

ADVENTURES ON RECTOR



EDITIONS DRAGON RADIEUX

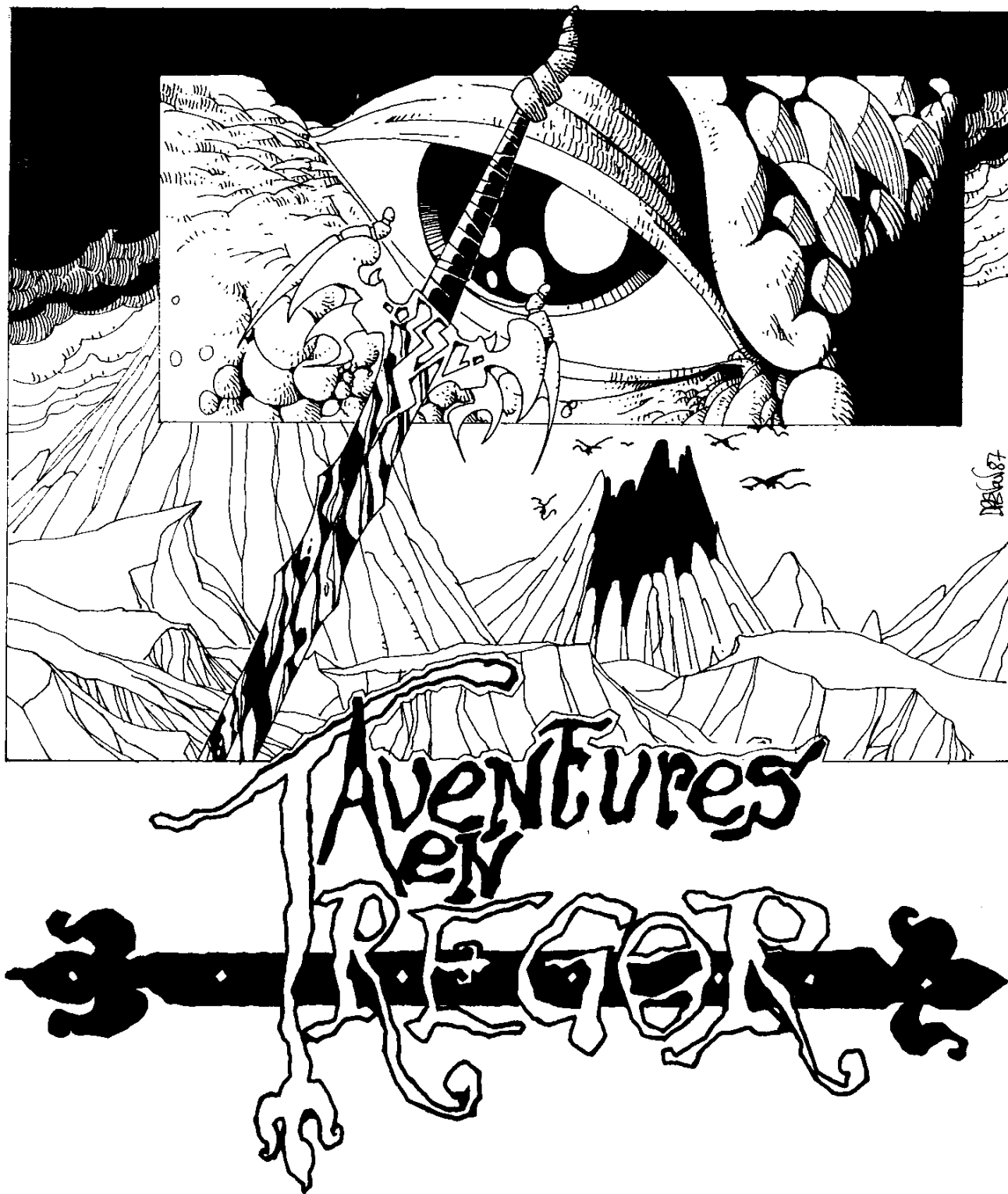
TEXTE (Légende et Scénarios) : Paul CHION
COUVERTURE 1^{er} livret et plans : Frank DREVON
COUVERTURE 2^e livret et illustrations intérieures : Benoît DUFOUR

Tous droits de reproduction réservés par l'auteur et l'éditeur.
Dépôt légal : 2^e trimestre 1987

EDITIONS DRAGON RADIEUX
Le Charbinat - 38150 MORESTEL

Imprimerie : André MARCELIN s.a.r.l. - VIENNE

N° ISBN 2-906500-01-1



— SOMMAIRE —

LA LEGENDE
D'EMROD p. 6

LE SANCTUAIRE
DE MINGOS p. 8

L'OEIL DE KORFANDAR p. 15

LA LUNE NOIRE p. 22

TROUBLES A MERIANDOR p. 28

LA ROUTE DU NORD p. 34

L'OMBRE DE MAGGODIN p. 40

AVANT-PROPOS

Au long des six scénarii qui composent le présent recueil, vous sont fournies les principales caractéristiques des PNJ rencontrés. Le Monde de Trégor étant utilisable avec divers jeux médiévaux, nous avons choisi de donner les renseignements chiffrés concernant les personnages en fonction du système multi-jeux utilisé par "Le Dernier Cercle" dans ses différents modules. Celui-ci nous paraît en effet clair et facile à employer. Vous n'aurez donc aucun mal à adapter les différentes données fournies à votre système de jeu habituel. Voici quelques indications sur les conversions à effectuer :

"Chaque personnage, hormis sa profession et son expérience au sein de celle-ci (**Cercle**), sera décrit par quatre caractéristiques :

- Pour un monstre ou une créature sans intelligence, on parlera plutôt de **Degré**.

- La **CP**, ou Caractéristique Professionnelle, est exprimée par un nombre de 1 à 100. Dans la plupart des Jeux de Rôle, la profession d'un personnage détermine une caractéristique spécifique qui prendra plus d'importance que les autres. Certaines règles en privilégient deux ou permettent l'introduction de personnages bi-professionnels ; aussi avons-nous doublé la CP afin de tenir compte de ce fait, le deuxième nombre étant :

- soit la deuxième caractéristique nécessaire,
- soit la CP se rapportant à la deuxième profession.

Il vous suffira donc de convertir la CP d'un personnage suivant votre notation habituelle pour en obtenir une valeur utilisable.

EXEMPLE

La **CP** d'un guerrier sera bien évidemment sa force physique ; et dans le cas d'un guerrier **CP** : Force 60, celle-ci sera moyenne.

Un prêtre guerrier **CP** : 90/60 sera Prêtre de Sagesse 90 et guerrier de Force 60.

- L'**ASC**, ou Ascendant, décrit l'importance d'un personnage par rapport à d'autres équivalents sur le plan de la profession ou du Cercle. Il prend également la forme d'un nombre de 1 à 100.

EXEMPLE

Un personnage d'**ASC** 10 sera négligé par ses confrères, alors qu'un autre d'**ASC** 95 sera respecté, voire obéi.

- Le **PHY**, ou constitution physique, détermine la robustesse d'un personnage et sa faculté à "encaisser" des dommages. Il sera exprimé par une fraction dont le diviseur représente le maximum de vitalité autorisée à un personnage de ce type, le dividende représentant la capacité vitale du personnage. Lors-

que ce personnage reçoit des dégâts tels que nous les quantifions dans le scénario, il faut les soustraire au dividende.

1 à 100	3D6	2D6	4D6
01-05	3	2	5
06-08	4	3	6
09-14	5	3	7
15-20	6	4	8
21-26	7	4	9-10
27-32	8	5	11-12
33-40	9	6	13-14
41-56	10	6	15-16
57-72	11-12	7	17-18
73-83	13	8	19
84-90	14	9	20
91-94	15	10	21
95-97	16	11	22
98-99	17	11	23
100	18	12	24
101	19-20	13	25
102	21	14	26
103	22-23	15	27-28
104 +	24 +	16 +	29 +

Ce tableau est susceptible d'être modifié à votre convenance pour correspondre mieux aux règles que vous pratiquez habituellement.

- CP 95 doit être considéré comme le seuil à partir duquel certains jeux autorisent un "bonus".

EXEMPLE

Un personnage a un **PHY** de 47/70. Si votre système permet un maximum de 150 "points de vie" pour un tel personnage (en fonction de l'âge, de la race, de la profession, du degré, etc), vous devez lui attribuer : $150 \times 47/70 = 100,7$ soit 101 "points de vie". Le même personnage **PHY** 47/70 tombe dans un piège et reçoit 4 points de dégâts. Son **PHY** devient donc $(47-4)/70 = 43/70$ c'est à dire 92 "points de vie" dans votre jeu.

- Le **DP**, ou Degré de Protection du personnage, est exprimé par un nombre de 1 à 20. C'est la difficulté plus ou moins grande que l'on peut avoir en le combattant à lui infliger quelques dégâts.

EXEMPLE

Un personnage de **DP** 3 sera facile à toucher, alors qu'un autre de **DP** 17 sera quasi intouchable, à moins de disposer de moyens magiques ou d'avoir énormément de chance."

Reproduit avec l'aimable autorisation du Dernier Cercle.

INTRODUCTION

Mélius le Sage arpentait de long en large sa bibliothèque, au premier étage de la tour d'Ernvar, l'air particulièrement soucieux. La situation politique et diplomatique évoluait de façon inquiétante ...

Les rapports entre le royaume de Fellendar et celui du Kirkwall n'avaient jamais été très bons : beaucoup de nobles du royaume du Nord n'oubliaient pas, en particulier, que le royaume des "sept Provinces" s'était constitué, au cours des derniers millénaires, aux dépens de leurs propres domaines. Le fait que l'agresseur actuel du Kirkwall, Gorgonoth, soit l'une des provinces de Fellendar, agissant certes pour son propre compte, n'améliorait guère les relations entre les deux pays voisins.

Mélius était cependant assez lucide pour réaliser qu'une défaite du roi ENDARNOR, actuel dirigeant du Kirkwall, constituerait une grave menace pour son propre pays. Les princes du Gorgonoth auraient alors les mains libres pour soumettre une à une les six provinces restantes de Fellendar. La situation politique intérieure du royaume n'était guère brillante : la guerre civile régnait dans l'Earsud, l'Effir s'isolait de plus en plus, quant au Duc Raffén, chargé de diriger le conseil des provinces, il ne jugeait pas la situation préoccupante et se refusait à toute intervention dans le conflit.

Les informations les plus récentes que lui avait données son confrère et ami, le mage Ken Serdometh, de Terrast, ne l'avaient guère rassuré : l'ennemi avait réussi une percée fulgurante au nord-est de la presqu'île de Kor et les troupes fidèles au roi ne tiendraient pas longtemps. Les deux grands sorciers qui accompagnaient Urreighem VI disposaient de pouvoirs auxquels Mélius lui-même, ni aucun des magiciens de sa connaissance ne pouvaient répondre ...

Pour contenir la menace actuelle et permettre à Endarnor de terminer la mobilisation de ses troupes, il fallait mettre à son service une force terrible, l'un de ces talismans dans lesquels les anciens conjugaient toutes les forces spirituelles de la terre, ou l'une de ces armes dotées de pouvoirs fascinants que les sages forgeaient dans l'ombre des cavernes ou des forêts vénérables. La magie avait perdu une grande partie de son efficacité d'antan : certaines connaissances semblaient avoir disparu, comme si les Dieux estimaient qu'en ces temps troublés la sagesse des humains n'était plus suffisante pour les contrôler ... De plus, la plupart de ceux qui disposaient encore d'un savoir conséquent semblaient vivre à l'écart du monde, n'intervenant plus dans les affaires courantes ...

Ainsi les choses s'étaient-elles présentées avec les maîtres de l'île de Mornador, lieu où la magie blanche avait conservé sa plus grande influence. Mélius les avait consultés à plusieurs reprises, mais nul n'avait su quel conseil lui donner. La magie paraissait ignorante de l'avenir. Les vasques sacrées se refusaient à livrer un quelconque présage. De la surface du liquide bleuté ne s'élevaient que des brouillards impénétrables. Mélius avait dû se contenter de cette prédiction du maître des rêves : "l'âge des Dragons a été et sera, mais leur sagesse et leur puissance sont toujours aussi grandes".

Dans toutes ses recherches, Mélius n'avait point songé aux dragons. Depuis les temps anciens, la présence des plus grands d'entre eux s'était faite si discrète ! De l'ancien royaume qui avait été le leur dans le sud, les maîtres du feu n'occupaient plus que les volcans de Karadorn à la porte de l'Earsud. Nul n'avait plus entendu parler des dragons du Nord, depuis leurs démêlés avec les nains dans les plateaux de Zikkane ...

Cette allusion aux dragons, dans la prédiction du voyant, avait tourmenté Mélius pendant des jours et des jours, l'amenant à se replonger dans de nombreux grimoires du début de cet âge, ou des temps anciens ... L'indifférence des grands reptiles, et parfois même leur colère, à l'égard des "misérables humains", était bien trop grande pour espérer de leur part un appui quelconque au Roi Endarnor. Certes, peu d'entre eux accepteraient de soutenir d'une quelconque manière les forces chaotiques d'Urreighem, mais ce fait ne suffirait pas à leur faire prendre un parti favorable aux désirs de Mélius ... D'ailleurs, nul récit ne mentionnait leur intervention dans un conflit entre humains. La division régnait, comme partout ailleurs entre les différents clans. Ce furent des textes très anciens, remontant à l'époque où les Elfes avaient dû s'opposer vivement à la tentative d'expansion du royaume des dragons du sud, qui lui donnèrent une réponse possible à l'énigme posée par le maître des rêves ...

Note : il est souhaitable que ce texte, comme celui de la légende présentée ensuite, soient connus des joueurs, afin de les mettre dans l'ambiance de la campagne. Les nombreuses références historiques et politiques contenues dans ce récit, font allusion au livret "Trégor, Univers Médiéval", dont je recommande la lecture, tant au Maître de jeu qu'aux joueurs qui vont entamer la longue quête ...

La légende d'Emreä

Les dragons, disent les anciens, existaient déjà lorsque l'immense continent de Trégor n'en était encore qu'aux balbutiements de son enfance. Victimes de la même malédiction que les hommes, ils se combattirent longtemps les uns les autres, se contentant de repousser les humains hors des limites des territoires qu'ils s'étaient attribués. Le monde était si peu peuplé que chaque créature y avait sa place ... Partant de ce principe, les princes qui dirigeaient l'ancien Royaume des Trois Lunes et les terres occidentales de Mellandale, veillaient à ne point importuner leurs gigantesques et coléreux voisins. Venus du sud, bien des années avant les nains et leurs cousins les mingalas, les dragons avaient choisi comme terre de prédilection le vaste massif montagneux de Karadorn. Le site, déjà redoutable sur le plan naturel, n'était que très peu habité. Le coeur de ces montagnes, une immense zone volcanique à moyenne altitude, était naturellement protégé par une chaîne de sommets très élevés et perpétuellement enneigés (certains sommets comme le Zugtrass ou l'Idelfindell dépassent 7000 m). Seules quelques passes permettaient de franchir cette redoutable barrière. L'une des vallées les plus profondes permettait le passage d'une piste qui joignait les régions habitées du levant et du couchant. En temps, disons normal, les dragons toléraient le passage des étrangers sur cette piste qui ne traversait pas le coeur de leur domaine ... Il existait un deuxième accès, plus au Sud, mais celui-ci aboutissait en pleine zone volcanique, et les grands reptiles en surveillaient jalousement les abords. Son tracé, et surtout son point de départ en pays Mingalas, n'était d'ailleurs connu que de quelques sages et des grands prêtres de ce peuple.

Cette situation dura certainement de longs siècles et cette coexistence quasi pacifique aurait continué, si n'était survenu un événement nouveau : dans ces conditions parti-

culièrement favorables se développa une lignée de très grands dragons, puissants, intelligents, et surtout plus féconds. Le plus terrible d'entre eux se nommait Korfandar, et peu à peu, par la ruse et par la violence, il imposa sa loi aux différents clans qui existaient à l'est et à l'ouest des antres-cratères. Ceux qui n'acceptaient pas sa loi durent partir, et se réfugièrent, après une traversée épuisante, dans les monts du Nord ou dans les îles lointaines de l'Erg Maa. Korfandar se comporta alors en véritable souverain, et mit sur pied une organisation digne des plus grands royaumes. Les maigres troupeaux de l'Earsud ou des plaines mingalas ne suffisaient plus à nourrir ses multiples descendants, ni à satisfaire son ambition démesurée. Il installa son antre dans l'un des plus vastes cratères de la région de Lathorn, non loin des hauts sommets et organisa de multiples expéditions de pillage dans les deux royaumes voisins ... Mais voyons plutôt le récit que nous donne le vieux grimoire retrouvé par Mélius au sujet des exploits de Korfandar, et du héros qui réussit à le dominer ...

"... Cette année-là, les prétentions de Korfandar, l'un des plus grands parmi les plus grands des maîtres du feu, étaient devenues sans limites. Ses incursions, ou celles de ses congénères, se faisaient de plus en plus fréquentes dans la grande plaine de Rovendell, et à chaque nouvelle expédition, le tribut payé par ses victimes se faisait plus lourd. Le conseil des sages de la forêt d'Eraldar, qui avait alors grande influence dans le royaume des Trois Lunes, résolut d'envoyer les plus braves attaquer le dragon au coeur même de son repaire, dans les hautes montagnes fumantes, à Karadorn. Nombre de guerriers et de mages puissants partirent dans cette quête, et tous périrent ou revinrent découragés. Seul un brave, du nom de SILMON-THIL, réussit à faire trembler le tout-puissant Korfandar.

A la tête d'une troupe d'aventuriers résolu parmi lesquels se trouvaient les plus puissants des guerriers elfes, il pénétra jusque dans le cratère où Korfandar avait établi son antre. Nombre de ses compagnons périrent lors de la longue traversée des monts : Silmonthil avait suivi le chemin le plus court, sur les conseils de ses maîtres, pour affronter de face son puissant adversaire. Il était protégé par de nombreux sortilèges et brandissait EMROD "l'épée du levant", dans laquelle les mages d'Eraldar avaient placé une grande partie de leur savoir. Le combat fut long et sanglant, mais le grand dragon dut s'avouer vaincu. Ses blessures étaient terribles : ses ailes entaillées ne lui permettaient plus de voler, son oeil gauche pendait misérablement, et plus que tout encore, son orgueil bafoué le faisait immensément souffrir. Bien que ses troupes soient encore vaillantes il préféra négocier pour sauver sa vie, et la bataille cessa ...

Longue fut la discussion qui s'ensuivit et lorsque survinrent les premières lueurs de l'aube, les deux adversaires discutaient encore. L'habileté diplomatique de Korfandar était à la mesure de son ambition, mais Silmonthil réclamait le juste prix de sa victoire. Finalement lorsque l'astre lumineux fut à la verticale du cratère, la paix fut signée. Il semblait même qu'au milieu du champ de bataille, l'elfe et le dragon soient devenus amis. Les termes de l'accord étaient simples : Korfandar renonçait à ses prétentions et demeurait dans ses montagnes ; les elfes de leur côté respectaient les limites de son domaine, et, là se situait le point le plus délicat de la négociation, Silmonthil confiait au maître des dragons la garde de son épée. Certes la vaillance de l'elfe avait été grande, mais la défaite du tout-puissant Korfandar était en grande partie due aux pouvoirs d'Emrod. Forcée par les nains dans leurs profondes cavernes, Emrod avait été plongée à plusieurs reprises dans les vasques du savoir. Les runes gravées sur sa lame témoignaient du pouvoir que Septoviel, dieu du feu, avait accepté d'y placer. Devant hommes et dragons réunis, Silmonthil s'approcha du cratère bouillonnant de lave et lança l'épée. Lorsqu'Emrod toucha la lave brûlante, il se produisit un grand éclair et le sol trembla. La lave du volcan refroidit en un instant, formant une grande dalle, aussi dure que l'acier, aussi lisse que de la glace. Emrod reposait au centre du cratère sur un amoncellement de roches. Korfandar prononça alors quelques phrases dans la langue ancienne des dragons : l'épée était placée sous sa garde, et nul ne pouvait plus la retirer de son berceau sans sa permission.

Les vainqueurs prirent alors le chemin du retour, emportant leurs morts : une triste procession redescendit les longs escaliers de la voie royale. Mais dès leur arrivée en pays Mingala l'allégresse remplaça peu à peu la tristesse dans le coeur de tous. La légende d'Emrod se répandait à la vitesse de l'éclair et lorsque les héros parurent à la cour royale de Rhû, nous connaissions déjà tous les détails de leur épopée, et j'avais déjà pu coucher par écrit une grande partie de mon récit.

Quelques années plus tard survint un autre événement ayant trait à Korfandar, suffisamment important pour figurer ici dans mon récit. En pays Mingala régnait un tyran du nom d'Atuan Mistusour, qui convoitait une partie des terres situées à l'ouest de son royaume. Il connaissait cependant le pacte qu'avait conclu Silmonthil et craignait, malgré le déclin apparent de son pouvoir, la colère du vieux maître des dragons. Ses espions le tenaient régulièrement au courant de ce qui se passait à ses frontières, et il apprit un jour la nouvelle qu'il attendait avec impatience : Korfandar était mort ... Il avait disparu un jour,

au crépuscule, haut dans le ciel, et nul ne l'avait plus revu. Mistusour se dit alors que l'occasion tant espérée était enfin là : une troupe décidée et bien organisée pouvait tenter de s'emparer de l'épée, au centre du cratère. Une fois en possession de l'arme redoutable, soumettre les dragons divisés ne serait plus qu'un jeu d'enfant. Le tyran se voyait déjà, conquérant des espaces du Nord, à la tête d'une armée de cracheurs de feu ... Inutile de préciser que sa tentative échoua. Ses guerriers valeureux furent massacrés sur le pourtour du cratère et nul ne s'empara de l'épée. L'un de ses magiciens rapporta cependant cette information troublante : Emrod avait disparu de son socle et sa place avait été prise par un globe de cristal. Le sage était catégorique : il s'agissait là d'un oeil de dragon. Pour preuve de ses dires il en ramenait un minuscule éclat, semblable à du verre mais d'une opacité étrange. Le serviteur qui l'avait détaché du globe à grands coups d'épée avait brisé son arme et son bras s'était paralysé. Le tyran mourut quelques années plus tard, mais la crainte inspirée par l'éclat de verre était telle que les Mingalas le considéraient comme une relique et le placèrent dans l'un de leur sanctuaire ..."

(texte écrit sans doute par l'un des troubadours de la cour royale de Rhû, dans des temps très reculés).

Mélius effectua de nombreuses recherches, compara plusieurs des manuscrits anciens qui se trouvaient dans sa bibliothèque, et finit par admettre l'authenticité de la légende. Il ne trouva cependant nulle indication concernant la cachette de l'épée. Aucun document n'indiquait qu'elle eut été retrouvée ou utilisée par un autre guerrier ... Korfandar, lors de son dernier vol, l'avait certainement emportée avec lui. Un seul indice pouvait permettre de retrouver cet endroit : l'oeil du dragon, si tel était bien l'objet qui avait été placé sur le socle. La magie de Korfandar était grande, et il se pouvait bien que le cristal ait conservé l'image du lieu où il voulait se rendre ...

Le chemin serait long et les embûches nombreuses avant de retrouver Emrod. Mais la puissance de l'épée pouvait à elle seule décider de l'avenir d'un royaume. Mélius devait se mettre en campagne dès à présent pour trouver ceux qui seraient assez fous ou assez braves pour accomplir cette quête : certes une gloire immense les récompenserait et leur nom serait cité bien haut dans les cours royales ... leur victoire leur apporterait célébrité et richesse, mais n'allaient-ils pas poursuivre une chimère ?

Note pour le Maître de Jeu : un long voyage comportant six aventures distinctes est prévu pour les héros qui accepteront d'accomplir cette quête. Libre à vous de sauter certaines des étapes ou d'ajouter certaines épreuves, quelques suggestions vous sont d'ailleurs données pour ce faire. N'oubliez pas cependant qu'Emrod "l'épée du levant" n'est pas un banal "objet magique" et que sa possession ne saurait être accordée au premier aventurier venu. L'ensemble des aventures proposées s'adresse à des personnages de toute classe et de niveau moyen (3 à 7) suivant les adaptations que vous apporterez.

Certains maîtres de jeu n'ayant pas la chance de pouvoir faire jouer une campagne complète à des joueurs trop souvent absents, nous leur signalons que les six aventures figurant dans cette brochure peuvent être jouées de façon plus ou moins indépendante. Vous ne tiendrez pas compte alors du récit de départ (la légende) et vous pourrez utiliser les introductions prévues à cet effet dans chaque scénario ...

Le sanctuaire de Mingas

AVANT LE DEPART

MELIUS possède de nombreux contacts dans les différentes régions de Fellendar, et il est probable qu'il cherchera à contacter tous les braves dont les hauts faits ont été contés jusque dans la tour d'Ernvar. Une fois rassemblée l'équipe d'aventuriers qu'il estime indispensable pour mener à bien son projet, il prendra soin d'informer en détail chacun des participants : il leur présentera les différents parchemins en sa possession et leur remettra un plan détaillé de la région Mingala ainsi que des monts du sud. Il indiquera ensuite au groupe différents contacts dans les grandes villes qui seront traversées, en particulier à Issendil, dernier point de ravitaillement important avant la phase principale de l'expédition.

A la suite de la longue réflexion à laquelle il s'est livré, il conseillera aux aventuriers de se rendre en pays Mingala, au sud de la route qui joint Issendil aux lointaines baronnies de Sentillas. Cet itinéraire leur permettra de retrouver l'accès à l'ancienne voie royale qu'ils devront emprunter de préférence à la route sinueuse des caravanes. Ils devraient ainsi gagner facilement une semaine, et Mélius leur rappelle l'urgence de leur mission. Par ailleurs le sage pense que l'éclat de l'oeil magique pourrait bien se trouver

dans le sanctuaire situé au départ de la voie du sud. Récupérer cet éclat risque de provoquer un grand courroux chez les Mingalas, mais peut jouer un rôle important dans la suite de la mission ...

Au retour le groupe pourra emprunter la route normale, surtout s'il y a eu quelques problèmes avec les "nains noirs" à l'aller. Mélius pense que l'oeil de Korfandar fournira un indice suffisant pour trouver le lieu où est dissimulée Emrod, et il conseille aux aventuriers de se rendre directement vers l'objet de leur quête. S'ils réussissent, il faudra ensuite faire diligence pour porter celui-ci au roi Endarnor qui en a grand besoin. Inutile de se rendre à Ernvar pour lui présenter le globe magique, Mélius avertit le groupe que lui-même se rend au Nord, à Terrast, puis à Kirk, s'il le peut, pour faire part de ses projets au roi.

La seule aide qu'il peut encore fournir c'est de donner aux aventuriers un parchemin reproduisant les runes qui ornent la lame d'Emrod (voir documents - livret annexe).

LE TRAJET

LE TRAJET jusqu'au village de Stifénas, lieu où les aventuriers trouveront le sanctuaire recherché, va se dérouler en deux phases.

Première partie : d'Ernvar à Issendil, circulation rapide sans incidents particuliers. La distance à parcourir, en empruntant la route de Milkendell puis celle de Roven pendant un certain temps, est d'environ 400 km. Suivant le moyen de locomotion utilisé, le voyage sera effectué en quatre ou cinq jours (plus si les personnages n'utilisent ni mules ni chevaux). C'est à Issendil, auprès d'un clerc recommandé par Mélius, que les voyageurs obtiendront toutes les informations utiles sur le sanctuaire et le point de départ de la voie royale.

Deuxième partie : d'Issendil à Stifénas. Le tracé des pistes dans la steppe au sud-ouest d'Issendil est beaucoup moins évident, et la progression moins rapide. Il ne faudra guère compter sur des étapes de plus de 40 km par jour, et encore cette distance devra-t-elle être modifiée suivant la composition de l'équipe. Le gros du ravitaillement devra être emporté depuis Issendil, et certains villages du parcours devront être évités soigneusement, leur hostilité à l'égard des étrangers étant bien connue. Les voyageurs vont en effet traverser le "coeur" du pays Mingalas, et il leur faudra prendre certaines précautions. Le voyage jusqu'à Stifénas devrait durer 8 jours, pendant lesquels le maître de jeu devra déterminer un certain nombre d'événements aléatoires : 2 tirages par journée sur la table "événements de moindre importance", un tirage quotidien sur la table "événements majeurs".

Table des événements de moindre importance :

tirage d %	Événement :
0-30	R.A.S.
31-50	Erreur d'orientation (perte de temps : une demi-journée)
51-60	Impossible de trouver l'un des puits indiqué par le clerc. Nécessité de se rendre dans un village pour acheter de l'eau
61-70	Deux sacs de nourriture sont avariés et doivent être abandonnés Rations disponibles : 8 jours seulement si l'événement se produit une fois (enlever une demi-journée à chaque nouveau tirage).
71.100	Rencontre table 1 :

Table des événements majeurs :

tirage d %	Événement :
0.30	R.A.S.
31.40	Le groupe s'égare complètement (2 jours de retard)
41.50	Rencontre d'une tribu hostile : 1 jour pour négocier (1000 po de rançon ou un objet important à déterminer aléatoirement par le MJ)
51.60	Maladie grave provoquée par l'eau souillée du dernier puits : 3 jours pour revenir

à Issendil si aucun clerc du groupe ne dispose du sort "Soin d'une blessure grave", à moins que le shaman d'une tribu n'accepte ...

61.100 Mauvaise rencontre, table 2

Rencontres (table 1) :

0.20	Un chien sauvage
21.40	Un chameau
41.60	Troupe d'une dizaine de babouins
61.80	Une bande de 3 chacals affamés
61.90	Un couple de lions des montagnes
91.100	Un scorpion

Rencontres (table 2)

0.10	Deux scorpions
11.20	Une troupe de 30 nomades hostiles
21.30	Une meute de 6 loups
31.40	Fourmis des sables (fourmi géante, 20 à 40)
41.60	un griffon
61.70	deux harpies
71.80	un couple de hyènes géantes
81.90	deux loups garous
91.96	un jeune dragon rouge
97.100	un dragon rouge adulte

ARRIVEE A STIFENAS

APRES un voyage plus ou moins mouvementé, les aventuriers arriveront à Stifénas. Le paysage a changé peu à peu sur les derniers kilomètres : des vallonnements ont remplacé l'immense plaine traversée au début du voyage. La piste suit un tracé sinueux, contournant une à une des collines de plus en plus élevées, et couvertes d'une maigre végétation. Les contreforts des Monts Karadorn se rapprochent : de hautes falaises barrent l'horizon. Le village apparaît brusquement, à un détour du chemin, ainsi qu'un étrange monument couvert de sculptures, qui paraît adossé à la montagne : en même temps que Stifénas, les aventuriers découvrent le plus grand des sanctuaires construits en l'honneur du Dieu Mingos.

Le clerc rencontré à Issendil aura pris soin de recommander aux aventuriers de prendre contact dès leur arrivée avec le chef du village, et de lui expliquer immédiatement l'un des buts de leur visite (trouver l'accès à la voie royale vers les volcans). Un groupe de cases assez important ceinture la place principale du village, au centre de laquelle se dressent la "Toma" : résidence du chef, et le "Vekkina" : il s'agit d'une sorte de salle de réunion à laquelle sont adossées plusieurs petites salles servant à loger les colporteurs ou les voyageurs étrangers au village. L'ensemble des habitations est entouré d'une murette de pierres sèches empilées, formant une sorte de rempart dont la hauteur varie de 1 m à 1 m 50.

Deux brèches dans cette muraille primitive permettent de rentrer ou de sortir du village : l'une se trouve au NE du côté des collines et l'autre à l'Ouest, du côté du sanctuaire, distant d'environ 200 m. Dès leur arrivée, les visiteurs sont conduits au Vekkina, escortés par 4 gardes, armés d'épées courtes et de javelots. L'accueil est plutôt sympathique. Les simples soldats ne sont pas habilités à répondre ou à interroger les étrangers. Dès l'entrée dans la salle commune un nouvel individu se présente : c'est le "Tabu", deuxième shaman de la communauté. Il explique aux nouveaux venus que deux d'entre eux doivent se présenter au chef, sans armes, pour lui expliquer l'objet de leur visite.

ZEKKI, chef du village, reçoit cordialement ses invités. C'est un individu de petite taille, de forte carrure, à la peau très noire. De longs cheveux raides dépassent de son casque à cornes. Il est assis sur une sorte de trône en bois et en os et bien entendu, rang oblige, ne se lève pas pendant l'entretien. Il semble déjà bien renseigné sur le groupe (l'espionnage est l'un des talents de base du moindre pisteur Mingala), et la requête présentée concernant l'accès au chemin des volcans ne l'indispose pas du tout, bien au contraire ... Une lueur d'intérêt s'allume dans son regard, il réfléchit un instant, puis propose un marché aux aventuriers. Il leur fournira toutes les indications nécessaires pour trouver l'entrée des grands escaliers qui conduisent à la voie royale, et leur permettra, pour ce faire, de pénétrer dans les lieux sacrés ... Cependant, donnant-donnant, les étrangers doivent l'aider à résoudre un problème grave qui se pose au village depuis six mois, problème relatif au sanctuaire, précise-t-il, qu'ils seront obligés de solutionner s'ils veulent accéder au chemin des montagnes ...

A ce stade du discours, peut-être un aventurier attentif pourra-t-il s'apercevoir que quelqu'un semble écouter attentivement derrière l'une des fenêtres de la case ...

LE RECIT DE ZEKKI

LES HABITANTS du village, ainsi que des autres communautés des environs, se rendent une fois par an au sanctuaire pour les cérémonies rituelles aux dieux protecteurs, Mingos, Enias et Anivas. Entre-temps, seuls le shaman et ses deux "adjoints", les Tabu, accèdent au coeur du lieu sacré, pour satisfaire aux demandes des dieux, et parfois pour nourrir, lorsqu'il y en a, les prisonniers qui attendent le sacrifice. Il y a six mois, MANADEK, la shaman du village (c'est une femme), a disparu, et, depuis, d'étranges phénomènes se déroulent au temple. Des esprits mauvais ont investi les grandes salles, d'après ONEKKU, l'un des Tabu, et il ne veut plus y retourner. Seul, VERALA, le second Tabu,

continue à s'y rendre, mais il manifeste le plus grand effroi à chaque fois. Parfois, la nuit, d'immenses langues de feu sortent par la porte d'Enias (l'une des portes extérieures) et les habitants sont terrorisés, d'autant plus qu'il semble que ces coulées de lave soient douées d'une vie propre et qu'elles aient "emporté" plusieurs des braves du village. Certains ont parlé d'humanoïdes étranges, à tête de fourmi, qui sortiraient du lieu sacré pendant la nuit. Verala a confirmé leurs dires, mais se refuse à donner plus de détails. Il est, dit-il, le dernier recours des habitants de Stifénas, leur dernier inter-prète auprès des dieux, et son orgueil et ses exigences croissent de jour en jour ... Les grandes cérémonies de printemps ont lieu dans quelques jours, et ce serait absolument catastrophique pour Zekki, s'il devait annoncer aux chefs des autres villages qu'il a mal gardé le sanctuaire et que ceux-ci ne peuvent y pénétrer ...

LES SILENCES DE ZEKKI

TEL que se présente le problème, ou du moins tel qu'il est présenté par le chef, les aventuriers vont bien être obligés d'intervenir. Zekki insiste : le chemin part de la salle du feu, consacrée au dieu Mingos. Un passage secret dont le départ se trouve derrière l'autel de la relique, permet d'accéder aux grands escaliers, et au tunnel qui franchit les premières falaises. De plus les personnages savent bien que la relique que Mélius leur a conseillé "d'emprunter" se trouve dans le temple.

Zekki cependant est extrêmement rusé et il se garde bien de préciser plusieurs informations capitales : un passage secret souterrain part de sa case, et oui, à quelques mètres de ses interlocuteurs (!), et permet d'accéder directement au tunnel dans la falaise sans traverser les salles du temple. Seuls la shaman, les tabu, et lui-même connaissent ce chemin. Par ailleurs, la relique, l'éclat de cristal, ne se trouve plus dans la salle de Mingos. Il y a six mois, lorsque se sont produites les premières manifestations surnaturelles, il a demandé à Manadek de "déménager" l'objet sacré dans une crypte en dessous du temple, à laquelle on accède justement par le couloir souterrain.

LES MANIGANCES DE VERALA

DE MEME que pour l'accès à la route des volcans, l'origine de toute cette situation se trouve au village. Il n'y a en fait qu'un responsable qui manipule tous les acteurs de la scène, créateur de tous les incidents ou pseudo-incidents, comme nous le verrons plus loin. Ce "cerveau du crime" eh bien c'est en fait Verala, l'un des deux tabus. Fils bâtard du chef et de Manadek, la prêtresse, conçu lors des orgies annuelles des fêtes

du sacrifice, il ne peut accéder au titre d'héritier de Zekki. Manadek a fait de lui un "tabu" de second rang, et il ne sera sans doute jamais shaman, Onekku, l'autre Tabu ayant plus de rangs d'honneur que lui. Son ambition déçue, ainsi que son manque de ferveur religieuse, l'ont aigri peu à peu et la haine a pris la place dans son cœur de toute trace d'amour filial. Il s'est détourné, en secret, du culte de Mingos, préférant entretenir la noirceur de son âme au contact d'autres dieux beaucoup plus destructeurs ... Son plan démoniaque s'est mis en place peu à peu. Quelles sombres alliances a-t-il conclues pour augmenter ses pouvoirs, quelles forces obscures des profondeurs a-t-il réveillées pour mener à bien ses noirs desseins ? Seul son cœur en est témoin, mais nous verrons plus loin les conséquences de ses actes. Première victime : Manadek, capturée par trahison, une nuit d'automne, et enfermée dans un cachot du temple, en attendant sa mise à mort sur l'autel des sacrifices ... Deuxième victime : Onekku, otage facile à dominer vu son mysticisme primitif et naïf ... Verala se sert de lui pour "impressionner" peu à peu les villageois, et les décourager de toute visite au temple. Quant à Zekki, son père, Verala lui réserve les pires châtiments. Il espère le déconsidérer peu à peu, et amener les habitants du village à le mettre eux-mêmes à mort, lorsqu'ils les aura suffisamment terrorisés.

Les cultes et les rituels étranges qu'il a célébrés l'ont amené à entrer en contact avec plusieurs entités démoniaques, et ses longues errances dans les multiples couloirs du labyrinthe des morts lui ont appris comment ouvrir les portes du royaume des vivants aux infâmes créatures qui hantent les profondeurs. Certains de ces êtres que l'on nomme "guerriers de la nuit" dans les contes traditionnels Mingalas, ont l'apparence de fourmis géantes, une démarche humanoïde, et une intelligence qui semble vouée au service de leur cruauté. Pour l'instant, il contrôle parfaitement toutes ces forces qu'il a mises à son service, et il peut fréquenter les diverses salles du temple sans courir aucun risque.

En résumé, les aventuriers n'ont guère d'appui à attendre du chef ou du second tabu. Seule Manadek pourra leur être d'une utilité quelconque s'ils réussissent à la délivrer. Quant à Verala, il n'apprécie pas du tout que des étrangers interviennent dans ses petites affaires, et son hostilité à l'égard du groupe est assurée, surtout si celui-ci commence à s'intéresser au temple !

LE TEMPLE DE MINGOS

EN REALITE, nulle force obscure n'empêche l'accès de quiconque, du moins dans les premières salles. Seule la crainte et la naïveté empêchent le chef ou l'un quelconque de ses guerriers de péné-

trer par les grandes portes. En se servant d'Onekku Verala a réussi à persuader Zekki et les autres villageois de l'existence de dangers innombrables aux abords du lieu sacré. Excellent comédien lui-même, il lui a suffi de mimer les plus grands effrois lorsqu'il va effectuer ses visites quotidiennes ...

