, le Roi des Rois de Baryass. Quant aux PJ, ils ont le choix : se rallier au magicien ou le dénoncer.

### PREMIÈRE PARTIE

## LE CONTEXTE

### L'empire d'Hylluriant

L'empire d'Hylluriant fut construit par les elfes, lorsque le monde était jeune. Après des millénaires, les elfes cédèrent à l'appel des puissances maléfiques. Ils en reçurent des pouvoirs terrifiants qui, utilisés sans retenue, déclenchèrent une gigantesque tempête magique. La terre fut dévastée, les palais renversés, le climat bouleversé, et les elfes périrent. Cette vengeance des forces surnaturelles épargna miraculeusement les esclaves des elfes : les humains et les streliks. Quelques elfes échappèrent à la catastrophe et se réfugièrent sur des îles lointaines. Le dernier empereur d'Hylluriant était l'un de ces exiliés. Sa descendance se perpétua, ainsi que le souvenir de l'empire perdu. Aujourd'hui, Magiel Ar Pharaoz est le dernier descendant des empereurs d'Hylluriant. Il s'est juré de restaurer la puissance de ses ancêtres.

### Magiel

Il y a trois ans, Magiel arriva dans les Royaumes. Il offrit son aide à Vardan, le Roi des Rois. Il proposait de lutter contre les streliks en échange d'une forteresse, le Cercle de Fer. Le faible Roi des Rois accepta l'offre du magicien. Vardan espérait que ce sorcier lui permettrait d'acquiescer un prestige supérieur à celui de ses rivaux. En l'espace de deux ans, Magiel infligea défaite sur défaite aux streliks. Sa magie inspira la crainte parmi les barbares et Vardan fut enfin respecté des autres souverains. Magiel lança alors la dernière phase de son plan, qui doit voir la destruction des Royaumes, puis la soumission des streliks.

Par l'intermédiaire d'un strelik renégat, Magiel est rentré en contact avec la Mort qui Marche, l'entité qui gouverne ces créatures. Il est en train de négocier une alliance avec elle. Leur plan consiste à attirer les guerriers humains dans les montagnes de Glace, sous couvert d'une offensive définitive contre les streliks. Bien entendu, les rois et leurs troupes tomberont dans une embuscade... Une fois les humains éliminés, Magiel contrôlera les streliks grâce au rituel de domination qu'il a découvert dans les profondeurs du Cercle de Fer, et l'empire d'Hylluriant renaîtra de ses cendres ! (Bien entendu, la Mort qui Marche n'est pas au courant de cette partie du plan.) Mais les prêtres des Royaumes ont pris conscience du danger que représente Magiel. Pour l'instant, ils se contentent de s'interroger sur ses motivations. Ils ont besoin d'espions pour connaître ses véritables intentions... Et ils vont recruter les PJ.

### Les Royaumes de Baryass Géographie

Les Royaumes de Baryass se situent loin des grandes puissances. Des déserts les séparent du monde

de connu. Le meilleur moyen d'atteindre cette contrée est la voie maritime. Les Royaumes sont délimités à l'ouest par l'Océan, à l'est par les montagnes de Glace et au nord comme au sud par des déserts. Le climat est chaud et sec. Seules les rivières descendant des montagnes permettent à la vie de se maintenir. Le relief est quasi inexistant. La monotonie des steppes est seulement coupée par des vallées encaissées, creusées par les cours d'eau.

La végétation dominante est une herbe haute et clairesemée, qui constitue la seule source d'alimentation de la faune. Celle-ci se compose surtout de reptiles géants et herbivores, plus une race de chevaux cornus. Le seul prédateur dangereux pour l'homme est une espèce d'araignée géante.

### La population

Les seuls habitants des Royaumes sont des humains, au nombre d'environ cent mille. Ce sont des barbares obéissant à la loi du plus fort. Les guerres, les vendettas et les razzias sont fréquentes. Tous les différends se règlent par des duels. Le maniement des armes est la science la plus vénérée. La noblesse des Royaumes se recrute parmi les guerriers. Les hommes et les femmes possèdent les mêmes droits, et certains royaumes sont dirigés par des reines. Les « royaumes » sont en fait des confédérations de clans. Chaque clan vit de l'élevage des reptiles et des razzias. Ils se déplacent dans le territoire du royaume, en suivant leurs troupeaux. La plupart des Baryassans sont de petite taille, ont le teint basané, des cheveux rousses ou blondes et des yeux gris. Ils portent des vêtements de cuir. Les tatouages sont courants. Ils indiquent le rang social, ainsi que l'appartenance à un clan et à une famille. Les habitants des Royaumes sont xénophobes. Ils vouent une haine tenace aux elfes, en souvenir de leur long esclavage dans l'empire d'Hylluriant.

# Les ombres d'Hylluriant

Cette aventure est destinée à un groupe de personnages de niveau 5 à 7, et à des joueurs moyennement expérimentés. Quant au MJ, il doit se sentir capable d'improviser. Il serait préférable qu'il n'y ait pas d'elfe dans le groupe.

