

DÉMONS ET MAGIE

Le premier compagnon

de Stormbringer



par

LARRY DITILIO

KEVIN FREEMAN

ARNO LIPPERT

MARK L. GAMBLER


ORIPLAN

GASSNER 87

Bienvenue dans le monde du Premier Compagnon de Stormbringer! Ce livret est destiné à combler quelques lacunes des règles officielles (par exemple, la faculté de « Voir dans le Noir » page 64), à élargir ces règles (l'introduction d'exemples de runes et de leurs effets), et à en faire ressortir la souplesse et le plaisir de jeu (le redoutable navire-démon Habnikav dans le scénario « L'Ile du Sorcier », par exemple). Dans ce supplément, vous trouverez également les premières règles s'appliquant aux fantômes dans Stormbringer. Arno Lipfert a créé pour l'occasion de nouvelles aptitudes spéciales, très novatrices, pour les démons, les indispensables Runes de Rathdor, des objets magiques illustrant le pouvoir qu'un sorcier des Jeunes Royaumes peut acquérir et un bel échantillon de races nouvelles. Un scénario, bourré d'humour de Larry diTillio, parachève ce livret; l'endroit de débauche qu'est le Cercle de Velours se doit (et mérite) d'être visité plusieurs fois.

Comme de coutume, nous restons ouverts à toutes vos suggestions et à vos questions.

Lynn, Sandy et toute l'équipe de Chaosium

DÉMONS ET MAGIE

Le premier compagnon de Stormbringer

par

LARRY DITILIO
KEVIN FREEMAN
ARNO LIPFERT
MARK L. GAMBLER

assistés de

LYNN WILLIS
SANDY PETERSEN

plans et schémas

CAROLYN SCHULTZ

traduction française

NADINE BENOIT
CATHERINE MATHIS
PHILIPPE DOHR

maquette

CHRISTOPHE SUSTERSIC

couverture et illustrations

ALAIN GASSNER
GUILLAUME SOREL
PHILIPPE MERCI

Avec l'autorisation de Michael Moorcock. Démons et Magie est une marque déposée par Chaosium Inc. 1985. Tous droits réservés.

Démons et Magie est un supplément du jeu de rôle Stormbringer, déposé et enregistré par Chaosium Inc. Pour apprécier ce livret à sa juste valeur, les lecteurs devront être familiarisés avec les règles de Stormbringer.

La reproduction des matériaux utilisés dans ce livret à des fins personnelles ou commerciales, par des procédés photographiques, électroniques ou autres est strictement interdite.

Tout matériau apporté par les auteurs, est considéré séparément comme marque déposée; tout matériau ajouté par Chaosium Inc. demeure la propriété de Chaosium Inc.

Edités en français par Oriflam, 16, chemin Entre-les-Deux-Bans, 57050 Plappeville, 1987. Tous droits réservés.

Le jeu Stormbringer est édité en français par Oriflam, 1987. Tous droits réservés.

SOMMAIRE

NOUVELLES APTITUDES SPÉCIALES DES DÉMONS (Choc, Paralysie, Télékinésie, Vision paranormale, Clairvoyance, Psychométrie, Télépathie)

3

L'ILE DU SORCIER (scénario)

5

LE CERCLE DE VELOURS (scénario)

35

LES RUNES DE RATHOR 69

OBJETS MAGIQUES (baguette de lien, bracelet du Justicar, cristal d'Almagorath, trône de Mordaga, globes d'âmes de Kolos Thr'n'ar)

71

CRÉATURES (le Peuple des Abysses, Feux-follets, Seloroks, Loup des vents, Licornes)

73

Aventures, créatures et magie

Nouvelles Aptitudes Spéciales des Démons

par Arno Lipfert

Pour les Démons de Combat et les Démons de Désir

CHOC : A chaque fois que le démon frappe, il envoie une décharge électrique qui occasionne 1D3 points de dégâts. Le démon doit dépasser la protection fournie par les armures de cuir ou les armures barbares, pour infliger ce type de dommages. Les armures de plaques et de demi-plaques sont conductrices, il suffira donc au démon de toucher ses adversaires pour causer ces dégâts. Si un personnage décide de parer une attaque électrique avec une arme métallique, il subira les mêmes dommages, à moins que la garde de l'arme soit non conductrice ou correctement isolée. Parer ce type d'attaque à l'aide d'une arme métallique peut provoquer une maladresse d'un personnage qui lâchera son épée sous le choc par exemple.

PARALYSIE : Si le démon remporte une lutte POU contre POU, il inoculera à sa victime un poison qui paralysera ses nerfs. Le poison immobilisera instantanément l'adversaire mais son cœur, ses poumons et son esprit continueront à fonctionner normalement. Une fois paralysée, la victime s'écroule, à moins qu'elle ne soit soutenue.

TÉLÉKINÉSIE : C'est la faculté de faire bouger des objets matériels en utilisant sa force mentale. Seuls les démons qui possèdent une dextérité supérieure à 0 peuvent pratiquer la télékinésie. La DEX d'un démon détermine le nombre d'objets qu'il peut déplacer au cours d'un round de combat. Le POU du démon doit être supérieur ou égal à la TAI du ou des objets soulevés et il ne pourra rien déplacer de plus volumineux. Si le démon préfère lancer violemment un objet plutôt que de le faire s'avancer doucement et sans heurts, chaque point de POU supplémentaire assigné à l'objet projeté occasionnera 1D3 points de dégâts à la cible si elle est touchée. Si le démon laisse tomber un objet de taille humaine d'une hauteur donnée, on utilisera ou rajoutera les dommages dus à une chute ; pour cela reportez-vous au Tableau des Dégâts dus aux Chutes [3.9.4.3]. Un démon a une chance de toucher sa cible égale à $3 \times \text{DEX}$ quel que soit le projectile. Un démon peut également se servir de la télékinésie pour détourner les projectiles lancés à son encontre au cours d'un round de combat.

Pour les démons de Savoir

Pour que le démon puisse utiliser ces deux aptitudes, le joueur doit lui décrire exactement ce qu'il désire voir ou connaître. Si la question est mal posée, le MJ n'est pas obligé de dire la vérité au personnage. De même, les démons non liés ont un sens de l'humour étrange et un esprit particulièrement pervers et retors ; le maître de jeu devra garder en tête ces caractéristiques lorsque le joueur posera sa question au démon.

VISION PARANORMALE : C'est la faculté de voir des personnes, des endroits ou des objets à distance. Le joueur devra préciser au démon ce qu'il désire voir : une personne particulière, un point géographique ou un objet déterminé. Par exemple : Dame Cymoril de Melniboné, la Tour de Yrkath Florn sur la côte d'Argimiliar, ou Stormbringer l'épée démon.

Le démon peut recréer ce qu'il aperçoit par magie, ou simplement décrire la scène et livrer tous les détails intéressants au joueur. Toute vision paranormale s'effectuera dans le présent et des scènes seront généralement observées ou décrites en plongeant, c'est-à-dire de dessus. Les démons peuvent également apercevoir ce qu'il y a autour de leur cible dans un rayon égal à leur POU $\times 1$ et ceci dans toutes les directions. Si la cible est importante (« Montre-moi le navire de guerre d'Yyrkoon ! »), le démon devra alors centrer sa vision paranormale. Dans l'exemple ci-dessus, il pourra peut-être voir les mâts jusqu'à mi-hauteur, une partie du pont du navire, les marches menant aux cales, mais il sera probablement incapable de distinguer la poupe ou la proue.

CLAIRVOYANCE : la clairvoyance est une faculté proche de la vision paranormale, à la seule différence qu'elle se situe dans le futur et non dans le présent. Grâce à cette faculté, un démon de Savoir peut visualiser, pendant 1D4 minutes, des événements futurs se déroulant à un instant précis. L'origine de ces événements à venir est très difficile à déterminer et le démon n'a qu'une faible chance ($1 \times \text{INT}$) de deviner quel faisceau d'événements particuliers a conduit à une situation future donnée. Les événements distants de quelques minutes auront plus de chance d'être correctement interprétés que ceux se déroulant à des années ou à des siècles du présent. Le démon n'expliquera jamais spontanément la signification d'une vision à un personnage.

Pour les démons de Savoir et de Désir

PSYCHOMÉTRIE : C'est la faculté de définir à l'aide d'un objet, l'endroit où se trouve son propriétaire ou une personne fortement associée à cet objet. La surface visualisée s'étend dans un rayon de $1 \times \text{POU}$ mètres autour de la personne représentant le centre de vision. Tout comme la vision paranormale, la psychométrie se situe dans le présent. Le démon peut faire visualiser l'endroit au joueur, ou le lui décrire oralement. Contrairement à la vision paranormale, le démon peut situer géographiquement l'endroit et l'indiquer au personnage (exemple : « En parlant du Donjon de K'jarel, c'est à six jours de marche en direction du levant »).

TÉLÉPATHIE : Grâce à cette faculté, le démon peut connaître les pensées d'un être, communiquer mentalement ou percevoir la présence d'un esprit non démoniaque. La portée du pouvoir télépathique est égale à l'INT du démon en mètres. Pour lire les pensées d'un autre être, il faut que celui-ci se trouve à proximité. La télépathie ne peut pas être gênée par des murs naturels, quelle que soit leur structure.

La connaissance d'une information particulière nécessite une lutte POU contre POU, que l'on résoudra grâce au Tableau de Résistance. Si le démon l'emporte puis réussit un jet $1 \times \text{INT} \%$, il obtiendra alors l'information. Le démon peut également fermer son esprit à de telles intrusions. Dans ce cas, il résistera à l'attaque de POU en unissant son POU à celui de son maître.

Pour communiquer d'esprit à esprit, la personne avec laquelle on désire communiquer ne doit offrir aucune résistance ; le succès est alors automatique.

La perception d'un autre esprit ne peut être empêchée par aucune technique de blocage mental. Il faut cependant noter qu'un démon ne peut pas utiliser la télépathie pour détecter un autre démon.

SCÉNARIO

L'île du sorcier

par Kevin Freeman

LA SITUATION APPARENTE	5
LA SITUATION RÉELLE	6
L'ÎLE	9
LE DÉBARQUEMENT	12
LA VIE QUOTIDIENNE AU CAMP	15
LES GROTTES	17
CARACTÉRISTIQUES	29



SCÉNARIO

L'île du sorcier

par Kevin Freeman

Ce scénario se situe après le sac d'Imrryr, pirates et aventuriers abondaient alors dans les Jeunes Royaumes. Le Maître de Jeu peut situer cette aventure à une époque antérieure, en changeant tout simplement le nombre ordinal de Sadric.

La situation apparente

Voilà plus d'un mois que des rumeurs courent au sujet de pertes inhabituelles dans la flotte des grands marchands des Jeunes Royaumes. Les vaillants aventuriers, interprétés par les joueurs, sont appelés à comparaître devant un mystérieux groupe d'hommes et de femmes masqués qui leur demande d'entreprendre une mission capitale. Ces individus masqués portent de somptueux bijoux et des vêtements de belle facture ; ils sont visiblement très riches bien que les aventuriers ne puissent remarquer aucun autre indice leur permettant de corroborer ce fait. Le porte-parole du groupe les avertira du danger que comporte cette mission et précisera qu'ils devront voyager par voie maritime.

En retour de l'aide des aventuriers, ces mystérieux individus (il s'agit en fait de quelques marchands qui ont subi de lourdes pertes au sein de leur flotte) leur offriront un quart de tous les trésors et objets d'art récupérés, un magnifique navire, l'aide d'un démon mineur, le pardon pour tous les crimes commis auparavant, et ce quel que soit le pays ou la ville où ils se trouvent (Argimiliar, Filkhar, Lormyr, l'île des Cités Pourpres et Shazaar sont tout indiqués pour ce scénario) ainsi que de l'argent liquide.

Le porte-parole sortira alors 20 GO étincelantes d'une bourse bien garnie et les étalera sur la nappe de velours qui se trouve devant lui. Précisant qu'il ne connaît pas la valeur réelle du trésor en question, il assurera aux aventuriers qu'il sera d'au moins 15 000 GB. Puis il leur demandera s'ils acceptent cette mission.

Si les aventuriers tentent de marchander, le porte-parole se mettra à ricaner et répondra que son groupe a l'intention d'engager des hommes et des femmes d'action courageux, et non de petits comptables froussards. Tandis que l'assistance rira de la plaisanterie, le porte-parole réitérera son offre, mais sans l'augmenter : c'est un homme qui connaît le prix des choses et l'offre qu'il fait est généreuse au vu du péril encouru. Si les aventuriers n'acceptent toujours pas son offre, il les renverra.

Si les aventuriers négligent l'offre qui leur est faite, ils rencontreront un peu plus tard dans la journée, Gars le Recruteur dont la malhonnêteté n'est plus à prouver. Gars leur dira qu'il cherche des hommes capables d'aller chercher des marchandises un peu particulières et de les rapporter dans ce port. Il assurera aux aventuriers que le voyage ne dure que quelques jours et leur proposera 5 GO comptant et cinq autres à leur retour.

Naturellement, Gars et le groupe masqué proposent la même affaire, mais ce bon vieux Gars diminuera la récompense de moitié, car il entend bien s'approprier le trésor dans sa totalité. Si les aventuriers acceptent son offre, assurez-vous de trouver un moyen pour qu'ils se rendent compte de leur erreur — mais seulement lorsque vous voudrez éliminer Gars le Recruteur du jeu.

Vous trouverez les caractéristiques de Gars dans le paragraphe « Caractéristiques » à la fin de cette aventure.

Le problème

Les aventuriers tireront les mêmes informations de leurs interlocuteurs masqués que de Gars. Il y a un millier d'années, le sorcier Nisadnemep régnait sur les mers entourant son île, Nisadnempuur, aidé en cela par un gigantesque démon ayant la forme d'une baleine, Lvthn, et dont il se servait pour couler les bateaux qui passaient, s'appropriant ainsi leurs cargaisons et sacrifiant les équipages capturés à son dieu sanguinaire. Ce règne de terreur s'acheva lorsqu'un grand assaut fut lancé contre l'île-forteresse, et Nisadnemep tomba peu à peu dans l'oubli. Les magiciens et les savants pensaient que le grand sorcier était mort, tout comme son grand démon blanc aux allures de poisson à moins qu'il ne dormît au fond des mers.

Cependant, de nombreux navires ont disparu ces dernières semaines dans les mers de l'Ouest et, il y a encore quelques jours de cela, on pensait qu'une flotte pirate venue de l'Est était passée discrètement par les détroits, à seule fin de piller les navires marchands. Cependant, un prêtre-marchand de Filkhar survécut à une attaque grâce à l'intervention divine d'Arkyn (qui le ramena sain et sauf à Filkhar). Le prêtre jura que son navire avait été attaqué et mis en pièces, et ses marins dévorés par un poisson gigantesque. La rumeur populaire veut à présent que Nisadnemep soit à nouveau en vie et l'on pense qu'il aurait envoyé son terrible démon perpétrer une nouvelle fois ses horribles pillages en mer.

Les aventuriers auront pour mission d'aller en reconnaissance à Nisadnempuur, déterminer si Nisadnemep est toujours en vie, le capturer ou le tuer, et rapporter les fabuleux trésors qui doivent toujours se trouver dans l'île. Leurs « employeurs » se doutent bien que les aventuriers ne pourront pas remplir intégralement cette mission, et leur seule préoccupation est, en fait, de savoir si Nisadnemep vit toujours.

La récompense des aventuriers sera proportionnelle à la valeur des trésors rapportés. Depuis le sac d'Imrryr, il n'existe aucun écrit susceptible d'aider les aventuriers sur l'assaut mené contre Nisadnemeppur.

La situation réelle

Nisadnemepp, sorcier melnibonéen renégat, combattit pendant des siècles contre sa patrie, gagnant en puissance au fur et à mesure que Melniboné déclinait. Ce fut Sadric 85, l'arrière grand-père d'Elric qui, s'alliant avec Straasha, réussit finalement à terrasser Nisadnemepp. On peut encore voir sur l'île, le squelette en ruine du poisson-démon de Nisadnemepp, rejeté sur le rivage par la violence de l'ultime assaut. Quelques-uns des démons retenus par Nisadnemepp accomplissent toujours sa volonté ; en particulier le puissant Rraalkraag, le Gardien des Esprits, qu'un pacte de sauvegarde protège contre les Démons de Savoir à la recherche d'informations sur Nisadnemeppur.

Lysansiptra est une riche marchande qui réside dans le pays ou la ville où se trouvent les aventuriers. Elle s'est adaptée à son époque et a fait fortune grâce à son audace et son esprit d'à propos. Négociations fastidieuses et faveurs princières n'ont jamais fait partie de ses méthodes de travail. De tous les grands marchands des Jeunes Royaumes, c'est la réussite de Lysansiptra qui représente l'idéal de la plupart des aventuriers.

Il y a de cela quelques années, Lysansiptra trouva sur une dépouille mortelle près de Nieva, six objets magiques permettant de respirer sous l'eau. Se doutant bien que le Seigneur Poisson désirerait ardemment entrer en possession de tels objets pour les donner à ses disciples, elle invoqua P! p! pp'hhhh'p, afin de les lui proposer. En échange de ces objets, Lysansiptra, en femme prévoyante, exigea le commandement d'un mégalodon ; le Seigneur Poisson accepta le marché.

Puis Lysansiptra envoya ses agents passer les flottes des Jeunes Royaumes au peigne fin. Dans la division féminine de la flotte Dharijorienne, ils trouvèrent enfin ce que Lysansiptra recherchait : un capitaine désenchanté, des seconds mécontents et surtout un puissant birème expérimental, le vaisseau-démon Habnikav. Lorsque le Habnikav et son équipage quitta Gromoorva pour prendre le large, il ne revint jamais. Des recherches minutieuses ne donnèrent aucun résultat et même les Démons de Savoir ne parvinrent pas à le retrouver. Le vaisseau et son équipage fut déclaré perdu et on attribua cette perte à un défaut dans la protection magique du navire ou à une fausse manœuvre.

On ne reconstruisit jamais un deuxième prototype.

Il faut savoir que, jadis, Lysansiptra avait fait naufrage au large de Nisadnemeppur, où elle avait échoué, au sud de Melniboné. Les légendes qui couraient au sujet du sorcier et de son horrible démon-poisson gardaient les bateaux à distance de l'île. Lysansiptra craignait également ces légendes et redoutait de devoir rester sur l'île de longs mois, lorsque, grâce à la magie, elle attirait un vaisseau en le faisant dévier de sa route. Elle se rendit compte ainsi qu'il était aisé d'atteindre l'île en toute quiétude. Elle eut entre-temps tout le loisir d'explorer Nisadnemeppur et d'en apprendre les secrets.

Elle a conspiré avec le capitaine Zillah et son équipage afin qu'ils se mutinent et acceptent d'emmener le Habnikav à Nisadnemeppur. La marchande a l'intention de faire renaître les légendes du sorcier en ordonnant à son mégalodon d'attaquer les vaisseaux naviguant dans la région. Le grand poisson avale la cargaison des bateaux et nage jusqu'à l'île où il recrache ses trésors sur la plage. C'est là que les apprentis pirates rassemblent le butin. Le Gardien des Esprits efface toute trace d'activité humaine ou de construction sur le récif, et le Habnikav reste caché dans le port, à l'abri des regards indiscrets.

Lorsque Lysansiptra décidera qu'elle a amassé suffisamment d'or et de bijoux, elle rendra le mégalodon à P! p! pp'hhhh'p, convoquera les pirates et procédera au partage du butin. Comme Lysansiptra tient toujours ses promesses, elle réussit généralement à respecter ses marchés tout en faisant de gros profits et elle laissera un tiers du butin aux pirates du Habnikav. Il lui est arrivé de surveiller ces pirates pour voir s'ils effectuaient correctement leur travail et, satisfaite, elle leur fait à présent confiance. Elle ne reviendra pas sur l'île avant plusieurs semaines, à moins qu'un incident inattendu ne se produise. Tant que Lysansiptra ne relâchera pas le mégalodon, personne ne pourra naviguer vers l'île ou en revenir, sans risquer de finir ses jours dans les mâchoires du requin géant.

Une honnête estimation des chances des aventuriers

Si l'on considère le trésor qui s'accroît et la magnifique birème en tant que récompense potentielle, les aventuriers verront en l'île une source de profit intéressante. La plupart d'entre eux y périront probablement. Même sans son sorcier et son démon-poisson, Nisadnemeppur reste une épreuve difficile à surmonter. Le groupe d'aventuriers devra compter des guerriers puissants et de bons sorciers dans ses rangs.

Comme Lysansiptra fait partie de la guilde des marchands qui a engagé les aventuriers, elle prévendra les pirates de la venue de ces derniers. Ceux-ci sont des combattants chevronnés, aux nerfs solides et habitués à de telles tâches. Ils pourront être surpris par les aventuriers eux-mêmes, mais ne devraient pas être étonnés de leur venue.