Deux cent mètres de terrain découvert séparent le camp du temple. Il n'y a pas de piste à proprement parler, mais le terrain a été foulé par tant de passages ... L'aspect extérieur du temple est sobre, mais impressionnant, surtout à cause de l'énormité des deux grandes tours carrées qui s'adossent à la falaise de part et d'autres de la façade principale. Celle-ci comporte trois grandes portes, et elle est ornée à mi-hauteur des sculptures traditionnelles à tous les sanctuaires Mingalas : masques de pierre s'élevant parmi les flammes, symbolisant Milva et Mingos. Deux portes plus petites s'ouvrent au pied de chaque tour. Quelques marches permettent d'accéder à une vaste esplanade située au pied du temple (celui-ci domine en effet le terrain avoisinant, d'environ deux mètres.)

Passons maintenant à une description détaillée de l'intérieur du sanctuaire. Nous invitons le Maître de jeu à se reporter au livret des plans, scénario 1, pour suivre plus commodément la description. Seules les salles les plus importantes seront décrites ici, afin d'alléger le récit.

SALLES DU NIVEAU 0 (NIVEAU DU SOL)

LES TROIS portes majestueuses s'ouvrant dans la partie centrale de la façade donnent toutes dans le même couloir. L'usage veut cependant que la porte centrale soit réservée aux prêtres et aux dignitaires de chaque tribu, alors que les ouvertures latérales sont destinées au commun des mortels. Trois autres couloirs débouchent dans ce hall d'entrée, face aux portes. 1a est horizontal et permet d'accéder au temple d'Enias, dont Verala est le serviteur attitré. 1b, identique, conduit au temple d'Anivas, et 1c se prolonge par un escalier qui, pour une raison mystérieuse descend assez brutalement (30 marches) et remonte un peu (10 marches) avant d'arriver à la porte du temple de Mingos. En avançant dans l'un des couloirs latéraux, on comprend assez vite l'une des raisons de ce "passage souterrain" : les couloirs 1a et 1b sont reliés entre eux par un passage, à l'arrière des salles 2 et le couloir 1c passe en dessous de ce passage.

Signalons également que la partie basse du couloir 1c est piégée (fosse).

Le bas des murs de 1a et 1b est orné d'un bas relief représentant diverses scènes héroïques de la vie des Mingalas. Ces sculptures dissimulent deux portes secrètes permettant d'accéder aux deux grandes salles latérales du sanctuaire.



Les salles 2 sont des lieux de purification : des marches étagées en gradin, tout autour de chaque pièce, permettent de descendre progressivement jusqu'au bain sacré. Les visiteurs du sanctuaire doivent obligatoirement se soumettre à ce rituel, lorsqu'ils franchissent la porte pour la première fois.

Les couloirs 1a et 1b se terminent également par un escalier et aboutissent par ce fait, devant une porte qui se trouve au même niveau (-1) que celle qui ferme le couloir 1c. Nous parlerons après de ce qu'il y a derrière ces ouvertures.

Toutes les salles que nous venons de décrire sont éclairées par des torches.

Les portes situées dans les grandes colonnes latérales du sanctuaire sont fermées à clé (la serrure en est d'ailleurs impressionnante). Elles aboutissent à des pièces identiques. Une sorte de chemin de ronde, large de deux mètres, fait le tour d'une salle située à 4 m en contre-bas. Aucune barrière ne borde cette étrange galerie et il faut être prudent en cas de combat ou de déplacement rapide. Aucune autre ouverture n'est visible, la porte secrète donnant sur 1a ou 1b étant dissimulée également de ce côté.

De la galerie, on aperçoit toute une série de portes, tout autour de la salle inférieure. Les prisonniers arrivent dans le sanctuaire par ces deux entrées. Ils sont ensuite descendus à l'étage inférieur à l'aide de cordes, attachées à de gros anneaux placés de part et d'autre de la porte. Les futurs sacrifiés ne doivent en effet en aucun cas emprunter les couloirs sacrés du temple. Le "chemin de ronde" permet au tabu ou au shaman de surveiller ses prisonniers, lors de leur ultime déplacement ou lors d'une éventuelle promenade. Il permet au serviteur des dieux de ne pas être en contact avec les créatures impures ...

Terminons cette description du premier niveau en signalant que les aventuriers n'y feront point de mauvaise rencontre. Les couloirs et les salles sont déserts, du moins tant que certaines portes n'auront pas été ouvertes !

SALLES DU NIVEAU -1

TOUT autour de la salle 5, située en contrebas de 3 et 4, se trouve toute une série de petites portes basses en bois, fermées à l'aide de chaînes et de cadenas. Ce sont les cachots des prisonniers. Il y a vingt cellules en tout et seize sont occupées. Manadek se trouve dans la cellule 5a, du côté de la tour d'Enias. Elle est en assez bonne condition physique, car Verala la ménage. Ce n'est pas le cas des 15 autres prisonniers (guerriers ou marchands enlevés la nuit au village par des créatures à la solde du tabu). Deux tunnels creusés dans la roche débouchent dans ces salles. Tous deux peuvent être fermés par de lourds portails à deux battants (genre herse), mais un seul l'est réellement, celui qui arrive en 5b. L'autre

n'est pas clos pour une raison connue de Verala. Ces deux couloirs débouchent dans le labyrinthe des morts, et les nombreuses créatures maléfiques qui errent dans ce lieu, constituent une protection supplémentaire contre toute tentative d'évasion d'un personnage aussi important que Manadek. Toute incursion des aventuriers dans la salle 5a se terminera inévitablement par une rencontre déterminée par la table ci-dessous (valable également pour toute "promenade" dans le labyrinthe ou les pièces qui y accèdent, si les passages sont ouverts) :

Tirage sur 1 d20 :

- 1-11 Un groupe de cinq zombies (ce sont des guerriers morts dans les cachots par suite des mauvais traitements, réanimés par Verala)
- 9-12 Un groupe de trois guerriers de la nuit
- 13-15 Un groupe de six guerriers de la nuit
- 16-18 Un couple de chiens d'enfer
- 19 Une horreur macabre (ghost)
- 20 Un "cauchemar", appelé aussi cheval d'enfer.

En cas de tirage d'un "20", relancer le dé ... Un 20 répété signifierait que le cheval est accompagné par son maître, démon type II ...

Procéder à un tirage sur cette table toutes les heures. Seuls les squelettes seront éliminés après une première rencontre. En cas de victoire des aventuriers, ces créatures ne seront pas remplacées dans la table. Un nouveau lancer entre 1 et 8 ne causerait donc plus aucune rencontre. Par contre, le labyrinthe est fortement peuplé par les autres monstres, et un tirage répété sur le même groupe de créatures augmentera de 1 le nombre d'attaquants.

Pour en terminer avec les salles des tours précisons que les deux portes secrètes fermant les passages qui conduisent au temple ne peuvent être ouvertes que de l'autre côté. Manadek connaît parfaitement tous ces détails et, si elle est libérée, elle pourra en informer le groupe. Une fois les prisonniers conduits en ce lieu, même s'ils réussissent à forcer les portes de leurs cellules, ils ne pourront aller plus loin que la salle 5, sauf s'ils veulent se perdre dans le labyrinthe...

Salles 7 et 8

La porte d'entrée principale du temple de Mingos, au bout du couloir 1c, est verrouillée de façon secrète. La clé placée dans la serrure tourne à vide. Pour qu'elle entraîne le mécanisme, il faut au préalable enfoncer les deux yeux du masque de Mingos jaillissant des flammes, à droite de la porte.

La salle consacrée au culte de Mingos est vaste, et richement ornée. Elle a la forme générale d'un trapèze. Un autel de dimensions impressionnantes est dressé, face à l'entrée, à trois mètres de la paroi du fond. Derrière l'autel se trouve une autre porte à deux battants, à moitié enfoncée. Il semble qu'il y ait une autre

pièce derrière, mais les lumières artificielles et même l'infravision de certains membres du groupe pénètrent difficilement l'obscurité qui y règne tant elle est dense. Une impression extrêmement maléfique s'en dégage, renforcée par des bruits inquiétants qui semblent remonter des plus grandes profondeurs.

Cette salle du temple est entièrement sacagée : ornements dégradés, stalles en pierre brisées ... Les portes latérales sont intactes, mais les tentures masquant les ouvertures conduisant en 8 sont arrachées. A l'origine, les salles 8 servaient de vestiaire et de lieu de repos pour la prêtresse. Tout leur contenu est brisé ; on note même des marques de brûlure sur les objets en bois. Aucun objet précieux n'a disparu, mais la récupération des pièces d'or, objets de culte, coffrets à bijoux ... risque de prendre un certain temps. Un "balayage" efficace permettrait cependant de récupérer pour plus de 10 000 po de valeurs diverses (aucun objet magique). Mais ... les occupants de la salle 11 ne laisseront certainement pas le temps aux aventuriers "collectionneurs" de se mettre à l'oeuvre !

Si Manadek a été libérée et qu'elle accompagne le groupe, précisons deux points importants : d'une part elle sera complètement paniquée en voyant que les portes donnant sur 11 sont ouvertes, d'autre part l'état dans lequel se trouve le lieu de culte de son dieu vénéré la mettra dans un état de dépression avancée (crise d'hystérie suivie d'une prostration totale pendant un minimum de 6 h).

Salle 11, dite salle des démons.

Cette salle est très particulière : dans le sol s'ouvre un trou immense, dont la profondeur se perd dans le lointain. Les Mingos nomment ce lieu "puits des démons". Chaque année les corps des sacrifiés y sont précipités afin de calmer les colères éventuelles de ceux qui hantent les entrailles de la terre. Un rituel de protection très précis précède l'ouverture des portes, afin d'éviter que des esprits mauvais ne remontent et n'agressent les serviteurs de Mingos.

Verala a rompu toutes les protections en ouvrant les portes et les démons ont pu à leur guise agresser le lieu consacré au dieu, privé de sa servante.

Le type de créatures démoniaques que peuvent rencontrer les aventuriers est laissé à l'appréciation du maître de jeu, qui pourra ainsi tenir compte des particularités de son groupe.

Salle 10 : temple d'Anivas.

Ce lieu saint a également été profané. Plusieurs galeries ont été creusées, au bas des murs ou dans le sol, et des tas de gravats souillent les dalles. Un couple d'Umbra Hulk a établi son repaire derrière le grand autel. Ils laisseront les aventuriers rentrer dans la pièce, se dissimulant derrière les tas de débris, puis attaquerront simultanément (surprise 1-4 sur 1 d6). Différents objets de valeur appartenant à Onekku sont toujours présents

dans la pièce. Dans une cachette aménagée dans les soubassements de l'autel se trouvent plusieurs récipients sacrés en or fin (valeur estimée 3000 po). Dans un grand coffre se trouvent la robe de cérémonie du Tabu (richement ornée mais lourde) ainsi qu'un masque couvert de pierres et un bâton de soin.

Salle 9 : temple d'Enias.

Contrairement aux deux autres, ce temple est en parfait état. Aucune dégradation n'y a été commise, et pour cause, puisque Verala est le maître de ce lieu. Les images et objets sacrés ayant trait à Enias ont cependant été maculés de noir. Des symboles étranges ont été grossièrement dessinés sur les murs et la pierre de l'autel est couverte de marques brunâtres facilement identifiables. La porte du passage conduisant en 5a est généralement ouverte.

Si Verala est au courant de la présence des intrus dans le sanctuaire, c'est dans ce lieu qu'il attendra les aventuriers. Il n'est en effet pas question qu'il les laisse entrer dans son domaine. Si la rencontre se produit, il usera alors de tous les moyens en sa possession (voir caractéristiques propres du personnage). L'autel ressemble à celui du temple d'Anivas. La cachette aménagée dans le soubassement contient deux choses précieuses : un parchemin de protection contre les démons et un coffret renfermant 500 pp. C'est une partie du "trésor" personnel de Verala, le reste se trouvant dans sa case au village.

En visitant les trois temples, les aventuriers chercheront vainement un quelconque passage secret conduisant à la salle des escaliers. Et pour cause, puisque ZEKKI leur a menti. Aucune trace non plus du cristal de Korfandar ...

SALLES DU NIVEAU-2

Précisons tout de suite qu'il n'est plus possible d'accéder à ce niveau depuis les deux autres étages du sanctuaire, à moins que l'un des aventuriers n'ait envie de faire une descente en rappel dans le puits des démons !

Autrefois, cet accès existait, dans la salle 11 justement. Un escalier descendait en colimaçon et le puits ne s'ouvrait qu'en 15 au niveau -2. Le sol de la pièce 11 s'est effondré complètement, entraînant l'escalier, et les Mingalas ont muré la salle 15 pour éviter les incursions des créatures démoniaques dans la crypte où se trouvaient les tombeaux de leurs ancêtres.

Pour décrire les salles de ce niveau nous sommes donc obligés de retourner au village, seul point d'accès encore possible. Les aventuriers pourront avoir connaissance de l'existence du passage de plusieurs manières :

- par l'intermédiaire du chef, s'ils arrivent à libérer le temple, et à prouver la culpabilité de Verala. Leur mission sera ainsi accomplie, et le chef leur accordera la récompense promise. Dans ce cas, ils seront escortés dans le souterrain par le

chef et six hommes de sa garde personnelle (guerriers de 5ème cercle). Ils verront le fragment de l'oeil de Korfandar, dans la crypte, mais ne pourront pas le prendre sans le consentement du chef.

- par l'intermédiaire de Manadek, s'ils se sont occupés d'elle. Cette shaman est extrêmement intelligente, et suivant le comportement du groupe pourra être d'une aide précieuse. Manadek acceptera éventuellement de "prêter" le cristal, même si elle doit pour cela agir contre la volonté du chef.

- par hasard ou par intuition ... en fouillant la case du chef. La trappe se trouve sous le trône.

- par corruption : quelques guerriers de la garde d'élite du chef assurent une garde à tour de rôle à l'extrémité du souterrain. L'un d'entre-eux accepterait peut-être de vendre la mèche ... moyennant espèces sonnantes et trébuchantes. Je laisse ce point à l'appréciation du MJ qui pourra ainsi aider un groupe en difficulté.

12 : le passage lui-même, creusé dans le sol, ressemble plus à un tunnel qu'à un couloir. Il est cependant très large et le plafond est étayé par des poteaux en bois. Il mesure deux cent mètres de long. Dans les salles 13, en dessous du village, quatre guerriers montent la garde. Ils emportent de la nourriture et dorment sur place car la relève n'a lieu que tous les trois jours. La nuit, deux seulement veillent à tour de rôle.

14 : une grande porte à deux battants se trouve au bout du couloir. Elle est fermée, et seuls les prêtres et le chef en ont la clé. Celle de Manadek se trouve dans sa case. La crypte est immense. Au centre, formant comme une large colonne (5 m x 5 m) se trouve le puits des démons, muré de toutes parts. Aucun accès possible sans démolition. Notons toutefois que cette démolition est réalisable (les parois sont minces), mais risquée lorsqu'on connaît les habitants de l'intérieur ! De grandes dalles en plus ou moins bon état, environ une dizaine, sont disposées un peu partout sur le sol. Ce sont les tombeaux des grands chefs de la tribu. Sur certaines de ces pierres sont gravés plusieurs noms, car le même tombeau peut contenir les dépouilles de différentes personnalités. Sur une sorte de petit autel dressé dans un angle de la pièce, se trouve un gros coffret en métal.

C'est ici que ZEKKI a entreposé la relique. Il n'y a pas de serrures visibles et le couvercle peut se relever facilement. Seulement l'ouverture de celui-ci provoque le déclenchement d'un mécanisme extrêmement dangereux : une volée de dards empoisonnés part de la base du coffre, suivant différents angles : ils toucheront à coup sûr une personne placée face à l'autel. Le seul indice permettant de détecter le piège, ce sont les trous, d'un diamètre de 2 à 3 mm, percés dans le socle. Un personnage placé sur le côté ne courra aucun risque. La portée efficace des dards est de 2 m, et les chances d'être touché varieront évidemment suivant l'armure portée.

A l'intérieur du coffre métallique, se trouve une seconde boîte, en bois, non piégée, contenant le cristal.

Trois portes s'ouvrent au fond de la crypte. Celle de gauche et celle de droite sont luxueusement ornées, et donnent sur ... le labyrinthe des morts.

Note : pour se faire une idée de ce labyrinthe, se référer aux "tombeaux d'Atuan - Terremer", d'Ursula K. Le Guin.

Celle du centre, beaucoup plus simple d'aspect, donne sur ... le grand escalier et la route des volcans. Lorsque les joueurs en seront à ce point, ils auront terminé la première étape de leur longue quête. Le maître de jeu ne doit pas oublier cependant que nul dans la tribu, hormi Manadek, ne leur pardonnera le vol du fragment d'oeil. Dès qu'ils se seront aperçus du vol, les Mingalas organiseront tout d'abord la poursuite, puis une surveillance active du chemin, interdisant aux aventuriers tout retour par cette voie.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Scénarios hors campagne : Si cette aventure est jouée indépendamment du reste de la campagne, le maître de jeu pourra motiver ses aventuriers en les envoyant récupérer le cristal, ou une quelconque autre relique, pour le compte de Mélius ou d'un magicien important. La découverte de la voie royale ne les intéressera alors absolument pas, mais par contre ils pourront envisager de récupérer les différents trésors se trouvant dans le temple, suivant leur moralité. Ce scénario pourra alors être joué par un groupe de voleurs ou de guerriers voleurs, accompagnés d'un clerc et d'un magicien.

Si le scénario est joué en campagne, prévenez vos joueurs, le cas échéant, que l'on n'emporte pas des sacs d'or ou de lourds ciboires du même métal, dans une expédition de quelques milliers de kilomètres !

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX PERSONNAGES ET DES CREATURES MONSTRUEUSES

ZEKKI : guerrier de 8ème cercle - CP : 100 - ASC : 86 - PHY : 56/80 - DP : 3/11 (suivant équipement) - bonne maîtrise de la hache à 2 fers (combat rapproché) et du javelot (lancer)

MANADEKK : porte le titre de shaman, à considérer comme prêtresse de 7ème cercle - CP : 95 - ASC : 93 - PHY : 45/56 - DP : 3/6 (amulette de protection qu'elle ne possède pas dans sa cellule) -

ONEKKU : prêtre du 5ème cercle - CP : 91 - PHY : 30/40 - DP : 3 - généralement pas d'arme sur lui

VERALA : prêtre du 7ème cercle - guerrier du 3ème cercle - CP : 99/90 - PHY : 50/67 - ASC : 98 - DP : 8 - Cotte de Maille + 2 - Bâton Serpent - Parchemin de protection contre les démons - Masse + 2

HOMMES-FOURMIS (guerriers de la nuit) : créatures du 4ème degré (6ème pour les chefs) - PHY : 24 ou 28/32 - DP : 6 - 2 attaques : morsure 1 d8 / pinces avant 1 d4/1 d4 - Facultés particulières : bonne vision nocturne - très sensibles aux vibrations (détecte très facilement bruits et déplacements) -

LES MINGALAS

NOTES SUR L'ORGANISATION DE LEUR SOCIÉTÉ EN 7679

L'origine exacte des Mingalas dans le monde de Trégor n'est pas connue de façon très précise. Ils ont émigré dans la région qu'ils occupent à présent au sud du Fellendar, à une époque nettement antérieure à la chute de la comète qui marque le point de départ du calendrier de ce monde. Il est quasiment certain qu'ils sont arrivés de contrées beaucoup plus méridionales, leur déplacement étant simultané à celui des nombreuses colonies de nains qui venaient occuper les grands massifs montagneux de Fellendar et du Kirkwall. De là à en déduire, comme certains sages l'ont fait, que leur race n'était que le produit d'un croisement entre des humains à peau noire et des nains, et que ce n'était donc que des métis, la conclusion est peut-être un peu hâtive. Il est possible qu'il y ait, ou plutôt qu'il ait existé des pays peuplés loin dans le sud, mais toute connaissance se rapportant à ces régions est maintenant perdue, et aucune des races de Trégor n'en conserve la mémoire. Beaucoup de points dans l'organisation sociale, et dans les traditions culturelles des Mingalas diffèrent des usages en vigueur chez les nains, et viennent infirmer l'hypothèse du métissage. Il y a chez les Mingalas un certain nombre de coutumes qui tendraient à les exclure de la communauté culturelle des peuples du monde connu de Trégor. Seraient-ils au contraire les seuls représentants d'un peuple éloigné ou disparu ? Dans ce cas, l'originalité de leur race serait alors entière, comme pour leurs voisins éloignés les Sandars dans le lointain Ellandsdale, dont l'origine se perd, elle, dans un flot de légendes fantastiques ...

Bien que la société Mingala ait une organisation essentiellement tribale, il y a tout de même un roi à la tête du pays. Depuis un millénaire environ, celui-ci est choisi dans la même tribu, et plus précisément dans la même famille. J'insiste sur le terme de "choisi" car le titre de monarque n'est point héréditaire. Tribu et famille dans lesquelles va être choisi l'heureux élu sont désignées par les dieux, c'est à dire par l'assemblée provinciale des Shamans et des Tabus. Ce privilège est conservé tant que la cellule sociale choisie gardera "la marque des dieux". Ce signe distinctif et honorifique est obtenu à la suite d'une série d'épreuves plus ou moins barbares dont doit triompher un groupe de champions sélectionnés par le clan familial. Le titre de Roi est accordé au plus âgé des représentants de la famille, et à sa mort, si la marque est conservée, il sera attribué au plus vieux des survivants. Le nouveau gouvernant ne doit remplir que trois conditions à part cela : être un fidèle serviteur de Mingos, ce qui est acquis puisque sa famille a "la marque", ne pas être aveugle, et prouver au plus sage des shamans qu'il possède toute sa raison.

Le Roi actuel des Mingalas se nomme Shekka Aman Rukke (plus simplement Shekka Aman, le dernier mot correspondant à peu près à un prénom). Il est issu de

la famille la plus nombreuse (700 membres vivants) de la tribu des NORGALS, l'une des tribus les plus importantes de la province. Les six autres tribus Mingalas (KA-ARDS, SELKKEF, NIGORIKS, VORS, SEPILS et CANIANK - la tribu dont il est question dans le scénario précédent) n'ayant pas bénéficié de la marque divine depuis plus de mille ans. Shekka Aman a succédé à son frère aîné Onekk Aman, victime des manigances d'un sorcier de la race maudite (orc ?). Sa tribu occupe cinq villages situés au nord de la piste Issendil-Sentillas, et elle est réputée moins barbare que les autres, ayant par exemple renoncé depuis longtemps au rituel sanglant de la fête du sacrifice (voir Trégor). Shekka Aman voyage relativement souvent. Il s'est rendu une fois seulement à la cour de Rhû, plusieurs fois à Roven, et il entretient de bonnes relations avec le Duc Mauriès d'Issendil dont il admire la cruauté. A l'heure où les aventuriers partent en quête pour trouver le sanctuaire de Mingos et l'éclat de l'oeil de Korfandar, il se trouve sans doute à Golem, sur la route est de Rhû, se rendant à l'invitation que lui a adressée récemment le Duc Raffén, pour débattre des affaires de Fellendar.

Shekka Aman est certainement un personnage très intelligent. Peu enclin au bavardage, il consacre de longs moments à l'étude, et ses connaissances sont relativement étendues, compte tenu des références culturelles dont il dispose. Ses pouvoirs sont cependant réduits, et ses décisions n'ont que peu de poids par rapport à celles des Shamans, ou même de l'assemblée des chefs de village. Il n'a en particulier aucune autorité militaire. Aucun faste particulier ni cérémonial ne sont observés dans son village à son égard. Un étranger débarquant à Mabatou-Koru croirait facilement n'avoir affaire qu'à un simple chef de village. Son habitation personnelle, n'eut été le nombre imposant de ses épouses, et celui encore plus impressionnant de ses descendants directs, présente beaucoup de ressemblances avec celle de Zekki, le chef du village que les aventuriers vont rencontrer dans le scénario. Il n'y a d'ailleurs que peu de luxe dans les résidences des Mingalas, même des plus puissants d'entre eux. Les richesses ne se rencontrent en abondance que dans les temples, et encore plus, dans les tombeaux souterrains des shamans ou des chefs. Ceci s'explique facilement par le fait que le niveau technologique des Mingalas est bas. Les seules constructions imposantes que l'on trouve dans leur province sont les temples, et ils remontent à une époque ancienne. Les descendants actuels des grands bâtisseurs semblent même avoir beaucoup de difficultés à entretenir les réalisations du passé. Beaucoup d'objets précieux (vases, coffres, tapis) que l'on trouve dans les temples sont là surtout pour masquer les lézardes qui sillonnent les murs, ou les éboulis annonciateurs de catastrophes.

Notes extraites d'un livre épais que Mélius a commencé à écrire sur ses voisins les Mingalas.



LA ROUTE DES VOLCANS

NUL ne sait de quand date l'ancienne voie royale, qui, au sud de la grande piste des caravanes cheminant d'Issendil aux lointains états de Sentillas, permet de se rendre au cœur des volcans de Karadorn. Etant donné la splendeur de cette réalisation, on suppose qu'elle est l'oeuvre des nains qui, dans les temps anciens, avaient tenté de coloniser ces montagnes. Contrairement à la route du nord, celle du sud, nommée "voie royale" par les Mingalas, suit un tracé beaucoup plus rectiligne. De nombreux ouvrages spectaculaires jalonnent son parcours : ponts à une ou deux arches enjambant d'immenses précipices, larges tunnels franchissant les plus hautes montagnes. Certaines galeries creusées sous les monts atteignent près de deux kilomètres de longueur. Un système de cheminées, très astucieux, permet de les aérer efficacement. Par endroit on retrouve d'anciens escaliers conduisant à des niveaux inférieurs ou supérieurs dans la montagne, mais la plupart de ces ouvrages sont inachevés, traduisant ainsi le fait que les projets initiaux des nains qui avaient émigré dans cette région n'ont jamais pu être

achevés.

Depuis plusieurs siècles, aucun voyageur étranger à la région n'utilise plus cette route. Seules quelques tribus de créatures sauvages qui vivent encore dans les monts l'empruntent, mais aucun de ces êtres à peine civilisés ne possède un niveau technologique suffisant pour l'entretenir convenablement. Pourtant, à part quelques effondrements ou quelques éboulis, l'ensemble de l'ouvrage est encore en excellent état. Plusieurs raisons expliquent pourquoi cette route si rapide n'est plus utilisée de nos jours :

- il y a des milliers d'années, lorsque les Mingalas ont construit le sanctuaire de Mingos, son point de départ a été profondément bouleversé. Le chemin sinueux qui franchissait les premières falaises a été barré par des éboulis, et remplacé par un tunnel et un long escalier descendant dans les profondeurs. C'est par cet itinéraire que sont passés nos aventuriers pour accéder à la voie principale.

- du temps de la puissance du royaume des dragons, et même encore pendant les derniers siècles de cette ère, les grands reptiles surveillaient attentivement ce chemin, conduisant en des lieux bien trop proches de leurs antres.

- le temps du chaos étant revenu, de nombreuses créatures sauvages se sont développées dans le sud des monts, et leur présence crée un risque beaucoup trop élevé pour d'honnêtes caravanes de marchands ...

La progression des aventuriers devra être rapide, les premières journées, car il est fort probable que les Mingalas les poursuivent, à la suite de leurs récents exploits. Toutefois, les guerriers de Zekki ne s'aventureront pas à plus de deux journées de marche de Stifénas. Les chances que le groupe a d'échapper à une rencontre avec les poursuivants, devront être déterminées par le MJ, fonction de la vitesse d'avance ainsi que des conditions dans lesquelles le départ aura été effectué (donner aux Mingalas la même vitesse de déplacement qu'à des nains munis d'un équipement léger).

Le voyage jusqu'au coeur des volcans de Karadorn durera au minimum 10 jours, d'autant plus que les aventuriers ont certainement dû abandonner leurs mules, au plus tard à Stifénas. Les volcans sont entourés par une chaîne de montagne extrêmement élevées : certains sommets dépassent 7000 m. Au nord des cratères (voir plan régional dans le livret annexe), le Zugtrass atteint 7300 m environ, et l'Idelfindell s'élève à plus de 7600 m. Le sommet le plus élevé se trouve à l'ouest, il s'agit du Gelmondie, un pic se dressant à 7800 m. Du côté par lequel arrivent les aventuriers, le relief est tout aussi tourmenté, mais l'altitude atteint cependant 5000 à 6000 m pour certains sommets, tous couverts par les neiges éternelles. La voie royale reste dans l'ensemble en fond de vallée, suivant le tracé des torrents impétueux qui descendent des cimes, ou à mi-hauteur des monts les plus escarpés. Le col de Malbisen, que le groupe franchira deux jours environ avant d'arriver dans le cirque volcanique, est le point le plus élevé du trajet (3600 m environ). Il sera encore fortement enneigé. La route passe dans une tranchée aux parois verticales, entre deux sommets perpétuellement entourés d'une épaisse couche de nuages : au sud-est se trouve le Dum-Barad ("grand coléreux", mot pour mot dans le langage des nains d'Effir) et le Narok-den-liddur ("source des larmes de sang" dans le même langage). Le nom bizarre de ces deux monts est certainement lié à une quelconque légende, mais celle-ci s'est perdue au fil des siècles.

Note : la zone est propice à de multiples aventures ...

PREMIERES RENCONTRES

AINSI que nous l'avons indiqué plus haut, de nombreuses créatures hantent les montagnes. Monstres

isolés, tribus aux moeurs barbares, attaques surprises, troc de marchandises, négociations ... les péripéties ne manquent pas. Le MJ procédera à 2 tirages quotidiens sur la table des rencontres, ainsi qu'à un tirage sur la table des événements imprévus :

TABLE DES RENCONTRES (tirage sur 1 d20) :

- 1-5 : Néant
- 6-7 : un ermite (un peu fou, mais sympathique) - Cette rencontre ne se produira qu'une seule fois. Au deuxième tirage, lire 6 comme 1-5 et 7 comme 8-9
- 8-9 : un couple d'ours bruns
- 10 : un géant des collines
- 11-12 : une bande de 3 d6 Gnoll
- 13-14 : 1 d4 ogres
- 15 : une manticores
- 16-17 : une troupe de 2 d10 hobgobelins
- 18 : 2 harpies
- 19 : 1 d4 trolls
- 20 : 1 jeune dragon rouge

TABLE DES EVENEMENTS

- 1-5 : néant
- 6-9 : un éboulement oblige le groupe à quitter la piste principale. Une demi-journée de voyage supplémentaire. Risques de rencontre multipliés par 2.
- 10-12 : le pont qui enjambe le torrent semble en bien mauvais état. Deux solutions : éviter de le franchir, descendre dans le ravin (risque de chute 1 sur 1 d6 - dégâts 1 d6 - plus conséquences de l'éboulement) ou franchir le pont un par un, le risque d'effondrement étant de 1 sur 1 d10 (dégâts 1 d6 + 3).
- 13-15 : violent orage pendant deux heures. La foudre tombe à plusieurs reprises non loin du groupe.
- 16 : impossible de trouver du gibier pendant deux jours, une tribu de hobgobelins, aidés par des loups, ayant organisé une gigantesque battue.
- 17-18 : brouillard épais à un moment où le tracé de la route est difficile à suivre. Campement obligatoire - une journée de retard.
- 19-20 : un vent violent souffle depuis les monts pendant une journée. Certaines rafales sont terribles et le groupe doit absolument s'abriter. Risques de rencontre multipliés par 2 pendant la fin de la journée, et par 4 la nuit.

Plusieurs rencontres sont cependant inévitables.

Au pied du col de Malbisen, une tribu de géants des collines a installé leur antre, dans des cavernes situées en dessus (300 m) et en dessous de la route (1 km). Trois lézards géants surveillent les environs, dissimulés dans la pierreaille des éboulis. Au lieu d'attaquer, ces trois guetteurs chercheront à

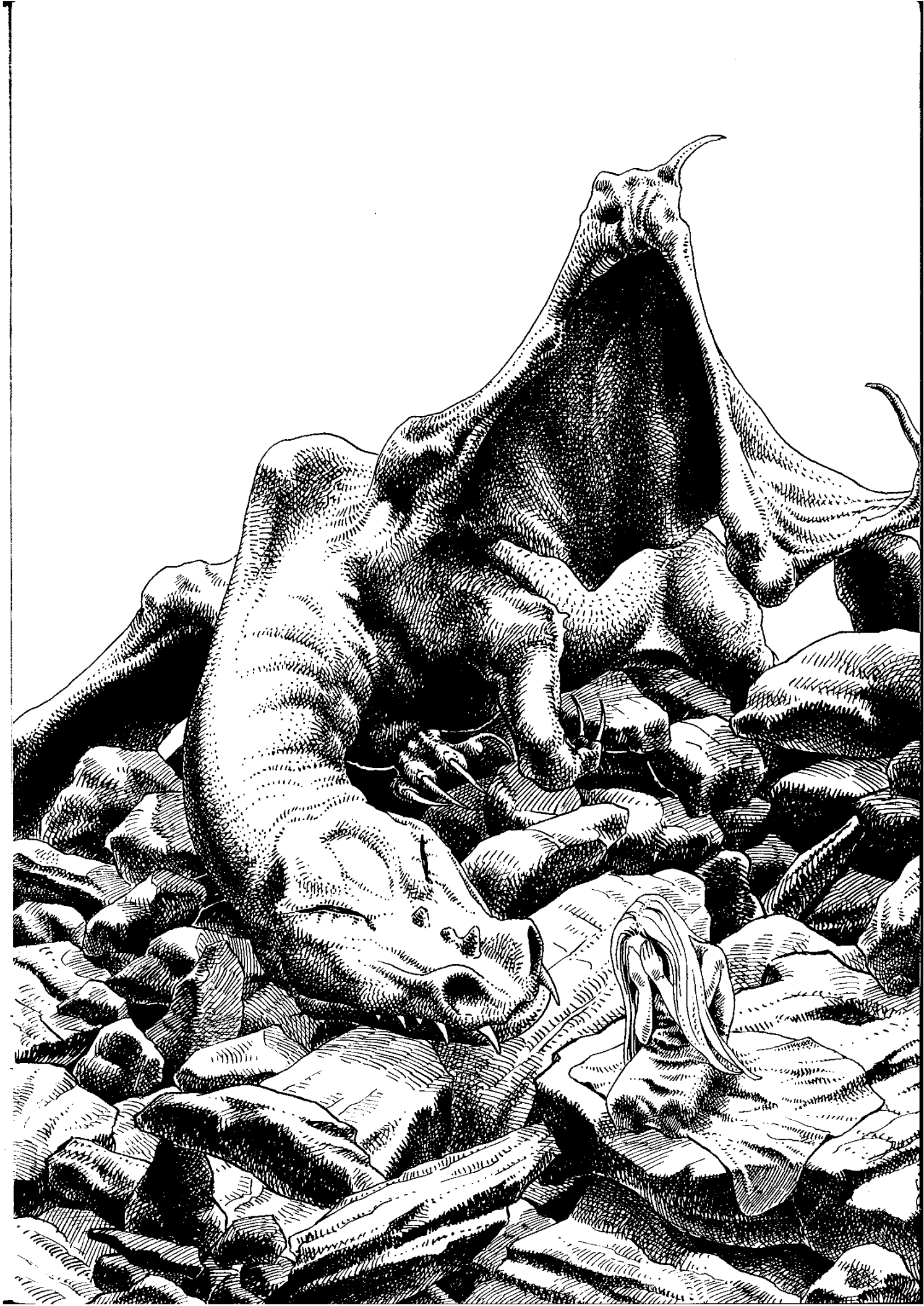
retourner le plus vite possible vers leur maître pour le prévenir. La tribu compte une vingtaine de membres. Heureusement pour les aventuriers, les géants passent le plus clair de leur temps à errer dans les montagnes pour chasser. Pendant la journée, dans le camp du haut il n'y en a jamais plus de 1 d6 + 2, et dans le camp d'en bas 1 d8 + 2. Ceux d'en bas mettront un certain temps à arriver. Ceux d'en haut profiteront tout d'abord de leur situation pour bombarder le groupe avec des quartiers de rocs.

L'un des grands tunnels que le groupe franchira à la fin du quatrième jour de marche (si tout va bien) appartient désormais au royaume des ombres. Le groupe a une chance sur deux de rencontrer l'une de ces épouvantables créatures s'il reste dans la galerie principale, et devra combattre automatiquement contre trois d'entre elles s'il explore une galerie latérale.

UNE TRISTE RENCONTRE

LE VOYAGE s'achève : il ne reste plus au groupe qu'une journée de marche pour parvenir au pied du plus grand des cratères volcaniques. La descente du col de Malbisen a conduit les aventuriers au fond d'un long ravin sinueux. Le décor est monotone : immenses éboulis sur la droite et sur la gauche de la route. De nombreux oiseaux de proie tournent dans le ciel, préfigurant l'apparition de quelque charnier. Le spectacle épouvantable se présente enfin à un détour de la vallée : deux énormes cadavres commencent à se décomposer dans le champ de pierres à une centaine de mètres de la route. L'identification est rapide : ce sont de vieux dragons, l'un doré, l'autre argenté, qui sont morts depuis plusieurs semaines ... Tous deux portent de nombreuses blessures, flancs déchiquetés, ailes déchirées. Il semble bien qu'ils aient été tués lors d'un combat contre des congénères.

Il n'y a rien de bien intéressant à trouver sur place et le groupe va continuer son chemin. Deux ou trois kilomètres plus loin, nouvelle rencontre, annoncée cette fois-ci par des râles caractéristiques. Un autre dragon, couché en travers de la route, est en train d'agoniser. Il s'agit encore une fois d'un dragon argenté. Un détail insolite va attirer l'attention du groupe : près de la tête de la monstrueuse créature, vautrée sur le sol, une autre créature est assise sur un quartier de roc, dos tourné au groupe. Elle paraît minuscule en comparaison de la taille gigantesque du reptile. La rencontre devrait se dérouler sans problèmes, le nouveau personnage n'ayant aucunes intentions hostiles.



L'inconnue (il s'agit d'une femme) est une jeune elfe vanienne, du nom d'Ellessiel, originaire de la côte est du lointain Ellandsdale. Silvor, le dragon mourant, était son compagnon, et la tristesse que l'on peut lire sans peine sur son visage, atteste la véracité de ses dires.

Cette rencontre plus que surprenante, dans une région aussi aride, et aussi désolée, nécessite quelques explications, et Ellessiel les fournira sans peine, entrecoupant son récit de quelques sanglots lorsqu'elle parlera de son ami.

Caractéristiques Principales
d'Ellessiel :
Guerrière-Magicienne (8ème-5ème cercle) - Race : elfe - Peuple : Vanien de l'Ellandsdale -
Portrait : Cheveux clairs, visage allongé, teint mat, yeux verts. Taille : 1.60 m - Poids 48 kg -
CP : 93/97 - PHY : 42/75 - ASC : 100 - DP : 6 (fine cote de maille sous ses vêtements de voyage)
Objets particuliers : Anneau "poids plume" - bottes de vitesse - gemme de vision -
Armes : épée courte - Arc long (flèches + 2)

L'ETRANGE RECIT D'ELLESSLIEL

A PRES un échange rapide d'informations, la jeune elfe acceptera volontiers de donner quelques explications sur sa présence, et sur les événements qui se sont déroulés. Sa voix est tout aussi chaleureuse que son physique est agréable et les aventuriers seront captivés par son récit, surtout, s'il y a d'autres elfes dans le groupe, par les passages concernant ses voyages. Ellessiel, comme de nombreux autres membres de son peuple, a déjà derrière elle de longues années d'errance et d'aventure. Les vaniens sont connus dans le monde de Trégor, pour leur goût prononcé pour la solitude et les voyages. Il serait trop long de donner ici un récit détaillé des circonstances qui l'ont amenée dans cette région sauvage et inhabitée. Peut-être aurons-nous l'occasion de vous conter un jour la saga d'Ellessiel en son entier.