Au-dessus des rois se trouve un Roi des Rois. Celui-ci est élu à vie par les dix rois de Baryass, eux-mêmes nommés par l'assemblée des chefs de clans. Selon les périodes, il s'agit d'un dirigeant très puissant qui impose sa volonté aux autres monarques ou d'un souverain très faible, mis en place par des chefs de clans manipulateurs (l'actuel Roi des Rois, Vardan, appartient à la seconde catégorie). Le Roi des Rois existe pour mener la guerre contre les streliks. Lorsqu'une grande invasion se produit, une trêve générale est signée et tous les guerriers se rassemblent pour faire face à l'ennemi.

### Cultes et magie

Trois divinités sont vénérées dans les royaumes. Ce sont :

- **Arkem, le dieu de la guerre.** Ses prêtres affirment qu'il libéra les hommes de la domination des elfes. (Accès majeurs : Combat, Garde, Protection, Général.)
  - **Nicia, déesse de la fertilité et de l'amour.** Épouse d'Arkem, elle répand ses bienfaits sur ses enfants. (Accès majeurs : Charme, Climat, Soins, Général.)
  - **Dan-Arkem.** Fils d'Arkem et de Nicia. Selon ses prêtres, il repoussa les streliks dans les montagnes de Glace. (Accès majeurs : Combat, Protection, Général.)
- Les cultes étrangers sont tolérés, sans plus. La magie est perçue comme maléfique et dangereuse. Seuls les magiciens au service des rois sont tolérés. C'est le cas de Magiel Ar Pharaoz.

### Les vestiges elfiques

On trouve encore de nombreux vestiges de l'empire d'Hylluriant dans les Royaumes.

- **Les ruines.** Il s'agit des anciens domaines des seigneurs elfes. Leur magie corrompue a fait d'eux de sinistres morts-vivants. Ils demeurent assoupis dans les profondeurs de leurs palais délabrés, rêvant à leur splendeur évanouie. Tous les accès menant aux niveaux inférieurs des ruines ont été murés par les prêtres d'Arkem.
- **Les voies elfiques.** Les elfes avaient construit de grandes routes enchantées. Les voyageurs les utilisant n'éprouvaient aucune fatigue et pouvaient se déplacer des jours durant. La plupart de ces routes ont disparu, mais quelques-unes demeurent.

### Les chevaux cornus

Cette race fut créée par enchantement à partir des meilleurs coursiers, pour obtenir des destriers sans pareils. Le résultat fut plus que probable. Ces bêtes se déplacent à la vitesse d'un cheval léger, ont les dés de vie d'un cheval de guerre lourd, sont insensibles à la peur et attaquent d'eux-mêmes les ennemis du cavalier qui les monte. Leur robe est d'un noir de jais ou d'un blanc immaculé. Ils ont entre deux et quatre cornes, qui atteignent un mètre de long chez les adultes. Dans les Royaumes, les chevaux cornus sont l'apanage de la noblesse, aussi leur commerce est-il interdit. Le vol ou un présent sont les seuls moyens d'obtenir l'une de ces merveilles. (CA6, DV5, Nb attaques 2 : cornes 1d8 et ruade 3d6.)

### Les araignées-griffes

Ces araignées, créées par les elfes, ont la taille d'un grand dogue. Elles ne tissent pas de toile, mais elles se déplacent aussi vite qu'un loup et ont une endurance élevée. Leur tactique de chasse consiste à courser leur proie afin de la fatiguer puis, une fois leur victime épuisée, à l'attaquer en masse. Cette méthode leur permet de venir à bout des plus grands reptiles. Les araignées-griffes craignent les hommes et attaquent uniquement les voyageurs isolés. (Meute de 3d4 membres, CA5, DV3, Nb attaque 1 : morsure 1d6 plus poison. Celui-ci inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires si le jet de sauvegarde est raté.)

### Les montagnes de Glace

Les montagnes de Glace bordent les Royaumes à l'est. Il s'agit d'une haute chaîne montagneuse. A la différence des steppes environnantes, le climat y est très froid. La neige et les glaces y règnent éternellement. Cette rigueur du climat est une conséquence des enchantements qui protégeaient l'empire des elfes. A sa destruction, ils se désagrégèrent et provoquèrent la désertification de la grande plaine d'Hylluriant et la glaciation des montagnes environnantes.

### Le pays des Brumes

Le pays des Brumes est une bande de terrain d'une dizaine de kilomètres de large, séparant les Royaumes des montagnes. La juxtaposition non naturelle d'un climat sec et d'un autre, glacial,

a créé cette région, toujours envahie de brumes épaisses et parcourue par des vents violents.

### Les Hautes Terres

Une grande forêt de sapins couvre la partie basse des montagnes de Glace. Les streliks vivent dans ce dédale de vallées encaissées. La partie haute des montagnes de Glace est inhabitable.

### Les streliks

Les streliks sont une race provenant d'un autre plan d'existence. Ils ont été invoqués par les elfes. A la chute de l'empire, les streliks ont retrouvé leur liberté. Depuis, ils vivent dans les montagnes de Glace et livrent une guerre sans merci aux Royaumes. Les streliks sont une race belliqueuse. Ce sont des créatures humanoïdes à sang froid, à la peau écaillée et vivement colorée. Leurs sens principaux sont l'odorat et l'ouïe. Ils disposent de crocs puissants et de longues griffes.