Mercenaires dans l'âme, il est tout à fait possible que les pirates désirent se ranger du côté des aventuriers si on leur promet une grosse récompense. Mais si les aventuriers les attaquent sans avertissement ou provocation, les pirates résisteront fermement en se repliant dans le repaire de Nisadnemeppur où ils se serviront des démons défenseurs qui y sont toujours retenus. Ils pourront également se retrancher à bord du Habnikav si les aventuriers sont à terre. S'ils le peuvent, ils n'hésiteront pas à éliminer ces intrus qui représentent une menace. Les pirates, constitués uniquement de femmes, auront des raisons supplémentaires de soupçonner les intentions des aventuriers venus envahir leur petit paradis, si ceux-ci sont des hommes.

Si les aventuriers parviennent à s'emparer du butin, ils doivent se rappeler que les marchands attendent le rapatriement des trésors. Le cas échéant, ils pourront engager une nouvelle équipe pour défendre leurs droits. Même si les aventuriers triomphent de tous les obstacles, il leur sera dangereux de vendre ou de montrer des objets ayant appartenu à des morts. Les amis ou les parents des victimes le remarqueront immédiatement et pourront accuser les aventuriers d'assassinat.

LE SECRET DU HABNIKAV

Rien, ni personne dans les Jeunes Royaumes (ou sur un autre plan) n'a jamais pu localiser le Habnikav, son équipage et ses démons, à Nisadnemeppur puisque Rraalkraag, le Gardien des Esprits, les protège. Si Rraalkraag meurt, ou si le Habnikav dépasse les récifs de l'île, le navire, l'équipage et les démons pourront alors être repérés par le plus mauvais sorcier de ce plan.

De plus, et c'est bien dommage pour les nouveaux pirates, tous les noms et caractéristiques des démons sont fichés dans les bureaux de la Sorcellerie Navale. Si jamais les autorités ont des raisons de se souvenir du Habnikav, ils sauront exactement comment attaquer et détruire le prototype. Si l'équipage désire suivre une carrière longue et fructueuse dans la piraterie, il devra éviter les actions spectaculaires et ne laisser aucun indice.

C'est la raison pour laquelle Lysansiptra ne craint pas de relâcher ses pirates après leur petite escapade sur l'île : une birème qui hanterait le large sans Démon de Protection, coulerait corps et biens en dix minutes face au Habnikav.

Les ressources des aventuriers

Les aventuriers recevront immédiatement de l'argent pour armer le « Mélodieux », un petit vaisseau résistant de 18 mètres de long, ressemblant à un knorr scandinave. Il peut être gouverné par un équipage minimal de 2 personnes, encore faudrait-il en ce cas éviter la navigation de nuit ; cinq aventuriers seront nécessaires si une tempête se lève.

Aucun des membres de l'équipage, hormis les personnages, ne saura se battre, et Gars pourra leur prêter main forte s'il décide d'embarquer. On supposera que tous les aventuriers savent gouverner un navire. Par souci de commodité, on peut laisser les navigateurs atteindre Nisadnemeppur sans encombre.

Les aventuriers seront également blanchis de leur crimes passés : les personnages emprisonnés pourront être relâchés, afin de se déplacer en toute liberté. Cette clause du contrat servira à démontrer de façon impressionnante, l'étendue des pouvoirs de la guilde des marchands : les notables de la cité, autrefois méprisants et dangereux, se mettront à pleurnicher servilement devant les aventuriers. Les papiers officiels nécessaires au départ du navire, seront délivrés très rapidement aux seconds. Les provisions seront bon marché et de la meilleure qualité et les commerçants, très respectueux, offriront maints cadeaux à ces hommes avec lesquels ils se querellaient sans doute quelques jours auparavant. Flattez les aventuriers, faites-leur sentir qu'ils sont vaillants et tout puissants. Après tout, certains risquent de ne jamais revenir.

En plus de l'or, de leur acquittement et du bateau, un présent extraordinaire leur sera fait : deux hybzées, une race de démons introduite dans ce scénario. De plus amples renseignements concernant les hybzées figurent ci-dessous : photocopiez-les ou faites en sorte qu'ils soient accessibles à tous les joueurs pour qu'ils puissent utiliser ces démons de façon efficace. Les caractéristiques des hybzées se trouvent dans le paragraphe « Caractéristiques » à la fin de ce scénario.

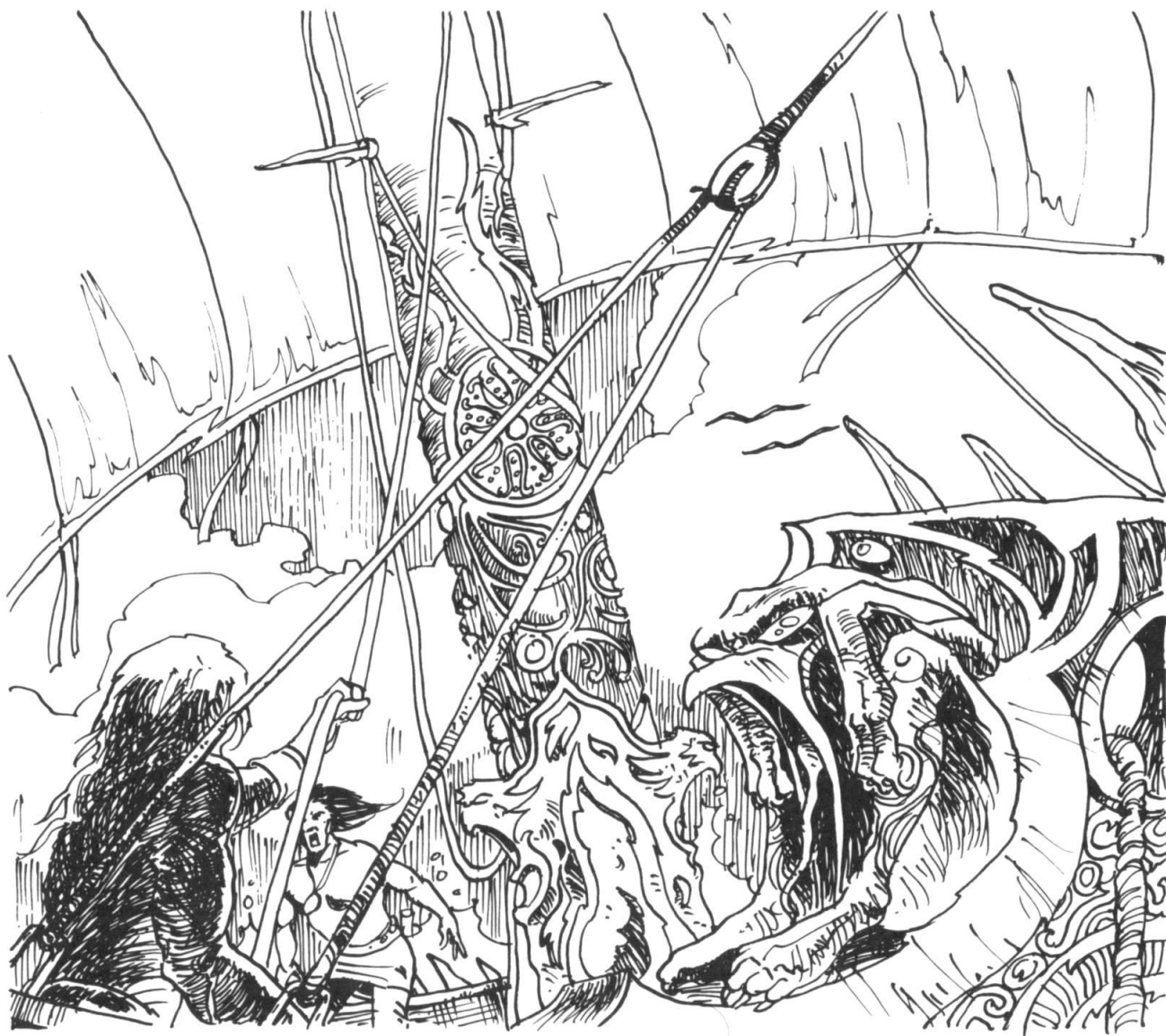
S'ils ne sont pas trop bêtes, les aventuriers enverront les hybzées survoler Nisadnemepuur avant d'y poser le pied. Ces petits démons peuvent fournir de précieuses indications sur l'île, s'ils jugent bon de les communiquer. Voyez vous-même s'ils les renseignent ou non, en donnant la possibilité aux aventuriers de sympathiser avec les hybzées au cours du voyage. Les hybzées transportent leur propre nourriture, mais si les humains, ignorant leurs premières rebuffades, insistent pour leur offrir de petites choses à grignoter, ils pourront s'en faire des amis. Souvenez-vous que les hybzées sont des êtres libres : les aventuriers devront s'en faire des alliés afin de les persuader du bien fondé de leur mission.

Il ne faut pas s'attendre à ce que les hybzées leur signalent les propriétés des spores volants, des plantes épineuses. Les hybzées n'aiment pas les grottes et n'y entreront que contraints et forcés ; mais de jour, ils peuvent observer les humains entrer et sortir de la redoute de Nisadnemep. Lors de missions de reconnaissance diurnes, les hybzées verront et éviteront sans problème les guêpes de lave : ils feront demi-tour immédiatement et fileront vers le navire. Les hybzées ont une notion très vague de la quantité qu'ils qualifieront par « aucun », « un peu », « beaucoup », un bon apprentissage peut pallier ce défaut.

Les hybzées peuvent servir d'éclaireurs aériens en mer, mais la pluie aux abords de l'île diminuera fortement leur efficacité.

Du fait des contes concernant le poisson-démon, les aventuriers demanderont probablement aux hybzées de les transporter à terre. Il n'y a que deux endroits dans l'île où l'espace est suffisamment dégagé pour éviter que des aventuriers maladroits ne se heurtent à un arbre ou à un rocher : la Plaine de la Chèvre et la Clairière Toxique. Laissez toutefois les joueurs décider eux-mêmes de l'endroit où ils vont atterrir.

Si l'on utilise un hybzée comme Démon de Savoir pour mener une enquête sur l'île, il se plongera dans une profonde méditation. Soudain, un énorme Démon se matérialisera, saisira l'hybzée (qui gémit plaintivement), arrachera sa petite tête d'un coup de dents et avalera le reste. Le démon, qui ressemble beaucoup à celui qui se trouve en couverture de ce livre, disparaîtra alors, laissant derrière lui une forte odeur de souffre et quelques traces sanglantes de l'hybzée. Durant les 2 700 ans écoulés, un sort semblable fut réservé à tous les Démons de Savoir qui ont cherché à percer les mystères de Nisadnemepuur. Si un aventurier utilise son propre Démon de Savoir, il essuiera un échec semblable et son démon se désintégrera automatiquement.





LES DÉMONS HYBZÉES

Les hybzées sont des démons de transport spécialisés. Ces petits démons, semblables à des fées, viennent des Enfers Colorés. Petit humanoïde volant, l'hybzée a des ailes membraneuses, des oreilles d'elfe, des pommettes hautes et une antenne sur le front. La couleur de sa peau varie, selon la couleur de son enfer d'origine.

Caractéristiques Compétences

FOR : 2	Esquiver 85 %
CON : 3D8	Se cacher 15 %
DEX : 2D8 + 8	Ecouter 50 %
TAI : 1	Déplacement silencieux 90 %
POU : 3D8 + 8	Voir 70 %
INT : 2D8	Chanter 60 %
CHA : 3D8	Goûter 80 %

Points de vie : 5

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Domages
Morsure	35 %	—	1D2

NOTE : Les hybzées sont des démons volants : ils peuvent bien évidemment marcher comme les oiseaux, mais détestent cela. Ils ne savent pas nager et s'efforceront de se poser et de s'abriter si le temps est pluvieux ou si le vent souffle en rafales (vous le feriez aussi si vous aviez une TAI de 1).

Sort de Vol

Les magiciens et les maîtres des différents enfers utilisent des hybzées pour permettre aux êtres terrestres de voler. L'hybzée utilise un point de POU temporaire par quatre points de TAI (arrondissez les fractions au chiffre supérieur) pour autoriser une personne à voler. Si le vol inclut des objets volumineux comme une armure, des armes ou de l'équipement, il faudra payer pour ce chargement qui devra être attaché à l'individu transporté. Le personnage doit posséder une INT pour accepter l'idée de vol.

L'envol échoue uniquement si l'hybzée a un POU inférieur à la tâche à accomplir. Lorsque la capacité de voler de l'hybzée a été projetée avec succès sur la cible, le corps du personnage transporté se pare d'une légère lueur de la teinte de l'enfer originel de l'hybzée.

Aussi longtemps que la personne a le pouvoir de voler, elle gardera cette couleur. Cette capacité de vol dure une heure ; elle peut être renouvelée facilement, et au même prix mais le personnage devra atterrir pour la renouveler.

Lorsque l'envol est réussi, le personnage peut voler à volonté, dans la direction et à la vitesse désirées. Il peut atteindre une vitesse maximale de 80 km/h après deux minutes d'accélération progressive ; le même temps est nécessaire à la décélération. Un hybzée peut atteindre cette vitesse maximale en quelques secondes. L'hybzée qui a donné son pouvoir de vol à un personnage, doit être en mesure de le voir se déplacer, sinon ce dernier tombera ; de même, si l'hybzée meurt, le personnage tombera.

Le personnage peut piquer, voltiger et s'élever dans les airs à volonté. Les joueurs doivent toutefois se souvenir que les personnages inexpérimentés possèdent 3 × DEX % de chance de réussir

des manœuvres complexes ou des évasions soudaines, et 1 × DEX % de chance d'atterrir dans un rayon de 30 mètres autour de l'endroit où ils désirent se poser. Un personnage ayant le pouvoir de vol d'un hybzée n'est pas affecté par la gravité, mais il est vulnérable aux turbulences, aux orages, etc. La chance d'attaque d'un personnage qui vole par magie et qui combat une créature volant naturellement diminue de 40 % du fait de son inexpérience à voler et à combattre en même temps. Si deux personnages volant magiquement se battent, ils seront pénalisés de la même façon dans leurs compétences de combat.

Taille du chargement

Ajoutez la TAI de l'objet transporté à la TAI du personnage pour déterminer le POU total que l'hybzée devra dépenser pour l'envol.

A titre indicatif, voici quelques TAI d'objets pour d'éventuels chargements :

1 : Dague	6 : Armure de demi-plaques
3 : Arme à deux mains	4 : Armure barbare
3 : Bouclier	2 : Armure de cuir
2 : Arme à une main	7 : Nourriture d'une semaine pour une personne
8 : Armure de plaque complète	21 : Rations d'eau d'une semaine pour une personne

Autres compétences et caractéristiques

Les hybzées non liés et dont l'INT + POU est égal ou supérieur à 32 peuvent se comporter comme des Démons de Savoir. Un hybzée peut, une fois par semaine, ouvrir un portail donnant sur d'autres plans pour lui-même et sept autres personnes : la chance de réussite est égale à 2 % × (INT + POU) de l'hybzée. La porte se referme dès que la dernière personne l'a franchie.

Un hybzée peut servir de messager, soit pour un aller simple, soit pour un aller-retour. Si durant un voyage, l'hybzée ne peut pas s'arrêter pour récupérer du POU, il attendra jusqu'à ce que la totalité de son POU temporaire soit récupérée. En tant que messager, l'hybzée peut transporter des objets matériels en fonction des TAI indiquées ci-dessus.

De jour comme de nuit, un hybzée brille toujours légèrement de la couleur de son plan d'origine. Dans l'obscurité, il diffuse une lueur suffisante pour pouvoir lire dans un rayon de un mètre. Certains maîtres alchimistes ont mis au point des produits anti-brillance qui gardent interne la lueur des hybzées pendant une heure au plus.

Un hybzée dévore d'énormes quantités de nourriture : sa TAI en nourriture par jour, et deux fois sa TAI lorsqu'il transmet son pouvoir à un personnage.

C'est sans doute du fait de ses besoins énergétiques qu'un hybzée ne régénère qu'un quart de son POU par 24 heures. L'hybzée préfère manger des fruits, surtout des bananes et des mangues, mais il peut avaler, avec un un dégoût profond, tout ce que mange un être humain.

Les hybzées sont intolérants, irritables et très difficiles à dresser. Cependant, s'ils se rendent compte que les mortels qu'ils servent sont méritants, ils les aideront et iront même jusqu'à honorer le plus brave de leurs maîtres.

La quasi-totalité de la topographie de Nisadnemepuur est détaillée dans ce paragraphe. Un endroit particulier, la Redoute de la Grotte de Lave de Nisadnemep, est d'une telle complexité qu'un paragraphe entier lui est consacré un peu plus loin.

Nisadnemepuur mesure 12 km de long sur 2 km de large. Un volcan éteint dont les flancs sont ravinés par les pluies et tapissés de jungles, en domine la côte ouest. Une vaste plaine verdoyante limitée par des falaises et des plateaux d'argile surplombant la mer, forme le côté est de l'île. Les falaises de lave, au centre, culminent à 100 mètres d'altitude au-dessus de la plaine, puis s'inclinent en cuvette vers le port. Une arête de lave protège le port des vents persistants du sud-est.

Lysansiptra a décrit minutieusement l'île aux pirates. Ils ne s'approcheront pas de la clairière ou des falaises de lave et ils ne parcoureront jamais la jungle de nuit.

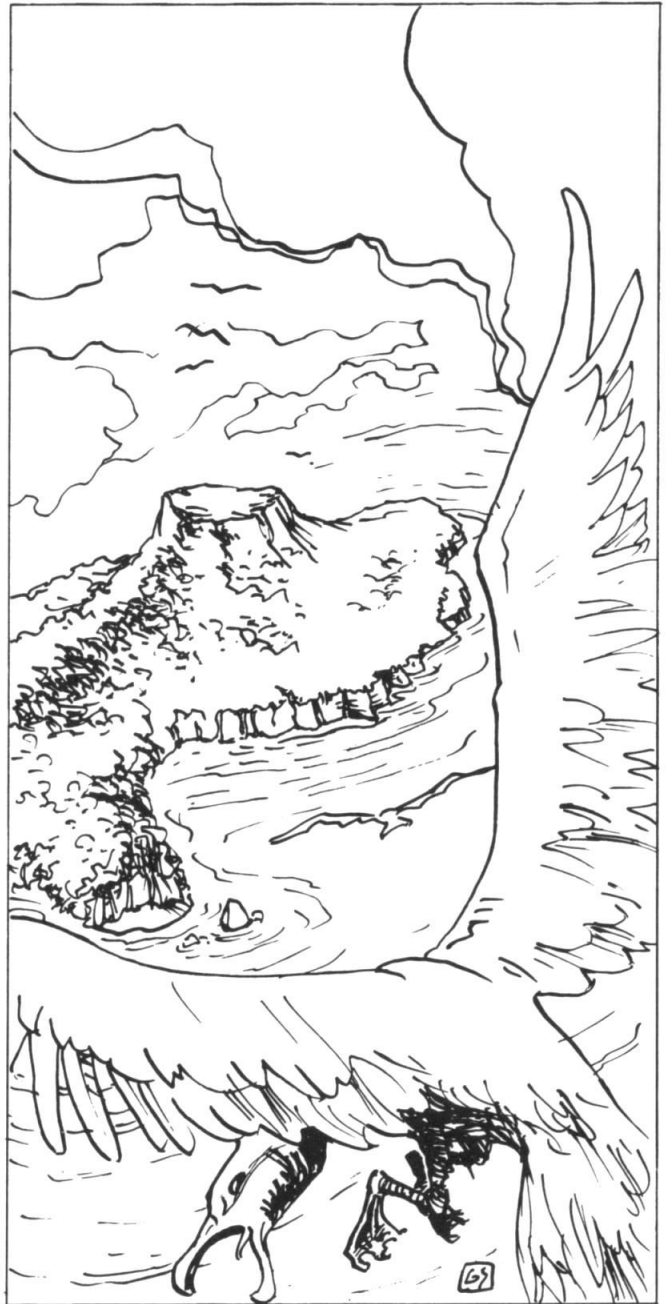
LA CLAIRIÈRE : Lorsqu'il possédait l'île, c'est dans cette région que Nisadnemep jetait toutes les potions périmées, les décoctions inefficaces, les mixtures manquées et autres produits putrides qu'il avait élaborés avec ses assistants (qui ne vivaient d'ailleurs jamais longtemps). La puissance et la toxicité des composants chimiques et des mélanges magiques nauséabonds ont desséché la jungle d'origine et ont pénétré lentement dans le sol jusqu'au roc. Cette pollution a finalement atteint le Fleuve du Port, détournant son cours et asséchant l'endroit. A l'origine, la clairière était, en fait, un lac empli de créatures immondes, puis un marais infernal qui s'est desséché au fil des siècles. Aujourd'hui, il ne s'agit plus que d'un taillis d'environ 800 mètres de large, couvert de plantes mortelles et infesté d'insectes carnivores et de serpents. Le sol est jonché d'os de petits animaux. Un jet réussi effectué sous Voir, permettra de découvrir un crâne humain très ancien, ainsi qu'un os pelvien.