La jeune elfe avait rencontré Silvor il y a un peu moins d'un an. Chose extrêmement rare, car les dragons se mêlent rarement des affaires des autres peuples, celui-ci était intervenu pour sauver Ellessiel alors qu'elle se débattait contre un groupe de trolls particulièrement agressifs. Peut-être était-ce dû au charme extrême de la jeune créature... On ne saura jamais exactement ce qui peut se passer dans l'esprit d'un dragon. Silvor avait atteint depuis

longtemps l'âge de raison, et, vue sa grande taille et ses forces respectables, il était reconnu comme chef du clan des dragons or et argent qui habitaient le cratère des vents. Ellessiel suivit son nouveau compagnon et s'installa dans l'une des petites grottes naturelles qui se trouvent sur le pourtour du cratère. L'endroit était fort joli et les jours se déroulaient dans une grande quiétude. Ellessiel avait appris peu à peu à voler sur le dos de Silvor, et elle avait pris goût à ces grandes étendues sauvages. Le volcan était très calme, et le fond du cratère, rempli de lave solidifiée, ressemblait à un immense lac de pierre.

Remarque : à ce stade de la description, le lieu, dans l'esprit des aventuriers, doit évoquer de plus en plus le volcan de la légende.

A la fin de l'hiver, quelques semaines auparavant, les jours tranquilles avaient cessé. Les dragons du cratère des vents, peu belliqueux, ne cessaient d'être importunés par un clan de dragons rouges, installés dans un autre mont, un peu plus au sud. Leur chef, Aildor, manifestait une ambition insatiable. Il envisageait de dominer progressivement les autres clans, et pour ce faire, avait été jusqu'à conclure une alliance contre nature, avec le chef d'une importante tribu d'hommes lézards. Une violente attaque avait eu lieu quelques jours auparavant, et Aildor, bénéficiant de la surprise, l'avait emporté. Distracts par une attaque massive des dragons rouges, Silvor et les siens, contraints de combattre à la verticale du cratère, avaient été repoussés peu à peu, et finalement pris à revers par les lézards. Dès le début du combat, Silvor avait réussi à déposer son amie ici-même dans la vallée. Quelques heures plus tard, il était revenu s'effondrer à côté d'elle, mourant... Il avait usé ses dernières forces pour lui faire part du désastre : huit parmi les siens étaient morts, tous les dragons dorés, sur lesquels les rouges s'étaient acharnés. Les autres membres de son clan avaient fui en désordre dans les monts éloignés. Le cratère et les cavernes étaient occupés par les hommes-lézards, et les dragons d'Aildor se reposaient de leur victoire. Ceci expliquait d'ailleurs, ajouta Ellessiel, que le groupe n'ait pas encore été repéré. Du temps de Silvor il y a déjà longtemps que les étrangers auraient été amenés à expliquer leur présence.

Plusieurs cheminements sont possibles à partir de ce point, et suivant l'attitude qu'adopteront les aventuriers à l'égard de l'elfe et du mourant. En l'absence de soin, Silvor ne vivra plus que quelques heures. S'il reçoit une aide quelconque, son destin ne sera pas changé car il est trop tard, mais sa fin sera plus douce. Il retrouvera suffisamment de lucidité pour écouter le récit

de la quête, et confirmer que l'oeil de son ancêtre lointain se trouve bien dans le volcan des nuages (Ellessiel possède également cette information). Il poussera peut-être même la reconnaissance jusqu'à donner aux aventuriers une information capitale que lui seul connaît : l'oeil se trouve au centre du terre-plein de lave, placé sur un berceau de roc, mais il est protégé par un cercle magique. Le seul moyen pour franchir ce cercle consiste à prononcer une formule rituelle dans la langue ancienne des dragons : "Arg Energ Arg Raogh Shatanegh Shatanegh Rea". Il terminera sur ces paroles : "malheureusement l'ombre progresse depuis la grande faille et l'oeil du Raogh ne sera bientôt plus qu'ombre lui-même".

Note explicative : Raogh est un nom affectueux que les dragons du clan donnent à leur grand ancêtre, et cette phrase fait allusion à l'éclat enlevé à l'oeil par le sorcier des Mingalas. Il semblerait qu'à cause de ce fragment brisé le pouvoir de vision de l'oeil diminue avec les siècles.

Toute tentative d'aide à l'égard de Silvor sera également bien reçue par Ellessiel, qui acceptera alors de se joindre au groupe et de le guider discrètement par un dédale de chemins souterrains.

Une hostilité quelconque des aventuriers à l'égard des deux créatures n'aboutirait qu'à leur faire perdre tout le bénéfice qu'ils peuvent tirer de la situation. De nombreux volcans les entourent maintenant et il n'existe aucune carte détaillée de la région.

Par ailleurs Ellessiel, guerrière-magicienne, ne manque pas de moyens pour se défendre, et ses longues années d'errance lui ont donné une confortable expérience des situations périlleuses.

LE CRATERE DES NUAGES

NOUS ALLONS nous placer maintenant dans le cas où Ellessiel accepte d'aider les aventuriers. Elle sera loin d'être un poids mort pour le groupe car elle connaît parfaitement la région, et elle possède par ailleurs quelques petits talents particuliers sur lesquels elle reste plutôt discrète. Ses compagnons les découvriront, le cas échéant, suivant l'humeur du maître de jeu.

A partir du point de rencontre, l'avance du groupe devra se faire beaucoup plus prudente, et donc beaucoup plus lente. Le repos des dragons rouges ne sera pas éternel, et de plus, le but du voyage n'est plus très éloigné : une vingtaine d'heures de marche tout

au plus. La route change peu à peu d'aspect : elle est de moins en moins large, très peu ouvragée, et prend de plus en plus des allures de piste, puis de simple chemin muletier. Plusieurs embranchements se présentent, certains n'ayant d'ailleurs l'apparence que d'une simple trace laissée par des passages répétés d'animaux. Ellessiel semble particulièrement méfiante à l'égard de certains oiseaux. Lorsque sa vue perçante découvre dans le ciel un quelconque rapace, elle recommande à tous l'immobilité et le silence. "Certains vautours sont les serviteurs de Zarg Shalith le prince des hommes-lézards."

Environ 10 h après leur départ, les aventuriers arriveront dans un vaste éboulis comportant d'énormes blocs de rochers. L'elfe proposera d'installer en ce lieu le camp pour la nuit. Le lendemain dès l'aube, tout le monde repart. L'approche du repère des dragons augmente les risques. Le maître de jeu devra procéder à un tirage toutes les heures sur la table suivante (1 d 20) :

Néant (premier tirage)

A chaque nouvelle heure de la journée, tant que le groupe n'aura pas atteint les cavernes, le nombre supérieur réduira de 1.

16-20 Rencontre (puis 15-20 / 14-20)

Rencontres :

- 1-8 Le groupe est vu par un vautour, serviteur de Shalith. 1 chance sur 2 qu'Ellessiel l'abatte (les autres joueurs ont leurs chances aussi).
- 9-12 Le vautour réussit automatiquement à s'enfuir et son maître est prévenu une heure après.
- 13-15 Rencontre d'un groupe de 1d6 + 4 hommes-lézards (effet de surprise à déterminer)
- 16-18 Le groupe tombe dans une embuscade tendue par 4 guetteurs lézards - 2 autres tentent de s'enfuir pour prévenir les autres.
- 19-20 Le repos des dragons rouges est terminé : deux jeunes adultes volent autour du cratère à une altitude moyenne ...

Le guide conduit la troupe à travers tout un dédale de sentiers qui contournent le volcan par le Nord-Ouest. Au bout de six heures de progression, la pente devient raide : le chemin grimpe à travers les éboulis vers une zone où se dressent plusieurs cheminées. Une heure de montée encore s'il n'y a pas eu d'incidents, et le groupe arrive au milieu des pics rocheux (certains atteignent une cinquantaine de mètres de haut). Au milieu du chaos rocheux, un trou noir, béant, s'ouvre dans la montagne. Seuls les nains peuvent espérer s'y aventurer en n'ayant qu'à baisser la tête ; les autres devront se plier en deux pour pouvoir y rentrer.

Ellessiel paraît très sûre d'elle : ce chemin conduit au cratère et il est relativement sûr, tout au moins au départ ...

AU COEUR DU VOLCAN

LE BOYAU monte en pente douce dans la montagne. Son tracé est particulièrement sinueux. Pendant une demi-heure les aventuriers ne rencontreront aucune bifurcation. La progression sera assez rapide car au bout d'une vingtaine de mètres le plafond s'élève peu à peu pour atteindre, suivant les endroits, 1m60 à 1m80.

A l'issue de ce premier boyau, les aventuriers vont déboucher dans un couloir plus large. L'elfe informe le groupe que les deux embranchements conduisent vers le haut du volcan, mais elle ne sait quelle direction choisir. On arrive dans la zone que les hommes-lézards ont dû conquérir.

A ce stade de l'aventure, le Maître de jeu devra se référer au plan des galeries du cratère fourni dans le livret 2. Les nombres ci-dessous y font référence.

Il existe, dans ce dôme volcanique, un véritable labyrinthe de galeries, correspondant à des fissures naturelles, des cheminées latérales, d'anciens conduits d'écoulement de la lave, ou à des terriers creusés par différents animaux souterrains. Le Maître de jeu pourra aménager certaines parties de ce dédale à sa convenance. Je signale cependant que seuls les embranchements 2, 3, 4, ainsi que le trajet que je vais décrire, aboutissent à une grotte à la surface (D, C, F, respectivement sur plan 3).

1 : une cavité naturelle assez profonde s'ouvre sur la gauche du chemin. Plusieurs toiles importantes à l'entrée peuvent témoigner de la nature de ses occupants. Ce sont deux araignées géantes, créatures du 4ème degré (PHY 26/36 - DP 7 - Att 2 d4). Les cadavres de plusieurs hommes lézards, trouvés à l'entrée, témoignent de leur voracité. Leur trésor se compose de 500 pièces d'argent et surtout d'un bâton "pour frapper", volé au roi lézard.

De nombreux groupes d'hommes-lézards se déplacent dans les couloirs à partir de ce point. Il ne s'agit pas exactement d'hommes-lézards tels qu'on les rencontre dans les marais, mais d'une race particulière aux écailles cuivrées. Cousins des premiers, ils possèdent les mêmes caractéristiques, mais sont plus adaptés à une vie en terrain "sec". L'eau est rare dans la région, et il faut descendre à de grandes profondeurs pour trouver des lacs souterrains.

L'importance des patrouilles sera

déterminée par le jet d'un d 6. Noter cependant que chaque groupe de 5 ou 6 individus comportera un homme-lézard de plus haut niveau, capable d'utiliser des armes plus évoluées.

Homme-lézard moyen : PHY 10/17 - DP 6 - Att 2 fois 1 d4/2 + 1 d8

Homme-lézard supérieur : PHY 14/17 - DP 7 - Att suivant arme.

Les couloirs sont étroits et n'offrent guère de cachette à un groupe. Il faudra soit combattre (le plus silencieusement possible), soit faire marche arrière et disparaître dans un tunnel latéral.

Les hommes-lézards ont installé leur repaire principal dans les cavités 5-6-7-8. Leur roi, Zarg-Shalith, loge généralement en 8.

On débouche dans la caverne 5 par le sol. Le tunnel grimpe très fortement à l'arrivée. L'endroit sert d'entrepôt de marchandises (viande séchée, outres d'eau, armes diverses). Deux sentinelles surveillent le couloir qui conduit à la grotte A, sinon la réserve n'est surveillée que par les créatures installées en 6.

6 : cette salle ouverte sur quatre côtés sert à la fois de cantine et de poste de garde. L'ameublement est sommaire : une grande dalle de pierre posée sur deux entassements de rochers forme une table primitive. Les créatures présentes sont assises sur des quartiers de rocs, et passent le plus clair de leur temps à manger des quartiers de viande ou à se raconter des histoires "lézardesques" plus ou moins grossières, conformes aux récits que l'on entend dans ce genre d'endroits ! Le nombre d'hommes-lézards présents dépend des patrouilles. On le déterminera par le jet d'un d 8, majoré de 2. Les vulgaires soldats dorment le long du couloir 7. Une sorte de terrasse naturelle à 1 m50 de haut, court tout le long de cette galerie. Quelques paillasses grossières y traînent en permanence. Les seules richesses existantes se trouvent en cet endroit : quelques gemmes, quelques pièces brillantes rien de bien passionnant.

L'ancre de Shalith est beaucoup mieux aménagée ... Tout d'abord une tenture sommaire, faite de peaux de bêtes cousues protège l'intimité du chef : celui-ci est un énorme homme-lézard, passant une bonne partie de sa journée dans ce lieu. Son humeur est généralement massacrant car il trouve ce camp de guerre beaucoup trop simpliste à son goût. La chose qui l'indispose le plus est certainement le fait que son harem n'ait pu le suivre en ce lieu et qu'il souffre cruellement de solitude !

Zarg-Shalith, du fait de son énormité, ne sera pas très rapide en combat. Il ne faut toutefois pas se méprendre sur

un point : il est beaucoup plus intelligent, et beaucoup plus vicieux que la moyenne de ses congénères. Il a tout d'abord su récupérer différents objets utiles au cours de ses campagnes, et il a aussi appris à manier de nombreuses armes. La présence des aventuriers (s'il en a eu connaissance d'une manière ou d'une autre) l'intrigue beaucoup. Ce genre de gibier est rare dans son terrain de chasse et en cas de poursuite, il donnera consigne à ses guerriers de ramener les aventuriers vivants. Les plus malins de ses braves savent se servir de lourds filets tressés, et lui-même, aidé de son âme damnée, un espèce de sorcier du nom de Ziggur, a réussi à installer quelques pièges dans certains tunnels (trappes couvertes de gravats, filets camouflés au plafond, rien de bien méchant pour un "fouineur" expérimenté).

Shalith et Ziggur dorment dans la caverne 8. Au centre de la pièce, un trou recouvert par une natte de branches tressées sert de lieu d'aisance, ainsi que de poubelle pour divers débris. La paille du chef est épaisse et moelleuse, et plusieurs de ses "trésors" de guerre se trouvent non loin de son lit :

- une impressionnante collection de javalots, ainsi que différents pots contenant des pâtes végétales destinées à empoisonner les pointes.

- un coffre en bois dérobé à des marchands, dans lequel Shalith entrepose ses objets précieux (dont pas mal proviennent du pillage des trésors de Silvor et de ses congénères). En tout, 3000 "écus précieux", équivalents à des pièces d'electrum, 30 pierres d'une valeur totale de 9000 po, 2 parchemins qu'il est incapable de lire, et 1 bel anneau. Les 2 parchemins contiennent des sorts de niveau 2 et 4 (le premier) ou de niveau 5 et 6 (le deuxième). L'anneau est un anneau de nage (dont il n'a jamais trouvé l'utilisation, et pour cause !). Il possède un autre objet "utile" sur lui, à savoir une broche de défense.

Les caractéristiques des deux créatures sont les suivantes :

- Zarg-Shalith - PHY 36/45 - DP 6 + protections diverses - Att variable suivant arme (club, javelot, arc) - Parle la langue des dragons.

- Ziggur PHY 25/36 - DP 6 ou 7 (bouclier)

Le tunnel qui débouche au fond de la caverne 7 rejoint le couloir 2 au bout d'une centaine de mètres. Les lézards ne l'empruntent jamais car s'y trouve une créature curieuse et assez dangereuse, sorte de gigantesque manteau vivant de couleur grise, qui passe ses journées collée au plafond et se laisse tomber mollement sur tout être vivant

passant à sa portée. L'étouffement est rapide et la victime a beaucoup de mal à se défendre, surtout si elle est surprise et ne tient pas une arme quelconque à la main.

L'ANTRE DES DRAGONS

LES DRAGONS rouges ont occupé l'ancien cratère, et toutes les grottes du pourtour, sauf la A, sont occupées en principe. Les hommes-lézards ont conservé l'abri A comme accès à la surface, afin de ne pas avoir à fréquenter de trop près leurs cousins volants. En effet, les deux chefs ont bien conclu un accord pour se débarrasser de Silvor, mais cela ne va pas plus loin que la simple tactique. Dans le fond l'inimitié règne et les maîtres du feu ne supportent que difficilement les "vermisseaux inférieurs" !

Quelles sont les chances des aventuriers de trouver leur sortie bloquée par un dragon ? La parole est au d 20 pour chacune des grottes.

- 1 à 10 : le dragon se promène quelque part dans les cieux
- 11-15 : le dragon dort dans son antre.
- 16-20 : le dragon est bien réveillé et profite du soleil à l'entrée de son abri.

Le maître de jeu devra déterminer également l'âge de l'occupant (la table ci-dessous est indicative et pourra être modifiée en tenant compte de la force du groupe).

Sur 1 d 20 également :

- 1-5 : 6-15 ans
- 6-10 : 16-25 ans
- 11-14 : 26-50 ans
- 15-17 : 51-100 ans
- 18-19 : 100-200 ans
- 20 : il s'agit alors d'Aildor en personne, âgé de 288 ans.

Depuis leur victoire, dragons et hommes-lézards ont pillé une grande partie des richesses de Silvor. Dans les grottes B, D, E, F, ne se trouvent plus que de tout petits trésors (valeur moyenne 3000 po) ; la grotte A est vide ; seule la grotte C contient encore des choses intéressantes. Elle était occupée anciennement par un dragon doré, et le nouveau locataire n'a encore rien déménagé. Par contre, il veille jalousement sur son trésor, et pour ce lieu, la table d'occupation n'est pas valable. Il n'est absent que sur 1-5 sur un d 20. Normal ! ses richesses le fascinent ! Au fond de son trou il y a l'équivalent de 60000 po en valeur, en pièces, diamants, pierres diverses, objets brillants ... sans compter 2 fioles (l'une d'ascension, l'autre "force de géant"), un bâton de soin, 1 épée + 2 tueur de géant, et une cotte de maille

+ 3, ornée de pierres précieuses ...

Le fond du cratère est plat, et désespérément lisse. Par endroit, la lave solidifiée ressemble même à de la glace noire, brillant au soleil. Deux éboulis seulement peuvent fournir un refuge de piètre qualité. Ils sont situés près de la grotte F. La progression vers le centre du cratère devra donc se faire "à découvert" à moins qu'un des magiciens du groupe ne dispose d'un sort d'invisibilité. Attention cependant au fait que de nombreux dragons rouges connaissent la magie, et que certains parmi les plus vieux d'entre eux détectent fort bien les créatures invisibles !

L'OEIL DE KORFANDAR

AU CENTRE de cette sorte d'immense esplanade se trouve une sorte de cuvette, de 20 m de diamètre environ, de forme très régulière, comme si le terrain s'était effondré à cet endroit. Dans le sol, une fissure d'une dizaine de centimètres en marque la circonférence. Le fond de la cuvette se trouve un mètre plus bas que le sol normal. Au centre se trouve une construction formée par des quartiers de rocs empilés, haute d'environ 3 m, sur laquelle se trouve placée un objet brillant : il s'agit bien de l'oeil du vieux dragon, relique vénérée par tous ses descendants, y compris par ceux que leur esprit malfaisant a placé au service du "chaos". Depuis que Korfandar est parti pour son dernier voyage, personne ne s'est plus approché de la relique. La fissure est en fait un cercle de protection magique qui ne peut être franchi que par un nombre limité de moyens :

- Le plus sûr d'entre eux consiste à prononcer la formule rituelle indiquée par Silvor, lors de sa rencontre avec les aventuriers.

- Le magicien du groupe pourra aussi tenter d'utiliser un sort ou un objet magique annulant la magie. Toutefois, il ne faut pas oublier que la science occulte des anciens était bien plus évoluée et bien plus puissante que celle qu'utilisent les magiciens actuels, et la réussite de l'acte ne sera pas automatique. Ainsi, la chance de base pour un personnage de bas-niveau de réussir un sort d'annulation ne sera que de 30 %.

Toute tentative de franchissement du cercle produira l'un des effets suivants :

1-10 Paralysie des membres.

11-18 Changement de plan d'existence définitif, le personnage concerné devenant uniquement un esprit (ses compagnons le verront disparaître purement et simplement).

19-20 Mort instantanée par désintégration.

N'importe quel aventurier ayant franchi le cercle peut s'approcher de l'oeil. Pour obtenir une "vision efficace" il faudra escalader l'entassement rocheux et regarder le centre du globe en se concentrant intensément : au bout d'une ou deux minutes le cristal va prendre une teinte bleutée, puis peu à peu une image va se former, présentant un paysage. Les contours seront extrêmement flous et se préciseront progressivement surtout si l'éclat a pu être replacé sur le globe. Au bout d'une dizaine de minutes la vision s'estompera peu à peu. Lorsqu'un personnage cesse de regarder l'oeil, l'image disparaît complètement.

Toute cette expédition pour regarder une belle image dans un globe de cristal, me direz-vous ! et que représente-t-elle au moins ?

Le suspense devra durer un peu ! Il n'est pas certain que le personnage qui regarde reconnaisse les lieux du premier coup. Seul un nain réussira presque à coup sûr son identification : ce lac aux eaux si bleues, d'une forme si particulière, ne peut être que le lac Mellûn. Quant aux montagnes que l'on aperçoit à l'arrière, ce sont les Monts Falavielle, avec au premier plan les falaises de Zarad-gor et la porte d'Urik ; Elfes et nains de Fellendar connaissent bien le long récit contant la mort du Roi Magoddin-Urik, la légende de la barque funéraire s'enfonçant peu à peu dans les flots. Si ses amis ici présents l'ignorent, la belle Ellessiel se sera fait un plaisir de la leur

conter, un soir à la veillée, et nul ne pourra plus l'oublier.

Silvor lui a fait également le récit de la mort du "plus grand des anciens" et Ellessiel pourra confirmer la vision du globe. Pourquoi Korfandar est-il parti mourir en ce lieu si lointain ? Aurait-il voulu rapporter l'épée dans les sombres cavernes où elle avait été forgée ? L'esprit des dragons est parfois tortueux et les humains ne peuvent comprendre le pourquoi de tous leurs agissements. Leur connaissance du monde est ancienne et peut-être sont-ils, avec les elfes, les seuls êtres à en connaître le devenir. La légende d'Emrod semble bien être une réalité mais plusieurs milliers de kilomètres à vol de dragon séparent à présent nos aventuriers de l'objet de leur quête.

DEPART DU VOLCAN

LA MISSION décrite ci-dessus ne doit pas être de tout repos ! On ne peut pas impunément se promener au centre d'un cratère volcanique, entouré de dragons rouges, sans que ceux-ci ne réagissent. Un événement heureusement, dont le MJ usera à sa guise, va se produire à ce stade de l'aventure : plusieurs des dragons argentés de Silvor ont réussi à se rassembler et reviennent à l'attaque. Cet élément nouveau devrait être suffisant pour distraire les dragons rouges, et permettre aux aventuriers de s'enfuir en profitant de la panique générale. Il est peu probable qu'ils puissent emprunter le chemin

souterrain de l'aller, vu l'animation qui va régner dans les environs. Quel que soit l'itinéraire choisi (là encore, la présence d'Ellessiel facilitera bien les choses) le MJ pourra laisser une demi-douzaine d'heures de tranquillité au groupe par suite du violent affrontement qui se déroule dans les airs

Je précise enfin, pour le cas où un aventurier aurait l'intention de l'emporter, que l'oeil de Korfandar est inamovible ! Il fait "un" avec la roche, et ce jusqu'à la fin des temps !

INTRODUCTION HORS CAMPAGNE

LE MEME scénario peut-être proposé à un groupe d'aventuriers se déplaçant un peu plus au sud de la région, sur la route de Sentillas à Issendil. Pour les besoins de la cause, le corps de Silvor sera alors quelque peu déplacé. Les PJ rencontreront Ellessiel dans un refuge de marchands au bord de la grande route des caravanes. Elle leur fera un récit proche de celui conté plus haut et leur demandera de l'accompagner près de son ami. Silvor est mourant, mais il peut encore être sauvé. Il possède dans sa grotte un flacon d'élixir puissant, dérobé à un magicien, qui lui permettrait de retrouver une grande partie de sa vigueur. Ellessiel seule ne peut accomplir cette mission, mais si les PJ l'accompagnent et réussissent à ramener la fiole, Silvor les autorise à se servir aussi largement qu'ils le veulent dans son trésor personnel.

La Lune Noire

PREMIERES PERIPETIES

A PRES leur descente du volcan des nuages, les aventuriers vont reprendre la direction du Sud, par le même chemin ou par un chemin proche de celui emprunté à l'aller. Ils vont retrouver le début de la voie royale qui se dirige vers le pays Mingala, et passeront non loin du charnier des dragons. A ce moment, leur route va diverger : il n'est pas question en effet qu'ils retournent vers le sanctuaire de Mingos. Les Mingalas leur réserveraient un accueil plutôt mouvementé ! Seule la route des caravanes, la grande piste sinueuse qui relie Sentillas à Issendil s'offre maintenant à eux. Le trajet risque d'être long, et le MJ devra insister sur l'urgence de leur mission. Il y aurait bien la solution beaucoup plus rapide, d'un voyage en bateau jusque vers un port du Nord, mais les seuls villages situés en bord de mer et facilement accessibles sont des bases notoires de pirates sans scrupules ... Il faudrait payer cher une traversée risquée, et personne dans le groupe ne se déplace avec une mule chargée d'or !

Avant d'abandonner la route du col de Malbisen et de se diriger vers le sud, Ellessiel demandera au groupe de se rendre près du corps de son ami, le dragon Silvor, pour un ultime pèlerinage. Triste

spectacle : le corps du grand dragon commence à être déchiqueté par les oiseaux de proie, et le chagrin de la jeune elfe fait peine à voir. Avant de quitter son fidèle compagnon, elle sort une minuscule dague, et détache trois grandes écailles argentées sur le poitrail du géant. Elle les range ensuite précautionneusement dans son sac de voyage, en précisant qu'il s'agit peut-être de l'un des derniers services que leur rendra Silvor.

Note importante : bien que la jeune elfe ne soit pas partante pour accomplir la quête d'Emrod jusqu'au bout, avec le groupe, elle décide de se joindre aux aventuriers et de les accompagner jusqu'en Ereflaïn.

Il faudra trois jours de marche pour que le groupe rejoigne la route des caravanes. La traversée de la cordillère montagneuse qui entoure la chaîne des volcans est particulièrement pénible. Les sentiers grimpent dur et les rares passages qui s'ouvrent vers le sud sont tous situés à haute altitude. Je laisse au MJ le soin de déterminer les événements qui surviendront pendant ce voyage en haute montagne. Il pourra ainsi adapter les rencontres éventuelles à l'état physique moyen des Pj suite à leur passage chez les hommes-lézards. A cause de l'altitude, le processus de récupération physique des personnages sera considérablement ralenti. Au milieu de l'après-midi du

troisième jour, si nul événement désagréable n'est survenu, les voyageurs apercevront enfin la piste, en contrebas, au fond d'une profonde vallée. Le trafic est-ouest, ou ouest-est, est très faible : guère plus d'une petite caravane toutes les semaines, ou d'un convoi important tous les mois. Quelques voyageurs isolés empruntent cette route : errants poursuivant une quête quelconque, sorciers ou guérisseurs itinérants, aventuriers ou voleurs à la recherche d'un mauvais coup ... N'espérez pas trouver une auberge quelconque pour vous désaltérer ! la première halte sympathique ne se situe pas avant un millier de kilomètres à l'est, ou cinq jours de marche à l'ouest. Une série de "refuges" plus ou moins confortables jalonnent la route. Ce sont généralement de grosses bâtisses en pierre comportant deux pièces au rez-de-chaussée (une salle commune et un dortoir), parfois trois quand il y a une écurie pour les chevaux, un grenier et une cave enterrée. Nul ne réside de façon permanente dans ces bâtiments. Les voyageurs et les caravaniers y séjournent à leurs risques et périls.

Après deux heures de marche sur la grande route (pendant lesquelles ils n'auront croisé personne), à la tombée de la nuit, les aventuriers vont arriver à l'un de ces refuges. La vallée s'est élargie un peu et une bande de prairie s'étale le long du torrent que la route suivait jusqu'à présent. Une autre vallée plus encaissée s'ouvre vers le sud. Le torrent s'y engouffre alors que la route principale, elle, continue droit vers l'est.

Contrastant avec ce qui s'est passé jusque là, une intense animation règne, dans, et autour du grand bâtiment. Plusieurs mules, et plusieurs chevaux sont attachés à des anneaux de fer, près de la grande porte. Une caravane a fait halte ici pour la nuit. En discutant un peu avec les marchands, les PJ apprendront quelques informations complémentaires ... Au début, la méfiance règne et l'on ne cause guère (il y a tant de bandits sur cette route !) mais le besoin d'échanger se fait peu à peu sentir à cause de la solitude de l'endroit.

Il y a en fait deux jours que la caravane est immobilisée car le chef de l'escorte, un sergent milicien de Sentillas, est gravement malade. Il est immobilisé par une fièvre intense, et malgré les soins du clerc qui accompagne les marchands, il ne se rétablit pas rapidement.

La caravane transporte des marchandises de grande valeur. Le chargement des mules est entreposé à l'écurie et trois mercenaires montent la garde jour et nuit. Le convoi est d'ailleurs solidement protégé : en plus des six marchands (de grands hommes bruns provenant du Sud de l'Ellandsdale) et du clerc, les PJ dénombreront 6 mercenaires, plus leur chef, malade. Chacun de ces personnages est solidement armé : hallebarde, arbalète, longues épées à deux mains

La nuit s'installe peu à peu. Le repas

pourra être pris en commun, d'autant plus que les marchands possèdent des rations un peu plus abondantes, et surtout plus variées que les simples galettes de voyage que mangent les aventuriers depuis des jours et des jours. Le chef de la caravane semble inquiet et les multiples tentatives que fait le clerc pour le rassurer n'aboutissent guère. Il est vrai que la route passe ici dans la partie la plus méridionale de son itinéraire. La côte n'est pas très éloignée, surtout par la vallée qui s'ouvre vers le sud. Qui dit "côte" de la mer d'Arain ne peut pas ne pas évoquer les multiples repaires de pirates qui s'y abritent ... Le lieu est bien mal choisi pour une immobilisation. Le chef a mis au point tout un dispositif de surveillance : en plus des sentinelles placées dans l'écurie, relevées 2 fois pendant la nuit, il a placé un guetteur qui s'installe chaque soir en bordure du sentier qui longe le torrent vers le sud. La mission confiée est de la plus haute importance : il s'agit là du seul point probable par lequel les bandes de pirates risquent d'arriver ... L'un des mercenaires sera à ce poste pendant la première moitié de la nuit, puis le clerc le remplacera vers 3 h du matin.

Tout le monde va se coucher ... Le clerc qui semble très dévôt fait une dernière petite prière pour que sa déesse protège la caravane puis il regagne le dortoir ... Je vais profiter de son premier sommeil pour donner quelques détails supplémentaires au MJ à son sujet ... L'apparence générale du personnage n'est guère attirante : malingre, le teint jaunâtre, une lueur mauvaise s'allume parfois dans son regard ... Un bien triste aspect pour un soi-disant serviteur de la déesse MUTH, déesse de l'abondance et du bien-être auquel MINGUEL proclame bien haut son attachement ... Dommage que le chef de la caravane n'ait point aperçu le sinistre cristal noir que l'homme porte en pendantif sous sa robe, et qu'il n'ait point entendu les longues prières que ce serviteur du chaos adresse à TERNOR, la pierre obscure, esprit des dieux de Ganesh la lune noire ... Peut-être se serait-il aperçu du plan sinistre que le clerc a mis en place avec son complice le sergent, dont la fièvre apparente n'est due qu'à de savantes préparations médicinales.

Le marché conclu avec le vieux marin borgne sur le quai de Sentillas était clair : *"immobilise la caravane pendant quatre jours dans le refuge d'Izgoïn, le temps que nous arrivions ... et tu auras un dixième du butin pour toi seul. Je connais bien le sergent Raslo, il est disponible actuellement car la milice vient de l'éjecter de ses rangs.. C'est l'un de nos meilleurs agents, un assassin de premier ordre, et il fera un excellent chef d'escorte pour la caravane de ton maître"*. Il s'agit là bien entendu d'une information que Minguel ne révélerait que sous la torture ...

Bref, l'attaque des pirates va se dérouler pendant la nuit, et les aventuriers ne pourront pas y échapper, même s'ils ont

découvert les manigances du clerc. Celui-ci doit prévenir les arrivants que la route est libre en envoyant un signal au début de son temps de garde. En l'absence de signal, les pirates attaqueront de toute façon, mais ils attendront le lever du soleil.

L'ATTAQUE DU REFUGE D'IZGOÏN

LES bandits ont pris largement leur temps pour encercler la bâtisse. Trois groupes vont attaquer simultanément, le plus important venant du sud. Voici la composition indicative de chacune des bandes :

Est : 10 guerriers de 2ème cercle, 5 voleurs de 3ème cercle, commandés par un guerrier-voleur 6/4

Ouest : 8 voleurs de 2ème cercle, 5 guerriers de 2ème cercle, un guerrier-magicien 3/3, commandés par un voleur 6ème cercle

Sud : 8 voleurs 2ème cercle, 5 guerriers 2ème cercle, 5 guerriers 4ème cercle, commandés par un guerrier-magicien 5/6

Les trois troupes réunies comportent 51 personnes. Ne pas oublier également le pseudo-malade, assassin 5ème cercle, qui attaquera les habitants du refuge par surprise, cherchant à prendre le chef des marchands comme otage.

Suivant le déroulement et le résultat du combat, suivant également l'attitude adoptée par les aventuriers, plusieurs voies sont possibles pour la suite des événements de la nuit, mais toutes aboutiront à la même issue : le groupe doit être amené (que l'on m'excuse pour cette infâme manipulation) à abandonner la route de l'Est pour se diriger vers la côte ... Le combat qui va suivre doit être de toute façon reconstitué avec le plus de fidélité possible, et vu le nombre de participants, peut-être faudra-t-il recourir à des figurines ...

Les aventuriers ont le choix entre 3 attitudes :

- la fuite : auquel cas ils se heurteront obligatoirement à l'une des trois bandes, et seront impitoyablement poursuivis (risque de capture élevé car ils connaissent beaucoup moins bien le terrain)
- la trahison : après tout, le chargement de la caravane ne les intéresse pas, et une alliance de dernière minute avec les attaquants ne peut causer de tort qu'à leurs scrupules !
- le combat : respectant leurs options morales, les membres du groupe décideront peut-être d'aider les marchands. Auquel cas leur avenir dépendra des résultats de la bataille que nous évoquerons ci-dessous.

Si la bataille tourne à l'avantage des pirates, les aventuriers survivants seront capturés, et conduits vers le repaire de la côte. Embarqués sur un bateau, ils risquent de finir leurs jours comme esclaves à moins qu'ils ne réussissent à inté-

resser le chef de la bande à leur histoire, qu'ils n'achètent leur liberté ou qu'ils ne s'évadent (difficile, mais nous en reparlerons).

Si l'issue du conflit est incertaine, le moral des attaquants va baisser rapidement. Ils sont en effet habitués à des coups de main rapides, à des victoires faciles, et ils ne prolongent pas les affrontements coûteux. Le guerrier-magicien qui commande l'ensemble de la bande cherchera alors à parlementer, surtout si le traître Minguel a pu le joindre auparavant et le renseigner sur la présence des aventuriers. Il cherchera alors à jouer la division, et proposera différents marchés aux PJ pour se dégager de la situation à son avantage.

Les événements se dérouleront de façon identique si les assiégés réussissent à capturer l'un des attaquants "importants". Le chef est prudent et ne veut pas de pertes importantes. Il cherchera là aussi à négocier.

Ce chef, surnommé "JANISLAV le vautour" est un guerrier-magicien humain, doué d'un charisme important. Plus intelligent que la moyenne de ses hommes, il est très à l'aise dans une discussion, et sait fort bien tirer partie des renseignements que lui apprennent ses interlocuteurs. Il mélange habilement vérité et mensonge et il est aussi très curieux. La présence dans ce refuge d'un groupe hétéroclite d'aventuriers, étrangers à l'escorte de la caravane, l'intrigue beaucoup. Même s'ils sont prisonniers, les PJ pourront assez facilement discuter avec Janislav.

Il possède deux choses très intéressantes pour le groupe : Tout d'abord, des informations : une autre bande de pirates beaucoup plus importante que la sienne a tendu une embuscade à la caravane, un peu plus loin sur la route. *"Ces gens sont beaucoup moins civilisés que moi dira-t-il en ricanant et quand ils barrent la route ... aucune négociation n'est possible !"*

Autre élément important : Janislav le vautour est aussi capitaine d'un voilier important "la lune noire". Depuis son repaire, il peut ainsi surveiller avec autant de facilité le trafic terrestre et le trafic maritime des marchandises. *"Les temps sont durs, et les marchands coriaces ! De plus d'autres bandes de la côte me font une concurrence abominable ..."*

Une fois ces événements terminés, le Maître de jeu saura si ses aventuriers font route vers le sud, de leur plein gré, ou enchaînés, auquel cas nous verrons petit à petit les différences que cela entraîne pour la suite de l'aventure. Il se peut aussi que leur corps serve à nourrir les nombreux "vautours" non-humains qui survolent sans cesse la vallée d'Izgoïn. Dans ce cas, le récit ne continuera que pour satisfaire la curiosité personnelle du MJ ... !

EN ROUTE VERS LA COTE

LA BASE des pirates se trouve à deux journées de marche vers le sud. Même si les aventuriers se déplacent de leur plein gré avec les bandits, la méfiance règne : tout au long du trajet une surveillance active s'exercera à leur égard. Le paysage se transforme. Une végétation plus dense s'installe peu à peu, témoignant d'une part de l'augmentation de l'hygrométrie, d'autre part de la baisse rapide d'altitude. Après la descente rapide d'un dernier col où le torrent se transforme en cascade spectaculaire, le sentier pénètre dans une première forêt de conifères. Certains passages sont encore très escarpés. Le groupe se déplace très bruyamment. Janislav a cependant envoyé les hommes de la première bande en éclaireurs. A la fin de la première journée, lorsque la troupe arrive au "rocher de l'ermite" pour un premier campement, les éclaireurs sont déjà loin en avant. Le "rocher de l'ermite" est une sorte de cabane installée dans une clairière au bord du torrent. Un énorme rocher se dresse au centre de l'espace dégagé donnant son nom à l'endroit. La cabane est habitée par un vieil ermite aveugle que les pirates protègent, sans doute par superstition.

A la suite d'une longue conversation avec l'ancêtre, Janislav semble inquiet. Il installe une garde renforcée pour la nuit et les mules dérobées aux marchands (si l'attaque a réussi), sont solidement attachées à la paroi de la cabane. (si les aventuriers sont prisonniers, ils seront enfermés à l'intérieur du local). Plusieurs guetteurs sont envoyés aux quatre points cardinaux.

La nuit se déroule cependant sans aucun incidents. Questionné par les PJ, Janislav dira qu'il redoute une attaque de l'autre bande, l'un de ses hommes, un traître, ayant prévenu ses rivaux de son "coup de main".