Les streliks constituent une entité communautaire. L'intelligence centrale de la race se concentre dans la Mort qui Marche. Sans magie, il est impossible de communiquer avec les streliks ordinaires. Tous les streliks sont comme autant de cellules d'un seul organisme. Comme des cellules, les streliks sont différenciés et spécialisés pour certaines tâches. Les différents types de streliks sont :

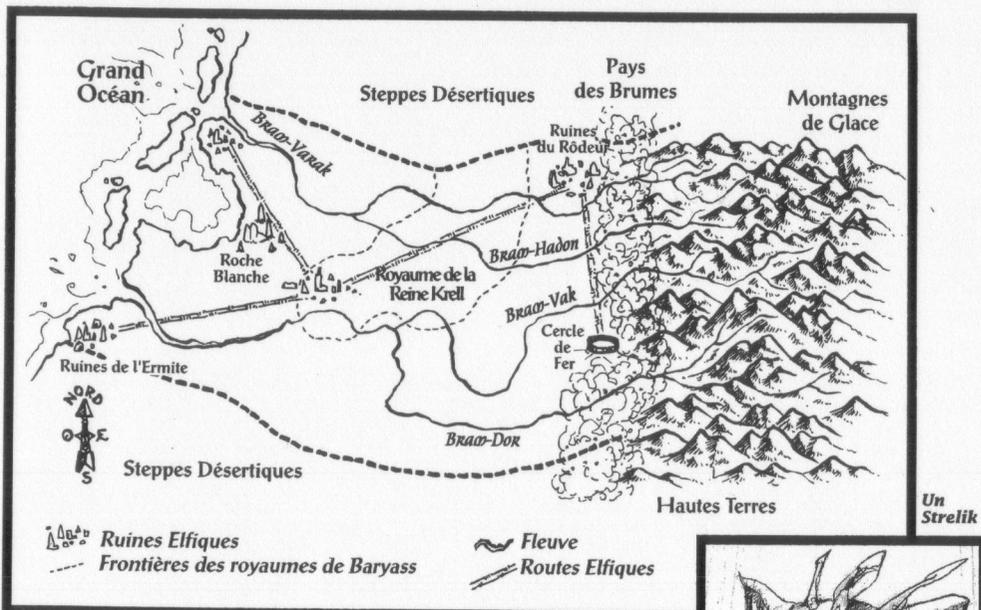
- **Les Sauvages.** Ils ont une intelligence animale, et les autres streliks les utilisent comme des chiens. Les Sauvages sont de petite taille et se déplacent sur leurs quatre membres, ils attaquent par morsure. Ils représentent 30% de la population.

- **Les Tueurs.** Ils se déplacent sur leurs membres postérieurs, et possèdent une intelligence voisine de celle de l'homme. Ils mesurent 1,50 m. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 20 m. Ils représentent 50% de la population.

- **Les Porte-crânes.** Ce sont les meilleurs combattants. Ils doivent leur nom à leur coutume de porter les crânes de leurs victimes. Ils mesurent plus de 2 m, disposent d'une intelligence humaine et conduisent les Tueurs au combat. Leur métabolisme leur permet de régénérer 1 PdV par round. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 100 m. Ils représentent 10% de la population.

- **Les Prédateurs.** Ces streliks vivent en solitaire. Ils sont intelligents, mais animés d'une agressivité incroyable. Ils s'attaquent à tout ce qu'ils rencontrent, streliks compris. Les Prédateurs peuvent faire preuve de ruse. Ils tendent habituellement des embuscades. Comme les caméléons, leur peau change de couleur pour s'intégrer au milieu ambiant. Leur pattes sont munies de coussinets comme les félins. Ces deux traits leur donnent les capacités suivantes : Se cacher 80%. Déplacement silencieux 80%. Ils mesurent entre 2 et 3 m. Ils régénèrent 3 PdV par round. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 1 000 m. Ils représentent 5% de la population.

- **Les Flamboyants.** L'élite de l'espèce. Ce sont eux qui dirigent les communautés streliks et servent de relais aux ordres de la Mort qui Marche. Ils doivent leur nom à leur faculté d'exploser en



une gerbe de flammes à leur mort (4d6 points de dégâts dans un rayon de 10 mètres). Les Flamboyants disposent de pouvoirs innés comparables à des sorts de magie. Une fois par jour, ils peuvent jeter les sorts suivants comme un magicien de niveau 7 : Hâte, Image miroir, Invisibilité, Détection de la magie, Hypnotisme, Vapeur colorée, Lumières dansantes. Ils mesurent plus de 2 m. Ils peuvent contacter télépathiquement tous les streliks dans un rayon de 10 000 m. Ils régèrent 2 PdV par round. Ils représentent 5% de la population.

● **Les Renégats.** Il s'agit de streliks intelligents, ayant une personnalité propre et donc coupés de la Mort qui Marche. Ils sont très peu nombreux.

● **La Mort qui Marche.** Cette créature gigantesque possède une intelligence de l'ordre du divin. Ses pouvoirs égalent ceux des meilleurs magiciens. Ses caractéristiques ne sont pas détaillées car elle est bien au-delà des capacités des PJ. L'attaquer signifie une mort certaine.