Les Spores Volants et les serpents Origimides devront être considérés comme une seule et même créature lors de rencontres éventuelles. Demandez aux joueurs d'effectuer des jets sous Voir. En cas d'échec, ils auront $4 \times \text{POU} \%$ de chances de ne pas marcher sur un chapelet de Spores Volants, et $3 \times \text{POU} \%$ de chances d'éviter de marcher à côté d'un serpent. Vous trouverez de plus amples détails sur les Spores Volants un peu plus loin. Comme on trouve des serpents un peu partout sur l'île, référez-vous au paragraphe « Caractéristiques » à la fin de cette aventure pour leur description.

Les aventuriers aéroportés voudront probablement atterrir ici. S'il le désire, le maître de jeu pourra compléter la faune de ce charmant endroit. Dans le coin nord-ouest de la clairière, on découvrira les os de Lvthn, dont le grand corps a été rejeté sur l'île par une vague de Straasha. Les côtes blanches culminent à 30 mètres du sol, dépassant les arbres de la jungle avoisinante.

Il s'agit là d'une caractéristique géographique de l'île. Ils s'élèvent sur des sables arides qui brillent légèrement, du fait de la contamination par les grandes forces d'autrefois qui ont détruit la bête. Ces sables ne sont d'aucun danger pour les humains. Un personnage ayant 60 % ou plus en Connaissances des Plantes ou en Connaissances des Poisons, réalisera qu'une livre d'os de Lvthn, pilé et réduit en poudre, permet à un individu de récupérer et 6 points de vie en 24 heures, une fois appliqué sur une blessure ou ingéré. La livre d'os a une valeur d'1 PO pour tout acheteur averti. Si plus de 5 kilos d'os sont vendus dans une même ville, cette valeur chutera considérablement.

LE CÔNE : Petite formation volcanique, le cône n'a pas encore été sérieusement érodé. Il est constitué d'un gigantesque entassement de scories de la taille d'une noix ou plus. Il pleut suffisamment sur l'île et la jungle a pu se développer sur ces flancs escarpés et apparemment dépourvus de terre arable. Un plateau de quelques mètres couvert de végétation ferme le sommet du cône : il offre un point de vue idéal sur les falaises donnant sur la mer à l'ouest.



LES SPORES VOLANTS

Ces champignons blancs, de la taille d'une cerise, poussent en chapelets dans la Clairière et ses alentours, pendant et juste après une averse. Un Spore Volant atteint très rapidement sa taille adulte puis se déshydrate en quelques heures. Ce champignon sphérique explose après quelques heures de dessèchement ou si l'on marche dessus, libérant ainsi de nouvelles spores. 90 % des humains sont allergiques à ces spores. La réaction survient au contact et se traduit par des rougeurs, des démangeaisons et des enflures. Cette irritation est insupportable et nécessite un traitement immédiat. Un promeneur a 20 % de chance de marcher sur au moins un Spore Volant, lorsqu'il se trouve dans, ou à proximité de la Clairière. S'il marche sur ce champignon, il subira 1D6 points de dégâts aux jambes. La victime devra s'arrêter, laver la partie enflée et utiliser sa compétence Premiers Soins ou une potion apaisante. Si la victime ne se soigne pas immédiatement, les spores pénètrent la peau et empoisonnent le sang. La victime meurt dans les 1D10 + CON heures. Des Premiers Soins appliqués dans les 10 heures, stoppent l'empoisonnement ; au-delà, ils n'ont plus aucun effet.

LA PLAGE DE LA CHÈVRE : Elle est recouverte de rocaïles tombées des falaises environnantes. Cette plage se trouve à l'extrémité sud-est de l'île, dans une petite région sablonneuse d'environ 15 mètres de large sur 3 mètres de profondeur. C'est une formation peu importante. C'est pourtant là que le mégalo-don, créature particulièrement stupide, recrache quelquefois son trésor par erreur. Un véritable casse-tête pour les pirates qui doivent ramer pendant des kilomètres, surmonter les écueils de corail et faire face aux requins affamés pour atteindre cet endroit extrêmement dangereux. Pour découvrir le trésor, il faut d'abord passer par le point culminant de l'Arête de Lave et se servir du détecteur de cristal de Zillah afin de déceler d'éventuels traces de métal sur la Plage. Un jet réussi sous Voir, ou sous $4 \times \text{POU}$ permettra de remarquer des empreintes humaines de pieds nus, datant d'une semaine.

LA PLAINE DE LA CHÈVRE : Des centaines de chèvres à poil ras, sauvages et malodorantes, broutent sur ce large plateau sans relief. Les sources qui jaillissent au pied des falaises, fournissent des réserves d'eau pour les rares périodes de sécheresse. Sous l'herbe, une couche d'argile orange, d'environ 10 mètres d'épaisseur, recouvre une strate de basalte. Le basalte, qui affleure au niveau de la mer, protège l'argile de l'érosion des vagues. Néanmoins, au fil des siècles, celles-ci ont usé l'argile des falaises, à l'exception de la Plage de la Chèvre où la falaise s'est affaïssée, rendant ainsi son escalade plus aisée. La strate de basalte se prolonge sous la mer où elle forme un récif au large de l'île. La Mare aux Requins, aujourd'hui envahie de corail, fait partie de cette formation géologique.

Les aventuriers parcourant la Plaine de la Chèvre pendant la journée, auront 90 % de chance de rencontrer une ou plusieurs guêpes de lave, surtout s'ils portent une armure étincelante.

PORT : Sauf cas de grosses tempêtes, l'eau du Port est ordinairement calme et sans brisants. Sa profondeur maximale (15 mètres) suit une ligne qui va de l'entrée du Port à l'embouchure du Fleuve du Port. En amont de cette ligne, la profondeur diminue graduellement et l'eau se transforme en boue, encombrée de pierres ponces visqueuses et glissantes.

Lorsque les pirates embarquent pour explorer la Plage de la Chèvre par la mer, ils attendent la marée haute pour ne pas avoir à ramer dans la boue. Les personnages portant une armure pourront aisément couler dans cette boue s'ils ratent un jet supérieur ou égal à $3 \times \text{POU}$ sur 1D100.

A l'ouest du port, une bite d'amarrage émerge des eaux plus profondes : c'est là qu'est amarré le Habnikav. Trois ancres enfoncées dans la boue et des cordages fixés à des arbres du rivage le retiennent solidement. Le Habnikav et les caractéristiques complètes de ses démons sont décrits dans le détail un peu plus loin.

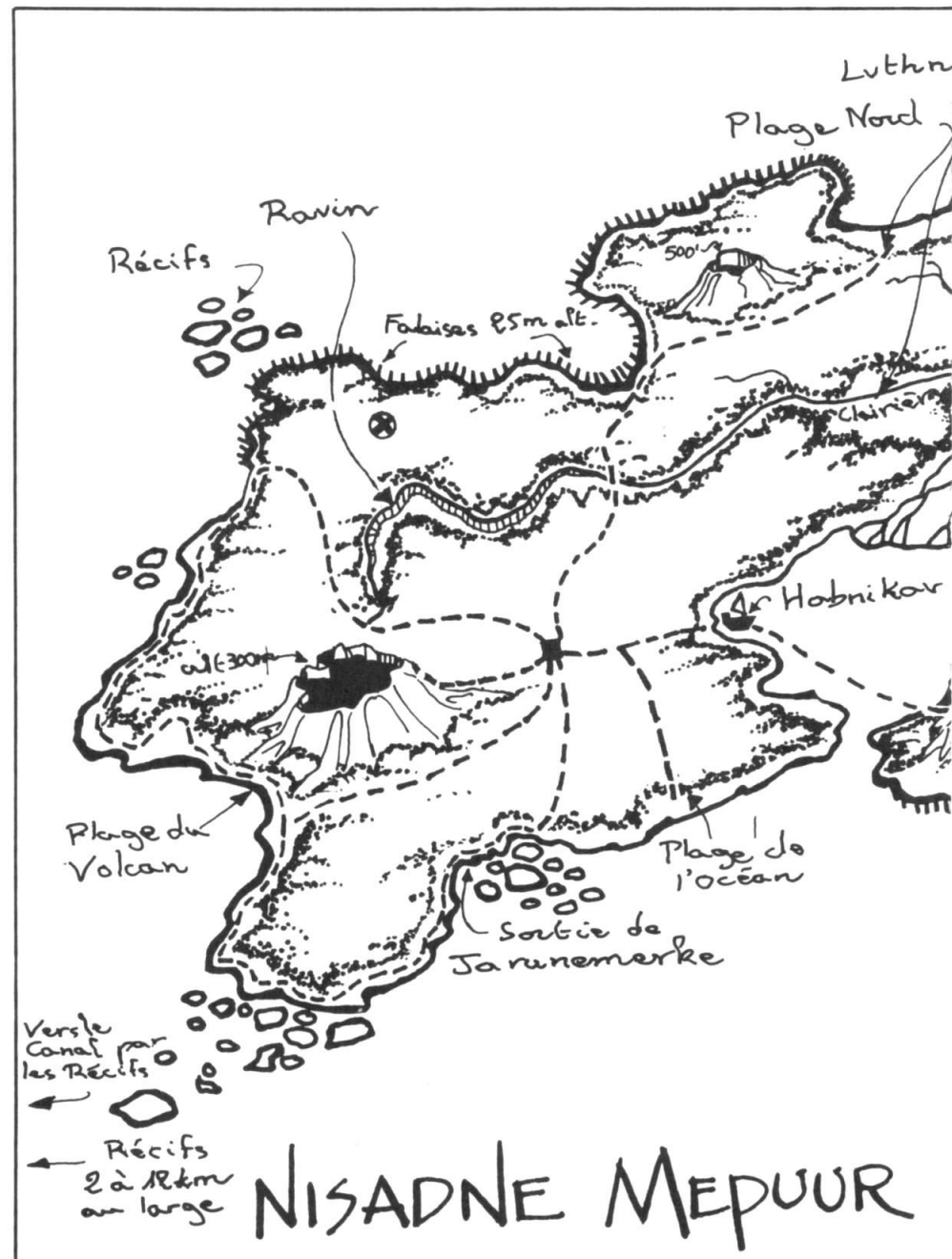
FLEUVE DU PORT : Il est appelé ainsi parce qu'il se jette dans le port où le Habnikav est ancré. Tout comme le Fleuve de l'Océan, il a creusé de profonds ravins dans la lave. La dénivellation est plus douce et plus accessible à partir de l'endroit où la piste croise le Fleuve du Port. Au niveau des marais, le cours du Fleuve se ralentit et forme des mares très profondes, impossibles à passer à gué.

Lorsqu'il traverse la Clairière, le Fleuve a une largeur de 10 mètres et une profondeur de 1,5 mètre. On peut trouver dans la boue de nombreuses empreintes, fraîches et anciennes, de pieds humains, à l'emplacement où la piste croise le Fleuve du Port.

JUNGLE : L'ouest et le centre de l'île sont envahis par un ensemble dense de bosquets, d'arbres et de lianes. Chaque mètre carré est recouvert de végétation et la forêt occupe la totalité du Volcan, du Cône et de l'Arête de Lave. Seuls les troupeaux de chèvres affamées empêchent la jungle de progresser vers l'est. La Clairière, le Marais et la Plaine de la Chèvre sont les seuls lieux, où l'on puisse atterrir si l'on vole avec les hybzées, à l'exception des rares plages étroites et abruptes.

De nombreux fruits exotiques poussent dans la Jungle, telles mangues et bananes ; on peut également y trouver des plantes épineuses. Une orchidée bleue, au parfum rare, pousse le long du Fleuve de l'Océan. La nuit, les serpents Origimides vivent dans la forêt ; le jour, on en trouve seulement dans la Clairière et le Marais, se chauffant au soleil. Le plus gros animal terrestre de la forêt est un mammifère nocturne assez timide, qui ressemble vaguement au raton laveur.

Les seuls passages existants, empruntés par les pirates, sont indiqués sur la carte. Ni les pistes, ni les fleuves ne sont visibles, en survolant l'île, hormis ceux qui parcourent la Clairière.



REDOUTE DES GROTTES DE LAVE : Un paragraphe entier est consacré à cet enchevêtrement de tunnels et de salles, un peu plus loin dans cette aventure.

FALAISES DE LAVE : Ces falaises sont constituées de trois strates de basalte superposées. Chaque strate est décalée de quelques mètres par rapport à la précédente, créant ainsi des paliers successifs creusés dans la falaise. Chaque palier atteint une hauteur de 10 mètres et ne peut être franchi sans un équipement spécial ou une compétence en grimper de 70 %. Quelques arbustes et taillis poussent sur ces paliers et servent d'abris aux guêpes de lave. Elles y construisent des nids à partir de boue, de rochers et de fibres végétales, ou habitent les cavités peu profondes des deux strates supérieures. Les guêpes de lave sont très méfiantes et les intrus qui s'approcheront de leurs nids de jour seront très vite repérés...

MARAIS Il s'agit d'un marais salant recouvert de gros nénuphars et de lianes flottantes. Les aventuriers qui y atterriront grâce aux hybées, y couleront, de la même façon que dans le Port. Hormis l'eau, les serpents et une boue profonde, rien n'est véritablement hostile dans cet endroit tranquille. De plus, la pêche y est excellente en fin de journée, mais le MJ peut y ajouter des crocodiles et autres douceurs. Les aventuriers ont tout intérêt à éviter cette étendue qui peut vite s'avérer dangereuse : il serait dommage de s'y faire stupidement piéger.

Les plus gros nénuphars peuvent supporter le poids d'un homme sans armure et l'on peut s'en servir pour traverser le marais les jours calmes. Dans la soirée, les nuées d'insectes qui envahissent les lieux constituent un véritable fléau. Le port est trop exposé pour qu'on puisse le traverser sur des nénuphars sans effectuer des jets d'équilibre. Se servir d'un nénuphar comme d'une embarcation peut entraîner une mort amusante, proportionnelle à la stupidité de l'essai.



PLAGE DU NORD : C'est une plage de sable, étroite et très abrupte. Le ressac très violent en rend l'accès très dangereux, que ce soit par les airs ou par la mer. Réduisez de 30 % la compétence des personnages en Nager le long de cette plage. Un jet réussi sous Voir ou 4 × POU permettra de distinguer des empreintes fraîches de pieds bottés le long de la plage, menant à une piste en direction de l'ouest.

PLAGE DE L'OcéAN : De faibles courants baignent cette plage large de 4 mètres et en légère pente douce. C'est ici qu'on a appris au mégalodon à venir recracher les trésors, ce qu'il effectue 70 % du temps. Un jet réussi sous Voir ou 4 × POU révélera de nombreuses empreintes fraîches de pieds bottés le long de la plage, menant à un chemin en direction du nord.

FLEUVE DE L'OcéAN : Il est appelé ainsi parce qu'il se jette directement dans l'océan. Le cours du fleuve suit un canyon de plus en plus profond (jusqu'à 30 mètres de d'pic) puis se jette soudain dans la mer en une chute de 60 mètres de haut. On peut escalader le canyon, mais il est abrupt et glissant, de ce fait réduisez la compétence Escalader de 20 %. Le Fleuve de l'Océan est rapide et peu profond (environ 5 mètres), il remplit entièrement le fond du canyon dont le sommet est à peine plus large. C'est un endroit sombre et terrifiant, surtout lorsqu'il y a de l'orage.

ARÊTE DE LAVE : L'arête qui fait partie des Falaises de Lave, est constituée d'un bras de basalte, s'étirant du nord au sud de l'île. Le Fleuve de l'Océan a creusé un canyon d'une trentaine de mètres de profondeur entre l'Arête de Lave et le bloc surélevé formant les Falaises de Lave. L'Arête en elle-même est très accidentée et de gros blocs de pierres ou des crevasses abruptes en rendent la traversée difficile. Comme partout ailleurs sur l'île, la végétation y est très dense et dissimule des infractuosités ou de petites grottes idéales pour se cacher. Il y a suffisamment d'eau de pluie pour boire, mais les plantes comestibles y sont rares.

LA MARE AUX REQUINS : Il s'agit d'un bassin creusé dans une strate de basalte située au niveau de la mer. Il y a longtemps, Nisadnemep obligea par magie les requins des environs à se rendre dans la mare lorsqu'ils s'approchaient de l'île. Ce piège a permis au sorcier d'attirer et de dompter plusieurs requins qui formèrent une puissante armée marine. Aujourd'hui, la mare n'est plus pour les requins qu'un endroit particulièrement agréable qu'ils aiment à traverser. On y trouve toujours 1D6 requins-tigres, leurs caractéristiques sont détaillées dans le paragraphe concernant l'atterrissage sur Nisadnemepur.

VOLCAN : Culminant à 450 mètres, ce petit volcan est éteint depuis bien longtemps. La pluie et la chaleur ont érodé la pierre ponce et la lave, laissant apparaître des arêtes et des formes fantastiques sur les flancs du volcan. La végétation y est omni-présente. Le chemin périlleux qui part du camp des pirates pour se rendre à la Plage du Volcan, longe le sommet de deux arêtes étroites, hautes chacune de 15 à 100 mètres. Le cratère du volcan est formé d'une dépression plate, recouverte de végétation. La croix sur la carte indique le point culminant de l'île, un grand rocher sur le bord nord-ouest du cratère.

Les nuages dissimulent souvent le sommet du volcan même par temps clair.

PLAGE DU VOLCAN : Très difficile d'accès, on ne peut pratiquement s'y rendre que par la mer. Les pirates évitent cette plage à moins qu'ils n'aient vu du haut du volcan, le mégalodon y recracher ses trésors. Dans ce cas, Zillah envoie généralement un gnome ramasser les trésors, car la piste est si abrupte et glissante que seule une entité affiliée à la terre peut effectuer facilement le trajet. Un jet réussi sous Voir ou 4 × POU effectué sur la plage, révélera des traces de pas d'humanoïdes, menant peut-être vers une arête escarpée recouverte par la jungle.

Cette région de l'île est de loin la plus humide, et la végétation abritée de la brume y est exceptionnellement luxuriante.

Le débarquement

Les eaux tropicales sont tièdes et étonnamment transparentes, quant aux couchers de soleil, ils y sont superbes. Un beau jour, les aventuriers remarqueront un nuage immobile à l'horizon : une légère condensation au-dessus de l'île. Puis une bourrasque de vent les emportera au large. Le matin suivant, la vigie s'écriera « Terre ». L'île n'est plus qu'à 20 kilomètres. Les aventuriers, si vous les avez suffisamment tenus en haleine avec vos récits sur le poisson-démon, seront impatients de mettre pied à terre. S'ils tentent une approche en bateau, la vigie leur signalera rapidement le récif entourant l'île, à une distance de 6 ou 8 kilomètres. Il leur faudra attendre la marée montante, s'ils désirent franchir ce récif à bord du Mélodieux (ou en canot).

Si les aventuriers naviguent autour de l'île en restant à l'extérieur du récif, ils remarqueront une fissure irrégulière qui traverse la barrière corallienne, large de 60 mètres. Cet étroit chenal, large de 10 mètres et profond de 12, laisse un espace suffisamment vaste pour permettre au Mélodieux de passer, même si celui-ci est lourdement chargé. Pour franchir ce chenal, il faut que la mer soit calme et qu'un ou plusieurs jets sous $3 \times \text{POU}$ réussissent. Si le MJ est magnanime, il pourra accorder un jet supplémentaire sous $1 \times \text{POU}$, si l'un des jets précédents a échoué. Dix ondines ou plus, disposées le long de la ligne de flottaison du navire, permettront au Mélodieux de franchir le chenal sans danger. S'il y a moins de dix ondines, le pourcentage de réussite est égal au nombre d'ondines multiplié par 10 % ; ainsi, huit ondines donnent 80 % de chance de réussite.

Nager vers le rivage

Le MJ, selon son bon vouloir, laissera ou non les aventuriers accoster à bord du Mélodieux. Si possible, laissez le mégalodon s'approcher du Mélodieux, pendant ou après le débarquement des aventuriers. C'est une excellente méthode pour débutsquer les personnages timorés qui auraient prévu d'utiliser les hybzzées pour leur mâcher le travail sur l'île. Lorsque les mâchoires géantes se refermeront, les aventuriers les plus courageux préféreront l'eau au gosier du mégalodon. Plus tard, si nécessaire, les aventuriers pourront trouver de l'équipement supplémentaire, recraché par le monstre sur une plage de l'île.