La marche reprend, dès l'aube. Le valon est tour à tour sombre et encaissé, ou au contraire plus large et verdoyant. Au milieu de l'après-midi, on aperçoit enfin la mer à l'horizon, et on arrive au sommet d'une falaise au pied de laquelle se niche un village ... deux cent mètres plus bas. Le sentier s'interrompt brutalement. A part en utilisant une longue échelle de corde, on ne voit guère comment rejoindre le bord de l'eau. Et pourtant ... si l'on examine le village, on s'aperçoit que celui-ci est entouré de toutes parts, par des parois escarpées. La montagne semble se jeter sauvagement dans la mer d'Arain, et le replat minuscule sur lequel est niché le petit port, évoque plus une île en plein océan qu'un village côtier. Le site est magnifique. La rade est protégée par une sorte de jetée naturelle, et plusieurs bateaux sont amarrés à quai : deux grosses barques de pêche et un trois mâts, de plus grande dimension. Janislav précisera avec fierté qu'il s'agit là de la "lune

noire", la perle de sa flotte. En voyant la configuration des lieux, on comprend l'importance du rôle joué par les bateaux : il ne semble pas y avoir d'autre accès au village que la mer. Et pourtant ...

Déjà, les hommes du "vautour" s'activent. Après avoir observé le village puis les environs, toute la troupe fait demi-tour et se dirige vers le bois. Quelques buissons dissimulent l'entrée d'un sentier qui s'avance au milieu d'épais buissons. Cent mètres plus loin, après s'être élevé un peu en dessus de la prairie, on découvre une ouverture dans la paroi rocheuse. Il s'agit d'une petite grotte, comme il y en a beaucoup dans les environs. Le passage est étroit. Il n'est pas question d'avancer à plus de deux personnes de front. D'ailleurs au bout de dix mètres le passage est barré. La grotte semble terminée mais on s'aperçoit rapidement que la paroi du fond est en fait une maçonnerie. Janislav se livre à quelques petites manipulations, et le mur s'escamote, avec force grincements. On débouche alors dans une seconde salle de dimensions beaucoup plus impressionnantes. Pendant tout ce temps, bien entendu, les PJ seront restés à l'extérieur, surveillés par des pirates. S'ils sont ici en tant que prisonniers, à titre de précaution supplémentaire, "le vautour" leur aura fait bander les yeux, jusqu'à ce que l'ouverture secrète soit refermée.

Le mécanisme n'est pas très compliqué à trouver pour un voleur expérimenté, mais il est piégé. Deux leviers identiques commandent l'ouverture du mur, mais seul celui qui se trouve le plus éloigné de la paroi donne le résultat souhaité : l'autre provoque la chute d'une herse aux pointes extrêmement effilées un mètre en avant du mur.

LE REPAIRE DES PIRATES

LA PREMIERE salle est bien aménagée : la partie droite sert d'écurie et contre la paroi de gauche sont entreposées des marchandises diverses provenant des attaques de caravanes circulant sur la route Issendil-Sentillas. Le sol est jonché de paille et plusieurs mules sont attachées à des anneaux. Les mules des marchands, une fois déchargées, vont rejoindre leurs consoeurs et seront confiées aux bons soins des pirates qui assurent la garde de l'entrepôt. Ceux-ci sont installés un peu plus loin dans une salle plus petite. Il ne reste plus qu'à suivre un long dédale de couloirs pour descendre vers le village. Les pirates ont bénéficié d'une chance exceptionnelle en découvrant cet accès souterrain. Ils n'ont eu que peu d'aménagements à réaliser : quelques escaliers larges dans les couloirs les plus pentus, et un monte-charge rudimentaire pour les marchandises dans une cheminée. Ce réseau de grottes correspond certainement à un ancien lit souterrain de la rivière que les aventuriers ont

longée depuis le refuge et quittée il y a quelques heures. Son cours se perdant dans des infiltrations, celle-ci a dû adopter plusieurs lits successifs dans le sous-sol. Après une bonne demi-heure de descente on la retrouve d'ailleurs. L'un des escaliers débouche dans une salle au plafond particulièrement bas, dont le sol est presque entièrement occupé par un lac. Il faut longer celui-ci sur une corniche, puis franchir le lit du torrent qui lui sert de trop-plein, sur un pont-levis en bois. C'est le deuxième point du parcours où l'on rencontre à nouveau des êtres-vivants. Janislav a installé un deuxième poste de surveillance de l'autre côté du pont, protégeant ainsi la sortie vers le village, qui ne se trouve plus qu'à cent mètres.

Après quelques minutes d'adaptation à la lumière du jour, les arrivants seront surpris encore une fois par la beauté du site. Cette plaine minuscule entourée par de hautes falaises a quelque chose d'impressionnant et l'on a peine à croire que des êtres humains puissent vivre dans un cadre aussi sauvage.

L'entrée de la grotte est protégée comme en haut, par un petit bois de pin. Un chemin assez large se rend ensuite directement vers les premières maisons du village, en traversant quelques vergers et quelques champs cultivés (légumes principalement). Deux ou trois cent mètres à pied et nous voici dans la base discrète du redoutable pirate. Janislav est en effet célèbre dans les ports de la côte, et la silhouette de la "Lune Noire" est connue par plus d'un capitaine de navire marchand. Et pourtant... L'endroit ressemble à un simple village de pêcheurs. Quelques fermes un peu à l'écart du village, puis on pénètre dans le groupe principal d'habitations. Deux ou trois ruelles serpentent entre les maisons, et descendent vers le port. Il est facile d'estimer la population de l'endroit à deux ou trois cent personnes au maximum : les hommes de Janislav, marins, guerriers, artisans, femmes et enfants... Seuls quelques individus sont affectés au travail des champs ou à la garde des mules et des ovins : bandits agés ou estropiés. Plusieurs femmes combattent, au même titre que leurs compagnons, et font partie de l'équipage de la "Lune Noire" ou des bandes terrestres. La population est trop réduite pour que "Le Vautour" se livre à une discrimination quelconque. Sa bande est en effet l'une des moins importantes de la côte, et il doit faire face à la concurrence sauvage et parfaitement déloyale de ses adversaires. En fait seules son habileté personnelle et ses connaissances en magie lui ont permis de conquérir le rang élevé qu'occupe sa bande parmi les autres.

DES PECHEURS BIEN TRANQUILLES

QU'ILS soient libres ou prisonniers, les aventuriers seront conduits dans

le bâtiment H, nommé prison sur le plan. La différence entre les deux statuts tiendra essentiellement à la fermeture des portes des pièces dans lesquelles ils seront installés. De toutes façons, vu la configuration de l'endroit, Janislav pense que ses prisonniers n'iront pas bien loin et il fait plus confiance aux falaises qu'aux verrous... Même s'ils sont prisonniers, à condition qu'ils se soient conduits de façon correcte et n'aient point provoqué le courroux du chef, les PJ seront invités à manger dans la maison du Vautour, le premier soir. Comme je l'ai dit plus haut, Janislav est très intrigué par la présence d'un groupe d'étrangers aussi important dans la région, et sa curiosité est en éveil. Il n'est de plus pas insensible éventuellement au charme d'Ellessiel.

Lors de ce banquet de victoire, il parlera beaucoup, l'alcool aidant, de ses projets futurs, des activités des pirates, de l'organisation de sa communauté... etc. Pour les aventuriers sa décision est prise : captifs, ils seront vendus aux Sandars comme esclaves... libres, il demandera au capitaine du bateau Sandar avec lequel il traite habituellement de les déposer à Mériandor. Au Maître de jeu de décider, suivant l'ambiance de la partie, dans quelles conditions se feront les tractations.

Janislav explique en effet le fonctionnement économique de son village. Il n'est pas possible de produire sur place tout le ravitaillement dont sa communauté a besoin pour vivre. Pêche et culture ne rapportent que fort peu, et sont des activités bien fatigantes ! L'essentiel des ressources de la bande provient donc des attaques de bateaux, en mer, ou du pillage des caravanes qui transitent par les monts Karadorn. Malheureusement, rares sont les marchands qui transportent exactement les produits dont les pirates ont besoin... Il est bien agréable d'entasser les coffres d'or ou d'argent, ou de récupérer une cargaison complète de Gorfu (plante hallucinogène), mais on ne peut laisser les hommes s'endormir sur leurs richesses ou s'abrutir en reniflant la résine, si le village meurt de faim. Janislav a donc organisé un réseau d'écoulement pour sa marchandise. Cela n'a pas été sans peine au départ, car il fallait trouver un système qui préserve la sécurité des pirates. Heureusement que certains marchands sandars manquent totalement de scrupules ! Tous les mois, aux environs de la lune nouvelle, un ou deux bateaux sandars se présentent à l'entrée de la baie, et les marchandises chargées à bord de la "Lune Noire" ou des grandes barques sont échangées contre des produits de première nécessité. Un tel échange doit avoir lieu d'ici trois ou quatre jours, et plusieurs vigies surveillent la haute mer, depuis la pointe du cap, pour signaler toute arrivée de navire.

Parfois, lorsqu'il y a besoin urgent ou surcharge de marchandises, Janislav envoie un convoi de mules vers Sentillas. Mais le voyage est long, et... périlleux (il en sait quelque chose !). Cette solu-

tion n'est appliquée que très rarement, surtout lorsque le capitaine a besoin d'informations ou de nouvelles recrues. Il est informé du déplacement des bateaux par ses vigies. En effet, la haute mer est particulièrement dangereuse dans les environs, et la plupart des navires marchands, peu fiables, se limitent par prudence à une navigation à mi-distancede la côte. Janislav dispose également de quelques espions dans les tavernes de Mériandor, de Milkendell, de Sentillas et de Madana, principaux points de départ des bateaux qu'il attaque. Il craint beaucoup les équipages Sandars, et préfère nettement les avoir comme alliés que comme victime. La plupart des bateaux de ce peuple sont en effet beaucoup mieux équipés que la "Lune Noire", malgré la catapulte avant dont il est très fier, et les abordages tourneraient rarement à son avantage.

Après cette réception, les Pj vont regagner leur domicile. Les jours suivants, ils seront soit enfermés, soit conviés à boire force tournées à l'auberge de l'hydre, principal lieu de festivité du village, à moins qu'ils ne cherchent à prendre quelque initiative plus ou moins heureuse. Je rappelle au MJ incarnant Janislav, qu'il pourra juger librement de l'attitude qu'il adopte à l'égard de ses prisonniers éventuels, et qu'il pourrait même se laisser convaincre de les remettre en liberté... à condition qu'il y trouve un avantage bien sûr (moral ou financier). L'attente du voyage en mer devrait donc se dérouler paisiblement sauf si...

INCIDENT DE PARCOURS

A LA TOMBEE de la nuit, le deuxième jour, les événements vont se précipiter. Un navire est annoncé dans la baie, arrivant depuis l'Est, et longeant la côte. Janislav est inquiet car ce n'est pas de cette direction qu'arrive son correspondant habituel. Il ordonne le branle-bas de combat, mobilise l'équipage de la "Lune Noire", donne un premier ordre d'appareillage, puis voyant qu'il n'aura pas le temps de faire manoeuvrer le lourd navire de façon favorable, il ordonne à ses hommes de se placer en embuscade le long du quai, sur le port. Le navire étranger se présente. Il est maintenant bien visible du village : son enseigne est facilement discernable. Il s'agit du bateau de Crok le sanglant, principal adversaire de Janislav, celui dont justement il craignait les manœuvres. A l'instant où les assaillants mettent plusieurs barques à flot, et s'installent à l'intérieur, des projectiles enflammés s'abattent sur le village depuis le haut de la falaise. Selon la tactique employée par "le vautour" pour attaquer le refuge, le village est assailli depuis plusieurs points à la fois, et il va falloir organiser la défense sur plusieurs fronts. On se bat certainement dans les grottes, et il n'est pas impossible qu'une troisième bande arrive depuis l'Ouest, en

se servant de longues cordes, car les falaises sont moins escarpées.

Je laisse le soin au Maître de jeu d'imaginer le déroulement, et la conclusion de cette nouvelle bataille, pour n'examiner que ses incidences sur l'avenir des aventuriers. Il sera facile de mettre les joueurs dans l'ambiance : des pirates courent maintenant dans toutes les directions, hurlant des ordres, transportant des armes ...

Les sacs de poix enflammée qui s'abatent un peu de partout ne sont guère dangereux, mais ils éclairent la scène et lui donnent un caractère sinistre et impressionnant. Six barques moyennes approchent maintenant de la jetée, accueillies par une volée de flèches. A leur bord se trouve une dizaine de pirates solidement armés. Ce n'est pourtant pas cette attaque qui inquiète le plus le Vautour. La situation du côté des cavernes lui cause plus de soucis car il n'arrive pas à chiffrer le nombre de ses assaillants.

Au bout d'un moment, le navire ennemi manœuvre et reprend la direction de la haute mer. Cette disposition est à la fois rassurante et inquiétante. Rassurante car l'entrée du port se trouve ainsi dégagée, et Janislav pourra faire sortir sa précieuse "Lune Noire". Inquiétante, car l'ennemi ne prévoyant pas de retraite pour l'équipage de ses barques, semble sûr de sa victoire. Peut-être, Crok le sanglant craint-il la catapulte tristement célèbre du bateau du "Vautour" ? Nul ne peut le dire à sa place ... La chute de projectiles enflammés redouble. Ils sont accompagnés d'une grêle de carreaux d'arbalète, beaucoup plus meurtriers. La décision de Janislav est prise : la "Lune Noire" est sa dernière chance et elle doit quitter le port !

Plusieurs hommes commencent alors à charger les marchandises les plus précieuses. Un va-et-vient incessant s'établit entre l'entrepôt B et le navire. Pendant ce temps, profitant de l'abri de la jetée, les premières barques commencent à accoster à l'extérieur de L et un féroce corps à corps s'engage sur le quai.

Que deviennent nos PJ pendant cette tempête ? Leur expliquant la gravité de la situation, et précisant qu'ils n'ont nulle grâce à espérer de Crok, Janislav leur demande leur aide pour accomplir son plan. S'ils acceptent ils ne seront éventuellement plus prisonniers, jouiront d'une liberté complète de mouvement et seront parmi les premiers à embarquer sur le navire. De toutes façons, même s'ils refusent, Janislav les fera monter à bord de la "Lune Noire". En cas de besoin, ils iront simplement à fond de cale. Janislav respecte toujours ses intuitions et il est convaincu que ces "étrangers" constituent une marchandise précieuse. Son plan est simple : embarquer le maximum de soldats, quitter le port et sortir ainsi de la nasse que lui a préparée Crok. La "Lune Noire" pourra aborder un peu plus loin sur la côte. Un itinéraire connu seulement du chef permet de

rejoindre les grottes, et la bande sera ainsi dans une position beaucoup plus favorable pour régler son compte à ce chien de Crok.

LA FUITE DE LA LUNE NOIRE

CEPENDANT que les assaillants avancent parmi les premières maisons, avec beaucoup de prudence, mais sans rencontrer plus qu'une résistance limitée, d'un coup, la "Lune Noire" largue les amarres et s'éloigne du quai. Quelques pirates retournent alors en courant vers les barques pour tenter un abordage, mais il est trop tard (Sauf si le MJ a envie de jouer un "abordage" !).

Le bateau franchit la jetée, le vent commence à gonfler les voiles, mais les rames continuent à battre l'eau frénétiquement. Janislav décide à son tour de longer la côte, suivant le chemin par lequel l'autre navire, maintenant invisible, est apparu. C'est le moment que choisit le navire marchand des Sandars pour apparaître à l'horizon. Après quelques hésitations, et l'échange de quelques signaux lumineux de reconnaissance, les deux navires font voile l'un vers l'autre. Janislav espère obtenir l'appui de l'équipage de son client. L'accord ne se fait pas, le capitaine marchand, prudent, préférant garder une sage neutralité dans le conflit. Par contre, à ce moment, les aventuriers pourront changer de bord, et passer sur le bateau Sandar. Un autre passager va participer de façon clandestine à ce transbordement : il s'agit de Minguel le clerc qui accompagnait la caravane (au cas où le personnage aurait eu une triste fin pendant l'attaque, le MJ pourra faire jouer son rôle ultérieur par Sikku l'assassin, alias Raslo, le pseudo malade). Les joueurs auront l'occasion de le rencontrer pendant la traversée puis il disparaîtra une fois arrivé à Mériandor. S'ils l'interrogent, l'homme les informera qu'il doit effectuer une nouvelle mission pour le compte de Janislav. Il sert en quelque sorte d'agent de renseignements. En réalité, nous verrons un peu plus loin dans ce livret qu'il agit pour son compte personnel. Les Sandars ne tolérant aucun trouble sur leur bateau, ils assureront éventuellement la protection de Minguel, au cas où l'un des aventuriers aurait un compte personnel à régler ... Le capitaine n'ayant pas de marchandises à charger, et ne voulant pas prendre de retard sur son voyage, reprendra aussitôt la haute mer. Huit jours de traversée, que le MJ pourra agrémenter de quelques péripéties à son goût, et le port de Mériandor, destination de la "Corl Mivell", apparaîtra à l'horizon.

Le cours des événements que j'ai décrit pourra paraître bien linéaire, et peut-être un peu trop déterministe au MJ conduisant la quête. Je rappelle qu'il ne s'agit là que de l'un des cheminements possibles. Le cadre proposé ici, et les détails

figurant dans les plans du livret 2, permettent aux joueurs d'envisager d'autres actions, et au MJ d'imaginer d'autres péripéties. N'oubliez pas cependant que la situation au Kirkwall devient plus critique de jour en jour, et que les aventuriers ont une quête à accomplir avant de se mettre au service du relativement sympathique Janislav. Ellessiel pourra jouer le rôle de "rappel à l'ordre" dans le groupe, si le MJ a des informations à faire passer.

LA LUNE NOIRE "HORS CAMPAGNE"

IL EST facile de jouer le présent scénario sans tenir compte de la quête initiale. Le groupe d'aventuriers, se déplaçant sur la route Sentillas-Issendil, pour une raison que le MJ déterminera, arrivera au refuge d'Izgoïn et se trouvera placé dans la même situation et devant les mêmes dilemmes que ceux énoncés plus haut. En cas de victoire des marchands, les PJ continueront tranquillement leur route vers Issendil. Le chef de la caravane leur proposera alors de faire partie de l'escorte, avec promesse d'une forte récompense à l'arrivée.

Si ce sont les pirates qui réussissent (le MJ pourra un peu "provoquer" cette situation en jouant sur l'équilibre des forces en présence), les aventuriers seront prisonniers et destinés au marché aux esclaves. Ils se trouveront placés de plein pied dans le conflit Janislav-Crok, leur objectif devenant alors, l'évasion à tout prix pour éviter les cales des esclavagistes.

CARACTERISTIQUES DES PRINCIPAUX PERSONNAGES :

JANISLAV : guerrier-magicien 5/6 - CP : 92/98 - ASC : 85 - PHY : 35/39 - DP : 7 (cotte de maille et bouclier) - Armes favorites : dague et épée longue - possessions particulières : un anneau "retour des sorts" -

MINGUEL : clerc 5ème cercle - culte apparent : Muth - Culte réel : Ternor - CP : 97 - ASC : 92 - PHY : 31/40 - DP : 5 - Arme courante : masse - possessions particulières : encens de méditation / bâton de soin / masse +4

Ludovic RASLO, alias SIKKU : assassin 5ème cercle - CP : 99 - ASC : 74 - PHY : 25/30 - DP : 7 - Arme favorite : dague +2 - possession particulière : néant - occupe provisoirement les fonctions de chef de la caravane.

Les autres personnages sont définis par des caractéristiques standard, fonction de leur classe et de leur niveau. Celles-ci pourront être éventuellement adaptées, fonction de la force du groupe d'aventuriers engagé dans la quête.



Troubles en Mériandor

LE CONTEXTE

MÉRIANDOR : une vieille cité portuaire, protégée par de hauts murs. Un centre de transit, autrefois important, pour les voyageurs désirant traverser la mer d'Arain en direction du lointain ouest ou pour ceux débarquant de l'Earsüd dans les grands bateaux Sandars. Le trafic des voyageurs a considérablement ralenti ces dernières décennies, et seul le commerce des marchandises donne encore à la ville une animation importante.

Comme souvent dans les lieux où le négoce est roi, il y a deux institutions, deux guildes plus exactement, qui ont pris une importance primordiale dans la vie politique de la cité : l'une travaille au grand jour, installée dans des demeures somptueuses et paradant fréquemment aux banquets de notables, il s'agit de la guilde des marchands ; l'autre, son opposé apparent, préfère l'ombre des ruelles et les bouges des bas-fonds de la ville, je parle cette fois de la guilde des voleurs.

Depuis bon nombre d'années, ces deux groupements aux intérêts pourtant divergents, se côtoient sans trop de heurts, l'un acceptant de payer à l'autre un tribut assez élevé, le second acceptant, en échange, de limiter ses exigences et de

faire régner un certain ordre "intramuros."

Le bailli GUILORD, haut dignitaire de la guilde des marchands, savait parfaitement tenir compte de cet équilibre précaire en exerçant depuis cinq années ses fonctions de maire de la ville.

L'époque des élections au conseil communal approchait, et chacun aurait pu croire que cet événement rituel allait se dérouler sans troubles. Mais soudain, il y a deux mois de cela, la situation commença subrepticement à se dégrader : agressions d'origine inconnue contre des marchands refusant de payer une dîme devenue soudainement trop élevée, arrestations brutales de truands connus comme étant des protégés du bailli ... Bref, il semblait bien que les guildes soient toutes deux infiltrées de façon discrète mais efficace, par des gens décidés à semer la panique dans la ville. L'émotion enfla peu à peu, et atteignit son point culminant le lundi 3 Mai, avec l'assassinat en pleine rue (un carreau d'arbalète empoisonné dans le dos) du grand-maître des tire-laine et coupe-jarrets, le citoyen Nicolas JARNAC, dit "la fouine". Ce crime, qui aurait pu, en d'autres lieux et d'autres temps, passer pour un simple incident, prit à Mériandor des proportions considérables. Une révolte, apparemment bien encadrée, éclata dans le quartier du port. Les émeutiers en vou-

laient personnellement au bailli Guilord, et tentèrent de mettre le feu à sa demeure. La milice chargea sauvagement la populace, et de nombreux cadavres restèrent sur le pavé. Deux grands entrepôts dans lesquels étaient stockées des marchandises précieuses furent pillés : bref, le désordre s'installait, et tout semblait se passer à l'insu du bailli.

INTRO HORS-CAMPAGNE

LES AVENTURIERS sont tous supposés connaître Mélius le sage. Celui-ci reçoit un jour une dépêche en provenance de Mériandor, envoyée par son ami Corélius, magicien dans cette ville. Corélius explique la situation à Mélius et lui demande son aide pour éviter que les événements ne dégénèrent. Mélius, préoccupé par l'évolution du conflit de Kirkwall, ne peut intervenir personnellement et demande à un groupe d'amis d'aller enquêter et si possible solutionner le problème à sa place.

Arrivés à Mériandor, les aventuriers sont reçus par Corélius qui leur explique la situation d'ensemble. Il leur fournit ensuite un logement sur le port pour leur permettre de travailler dans de bonnes conditions.

Note MJ : l'un des serviteurs de Corélius, à la solde de Guilord, prévient son maître de la présence du groupe d'étrangers dans les murs de la cité.

INTRO CAMPAGNE

LE GROUPE d'aventuriers de retour des Monts Karadorn débarque à Mériandor au cœur de cette situation, apparemment peu en rapport avec sa quête. Après la traversée mouvementée qu'ils viennent de vivre à bord de la Corl Mivell, vous pourrez raisonnablement proposer à vos joueurs de passer un jour ou deux à se reposer dans une auberge confortable du port. D'autant plus qu'il pourrait être intéressant pour eux d'attendre le départ d'une caravane pour remonter vers le nord. Un autre personnage a débarqué en même temps qu'eux à Mériandor : il s'agit de MINGUEL (à remplacer éventuellement par Sikku). Le personnage a aussitôt disparu dans les bas-fonds de la ville ... Une autre séparation a lieu sur les quais du port : Ellesié va prendre congé du groupe. Ses pas doivent maintenant la conduire vers le lac d'opale où elle espère retrouver certains des siens, et la quête d'Emrod n'est point la sienne. De toutes façons, les élections au poste de bailli de Mériandor n'auraient guère concerné nos voyageurs si ...

INCIDENTS SUR LE PORT

TOUT commence de façon bien banale, un soir, à la taverne de la Choie en Corne, sur le vieux port. Plu-

sieurs clients de la taverne, apparemment des marins, prennent à parti le groupe des voyageurs. Les sarcasmes concernant la tenue, l'apparence physique des "étrangers" sont peu à peu remplacés par des bousculades, des coups ... et l'incident dégénère en bagarre, sans que personne ne puisse rien faire. Tout cela sent la provocation à cent lieues à la ronde. D'ailleurs, au bout de quelques minutes de violence, la milice intervient, prend le parti des marins, et procède à l'arrestation des voyageurs "qui n'auront qu'à s'expliquer au guet".

Note : il ne s'agit pas d'une simple patrouille de surveillance, qui se compose d'ordinaire de sept hommes, mais d'un détachement de vingt soldats physiquement bien bâtis, et bien armés, commandés par un officier supérieur. L'homme semble muni d'ordres bien précis, et ne souhaite pas voir la discussion s'éterniser.

Après quelques pas dans la ruelle, la troupe se dirige d'un pas décidé vers les quais. L'officier invite alors les aventuriers à se rendre à bord d'un navire, amarré à quelques dizaines de mètres de la jetée, où, précise-t-il, "une personnalité souhaiterait les rencontrer." Son ton est beaucoup plus courtois, mais son attitude reste ferme. En cas de refus, l'affrontement est inévitable, et il n'est pas évident qu'il tourne à l'avantage des voyageurs ...

Note : au besoin, faire intervenir une seconde patrouille pour convaincre les joueurs qu'ils ont intérêt à discuter !

A bord du bateau, le groupe est reçu par le bailli GUILORD en personne (les personnages ne le connaissent pas mais il se présente). Après un exposé rapide de la situation (voir le début de ce récit), il fait part aux voyageurs de ses inquiétudes, avec beaucoup de sincérité, et sollicite leur aide pour une petite mission de renseignement.

Note : si les joueurs s'étonnent du choix de leurs personnages, le bailli leur expliquera qu'il possède certaines informations secrètes sur leur mission (Minguel est responsable des fuites mais le bailli se gardera bien de le dire), et étant donné les capacités dont ils ont fait preuve jusqu'à présent, ils semblent parfaitement qualifiés pour s'acquitter de la tâche qu'il leur propose.

GUILORD ne pense pas que les événements actuels se déroulent de façon fortuite. Il est convaincu qu'il s'agit d'une machination, et que quelqu'un d'important dans la ville manœuvre pour le discréditer et l'empêcher d'être réélu. Par souci d'objectivité, dit-il, il ne veut pas influencer les enquêteurs, et ne leur propose aucun nom, afin qu'ils puissent chercher dans toutes les directions ...

Le marché qu'il propose est simple (et montre bien qu'il s'agit là d'un homme habile, habitué à traiter les affaires les plus complexes) :

"Trouvez qui, parmi mes proches, manœuvre pour créer le chaos, et vous saurez que je suis un homme capable d'une grande générosité ! Au cas où vous

accepteriez de débarrasser la ville de cet indésirable et de ses complices, ma reconnaissance serait sans limite."

Guilord offre aux aventuriers l'appui de quelques éléments sûrs de la milice, une somme coquette pour couvrir leurs frais de séjour, ainsi qu'une escorte discrète (fausse caravane de marchands) pour quitter la ville en toute sécurité. Il leur promet aussi de garder pour lui les informations qu'il possède sur leur mission, informations, dit-il sur un ton menaçant, qui intéresseraient vivement la guilde des voleurs ...

Avant d'aller plus loin, et de présenter les différents lieux où les joueurs vont évoluer et se procurer les renseignements indispensables à l'accomplissement de leur mission, il est temps d'éclairer la lanterne du maître de jeu sur la réalité des événements qui se sont déroulés ...

UNE VERITE BIEN DIFFERENTE

L'HONNETETE de Guilord n'est en fait qu'une façade dissimulant habilement des agissements sordides : trafics illicites, vols divers et corruption. Le personnage est si peu recommandable qu'il a fini par dégoûter peu à peu l'un des ses anciens amis pourtant lui-même peu scupuleux, à savoir JARNAC "la fouine". Plusieurs coups bas ont fini par provoquer entre les deux hommes, tout d'abord un certain froid, puis une sourde hostilité ...

Note importante : très peu de gens cependant sont au courant de la rupture entre les deux hommes. Guilord a été suffisamment habile pour ne pas l'ébruiter, et Jarnac de son côté était un homme plutôt renfermé. Les élections approchent et le bailli est sûr d'être réélu, son seul opposant, Jan d'ESCOVIAC, capitaine du port, n'ayant que peu d'appuis dans la population et dans les deux guildes. Sûr d'être réélu ... sauf si "La Fouine" lâche certaines révélations, certains papiers compromettants qu'il a réussi à rassembler au sujet de l'honorable Guilord ... JARNAC devient beaucoup trop encombrant ! Le bailli décide de s'en débarrasser et fait appel, pour cette tâche délicate, au second de la victime, un ambitieux surnommé Gil "NEZ CASSE". Comme le chef de la guilde des marchands n'en est pas à une manipulation près, il décide de créer de toutes pièces un enchaînement d'événements qui feront porter toute la responsabilité du crime à son concurrent, d'Escoviac. Au cas où Jarnac lui aurait déjà communiqué certains documents compromettants, mieux vaut faire d'une pierre deux coups et déconsidérer préventivement l'éventuel opposant. Le crime ne viendra donc qu'après un long enchaînement d'incidents tous provoqués alternativement par deux complices discrets mais efficaces du bailli, "Nez Cassé" et l'officier dont les aventuriers vont faire connaissance le premier soir à la taverne. Suprême habileté, le bailli se dit que la situation sera encore plus avantageuse pour lui si le pseudo complot est dénoncé

par une troisième force, neutre dans le conflit, à savoir ... le groupe d'aventuriers qu'il a choisis comme victimes ...

En résumé, le drame qui est en train de se jouer a eu, ou a encore, cinq acteurs principaux, volontaires ou non :

- GUILORD, bailli de Mériandor, chef de la guilde des marchands, premier candidat aux élections, et chef d'orchestre du drame, aidé par deux complices
- l'officier STERVEN de la milice,
- Gil "NEZ CASSE", sous-chef de la guilde des voleurs.
- Nicolas JARNAC, "La Fouine", chef de la guilde des voleurs, décédé.
- Jan d'ESCOVIAC, capitaine du port, second candidat aux élections.

PREMIERES PISTES

DES le début de leur enquête, les aventuriers vont avoir à leur disposition une série de faux indices qui leur seront aimablement révélés par différentes personnes qu'ils vont rencontrer : mendiants très "causants", gardes de la milice, honnêtes citoyens, très "aimables". La teneur des propos de tous ces témoins sera à peu près la même : "Savez-vous qu'il y a un second candidat aux élections ? (vrai), que cet homme a autrefois appartenu à la guilde des assassins d'Ernvär, la Ficelle Noire (faux) et qu'il est en relation étroite avec l'un des chefs de la guilde des voleurs de notre bonne cité, un nommé Nez Cassé (vrai, voir plus loin) ? Ou bien : "Oui, derrière tous ces événements il y a certainement un chef occulte ! On a vu bien souvent cette crapule de Nez Cassé dans les émeutes, surtout lors du pillage des entrepôts du bailli !" ... Bref, la bobine du fil qui doit conduire les aventuriers à accuser d'Escoviac en passant par Nez Cassé commence à se dérouler. Mais attention, tout ceci se déroule avec finesse ! Le bailli est un homme habile, et il a bien chapitré ses acteurs !

Note : le MJ devra faire attention au jeu de ses PNJ.

- Si les indices sont trop évidents, les joueurs n'y croiront plus dès le départ.
- S'ils ont au contraire trop de mal à mettre à jour la fausse piste, il manquera le grain de sel qui doit leur permettre de découvrir qu'ils sont manipulés. Du doigté !

Si le groupe est trop méfiant, Guilord ira jusqu'à faire remettre aux aventuriers (par un des sbires de Nez Cassé) une fausse lettre, signée d'Escoviac, donnant ordre à Nez Cassé d'assassiner Jarnac.

Il sera très facile de filer cette fripouille de Nez Cassé. Celui-ci se rend à plusieurs reprises chez le capitaine du port, entre dans sa demeure par la grande porte, grâce à un complice, puis ressort quelques instants après, sans avoir vu d'Escoviac bien entendu ! Le capitaine, interrogé, niera, et pour cause, avoir reçu un tel visiteur, et Nez Cassé fera semblant de prendre toutes les précautions possibles et imaginables pour accomplir son travail. Une surveillance beaucoup plus serrée et beaucoup plus difficile permet-

tra aux aventuriers de se rendre compte que le truand se rend aussi chez Guilord, à la tombée de la nuit, pour y recevoir ses ordres. Mais attention ! le numéro deux des voleurs est beaucoup plus habile qu'il n'en donne l'impression, et la maison de la guilde (c'est là qu'il demeure en permanence) ne comporte pas qu'une issue (voir description des différents lieux, à ce sujet ...).

Mais alors, me direz-vous, la culpabilité du capitaine risque de paraître évidente aux joueurs, comment ceux-ci vont-ils découvrir qu'ils sont manipulés ? Tout va dépendre du sérieux avec lequel est menée l'enquête, puisque celle-ci a deux niveaux. Suivant l'efficacité des joueurs, le MJ pourra rendre apparent tel ou tel indice. Voici quelques éléments permettant aux enquêteurs de découvrir la réalité des faits :

- tout d'abord, nous l'avons déjà mentionné plus haut, une simple question d'ambiance. La facilité avec laquelle les témoignages et les preuves s'accumulent est troublante.

- un certain nombre d'erreurs a été commis par les complices du bailli. L'affaire du pillage en est une. Les soldats de la milice bavardent beaucoup. On dit que la nuit de cet acte de vandalisme, plusieurs convois de chariots transportant des ballots de marchandises sont sortis par la porte sud de la ville. Certains hommes de l'escorte ont été identifiés comme étant des miliciens en civil ... *"D'ailleurs mon cousin m'a dit que les chariots n'étaient allés qu'à quelques lieues de Mériandor, se cacher dans une ferme appartenant au bailli ... Etrange ! étrange !"*

- D'Escoviac, voyant la rumeur publique se tourner peu à peu contre lui, avouera aux aventuriers qu'il possède un document important qui lui a été remis par Jarnac, quelques jours avant sa mort. Malheureusement, il est incapable de déchiffrer la missive du truand, car il faut pour cela, une grille qu'il ne possède pas. A ce propos, les aventuriers décideront peut-être de se renseigner sur l'endroit où habitait le chef des voleurs (voir description des lieux principaux). Une fouille très approfondie de la chambre de "La Fouine" leur permettra de découvrir la grille de décodage. Mais attention, l'appartement est occupé jour et nuit par les hommes de Nez Cassé.

Le document en possession de d'Escoviac est accablant pour le bailli : certes, les accusations ne sont pas complètes puisque "La Fouine" devait faire plusieurs livraisons, mais il y a déjà largement de quoi faire tourner l'opinion publique contre son maire actuel !

- Dès que les aventuriers commenceront à avoir quelques soupçons sur la vérité, la recherche des preuves de la machination du bailli va s'en trouver grandement facilitée. Des filatures efficaces de Steven ou de Guilord mettront rapidement en évidence leur relation avec "Nez cassé". A plusieurs reprises, le nouveau chef de la guilde des voleurs et le lieutenant de la milice se rendent à l'extérieur de la ville à l'endroit où ont été déposées

les marchandises se trouvant dans l'entrepôt du maire la nuit du pillage. On apprendra à ce propos que toutes ces marchandises n'appartenaient pas personnellement à Guilord, mais que beaucoup étaient simplement entreposées par d'autres petits marchands de la ville. Le bailli ne leur a pour l'instant proposé aucun dédommagement, se contentant de promesses vagues pour "le jour où les infâmes scélérats auteurs du vol seraient capturés"...

LE DENOUEMENT (ou CRIME ET CHATIMENT !)

PLUSIEURS dénouements sont possibles fonction de ce que les joueurs auront vu (ou pas vu !) dans cette intrigue.

S'ils rentrent jusqu'au bout dans le jeu du bailli, celui-ci pourra réaliser son but, à savoir se débarrasser d'un concurrent honnête, gênant. L'enquête aboutira rapidement à l'arrestation de Jan d'Escoviac, qui sera accusé d'assassinat, de troubles de l'ordre public, de conspiration contre la personne du bailli, et sera mis à mort avec la plus grande diligence. GUILORD en profitera pour mettre en valeur son rôle de martyr, et sera réélu "haut la main", les foules étant très sensibles à ce type de manipulation. Les aventuriers seront chaudement félicités, recevront la récompense promise, puis pourront reprendre tranquillement la route du Nord, avec une escorte ... A la première occasion cette troupe, renforcée par quelques brigands à la solde de "Nez-cassé" se jettera sur eux, et fera ainsi disparaître d'éventuels témoins gênants pour la postérité. La quête d'Emrod, ou la mission confiée par Mélius, se termineront ainsi sans gloire, dans un infâme borborygme politique...

La deuxième issue possible pour le groupe consiste à abandonner purement et simplement l'enquête, et à fuir la ville. Il est bien évident que le bailli et ... le Maître de jeu (!) ne l'entendent pas de cette oreille. Il sera facile de tout mettre en oeuvre pour bloquer cette solution sans gloire également ...

Troisième issue enfin, et j'espère que vos joueurs seront suffisamment perspicaces pour la trouver : accumuler les preuves de la trahison du bailli, pour réussir à le déconsidérer auprès des autres marchands de la guilde, et auprès des notabilités. Je dis bien "accumuler" car on ne fait pas choir aussi facilement de son piedestal un homme qui est installé au pouvoir depuis de longues années. De plus D'Escoviac, naïf et réservé, ne prendra ouvertement parti contre le maire que lorsqu'il sera sûr de son fait.

Quelles preuves faudra-t-il rassembler pour obtenir un "témoignage accablant" ? Le parchemin de Jarnac est l'une des plus importantes. Il faudra également convaincre certaines personnes de témoigner (menaces ou soudoiement délieront sans doute la langue de quel-

ques miliciens ou d'anciens amis de Jarnac, toujours présents dans la guilde et acceptant d'un mauvais oeil la domination de "Nez-cassé"), et prouver le transfert des marchandises soi-disant volées dans un local appartenant en fait au maire. Au maître de jeu d'apprécier les éléments qui lui seront fournis. La ferme où sont entreposées de nombreuses marchandises provenant des différents trafics de Guilford, contient également des registres et des cahiers d'inventaires qui peuvent permettre de prouver pas mal de malversations.

Si l'enquête aboutit à ce résultat, Guilford sera destitué de ses fonctions de bailli, qui reviendront provisoirement à un conseil de notables. Il sera arrêté et mis aux fers, à moins qu'il ne réussisse à s'enfuir. Steven et "Nez-cassé" tenteront un dernier coup de force pour s'emparer de la ville, et surtout pour "liquider" les étrangers responsables de l'arrestation de leur maître. D'Escoviac doit pouvoir rapidement reprendre les choses en main. Certains éléments des deux guildes, ainsi que de la milice, lui prêteront rapidement allégeance, et il devrait pouvoir "mâter" la rébellion. Les aventuriers seront chaudement remerciés pour leur intervention. Les promesses de récompense faites par Guilford ne tiendront plus évidemment, mais D'Escoviac saura se montrer généreux. Quelques pierres précieuses transiteront de sa cassette personnelle à la bourse sans doute bien dégarnie des aventuriers, mais il ne pourra par contre leur proposer d'escorte pour la suite de leur mission (on sait d'ailleurs maintenant ce que signifiait le mot escorte dans la bouche de l'ancien maire !). Les portes de la ville sont ouvertes et la route du nord attend nos amis.