Les pouvoirs de la Mort qui Marche sont soumis à des cycles. Lors de ses périodes d'activité, les streliks attaquent les Royaumes. Le reste du temps, la Mort qui Marche est en léthargie. Un cycle complet dure environ trente ans, dont trois ans d'activité. La Mort qui Marche ressemble à un magma composée de milliers et de milliers de serpents qui glissent lentement sur le sol, laissant une terre stérile derrière elle.

DEUXIÈME PARTIE

L'AVENTURE

Roche-Blanche

Plusieurs raisons peuvent expliquer la présence des PJ dans les Royaumes. Ils ont peut-être été

mandatés par un noble du monde extérieur pour obtenir des richesses de ce pays : chevaux cornus, œuf de reptile géant, strelik vivant... Au fond, peu importe ! Le scénario commence lorsque les PJ atteignent Roche-Blanche, la colline où se dresse la demeure du Roi des Rois. Une grande agitation y règne.

Roche-Blanche se compose d'un camp de yourtes entouré d'une muraille grossière. Une immense yourte surmontée de piques où sont fichées des crânes de streliks constitue la demeure du Roi des Rois. Des troupeaux de grands reptiles herbivores paissent paisiblement dans la campagne environnante.

L'agitation provient d'un marché et d'un tournoi. Plusieurs clans se sont rassemblés à Roche-Blanche. Laissez les PJ découvrir les lieux avant de leur faire rencontrer les émissaires de Nebia. N'oubliez pas l'attitude des barbares envers les étrangers, les elfes et les magiciens. Si les PJ tendent l'oreille, nombre de conversations tournent autour de Magiel Ar Pharaos...

● **Le marché.** La vente de reptiles géants est l'activité essentielle des commerçants locaux. Les voleurs sont rarissimes. Les délinquants sont sévèrement punis dans les Royaumes !

● **Le tournoi.** Les guerriers des clans présents se livrent à des joutes féroces sous les encouragements déchaînés des leurs. Les PJ verront certainement pour la première fois des chevaux cornus. La joute ressemble à une bataille rangée, le sang y coule abondamment.

Après quelque temps, les PJ sont contactés par un émissaire de Nebia, la grande prêtresse de Nicia. Elle désire les recevoir...

Nebia

Nebia attend les PJ dans sa yourte. Une épaisse fumée aromatique y flotte, provenant de braseros d'argent. Des statues primitives se dressent en



cercle. Comme toutes les prêtresses de son culte, Nebia est vêtue de sa seule chevelure. Son corps est couvert de tatouages et de parures d'argent. La grande prêtresse est âgée d'une trentaine d'années et possède un charme certain. Elle fait preuve en toute circonstance d'un calme imperturbable. L'entretien avec les PJ sera relativement bref. Nebia et ses prêtresses ont tissé des charmes de protection autour de la yourte afin que Magiel ne puisse pas les espionner. Ces enchantements sont puissants mais s'étiolent vite, aussi le temps presse. Nebia demande aux aventuriers d'espionner Magiel afin de connaître ses véritables intentions. Ils se feront passer pour des mercenaires recrutés par le Roi des Rois. Nebia leur révèle les événements passés depuis l'arrivée de l'elfe et les met en garde contre la puissance de ce mage. Elle leur propose en paiement de leurs services un cheval cornu chacun, la protection de son culte (sorts de soins gratuits) et une récompense monétaire, à la discrétion du MJ. Elle leur remet aussi une carte du pays et une lettre d'engagement signée du roi Vardan, à remettre à Magiel. Si l'argent laisse les PJ insensibles, le charme de Nebia devrait les fai-

re fléchir. Si les PJ l'interrogent sur les raisons de son choix, la prêtresse répondra qu'ils ont été désignés par sa déesse.

## Et maintenant ?

En sortant de la yourte de Nebia, les PJ ont le choix. Ils peuvent partir droit vers le Cercle de Fer où réside Magiel, ou prendre le temps de découvrir le pays et son histoire, afin de mettre toutes les chances de leur côté. Ils peuvent obtenir les informations suivantes à Roche-Blanche.

● **Les guerriers.** Rentrer en contact avec eux est ardu. Pour gagner leur considération, les PJ doivent se battre et remporter un duel ou un combat de groupe. Si les PJ l'emportent, les guerriers vaincus quittent la ville sous les huées. Les guerriers d'un clan rival viennent féliciter les PJ. Il peut leur révéler des informations sur les streliks et les ruines elfiques. Utilisez les renseignements donnés dans la description des Royaumes. Enfin, ils apprennent aux PJ l'existence de Serdren, le grand chasseur de streliks.

● **Les éleveurs.** Discuter avec les éleveurs est plus facile. Leur fierté est moindre, et ils sont prêts à répondre aux questions des étrangers en échange d'un peu d'or. Ils peuvent renseigner les PJ sur la faune et la flore des Royaumes, les dangers des voyages et comment les éviter, les voies elfiques et leurs propriétés...

● **Les conseillers du Roi des Rois.** Les PJ remarquent aussi quelques hommes et femmes, tous âgés et vêtus de la même cape blanche. La foule s'incline à leur passage. Il s'agit des conseillers du Roi des Rois. L'un d'eux, Sarendell, un vieillard curieux, accepte de répondre à leurs questions en échange d'informations sur le reste du monde. Il peut renseigner les PJ sur le fonctionnement politique des Royaumes, dont il connaît toutes les arcanes. Sarendell est très méfiant envers Magiel. Il soupçonne l'elfe des pires intentions. Le conseiller connaît aussi quelques bribes de l'histoire de l'ancien empire. Il révèle aux PJ l'existence d'un ermite elfe réputé pour sa connaissance du passé, qui vit dans l'une des ruines.