Les personnages tombés à l'eau couleront à pic s'ils portent une armure de métal. S'ils portent des protections de bois ou de cuir, ils pourront flotter s'ils n'essaient que de nager. Les aventuriers en train de couler et qui voudront se défaire de leur armure, ne seront d'aucun secours pendant toute la durée du combat. La plupart des nageurs sans armure combattront avec un handicap de 25 % ; les nageurs dont la compétence de combat est supérieure à 60 %, se battront avec un handicap de 10 %.

Le tumulte attirera les requins-tigres au début du troisième round de combat.

Le combat sera du plus bel effet si tous les requins apparaissent en même temps ; après tout, ils vont se battre contre un mégalodon : un seul requin-tigre ne ferait pas le poids contre ce monstre et serait à peine remarqué. Si le mégalodon réussit un jet critique lors de son attaque, il avalera sa proie qui subira 1D6 points de dégâts au moment de la déglutition.

La malheureuse victime perdra ensuite 1 point de vie par round de combat sous l'effet de suc et acide gastrique de l'animal.

Si le personnage ne possède aucune défense particulière (de type magique, par exemple), il ne survivra pas aux $1D100 + 50$ rounds de combat qu'il passera dans l'estomac du monstre avant que celui-ci recrache les clous du bateau, les chopes de bière, l'aventurier et autres objets issus des profondeurs des mers. Une fois dans le tube digestif de l'animal, on peut tenter de s'attaquer à l'estomac du mégalodon. Dans ce cas, évidemment, il n'est pas utile de transpercer l'armure du monstre.

Ramer vers le rivage

Le Mélodieux transporte un canot de 3 mètres de long d'une capacité de 500 kilos, ce qui correspond à trois ou quatre aventuriers plus une petite cargaison. On ne peut malheureusement y fixer que deux rames, ce qui ralentit énormément les déplacements. Le travers du canot mesure 1,50 mètre ; celui-ci s'enfonce de 5 centimètres à vide et de 3 centimètres supplémentaires par 50 kilos transportés.

Si les aventuriers décident de ramer vers le rivage, ils pourront transporter deux hommes en armure et armés par voyage. Si deux personnes sont aux rames, le canot avancera à 9 km/h à l'aller. Il aura la même vitesse de progression au retour sans chargement avec seulement un rameur.

Laissez les aventuriers organiser eux-mêmes leur débarquement et la logistique ; comptabilisez le temps écoulé si le Mélodieux reste au-delà du récif (même le canot ne peut traverser le récif à marée basse). Utilisez le Tableau des Marées.

Voler grâce aux hybzzées

La façon la plus attrayante d'atteindre la rive (c'est en fait la plus facile) est de faire appel aux hybzzées. Un groupe de quatre personnes, emportant leurs armures complètes, des armes en quantité et des réserves d'eau et de nourriture, aura une TAI de 232. Rizum et Mizum, les deux hybzzées, ont respectivement 24 et 20 de POU. Rizum peut transporter 92 points de TAI par jour et Mizum, 76 (il faut leur laisser un point de POU inutilisé pour qu'ils ne meurent pas) ; Ainsi, la majeure partie de l'expédition peut être transportée rapidement. Il ne restera plus qu'un peu d'eau à transporter une fois que les hybzzées auront récupéré leur POU. Mais, souvenez-vous également que les hybzzées ne récupèrent qu'un quart de leur POU temporaire par jour. Si l'expédition désire être de retour rapidement, il lui faudra tout abandonner et repartir à la nage. Le transport par hybzzée est très rapide (ils volent au-delà du récif à l'île en moins de cinq minutes) et sans danger si l'on choisit un terrain d'atterrissage adéquat.

La nuit, la lueur caractéristique de l'hybzzée peut être cachée. Pour cela, il suffit que le démon se dissimule derrière ou au-dessus de l'aventurier, qui lui ne brille pas sans le pouvoir de l'hybzzée (ou faiblement, s'il utilise ce pouvoir).

Le vol de nuit est dangereux. Le groupe peut être séparé si les dispositions de signalisation lumineuse n'ont pas été prises. Seule la Plaine de la Chèvre peut être localisée visuellement. La probabilité d'atterrir dans la Clairière ou dans la Plaine de la Chèvre sans subir 1D6 points de dégâts, dus à une chute, est égale à $1 \times \text{POU}$. La nuit, les aventuriers qui essaieront d'atterrir en tout autre lieu que la Plaine de la Chèvre ou la Clairière, endureront $2D6 + 1D6$ points de dégâts, si leur jet sous $1 \times \text{POU}$ est raté.

Les aventuriers qui atterrissent dans la Plaine de la Chèvre ou dans la Clairière en plein jour, ne subiront aucun dommage. Les aventuriers qui atterrissent en un autre lieu de jour, souffriront de 2D6 points de dégâts, si leur jet sous $3 \times \text{POU}$ est raté.

Les hybzzées ne prendront jamais de tels risques par eux-mêmes, à moins qu'une tempête ou un vent violent ne les oblige à atterrir de toute urgence.

Les objectifs des aventuriers

A moins d'un manque de chance total, les aventuriers connaîtront rapidement l'emplacement du Habnikav et du Grand Squelette dans la Clairière (le fait qu'une birème puisse se trouver en mer à des centaines de milles, peut leur donner à réfléchir).

Ils apprendront également qu'il y a au moins une femme aux abords du bateau. Les aventuriers atterrissent probablement dans la Clairière, le long de la Plage de l'Océan ou de la Plage du Nord, ou encore dans les eaux peu profondes à proximité du Habnikav. Permettez-leur de découvrir une piste dans la région, ou laissez-les se frayer un chemin dans les broussailles suffisamment longtemps pour leur faire regretter de ne pas avoir suivi un sentier. Le réseau de chemins mène aux Grottes de Lave.

Si les aventuriers capturent un pirate, il fera sans doute allusion au trésor que les bandits ont amassé et qui pourrait éventuellement servir de rançon. Il expliquera également l'organisation des raids de piraterie. Ne mentionnez pas les démons du Habnikav, sauf cas d'absolue nécessité. Tous les pirates ont été suffisamment longtemps dans la marine pour avoir appris à ne jamais révéler volontairement des informations.

La tâche réelle des aventuriers est d'embarquer le plus de richesses possibles et de les ramener à bon port.

Néanmoins, la capture de tous les pirates ne va ni affaiblir les démons-gardiens des Grottes, ni apaiser la faim du mégalodon.

LE HABNIKAV

« Bouteur des mers »

Cette birème-démon expérimentale mesure 18 mètres de long, a un travers de 4,5 mètres, un tirant d'eau de 45 centimètres (à vide), peut prendre à son bord 10 officiers plus l'équipage et a une capacité de charge de 4 tonnes (soit 40 rameurs avec leurs rames). Elle peut cependant être manœuvrée par une seule personne si celle-ci sait commander aux rames-démons et au gouvernail-démon.

12 rames-démons, six de chaque côté, suffisent à faire avancer le navire. Un second banc de 40 rames ordinaires a été bâti pour être utilisé par des mortels, d'où son nom de birème. Les sabords de ce banc ont été fermés et ses rames rangées depuis son premier voyage. Le navire n'est doté que d'un seul mât sur lequel on peut déployer une grande voile carrée. L'Habnikav se déplace à la vitesse de 12 nœuds avec 40 rames ordinaires et atteint une moyenne de 28 nœuds si l'on utilise le pouvoir des rames-démons. Ces deux types de propulsion ne peuvent pas être utilisés simultanément. En effet, les rames normales se briseraient facilement. La vitesse à la voile dépend, bien sûr, du vent.

Grâce à sa coque-démon, le Habnikav peut voguer en haute mer par mauvais temps et ce à pleine puissance, un exploit que des galères ordinaires ne pourraient accomplir. Toutefois, l'équipage humain, fort secoué, souffrira d'1D6 points de dégâts suite aux chocs, à moins qu'il ne s'attache avec des cordes. Le Habnikav a été conçu pour un équipage minimal ; il contient de petites cabines et des réserves d'eau et de nourriture pour un mois. Il a été repeint en gris-vert mais le tendelet de la proue a gardé sa couleur pourpre. La voile est d'origine et porte le symbole de sa nation ou de son lieu de provenance.

Tous les dix jours, le capitaine Ziilah inspecte le bateau, vérifie qu'il a été réapprovisionné en eau douce et en nourriture, et effectue des manœuvres dans le port afin d'en vérifier la bonne tenue. Elle ne veut être surprise par aucune expédition punitive.

Lorsque le Habnikav est ancré, il faut environ une heure à l'équipage pour le sortir du port par vent favorable. Si l'ancre principal et l'ancre secondaire sont laissés sur place et si l'on tranche les cordages qui relient le navire au rivage, le Habnikav peut être prêt à partir en dix minutes.

Proue

Démon de protection lié à la coque : Razool

Rame 1 : Krazal'on	Rame 2 : Alpher
Rame 3 : Rogular	Rame 4 : Mishbarit
Rame 5 : Obrestimal	Rame 6 : Ziparzah
Rame 7 : Sillagig	Rame 8 : Ikakik
Rame 9 : Er'chinbo	Rame 10 : Targroovm
Rame 11 : Dinchipip	Rame 12 : Yarfooma

Gouvernail-démon : Karzzahl

Poupe

La liste ci-dessus indique la position des démons lorsque l'on regarde le bateau du dessus. Le démon de protection lié à la coque est en activité de façon permanente. Les rames-démons et le gouvernail-démon doivent recevoir leurs instructions en étant appelés par leurs noms. Tous les pirates connaissent ces noms, car chacun d'entre eux pourrait être amené à manœuvrer le bateau.

RAZOO, coque-Démon, Démon de Protection

CON : 50 - TAI : 60 - INT : 7 - POU : 20

Razool possède un pacte de protection contre la mer

KRAZA'LON, rame-Démon 1, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 40 - TAI : 15 - INT : 7 - POU : 6 - DEX : 12 - PV : 43 - Faculté spéciale : Régénération

ALPHI, rame-Démon 2, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 38 - TAI : 15 - INT : 6 - POU : 11 - DEX : 12 - PV : 41 - Faculté spéciale : Régénération

ROGULAR, rame-Démon 3, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 34 - TAI : 15 - INT : 9 - POU : 16 - DEX : 12 - PV : 37 - Faculté spéciale : Régénération

MISHBARIT, rame-Démon 4, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 44 - TAI : 15 - INT : 11 - POU : 13 - DEX : 12 - PV : 47 - Faculté spéciale : Régénération

OBRESTIMAL, rame-Démon 5, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 38 - TAI : 15 - INT : 9 - POU : 14 - DEX : 12 - PV : 47 - Faculté spéciale : Régénération

ZIPARZAH, rame-Démon 6, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 31 - TAI : 15 - INT : 8 - POU : 18 - DEX : 12 - PV : 34 - Faculté spéciale : Régénération

BILLAGIG, rame-Démon 7, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 31 - TAI : 15 - INT : 14 - POU : 11 - DEX : 12 - PV : 34 - Faculté spéciale : Régénération

IKAKIK, rame-Démon 8, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 41 - TAI : 15 - INT : 11 - POU : 12 - DEX : 12 - PV : 44 - Faculté spéciale : Régénération

ER'CHINBO, rame-Démon 9, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 40 - TAI : 15 - INT : 6 - POU : 18 - DEX : 12 - PV : 43 - Faculté spéciale : Régénération

TARGROOVM, rame-Démon 10, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 39 - TAI : 15 - INT : 6 - POU : 17 - DEX : 12 - PV : 42 - Faculté spéciale : Régénération

DINCHIPIP, rame-Démon 11, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 41 - TAI : 15 - INT : 10 - POU : 14 - DEX : 12 - PV : 44 - Faculté spéciale : Régénération

VARFOOMA, rame-Démon 12, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 45 - TAI : 15 - INT : 12 - POU : 12 - DEX : 12 - PV : 48 - Faculté spéciale : Régénération

KARZZAHL, gouvernail-Démon, Démon de Combat spécialisé

FOR : 70 - CON : 54 - TAI : 23 - INT : 5 - POU : 7 - DEX : 15 - PV : 65 - Faculté spéciale : Régénération

TABLEAU DES MARÉES A NISADNEMPUUR

Jour	Haute	Basse	Haute	Basse
1 (+ 70, - 70)	1 h 52	8 h 23	12 h 30	19 h 20
2 (+ 70, - 70)	2 h 59	9 h 31	13 h 55	20 h 27
3 (+ 100, - 100)	4 h 04	10 h 38	15 h 03	21 h 59
4 (+ 170, - 170)	5 h 11	11 h 44	16 h 20	23 h 03

Les chiffres entre parenthèses indiquent les différences au niveau de la mer en centimètres. Le récif est recouvert de x centimètres d'eau à marée haute et affleure de x centimètres à marée basse. Pour les heures intermédiaires, effectuez une estimation des diffé-

rences. Ceux qui, parmi les aventuriers, sont des marins, remarqueront que les marées de Nisadnempuur ne concident pas avec les marées régulières de cet océan. Si l'on questionne un Démon de Savoir à ce sujet, il répondra qu'un sort contrarie la montée des eaux autour de l'île.

Si les aventuriers demandent au Démon de Savoir la nature de ce sort, celui-ci sera immédiatement gobé par un énorme et horrible démon qui apparaîtra soudainement pour disparaître une fois son repas achevé.



LE MEGALODON (et les requins)

Aujourd'hui disparu, le mégalodon vécut jusqu'à l'anéantissement des Jeunes Royaumes. C'est un monstre long de 24 mètres, doté d'une mâchoire si large qu'un homme peut facilement y tenir debout. La tâche du MJ est, bien sûr, de faire croire aux personnages qu'il s'agit de Lvthn. Au cours de votre description, n'oubliez pas de dire que le Grand Poisson est plus gros que le Mélodieux, qu'il est très puissant et qu'il a des dents gigantesques, ce qui est tout à fait vrai.

Le mégalodon se nourrit habituellement de baleines, de dauphins et quelquefois de requins, mais celui qui nous intéresse a reçu des instructions de P! p! pp'hhhh'p :

1. Patrouiller dans les eaux autour de Nisadnemepuur.
2. Attaquer les navires, dévorer les hommes, avaler le métal des bateaux, recracher leur bois.
3. Recracher le métal sur une plage de l'île, juste avant la marée haute.
4. Obéir à ces instructions jusqu'à nouvel ordre de P! p! pp'hhhh'p.

Le mégalodon attaque par surprise, plongeant ses grandes mâchoires dans la quille du navire tout en détruisant méthodiquement le vaisseau par dessous. Il n'attaquera pas de la même façon que le requin blanc, qui lui, commence par taillader sa proie, puis décrit de vastes cercles autour d'elle en attendant qu'elle soit saignée à blanc.

LE MEGALODON

FOR : 65 - **CON :** 20 - **TAI :** 60 - **INT :** 3 + 4 - **POU :** 12 - **DEX :** 16
PV : 68 (CON + TAI - 12) - **Armure :** 15 points dûs à la peau

Armes	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	80 %	—	10D6
Eperonnage	35 %	—	spécial

NOTE : L'attaque par Eperonnage d'un navire doit être jugée par le MJ. Le mégalodon a 35 % de chance de briser la coque d'un vaisseau de taille normale ou de faire chavirer un radeau. Il peut utiliser ce type d'attaque tous les 10 rounds de combat. Les 3 + 4 points à l'INT comprennent 4 points prêtés par le Seigneur des Poissons pour permettre au mégalodon d'accomplir correctement sa mission. Quand Lysansiptra relâchera la bête, ces points seront perdus.

REQUINS-TIGRES

Ces prédateurs sillonnent les océans les plus chauds du monde. Ils sont omnivores et affamés : ils se nourrissent de poissons, d'autres requins, de tortues, de mollusques, de détritux et parfois d'humains. D'une longueur de 6 mètres, ces requins sont appelés requins-tigres du fait des rayures foncées qui zèbrent verticalement leur dos. Ils chassent en solitaire, tailladant leur proie avec leurs dents.

De nombreux requins peuvent être attirés par la même proie et l'attaquer féroceement à plusieurs reprises (c'est ce que l'on appelle avoir un petit creux).

La stratégie du requin (et son appétit) dépend du MJ. Les requins, comme beaucoup d'autres prédateurs, n'attaquent généralement pas les créatures de leur taille. Des mouvements violents dans l'eau, une réflexion inhabituelle, du sang ou des détritux à la dérive, provoquent toujours une attaque. Dans les mers calmes, ce type de requins peut attaquer dans des eaux basses (1,20 mètre).

REQUINS-TIGRES

FOR : 5D6 + 10 - **CON :** 3D6 - **TAI :** 3D6 + 10 - **INT :** 3 - **POU :** 2D6 - **DEX :** 3D6 + 6

Compétences : Esquiver 85 % ; Nager 100 % ; Ecouter 45 % ; Déplacements silencieux 90 % ; Sentir 85 % ; Voir 25 % ; Pister les odeurs 55 %

Points de vie : CON + TAI - 12

Armure : 3 points dûs à la peau

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	50 %	—	(FOR/6)D6 + reste

NOTE : Tous les requins-tigres ont le même pourcentage d'attaque par morsure.

SIX REQUINS-TIGRES avec attaques identiques

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	50 %	—	(FOR/6)D6 + reste

REQUIN 1

FOR : 24 - **CON :** 14 - **TAI :** 22 - **INT :** 3 - **POU :** 9 - **DEX :** 17 - **PV :** 24 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 4D6

REQUIN 2

FOR : 30 - **CON :** 16 - **TAI :** 20 - **INT :** 3 - **POU :** 10 - **DEX :** 20 - **PV :** 24 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 5D6

REQUIN 3

FOR : 28 - **CON :** 17 - **TAI :** 27 - **INT :** 3 - **POU :** 8 - **DEX :** 19 - **PV :** 32 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 4D6 + 4

REQUIN 4

FOR : 40 - **CON :** 18 - **TAI :** 28 - **INT :** 3 - **POU :** 12 - **DEX :** 24 - **PV :** 34 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 6D6 + 2

REQUIN 5

FOR : 27 - **CON :** 7 - **TAI :** 20 - **INT :** 3 - **POU :** 5 - **DEX :** 15 - **PV :** 15 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 4D6 + 3

REQUIN 6

FOR : 15 - **CON :** 3 - **TAI :** 13 - **INT :** 3 - **POU :** 2 - **DEX :** 9 - **PV :** 4 - **Armure :** 3 points dûs à la peau. Dommmages : 2D6 + 3

La vie quotidienne au camp

La chaleur et l'humidité obligent la plupart des pirates à rester dans les grottes l'après-midi. Ils partent à la recherche des trésors à marée basse et de jour (le gnome de Zillah les aide à localiser les trésors enfouis dans le sable). En général, les pirates dorment la nuit dans des cabanes individuelles construites contre les flancs des grottes. Ils ne portent aucun vêtement sauf s'ils se rendent dans des endroits exposés au soleil. Les lecteurs peuvent penser que ces brigands mènent une vie fort agréable. C'est tout à fait exact, et c'est pourquoi certains aventuriers n'hésitent pas à devenir pirates. De plus amples informations concernant les pirates, ainsi que leurs caractéristiques, peuvent être trouvées à la fin de ce scénario.

Depuis que Lysansiptra les a avertis de l'arrivée des aventuriers, tous les pirates portent une dague, et partent armés à la recherche des trésors. Il y a en permanence un garde armé au camp, et un autre sur le Habnikav durant la journée. Vous trouverez ci-dessous, la description de la vie quotidienne des pirates :

De l'aube à 11 heures : Aux premières lueurs du jour, le gardien de nuit quitte le camp, escalade le volcan et scrute l'horizon, en guettant l'arrivée d'éventuels bateaux.

Selon les marées, les trois chasseurs de trésors désignés pour la journée se rendent à la Plage de l'Océan, puis à la Plage du Nord et se dirigent ensuite vers l'Arête de Lave pour inspecter la Plage de la Chèvre, à la recherche des richesses recrachées par le mégalodon. S'ils découvrent quoi que ce soit, ils arrêtent leurs recherches et ramènent le butin au camp. Si celui-ci est trop lourd, ils demandent à Zillah de leur envoyer un gnome pour transporter le butin dans la salle au trésor, située dans les Grottes de Lave. Comme le mégalodon ne frappe au plus qu'une fois toutes les 24 heures, ils ne sont pas écrasés par la tâche.

Les chances de découvrir un trésor laissé par la bête sont de 10 %, à moins, bien sûr, que le Mélodieux n'ait été avalé, dans ce cas, la chance est de 100 %. A vous de choisir une plage.

Pendant ce temps, les pirates qui ne sont ni de garde ni en quête de trésors, se lèvent au rythme de 1D6 par heure, Zillah la première. Ils déjeunent. La femme qui est de corvée d'eau ce jour-là apporte environ 50 litres d'eau puisée dans le Fleuve du Port. Ils discutent, réparent leurs équipements, se disputent, se défient et se battent. Quelques femmes peuvent se rendre au Habnikav y ranger ou y prendre des objets, pour l'approvisionnement, etc. Un petit feu est entretenu pour la cuisine, la fumée dégagée est importante du fait de l'humidité du bois. La cuisinière s'appelle Rena ; elle ne cherche jamais de trésors, ni ne travaille sur le bateau. Les jours où elle n'a rien à faire, Tristra, une pirate, chaparde de la viande et du poisson pour les amener à Pateur, si elle le peut.