Note : un autre personnage, déçu par cette fin de l'histoire, empruntera une heure ou deux avant la même sortie. Il s'agit du noir "Minguel", poursuivant une quête toute personnelle au service de sa divinité du chaos...

LIEUX IMPORTANTS POUR LE DEROULEMENT DU SCENARIO

La Maison de la guilde des voleurs :

Elle se trouve dans l'une des petites ruelles sombres et tortueuses que l'on peut suivre lorsque l'on quitte le port pour revenir vers le temple de Muth. A priori, rien ne la distingue des autres bâtisses de la ruelle. Son entrée n'a rien d'imposant ; il s'agit d'une simple porte de bois située juste à côté du cabaret des "deux Morts qui parlent" (NDA : Merci Zévaco !). Seul indice troublant pour un promeneur nonchalant, toutes les maisons avoisinantes sur ce côté de la rue semblent inhabitées, et ont leurs volets clos. Ce détail peut surprendre car la ville de Mériandor, comme beaucoup de ports de la côte, est surpeuplée et les gens s'entassent littéralement dans les quartiers pauvres. Tous les pauvres hères qui s'arrêtent parfois devant cette porte, avec l'intention évidente d'entrer, semblent obéir à un rituel précis. Ils font d'abord tourner d'un tour

le lourd anneau métallique qui tient lieu de heurtoir, puis ils frappent lourdement trois coups espacés. Un guichet s'ouvre alors en-dessous du heurtoir, et un échange rapide a lieu par cette ouverture. Le mendiant passe sa main à travers la porte et présente une clé qu'il reprend tout de suite. On entend alors le bruit caractéristique d'une énorme serrure que l'on déverrouille et la porte s'ouvre... Deux petits incidents peuvent se produire si l'on ne respecte pas les deux points principaux de ce processus. Tout d'abord, le mouvement circulaire de l'anneau désamorce le tir d'une lourde arbalète située derrière un volet, dans la maison d'en face et seul le respect du code frappé permet l'ouverture du guichet (Rassurez vous : nulle mécanique infernale derrière ces pièges ! simplement l'oeil et l'oreille attentifs d'un guetteur placé en vis à vis de la porte et prévenu par une sonnette). De plus, une lame tranchante placée en dessus du guichet punirait bien cruellement celui qui présenterait autre chose que la clé demandée. Signalons par ailleurs au MJ que la cave du tripot communique également avec le repaire de la guilde, et qu'en cas d'urgence la plupart des voleurs passent par là. La porte de la rue, bien visible, est réservée aux mendiants et aux espions.

Pour la description intérieure qui va suivre, les numéros indiqués se réfèrent au plan du livret 2. Le cabaret est très fréquenté à toute heure du jour, et encore plus de la tombée de la nuit jusqu'à 2 ou 3 heures du matin. Les locaux de la guilde (Rez de Chaussée et premier étage) se remplissent surtout à la fin de l'après-midi, mais il y a toujours des voleurs qui y restent pour assurer la surveillance. Nous ne pouvons pas donner la répartition de ces personnages pièce par pièce, car cela supposerait que les occupants du bâtiment attendent gentiment 24 h sur 24 le passage des aventuriers... Un peu de réalisme que diable ! Voici une table permettant de déterminer l'occupation moyenne des différentes parties de la maison suivant l'heure du jour :

zone	matin	après-midi	soirée	nuit
taverne	1d4	3d4	3d6 + 3	2
R.D.C. (12-13)	1d4	1d4	2d6	1d4
Cave (02-05)	0	0	1d4	1d4
1er étage (garde-cantine)	1d4 + 2	2d4	2d6 + 3	1d4
1er étage (dortoirs)	3d4	0	1d4	12 + 3d6

Le chiffre de présence maximum à l'heure de pointe de la journée (entre 18 h et 21 h) se situe à environ 50 personnages de niveau et de qualification diverses (mendiants - assassins - voleurs - guerriers). Là encore le Maître de jeu jouera en souplesse, fonction des particularités du groupe. Pour déterminer la présence de "Nez-cassé" on pourra se baser sur les pourcentages suivants :

matin : 1-20 / Après-midi : 1-10 / Soirée : 1-80 / Nuit : 1-50

La taverne comprend une salle principale (14), grossièrement meublée, une salle de réunion à l'arrière (15), mieux aménagée, à laquelle les clients de passage n'ont pas

accès, un office (16) très sale, avec un escalier en pierre dans un angle, descendant vers les caves. Le patron et sa femme, une prostituée vulgaire et peu attirante, logent tous deux dans la salle 18. La fortune du patron est enfermée dans une cassette dissimulée sous une latte du plancher. A l'arrière du tripot, une petite porte permet de sortir dans la cour 17, encombrée de tonneaux, de débris divers et de caisses. Une enfilade de cours, de couloirs et de ruelles, permet aux occupants de la taverne de quitter les lieux discrètement.

Lorsqu'on a réussi à franchir la barrière de la porte piégée, on se retrouve dans un couloir très sombre (11) constamment surveillé par les occupants de la salle de garde 12. Dans cette salle se trouvent une table, quelques fauteuils, et un ratelier mural, rempli d'armes diverses : arbalètes, piques, halberdes et épées de différents modèles. Plusieurs gardes sont installés dans cette pièce, à toute heure du jour et de la nuit. En cas d'incident, un système d'alarme (tringlerie, cloche), leur permet de prévenir les occupants de la salle 22 à l'étage. Au fond du couloir, une porte à droite donne sur un escalier tournant montant à l'étage, et une autre porte, face à l'entrée, communique avec le premier entrepôt 13. Cette dernière ouverture est constamment fermée. Le chef de la guilde possède l'une des clés. Trois autres sont dissimulées dans des tiroirs de tables ou de bahuts, situés en 12, en 13 (pour pouvoir ouvrir de l'intérieur) ou en 22. De toutes façons, l'unique intérêt de la salle 13 est de permettre l'accès vers les caves, car les marchandises qui y sont stockées, de type alimentaire ou vestimentaire, ne sont que de peu de valeur.

A l'étage, la salle 22 tient lieu de salle de garde et de réfectoire, lorsque les voleurs ou leurs chefs souhaitent manger ailleurs que dans l'auberge. Le mobilier, extrêmement simple, ne comporte que de grandes tables, une dizaine de chaises, et un long buffet contenant la vaisselle. Vers l'entrée de la pièce se trouve un immense placard à l'intérieur duquel une dizaine d'hommes peuvent facilement se tenir. Il n'y a rien de bien intéressant à l'intérieur, sauf un double mécanisme permettant de piéger l'escalier : contrepoids et poulies permettant de faire basculer deux herses formant cage, puis de transformer une demi-douzaine de marches de l'escalier en trappe, précipitant ainsi les imprudents directement dans le réseau d'égouts qui circule au niveau des caves...

Le couloir 21, plutôt biscornu, est éclairé par plusieurs fenêtres donnant sur la cour arrière des "deux morts qui parlent". Il permet d'accéder au dortoir 23, à la chambre du chef 24 et à l'armurerie 25. Tout au fond, dans la boiserie, une porte secrète permet de communiquer avec le couloir d'une autre maison et de sortir dans la rue quelques dizaines de mètres plus loin. La petite pièce 26 est un petit peu différente des autres. Jarnac, un peu "artiste" sur les bords, y avait installé son "musée". Différents objets, plus ou moins décoratifs, provenant des larcins

les plus spectaculaires de la guilde, ou de ses exploits personnels y sont entreposés. Les visiteurs pourront y admirer plusieurs reliques de différents cultes, quelques tableaux ou sculptures, ainsi que plusieurs coffrets, vides, mais finement ouvragés. La clé est maintenant en la possession du nouveau chef, et la serrure, complexe, est difficile à forcer, bien qu'elle ne soit pas piégée.

Les seuls objets ou documents de valeur, à l'étage, se trouvent dans la chambre du chef (24). Celle-ci, contrairement aux autres salles du bâtiment, est confortablement meublée et décorée : tentures, coffres, et jolis meubles. Un gros buffet, situé près de la fenêtre, contient de gros registres de comptes et d'inventaires, qu'un "mendiant" particulièrement "cultivé" vient compléter et mettre à jour tous les soirs avant l'arrivée du maître. La gestion de la guilde est faite avec sérieux. Chaque recette est soigneusement notée, l'auteur du larcin étant désigné par un numéro ou par un surnom. Quelques papiers personnels de "Nez-cassé" contiennent des révélations intéressantes pour les aventuriers : appréciations du nouveau chef sur quelques subordonnés restés fidèles à Jarnac, et que "Nez-cassé" envisage d'éliminer, mais surtout deux ordres pour des missions très spéciales, adressés au chef, et signés par Guilord. Ces deux papiers, que "Nez-cassé" a eu la bêtise de conserver, sont placés, ainsi qu'une cassette contenant des pierres précieuses de grande valeur, dans un tiroir fermé à clé et piégé. Deux têtes de moines placées sur la face avant du tiroir, peuvent glisser sur le côté. Celle de droite démasque une serrure bien classique, celle de gauche libère un mécanisme projetant trois aiguilles empoisonnées.

Les caves de la maison, bien aménagées, servent d'entrepôt aux marchandises volées par la guilde. 03 et 04 contiennent des objets divers de valeur moyenne. Les trésors de plus grande valeur sont situés en 06. Pour accéder en ce lieu, il faut tout d'abord découvrir la porte secrète dissimulée en 02, puis réussir à vaincre les deux créatures spéciales que "Nez-cassé" a logé en 05 pour surveiller son trésor : ce sont deux scarabés cerf-volant, monstres du 7ème degré, logés en 07. Lorsqu'ils veulent se rendre en 05, les chefs de la guilde prennent la précaution d'enfermer ces redoutables animaux, afin de libérer le passage. Pour ce faire, il faut d'abord faire passer de la nourriture en 07 à travers une rigole fermée par une grille et placée vers la porte secrète. Lorsque les deux scarabés sont rentrés dans leur logement, un mécanisme situé près de celui de la porte, permet de les enfermer.

L'appartement de Jarnac :

Situé rue de la poix, dans le quartier du port, à environ trois cent mètres des "deux morts qui parlent", il est occupé en permanence par une demi-douzaine de voleurs de la guilde, depuis la mort du propriétaire. Ces bandits l'ont complètement saccagé, et les aventuriers n'y trouveront plus aucun objet de valeur, à

part la grille permettant de déchiffrer la lettre qu'il a envoyée à d'Escoviac (improviser, après déchiffrement, un texte du genre "J'en ai assez de travailler pour vous, crapule. Le jour où tout votre sale commerce sera déballé sur la voie publique n'est pas loin. Serez-vous alors capable d'expliquer ce que vous avez fait des corps de ... ainsi que de la fortune personnelle de ...") et un plan détaillé de la maison de la guilde. Ces deux documents importants sont dissimulés dans la pièce 3, ancienne chambre à coucher du voleur. Une niche creusée dans le mur dans un angle de la salle, contient une statuette de la déesse Muth. Jarnac, chose surprenante, était en effet très croyant, et vénérât ce genre de reliques destinées à lui porter chance (les aventuriers pourront apprendre cette information auprès d'anciens fidèles du chef, pendant leur enquête). La statuette est encore en bon état. La tête et le haut du corps de la déesse ont reçu quelques coups bien visibles, mais personne n'a encore découvert que la sphère dont elle semble jaillir pouvait s'ouvrir en deux et qu'elle était creuse. Il n'y a aucun piège, mais l'ouverture est difficile à trouver !

La ferme entrepôt du bailli :

C'est en ce lieu que sont entreposées les marchandises provenant du pseudo-pillage des entrepôts du bailli. Il faut sortir de la ville par la porte de Folias, et suivre pendant environ une heure la route qui se dirige vers la pointe de la presqu'île. La ferme se trouve un peu à l'écart, dissimulée par un petit bois. On y accède par un chemin de terre. Au carrefour se trouve un ancien four à pain, transformé en poste de surveillance. Trois miliciens y résident constamment et contrôlent toutes les personnes qui font mine d'emprunter le chemin. Un autre poste de guet, où se trouvent trois soldats également, a été installé dans un vieux pigeonnier près du portail, à l'entrée de la cour. Au total, une douzaine de miliciens, à considérer comme des guerriers de 2ème cercle, et deux sergents (4ème cercle) assurent la garde des bâtiments. Une dizaine de chevaux sont installés dans l'écurie 1. La grange 2 a été transformée en entrepôt. Plusieurs anciens box à chevaux (3) ont été transformés en cellules. Le bailli peut y faire enfermer pendant quelques jours ou quelques mois les personnes qui lui ont désobéi. Pour l'instant, ces cachots improvisés sont vides. La grange n'est pas spécialement gardée, mais en cas d'alerte, plusieurs soldats peuvent se placer en embuscade dans le couloir secret 4 et tirer à l'arbalète par des meurtrières creusées dans le mur du fond, sur des visiteurs indésirables.

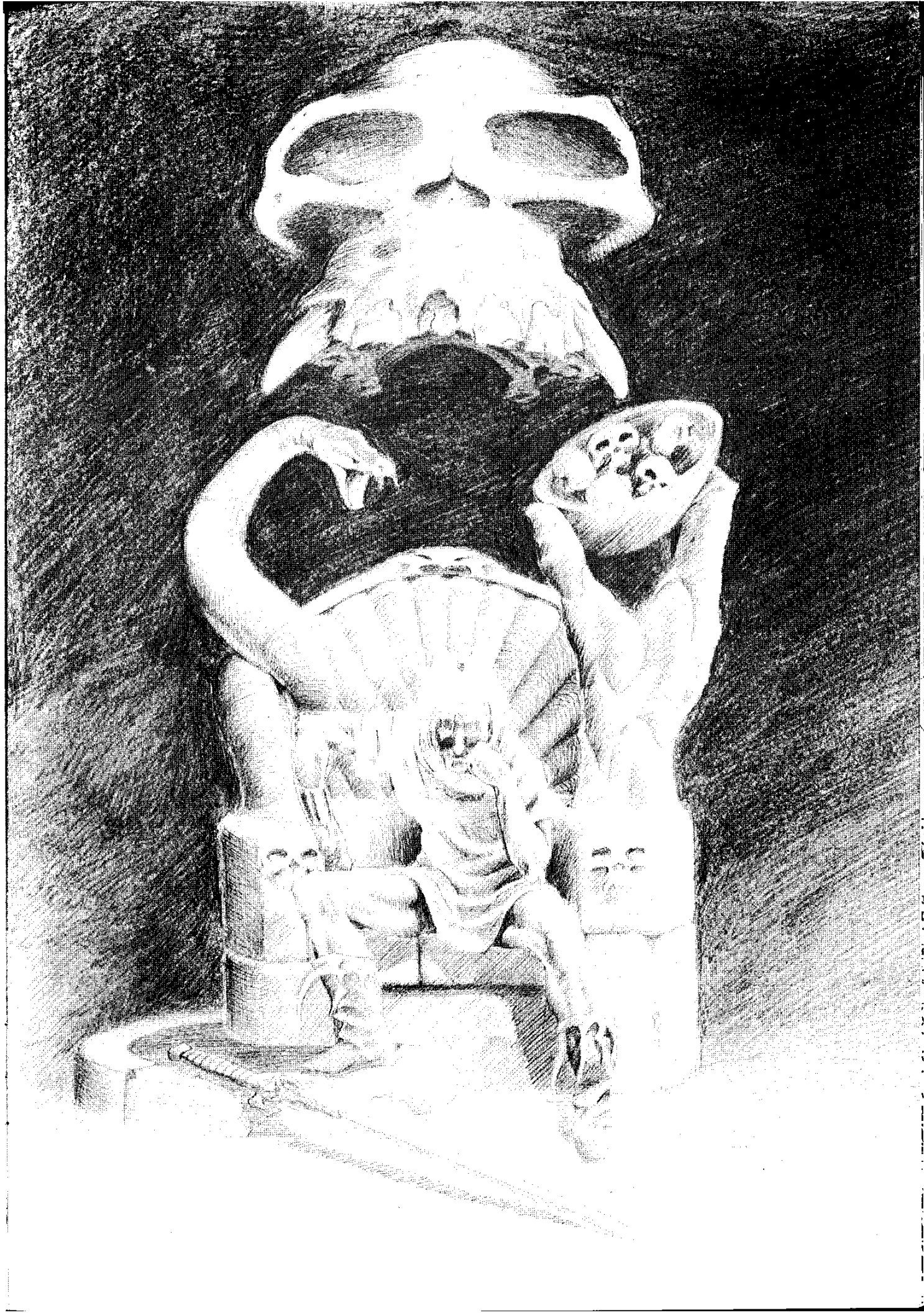
L'aménagement des différentes parties du bâtiment d'habitation ne comporte rien de spécial. Les aventuriers vont explorer un lieu qui n'est ni un temple ni le palais d'un magicien. Il est donc logique qu'ils n'y découvrent aucun piège redoutable ni artifices fantastiques. Au contraire, le maire de Mériandor compte sur l'aspect anodin de l'endroit pour assurer sa tranquillité. Je préciserai sim-

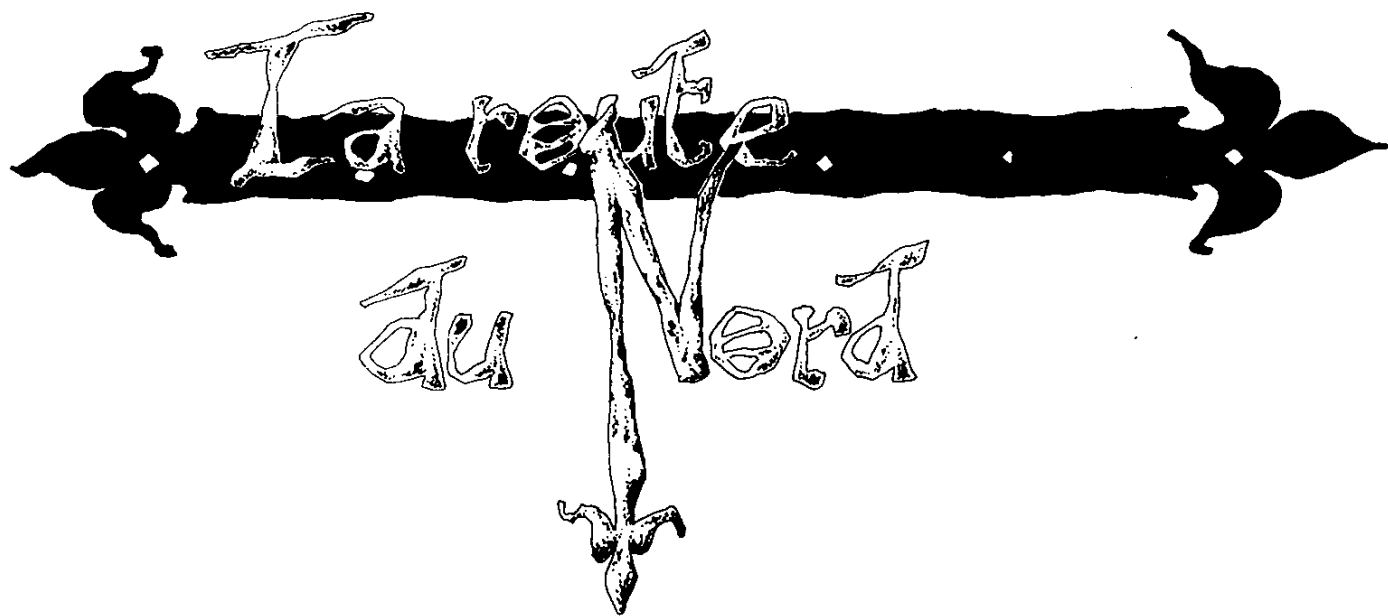
plement que les papiers compromettants que les visiteurs pourront découvrir en ce lieu sont enfermés à clé dans une simple armoire située dans la chambre 8. En cas d'attaque en règle de la ferme, un sergent tentera de s'enfuir immédiatement à cheval pour prévenir son maître. Il faut compter une heure de délai environ pour que des renforts (miliciens ou sbires de "Nez-Cassé") aient le temps d'intervenir.

PORTAIT DE DEUX CRAPULES

GUILORD : Il n'y a pas grand chose à rajouter à son sujet, en plus de ce qui a été mentionné dans le récit. Je préciserai que l'homme est plus diplomate que combattant, et qu'en cas d'affrontement physique, il serait à considérer au plus comme un guerrier de premier cercle. Il est toutefois extrêmement intelligent (INT : 100 sur table CP) et saura tirer parti au mieux de toutes les forces qui sont mises à sa disposition.

"NEZ-CASSE" : Voleur 8ème cercle - CP : 98 - ASC : 88 - PHY : 40/48 - DP : 4 - Armes : dague, épée courte - Il ne possède qu'un objet spécial : Il s'agit d'un "Rod of beguiling" qu'il utilise notamment avec les scarabés.





EN ROUTE POUR TRENDIL

PARTANT de Mériandor, il n'existe qu'un seul itinéraire véritablement rapide pour les pays du Nord. Il est donc logique que nos aventuriers l'empruntent pour se rendre dans les monts Falavielle, sur les bords du lac Mellùn. L'itinéraire est tout tracé sur la carte : Trendil, Rhû, Raflain, Narana, le lac Mellùn. La progression devrait être rapide, du moins les premières semaines, et les aventuriers devraient se retrouver confrontés sans tarder à leur dernière épreuve. Et pourtant, un danger plane sur le groupe. Ce danger se matérialise en la personne du clerc Minguel, serviteur de Ternor la pierre noire du chaos, dont le culte est issu directement des profondeurs du Gorgonoth. Depuis Mériandor, ce sinistre individu suit ou plus exactement précède les compagnons en quête, et il est bien évident qu'il manigance quelque infâme traquenard.

Au sortir de Mériandor, la route de Trendil traverse quelques plaines cultivées, puis s'engage dans un parcours plutôt sinueux au milieu des marais peu sympathiques qui longent l'Epale. L'endroit est plutôt mal famé et peut-être le Mj aura-t-il à coeur de tourmenter quelque peu les joueurs à cette occasion. Après avoir suivi le fleuve vers l'est pendant une

soixantaine de kilomètres, la route oblique vers le Nord, et arrive vers les contreforts des Monts Fanhur. Quelques gros bourgs agricoles viennent se loger dans le creux des vallons. De nombreux cours d'eau de faible importance descendent sur ce versant du Fanhur. Le paysage verdoyant est extrêmement agréable, surtout après la traversée des marécages noirâtres de l'Epale. Chacun des villages traversé possède une auberge et la plupart jouissent d'une fort bonne réputation. Le déplacement du groupe est donc jalonné par d'agréables haltes. Dans la plupart de ces hostelleries les conversations ont à peu près le même contenu : on se plaint des troubles qui éclatent parfois en certains endroits. On regrette le calme et la tranquillité d'antan. La vie dans les villages de montagne est beaucoup moins facile qu'il y a un siècle ou deux : des bandes de pillards se sont réinstallées dans les nombreux refuges qu'offrent les cavernes des montagnes, et il se passe rarement un mois ou deux sans que l'on ne parle d'un hameau isolé ou d'une grosse ferme qui ont été attaquées par d'infâmes créatures ... Certains disent même que les gobelins pousseront bientôt l'audace jusqu'à attaquer les villages des vallées si on les laisse faire. D'ailleurs à ce sujet, les marchands de la côte feraient bien de s'occuper un peu moins de leurs profits, et un peu plus du pauvre peuple ! Comment se fait-il que

seuls les plus gros bourgs, comme Anglas, disposent d'une milice pour se protéger ... Bref, le traditionnel discours sur l'insécurité, qui va se faire de plus en plus insistant, plus les aventuriers progresseront vers le Nord.

UN VILLAGE EN LIESSE

UN SOIR, deux jours environ avant d'arriver à Trendil, un spectacle différent de celui des jours précédents, va apparaître aux aventuriers. La route descend d'un petit col entre deux collines et l'on aperçoit à un kilomètre environ, les premières chaumières d'un bourg de deux à trois cents habitants. L'endroit se nomme Moulindor, et les Pj ont décidé d'y faire halte pour la nuit, car l'auberge jouit d'une excellente réputation. Pourtant, quelques détails incitent à la méfiance : une épaisse fumée noire s'élève en plusieurs points, aux abords immédiats, ou au centre même du village. Plusieurs chaumières, et quelques champs de céréales finissent de brûler ... A une centaine de mètres des premières chaumières, plusieurs corps sont étalés sur la route et dans les fossés. L'identification est facile : deux gobelins, bien armés, trois paysans munis de faux ou de longs coutelas. L'affrontement semble pourtant terminé, et on commence à entendre diverses rumeurs de fête populaire : chants, cris ... Les habitants sont rassemblés sur la place centrale, devant l'auberge, et entourent un homme de grande stature, juché sur une estrade improvisée. Le personnage semble véritablement adoré par la foule : chapeaux, écus et même chopes de vin sont lancés dans sa direction. L'entrée des aventuriers dans le village provoque d'abord une certaine méfiance, puis l'allégresse générale reprend le dessus, et les nouveaux arrivants sont entraînés vers l'auberge, avant même d'avoir compris l'objet de la réjouissance générale. Dans la salle de "l'homme en pipe", un autre personnage, courtaud et replet, accueille les étrangers, leur offre à boire, et leur explique le pourquoi de la fête.

Une bande de gobelins descendus de la montagne a attaqué le village la veille. Les habitants leur ont opposé une résistance farouche, mais beaucoup moins équipés que leurs opposants, ils ont dû céder et se rendre à leurs ennemis, pour éviter le massacre général. Le chef des gobelins a alors rassemblé tous les habitants du village âgés de moins de cinquante ans, les a fait enchaîner par ses hommes, et se préparait à les emmener en captivité. C'est à ce moment tragique qu'a débarqué l'homme que l'on est en train de fêter, avec deux compagnons. Tous trois ont immédiatement assailli les gobelins. Ceux-ci ont résisté un moment, puis ils ont pris peur en voyant les pouvoirs étranges dont disposait l'un de leurs trois attaquants (le récit du petit homme est haut en couleurs : un véritable feu d'artifice ! des explosions, des boules de

feu ! jamais je n'avais vu cela !). Ils se sont enfuis vers la montagne, il y a trois ou quatre heures, poursuivis par deux des héros, et maintenant nous fêtons le troisième, leur chef, qui nous a évité la honte de l'esclavage.

HEROS ET... MESSAGER

DANS le courant de la soirée, les aventuriers seront enfin en contact avec la vedette du jour. L'homme, sympathique au premier abord, déclare qu'il se nomme Savor. Il était de passage dans la région avec ses compagnons, et sa déesse, Muth, lui a dit qu'il devait venir au secours des malheureux de ce village. Modeste, il ajoute que c'est grâce à sa déesse qu'il a pu vaincre ces misérables athés. Savor est extrêmement locace et en peu de temps de conversation, les aventuriers apprendront beaucoup à son sujet ... Lui et ses compagnons sont les amis d'un puissant magicien d'une ville du Nord. Leur maître les a envoyés en reconnaissance dans la région, car il souhaite rencontrer un groupe d'aventuriers qui se dirigent actuellement vers le lac Mellun, pour y accomplir une bien noble quête. N'ayant encore rencontré personne correspondant à la description donnée par son maître ... Ken Serdometh, de Terrast (J'espère que le Mj a suffisamment bonne mémoire pour reconnaître là l'ami auquel Mélius est parti rendre visite après le départ du groupe) ils envisagent d'abandonner les recherches. Pourtant, la jeune elfe qu'ils ont rencontrée deux jours auparavant, à l'est du village, leur a bien confirmé l'existence du groupe de compagnons. A ce moment de son récit, Savor va dévisager les membres du groupe un par un et leur demander si par hasard ... Si les PJ hésitent à répondre affirmativement, ou prétendent ne pas être au courant, Savor va insister de plus en plus lourdement. Il montrera un parchemin avec le sceau de Serdometh, et précisera que celui-ci, après avoir rencontré Mélius, a effectué de nombreuses recherches dans ses archives personnelles, et qu'il a découvert une information capitale au sujet de l'épée.

Note : il est indispensable que le personnage de Savor inspire naturellement une certaine confiance au groupe. Son exploit de l'après-midi lui donne un certain prestige : on imagine difficilement un personnage de basse moralité, accomplir un acte aussi chevaleresque en refusant toute récompense autre que l'honneur, ce qui est le cas. Par ailleurs, il est très bien informé sur les objectifs du groupe et possède des informations connues de Mélius seul, ou éventuellement d'Ellesiel (ou d'un troisième personnage dont nous reparlerons plus loin !). Un détail important : je précise qu'une tentative de détection d'alignement ne donnera aucun résultat précis, comme si le clerc disposait d'un moyen de protection contre ce genre d'incursion dans son intimité. J'en

reparlerai).

Serdometh s'est installé dans un ancien monastère qui se trouve à une journée de marche du village. Il a choisi cet emplacement très central pour que ses envoyés puissent rayonner très facilement et surveiller la plupart des chemins qui remontent vers le Nord. Savor invite les aventuriers à le suivre, dès le lendemain, et à rencontrer son maître. Le monastère se trouve un peu à l'écart de la route, en direction de Trendil, et le détour ne rallongera pratiquement pas leur trajet.

QUAND LA VERITE ET LE MENSONGE SE MELENT ETROITEMENT

CERTAINS des propos de Savor recouvrent bien une réalité ... Quelques mots sur le personnage et surtout sur l'un de ses compagnons d'abord : si les aventuriers ont une très bonne mémoire, et s'ils prennent la peine de se renseigner en détail sur les compagnons du clerc, peut-être identifieront-ils quelqu'un qu'ils ont déjà rencontré, à savoir Minguel, le soi-disant serviteur de Muth. Celui-ci, chevauchant à bride abattue, a réussi à distancer le groupe et à joindre, non loin de Trendil, l'un des grands maîtres de son ordre Rude SAVOR. Il a eu tôt fait de livrer à celui-ci les informations qu'il possédait sur la quête et sur le danger que présentait l'aboutissement de celle-ci. Savor a été très intéressé d'autant plus que d'autres informations lui étaient parvenues par un autre chemin quelques jours auparavant. Un magicien du nom de Vicélas, attaché aux mêmes projets chaotiques que lui, est revenu d'un voyage au Gorgonoth, accompagné de deux aides et d'un prisonnier de marque, à savoir le serviteur du mage Serdometh, capturé sur la route au sud de Beveren, alors qu'il portait un message important à Mélius.

Minguel, Vicélas et Savor n'ont eu aucun mal à délier la langue du pauvre apprenti, sous la torture, et à lui dérober les deux parchemins qu'il transportait. Ils ont ensuite recoupé toutes les informations en leur possession. Le sens du premier document, présentant le porteur comme envoyé du mage, était clair, par contre les informations contenues dans le second restaient indéchiffrables. Il leur fallait trouver un moyen d'attirer le groupe dans le repaire de Savor, afin de récupérer les derniers maillons de la chaîne d'indices permettant de trouver l'épée. L'idée de la pseudo-attaque de gobelins (car la scène à laquelle les aventuriers ont failli assister n'était que du théâtre de mauvais goût !), puis celle du faux rendez-vous avec Serdometh est alors sortie du cerveau tortueux de Minguel, et les trois compères l'ont mise en application.

Savor n'est donc qu'un faux adorateur de Muth. Lui aussi vénère Ternor, la pierre des ténèbres, et il n'habite en

F'élérianc que pour servir les desseins chaotiques de son maître Urreighem. Son alignement devient parfaitement apparent si l'on enlève le petit cristal brillant qu'il porte, enchâssé dans un pendentif, autour du cou.

Serdometh, pour sa part, se trouve toujours à Terrast. Il a bien fait une découverte capitale, qu'il communique à son ami Mélius dans l'un des parchemins, mais il n'est en aucun cas à la recherche du groupe. Il ne possède d'ailleurs pas assez d'informations pour le retrouver. Cette partie du récit de Savor est donc purement fictive.

Le magicien Vicélas a prévu un plan de rechange au cas où les aventuriers ne suivraient pas Savor vers le monastère. Une journée de marche plus tard, vers le nord, les PJ rencontreront le serviteur de Serdometh en piteux état. Vicélas se charge de le suggestionner quelque peu, afin que celui-ci affirme au groupe que son maître est prisonnier dans un monastère isolé à quelques lieues de là ...

UN MONASTERE TRANQUILLE

VICÉLAS, Savor et Ragos (un autre de leurs acolytes, clerc également) se sont installés dans la région il y a trois ans environ, à l'époque où Urreighem VI commençait toutes ses manoeuvres d'intimidation à l'égard des princes de Rhû. Le F'Elérianc étant l'une des régions les plus prospères de Fellendar, le prince du chaos choisit cette province pour expérimenter la technique d'infiltration qu'il allait ensuite appliquer au Royaume du Kirkwall. Il faut croire que cette stratégie de désordre sur les arrières du front était efficace puisqu'elle portait tous ses fruits dans le royaume voisin du Roi Endarnor. Tous les moyens étaient bons pour gêner l'adversaire et de petits groupes de serviteurs de l'ordre noir et de la tyrannie s'éparpillaient dans la région infiltrée pour y commettre toutes sortes de crimes odieux. A cette époque, plusieurs bandes de gobelins étaient descendues des monts d'Embrun pour s'installer dans les montagnes verdoyantes du F'Elérianc, cependant que divers groupes de voleurs, d'assassins, aidés de magiciens sans scrupules, investissaient les riches cités de la côte. D'autres serviteurs du chaos venaient répandre les paroles maudites des créatures souterraines qu'adoraient leurs maîtres, et Savor était de ceux-là.

Le monastère de Ranuz, situé dans une région stratégiquement intéressante, attira leur regard malfaisant. Ils se présentèrent un soir à la porte de ce lieu tranquille où l'on vénérât la grandeur de Muth et demandèrent l'asile pour la nuit au frère portier. Le lendemain, à l'aube, les cadavres de vingt moines s'alignaient dans le jardin, cependant qu'une dizaine d'autres, acceptaient, pour sauver leur peau, de se mettre au service des nouveaux maîtres du lieu. Les services de

nouveaux convertis n'étant pas assez sûrs à son gré, Savor préféra les éliminer les uns après les autres dans l'année qui suivit. Pourtant, le monastère continua à être habité par de nombreux moines à la longue robe noire. Certes, les rares visiteurs ne les apercevaient pas pendant la journée, prière oblige, mais certains paysans discrets avaient pu observer leur longue procession, se dirigeant le soir vers la chapelle. Vicélas installa un laboratoire dans la crypte, sous les jardins, mais il prit soin de ne se livrer à aucune expérience trop spectaculaire qui aurait pu attirer l'attention des habitants des environs sur le couvent. Quelques habitudes se modifièrent peu à peu : on ne voyait plus les moines travailler les terres fertiles qui entouraient le monastère, et la procession annuelle vers le sanctuaire de Trendil, à laquelle étaient conviés tous les habitants des villages environnants, fut supprimée. De moins en moins de gens s'approchèrent des bâtiments. L'endroit acquit peu à peu une bien mauvaise réputation sans que l'on n'eut pu avancer une raison quelconque.

Les aventuriers pourront apprendre une partie de ces informations en interrogeant les habitants des hameaux et des villages traversés après leur rencontre avec Savor. Je précise cependant que celui-ci ne leur laissera pas le temps d'interviewer de quelconques témoins, et préférera les entraîner le plus rapidement possible vers son repaire et ses complices.

LE REPAIRE DE RUDE SAVOR

LE MONASTERE de Ranuz se dresse au centre d'une petite plaine à quelques kilomètres à l'Est de la route de Trendil. A la sortie d'un petit bois, le visiteur aperçoit à environ deux cent mètres un bâtiment austère, ayant la forme générale d'un pavé et dépourvu de tours ou d'une quelconque ornementation architecturale. Le chemin conduit jusqu'à un porche voûté, et s'arrête devant une lourde grille en fer forgé. Les terrains avoisinants sont en friche, et seul un sentier étroit permet de faire le tour des bâtiments. On s'aperçoit alors qu'il existe un autre accès à l'intérieur des bâtiments : il s'agit de la grande porte en bois de la chapelle. En dessus de cette porte se trouvent quelques sculptures en mauvais état présentant le visage radieux de la déesse accueillant les pèlerins. Qui-conque aurait déjà visité les lieux quelques années auparavant, aurait du mal à reconnaître l'immense terre-plein où se rassemblaient les pèlerins en partance pour Trendil. Le terrain a été entièrement recouvert par les ronces et les arbustes sauvages.

Deux cas vont maintenant se présenter, suivant les conditions dans lesquelles les aventuriers vont débarquer au couvent.

S'ils se présentent seuls au monastère, arrivant par leurs propres moyens, ils pourront choisir leur point d'entrée. Le

maître de jeu se référera au plan détaillé des bâtiments ainsi qu'aux indications s'y rapportant.

S'ils arrivent guidés par Savor, celui-ci ouvrira sans peine la grille en fer forgé, et les invitera à traverser le magnifique jardin qui se trouve au centre du cloître. Son maître attend les visiteurs dans la bibliothèque du couvent, juste en face. L'intérieur du cloître est très bien entretenu : les jardins sont abondamment fleuris, et au centre se trouve un grand bassin dont l'eau, très claire, est sans cesse renouvelée par une fontaine. L'endroit est complètement silencieux, à part les nombreux chants d'oiseaux. Sous la galerie qui entoure le jardin, on aperçoit, derrière les colonnes, les portes des cellules où vivent les moines. Face au portail, se trouve une grande porte qui mène à la chapelle et aux salles de travail des clercs. Toujours aussi aimable, Savor indique volontiers aux visiteurs les différentes fonctions des bâtiments qui les entourent. Arrivé au bassin, le clerc propose au groupe de l'attendre un instant, le temps qu'il sonne la cloche de l'entrée pour avertir Serdometh.

Le premier incident se produit au moment précis où le clerc s'éloigne des PJ. Tout autour d'eux, la configuration du terrain semble changer brutalement : ce ne sont plus quatre allées qui convergent vers le bassin central, mais huit, et elles semblent s'allonger désespérément. La galerie du pourtour s'éloigne en proportion. Il n'y a plus un portail, mais huit, du moins est-ce l'impression fugitive qu'ont les aventuriers avant d'être entourés par un épais nuage de brouillard. La magie démoniaque de Vicélas est en action. Les quatre points cardinaux offrant maintenant une perspective identique, il peut être intéressant de tester le sens de l'orientation des PJ. Savent-ils seulement par quel chemin ils sont arrivés ? Un phénomène nouveau se produit dans cet univers chaotique : un chant religieux s'élève au coeur du brouillard, se rapprochant peu à peu, dans trois directions au moins. Les moines sont sortis de leur cellule et convergent vers le bassin. Sous les amples manteaux de toile noire ne se dissimulent que des visages osseux aux orbites creuses. Quelques lambeaux de chair adhérent encore par ci par là témoignent encore que ces corps appartenaient autrefois à des êtres humains. Ce ne sont plus que des automates sans âme, obéissant mécaniquement à leur maître tyrannique. Les PJ n'ont plus que deux solutions : affronter les morts-vivants, au nombre de quatre dans chaque allée (allée réelle bien sûr, le dédoublement étant illusoire), ou reculer dans la seule direction qui semble encore libre.