## Le voyage

Une fois sortis de Roche-Blanche, les PJ sont livrés à eux-mêmes. Ils doivent faire face à divers périls pendant leur voyage.

● **La vengeance des guerriers.** Si les PJ ont défait des guerriers en combat singulier, eux ou leur clan cherchent à se venger des étrangers qui les ont humiliés. Ils tendent une embuscade aux personnages. Ils sont au moins trois fois plus nombreux qu'eux. Ce combat doit être une véritable épreuve pour les aventuriers.

● **Les araignées-griffes.** Tôt ou tard, le groupe sera suivi par une meute d'araignées-griffes. Tant que les PJ demeurent groupés, ces créatures gardent leurs distances.

● **Le territoire de la reine Krell.** Cette reine est la plus virulente des opposantes au Roi des Rois et à son sorcier, Magiel. Si les PJ s'aventurent sur ses terres, ils sont attaqués par ses guerriers, un groupe d'une dizaine d'hommes. Ils ont intérêt à quitter le territoire au plus vite, sinon d'autres groupes de plus en plus nombreux les attaquent.



## Les ruines elfiques

Pendant le trajet jusqu'au Cercle de Fer, les PJ verront plusieurs vestiges elfiques. Tous présentent le même aspect. Les pierres sont noircies et les matériaux combustibles ont disparu comme si les ruines avaient été ravagées par un terrible incendie. Des corps pétrifiés gisent parmi les décombres. Un silence de mort règne en ces lieux, aucun animal n'y séjourne. En surface, les ruines sont paisibles.

Les accès aux sous-sols sont murés et portent le symbole du dieu Arkem. Si les PJ brisent l'une de ces protections, les elfes morts-vivants qui y séjournent peuvent sortir librement... Les tunnels qui courent sous les ruines ont conservé quelques vestiges, fresques et statues, qui témoignent de la perversion et de la cruauté des derniers elfes. Ces lieux portent l'empreinte d'un mal ancien et puissant.

L'exploration des caves est dangereuse. Les elfes morts-vivants dorment la plupart du temps, mais la venue des PJ peut les réveiller... Ces créatures sont redoutables. Utilisez les caractéristiques des vampires pour les représenter.

## L'ermite elfe

Cet elfe demeure en haut d'une colonne haute d'une vingtaine de mètres. Son corps est desséché et brûlé par le soleil et les vents. Il a vécu à l'époque de l'empire d'Hylluriant, et fut l'un de ceux qui entraîna son peuple dans la voie des ténébres. Lors du grand cataclysme, il eut la vie sauve mais fut condamné par les dieux à vivre pour l'éternité dans ces ruines, privé de tous ses pouvoirs. Les millénaires et la solitude l'ont rendu fou. Il a oublié jusqu'à son nom, mais aucun de ses crimes. Communiquer avec l'ermite n'est pas chose facile. Il parle en changeant de langue à chaque phrase, pousse des hurlements subits, lance des imprécations à des dieux oubliés, raconte ses crimes passés... Cet individu pitoyable accepte de répondre aux questions des PJ s'ils lui remettent de la nourriture et des vêtements. L'ermite peut renseigner les PJ sur l'empire d'Hylluriant et son destin tragique. Il ignore tout de Magiel.

## Serdren le Rôdeur

Serdren et les siens vivent dans des ruines à proximité du pays des Brumes. C'est un étranger qui a élu domicile dans les Royaumes. Il est devenu le plus grand des chasseurs de streliks. Maintenant, il transmet son savoir à ceux qui le méritent. Les ruines où il séjourne comprennent une vaste arène creusée à même la roche. Elle est envahie d'une végétation luxuriante. Serdren a capturé des streliks de tous types et les y a lâchés. Ses parois lisses interdisent toute ascension. Le seul moyen d'en sortir est d'utiliser une nacelle en osier. Le Rôdeur et ses fils se relaient pour manipuler le treuil qui permet de la descendre dans l'arène... et de la remonter.

Serdren a dépassé la cinquantaine. Il mesure plus de deux mètres et a encore une force et une endurance extraordinaires. Ses longs cheveux gris flottent au vent et entourent un visage sévère et brûlé. Serdren n'est pas un tendre, ses actes sont brutaux et ses paroles incisives. Si les PJ veulent obtenir son aide, ils doivent faire leurs preuves, c'est-à-dire descendre dans l'arène et vaincre des streliks. Après quoi, Serdren leur apprendra ce qu'il sait de ces créatures : tout, ou presque.

A vous de déterminer le nombre et le type de streliks que les PJ rencontrent dans l'arène. Ce combat doit être difficile, mais pas mortel.