11 h - 13 h : Déjeuner, habituellement servi dans les grottes pour échapper aux pluies et à la chaleur moite.

13 h - 15 h : Sieste, jeun.

15 h - 16 h : Les orages réveillent tout le monde.

16 h - 19 h : Une deuxième chasse au trésor peut être entreprise si la première n'a rien donné.

19 h - 22 h : Dîner dans la hutte principale. Zillah y dirige des cérémonies religieuses sans grande importance. On raconte des histoires, on chante, on danse ; bref on s'amuse beaucoup.

22 h - 2 h : Extinction des feux ; la première équipe de garde prend son poste ; on désigne les chasseurs aux trésors et la porteuse d'eau pour le lendemain.

De 2 h à l'aube : La deuxième équipe de garde est réveillée, la première partant dormir. Les pirates se réveillent rarement pendant cette période.

Pateur et Jarunemerke

En plus des pirates, des démons et des guêpes de lave, deux autres entités intelligentes vivent sur Nisadnemepuur : le marin naufragé, Pateur, aimé de la pirate Tristra qui assure sa protection et un triton chaotique nommé Jarunemerke. Jarunemerke vit dans les Grottes de Lave ou dans les eaux près de l'entrée sous-marine des Grottes et il peut facilement pénétrer à l'intérieur de la Redoute des Grottes de Lave.

Pateur vit dans une petite hutte de chaume, recouverte d'orchidées, à proximité de dangereuses falaises qu'il a escaladées pour être en sécurité. C'est l'unique survivant du premier navire argimilien attaqué par le mégalodon. Tristra l'a rencontré alors qu'elle allait chercher de l'eau au Fleuve du Port ; elle en est rapidement tombée amoureuse. Elle cache ce fait aux autres pirates qui préféreraient tuer Pateur plutôt que de partager le butin avec lui et courir le risque qu'il les trahisse et compromette leur mission. Tristra a prévu de cacher Pateur à bord du Habnikav juste avant le départ des pirates ; ainsi, ils pourront s'enfuir à la première escale et vivre heureux.

PATEUR, 22 ans, marin Argimilien, aimé de Tristra

FOR : 15 - **CON :** 14 - **TAI :** 14 - **INT :** 12 - **POU :** 12 - **DEX :** 13 - **CHA :** 14

Points de vie : 16

Armure : aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée courte	75 %	64 %	1D6 + 1

Compétences : Equilibre 55 % ; Grimper 56 % ; Grimper aux gréements 80 % ; Se cacher 67 % ; Faire des nœuds 70 % ; Manœuvrer un bateau 50 % ; Nager 74 % ; Navigation 20 % ; Pêcher 30 % ; Esquiver 60 %.

Même s'il en a assez de manger des bananes, Pateur est satisfait de la vie qu'il mène et il est heureux de pouvoir rentrer chez lui avec une femme riche. Il ne tiendra pas compte de l'offre des aventuriers, si ceux-ci pour le sauver, lui proposent de tuer les pirates — dont Tristra — et de s'emparer du trésor.

Selon la tournure des événements, Pateur peut être utilisé judicieusement par le MJ si les aventuriers se débrouillent ou trop bien ou trop mal. Ne précipitez surtout pas sa rencontre avec les personnages : faites craquer les broussailles une fois ou deux si les aventuriers s'approchent de sa hutte ; laissez-leur entrevoir une forme indistincte ou découvrir une empreinte de pas, remplie d'eau, peinture 44, imprimée dans la boue.

LE CLIMAT

Les après-midi sont chaudes et humides : la température atteint des maximas de 35° et des minimas de 24° ; l'humidité moyenne de l'air est de 90 %. En automne et au printemps, une brise souffle du nord-ouest ; l'hiver et l'été, les vents soufflent du sud-est. Il tombe environ 10 mm d'eau par jour. Les aventuriers débarqueront pendant l'une des deux saisons des pluies, alors que les chutes de pluie atteignent 30 à 70 mm par jour. Les nuits et les après-midi sont généralement moites et humides. Matinées et soirées peuvent être fort agréables.

METEOROLOGIE LOCALE

Heure approximative	Temps
Minuit/5 h	Averses localisées
5 h/11 h	Eclaircies ; légère humidité
11 h/15 h	Averses localisées
15 h/16 h	Fortes pluies orageuses occasionnelles ; bourrasques de vent
16 h/19 h	Eclaircies ; forte brise saisonnière, soufflant de secteur SE ou SO
19 h/21 h	Le vent tombe ; pluies occasionnelles
21 h/24 h	Pluies fortes ou légères

Les huttes

L'île étant devenue leur repaire, les pirates y ont construit de petits abris à toits de chaume pour y dormir. Ces abris sont très rudimentaires : il n'y a ni cloisons ni murs fixes, mais le sol est tapissé de bambous. Les fondations sont formées par des billots de bois, et de grandes nattes tressées sont utilisées pour se protéger des pluies.

Une hutte commune plus grande, a été bâtie autour d'un rocher sur lequel on entretient le feu ; une ouverture a été pratiquée pour l'évacuation de la fumée. C'est dans cette hutte que les pirates se réunissent la plupart du temps. Comme ces huttes sont d'une utilité toute temporaire, personne ne s'est préoccupé d'abattre les arbres qui les entourent et de temps à autre, une branche ou une noix de coco perce un toit. Ce mélange exotique de jungle et de bâtiments reste toutefois très agréable, et les pirates aiment à se faire plaisir.

On peut ramper sous toutes les huttes ; les toits ne peuvent pas supporter un poids supérieur à une TAI 10. Si un grimpeur réussit un jet sous 3 x POU, il se rendra compte du danger avant de monter sur le toit et de faire s'écrouler la hutte.

Malgré leur fragilité, les huttes sont néanmoins bien protégées. Zillah a ordonné à deux démons de Combat de défendre la zone environnante. Wakaa est habituellement perché dans un arbre à côté de la hutte commune, et Corpœ-l'Invisible vole près du plafond de la hutte. Tous deux n'ont pas le droit d'attaquer les pirates, même si Zillah peut en décider tout autrement quand elle le désire. Si les aventuriers s'approchent, Wakaa volera à leur rencontre et les préviendra de ne pas s'avancer plus avant. Si les aventuriers ne l'écoutent pas, Corpœ les attaquera dans le dos, et Wakaa de front.

WAKAA, Démon de Combat

ayant généralement la forme d'une grande chauve-souris

FOR : 18 · CON : 21 · TAI : 16 · INT : 14 · POU : 17 · DEX : 16 · CHA : 4

Points de vie : 26

Arme	Attaque	Parade	Domages
Morsure	65 %	—	1D6 + 1D10 + venin

NOTE : Pour résister au poison de Wakaa, une fois mordu, il faut réussir un jet sous $3 \times \text{CON}$. En cas d'échec, la victime sera anéantie par la douleur pendant 1D8 rounds et subira 4 points de dommages supplémentaires par round.

SAN : 1D8 points perdu si le jet sauveur est raté. Un point de SAN est toujours perdu même en cas de réussite.

CORPœ, Démon de Combat invisible

FOR : 27 · CON : 30 · TAI : 10 · INT : 8 · POU : 14 · DEX : 20 · CHA : 3

Points de vie : 30

Arme	Attaque	Parade	Domages
Morsure	75 %	—	1D10 + 2D6

NOTE : Corpœ est assez stupide, mais ses mâchoires aux dents acérées ne prêtent pas, elles, à rire. Corpœ est invisible pour les mortels, un démon pourra toujours le voir. Les attaques dirigées contre Corpœ sont toutes réduites de 20 % si l'invisibilité entre en ligne de compte.

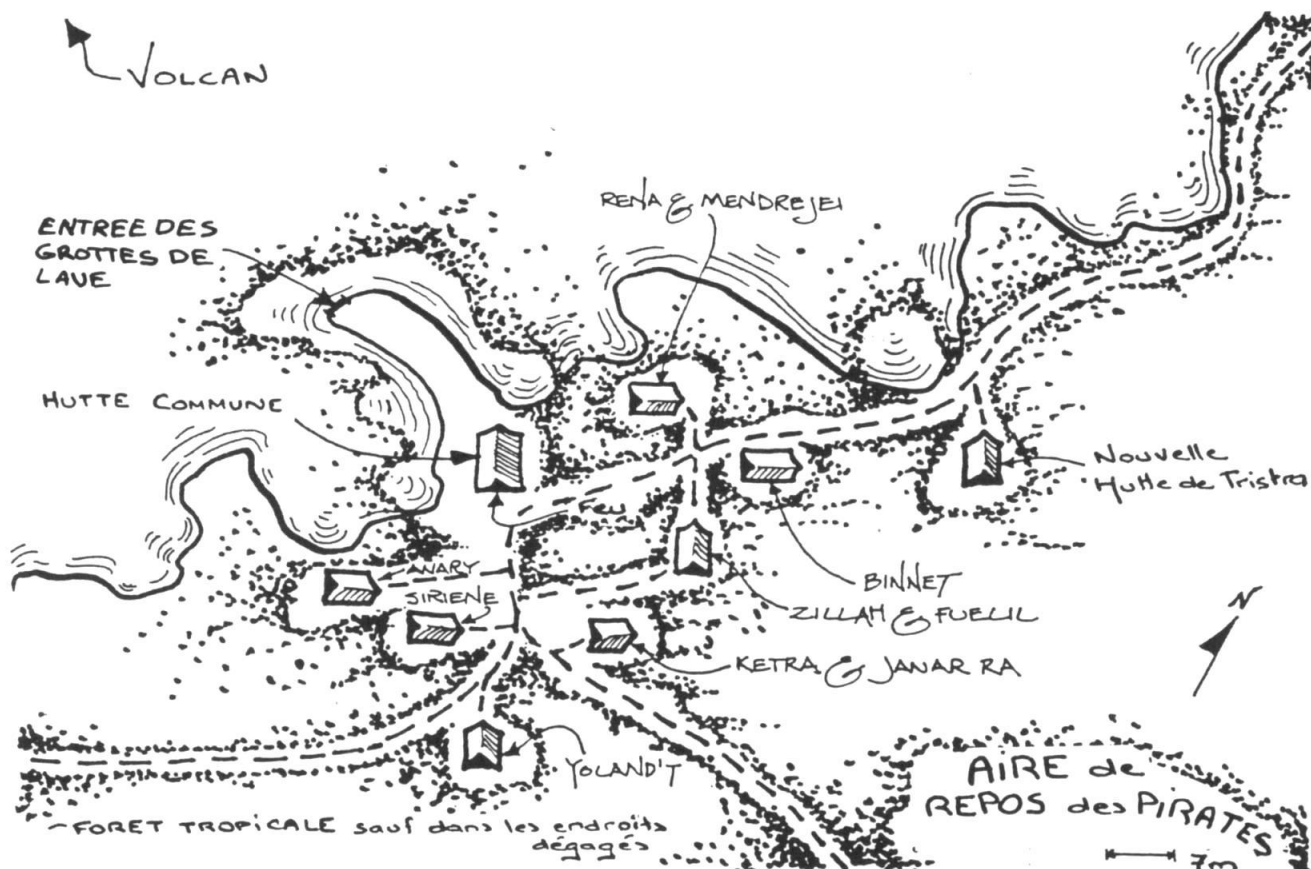
QUE TROUVE-T-ON DANS LES HUTTES ?

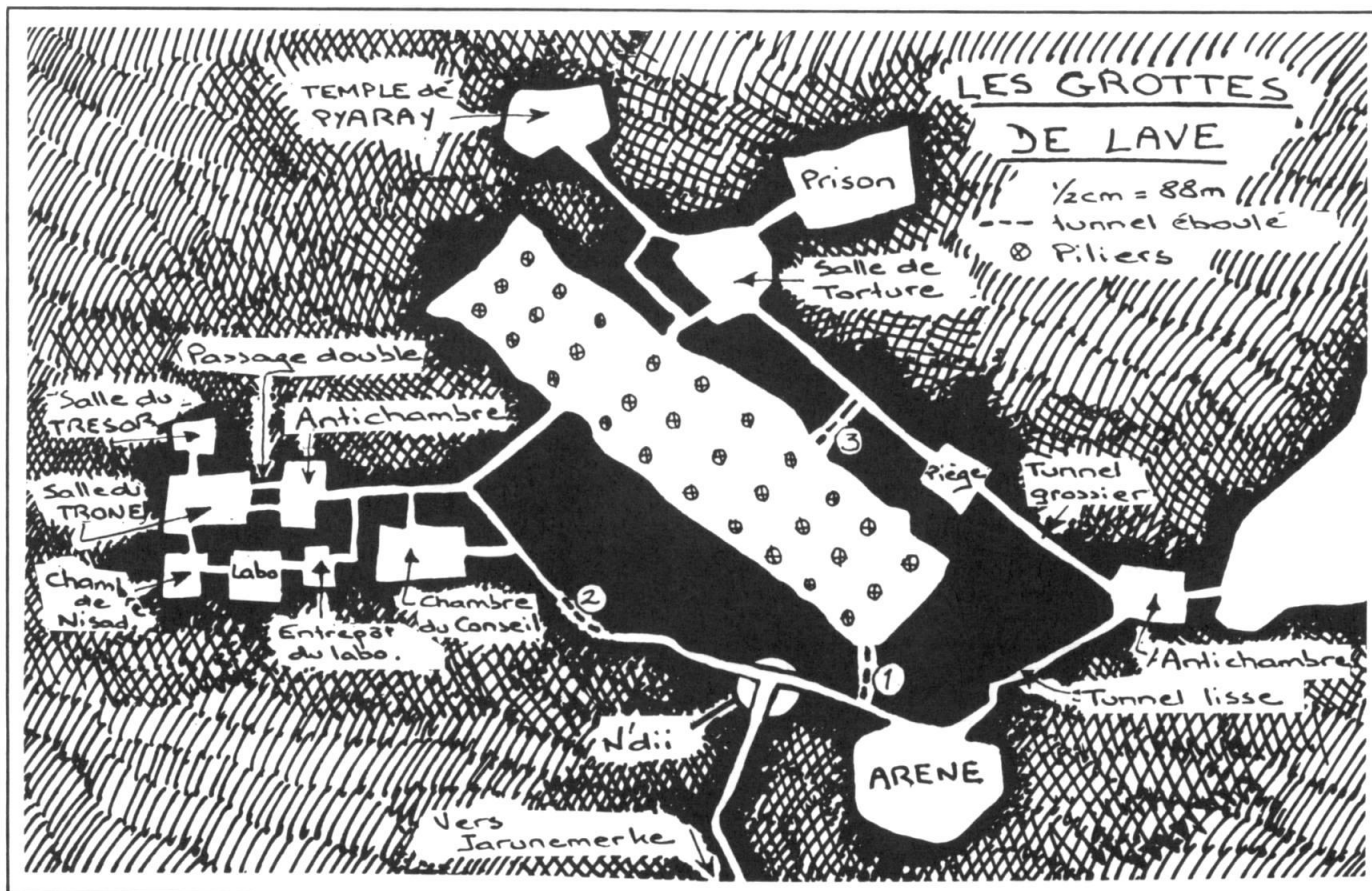
Si tous les pirates quittaient le camp pour aller admirer le soleil couchant sur le cône de scories (ce qui leur arrive souvent) et s'ils laissaient derrière eux toutes leurs affaires, à l'exception des armes-démons et des armures, voici ce que révélerait une fouille des huttes.

Dans la hutte commune, il y a quelques ustensiles de cuisine et des instruments de musique, ainsi que des nattes de roseaux à moitié tissées. Dans un coin, se trouve une statuette de porcelaine rose représentant Straasha (valeur totale : environ 10 GB).

Dans les huttes individuelles, on trouve par occupant : Une dague, une armure de demi-plaques avec heaume, un bouclier, 1D2 autres armes, 1D3 vêtements de rechange, une paire de bottes, quelques chapeaux d'un goût tapageur, un ou deux couvre-œil, des outils divers (marteaux, herminettes, etc.), 1D10 GB en petite monnaie, des boucles d'oreille, des ceintures, etc. La valeur totale de ces objets atteint en moyenne une centaine de GB par personne.

Le grand trésor est mis à l'abri dans la Redoute des Grottes de Lave.





Les grottes de lave

Entrées de la Redoute

Juste derrière la hutte commune, se trouve l'entrée souterraine des anciens quartiers généraux de Nisadnemep. Les pirates connaissent les mécanismes de défense des grottes, mais ne s'y rendent que pour vérifier que le gnome réussit à éviter N'dii en transportant le trésor, ou bien pour se rafraîchir dans l'antichambre, les après-midi. Qui voudrait vivre dans une obscure grotte glacée au milieu d'un paradis tropical?

Une deuxième entrée est située à 10 mètres sous la mer, dans les rochers, à l'ouest de la Plage de l'Océan. Deux murènes vivent dans les infractuosités de cette grotte sous-marine. Elles sont très agressives et peuvent mordre (60 % de chance), néanmoins, elles laisseront passer Jarunemerke. Ces murènes n'ont aucune armure et elles ont un pourcentage d'attaque (morsure) de 50 %, occasionnant 1D6 + 1 points de dégâts.

MURENE 1

FOR : 17 · CON : 15 · TAI : 11 · INT : 2 · POU : 9 · DEX : 16
Points de vie : 18

MURENE 2

FOR : 16 · CON : 15 · TAI : 10 · INT : 2 · POU : 10 · DEX : 17
Points de vie : 18

Cette entrée sous-marine est remplie d'eau sur 180 mètres. L'obscurité y est totale, jusqu'à ce que l'on débouche finalement dans la grotte de Jarunemerke. Un aventurier mettra environ une heure pour franchir ce passage étroit et irrégulier. Jarunemerke le traverse en quelques minutes.

Les Grottes de Lave

Les Grottes de Lave sont apparues lorsque la lave s'est solidifiée en surface, alors que sous terre, toujours en fusion, elle formait des canaux et des salles sous le rocher déjà dur. Il s'agissait d'une lave basaltique de couleur noirâtre ; les parois des canaux ont donc conservé un aspect de pierre fondue en refroidissant. Le sol est irrégulier ou plat. Les canaux de lave qui constituent la base de la Redoute de Nisadnemep, ont des formes étranges. Ces pierres vernies et noires, aux contours grotesques s'accordaient parfaitement à la cruauté artistique de Nisadnemep. La forme de ces quartiers généraux est à peu près circulaire. La plupart des tunnels et des salles ont été taillés à la main dans le rocher. Même si une description des lieux est nécessaire, n'oubliez pas que la nature n'a pas construit ces grottes pour que les aventuriers se perdent en conjoncture quant à leurs origines.

LE PORTAIL : Un énorme portail de bronze, couvert de symboles occultes, ferme l'entrée. A environ un mètre au-dessus du sol, une impressionnante réplique en bronze d'un bras humain à la main tendue, sort de la porte. A hauteur des yeux, on peut lire en haut-melnibonéen :

« Si tu viens en ami, proclame-le ! et tu seras libre d'entrer. »

Il s'agit d'une petite plaisanterie que Nisadnemep réservait aux hôtes inattendus. Si le visiteur dit à la porte : « Ami » en haut-melnibonéen, une trappe s'ouvrira devant celle-ci et le précipitera dans une fosse profonde de 4 mètres ; une chute qui occasionnera 2D6 points de dégâts.

Du temps de son existence, Nisadnemep gardait des centaines de sangsues dans cette fosse pour achever sa victime ; maintenant, il ne s'agit plus que d'un puits vide.

Le portail était jadis gardé par un démon. Cette sentinelle a été renvoyée sur son plan d'origine lors de l'assaut final. Un jet sous Chercher permettra de découvrir cet indice, en effet, le petit doigt de la main tendue est cassé, alors que la porte est intacte. On peut ouvrir l'un des deux battants de la porte en poussant suffisamment fortement. Un contrepois la referme.

L'ANTICHAMBRE : De toute évidence, il n'y a aucune lumière en ces lieux, une fois la porte refermée. Lorsque les pirates se rendent dans les grottes, ils ne s'aventurent pas plus loin et dorment l'après-midi dans cette grande chambre vide en bloquant la porte afin de laisser filtrer la lumière. La température de l'antichambre est de 10° inférieure à celle de l'extérieur ; plus loin dans la Redoute, des vêtements chauds seront nécessaires.