MOINES REINCARNES : créatures du deuxième degré - PHY : 12/16 - DP : 4 - armes variées - dégâts : 1d6 - autres particularités comparables à celles des squelettes -

Le chemin libre conduit vers la grande porte de la chapelle. Les aventuriers pourront l'atteindre sans problème. Par contre s'ils veulent forcer le chemin qui mène réellement au portail, ils trouveront celui-ci fermé et protégé par un sort de verrouillage. Les morts-vivants changeront de direction pour se rapprocher d'eux et la voix de Ragos, le deuxième clerc, s'élèvera alors, provenant de la direction générale de la chapelle. "Vous êtes ici dans un lieu où seule s'exerce la volonté de Ternor la pierre du destin. Vous n'avez plus de volonté propre et seul le désir sincère de servir votre nouveau maître vous sauvera". Pendant qu'il prononce ces mots, le brouillard se dissipe peu à peu puis disparaît totalement. Les aventuriers devront affronter les moines ou fuir vers la chapelle dont la porte se referme justement. La suite des événements va dépendre des choix que vont effectuer les PJ et le maître de jeu est invité à se reporter simplement aux indications suivantes.

DESCRIPTION DES LIEUX IMPORTANTES

TOUT autour du cloître se trouvent un certain nombre de cellules, logement individuel des moines, aménagées de façon identique : quatre lits, rangés deux par deux contre les parois latérales, une table et quatre chaises au centre, un coffre et une statue brisée juste en dessous de la petite fenêtre qui éclaire faiblement l'ensemble, face à la porte. Dans la journée, si l'on regarde à l'intérieur de chacune de ces pièces par le guichet de la porte, on découvre quatre moines agenouillés face à la fenêtre, occupés apparemment à prier. Il n'y a aucun objet de valeur dans les cellules : les serviteurs de Muth vivaient dans une simplicité totale, quant aux morts-vivants ils n'ont guère de raison de collectionner les écus d'or ! Deux cellules plus vastes que les autres ont été aménagées de façon particulière. La salle 14b sert de bibliothèque. Les murs sont couverts de livres et la porte est fermée à clé. Les deux clercs Ragos et Savor y font de fréquentes visites pour approfondir leurs connaissances démoniaques. Dans un coin de la pièce, une pailleasse a été installée : l'endroit sert de logement provisoire pour Minguel. Dans la pailleasse se trouve une bourse bien garnie d'écus d'or et d'argent. La plupart des livres ont trait au culte de Muth, et même une fouille approfondie ne permettra pas de faire de découverte bien compromettante pour les nouveaux occupants du couvent.

La salle 14a servait autrefois de réfectoire. Maintenant, seules les araignées l'occupent en permanence. D'immenses toiles, ainsi qu'une épaisse couche de poussière recouvrent les meubles. Peut-être les PJ, s'ils n'ont pas encore découvert l'apparence réelle des moines, se poseront-ils quelques questions sur le fait que tous ces mystiques soient à ce point

détachés des biens matériels de ce monde. Là encore, point de découverte passionnante à faire, sauf pour les voleurs de fourchettes !

Rien n'est fait pour encourager la visite de la pièce 15, et pour cause puisqu'il s'agit de la chambre des deux clercs. La porte donnant sur la galerie est condamnée par de grandes barres de bois clouées à l'intérieur et il faut obligatoirement passer par l'antichambre 18 ou par la chapelle. Un hall carré, dans lequel s'ouvrent quatre portes permet de passer du cloître à la chapelle ou bien d'entrer dans cette antichambre ou dans l'ancienne sacristie. Le sol du hall est dallé et piégé. Une trappe immense, à deux battants, précipite les visiteurs indésirables dans un puits rempli d'eau et d'autres choses beaucoup moins sympathiques, dont nous reparlerons à l'étage inférieur. Ce passage étant fréquemment emprunté par les occupants du bâtiment, il faut évidemment qu'ils puissent passer en toute sécurité.

Le système est simple : c'est l'ouverture de l'une des quatre portes qui arme le mécanisme d'ouverture. Pour le bloquer, il suffit que les quatre portes soient fermées. D'où la saine habitude de refermer les portes derrière soi lorsqu'on rentre dans une pièce ! Autre possibilité pour traverser sans encombre : la rangée de dalles du pourtour est extérieure à la trappe. Notons enfin qu'un poids inférieur à 50 kg ne provoque pas l'effondrement.

Toute la série de pièces (15 à 18) qui se trouve sur ce côté du bâtiment, servait autrefois de logement aux prêtres, ainsi que de dépendance pour la chapelle. Divers objets religieux de valeur, robes d'apparat, reliques, coffrets, étaient entreposés en 17 par exemple. Une bonne partie de ces pièces, ainsi que le trésor du monastère ont déjà pris le chemin du Gorgonoth. Ragos et Savor ne conservent plus que quelques disponibilités qui leur permettent de soudoyer des truands, ou d'embaucher quelques paysans pour certains travaux utiles à la cause. Tous les objets de valeur sont enfermés dans un gros coffre situé dans leur chambre. La confiance régnant entre ces deux clercs aussi chaotiques l'un que l'autre, il faut deux clés pour ouvrir les deux serrures, et chacun en porte une à sa ceinture. Vicélas a agrémente le tout de quelques runes explosives pour prévenir toute tentative d'ouverture brutale. A l'intérieur de ce "coffre-fort", on pourra cette fois trouver diverses choses de grande valeur :

- trois exemplaires du cristal noir que Savor porte en pendentif autour du cou. Cet objet magique protège celui qui le porte contre toute tentative de "détection d'alignement", à 100 % si l'investigateur est d'un cercle inférieur à celui qui porte le talisman, à 50 % si les deux personnages sont du même cercle et à 50-10 % par cercle supérieur.

- un livre maudit sur le culte de Ternor, décrivant les rituels sanglants célébrés

dans quelques temples souterrains du Gorgonoth. Un clerc possédant des connaissances religieuses élevées pourra découvrir avec horreur de quelle manière certains sorts bénéfiques aux mortels sont interprétés par les adeptes de la pierre noire.

- plusieurs coffrets de pièces d'or et d'argent destinés à financer la campagne. La valeur du total est estimée à 12000 écus d'or minimum.

- plusieurs parchemins : deux contiennent des sorts de niveau 1 à 8 (le MJ choisira, aléatoirement, ou fonction des faiblesses prévisibles du groupe dans la suite de l'aventure ...) et le troisième, extrêmement précieux en ce lieu, est une formule incantatoire protégeant contre les morts-vivants.

- enfin, deux flacons remplis d'un liquide incolore et inodore pourront intéresser les PJ. Le premier est une potion de soin, et le second un philtre de persuasion (flacon à demi-utilisé).

Il est bien évident que les clercs ne se laisseront pas dépouiller sans intervenir. Il est donc temps de donner quelques précisions à leur sujet. Minguel ne se manifesterait pas tant que la situation ne sera pas critique, et s'il estime son intervention trop risquée, il préférera s'enfuir plutôt que de risquer la mort. D'autre part, son séjour dans l'abbaye ne doit pas durer plus de quatre jours après la rencontre des PJ et de Savor à "l'homme en pipe".

SAVOR : clerc du 7ème cercle utilisant des sorts de niveau 1 à 4 - Race : humaine - physique avantageux (grande taille, forte carrure, allure générale très sympathique) - CP : 98 - FOR : 95 - INT : 95 - ASC : 96 - PHY : 44/56 - DP : 8 (bracelet de défense - pas d'armure) - Savor, bien que non-guerrier, est un combattant redoutable à la masse, vu sa force. Précisons enfin que Savor est un serviteur fanatique de Ternor et qu'il est prêt à mourir pour "la cause".

RAGOS : clerc du 5ème cercle utilisant des sorts de niveau 1 à 3 - Race : humaine avec quelques traces de sang orc dans les veines, ce qui explique son apparence physique très différente de celle de Savor (petite taille - visage noiraud) - CP : 90 - ASC : 58 - PHY : 35/40 - DP : 4 (armure de cuir résistante) - arme favorite : marteau.

MINGUEL : clerc du 5ème cercle utilisant des sorts de niveau 1 à 3 - Race : humaine - Taille et poids moyen, visage très expressif (Minguel possède des talents certains de comédien) - CP : 94 - ASC : 94 - PHY : 36/40 - DP : 8 (amulette de protection et armure de cuir sous la robe de moine) - arme préférée : masse + 2 - Minguel est au service de Janislav, le chef des pirates, depuis 5 ans. Nul ne sait quel accord a été conclu entre les deux hommes, mais il est certain que le clerc jouit d'une très grande liberté de mouvement en échange des informations qu'il rapporte à son "patron". Minguel joue en fait double jeu puisqu'il sert

également d'informateur pour certains chefs de l'ordre de Ternor.

Tous ces personnages sont de moralité chaotique, chaotique mauvais pour les deux premiers, chaotique neutre pour Minguel.

La pièce 18 contient un premier accès pour la crypte, autrefois réservé aux prêtres. Les clercs s'en servent maintenant pour rendre visite à Vicélas dans ses appartements souterrains.

Depuis la mort des anciens occupants du couvent, la chapelle 19 n'est plus utilisée pour le culte. Comble de l'horreur, on dit même qu'elle sert parfois de cantonnement pour des bandes de gobelins de la montagne en déplacement. Ce n'est pas le cas actuellement. De plus, Savor souhaitant préserver quelque peu la réputation de l'endroit, y introduit régulièrement les quelques visiteurs du voisinage qu'il reçoit. Entre deux cantonnements de troupe, les locaux sont donc remis en état, ce qui explique que malgré l'absence de cérémonie, il n'y ait ni poussière ni ordures au sol.

La salle 20 contenait toutes les reliques (statuettes, étendards sacrés) et tout le matériel utilisé lors des processions vers Trendil. Beaucoup d'objets ont été brisés ou volés, mais il y a encore une magnifique chaise à porteurs, luxueusement ornée, dans laquelle prenait place le révérend du couvent lors du déplacement annuel. L'engin paraît tellement lourd que l'on a peine à imaginer que des humains aient pu le porter sur une aussi longue distance. En fait, la longueur des bras laisse supposer qu'il y avait au moins dix porteurs à l'avant et à l'arrière. Dans sa mégalomanie, Savor s'imagina parfois qu'il parcourt la région, écrasant tous les misérables vermineux qui l'entourent de sa splendeur (cet aspect du personnage est important et le MJ devra le jouer avec soin). Une autre chaise plus petite servait à porter la relique la plus précieuse de la chapelle que l'on allait présenter devant la statue de Muth à Trendil pour s'attirer ses faveurs. L'objet a disparu du temple, bien sûr, et Ragos a poussé le vice jusqu'à le remplacer, à l'intérieur du petit autel placé sur les brancards, par deux serpents venimeux. Attention donc aux fouilles maladroites !

LE ROYAUME DE VICÉLAS

LES FIDÈLES ne pouvaient descendre à la crypte que par les escaliers situés de part et d'autre de l'escalier de la chapelle. Encore devaient-ils se purifier, en arrivant en bas, dans la salle 21, avant d'entrer dans le royaume des morts. Un bassin immense, alimenté par une cascade souterraine surgissant de la paroi rocheuse au fond de la pièce, était réservé à cet usage. Signalons à ce propos que c'est ce bassin, par l'intermédiaire d'un canal discret fermé par une grille, qui alimente le puits situé sous la trappe du hall. Ce puits héberge deux anguilles géantes, qui se déplacent également dans le canal, mais ne passent pas

dans le bassin, sauf si l'on ouvre la grille sous l'eau.

ANGUILLE GEANTE : créature monstrueuse du 5ème degré - dommages : 3d6 - PHY : 30/40 - DP : 5 -

La crypte elle-même (22-23) est impressionnante. Entièrement dallée de marbre noir et blanc, murs comme sol, elle contient 7 tombeaux énormes, séparés les uns des autres par des cloisonnements partiels. Les gisants figurant sur les dalles supérieures ont été entièrement détruits. Les deux tombeaux situés en 23 au pied de l'escalier des prêtres, contiennent chacun une OMBRE.

OMBRE : créature type mort-vivant du 3ème degré - PHY : 20 et 22/27 - Dégâts 1d4 + 1 (attention elles absorbent l'énergie musculaire et vitale d'un personnage chaque fois qu'elles touchent) - DP : 4 - Le tombeau situé dans l'angle contient une parure complète de cérémonie ayant appartenu à l'un des grands prêtres décédé depuis 4 ou 5 siècles. Diadème, collier, bagues et bracelets, tous finement ornés de pierres précieuses, valent au total plus de 8000 écus d'or.

Le couloir 24, assez tortueux, dessert les différentes parties de ce "palais souterrain". Les pièces 25, 26, 27, 28 constituent l'appartement à proprement parler, de Vicélas. Son laboratoire se trouve en 32, protégé par un mini-couloir inondable (30), situé à l'aplomb du bassin du jardin. Il peut bloquer les issues à distance, en cas d'alerte, et faire monter le niveau de l'eau à sa convenance. Étant d'un naturel extrêmement sadique, il n'hésitera pas à "jouer" avec d'éventuels prisonniers. L'eau rejoint éventuellement le puits central, par de petites conduites situées au niveau du sol. En 29 est enfermé le malheureux serviteur de Sedometh. L'homme est dans un état pitoyable. Les nombreuses blessures qu'il porte sur tout le corps témoignent des sévices que le magicien a pu lui faire subir pour le faire parler. Les seuls objets de valeur se trouvent dans la chambre 27 (un coffre rempli d'objets de valeur - or, argent, bijoux pour environ 5000 écus d'or - double fond - le dessus ne contient que des vêtements - attention, Vicélas adore les runes explosives !) ou dans le laboratoire.

Entrons dans ce lieu sacro-saint. Vicélas s'y livre à de nombreuses expériences d'alchimie, et plusieurs gros ouvrages traînent sur une longue table en marbre noir (autel dérobé dans la crypte) encombrée de cornues et de verreries diverses. Plusieurs étagères ont été installées à la hâte contre les murs. Elles sont lourdement chargées de parchemins, ainsi que de bocaux, flacons et coffrets contenant les ingrédients nécessaires aux diverses préparations qu'élabore Vicélas. Attention, nombre de ces substances sont des poisons violents ou des neuroleptiques. Vicélas est très intéressé par les techniques diverses de soumission, visant à transformer les simples humains en robots à son service. La pièce contient divers objets utiles à sa défense personnelle et s'il est traqué dans le souterrain par les aventuriers, il cherchera à se réfugier

dans son sanctuaire personnel. Il profitera d'une attaque en règle pour tester certaines substances liquides de son invention : bocaux brisés sur le sol répandant en premier lieu un liquide malodorant puis dégageant un épais nuage coloré et très calmant pour les PJ agressifs - flacon négligemment renversé au cours d'une discussion et produisant l'effet d'un sort de sommeil avec une sauvegarde réduite de 2 ... etc. Il y a quand même moyen de se débarrasser de cet odieux personnage ! Il suffit d'agir rapidement, d'utiliser au mieux l'effet de surprise, et surtout de viser juste, car il est fort mal protégé contre les coups !

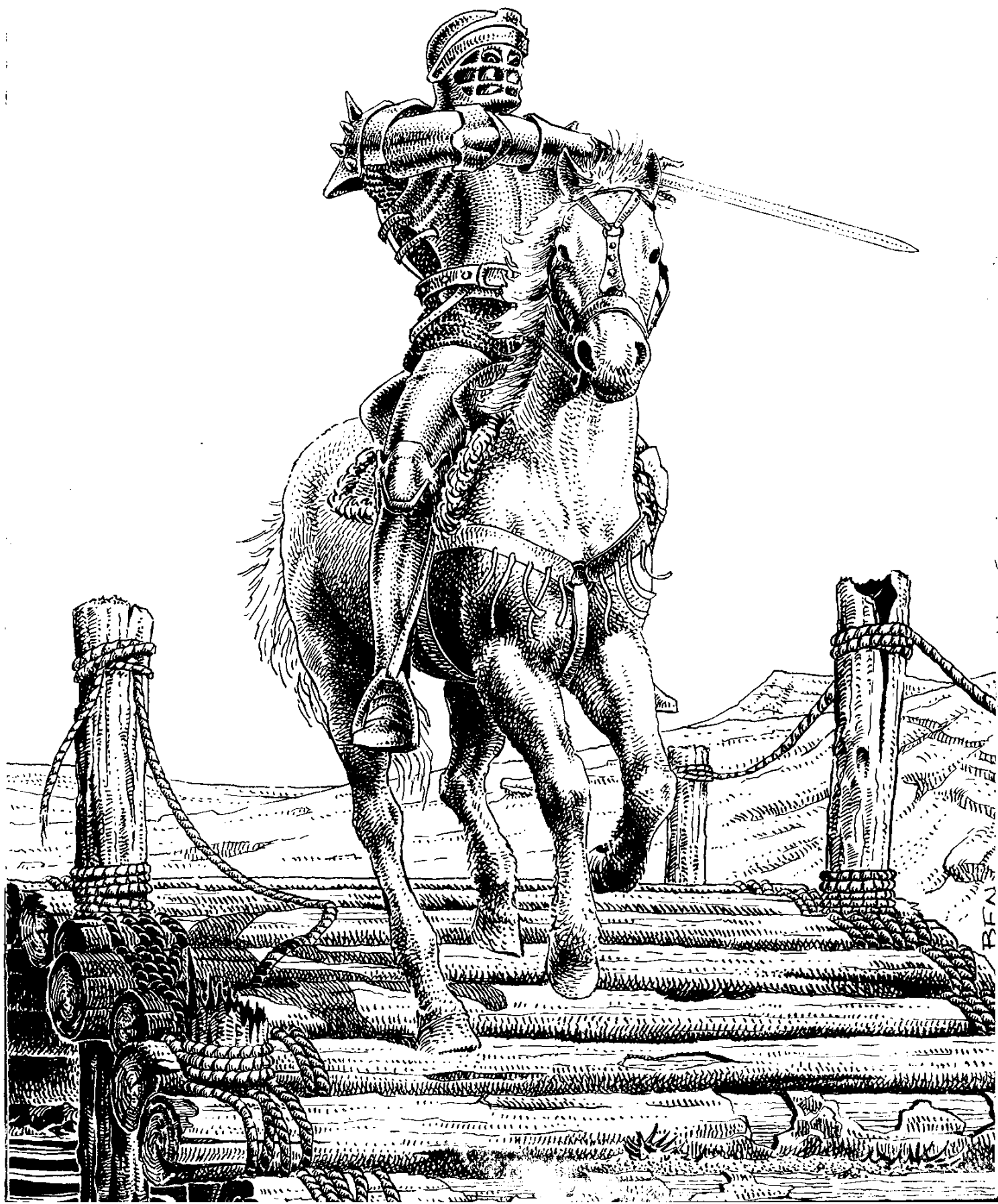
VICÉLAS : Magicien du 7ème cercle - CP : 99 - ASC : 75 - PHY : 23/28 - DP : 2 - Arme : dague +1 (il sait très bien la lancer, et il en possède généralement au moins quatre) - Objets particuliers : cristal noir contre détection d'alignement - anneau "poids plume" et bâton de feu - 2 parchemins contenant quatre sorts (niveau 3-4 le premier, 3-6 le deuxième) -

LE DEUXIÈME PARCHEMIN

RECOMPENSE suprême de cette cinquième aventure, non la moins périlleuse, les aventuriers découvriront les parchemins du serviteur de Sedometh dans le laboratoire de Vicélas (l'homme pourra leur communiquer cette information au besoin). Le deuxième parchemin est une copie d'un texte très ancien parlant de l'amitié qui unissait Korfandar le dragon géant, et Maggodin Urik, l'un des plus grands rois nains sous la montagne de Falavielle. Outre certaines informations précieuses, ce récit confirme la vision que les aventuriers ont eue dans l'oeil magique du volcan des nuages. L'épée se trouve bien au cœur des monts Falavielle, au bord du lac Mellün. D'autres détails sur ce parchemin sont donnés dans l'introduction du scénario suivant.

UNE AUTRE FAÇON DE VOIR LES CHOSES

CERTAINS maîtres de jeu souhaitent jouer la quête d'Emrod en raccourci, pourront la faire débiter par cet épisode, et éviter ainsi toutes les mésaventures relatives au voyage dans les monts Karadorn. Rassemblés chez Mélius à Ernvår, les PJ prendront connaissance des parties essentielles de la légende, puis le vieux sage les informera du courrier qu'il vient de recevoir de son ami Sedometh de TERRAST. Après de longues recherches dans d'anciens grimoires, le mage a découvert que Korfandar avait confié l'épée à Maggodin, dans les monts Falavielle, avant de disparaître pour toujours dans les profondeurs du lac. Mélius craint que ce courrier n'ait été intercepté par des serviteurs du chaos, et il invite les aventuriers à se rendre à la rencontre du second messager. Le déroulement de la suite de l'aventure pourra alors être proche de celui proposé ci-dessus.



L'ombre de Maggodin

UNE ALLIANCE SURPRENANTE

IL EST temps maintenant de vous conter une partie importante de la légende qui a été omise dans le premier récit. On pourrait se questionner longtemps sur l'origine volontaire ou non de cet oubli. L'épisode qui suit mettant en cause un peuple que les elfes ne fréquentent guère, à savoir les nains, il est fort possible que l'auteur du parchemin, un elfe de la cour royale de Rhû, ait préféré se taire pour éviter de créer un nouveau sujet de discorde entre les deux peuples voisins. Là n'est point notre propos et il est temps de rentrer dans le vif du sujet.

Voici, résumées rapidement car la langue des nains est parfois volubile, quelques unes des informations nouvelles que les aventuriers apprendront dans le parchemin de Serdometh. Korfandar était, je me répète mais cela est suffisamment important, un dragon extrêmement intelligent, très diplomate, et ayant aussi un goût prononcé pour la plaisanterie. Pour mener à bien tous ses projets de grandeur, il avait cherché à plusieurs reprises l'alliance d'un autre peuple : non les elfes dont la magie terriblement efficace à l'époque l'impressionnait défavorablement, ni les Míngalas dont le royaume était trop proche ... il jeta finalement son dévolu sur les nains des Monts du Nord auquel il envoya plusieurs ambassades.

Il y avait trop de méfiance entre les deux races, trop de combats dans l'histoire ancienne, pour que l'alliance aboutisse. Il se rendit lui-même à plusieurs reprises dans les Monts Falavielle, près du lac Mellûn, et de tous ces voyages ramena une amitié profonde et sincère pour le grand roi des petites gens de la montagne, qui se nommait Maggodin Urrik. Vexé d'avoir perdu le combat contre Silmonthil, il se jura que "au grand jamais !" les elfes ne récupéreraient une arme aussi redoutable qu'Emrod. Il tourna et retourna le problème dans sa tête de vieux dragon usé par les ans et les épreuves, et conçut une dernière petite facétie. Plutôt que de laisser l'épée dans le cœur des volcans de son royaume, endroit où les elfes penseraient logiquement à venir la chercher, il se dit que ce serait fort drôle de la confier à la vigilance de gardiens aussi efficaces que les nains. Aussitôt dit aussitôt réalisé : au cours d'un dernier vol mémorable il se dirigea vers le levant et disparut dans l'une des grandes cavernes de Falavielle. Quelques témoins dignes de foi, prétendirent l'avoir vu se laisser tomber dans les flots du lac à l'aube d'une matinée ensoleillée ...

UNE DISPUTE DE NAINS

Note importante : les joueurs n'auront

connaissance que du début de ce qui va suivre (correspondant au parchemin qu'ils vont avoir en leur possession). La suite est réservée au MJ, sinon le scénario, simplifié à l'extrême, perdrait une grande partie de sa saveur.

Maggodin Urik se trouva bien embarrassé par ce cadeau qu'il estimait un peu empoisonné, et en tout cas bien encombrant. Il n'en parla guère à son entourage, pour éviter les fuites néfastes vers les lointaines vallées, et ne montra l'accès du sanctuaire dans lequel il enferma EMROD qu'à un nombre limité de ses nombreux héritiers. L'épée reposait donc à l'abri pour de nombreux siècles dans une chambre secrète du palais de Maggodin. (Fin du Parchemin)

En réalité, les choses ne restèrent pas en cet état. Le fait de posséder cet objet magnifique et super-puissant flattait son orgueil et son avarice de nain. Sombre pressentiment, ou vision lucide de la réalité, il se dit un beau matin qu'il n'en avait plus pour longtemps à vivre, et il s'aperçut avec inquiétude que certains de ses héritiers lorgnaient son titre avec envie. Les dissensions nombreuses que cela entraînait entre eux ne présageaient rien de bon pour l'avenir de son peuple, et il décida de faire disparaître encore une fois l'épée, estimant que trop de gens maintenant étaient au courant de la cachette. Lui aussi tourna et retourna le problème dans sa tête, avant de prendre une décision. Une nuit il se chargea de l'objet, à l'insu de tout le monde et sortit de la cité souterraine avec l'intention bien arrêtée de le faire disparaître dans le lac. La lune toute ronde dans le ciel, lui inspira une autre idée. Il ouvrit un ancien passage dans le sol, connu de lui seul, et descendit l'épée dans un petit caveau situé à quelques mètres juste en dessous de la grande dalle d'entrée. Seul son fils aîné qu'il estimait le plus capable de régner, fut mis au courant du secret. Un parchemin indiquant la cachette fut caché dans le double fond du coffre qui était censé contenir l'épée. Il recommanda à son fils de ne transmettre le secret qu'à ses héritiers directs.

Les événements suivirent en partie le cours imaginé par Maggodin. Dans l'année qui suivit une terrible guerre civile éclata entre deux factions de son peuple. Les batailles rangées succédaient aux périodes d'acalmie ou de guérilla et les troubles durèrent près d'un siècle dans la montagne, à la grande joie des gobelins qui prospéraient. Finalement, le royaume du grand roi fut partagé en deux. Les nains les plus pacifiques, héritiers directs du roi, et possesseurs du secret d'Emrod, restèrent dans les profondeurs, cependant que les partisans de la branche cadette, beaucoup plus hargneux finirent par remonter dans les salles hautes. La haine s'installa, durable, croissante ou décroissante suivant les siècles, et la coupure entre les deux peuples persista à l'heure actuelle, bien qu'elle n'ait plus d'objet. Fait surprenant, les deux rois actuels de la montagne ont accentué les traits de caractère de leurs lointains ancêtres. Settin Urik, leader des nains du royaume

inférieur est un homme très calme, très ouvert et peu agressif. Dunhir, gouvernant des salles du haut, qui se surnomme lui-même "terreur de la pierre", est au contraire brutal, retors et surtout extrêmement avare. Il est important de bien se mettre en tête le portrait des deux hommes, que les aventuriers vont obligatoirement rencontrer lors de l'accomplissement de leur quête. Je terminerai ce voyage rapide à travers l'histoire du petit peuple de la montagne de Falavielle, en précisant que de nos jours, en l'an de grâce 7679, les deux micro-royaumes vivent dans une paix relative, et s'ignorent totalement. Nous verrons plus loin les conséquences que cela a au niveau des différents étages d'habitation. La population des cavernes est terriblement réduite par rapport à ce qu'elle avait été dans les années de splendeur, et nombre de traditions culturelles ou artisanales ont été perdues. La réputation des armes fabriquées dans les forges des montagnes a beaucoup baissé, certaines techniques de dosage de minerais ayant été oubliées ...

LA GRANDE PORTE D'UNADAR

APRES les différentes péripéties vécues au Monastère de Ranuz, dans les environs de Trendil, la route des aventuriers va se poursuivre vers le Nord : Trendil, ville sacrée aux temples nombreux, Rhû, capitale du royaume, les immenses forêts d'Eraldar, Raflain, carrefour économique important, et, enfin, la remontée vers les sources du fleuve Samovar, les sommets de Falavielle et le lac Mellûn. Cette dernière partie du trajet sera beaucoup plus lente, la piste de montagne étant beaucoup moins bien tracée et surtout moins bien entretenue que les routes de la plaine. La région est infestée de créatures malfaisantes, et de multiples rencontres sont à craindre, avec orcs, trolls, hobgobelins, ours sauvages ...etc. La piste conduit jusqu'au rivage du lac Mellûn, qu'elle longe ensuite vers le Nord-Ouest, en traversant toute une succession de petits villages de pêcheurs, jusqu'à la grosse cité de Lovell. Aucun sentier ne mène vers le Nord-Est, vers la porte d'Unadar, entrée de l'ancien royaume de Maggodin, les rivages étant constitués principalement de falaises. Les PJ devront donc négocier, dans l'un des petits ports, la location d'une barque. Cela se fera sans problème, et pour un prix modéré, un des pêcheurs acceptera même de les conduire jusqu'au petit débarcadère qui se trouve au pied de la grande porte.

Le site est grandiose : le trou d'entrée de la caverne, muré par une immense dalle blanche, s'aperçoit de loin. Dès le milieu de la matinée, et jusque tard dans la soirée, le soleil inonde de lumière la vaste esplanade qui se trouve devant l'ouverture, faisant ressortir le contraste des grandes dalles de marbre noir ou blanc disposées en mosaïque. Une courte jetée s'avance dans le lac. Deux torches immenses, brûlant de façon continue (les pêcheurs

disent que c'est la main d'Unadar qui les a allumées) permettent de repérer l'endroit même en pleine nuit. La porte se trouve quelque peu en retrait par rapport à l'entrée de la caverne, et sur les côtés se dressent plusieurs sculptures présentant des bustes et des têtes de nain semblant surgir du rocher. Il y en a trois de chaque côté. Leur visage est souriant et d'un doigt tendu en avant ils semblent tous montrer un détail quelconque dans le paysage. Ces sculptures représentent en fait les six plus grands des rois nains qui ont régné sous la montagne. Le dernier au fond à gauche, face à la porte, est le grand Maggodin. Plusieurs choses importantes sont à noter au sujet de ces statues, et surtout de leur ombre :

- la statue placée directement à droite de la porte montre deux mains creusées, l'une dans le battant de droite, l'autre dans celui de gauche. Il faut placer ses mains dans les creux pour découvrir le secret de la porte. Au bout de quelques dizaines de secondes d'application, la roche semble se réchauffer et l'on voit apparaître, au niveau de la paume de la main de pierre, deux runes correspondant chacune au mot qu'il faut prononcer à haute voix pour obtenir l'ouverture. Seuls les nains, ou des êtres connaissant cet alphabet particulier (magicien par exemple), sont capables de prononcer le sort d'ouverture correctement.

- le deuxième secret est beaucoup plus difficile à découvrir, et pour cause, puisqu'il permet de repérer l'accès à la cachette d'Emrod. A une heure précise de la journée (environ 8 h du matin, à la période approximative vers laquelle vont arriver les aventuriers, et ce pendant dix minutes environ), l'ombre des six doigts désigne très précisément six éclats de marbre noir, disposés régulièrement suivant les six branches de l'étoile sacrée symbolisant Unadar. Je précise qu'il est impossible de repérer ces six morceaux dans l'enchevêtrement de la mosaïque, sans l'aide de la lumière. En appuyant fortement sur le morceau désigné par le doigt de Maggodin, on entend un léger grincement dans le sol et le contour tortueux d'une trappe recouverte de dalles de marbres apparaît. Il faut alors appliquer un poids lourd au centre et le sol s'enfonce et s'escamote sur le côté. Un puits sombre et profond apparaît alors. L'un des côtés est garni d'échelons métalliques. Au niveau du vingtième échelon, une sorte de placard a été aménagé dans un conduit latéral. La porte, métallique, est fermée à clé, mais la serrure peut être facilement forcée par un voleur expérimenté. Un objet de forme allongée, emballé dans de multiples couches de toile imperméable est là, à portée de la main ... La quête est terminée ... Nous en reparlerons !

Le secret d'Unadar et de la cachette d'Emrod n'a pratiquement aucune chance d'être découvert par hasard (j'accorde un "une chance sur cent" du genre si les aventuriers arrivent à la bonne heure, se livrent à une fouille super-méthodique de l'endroit, et bénéficient d'une chance inouïe - d'ailleurs une quelconque créature monstrueuse issue des

profondeurs du lac - n'est-ce pas Monsieur Frodon, oui, vous, qui me lisez attentivement - pourrait bien se charger de pousser les trainards à rendre visite à Monsieur Dunhir !!!).

LA VILLE FANTOME

UNE FOIS le sort d'ouverture prononcé, on entend un sourd grincement et les deux lourds battants de pierre se séparent légèrement l'un de l'autre. Il est alors facile de les repousser vers l'intérieur et de pénétrer dans la caverne. Cruelle déception : l'endroit est sombre, humide et plutôt repoussant. On ne découvre pas du tout les mille feux de joie auxquels on devrait s'attendre dans la ruche bourdonnante qu'est une cité de nains en pleine activité. En fait ce premier niveau de galeries auquel on accède par la grande porte, est totalement abandonné. Comme je l'ai dit plus haut, la population de l'endroit a considérablement réduit et certaines zones ont été complètement délaissées. Les aventuriers ne feront guère de découvertes à cet étage, ni de rencontres non plus. Une fois par jour, à des heures variables, une patrouille de guerriers du Roi Dunhir vient visiter les salles et les couloirs, pour s'assurer qu'aucun ennemi ne s'y dissimule. Les nains ne sont guère vigilants et il sera facile de leur échapper. Quelques installations de ce niveau méritent toutefois d'être décrites, de par leur caractère particulier :

- la salle 10, complètement vide, au bas des escaliers de marbre de l'entrée est l'ancienne salle de garde.

- en 12 (plan 1), les PJ découvriront une ancienne carrière souterraine. Quelques blocs de pierre sculptés (dalles ou chapiteaux de haut de colonne) traînent encore de ci de là. L'éclairage est naturel. Il provient de deux étroits conduits qui percent la paroi et rejoignent la surface du lac Mellün.

- le bruit d'eau caractéristique que l'on entend un peu partout dans ce secteur provient d'un vaste bassin creusé dans le sol de la salle 11. On y accède par un escalier d'une dizaine de marches, car le niveau de la pièce est un peu plus bas que le reste de l'étage (niveau du lac pour faire jouer les vases communicants). Sur la gauche, une énorme conduite creusée dans la roche débouche à deux mètres environ en-dessus de la surface du bassin. En tombant en cascade, l'eau actionnait une énorme roue à aubes, complètement délabrée, dont il est difficile de deviner l'usage. Si ce mécanisme est délabré, un autre, par contre, fonctionne encore parfaitement. Il s'agit d'un système de volet métallique, à contre-poids, qui permet de doser le débit de la conduite à l'arrivée. Sur la droite du bassin, un bouillonnement important indique le départ d'une autre conduite souterraine vers un autre lieu.

Attention, cette salle jouant un rôle important dans le fonctionnement des ateliers de Dunhir, elle est la seule de l'étage à être encore protégée. Le mala-

droit qui pose un pied sur la dernière marche de l'escalier en bas, provoque la chute d'une herse métallique à l'entrée du couloir d'accès, emprisonnant ainsi le ou les visiteurs indésirables. La patrouille du jour n'a plus alors qu'à capturer l'inconscient qui n'a pas été capable de lire l'avertissement gravé contre la paroi, à l'entrée du couloir, en caractères nains ...

- la salle 13 est dangereuse aussi car le puits qui s'ouvre en plein milieu, ancienne galerie d'aération des étages inférieurs, n'est plus protégé par aucune rambarde. Au bruit que fait un caillou en tombant, on peut estimer la chute à au moins cent mètres !

- il faut aller jusqu'en 14 pour trouver l'escalier qui descend au deuxième niveau. Une grille énorme barre l'accès aux premières marches. Un portail s'ouvre dans la partie inférieure, portail muni d'un loquet facile à ouvrir. Il n'y a même pas de gardien. Dunhir pense que le filet dissimulé au plafond et l'alarme placée en 22 doivent largement suffire à assurer sa sécurité...

UNE RUCHE BOURDONNANTE

IL FAUT arriver à ce stade de la visite pour s'apercevoir que l'on approche d'un endroit habité. L'escalier que l'on emprunte est monumental : plus d'une centaine de marches creusées dans la roche. Au fur et à mesure que l'on descend des bruits de plus en plus importants proviennent de l'étage inférieur : battements réguliers, chocs sourds, grincements, dominant nettement quelques cris poussés dans la langue rauque des nains. Un dernier coude sur la droite, et l'on arrive face à la seconde porte de pierre, qui ferme l'entrée du royaume de Dunhir. L'inscription qui figure sur le battant peut être traduite grossièrement ainsi : *"Apporte l'aide de ton bras vigoureux, toi l'étranger qui passe en ce lieu. Bouché inutile comme goblin infect passe ton chemin"*. Je regrette de ne pas réussir à retranscrire plus fidèlement le caractère poétique de cette ode grandiose au labeur. Peut-être un Mj mieux versé dans l'étude des langues saura-t-il en donner une traduction plus imagée. En tout cas, l'idée générale est là ...

Pour rentrer, il n'y a pas trente six manières. Il faut, soit frapper à l'aide d'un énorme marteau placé contre le mur à cet usage, soit attendre dans les salles supérieures le passage de la patrouille quotidienne. Pendant que celle-ci effectue son inspection les portes restent ouvertes, et le piège du filet est désamorcé.

Quelle attitude les PJ vont-ils adopter face au roi Dunhir : combat ? négociation ? En cas d'affrontement ouvert, leurs chances sont maigres : le Roi dispose, rien qu'à cet étage, d'une quarantaine de guerriers solidement entraînés, dont une vingtaine affectés aux salles de garde, perpétuellement équipés. En battant le rappel dans les ateliers, et dans les étages inférieurs, ses forces atteindront facilement les 150 à 200 nains en état de

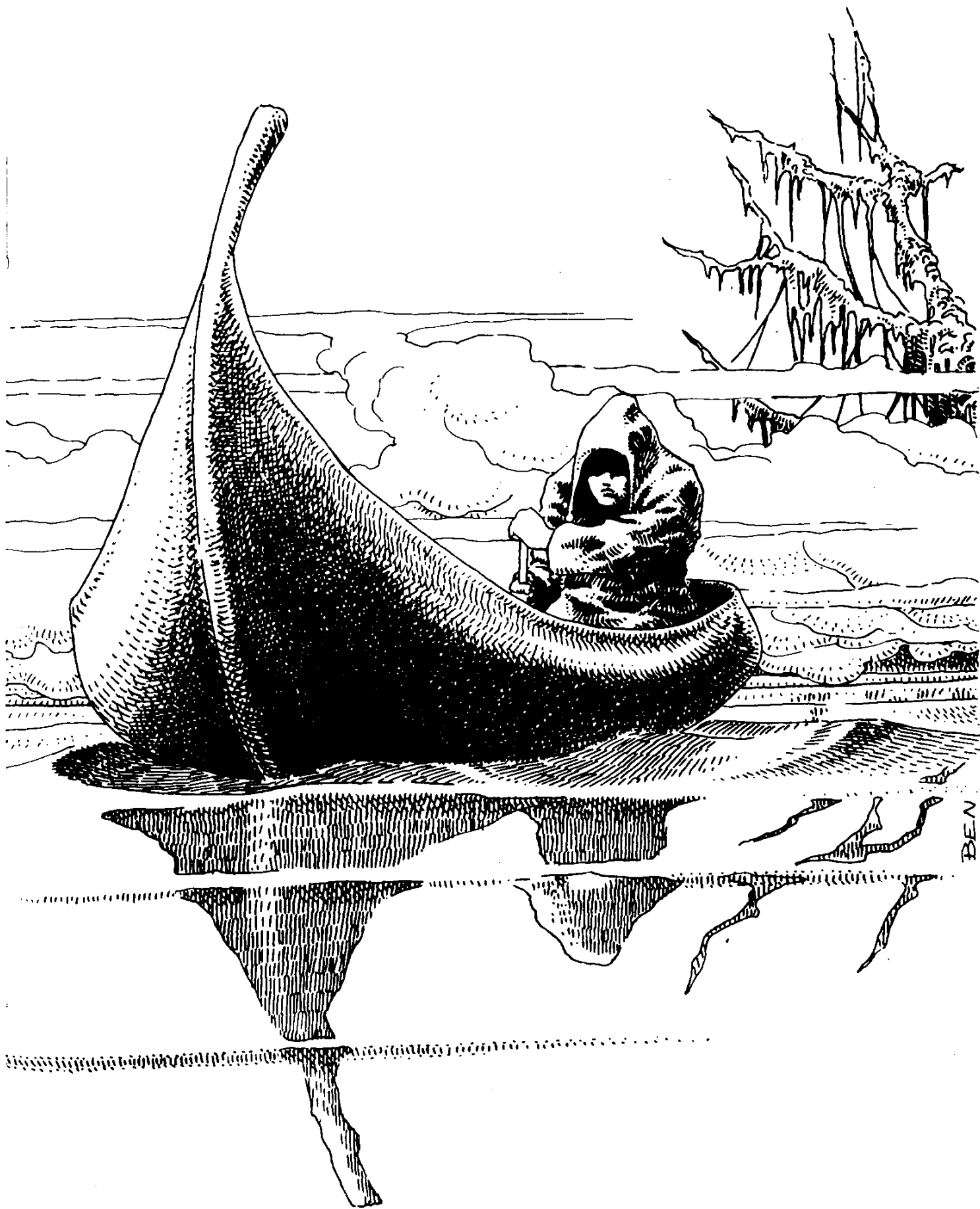
combattre. Peut-être est-il préférable de hisser le drapeau blanc de la négociation ? D'autant plus que Dunhir, s'il est hargneux, est néanmoins surtout rusé, et n'est pas un fou sanguinaire. A quoi bon massacrer des visiteurs, surtout s'il y a des nains robustes parmi eux, dont il peut tirer des bras supplémentaires pour ses grandioses chantiers !