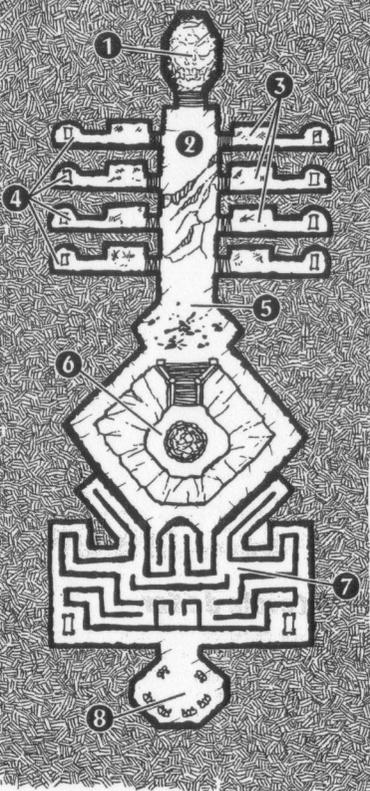
## Le Cercle de Fer

Le Cercle de Fer est la résidence de Magiel. Il s'agit d'une ancienne forteresse elfe ayant résisté au grand cataclysme grâce à sa muraille en acier enchanté. Le Cercle de Fer est une immense bâtisse circulaire de 20 m de haut et de 200 m de diamètre. Une seule porte permet de franchir la muraille de métal. Le Cercle compte quatre étages. Le dernier est réservé à Magiel et accessible à lui seul. Les rares passages y menant ont été protégés magiquement. Tout PJ magicien essayant de sonder ces protections sera stupéfait de leur puissance. Les deuxièmes et troisièmes étages sont laissés à l'abandon. Viana et Darok (voir plus loin) logent au premier. Le rez-de-chaussée abrite la compagnie de Darok et les autres mercenaires.

## Les habitants

● **Magiel Ar Pharaos.** C'est un elfe de haute taille à la noble prestance. Il porte des vêtements de velours sombre rehaussés d'ornements en argent. Ses yeux noirs semblent avoir la capacité de mettre les âmes à nu. Les PJ le verront rarement. Il passe la plupart de son temps dans son antre, à travailler sur ses enchantements. Ses pouvoirs sont au-delà des capacités des PJ. Toute action directe contre lui équivaut à un suicide. Donnez aux personnages suffisamment d'informations sur sa puissance pour les dissuader d'agir précipitamment. Ainsi, les PJ apprendront des mercenaires que tous ceux qui ont essayé de rentrer dans les appartements de l'elfe en sont morts. Les hommes de Darok peuvent raconter aux PJ les prouesses de Magiel : des éclairs foudroyants des streliks par dizaines, des nuages de brume empoisonnée envahissant des vallées entières... Les caractéristiques de Magiel ne sont pas données. Si les PJ l'attaquent, faites-vous plaisir !

## Les catacombes du Cercle de Fer



dans une rébellion contre l'elfe. L'arrivée des PJ constitue donc une chance inespérée pour elle.

● **Darak.** C'est un guerrier humain âgé d'une cinquantaine d'années. Il commande une compagnie de mercenaires qu'il a fondée lui-même, la compagnie de Mortnoir, un ramassis de psychopathes et de sadiques. Darok et ses hommes torturent leurs prisonniers et les dévorent parfois vivants. Ils seront un problème permanent pour les PJ. Ils les provoquent sans cesse, et les espionnent dès qu'ils se rapprochent de Viana. En effet, Viana et Darok se vouent une haine mortelle. La compagnie de Mortnoir compte deux cents hommes.

● **Rak-Dazz-Kaa.** Ce strelik renégat est entré au service de Magiel. Il appartenait à la caste des Porte-crânes, et dirige une bande d'une centaine de mercenaires patrouillant dans les Hautes Terres. Son comportement est aussi froid que celui d'un cobra. Il donne ses ordres avec le minimum de mots, en fixant son interlocuteur d'un regard plutôt désagréable.

Ce strelik joue un rôle essentiel dans l'aventure. C'est lui qui sert d'intermédiaire à Magiel pour ses tractations avec la Mort qui Marche.

### Les événements

Pendant le séjour des PJ au Cercle de Fer, il se produira un certain nombre d'événements. A vous de les déclencher en fonction de leurs actions.

● **L'arrivée.** Les PJ sont accueillis par des gardes de Darok. Celui-ci arrive juste après. Dès leur arrivée, le capitaine et ses hommes traitent les PJ comme des inférieurs. Si les aventuriers réagissent violemment, Darok calme ses troupes. Il examine longuement la fausse lettre d'engagement que leur a confiée

Nebia. Après un moment, il leur annonce qu'ils sont affectés à la compagnie de Rak-Dazz-Kaa.

Les jours suivants, les PJ découvrent la petite armée du strelik renégat. Elle se compose de mercenaires de tous types et de toutes races. Leur nouveau chef est absent pour deux jours, aussi les PJ peuvent-ils se familiariser avec les lieux et leurs occupants.

● **Les missions dans les Hautes Terres.** A son retour, Rak-Dazz-Kaa rencontre les PJ et leur confie leur première mission, explorer une vallée des Hautes Terres, y rester une semaine et observer les déplacements des streliks. D'autres opérations de ce genre suivront, toujours dans les Hautes Terres. Ces missions de chasse ou d'espionnage sont une combinaison d'actions violentes et de longues attentes. Les PJ devront faire face aux divers types de streliks. A vous de combiner les forces et les types de streliks selon les capacités des PJ.