Dans cet endroit spacieux (1 000 m²), les esclaves de Nisadnemep accueilleraient les nobles enlevés et se disputaient les trésors fabuleux rapportés par la mer. Il ne reste rien des atours et de la magnificence de jadis, même pas l'ombre d'un ossement. A l'exception de deux coffres et de plusieurs bottes de roseaux que les pirates utilisent comme lits, on ne retrouvera que deux gourdes vides, une flûte en bambou et un narguilé. Le sol est entièrement recouvert de sable, ce qui est d'ailleurs vrai pour la majeure partie de la Redoute.

Les deux coffres contiennent des livres du Capitaine Zillah. Elle les garde dans l'antichambre pour les préserver de la moisissure. Des 306 livres et parchemins que l'on pourra y trouver, 112 valent de 3 à 8 GB, 80 valent de 200 à 500 GB et 105 de 80 à 120 GB. Il y a des livres ordinaires, d'autres sont rares. Il s'agit essentiellement de recueils d'histoires et de légendes.

Neuf de ces livres méritent l'attention. L'un, « l'Atlas de Zarre », est un épais recueil de cartes, d'origine melnibonéenne et vieux d'environ 400 ans. On y trouve décrits 200 sites des Jeunes Royaumes, à grande et à petite échelle. Toutes les cartes sont en excellent état. Un personnage qui possède une compétence en Cartographie inférieure à 70 % gagnera 5 % dans cette compétence en étudiant cette œuvre pendant une semaine. Aussi beau que précis, ce recueil vaut 7 300 GB. Tous les écrits sont en bas melnibonéen.

Une série de trois tomes intitulés « Le Grimoire Rouge », est destinée à aider les sorciers à passer du 2^e au 3^e niveau. Chaque volume exige une durée d'étude de 20 - INT mois. De plus, un jet sous 4 × POU sur 1D100 devra être réussi en vue de lire le volume suivant de la série. Lorsque les trois grimoires auront été lus, le personnage deviendra sorcier du 3^e niveau. D'origine Pan-Tangienne et vieux de 200 ans, ils ont été écrits dans la langue Commune et valent ensemble 9 000 GB.

Deux ouvrages, « Les Annales » et « Les Dernières Annales de la Cité des Lumières », rapportent des mythes et légendes melnibonéens, sur une période vieille de 8 350 à 550 ans. Il faut une semaine pour lire chaque ouvrage ; la compétence Connaissance de la Musique du lecteur augmentera alors de 15 %. Ces deux livres valent ensemble 380 GB.

Un fin parchemin manuscrit, intitulé « Conte d'un Destin Funeste », est écrit en haut melnibonéen moderne. Il raconte comment Nisadnemep a offensé Pyaray, fut abandonné par le dieu, et la manière dont Straasha et Sadric purent alors prendre leur revanche. Il précise que Nisadnemep et Lvthn sont morts.

Un autre parchemin, d'origine récente, « Instructions Générales », est de la main de Lysansiptra. Il indique le mot de passe s'appliquant à N'dii, le chemin qui mène à la Salle du Trésor, un avertissement au sujet des différents pièges à démons de la Redoute, dont la trappe de l'entrée et des précisions sur le squelette de Lvthn et ses pouvoirs curatifs. Il comprend également des instructions quant à la récupération des trésors et leur mise à l'abri. Une carte de l'île complète le tout. A la dernière page, on peut trouver le contrat que Lysansiptra a signé avec les pirates, sans pour autant qu'elle y soit nommée.

Le dernier livre est assez épais. Sa couverture est en métal et doté d'un fermoir à petite serrure (FOR 5). C'est le journal de bord du Capitaine Zillah. Intitulé « Mes Voyages », il relate les voyages de la pirate dans les moindres détails depuis 15 ans. On y apprend comment elle est entrée dans la marine, y est devenue officier et a remporté de nombreuses victoires.

L'image que les lecteurs se feront d'elle sera celle d'un chef froid, résolu et intelligent, qui pourrait bien s'avérer un ennemi redoutable. Les paragraphes consacrés à l'an passé relatent la mutinerie. Zillah y exprime aussi son ressentiment à l'égard des bureaucrates qui l'ont empêchée de mieux servir son roi et seigneur. Le nom de Lysansiptra est mentionné plusieurs fois, mais Zillah en parle le plus souvent par sous-entendus. Lysansiptra est célèbre dans tous les Jeunes Royaumes : la plupart des aventuriers en auront déjà entendu parler, certains d'entre eux pourront même avoir travaillé pour elle. Si tel est le cas, il se peut qu'ils soient tombés amoureux de cette femme puissante et remarquable.

Il faudra 30 heures d'efforts pour découvrir ces recueils. Si les aventuriers entreprennent cette longue recherche, partagez entre eux les titres les plus importants et conservez « Mes Voyages » et « Instructions Générales » pour la bonne bouche.

De l'antichambre partent deux tunnels ; le premier, très long et fréquenté (on découvrira de nombreuses traces de pas dans le sable), se dirige vers la gauche ; l'autre, plus étroit et complètement nu, part sur la droite. Sauf précision contraire, toutes les salles et les tunnels ont une hauteur de 4 mètres.

VOIR DANS LE NOIR

Dans les grottes de Nisadnemep, l'obscurité est totale ; on n'y trouve ni champignons phosphorescents, ni feu, ni lune souterraine. Les aventuriers doivent emmener avec eux une source de lumière ou se débrouiller dans le noir :

- Un hybzée diffuse une lumière suffisante pour que l'on puisse combattre à ses côtés.

- Une torche normale brûle pendant une heure et illumine un périmètre de 4 mètres de rayon, ce qui est suffisant pour effectuer des recherches ou combattre. Les torches tombées au sol ne s'éteignent pas mais éclairent plus qu'une superficie égale à la moitié de l'aire normalement illuminée par une torche tenue à la main.

- Une chandelle normale brûle pendant 2 heures et éclaire un périmètre d'un mètre de rayon, ce qui est suffisant pour effectuer des recherches. Les chandelles tombées à terre ont 90 % de chance de s'éteindre.

- Un Élémentaire du feu diffuse autant de lumière et de chaleur qu'un feu de joie haut de 2 mètres.

- Une lanterne sans verre de protection fournit la même lumière qu'une torche ; une lanterne avec verre de protection, apporte suffisamment de luminosité pour lire dans un espace de 3 m² à 9 mètres de distance.

Une source de lumière est visible bien au-delà de la zone éclairée. Par exemple, de nuit, on peut distinguer une torche, à 2 km de distance.

Modifications des compétences provoquées par l'obscurité

Dans l'obscurité complète, on diminue de moitié les compétences nécessitant de la lumière. En cas de fraction, arrondissez au chiffre inférieur. Les compétences telles qu'Ecouter, Goûter ou Mémoriser ne sont évidemment pas affectées par l'obscurité. C'est au MJ de décider des compétences qui subiront des modifications. Des jets occasionnels effectués sous 3 ou 4 × POU rappelleront aux aventuriers qu'ils sont dans l'obscurité et qu'ils risquent à tout instant une mauvaise chute.

Lorsqu'un combat se déroule à la lumière d'une torche, d'une lanterne ou d'une chandelle, réduisez les compétences appropriées de 20 %.

Lorsqu'on combat à la lumière d'une salamandre, les pourcentages ne souffrent d'aucune modification si le combat se déroule à moins de 9 mètres de l'élémentaire du feu. Sous-traitez 20 % s'il a lieu entre 9 et 18 mètres.

En cas de combat à la lumière des étoiles ou de la lune, réduisez les compétences de 10 à 30 %.

LES TUNNELS : Le tunnel de gauche, menant au repaire de Jarunemerke et au sanctuaire de Nisadnemep, est tapissé de sable. Les murs sont suffisamment hauts et espacés pour permettre à deux hommes de combattre côte à côte.

Le second tunnel qui mène aux salles de tortures, au temple de Pyaray et se rattache plus loin au tunnel de gauche (ou tunnel lisse), est plus étroit, bas de plafond et assez grossier. Un seul homme ne pourrait y tenir de nombreux attaquants à distance. Il donne l'impression d'avoir été taillé dans le roc. Le tunnel de gauche, ou tunnel lisse, semble, quant à lui, avoir été formé naturellement par la lave en fusion, le roc en est noir ou gris foncé. En règle générale, il n'y a ni signes, ni décorations dans ces tunnels.

LE TUNNEL DE GAUCHE OU TUNNEL LISSE

L'ARÈNE : Les traces de pas ne se rendent pas à cette vaste salle conçue pour servir d'arène et de lieu d'assemblée. On y pénètre par l'une des 20 arches situées au niveau de la scène. 100 marches qui servent également de sièges conduisent au sommet de l'arène. Cet amphithéâtre mesure quelques 120 mètres de diamètre sur 30 mètres de hauteur. Aucune torche ne peut éclairer la salle en son entier. Grâce à un puits ouvert dans le sol, le bruit et l'odeur des embruns est faiblement perceptible.

LES GROTTES

DE LAVE

1/2cm = 88m

--- tunnel éboulé

⊗ Piliers

TEMPLE de
PYRAY

Prison

Salle de
Torture

Passage double

Antichambre

Salle du
TRÉSOR

Salle du
TRÔNE

Chambre
de
Nisad

Labo

Chambre
du Conseil

Entrepôt
du labo.

Tunnel
grosier

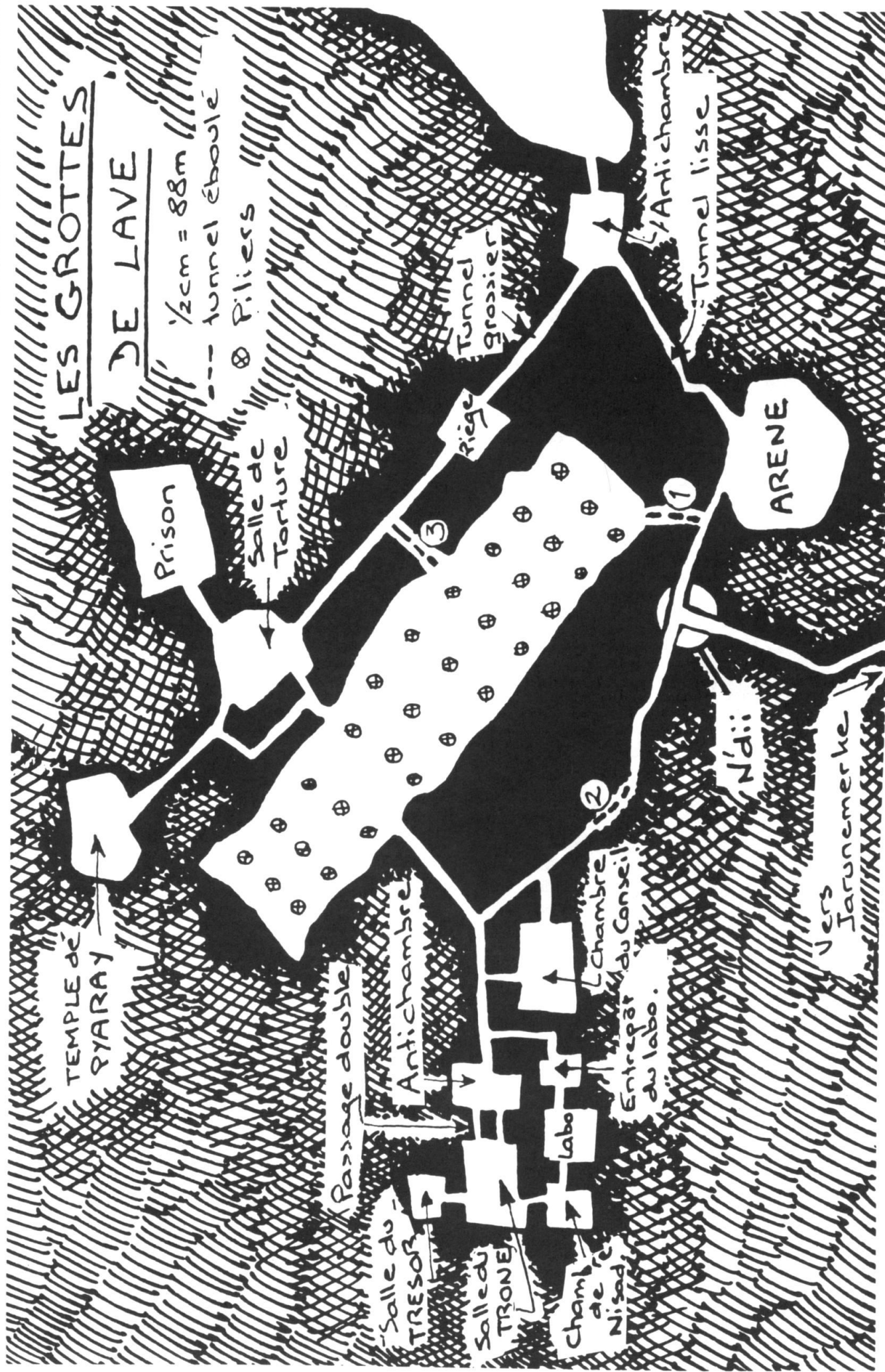
Riège

Antichambre
Tunnel lisse

ARENE

N'dii

Vers
Jarunemerke



Une odeur de poisson assez forte plane également dans l'air. Il n'y a aucun objet de valeur dans cette salle.

Des jets réussis sous Voir, Chercher ou Sentir, permettront de localiser 22 perches des mers, évidées et sans arêtes, qui pourrissent sur les marches.

PREMIER ÉBOULEMENT : Alors que les aventuriers descendront le tunnel, ils pourront remarquer (grâce à des jets réussis sous Pister ou $2 \times \text{INT}$), plusieurs traces de pas d'origine humanoïde. Si certains d'entre eux ont déjà rencontrés des gnomes, ils reconnaîtront leur type d'empreintes.



Au bout de quelques mètres, un éboulis de pierres, provenant d'une arche effondrée, bouche une intersection du tunnel. Dix jours d'effort seront nécessaires pour débayer l'emplacement, ramper jusqu'à la Salle de Garnison, et atteindre par l'arrière la grande digue hantée.

LE POSTE DE GARDE : 200 mètres plus loin dans le tunnel, le plafond s'élève à 6 mètres et le boyau se sépare en deux branches identiques. Quel que soit le chemin qu'ils emprunteront, les aventuriers devront parler à N'dii, un démon de Protection posté à cette intersection par Nisadnemep.

Un grand éclair, visible grâce à un jet réussi sous Voir, a été gravé dans la pierre, une quinzaine de mètres vers l'entrée du tunnel. Un jet réussi sous Chercher, permettra de constater que le sable a été brûlé près de l'intersection. Un jet réussi sous Sentir, révélera la présence d'ozone dans l'air. Malheureusement, le temps de découvrir ces indices et N'dii sera déjà là.

N'DII, Démon de Protection

FOR : 0 - **CON :** 60 - **TAI :** 9 - **INT :** 8 - **POU :** 24 - **DEX :** 18

Points de vie : 60

Armure : spéciale

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Eclair	100 %	Spéciale	$4D6 + 1D6 + 3$

NOTE : L'Eclair de N'dii touche automatiquement, il ne peut être qu'éviter. Si la cible porte une armure de métal, seul un jet critique en Éviter lui permettra de ne pas se voir infliger de dégâts.

N'dii a l'apparence d'un petit homme bleu brillant, qui flotte à quelques centimètres au-dessus du sol ensablé. C'est un ancien démon lié par Nisadnemep; toutes les personnes qu'il a intercepté jusqu'ici connaissent le mot de passe correct et il n'a jamais été détruit. N'dii ne parle que le Haut Melnibonéen. Le mot de passe est un petit poème en Haut Melnibonéen, relativement connu... il y a un millier d'années :

*Prathit char pos'tay debrastit,
Nerbonnay disano'mo jenjimamit!*

Ce distique se traduit approximativement par : « Un homme avisé connaît ses amis ; un homme sûr connaît ses ennemis ». N'dii déclamera les premiers mots de ce poème en haut melnibonéen, mais seuls les aventuriers parlant le haut melnibonéen à 60 % ou plus et qui réussiront un jet sous $4 \times \text{INT}$, pourront y répondre correctement. Lysansiptra a facilement deviné la signification du poème et l'a apprise aux pirates afin qu'ils puissent venir déposer leur butin dans la Salle du Trésor.

Caractéristiques de N'dii : N'dii continue à obéir aux ordres que Nisadnemep lui a donnés il y a de cela des décennies : il laissera passer toute personne ou tout groupe connaissant le poème. Il attaquera ceux qui essaient de passer sans fournir le mot de passe ou qui attaqueroient les premiers.

Généralement, N'dii restera immobile lors de ses attaques et s'envolera vers le plafond surélevé de l'intersection, pour esquiver les coups d'épées. De plus, il peut poursuivre les intrus sur 30 mètres dans les trois tunnels.

L'attaque par éclair de N'dii occasionne $4D6 + 1D6 + 3$ points de dégâts et sa portée est de 6 mètres. Une armure de métal n'apporte aucune protection puisqu'elle est conductrice. Il n'existe aucun coup critique pour cette attaque, les dommages effectués étant uniformes.

Les aventuriers qui frapperont le démon à l'aide d'une arme de métal conducteur seront électrocutés ($4D6 + 3 + 1D6$ points de dégâts), mais N'dii endurera le même montant de dommages.

Les armes-démons ne seront d'aucune utilité contre N'dii, de plus leur CON subira les dommages normaux dus à l'attaque du démon de protection.

N'dii est détenteur d'un pacte de sauvegarde contre les projectiles. Il est également immunisé contre les poisons, le feu, etc., du fait de sa nature électrique.

Si un groupe parvient miraculeusement à combattre N'dii et à passer sans le tuer, le démon se souviendra d'eux au retour, et cette fois, mot de passe ou non, il se chargera de leur faire leur affaire.

LE Puits de Jarunemerke : Au-delà du poste de garde de N'dii, on peut voir que le chemin de droite est bloqué par un second éboulement. Les aventuriers peuvent l'escalader et continuer vers le trésor, mais s'ils préfèrent prendre la voie de gauche, ils rencontreront Jarunemerke, là où le tunnel de secours de Nisadnemep rejoint la mer.

Même si le tunnel conserve sa largeur, il descend très rapidement vers une grotte sous-marine située au niveau de la mer : le repaire de Jarunemerke. Celui-ci s'y trouve 70 % du temps, flottant dans les sombres eaux cristallines.

Par beau temps, un rayon de soleil traverse la voûte à 30 mètres de hauteur et fait étinceler l'eau de la grotte. Le tunnel continue sous l'eau et il faudra une demi-heure à un aventurier pour en sortir à tâtons ; Jarunemerke, lui, ne met que trois minutes.

Des objets métalliques scintillent sur une corniche à quelques centimètres sous l'eau : une épée dont la poignée est incrustée d'un rubis valant 200 GB, ainsi que 5 PO en menue monnaie. Une fouille dans le sable permettra également de découvrir un anneau assorti à l'épée ; les 8 flèches du Chaos y sont gravées. Il a une valeur de 75 GB.



JARUNEMERKE

C'est un être mi-homme, mi-poisson. Il a les cheveux courts et duveteux ; ses traits et son corps, modelés par l'eau, sont différents de ceux des humains. La couleur de la peau de Jarunemerke est d'un beau bleu-gris foncé.

JARUNEMERKE, Triton immortel, victime de Nisadnemep

FOR : 18 - **CON :** 13 - **TAI :** 14 - **INT :** 19 - **POU :** 13 - **DEX :** 14
Points de vie : 15

Armure : 5 points dûs à la peau + régénération

Armes	Attaque	Parade	Dommmages
Trident	89 %	56 %	1D8
Epée marine	90 %	78 %	1D8
Baiser	100 %	—	Spécial

Compétences : Appeler la Faune Marine 95 % ; Eviter 57 % ; Premiers Soins 89 % ; Faire Pousser la Flore Marine 75 % ; Se Cacher 88 % ; Ecouter 70 % ; Connaissance de la Musique 76 % ; Eloquence 70 % ; Persuasion 95 % ; Parler le bas melnibonéen 10 % ; Parler le langage des Sirènes 80 % ; Sentir 56 % ; Voir 67 % ; Invoquer les Ondines 93 % ; Nager 100 %.

Nisadnemep amena Jarunemerke à Nisadnemepuur parmi de nombreux prisonniers, et lui fit subir des expériences magiques pour essayer de percer le mystère des pouvoirs de régénération des démons. Le sorcier a partiellement réussi dans son entreprise puisque Jarunemerke se régénère à la vitesse de 1D6 points de vie par round de combat.

Toutefois, ces expériences ont laissé des séquelles. La salive de Jarunemerke véhicule une maladie chaotique, la Pourriture, qui infecte toute personne qui rate un jet sous $2 \times \text{CON}$. Une fois contractée, la maladie ne peut être guérie que par intervention divine. La personne infectée meurt en CON mois, une fois la maladie contractée. A titre purement médical, des furoncles, des tumeurs et des plaques suintantes sont les premiers symptômes de la Pourriture.