Une chose surprendra peut-être le MJ en consultant les plans du royaume de Dunhir, dans le livret annexe : le nombre de salles est extrêmement limité. Il faut préciser tout de suite que ces plans ne sont pas complets, et ne représentent que la partie du royaume que les aventuriers sont obligés de traverser. A ce niveau, par exemple, d'autres galeries et d'autres escaliers peuvent partir des salles 24 et 25, créant ainsi tout un réseau de demi-étages supérieurs ou inférieurs. Beaucoup de salles ou de couloirs ont une structure et une décoration identique et il n'était pas indispensable de les représenter. Je ne décrirai donc que les pièces figurant sur les plans, mais avant de continuer il faut parler un peu plus du maître de ces lieux.

Le Roi Dunhir est remarquable surtout par son ambition. Il a décidé de secouer la torpeur qui dominait depuis plusieurs siècles, et il veut que son règne soit marqué par des réalisations spectaculaires. Il veut principalement deux choses : retrouver le secret de fabrication des armes anciennes, puis s'appuyer sur un nouvel essor économique pour récupérer les étages supérieurs et amener les "vers rampants" de Settin Urik à négocier une réunification dont il serait bien entendu le héros. Par rapport à ces projets de grandeur, il ne manquera pas de présenter aux aventuriers l'une de ses plus grandioses réussites, à savoir l'atelier de métallurgie lourde. Il est d'ailleurs difficile d'échapper à la visite de celui-ci puisque le couloir 20 (l'entrée) débouche dans les cavernes qu'il occupe. Sitôt les grandes portes ouvertes, les aventuriers comprendront l'origine de tous les bruits qu'ils ont entendus.

Dans la salle 21 se trouve une énorme roue à aube, entraînée par une chute d'eau importante. Celle-ci provient, par une conduite souterraine, du bassin 11 que les PJ ont peut-être déjà visité. Plusieurs axes énormes munis d'engrenages, entraînent de gros marteaux pilons frappant en cadence sur des enclumes, ainsi qu'une autre machine complexe située contre l'une des parois. Cet engin expérimental, objet principal de l'orgueil du roi, est en quelque sorte l'ancêtre du marteau-piqueur. Deux énormes bras en bois, actionnés par des engrenages, se terminent par des sortes de pics métalliques qui raclent la paroi. L'engin est monté sur roues et jouit d'une certaine mobilité, limitée cependant par le jeu de l'axe d'entraînement qui le relie à la roue à aubes.

Certes le tout est fort spectaculaire, et surtout fort bruyant. Un observateur objectif se rendra cependant vite compte que l'engin est assez inefficace. Par ailleurs l'absence totale de mobilité de sa



BEN

source d'énergie ne permet pas de l'employer en dehors du lieu où il a été conçu ... Il serait cependant très mal venu de faire une quelconque remarque à ce sujet au monarque : la lueur de fierté et d'admiration qui brille dans son regard permet facilement de mesurer la colère dans laquelle il pourrait rentrer si l'on dénigrerait son oeuvre !

Dunhir sera extrêmement volubile en ce qui concerne ses projets d'avenir, cherchant par-dessus tout à éblouir ses visiteurs. Il leur fera donc volontiers visiter une partie de ses ateliers (sur le plan, 21 - 24 - 25), les fera assister à une revue de sa garde personnelle (salle 23) et leur montrera, soi-disant sous le sceau du secret, quelques-unes des dernières réalisations de ses armuriers. Il ne parle du "royaume inférieur" qu'avec le plus grand mépris. Quand on pense à toutes les possibilités qu'offrent certaines de leurs mines, et qu'ils ne sont même plus capables de fabriquer des armes valables !

Si les aventuriers tentent de l'intéresser à leur quête, et décident d'être francs avec lui, ils seront surpris du résultat : Oui, Dunhir a bien entendu parler, comme tous les nains de la montagne, de ces balivernes d'elfes, mais il n'y croit pas. "Les épées magiques il y a beaucoup de temps qu'elles ont perdu leur puissance ... D'ailleurs, celle dont vous parlez, Emrod, elle repose quelque part au fond du lac ..."

Dans un premier temps, Dunhir sera très réticent à l'idée d'indiquer aux PJ l'accès des étages inférieurs. Cela le chagrine de voir ces étrangers aux bras si robustes, aller se mettre au service de cette vermine de Settin. Divers sentiments vont se succéder dans son esprit ... jusqu'à ce qu'il finisse par proposer un marché aux aventuriers. Donnant, donnant : il veut bien accorder le passage, mais il va falloir acquitter un droit. Son ennemi héréditaire possède dans son armurerie, ou dans son trésor personnel, plusieurs exemplaires d'armes anciennes (haches de combat ou épées à deux mains) réalisées dans un alliage dont les experts à son service recherchent vainement la formule depuis près de cinquante ans. Certes il aurait pu s'en emparer par la force, mais, ajoutera-t-il superbe, il ne veut pas provoquer de nouveaux bains de sang. Si les aventuriers montrent suffisamment de diplomatie ou de ruse, peut-être pourront-ils subtiliser pour son compte, l'un de ces objets remarquables. Quand on pense que ce benêt de Settin n'est même pas capable d'en tirer profit ! Une fois cette idée germée dans son esprit, Dunhir va s'y accrocher solidement, et il n'y a guère de chance pour qu'il y renonce. Les PJ n'auront pas d'autre choix que d'accepter, au moins oralement, sa proposition. Ils peuvent se consoler d'ailleurs en pensant qu'une fois en bas, ils feront ce qu'ils voudront, et pourront par exemple sortir par un autre chemin ... Il sera toujours temps pour eux de prendre une décision lorsqu'ils sauront où est cachée Emrod !

Je terminerai cette description du royaume de Dunhir en précisant quelques

points. Tout d'abord, en ce qui concerne l'aménagement et la décoration des différentes salles des niveaux - 1 et - 2 : l'ensemble de la cité, ateliers, dortoirs, salles de garde, résidence personnelle du roi, est à l'image de l'esprit du monarque : seul le travail compte, et la décoration est des plus sobres. L'utilitaire domine partout et seuls les rateliers d'armes et d'outils de mineurs viennent orner les murs. L'imagination du MJ fera le reste. Le trésor personnel de Dunhir est enfermé en 26. L'accès à cette salle est fermé par une porte secrète située en 24. Le Roi est plutôt "fauché" ces temps-ci, car il doit acheter énormément de fournitures sur l'extérieur pour subvenir à tous les besoins de la communauté, ainsi qu'à l'équipement de ses ateliers. Tous ces échanges économiques se font par une autre porte donnant sur l'intérieur des montagnes et communiquant avec une partie du niveau - 1 qui n'est pas décrite dans les plans. La porte d'Unadar par laquelle sont arrivés les PJ ne sert que très occasionnellement.

S'ils ont réussi à s'entendre avec l'irascible souverain, les aventuriers prendront la direction du domaine de Settin Urrik. Sinon, si les choses tournent mal, il est à craindre qu'ils ne soient envoyés faire un séjour dans les galeries-chantier et ne soient traités que comme de vulgaires prisonniers gobelins !

UN ETRANGE NO MAN'S LAND

IL N'Y a que peu de choses à dire sur le niveau - 2, comprenant principalement des salles d'habitation et les appartements personnels du Roi. Les aventuriers n'ont aucune raison particulière d'y séjourner et n'en traverseront qu'une toute petite partie s'ils se rendent dans le domaine du Roi Settin. Le MJ aménagera donc ce niveau à sa guise, donnant aux joueurs juste ce qu'il faut de détails pour que la description reste réaliste.

Le niveau - 3 est par contre plus original. Il ne comporte qu'une seule et immense caverne, dont le sol est jonché d'éboulis. Nul aménagement dans cette région qui constitue depuis des siècles la zone tampon entre les deux collectivités. De nombreuses batailles rangées s'y sont déroulées comme en témoigne la quantité fabuleuse d'armes rouillées, d'armures brisées et de squelettes que l'on peut trouver en y évoluant. Les deux couloirs principaux qui débouchent aux extrémités opposées de la salle sont fermés par de grandes hermes métalliques, surveillées par des gardes. Bien que situés à 200 mètres à peine l'un de l'autre, les deux postes s'ignorent superbement depuis des milliers d'années. D'autres galeries moins importantes débouchent également sur la caverne, ce qui explique la présence fréquente mais non obligatoire d'autres créatures belliqueuses que les aventuriers pourront rencontrer lors de leur traversée (Orcs, gobelins, trolls, basilisks ... au choix de l'agence de voyage !). Il arrive parfois que de petits groupes de nains,

lassés du régime de vie super strict que leur propose Dunhir, tentent de franchir la barrière pour aller rejoindre leurs camarades "d'en bas". De nombreuses histoires courent en effet dans les chambres du royaume supérieur, selon lesquelles la vie des nains du domaine de Settin Urrik, serait beaucoup plus idyllique ... !

Les aventuriers seront accueillis sans problème au poste frontière du royaume inférieur. Les nains du poste de garde (une dizaine) leur prêteront volontiers main forte s'ils ont des ennuis avec les errants de la caverne. Il se peut même que les gardes de l'autre poste interviennent également pour se dégourdir les jambes et les bras. Après tout les créatures infâmes qui hantent le No Man's land sont des ennemis communs. La haine du gobelin est plus forte que celle du nain d'en face, fut-il du royaume inférieur ! D'ailleurs beaucoup de nains "de la base" en ont assez de cette hostilité rampante et de cette guerre de tranchée inutile et coûteuse ...

NOUVELLES PERIPETIES ...

DES leur arrivée, les PJ seront conduits dans le palais du Roi Settin, afin de se présenter et d'expliquer l'objet de leur visite. Encore une fois, les plans fournis dans le livret annexe ne décrivent que la petite partie du réseau de galeries que les aventuriers seront amenés à traverser. Dès qu'ils auront descendu la centaine de marches de l'escalier qui les conduit au niveau - 4, les visiteurs remarqueront la différence de "climat" avec le sévère royaume du Roi Dunhir. Certes on rencontre des soldats, et les premières salles dans lesquelles on débouche sont des corps de garde (41-44) mais au lieu du bruit sinistre des marteaux-pilons on entend des rires et des chansons plus ou moins paillardes. Chose étonnante même, plusieurs fresques présentant des nains au travail ornent agréablement les murs. Les salles 42 et 43 sont des entrepôts de nourriture et de boisson. Au centre de la salle 44 un ancien piège a été détourné de son usage primitif. La trappe est ouverte, et le plan incliné qui précipitait les visiteurs indésirables dans un cachot aménagé en 43, est maintenant utilisé pour faire rouler des tonneaux et glisser des caisses. Il ne faudrait cependant pas croire au vu de tout cela que le royaume de Settin Urrik est une gigantesque foire, et certains détails devront permettre aux PJ de se faire une opinion objective sur le monde qui les entoure. Certes la décontraction règne, mais les guerriers sont bien équipés et semblent parfaitement entraînés. Par ailleurs, si la population est bien nourrie et mène une vie relativement agréable, c'est que les ateliers et les mines des étages inférieurs sont exploités de façon rationnelle. Le Roi Settin Urrik a simplement une conception bien différente de la monarchie, et ses ambitions sont limitées au bonheur de son peuple, plus qu'à une expansion illimitée de ses possessions.

De nombreux détails témoignent de cette volonté de profiter de la vie. Les salles du palais auxquelles on accède depuis l'antichambre 45, par un majestueux escalier en marbre, sont agréablement aménagées. L'ensemble du niveau - 5 est d'ailleurs réservé au Roi, à ses concubines et à ses proches. Avant d'être admis dans la grande salle de réception (51) on doit d'abord s'expliquer avec les gardes des salles 50 qui veillent jalousement sur la sécurité du lieu. Une fois la grande porte ouverte, on découvre une pièce immense dont le plafond est soutenu par quatre colonnes richement sculptées. Plusieurs statues présentant des descendants de Maggodin ainsi que deux fontaines, ornent les parois. Le trône du monarque se dresse au fond de la salle, devant une grande table entourée de sièges, tous taillés dans le même bloc de pierre. L'ensemble, assez spectaculaire, a été entièrement sculpté dans la masse. Face à l'entrée, trois petits couloirs donnent dans les chambres du Roi et de ses épouses. Seules les chambres de ces dames ont droit à une porte, la troisième issue n'est masquée que par une lourde tenture. La chambre centrale comporte un grand lit à colonnes (les quatre pieds sont en fait des colonnes de pierre joignant le sol au plafond), et deux grands coffres contenant les effets personnels du Roi. Plusieurs objets très précieux sont posés sur des tablettes en pierre ou dans des niches murales : vases en or, coffrets en marquetterie, épées ou haches de parade aux poignées richement ornées...etc.

Les visiteurs étrangers seront très bien reçus, surtout s'il y a des nains parmi eux. Le Roi Settin, esprit ouvert, est très curieux de tout ce qui se passe dans le monde. Contrairement à son bavard de cousin, il laissera volontiers parler les nouveaux arrivants, et écoutera avec plaisir le récit de leur quête. Toutes les informations et tous les détails concernant la vie dans le royaume du haut l'intéressent également, mais il semble déjà bien renseigné par ses espions. Les velléités d'expansion de son turbulent voisin ont plutôt le don de l'amuser, et il ne prend pas la chose bien au sérieux. Le personnage est sympathique et peut-être les aventuriers seront-ils tentés de jouer la carte de la franchise avec lui. Je précise tout de suite que c'est la meilleure. Settin ne fera aucune difficulté pour les aider, et pour satisfaire à leurs principales requêtes. Comme il est extrêmement intelligent il devinera facilement le ou les buts de ses visiteurs, et au cas où ceux-ci lui paraîtraient trop retors, il risque de s'amuser quelque peu à leurs dépens.

A ce stade de l'aventure, les PJ n'ont plus que deux objectifs : trouver l'épée, et ressortir, et nous avons vu au début de ce scénario que ces deux exigences étaient étroitement liées. Si les visiteurs lui exposent la requête de Dunhir concernant l'épée ancienne, Settin leur fera visiter son musée personnel (53) contenant de nombreuses reliques des temps passés. En bon nain qui se respecte il n'acceptera de fournir un échantillon de l'alliage demandé par son cousin, qu'en échange d'un quelconque objet de valeur, à titre de compensa-

tion. Une écaille de dragon par exemple (voir scénario 2) peut l'intéresser grandement. Il n'en possède plus dans sa collection personnelle. Aux joueurs d'être convaincant !

En ce qui concerne Emrod également, les PJ devront être diplomates. Seul le récit détaillé de leur quête, ainsi que leur volonté manifeste de remettre l'arme au Roi Endarnor et de ne pas l'utiliser à titre personnel, décideront Settin à les emmener dans le lieu sacro-saint où repose la relique. Cette pièce (54 sur le plan correspondant) est en fait l'ancienne chambre du Roi Maggodin. Seuls les descendants du grand ancêtre en possèdent la clé et ont le droit d'y pénétrer. Ils se transmettent de génération en génération les précautions à prendre pour déjouer les multiples pièges qui protègent l'endroit contre des pillards éventuels. Je cite quelques unes de ces protections :

- deux trappes, avec pieux acérés, dans le couloir d'arrivée. Il faut tourner la tête des nains en pierre qui se trouvent à l'entrée, d'un quart de tour pour verrouiller l'ouverture.

- trois serrures sur le battant de la porte nécessitent l'emploi de trois clés différentes, utilisées dans l'ordre haut-bas-milieu pour éviter la chute d'une série de blocs de pierre encastrés dans le plafond.

- A l'intérieur de la pièce, la fête continue ! Le premier coffre en pierre contenant la relique s'ouvre sans problème, grâce à un mécanisme à contrepoids. Mais gare si l'on ouvre le second coffre intérieur, sans prendre de précaution. Il faut se pencher pour effectuer cette opération, et lorsque l'on soulève le second battant (sans difficulté non plus) le premier se referme violemment. Sachant que ce couvercle en pierre pèse plusieurs centaines de kilos, on imagine sans peine l'état du crâne ou de la colonne du malheureux qui le reçoit. En examinant les énormes gonds métalliques scellés dans la pierre qui permettent l'articulation on découvre deux chevilles permettant de verrouiller le mécanisme meurtrier.

Après tant de peine, tant d'aventures, le moment fatidique arrive enfin...

LA FIN D'UNE LONGUE QUÊTE

CE LONG coffre que le Roi Settin ouvre précautionneusement, avec une lueur malicieuse dans les yeux, contient Emrod l'épée toute puissante, disparue depuis des milliers d'années, "celle qui parle aux dragons"... Certes il reste encore bien des prouesses à accomplir pour se rendre à la cour du Roi Endarnor, mais l'objet tant convoité est enfin là à portée du regard ! Eh bien non ! Cruelle déception ! A la place de l'arme redoutable ne se trouve qu'un modeste rouleau de parchemin, que le Roi tend aux aventuriers, le regard devenu soudain beaucoup plus grave, en prononçant ces paroles : "Conformément au vœu de mon illustre ancêtre le valeureux Maggodin Urrik, Roi des Roi sous la montagne éternelle, voici venue l'heure de vérité. Vous devez triompher de cette ultime épreuve, et montrer que vous êtes bien les

élus désignés par Unadar notre mère à tous. Puisse sa lumière éclairer votre esprit..."

Le parchemin ne comporte que quelques lignes d'un texte apparemment anodin, évoquant un proverbe très ancien des nains de Falavielle :

"Quand le doigt montre la lune et les étoiles, l'imbécile regarde le doigt..." et c'est tout !

Bien entendu le Maître de jeu qui possède l'avantage immense d'être dans le secret des dieux depuis le début de l'aventure, verra tout de suite le rapprochement avec les statues de l'entrée. En ce qui concerne les joueurs l'allusion au doigt devrait produire le déclic. Pendant la campagne, et de façon discrète, le MJ peut rappeler incidemment à des joueurs connaissant mal le monde de Trégor, et ses composantes religieuses, que le symbole présentant Unadar, la lune, déesse vénérée par les nains, est une étoile à six branches.

Le voyage retour jusqu'à la grande porte est laissé à l'imagination du MJ qui possède maintenant assez d'éléments pour guider ses joueurs. Ce scénario étant essentiellement "diplomatique", il n'est point indispensable de connaître les caractéristiques détaillées des personnages rencontrés. Il me paraît surtout important de bien "jouer" la personnalité des deux rois, et de donner le caractère le plus grandiose possible à la mise en scène finale.

EN GUISE DE CONCLUSION

CETTE longue campagne se termine ici, par la prise de possession d'Emrod. D'autres aventures peuvent survenir au cours du voyage qui attend encore les aventuriers jusqu'à la rencontre d'Endarnor. Le Maître de jeu a la charge d'apprécier si les difficultés rencontrées par le groupe jusqu'à ce jour ont été suffisantes. La traversée d'une région frontalière, l'approche d'une zone dans laquelle se déroulent de violents affrontements peuvent être l'occasion de vivre de nouvelles aventures.

Peut-être serez-vous déçus de ne pas avoir une longue description des multiples pouvoirs d'Emrod, accompagnée d'une multitude de chiffres et de symboles mathématiques. Il ne s'agit pas là d'un quelconque objet magique supplémentaire que l'un ou l'autre des aventuriers pourrait vouloir détourner à son usage personnel. La valeur principale de l'arme de Silmonthil est une valeur morale : ceux qui ont mené à bien cette longue quête ont fait preuve à multiples reprises de leur courage et de leur ingéniosité. Ce sont surtout ces qualités qui auront de l'importance dans la lutte que le Roi Endarnor est obligé d'assumer contre les forces du chaos. Ce n'est pas tant l'arme qui compte que le bras et l'esprit de celui qui la brandit. Symbole de la puissance des anciens, parvenu intact à travers les âges aux mortels qui ont réussi à l'adécouvrir, EMROD "celle qui parle aux dragons" ne peut être que l'arme d'un ROI. A celui qui a guidé les pas des héros de cette longue quête d'en tirer les conséquences pour l'histoire à venir du Monde de TREGOR.

SITUATION POLITIQUE ET MILITAIRE DU ROYAUME DU KIRKWALL A L'AUBE DES HAUTS FAITS DONT IL EST FAIT MENTION DANS LES RECITS PRECEDENTS

Les informations rassemblées ci-dessous sont extraites du journal mensuel qu'établit le sage Mélius à propos de l'histoire du monde dont il a connaissance. Elles ont trait pour la plupart à une période correspondant aux trois derniers mois de l'année 7678, et au tout début de l'année 7679..

Rappelons aux maîtres de jeu pressés, ou qui ne possèderaient pas la brochure descriptive du monde, que le Prince Urreighem VI, originaire du la province du Gorgonoth en Fellendar, se proclamant lui-même "Souverain des ténèbres", a décidé de lancer une vaste offensive destinée à lui permettre de contrôler les pays voisins. Il reprend ainsi les projets de grandeur de son ancêtre Urreighem I, avec l'aide d'une sorcellerie aussi puissante que malfaisante. Certains disent même que ses traits ressemblent étonnamment à ceux de son lointain parent, mort depuis mille ans. L'attaque directe contre le Roi du Kirkwall, menée depuis la presqu'île de Kor (voir carte page 2 livret 2), s'inscrit dans un vaste plan d'ensemble de déstabilisation des trois royaumes. La main du chaos se manifeste partout : depuis les incidents frontaliers entre Fellendar et Ellansdale, dans les baronnies de Sentillas, jusqu'à la violente querelle qui menace entre le Duc Panissar et Molor le Galarc'h prince d'Effir, sans oublier les multiples incidents qui se produisent dans les régions proches du Gorgonoth.

CONFLIT GORGONOTH-KIRKWALL

Le plan conçu par le cerveau diabolique d'Urreighem VI semble se dérouler de façon inexorable. Les troupes débarquées dans la presqu'île de Kor poursuivent leur avance vers le Nord, depuis qu'elles ont franchi les fortifications barrant la presqu'île. Les forces de l'assaillant se sont divisées en deux armées avançant suivant deux axes différents. La force principale, commandée directement par Urreighem VI, avance en direction de Kirk et repousse pas à pas les troupes du Roi Endarnor. Le flanc Est de cette armée se trouve dans la plaine d'Attrayap à 150 km environ de Terrast. Les éléments les plus avancés combattent à l'est des collines boisées de Jadna près de la source de la rivière Sepull, affluent du fleuve Tellina. Les troupes du roi sont complètement désorganisées par l'emploi d'une sorcellerie redoutable, ainsi que par le nombre de leurs adversaires. Le rapport de force semble être de 5 à 6 contre un, bien que le Roi ait à

présent reçu l'appui de forces nouvelles.

Le seigneur Garanek Madur, du district d'An'Akamet, l'a en effet rejoint avec deux mille hommes de troupe bien entraînés. On ne sait d'ailleurs quel sinistre marché a été conclu entre le Roi et son vassal, particulièrement vénal et corrompu, pour que celui-ci intervienne aussi vite.

(A ce point de son journal, Mélius note, dans la marge : *"quelle tristesse que le pauvre Roi soit obligé de faire appel à des crapules pareilles !"*)

Endarnor IV compte sur l'arrivée prochaine des régiments de montagnards de Naradut, signalés de passage à une centaine de kilomètres au Sud-Est de Kirk, pour bloquer le front au sud de la plaine de la cavale noire.

En ce qui concerne l'Armée attaquant vers l'Ouest, en direction de Gwilaïun, sa progression est beaucoup moins spectaculaire et il semble bien qu'elle n'ait pas avancé de plus d'une centaine de kilomètres depuis la muraille. Le seigneur Corn Affal, bien que réputé surtout pour sa sensibilité artistique, se révèle fin stratège, et impose de lourdes pertes à l'ennemi. Il a dégarni en toute hâte les postes de garnison de la frontière, organisé une mobilisation rapide de la population, et a pu ainsi réunir en un temps très bref une armée de plus de 5000 hommes très entraînés. Le seigneur Corn Affal jouit d'une excellente réputation dans sa région. Dans l'ensemble, les habitants ont la vie relativement facile. Il n'y a pas de misère dans le district de Madaras, et ceci explique peut-être la réaction unanime de défense.

Les terres conquises par Urreighem ont été placées sous le gouvernement provisoire de Méraldar, le fils renégat d'Endarnor IV. La région occupée a été rebaptisée ASSORNOTH et le prince y fait preuve d'une dureté et d'une cruauté sans précédent. Certains villageois ayant réussi à traverser les lignes ennemies et à fuir jusqu'à Terrast, racontent des histoires abominables. D'immenses bûchers sont dressés à la porte des villages et des créatures infâmes prennent un immense plaisir à brûler tous ceux qui ne veulent pas adorer les reliques infectes de leurs cultes noirs. Des milliers d'habitants ont été déportés par les nouveaux occupants, dans les mines de charbon et de fer de la presqu'île de Kor. Les conditions de vie épouvantables, les mauvais traitements, et surtout l'hiver redoutable en cours dans cette région, font mourir les nouveaux esclaves par centaines.



“Partez en quête pour sauver le Royaume du Kirkwall menacé par les forces des ténèbres : des monts Karadorn aux plaines brumeuses du Nord, plusieurs aventures passionnantes vous attendent avant de livrer au Roi Endarnor, Emrod, la puissante épée forgée par les anciens ...”

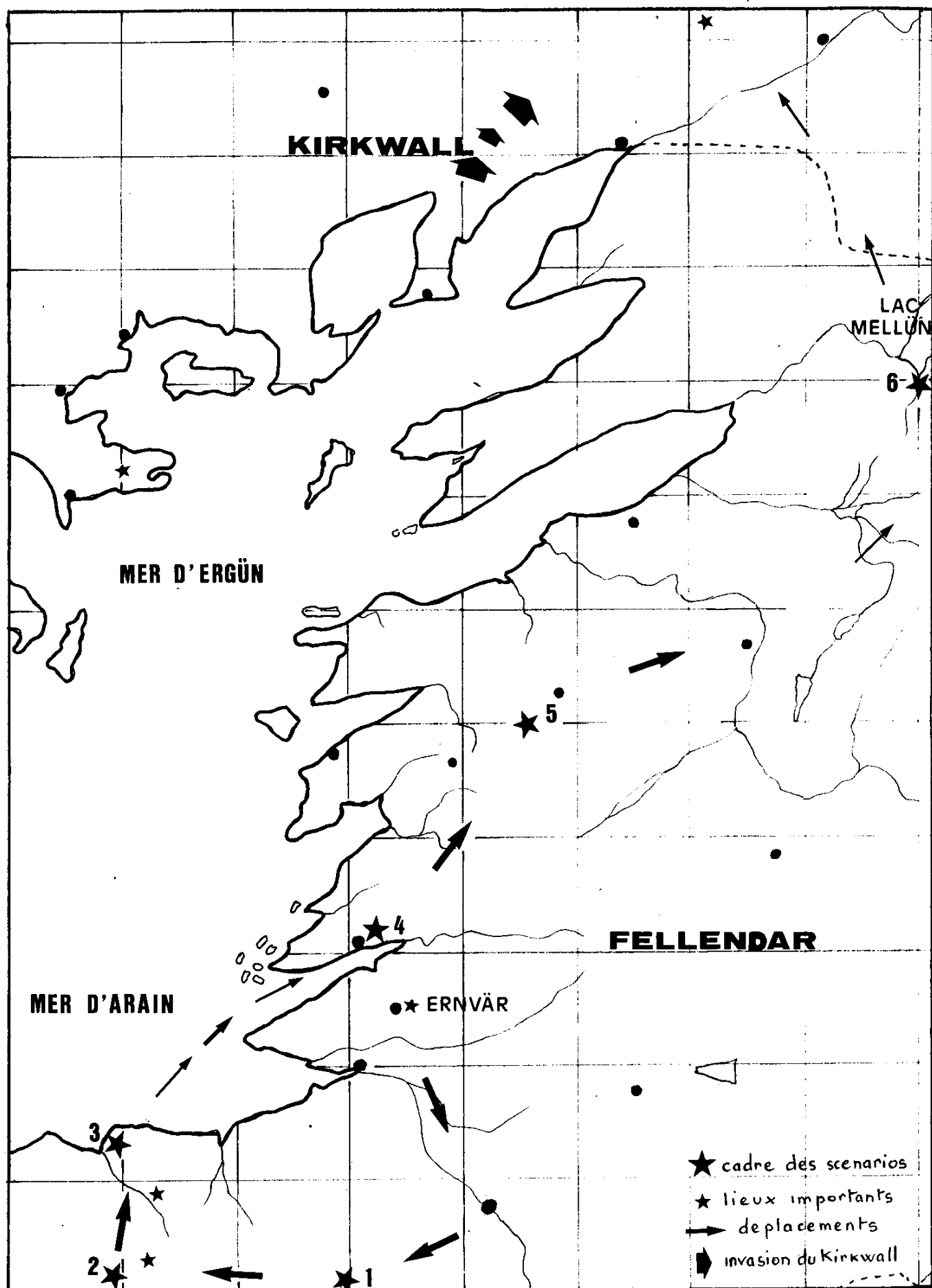
Une légende merveilleuse suivie de six scénarii multi-jeux, utilisables en campagne ou séparément (introduction spéciale “hors-campagne” fournie pour chaque aventure). Chaque scénario est l’occasion de présenter un nouvel aspect du Monde Médieval de Tregor.

Deux livrets ne pouvant être vendus séparément.

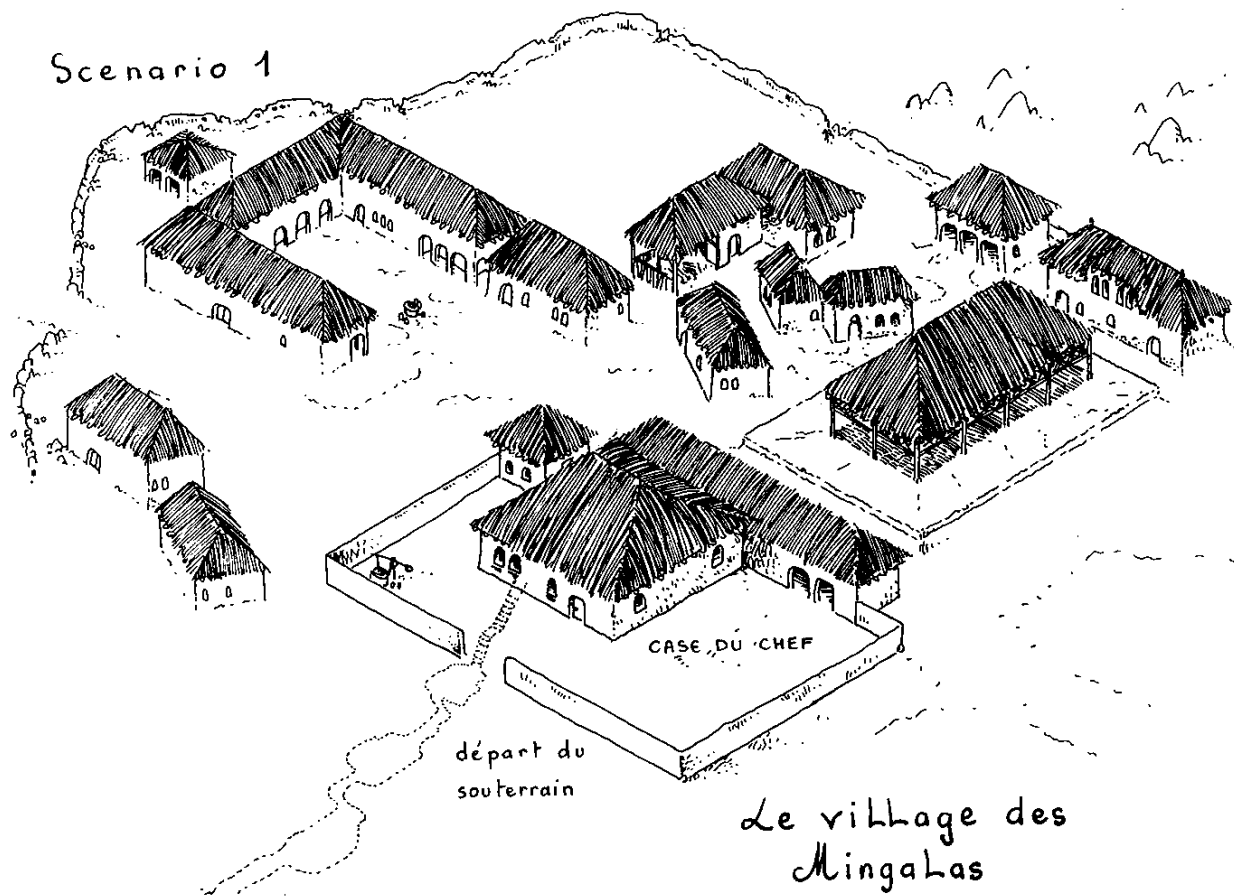
Livret 1 (48 pages) : textes - Livret 2 (12 pages) : plans et documents à présenter aux joueurs.