● **Investigations.** En furetant dans le Cercle, les PJ peuvent apprendre quantité de renseignements. A vous de dévoiler les informations ci-dessous au bon moment dans l'aventure :

— La puissance de Magiel : Chaque habitant du Cercle a sa petite histoire décrivant les pouvoirs redoutables du sorcier.

— Les catacombes : Certains mercenaires savent que Magiel a exploré longuement les tunnels qui

s'étendent sous le Cercle. Selon leurs dires, les tombeaux des princes elfes y seraient cachés. Nul ne sait où se trouve l'entrée qui y conduit.

— L'hostilité entre Viana et Darok : La haine qui oppose les deux lieutenants de l'elfe est bien connue des mercenaires.

— La relation entre Viana et Magiel : Tous dans le Cercle croient que Viana est encore la maîtresse de Magiel.

— Les disparitions mystérieuses : Une dizaine de mercenaires ont disparu. Certains pensent que Magiel les a envoyés explorer les catacombes. D'autres croient que l'elfe les a immolés...

### La rencontre avec Viana

Une fois en possession de ces renseignements et après quelques missions dans les Hautes Terres, les PJ reçoivent une invitation de Viana. Elle a remarqué leur petit jeu et veut les rallier à sa cause. Au cours de la soirée, Viana teste les PJ, puis abat ses cartes. Elle leur annonce qu'elle sait qu'ils sont des espions, puis leur propose une alliance et demande leur aide pour explorer les catacombes. Elle a découvert une entrée inconnue de Magiel, et donc non protégée par le sorcier. Viana espère découvrir une arme contre l'elfe dans les souterrains. Si les PJ acceptent son offre, ils se sont faits une alliée fiable. Viana ne les trahira pas. La voleuse peut aussi leur révéler certaines ambitions de Magiel et sa haine pour les humains.

### Dans les catacombes

L'entrée découverte par Viana se trouve à une lieue du Cercle de Fer. C'est une faille qui donne sur un réseau de cavernes naturelles qui, à leur tour, débouchent dans les catacombes.

Ces tunnels sont la dernière demeure des empereurs d'Hylluriant, et un lieu de puissance magique. Toutefois, le temps y a fait des ravages. Certains endroits sont inondés, d'autres ont été consumés par le mal qui habite les dépouilles des derniers empereurs. Les fresques encore intactes dépeignent des visions d'horreur.

**1 - Le puits aux crânes.** Ce puits mène dans le Cercle de Fer. Ses parois sont creusées de milliers de niches, contenant chacune un crâne humain.

**2 - L'allée impériale.** Cette grande allée longe les tombes impériales. La galerie découverte par Viana débouche à cet endroit.

**3 - Les tombes des fidèles.** Ces tombes contiennent les dépouilles des serviteurs et des courtisans des empereurs (une trentaine de corps par caveau). Des bijoux peuvent y être découverts (valeur : 1d8 x 100 PO par bijou).

**4 - Les tombes impériales.** Chacune de ces tombes abrite un sarcophage en or massif qui contient la dépouille d'un empereur. Des richesses inimaginables entourent le sarcophage. Ces tombes sont protégées par un puissant sortilège permanent et indestructible. Toute personne y entrant doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique à chaque round de présence. Le sort affecte même les personnes envoyant des esprits dans ces tombes ! Un avertissement en haut-elfique est gravé à l'entrée de chaque galerie : « La mort frappera l'impie qui trouble le repos des morts. » Par round de présence, un PJ peut s'em-

parer de richesses pour un montant de 1d4 x 10000 PO.

**5 - La salle des sacrifices.** Cette salle est le lieu où les serviteurs des empereurs défunts étaient mis à mort.

**6 - Le puits des âmes perdues.** Un gouffre ténébreux, envahi de nuées sombres traversées de lueurs blafardes, s'ouvre sur le sol de cette salle. Une aura de mal intense en émane. C'est une porte menant vers les enfers, hantée par l'éternité par les âmes des serviteurs sacrifiés. S'ils tendent l'oreille, les aventuriers entendent des murmures et des gémissements.

**7 - Le labyrinthe.** Il abrite les gardiens mis en place par Magiel : un ou deux vampires selon la force du groupe. Déterminez les PdV de ces morts-vivants selon la valeur de vos PJ.

**8 - La salle du grand rituel.** Cette salle abrite le sanctuaire où le rituel d'asservissement des streliks a été créé. De grandes statues démoniaques s'y dressent. Les restes des mercenaires disparus sont également là. Magiel les a sacrifiés pour réactiver le rituel. Les malheureux sont toujours vivants, prisonniers d'un magma sanglant. Il est impossible de les sauver. Les extraire de leur gavage les tuerait. Certains sont encore conscients et pourront raconter leur triste expérience. Ils « sentent » que le sortilège dont ils font partie est destiné à asservir les streliks, et savent qu'il est encore incomplet.

### Coup de théâtre !

Le lendemain de l'exploration des catacombes, un mercenaire ami des PJ rentre précipitamment dans leurs appartements. Effaré et essoufflé, il vient juste de rentrer des Hautes Terres. Il y a surpris une rencontre entre Rak-Dazz-Kaa et des Flamboyants ! Le renégat portait un globe de cristal, à travers lequel Magiel parlait aux streliks. Le mercenaire a clairement entendu les paroles du magicien. Il désirait rencontrer la Mort qui Marche. Une rencontre fut fixée au même endroit, dans douze jours. L'initiative appartient maintenant aux PJ, mais faites en sorte qu'ils choisissent de s'y rendre discrètement. Viana est prête à les accompagner.