LE DEUXIÈME ÉBOULEMENT : Du poste de garde de N'dii, les aventuriers peuvent ramper sur les éboulis d'un deuxième effondrement et s'enfoncer dans le volcan par le tunnel de gauche. Demandez un jet d'Equilibre pour éviter de faire ébouler de petits rochers (1D3 points de dégâts pour les aventuriers maladroits).

Un jet réussi sous Sentir permettra de discerner un parfum de mangue. Si les aventuriers utilisent des sources de lumière comportant des flammes, un jet réussi sous $2 \times \text{INT}$ leur permettra de remarquer un léger courant d'air. L'extérieur n'est qu'à 12 mètres devant eux, mais la végétation très dense empêche la lumière de filtrer. Il faudra 8 heures de travail pour dégager cette entrée (ou sortie) potentielle. Bien évidemment, N'dii ne verra peut-être pas d'un bon œil cette intrusion sur son territoire.

LA CHAMBRE DU CONSEIL : Elle se situe à 400 mètres du deuxième éboule dans le tunnel de gauche. Celui-ci est toujours couvert de sable et d'empreintes, mais on peut maintenant y découvrir des armes et des armures complètement détériorées. Si les aventuriers décident de s'en emparer, ils seront vite embrassés par une masse d'objets à la valeur plus que douteuse. En général, l'intérieur de la retraite est anormalement sec. Dans toutes les salles qui restent encore à découvrir par les personnages, des vestiges de tableaux représentant des scènes horribles et bestiales sont encore fixés aux murs et, ici ou là, un morceau de meuble émerge du sable. On peut également découvrir dans le tunnel des niches pour d'éventuelles sentinelles et des torchères. Il règne un silence absolu dans tout le complexe et toute trace de la mer, hormis le sable, a disparu. Ces détails anodins contribueront, n'en doutons pas, à créer une atmosphère angoissante, très pénible aux personnages.

Pour en revenir au tunnel, celui-ci se sépare en deux branches. La partie de droite mène à une autre intersection qui permet l'accès à la Salle de Garnison ou à la Salle du Trône. La partie de gauche continue sur 30 mètres et passe devant deux niches de 3 m² situées de part et d'autre du tunnel et totalement vides.

De plus, au grand désarroi de Nisadnemep, il est vite apparu que Jarunemerke semblait immortel et invulnérable. Ce n'est pas le cas, bien sûr. Certes, les dégâts normaux guérissent très rapidement, mais les armes-démons blessent le triton sévèrement.

De plus, il peut également être tué par le feu, même si cette solution semble difficilement utilisable dans le contexte où se trouvent les aventuriers. Dernière précision : les membres sectionnés se régénèrent et un nouveau Jarunemerke possédant exactement les mêmes caractéristiques et compétences que le précédent, peut se reformer. Cela ne s'est encore jamais produit.

Les anciens membres de Jarunemerke se régénèrent à une vitesse égale à la CON en heures et le nouveau triton se réveillera au bout de CON jours.

Pour contrôler Jarunemerke, Nisadnemep ne lui faisait absorber que de la nourriture avariée, tout en le torturant cruellement. A cette époque, Jarunemerke mangeait les corps que Nisadnemep lui jetait du puits de l'arène. Aujourd'hui, il attrape des perches des mers puis appelle une ondine pour qu'elle le soulève jusqu'au puits et il laisse pourrir ses poissons dans l'arène. Lorsqu'ils sont bien à point, il revient les manger.

Au cours du long règne de Nisadnemep sur l'île, le triton, malheureusement, a pris goût à la chair humaine et, bien qu'il soit sympathique, il ne peut quelquefois résister à la tentation d'achever un aventurier blessé, en compagnie duquel on l'a laissé pour qu'il le soigne et le protège.

Jarunemerke se rend simplement compte qu'il guérit rapidement, qu'il a vécu longtemps, que Nisadnemep l'a horriblement torturé et que sa passion pour la chair pourrie est immodérée. Il est complètement fou. Au début, il a peur des étrangers ; mais il devient rapidement très chaleureux.

Il n'a vu personne depuis Lysansiptra. Un aventurier est venu dans son repaire un siècle plus tôt, mais Jarunemerke l'a tué par trahison et l'a dévoré après faisandage. Le malheureux transportait un fromage un peu trop fort dans son sac.

Un peu plus loin, on pénètre dans la Chambre du Conseil qui mesure 30 mètres de long sur 12 de large. Trois grandes marches y descendent. Au centre de cette salle se trouve une superbe maquette de l'île, longue de 6 mètres et parfaitement conservée depuis un millier d'années. Elle représente Nisadnemepuur avant l'attaque qui devait l'écraser. Des tours, des demeures extraordinaires, des navires puissants et des murs gigantesques étincelaient là où aujourd'hui il ne reste plus que du sable et de la jungle. Les aventuriers devraient comprendre alors que Nisadnemep n'était pas un misérable petit magicien, mais un maître-sorcier doté d'une puissance effroyable. Peu importe ce que les aventuriers ont déjà pu voir comme merveille, rien ne peut soutenir la comparaison face à la magnificence de l'ancienne Nisadnemepuur. Elevés par magie, ces bâtiments fabuleux ont été détruits par une magie plus puissante encore. Il ne reste aujourd'hui plus une trace de tant de beauté, engendrée par un esprit démentiel.

Un jet réussi sous Chercher ou sous $3 \times \text{INT}$ permettra aux aventuriers de remarquer de petites charnières incrustées dans la représentation du volcan sur la maquette. A cet endroit, des portions de la maquette se soulèvent, révélant le réseau de tunnels et d'antichambres où se trouvent les personnages. Une petite lumière éclaire le nom en Haut Melnibonéen de chaque endroit : une compétence de 15 % ou plus en Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen, permettra de traduire ces inscriptions.

Un jet réussi sous Cartographie ou Mémoriser, procurera aux aventuriers le tracé complet de la redoute, à l'exception des trappes, des démons, des obstacles, etc. Deux des tunnels menant à la Salle de Garnison se sont effondrés dans l'intervalle. Un troisième éboule a eu lieu dans le tunnel lisse. Les aventuriers auront eu à franchir au moins l'un de ces obstacles s'ils sont arrivés par la terre ferme.

Hormis la maquette, apparemment protégée magiquement, on ne trouvera dans la salle que quelques débris. Il faudra 2 heures pour fouiller la salle de fond en comble. Seul un objet de valeur pourra être découvert. Il s'agit d'un petit coffret d'ivoire dont le couvercle, sculpté de façon très réaliste, représente un visage déformé par la cruauté : Nisadnemep. Pour certains collectionneurs, ce coffret n'a pas de prix. Même un collectionneur amateur l'achètera au bas mot 300 GB pour la qualité du travail.

Même s'il reste encore de nombreuses pièces à détailler dans cette zone, il nous faut pour l'instant retourner à l'antichambre de départ pour examiner le tunnel de droite ou tunnel grossier.

LE TUNNEL DE DROITE OU LE TUNNEL GROSSIER

Le tunnel de droite, au sortir de l'antichambre, est étroit et assez grossier : le plafond et les murs sont inégaux et taillés directement dans le roc. On ne peut y courir ou s'y battre sans trébucher, tomber, éteindre les chandelles ou laisser tomber ses sacs. Ce tunnel est si étroit qu'un maître d'armes compétent pourrait retarder un groupe entier d'ennemis qui l'attaqueraient sans l'aide d'archers ou de démons.

LA CHAMBRE PIÉGÉE : Pendant 30 mètres, le tunnel reste très tortueux puis brutalement, il s'élargit, se redresse et s'aplanit pour former une pièce de 20 mètres de large et de long. Avec de la lumière, un jet réussi sous Voir ou Chercher, permettra de remarquer des porte-torches de chaque côté de la chambre, chacun espacés d'un mètre. Il y en a 10 à gauche et 9 à droite, un espace est laissé libre pour le dixième. De toute évidence, celui qui conçut cette pièce tenait à ce qu'elle soit bien éclairée.

Si les aventuriers possèdent une bonne source de lumière (un hybzée ou une lanterne avec un verre de protection), ils pourront déchiffrer le message qui se découpe dans la pierre, à l'autre extrémité de la chambre.

CETTE ZONE EST PIÉGÉE FIEZ-VOUS A LA COULEUR DU JOUR

Les aventuriers possédant 21 % ou plus en Haut Melnibonéen, pourront traduire ce message. Si les niveaux de compétence des personnages est inférieur à ce pourcentage, ils se heurteront au même problème de traduction que les hybzées dans le paragraphe ci-dessous.

Les hybzées ne connaissent pas le Haut Melnibonéen ; de plus, ils ne peuvent pas se comporter comme des Démons de Savoie pour obtenir des précisions sur cette inscription sans être instantanément dévoré par le gardien de l'île. Des questions prudentes posées sur le vocabulaire haut melnibonéen permettront aux hybzées de traduire intégralement le message, à l'exception du mot « piégée » (s'sool). En effet, s'sool en Haut Melnibonéen peut également signifier taxe, droit de passage. On peut donc penser, au vu du contexte, qu'il s'agit là d'un péage. Quoi qu'il en soit, même la traduction incorrecte devrait encourager les aventuriers à la prudence.

Un jet réussi sous 2 × INT permettra au personnage de soupçonner un piège. Il se retournera et verra, sur le mur de pierre qui se trouve derrière lui, une inscription identique permettant aux personnes qui arrivent de l'autre côté d'être également averties.

Tous les aventuriers comprendront certainement que cette chambre est piégée. Le plancher est constitué de dalles de 1 m² et couvertes de poussière (il y a 6 dalles en largeur et 20 en longueur, soit au total 120 dalles). Si les aventuriers retirent un peu de poussière (en demandant à un hybzée de battre des ailes par exemple), ils apercevront une mosaïque assez simple. En admettant qu'ils proviennent de l'antichambre, ils constateront que les trois rangées de dalles de droite sont vernies de noir, et que les trois rangées de gauche sont vernies de blanc. Il y a donc 60 dalles à droite qui sont noires et 60 à gauche qui sont blanches. On peut distinguer des fissures entre chaque dalle, mais aucune trace de joint apparent. De minces fils métalliques pendent du plafond. Les deux murs latéraux de la chambre, hauts de 4 mètres, sont faits de pierre polie. Seuls les 19 supports de torches en rompent l'uniformité. Le plafond est plus grossier, mais relativement lisse.

A partir de l'entrée sud, les porte-torches sont fixés dans le mur au-dessus de la deuxième, de la quatrième, de la sixième dalle, etc. Ils sont constitués de bras de fer ancrés dans le mur selon un angle de 15 degrés. On peut introduire une torche dans l'anneau de métal large de 4 centimètres, qui se trouve à l'extrémité du bras.

Un jet réussi sous Voir ou 3 × INT révélera l'absence du quatrième porte-torche du côté droit (du côté des dalles noires). A cet emplacement, on remarquera au niveau du sol un amas de poussière beaucoup plus important qu'ailleurs. Il y a des centaines d'années, un aventurier était parvenu jusque-là pour y être pulvérisé. Même ses bijoux n'avaient pas résisté ; on peut découvrir dans la poussière les restes d'un bracelet d'argent et d'un anneau pour une valeur de 25 GB.

Il faut à un personnage revêtu d'une armure, cinq secondes environ pour franchir en courant ce dangereux passage, et parvenir à l'autre extrémité de la zone piégée. Le coureur devra effectuer un jet d'Equilibre. Si celui-ci est raté, le personnage tombera dans la poussière glissante et ne pourra reprendre sa course qu'avec un jet d'Equilibre réussi. On ne pourra tenter ce jet qu'une seule fois par round et le coureur ne pourra rien tenter d'autre que de se relever.



LES PIÈGES : Les dalles sont, en fait, les extrémités de pistons magiques, qui s'élèvent et s'abaissent instantanément suivant une hauteur prédéterminée. On peut bloquer l'accès du tunnel en les élevant tous, ou, au contraire, faire surgir une fosse en les abaissant. Tout mouvement des pistons soulèvera un épais nuage de poussière noire. L'affaissement du sol provoquera un nuage d'une telle densité que quatre rounds seront nécessaires pour y voir à nouveau.

1. Première méthode : Des dalles isolées peuvent être actionnées de façon indépendante sous le poids d'une TAI de 3 (15 kilos), exercés sur les porte-torches. La dalle située sous le porte-torche concerné s'élèvera et écrasera l'intrus contre le plafond de pierre. Le piston, lui, s'arrêtera à 7 centimètres du plafond. Quant aux fils de fer pendant du plafond, il suffit d'en effleurer un pour déclencher le même type de réaction. L'élévation du piston est si rapide que le personnage n'aura pas le temps de sauter de côté, d'esquiver ou de trouver une quelconque parade. Si deux aventuriers ou plus se trouvent près du porte-torches, c'est celui qui effectuera le jet le plus élevé sous 5 × POU qui sera écrasé. Ses compagnons chuteront sur des dalles voisines en endurant 1D3 points de dégâts. Le malheureux aventurier sera d'abord blessé par la force d'accélération du piston, il se verra infliger 1D6 + 2 points de dégâts qu'il porte ou non une armure démon. Le port d'une armure démon complète, annulera l'effet du choc contre le plafond. Dans le cas contraire, le personnage endurera 40 points de dégâts.

Le piston reviendra alors en place, son extrémité au niveau du sol constituant l'une des « dalles ». Au passage, la manœuvre détruira un autre porte-torche ; il en restera 18.

N'oubliez pas de décrire l'effet sanglant de cet épisode : à savoir l'aventurier écrabouillé tel un insecte contre le plafond.

2. Du temps de Nisadnemep, les pièges de la salle étaient modifiés en fonction de la couleur du jour, noir ou blanc. Si l'on marche sur la troisième dalle ou si l'on y dépose un objet de 15 kilos, alors que celle-ci ne s'accorde pas à la couleur du jour, toutes les dalles de la même teinte s'affaisseront sur onze mètres. Une chute éventuelle occasionnera 4D6 points de dégâts. Si le personnage souffre d'une blessure majeure après sa chute, il continuera à perdre des points de vie jusqu'à ce qu'il reçoive de l'aide. Une armure, y compris les armures démons, ne sont d'aucune utilité contre cette chute. Au bout d'une minute, les pistons se relèveront automatiquement pour reprendre leur place initiale au niveau du sol. Incidemment, les éventuels survivants endureront à nouveau 1D6 + 2 points de dégâts. La fosse, de 3 mètres sur 20 et de 12 mètres de profondeur, a des parois lisses comme le verre strictement impossibles à escalader. L'aide d'un hybzée ou d'un démon de Transport sera la bienvenue.

Il reste maintenant à déterminer la couleur du jour, choisissez-la à l'aide d'un dé. Toutes les heures, cette couleur change, vous devrez donc rejeter 23 fois le dé avant de revenir à la première couleur et repartir pour une nouvelle journée.

À la sortie de la salle piégée, dissimulés par un affleurement de rochers, on peut découvrir deux leviers, un blanc et un noir. Ils peuvent prendre trois positions (haut, bas, milieu), commandant l'action des pistons qui s'abaisseront, se relèveront ou resteront au niveau du sol en position d'attente. Il faut une FOR 5 minimum pour manœuvrer ces leviers.

En position centrale, chaque levier peut être bloqué dans une encoche, ce qui neutralise le déclenchement des pièges de la couleur concernée, facilitant le passage sur les dalles ainsi désamorçées. Les leviers sont actuellement positionnés au centre, mais n'ont pas été placés dans leurs encoches respectives, les pièges sont donc tous opérants. La salle contient également deux bancs taillés dans la pierre, destinés, semble-t-il, à d'éventuels gardes. Par-delà la pièce, le tunnel se poursuit.

TROISIÈME ÉBOULEMENT : Le tunnel, toujours grossièrement taillé, continue encore sur 100 mètres avant de se diviser en 2 branches. La première bifurcation se dirige vers la gauche mais très rapidement un éboulis l'obstrue complètement. Il s'agit d'un autre accès à la Salle de Garnison et à l'Armurerie, qui a également été détruite pendant l'assaut final. Ces quelques 50 mètres de rochers et pierrailles peuvent être déblayés, en 20 jours de travail.

La seconde branche continue sur 120 mètres pour aboutir à une porte derrière laquelle opéraient les services de renseignements de Nisadnemep. Ce genre d'endroit est appelé communément salle de torture.

SALLE DE TORTURE : Derrière une solide porte de fer portant le signe du Chaos, se trouve cette vaste pièce ressemblant à un amphithéâtre. La porte, en elle-même, possède une FOR de 65, le démon qui lui est lié s'appelle Raltos.

RALTOS, Démon de Protection lié à la porte

FOR : 20 - CON : 70 - TAI : 16 - INT : 12 - POU : 18 - DEX : 4

Points de vie : 74

Armure : spéciale

Raltos ne peut pas attaquer, mais il possède suffisamment d'INT pour se métamorphoser en barrière défensive de son choix. Le MJ peut utiliser cette faculté à son avantage, suivant les attaques des aventuriers.

Raltos sait parler et laissera courtoisement passer les aventuriers s'ils lui disent en haut melnibonéen : « Ouvrez, au nom du puissant Nisadnemep ! ».

La Salle des Tortures est constituée d'une vaste pièce de 50 m², divisée par des murets de pierre d'une hauteur de 2 mètres ; le plafond en lui-même, se situe à 5,50 mètres du sol et n'est pas soutenu par des piliers. Les aventuriers athlétiques pourront grimper sur les murets de pierre et, de leur sommet, parcourir le labyrinthe de pièces qu'ils désirent.

Il y a au total 10 sous-chambres dans cette salle, disposez-les comme vous le désirez. Dans chacune d'entre elles, on peut trouver une table de pierre où sont fixées des entraves de fer. Un fémur humain, des fragments d'os, des boucles de ceinture, des aiguilles à manche de bois, des fers à marquer, des anneaux de cordes, des cordes qui tombent en poussière, des chaînes étranges, des pièces de tissu, pour une valeur totale de 5 GB, jonchent le sol.

Les hommes de main qui servaient de bourreaux à Nisadnemep, détestaient leur tâche. Leur travail achevé, ils se disaient bien souvent, avant de trouver refuge dans l'alcool : « Si je ne les avais pas torturés, c'est moi qui l'aurais été ». Ils ont, bien sûr, tous disparu. Leur dernière victime erre encore, sous la forme d'un fantôme, dans ce sinistre endroit. Il s'agit de Braxasz, un aventurier valeureux, capturé pendant les derniers jours de Nisadnemep. Déchiré entre la douleur d'être mort et l'envie de vivre, son « existence » est un enfer. Il se trouvera dans la quatrième sous-chambre que les aventuriers visiteront. Le seul indice révélant sa présence est un bouton de cuivre sur le sol. Il porte la flèche unique de la Loi. Juste avant son attaque, l'ectoplasme phosphorescent de Braxasz deviendra visible ; il semble étreindre sa proie qui ressentira une terreur intense. Les armes et les démons ordinaires n'ont aucun effet sur Braxasz et inversement. Toutefois, les démons peuvent percevoir la manifestation ectoplasmique d'un fantôme.

Doté d'un POU de 19, Braxasz attaquera le premier aventurier qui pénétrera dans son antre en effectuant une lutte de POU contre POU du personnage sur le Tableau de Résistance. Si l'attaque réussit, Braxasz absorbera 1D3 points de POU à l'aventurier. Si l'attaque échoue, il se retirera définitivement de ce combat pour se jeter sur une autre proie, de préférence l'aventurier suivant. Il attaquera les personnages avec son nouveau POU (si celui-ci a changé). Il continuera à harceler les personnages jusqu'à ce qu'il éte vaincu par tous les aventuriers ou qu'il ait intégralement épuisé leur POU. Il attaquera une fois par round et ce tant qu'il restera des individus dans le complexe de la Salle de Torture. Le fantôme ne poursuivra pas les aventuriers qui s'enfuiront hors de cette salle. Après 1D4 + 2 rounds de mêlée, Braxasz disparaîtra et regagnera la chambre où il mourut pour y méditer sombrement. Les personnages seront, bien sûr, une nouvelle fois pourchassés, s'ils reviennent le déranger.

Un Agent ou un Prêtre de la Loi peut, s'il y pense, demander à Braxasz de quitter le plan des Jeunes Royaumes et de gagner le paradis, puisque son travail en ces lieux est achevé. Braxasz se hâtera alors de partir.

Les quatre entrées de la Salle de Torture mènent respectivement à la Salle de Garnison et à l'Armurerie, au Temple de Pyaray, aux cellules et vers l'extérieur par le tunnel grossier.

LES CELLULES : Le tunnel qui mène au bloc des cellules a une largeur de 4 mètres et est construit en pierre lisse.