AVENTURES
— EN TREGOR —
BROCHURE N° 2
LIVRET DE PLANS

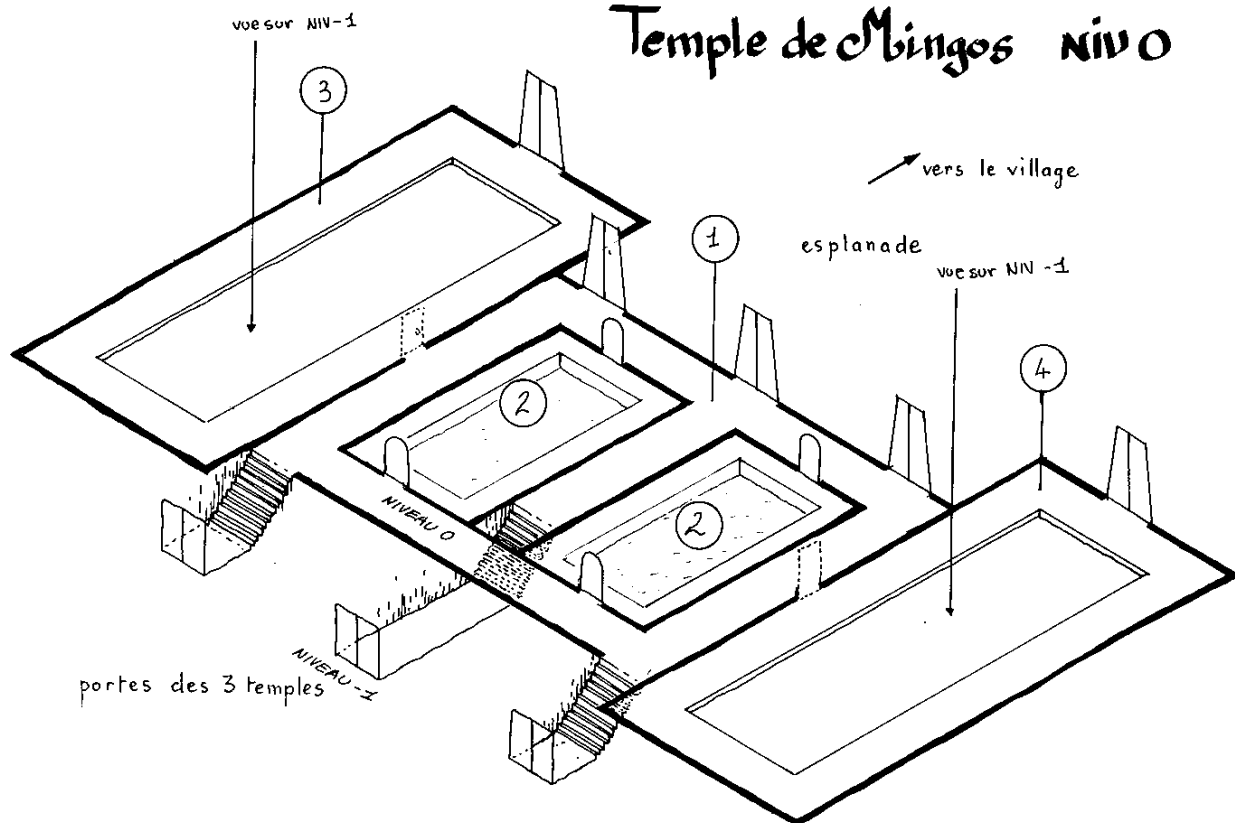




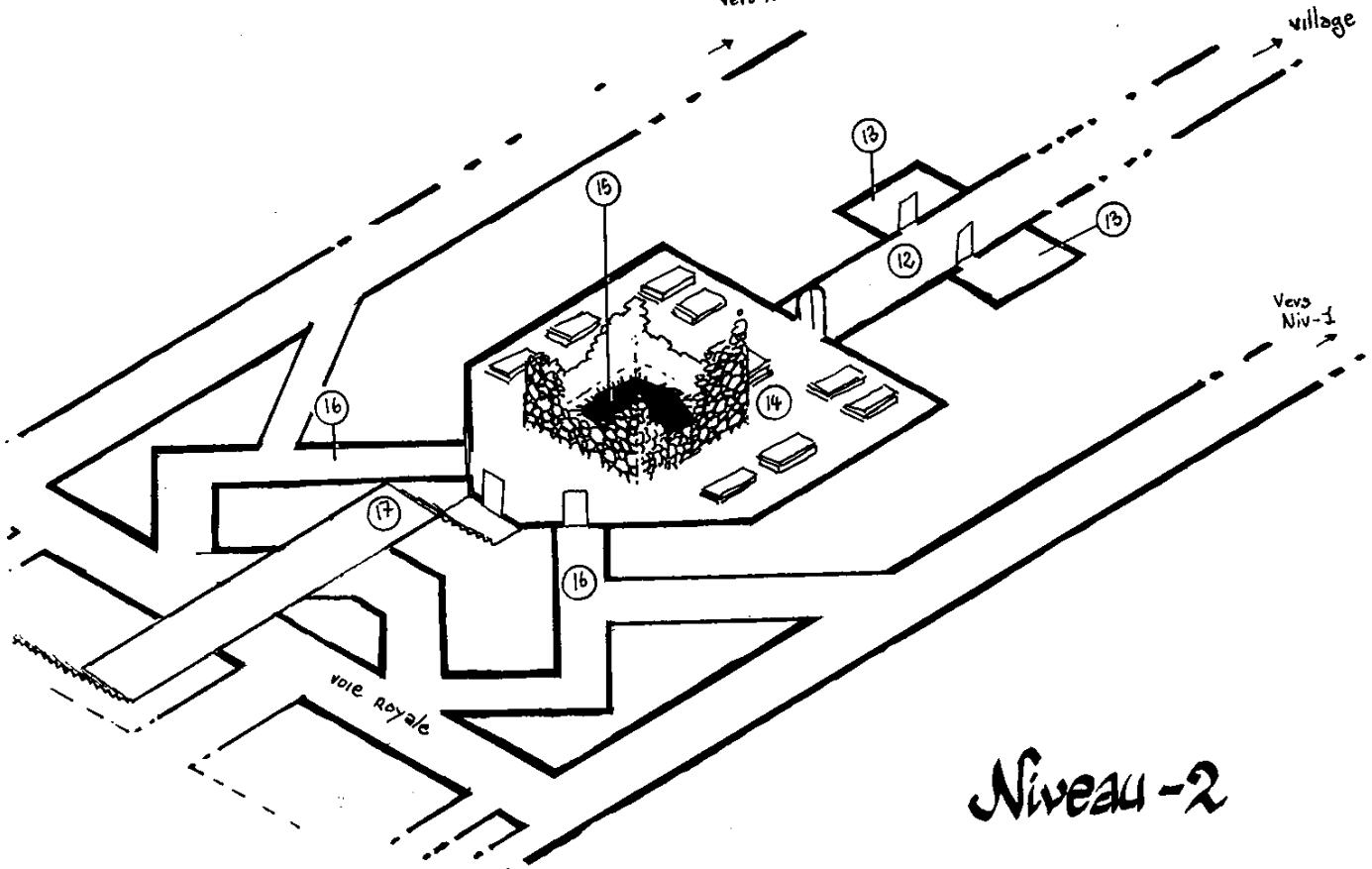
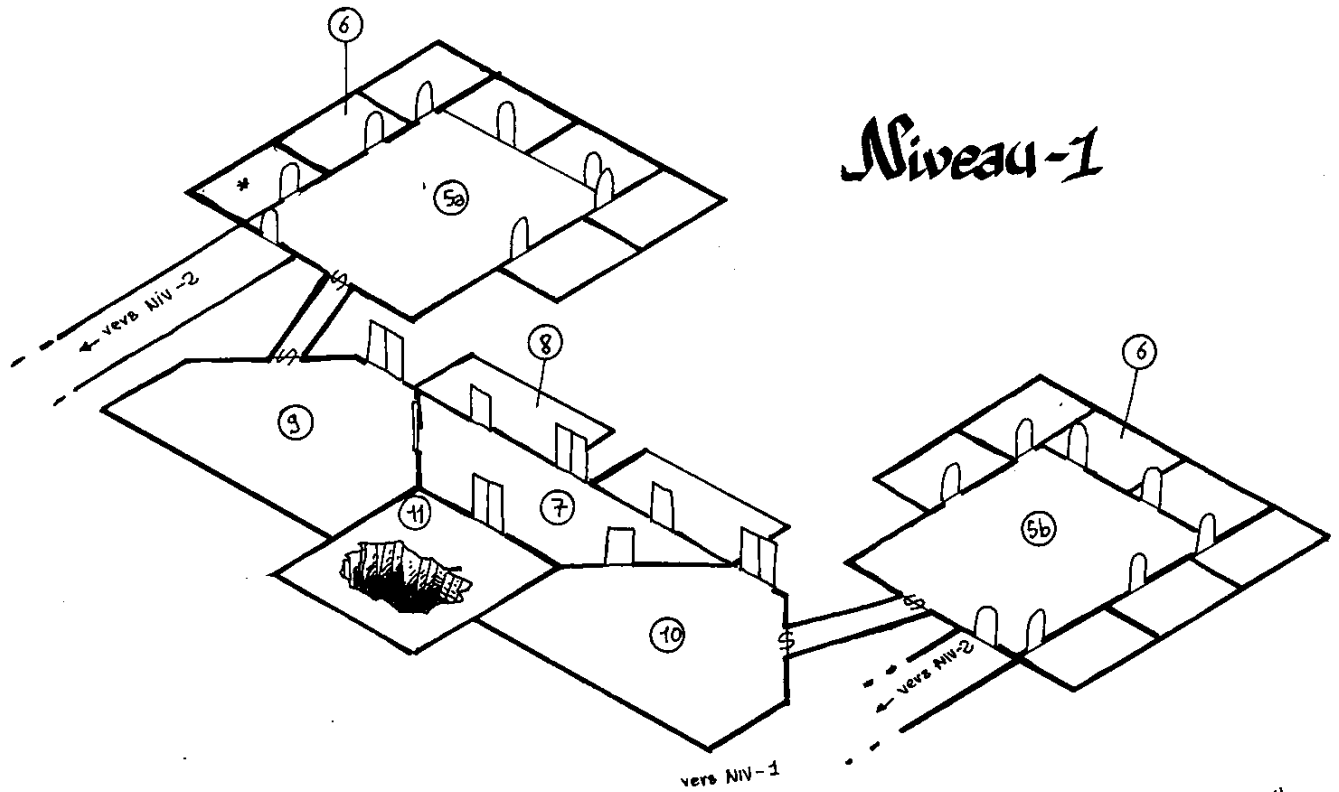
Scenario 1



Temple de Mingos NIV 0

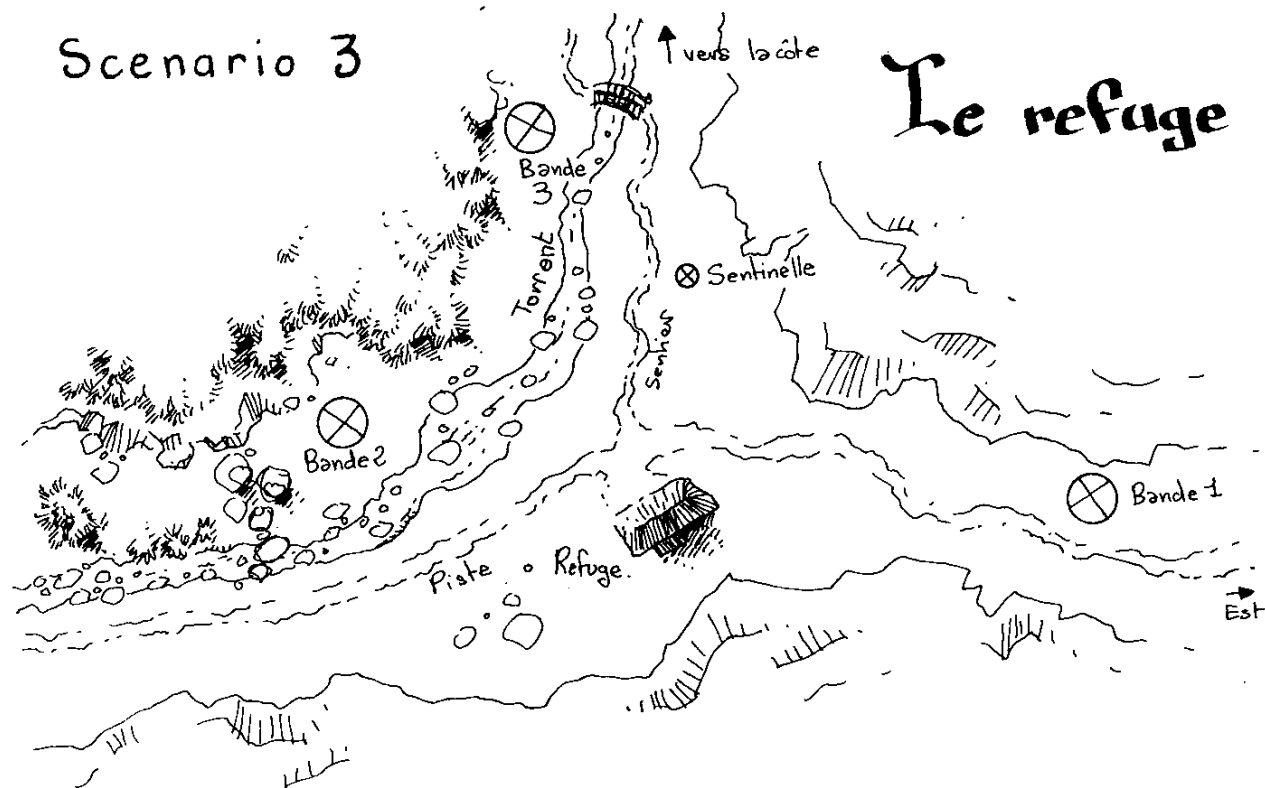


Niveau-1

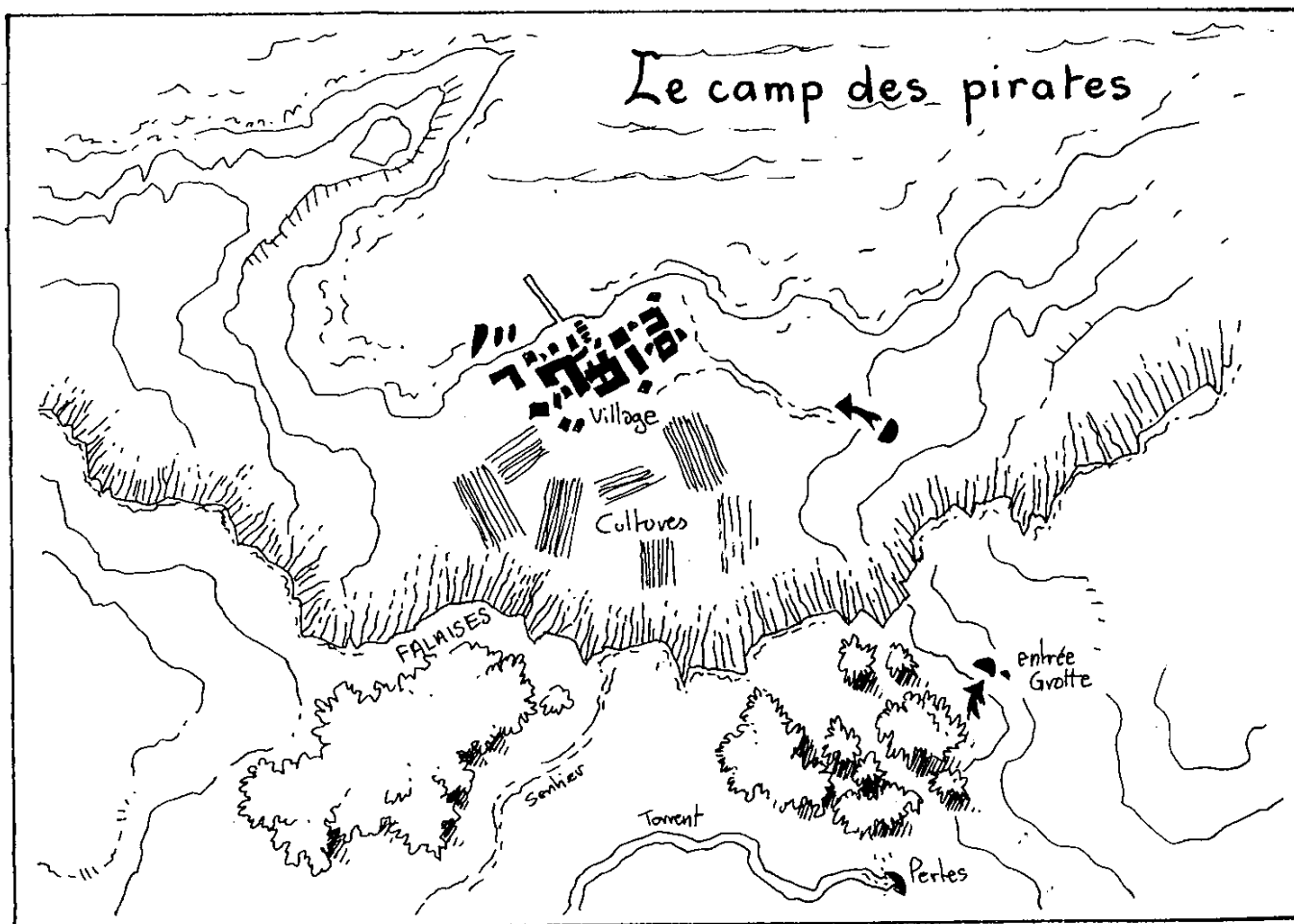


Niveau-2

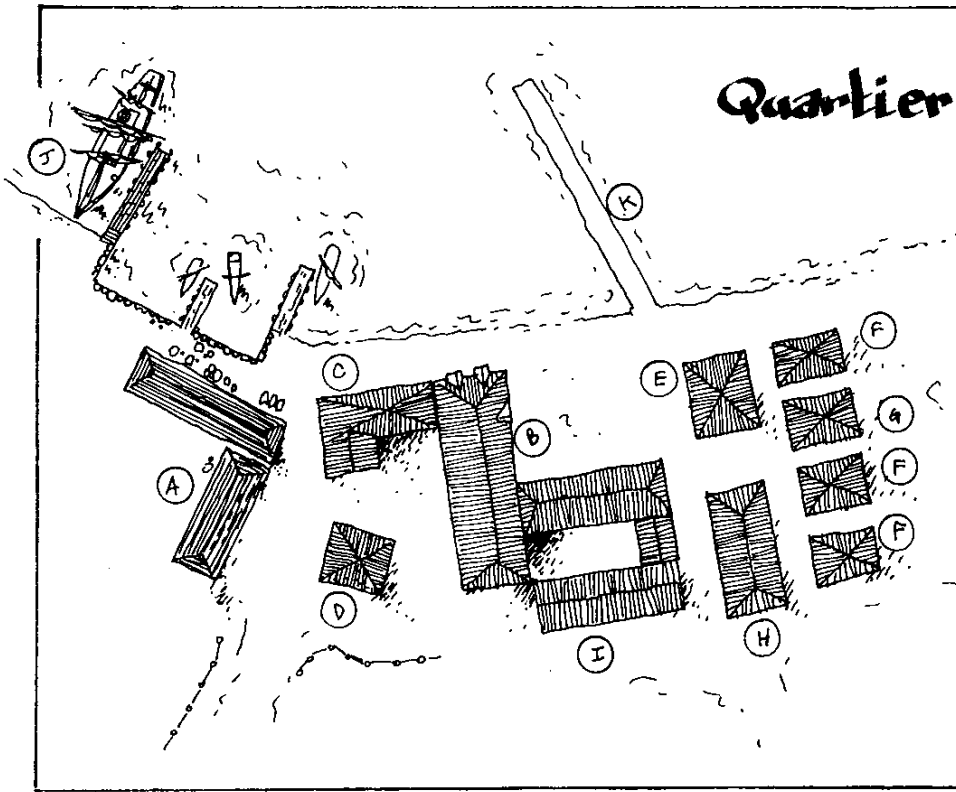
Scenario 3



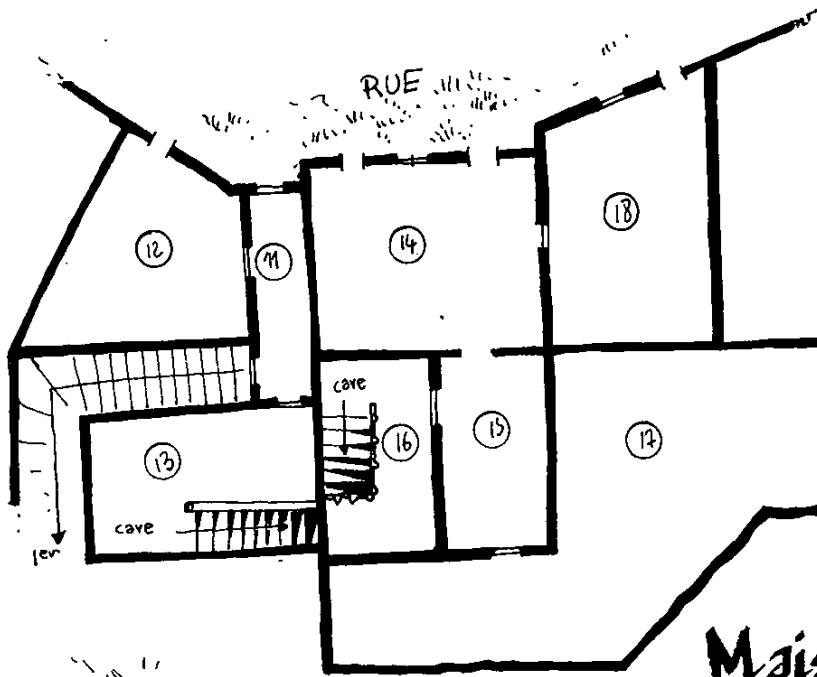
Le camp des pirates



Quartier du port



- A - Halles marchandises
- B - Entrepôts marchandises volées
- C - Auberge de l-Hydre
- D - Maison du magicien
- E - Maison du chef
- F - Logement des pirates
- G - Salle d'armes
- H - Prison et salle de garde
- I - Salle de rassemblement
- J - la Lune Noire
- K - Jetée principale.

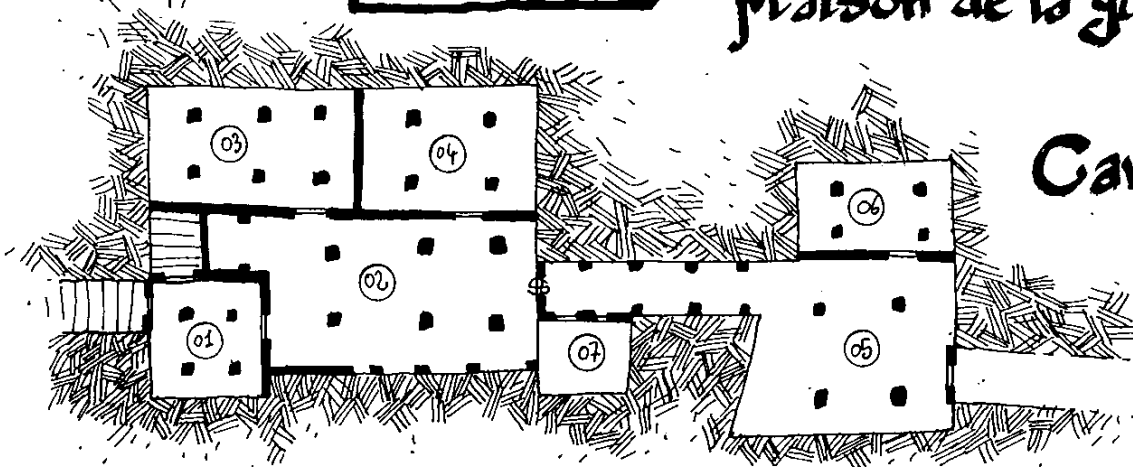


Scenario 4

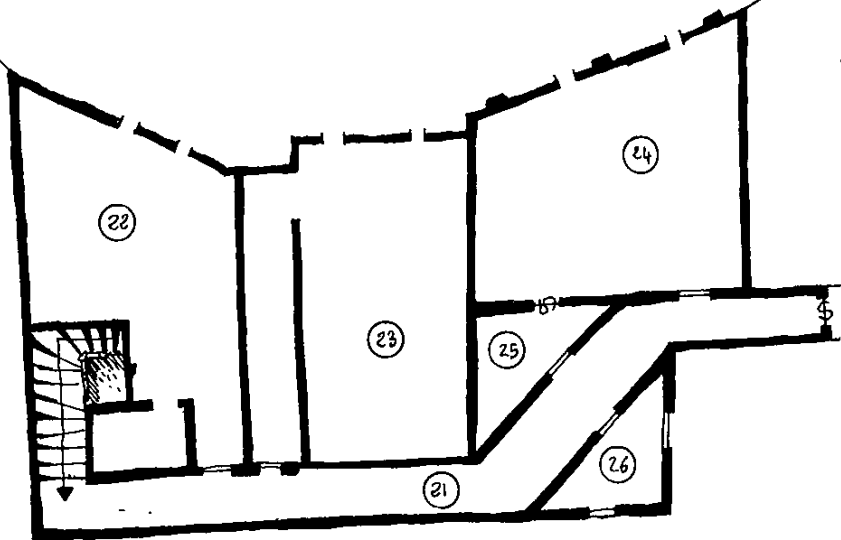
RdC

Maison de la guilde

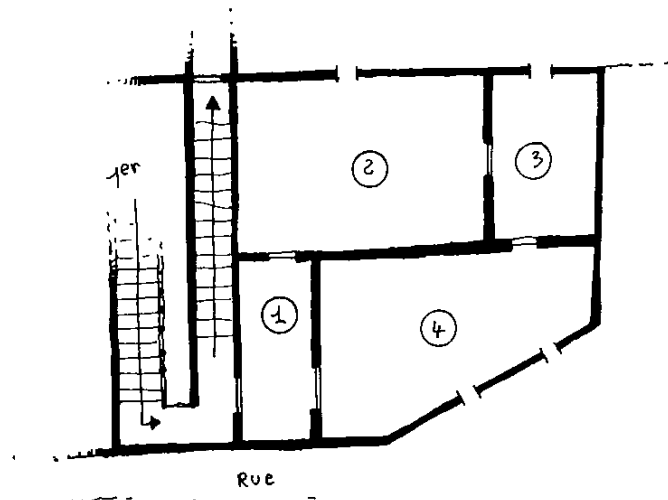
Cave



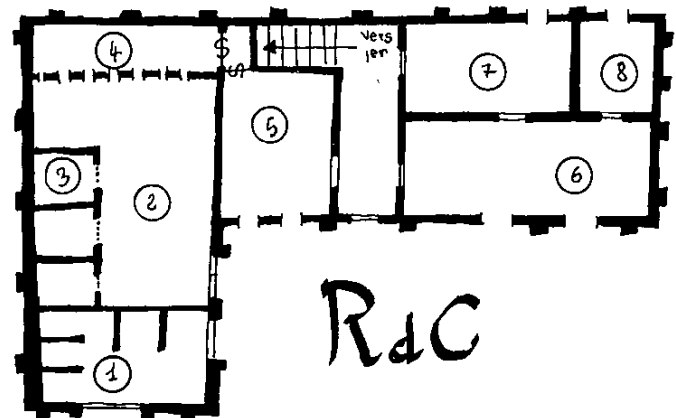
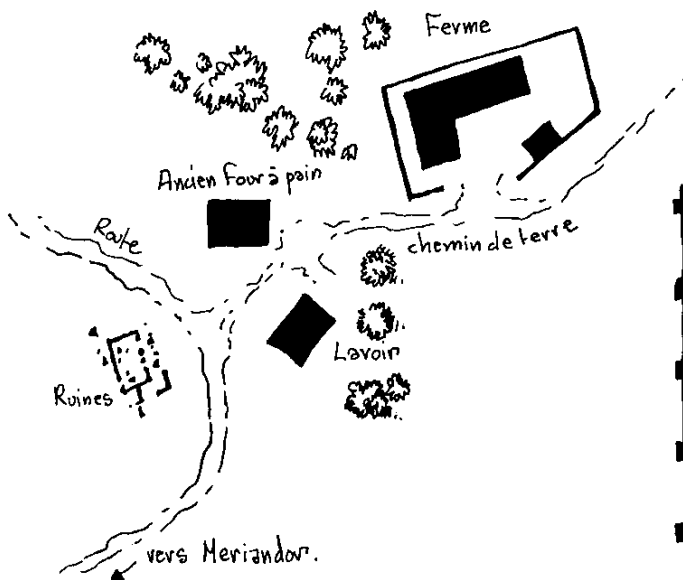
Guilde (suite). 1er étage



Appartement de Jarnac (2eme étage)

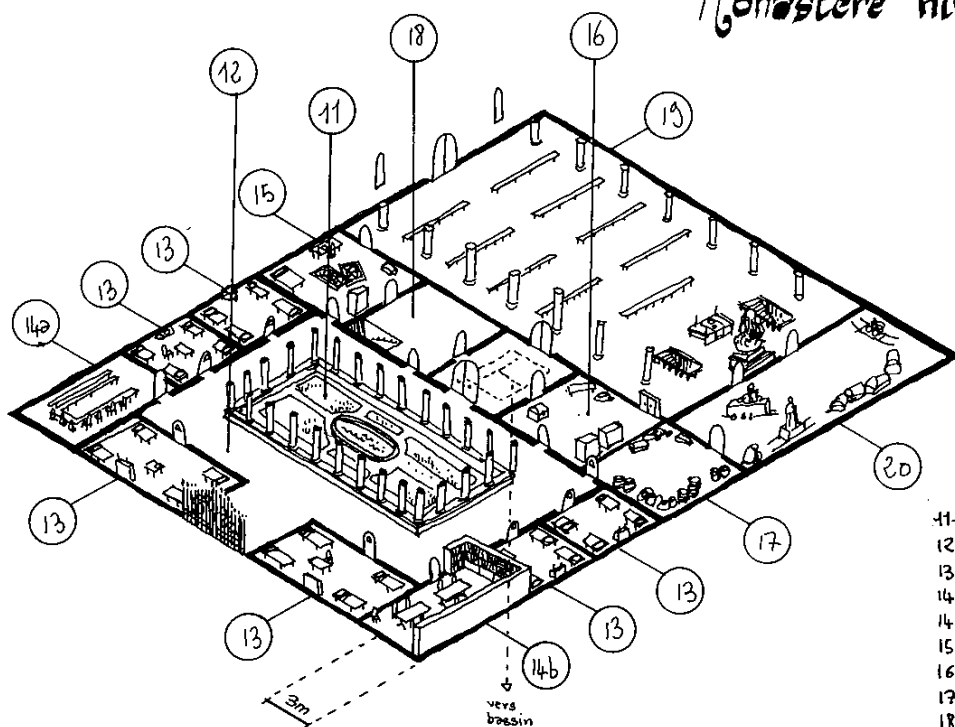


Ferme de Guilford.



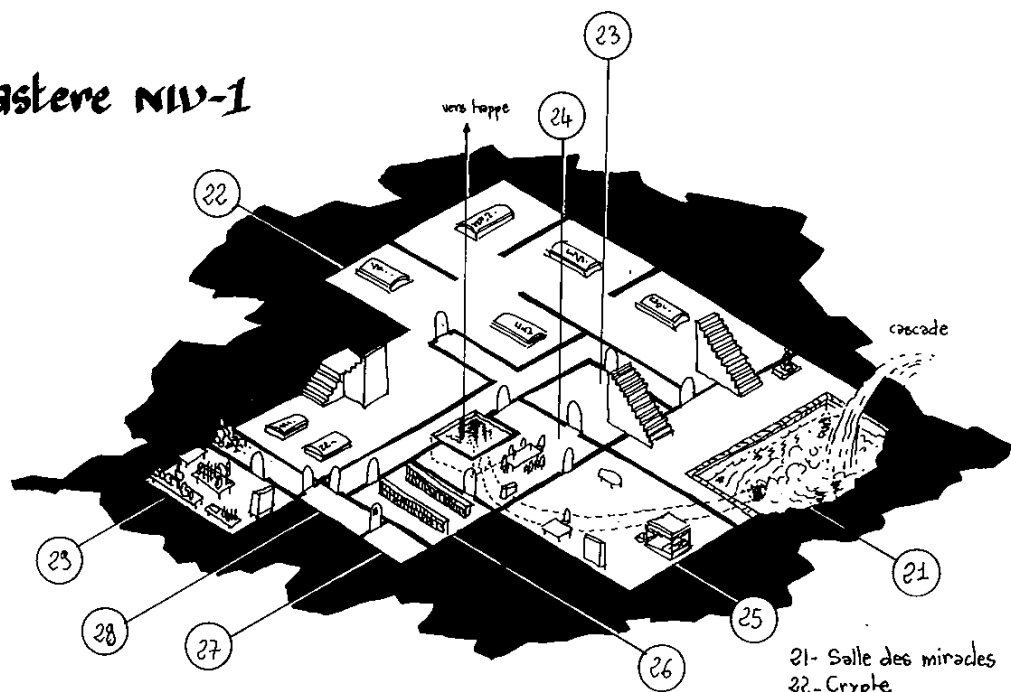
Scénario 5

Monastere niv 0



- 11- Jardin avec bassin
- 12- Cloître
- 13- Cellules des moines
- 14a- Refectoire
- 14b- Bibliothèque
- 15- Chambre du clerc
- 16- Sacristie
- 17- Entrepôt
- 18- Descente à la crypte
- 19- Salle de culte
- 20- Salle des processions

Monastere niv-1

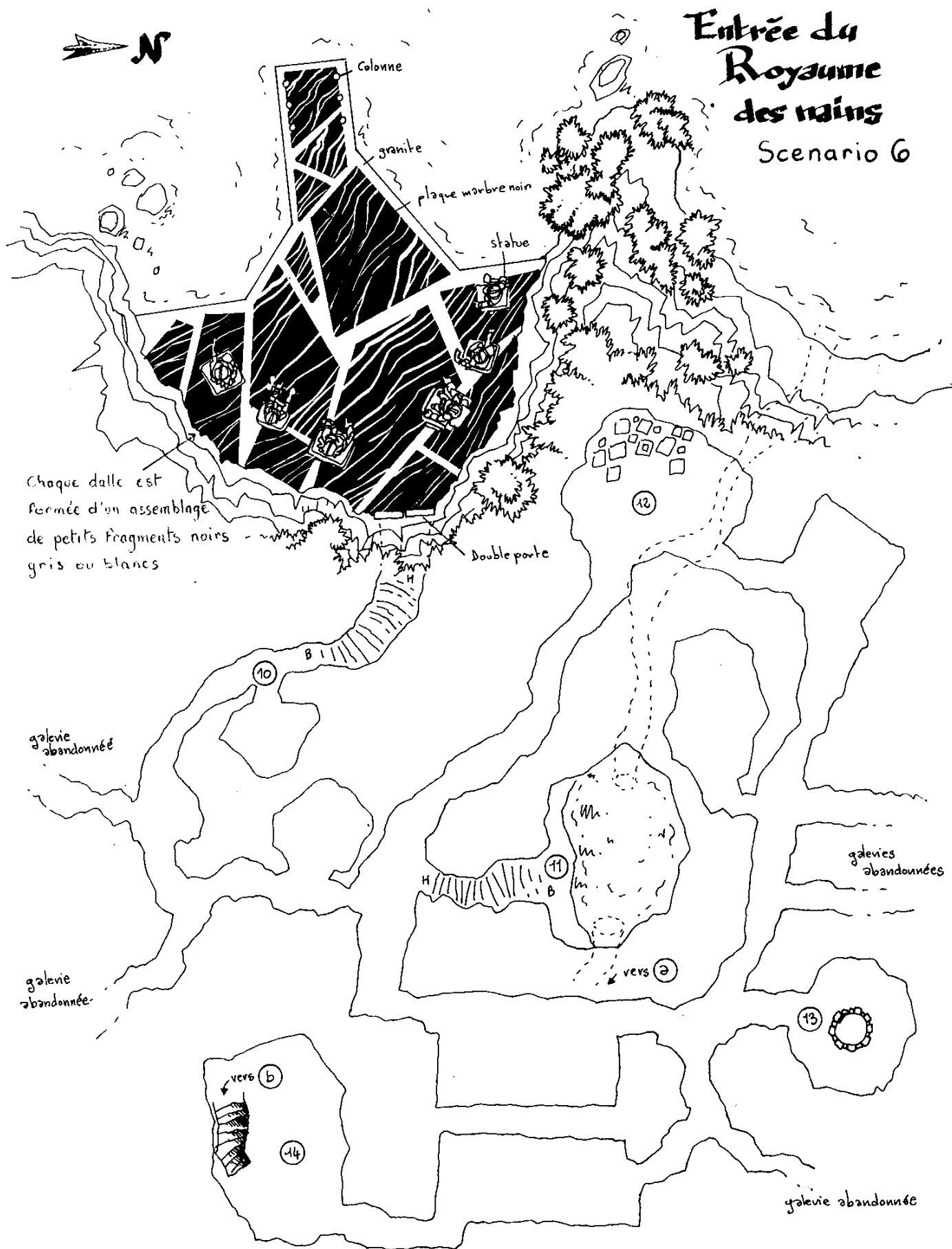


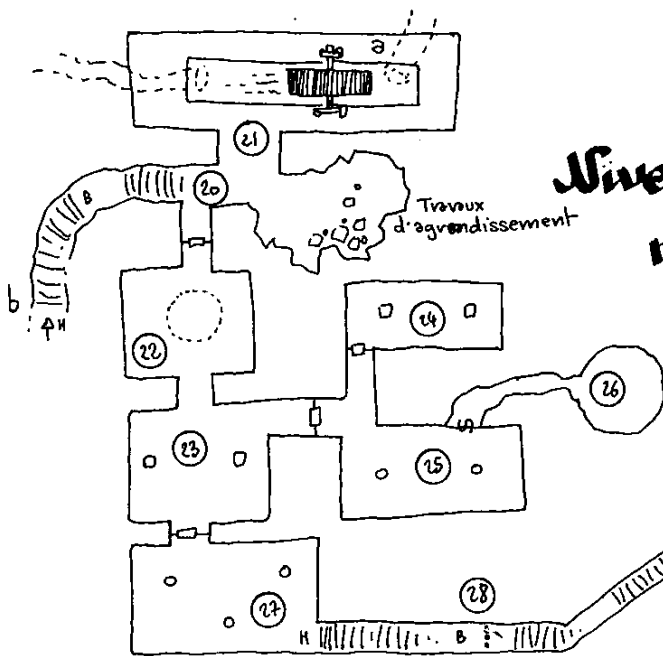
- 21- Salle des miracles
- 22- Crypte
- 23 } - Appartements du magicien
- 24 }
- 25 }
- 26- Bibliothèque
- 27- Cellule
- 28- Couloir inondable
- 29- Laboratoire d'alchimie



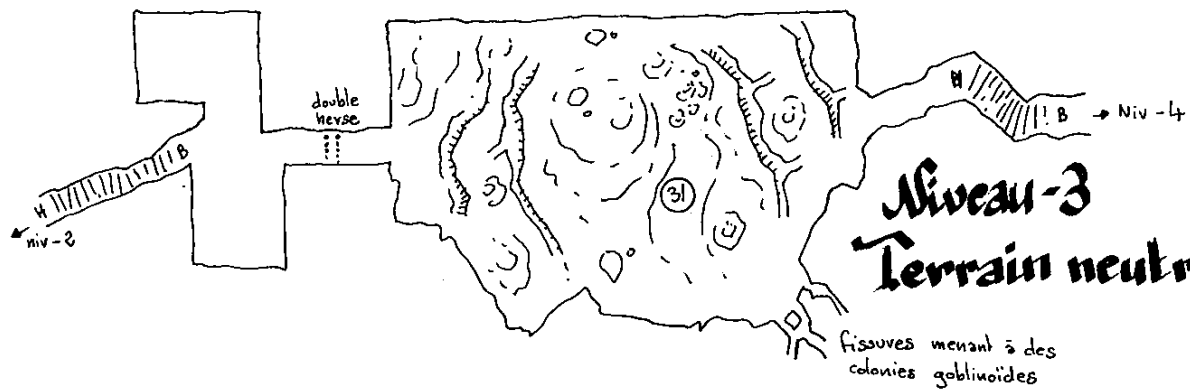
Entrée du Royaume des nains

Scenario 6

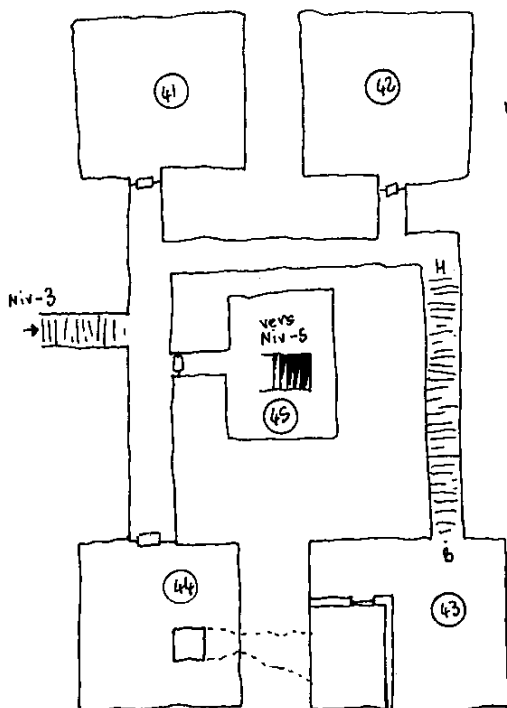




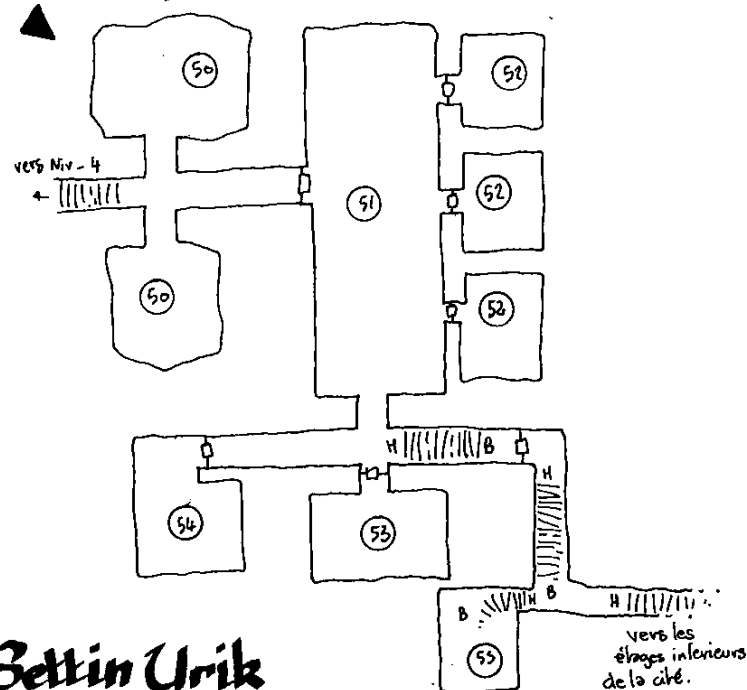
Niveau-1 Cité des nains de Dun-hir



Niveau-3 Terrain neutre



Niveau-4 : soldats de Settin Urik



TREGOR

Joueur:

Personnage:

Surnom:

Age:

Race:

Peuple:

Region:

Lignée:

Niveau social:

Blason
Signe distinctif

Caracteristiques particulieres

Lieu actuel de sejour:

Profession:

Histoire particuliere

Croyance:

Rituels à celebrer:

Dates:

Talents artistiques:



“Partez en quête pour sauver le Royaume du Kirkwall menacé par les forces des ténèbres : des monts Karadorn aux plaines brumeuses du Nord, plusieurs aventures passionnantes vous attendent avant de livrer au Roi Endarnor, Emrod, la puissante épée forgée par les anciens ...”

Une légende merveilleuse suivie de six scénarii multi-jeux, utilisables en campagne ou séparément (introduction spéciale “hors-campagne” fournie pour chaque aventure). Chaque scénario est l’occasion de présenter un nouvel aspect du Monde Médiéval de Trégor.

Deux livrets ne pouvant être vendus séparément.

Livret 1 (48 pages) : textes - Livret 2 (12 pages) : plans et documents à présenter aux joueurs.