### La rencontre

Les PJ peuvent se faire envoyer en mission dans les Hautes Terres pour espionner la rencontre entre Magiel et la Mort qui Marche. Ils devront faire preuve de prudence aux abords de la clairière : des streliks y patrouillent. Quelques heures après la tombée de la nuit, ils entendent un sifflement sourd... Sous la clarté lunaire, les PJ découvrent la Mort qui Marche rampant vers eux. Quelques instants plus tard, Magiel et Rak-Dazz-Kaa apparaissent tous deux. Le sorcier entame alors un étrange dialogue avec la montagne de serpents. Celle-ci lui répond dans un concert de sifflements incompréhensibles pour les PJ. Cependant, les paroles de Magiel leur permettent de saisir le sens de la rencontre : l'elfe noue un pacte avec la Mort qui Marche pour détruire les armées de Baryass dans une embuscade. Après quoi Magiel et les streliks se partageront les Royaumes.

Il reste maintenant aux PJ à quitter les Hautes Terres et à retourner à Roche-Blanche. Leur départ

ne suscite aucun soupçon dans le Cercle de Fer. Après tout, des mercenaires disparaissent couramment dans les Hautes Terres.

### Le final

Selon les actions accomplies par les personnages, cette aventure peut se conclure de diverses façons :

● Si les PJ ne découvrent pas à temps la machination de Magiel, le piège tendu par l'elfe se referme sur les rois et leurs guerriers. Il vaudrait mieux que les aventuriers quittent les Royaumes...

● Si les PJ découvrent la machination de Magiel en assistant à sa rencontre avec la Mort qui Marche, le destin du magicien est scellé. Après avoir rapporté ces faits à Nebia, la prêtresse leur remet la récompense convenue et leur demande de quitter au plus tôt les Royaumes. Elle ne veut pas que Magiel capture ces « déserteurs » et découvre leur rôle d'espions. Quelques mois plus tard, dans une taverne, les PJ surprennent une conversation. Un grand magicien elfe, un certain Magiel, aurait été assassiné dans un lointain pays...

● Si les PJ se rallient à Magiel et trahissent Nebia, les Royaumes sont condamnés. Les armées réunies des rois disparaissent dans l'embuscade tendue par le sorcier. Quant aux PJ, leur sort n'est guère enviable. Magiel ne partage pas le pouvoir et ne compte pas laisser en vie ceux qu'il ont aidé

à bâtir son empire. Au mieux, il congédie les PJ en leur remettant quelques babioles ; au pire, il tente de les supprimer. Dans ce cas, prévoyez leur une porte de sortie. Les personnages auront découvert que pouvoir et gratitude ne vont pas de pair !

Fred Lobkowicz  
Illustration : Bernard Gittler  
plan : Cyrille Daujean

### Magiel Ar Pharaos



LES PJ

### Pour AD&D2

#### Les streliks

Type	Sauvage	Prédateur	Tueur	Porte-Crâne	Flamboyant
Intelligence	3	16	7	13	18
CA	7	0	3	1	4
DV	1+1	8	2+2	5	4
Taille	Petite	Grande	Moyenne	Grande	Grande
PdV moyens	5	33	12	22	17
TAC0	19	13	19	15	17
Attaque/Round	1	4	2	3	1
Dégâts	1d6	1d10/1d8/1d6/1d6	1d8/1d6	1d10/1d8/1d6	1d8
Régénération	N	3PdV/round	N	1PdV/round	2PdV/round

#### Guerrier barbare

Guerrier niv. 1, AL : LN, PdV : 10, CA : 4, TAC0 : 20. Armes : Variable avec une spécialisation. FOR 14 INT 12 SAG 11 DEX 15 CON 15 CHA 10

#### Champion barbare

Guerrier niv. 6, AL : LN, PdV : 54, CA : 3, TAC0 : 13. Armes : Variable avec une spécialisation. FOR 18/43 INT 13 SAG 12 DEX 15 CON 17 CHA 12

#### Viana

Voleuse niv. 10, AL : NN, PdV : 34, CA : 0, TAC0 : 15. Objets magiques : Bracelet de protection (CA 2), dague +1, bottes d'elfe. FOR 12 INT 14 SAG 10 DEX 16 CON 14 CHA 17

#### Les gnomes de Viana

Voleur niv. 3, AL : NN, PdV : 12, CA : 7, TAC0 : 19. FOR 13 INT 14 SAG 9 DEX 15 CON 15 CHA 12

#### Darak

Guerrier niv. 9, AL : NM, PdV : 86, CA : 2, TAC0 : 8. Objets magiques : Cotte de mailles +2, épée à deux mains +3 (spécialisation). FOR 17 INT 12 SAG 11 DEX 13 CON 18 CHA 13

#### Gardes de Darok

Guerrier niv. 1, AL : NM, PdV : 8, CA : 4, TAC0 : 20. Armes : Épée longue (spécialisation), arbalète lourde. FOR 14 INT 9 SAG 8 DEX 13 CON 15 CHA 8