Les hommes de main de Nisadnemep emprisonnaient leurs victimes dans cet ensemble de 400 cellules, chacune d'entre elles mesurant 2 mètres sur 3. Les cellules dites ordinaires sont équipées d'orifices dans le sol destinés aux besoins sanitaires du captif. Quatre longs couloirs, émanant du centre administratif, conduiront à la Salle des Tortures. 50 cellules identiques sont réparties de chaque côté des 4 couloirs. Elles sont numérotées de 1 à 400 et sont, pour la plupart, verrouillées. Par les judas, si l'on parvient à éclairer l'intérieur des cellules, on peut distinguer des ossements humains ou humanoïdes. Il n'y a pas d'objets de valeur dans la prison, mais il faudrait 15 heures pour fouiller cet endroit et s'en assurer complètement.

A droite de l'entrée de la prison, un plan mentionne toutes les cellules et les noms de leurs derniers occupants y est griffonné en haut melnibonéen. Dans l'emplacement correspondant à la cellule 88 est inscrit le nom de Braxasz. Un tas de clés est empilé sous le plan ; chaque clé numérotée ouvre la cellule correspondante.

Toutes les cellules sont fermées par de solides portes de fer (FOR 60) percées chacune d'un judas qui ne s'ouvre que de l'extérieur. Les gonds des portes se situent également du côté extérieur. Une barre de fer et un cadenas verrouillent chaque cellule.

TEMPLE DE PYARAY : Un long tunnel, étroit et lisse, de 2 mètres de large conduit à la grande chambre déserte (350 m²) dans laquelle Nisadnemep offrait des sacrifices à Pyaray et invoquait le Seigneur du Chaos. Cette salle rectangulaire fut taillée à la main dans la lave. Au centre de la pièce se trouve une épaisse colonne de calcaire que Nisadnemep fit venir d'une grotte de Pan Tang. Choisie pour sa couleur (rouge, violet, gris-fer et jaune-souffre), la colonne est décorée de motifs tentaculaires et octogonaux, ainsi que de nombreux symboles pyarayens.

Cette colonne sert à canaliser la force vitale d'un individu vers Pyaray. Un Prêtre ou un Agent du Chaos en comprendra immédiatement le fonctionnement. On peut tenter de devenir Agent de Pyaray dans cette salle, en effectuant des sacrifices de POU appropriés. Le POU des individus tués en ces lieux est immédiatement aspiré par Pyaray ; les cadavres recroquevillés tombent alors en poussière en 1D3 rounds.

On peut atteindre le Temple de Pyaray directement par la Salle des Tortures ou par un tunnel la reliant à la Salle de Garnison et à l'armurerie.

SALLE DE GARNISON ET ARMURERIE : Cette gigantesque salle mesure 480 mètres de long, 130 mètres de large et 15 mètres de haut. D'énormes piliers de pierre supportent le poids de la voûte. A l'origine, des planches de bois et des cloisons divisaient cet immense espace en un labyrinthe de salles, de rues, de ponts, de bureaux et de lieux de divertissements, imprégnés de l'odeur et du brouhaha des préparatifs de guerre de Nisadnemep. A l'extrémité de cette vaste salle, près du tunnel menant à l'arène (le premier éboulement), étaient alignées des centaines de coffres et de râteliers contenant les arbalètes, les épées et les armures avec lesquelles l'armée de Nisadnemep pouvait s'équiper en quelques minutes. Le sorcier avait peut-être l'intention d'étendre sa puissance sur l'ensemble de l'île. On peut également penser que les soldats d'élite stationnés ici ne représentaient qu'une petite fraction de la puissance de Nisadnemep et qu'ils étaient destinés à assurer la protection du sorcier tout en lui rendant gloire.

Aujourd'hui, la Salle de Garnison et l'Armurerie ont bien changé. Les laves de fond qui balayèrent l'île, déferlèrent également sur la redoute du volcan. S'introduisant par les conduits de canalisation et de ventilation, elles ont tout anéanti jusqu'au troisième éboulement. Le débit de l'eau atteignait 5 000 m³/s au niveau du puits principal, de quoi noyer complètement les grottes en 4 minutes. Le complexe entier fut inondé en moins de 2 minutes, à l'exception des niveaux supérieurs de la Salle de Garnison. L'eau qui déferlait à plus de 90 km/h provoqua des explosions effroyables suite à la compression brutale de l'air des grottes ; quant aux courants, d'une rapidité incroyable, ils ont achevé de détruire l'endroit.

Les habitants endormis de Nisadnemep, dont le sorcier, n'eurent même pas le temps de se réveiller. L'ampleur de la catastrophe n'est visible que dans la Salle de Garnison. Les deux tunnels, larges de 6 mètres, qui y mènent, y débouchent brutalement. Il est strictement impossible d'éclairer la pièce dans son intégralité et ce, quel que soit le moyen utilisé.

Un terrible sentiment s'emparera des aventuriers lorsqu'ils pénétreront dans ces lieux : un mélange de terreur, sans doute lié à l'obscurité omniprésente, et de profonde insécurité comme s'ils étaient observés par une puissance sinistre. Les personnages ne pourront apercevoir le plafond qu'à grand peine et ils distingueront vaguement quelques-uns des piliers de lave brute de 6 mètres d'épaisseur soutenant encore la voûte. Le sol de lave noire et lisse, est quasiment dépourvu d'aspérités. Par endroits, une légère infractuosité a retenu du sable et quelques copeaux de bois. Le sol est en pente douce et incliné vers l'arène (au S.-E.) afin de faciliter l'écoulement des eaux. Des recherches effectuées dans le coin nord-ouest permettront de découvrir un petit anneau d'or sans aucun pouvoir magique et coincé dans une fissure. Il vaut 20 GB.

Plus avant dans cette salle, un tunnel, large de 6 mètres, mène au tunnel principal du complexe qui permet l'accès à l'extérieur des grottes, ou à la Salle du Trône de Nisadnemep.

Si les aventuriers se dirigent vers l'extrémité sud-est de la Salle, ils remarqueront des débris de bois de plus en plus gros et nombreux, ceux-ci se désagrégeront au contact. On trouvera également des dépressions circulaires de 3 à 15 mètres de diamètre, formées par les eaux tourbillonnantes lors de l'inondation. Elles sont remplies de sable et de bouts de bois. On peut y découvrir, dissimulés par les débris, des fragments de métal ou de poterie (pièce de monnaie, anse de coupe, dague, fibule). Référez-vous à la liste des prix fournie dans le jeu pour attribuer une valeur aux découvertes des aventuriers, souvenez-vous toutefois qu'il ne s'agit que de babioles. Chaque aventurier possède 50 % de chance d'effectuer une petite découverte. Les hommes de Nisadnemep portaient souvent des tuniques retenues sur l'épaule par des boutons de cuivre frappés d'un poing stylisé ; les aventuriers pourront donc trouver de nombreux petits souvenirs de cette sorte.

Quand les personnages parviendront à moins de 120 mètres de l'extrémité sud-est de la salle, l'obscurité devant eux sera percée par de faibles lueurs intermittentes. Si les aventuriers tentent de deviner ce que peuvent bien être ces formes innombrables et indistinctes, faites-leur effectuer un jet sous 3 × INT. S'il est réussi, suggérez-leur qu'il pourrait fort bien s'agir de feux-follets ou de lueurs magiques... ce qui est complètement faux. Si un aventurier a déjà rencontré un fantôme (Braxasz par exemple) et qu'il réussit un jet inférieur ou égal à 1/2 × INT, il découvrira l'horrible vérité. A quelques pas du groupe, errant dans la nuit infinie de la Salle de Garnison, des milliers de fantômes attendent une proie.

L'attaque de Straasha, vous le devinez, a anéanti tout ce que la Salle de Garnison pouvait contenir : hommes et structures. Quand les eaux se retirèrent, l'ensemble fut aspiré dans le tunnel de vidange où se trouve le premier éboulement, dans le coin sud-est de la salle. Lorsque le tunnel s'effondra, les eaux s'écoulèrent beaucoup plus lentement, d'importants amoncellements de gravas, de cadavres, d'objets divers, d'armures, de trésors, s'amassèrent contre l'ouverture, aujourd'hui bloquée, formant un remblais haut de 12 mètres et long de 60. La valeur totale des bijoux, pièces, armures utilisables et autres curiosités qui ne purent être transportés dans le domaine de Straasha, est d'approximativement 20 000 GB. Malheureusement, plus de 2 000 fantômes protègent ces richesses, condamnés par Pyaray à demeurer sur ce plan après leur mort. Contrairement à Braxasz, on ne peut leur intimar l'ordre de disparaître puisque leur dieu les contraint à rester.

Une fois arrivé à 50 mètres des lueurs, leur nature fantômatique deviendra évidente. Les aventuriers les plus intelligents reculeront rapidement devant pareil spectacle. Si les personnages ont rencontré Braxasz et qui réussissent un jet sous 2 × INT, ils remarqueront que ces fantômes, à la différence de Braxasz, sont blanchâtres et non bleutés et que d'occasionnelles décharges électriques apparaissent entre les fantômes ou entre eux et le remblais.

LES FANTOMES

Tout être vivant, né sur le plan des Jeunes Royaumes et de constitution normale, peut devenir un fantôme après sa mort, sous certaines conditions. Celles-ci sont généralement mystérieuses et dues au hasard. Aucun sorcier ne peut, ni ne sait créer de fantôme. C'est le MJ qui utilisera comme bon lui semble ce type de créatures.

Un fantôme se forme à partir de l'âme d'un mortel intelligent et qui reste inexplicablement attaché au plan des Jeunes Royaumes. Dans la plupart des cas, l'âme se refuse à quitter ce plan pour des raisons émotionnelles ou obsessionnelles violentes. Tous les fantômes n'ont que deux caractéristiques : l'INT et le POU. Ces entités peuvent utiliser ces caractéristiques de façons diverses : devenir visibles, déplacer ou jeter un objet, émettre un son de détresse, matérialiser le corps qu'ils possédaient de leur vivant, etc.

Certains fantômes se contentent de répéter une même action pour l'éternité, d'autres sont plus malveillants et se vengent en attaquant les êtres vivants qui les dérangent. Tous les fantômes sont, selon les critères humains, complètement fous.

Un fantôme possède 2 types d'attaques : il peut détruire le POU de sa victime en l'attaquant avec son propre POU sur le Tableau de Résistance, ou il peut utiliser son POU afin de projeter des objets sur sa victime. Il dépense en ce cas 1 point de POU temporaire pour lancer un poids de TAI 1, sur une distance de 2 mètres.

On connaît au moins trois types de fantômes. Le premier type ou revenant, qui est lié à un endroit particulier et le possède entièrement, ne sera pas détaillé ici. A la différence du spectre, le fantôme ordinaire peut être chassé ou exorcisé par un Agent ou un Prêtre de son alignement. En général, le spectre est une âme retenue dans un emplacement particulier par un dieu. Son POU doit obligatoirement être détruit pour qu'il soit éliminé du plan des Jeunes Royaumes. Le fantôme ordinaire se matérialise juste avant d'attaquer ; il se distingue par sa couleur bleuâtre. Le spectre peut être invisible ou être lié sous une forme blanchâtre transparente. Les spectres se distinguent par les décharges électriques qu'ils émettent entre eux ou avec le sol.

Si le groupe comprend des sorciers compétents, ceux-ci identifieront facilement ce type de fantômes : des spectres. Si les personnages s'avancent, un spectre attaquera le premier aventurier du groupe au moment où il se trouvera à moins de 30 mètres du remblais. Si l'attaque est repoussée ou si le groupe continue à avancer, 10 spectres se jetteront sur les personnages lorsque la distance sera réduite à 15 mètres, puis 100 autres à 3 mètres.

Un aventurier peut subir plusieurs attaques dans un même round de combat. Chaque spectre dispose d'un POU de 2D6 + 6, et attaquera une fois par round le POU de sa victime sur le Tableau de Résistance. Selon le résultat, il gagnera ou perdra 1D3 de POU. Un spectre continuera à attaquer tant que son POU ne sera pas épuisé. Si un personnage perd tout ses points de POU, il meurt immédiatement. Le bon sens suggère une fuite éperdue, les spectres ne s'éloignant de plus de 30 mètres du remblais.

Les Prêtres ou les Agents de Pyaray ne seront pas attaqués par ces horreurs mais ils recevront l'ordre mental de quitter cette salle sacrée sur-le-champ.

Si les aventuriers envoient un hybzée en éclaireur pour étudier la situation, préférant quant à eux s'arrêter à bonne distance, celui-ci volera sans problèmes à travers les fantômes et inspectera tranquillement le remblais. Il décrira ce qu'il a vu à son retour, à savoir : des milliers de fantômes, des squelettes désarticulés, une Armure Démon intacte, des pièces d'or, des bijoux incrustés dans des bouts de bois pourris, des armures cabossées, des lances brisées et des épées tordues. L'hybzée parlera également d'une broche d'émeraudes et d'or sans doute d'une grande valeur. L'hybzée se fera un plaisir de convaincre les aventuriers des richesses fabuleuses entassées dans le remblais.

Si les aventuriers ordonnent au petit démon de leur rapporter une pièce de valeur, il fera de son mieux. Malheureusement, dès qu'il déplacera un objet, les poltergeists qui se trouvent parmi les spectres, se mettront à lui lancer de vieux ossements et des pierres. L'hybzée clamera et s'enfuira alors vers les aventuriers qui, à leur tour, essuieront une volée de débris sans valeur. Si les personnages se refusent à reculer, ils prendront très rapidement des rochers sur la tête et cette fois, le maître de jeu est libre de leur infliger des dégâts.



La façon dont les aventuriers résoudre cet alléchant problème pourrait bien occuper à elle seule une soirée passionnante, ou inciter les personnages à revenir une seconde fois sur Nisadnemepur. Une cargaison d'objets de valeur et de métaux précieux sera donnée en récompense au petit ingénieur qui trouvera une solution.

Les chambres intérieures

Revenons maintenant au tunnel sud où lisse se trouvait juste au-delà de la bifurcation qui mène à la Salle de Garnison.

En descendant le tunnel sud, les aventuriers verront sur leur gauche, une porte de fer déchiquetée. Elle est ouverte, complètement inutilisable et porte encore le signe du Chaos. En la franchissant, on emprunte un long couloir qui mène du tunnel à une seconde porte frappée, elle aussi, des armes du Chaos. Cette porte a également été fracassée avant d'être projetée sur le sol comme du papier froissé. Elle gardait l'entrée à l'entrepôt du laboratoire de Nisadnemep. Cette pièce de 30 m² a été méthodiquement fouillée par Lysansiptra. Les quelques objets intacts qu'elle y a découvert ont considérablement augmenté ses pouvoirs magiques.

Toutefois, nul n'est parfait et elle a oublié de regarder derrière la porte-démon fracassée. Une paire de gants en cuir noir s'y trouve accrochée. Ils sont reliés par une courroie de cuir tressé longue d'un mètre et une rune du Chaos orne chacun d'entre eux. Il s'agit de gants-démons. La dextérité et la force manuelle de la personne qui les porte atteindra respectivement 20 et 40, qu'elle utilise l'un ou les deux gants à la fois. Cette force est amplement suffisante pour briser le cou ou broyer la main d'un adversaire. Attention, seule la force manuelle de l'individu est augmentée ; il ne pourra pas frapper, soulever ou arracher avec davantage de force. Il ne pourra qu'empoigner avec plus de puissance. Ainsi, si le fait de rattraper un camarade en pleine chute relève du jeu d'enfant, le tirer vers soi pour le mettre en sécurité comporte toujours les mêmes difficultés.

De la même façon, l'augmentation de la dextérité du personnage ne concerne que son habileté à battre les cartes, saisir de petits objets, calligraphier ou crocheter les serrures. Les gants n'amélioreront pas les compétences au combat.

RORK, Démon de Combat lié aux gants-démons

FOR : 40 - CON : 25 - TAI : 1 - INT : 1 - POU : 12 - DEX : 20

Points de vie : 18

Armure : spéciale

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Etrangler	100 %	*	3D6 + 12

* Les gants peuvent être utilisés en parade, ils absorberont ainsi les dégâts occasionnés par des armes-démons. La chance de base de parer à l'aide des gants est égale au bonus d'Agilité du personnage ou à 50 % (selon le pourcentage le plus élevé). Ce type de parade peut être augmenté par expérience comme n'importe quelle compétence de combat.



A l'autre extrémité de la pièce, on peut apercevoir une autre porte de fer qui, elle, est fermée. Cette porte-démon redoutable n'a jamais été brisée, et ce ne sont certainement pas les aventuriers qui pourront venir à bout d'un portail qui a résisté à différents sorciers, à une armée puissante et indirectement aux pouvoirs d'un dieu. Kraajzeesh le Grand est le nom du démon lié à cette porte. Il ne laissera passer personne hormis Nisadnemep, qu'il n'a d'ailleurs pas vu depuis longtemps.

KRAAJZEESH LE GRAND, Démon de Protection

FOR : 100 - **CON :** 120 - **TAI :** 17 - **INT :** 8 - **POU :** 23 - **DEX :** 0

Points de vie : 125

Armure : Régénération

Si les aventuriers ne franchissent pas la porte brisée qui s'ouvre sur le tunnel principal, ils arriveront à la Salle de Réception après quelques mètres.

SALLE DE RÉCEPTION : A l'époque où Nisadnemep entretenait une cour fastueuse, c'est dans cette pièce qu'il recevait ses satrapes, ses amis, ses hommes de confiance, les nobles captifs ou les visiteurs qu'il désirait impressionner. Chaque centimètre carré des murs, du sol, du plafond et des piliers de cette salle gigantesque (35 mètres sur 150) est recouverte de bas-reliefs ciselés relatant les horribles et cruels exploits de Nisadnemep. Ici, on voit le sorcier couler une flotte ; là, il pulvérise une cité ; plus loin, il reçoit en tribut des coffres d'or, etc. A l'origine, des feuillettes d'or recouvraient ces bas-reliefs, mais ils ont été arrachés. Les aventuriers pourront découvrir une cinquantaine de petites feuilles d'or dans le sable recouvrant le sol. Il reste encore dans la pièce quelques vagues vestiges de splendides tentures d'or, de tapis épais d'au moins sept centimètres et d'agenouilloirs d'ébène où les captifs prêtaient allégeance ou mouraient.

LES PASSAGES DOUBLES : Deux passages (à droite et à gauche) partent de la Salle de Réception pour mener à la Salle du Trône. Ces tunnels sont un nouvel exemple du sens de l'humour de Nisadnemep. Quand il réunissait sa cour, le sorcier n'autorisait ses visiteurs qu'à s'avancer au travers du passage de droite gardé par une porte démon. Les invités étaient persuadés que la Salle du Trône n'était à guère plus de 30 mètres devant eux ; mais plus ils s'avançaient, plus leur but semblait s'éloigner. (En fait, plus ils s'approchaient de leur destination, plus celle-ci reculait.) C'est alors qu'ils étaient subitement pris d'un éblouissement et se retrouvaient à l'entrée du passage devant la Salle de Réception, tournant le dos à la Salle du Trône.

Nisadnemep se moquait alors des visiteurs consternés, proclamant avec suffisance que seuls ceux qui empruntaient le couloir de gauche (le plus obscur) parvenaient auprès de Nisadnemep le Puissant. Pour quitter la Salle du Trône, on se retrouvait dans la même situation magique, mais cette fois, seul le couloir de droite permettait de sortir de la pièce. Le couloir de gauche ramenant à chaque fois à Nisadnemep. Ainsi, lorsque l'on se trouve dans la Salle de Réception, seul le couloir de gauche permet d'accéder à la Salle du Trône. A l'inverse, lorsque l'on se trouve dans la Salle du Trône, seul le couloir de droite permet d'en sortir. Nisadnemep n'utilisait donc ainsi qu'un seul démon.

SALLE DU TRÔNE : Cette salle mesure à peu près 50 mètres sur 80 ; elle est haute de 12 mètres. Sa superficie représente donc la moitié de celle de la Salle de Réception. L'acoustique de cette pièce impressionnante est excellente. Les murs sculptés relatent avec pitié les dépravations de Pyaray : monstres, actes abominables, perversions diverses, etc. La plupart de ces bas-reliefs ont été défigurés ou brisés, mais cet amas de formes torturées reste encore terrifiant. Le sol serti de marbre est recouvert de traînées de sable dans lequel les aventuriers retrouvent un coquillage ou deux, une étoile de mer et d'autres indices du passage de Straasha. Deux rangées de colonnes lisses et largement espacées divisent la salle en trois, d'est en ouest. Une partie du mobilier subsiste à l'extrémité ouest de la salle, à savoir : une estrade de marbre rose surmontée d'un trône sans accoudoirs, admirablement sculpté dans un bloc de jade gris vert. Ce trône pèse environ une tonne et vaudrait 10 000 (1D10 × 1 000) GB aux yeux d'un collectionneur. Il est fixé à l'estrade par quatre boulons de fer de FOR 35. L'ensemble est protégé par une rune de Préservation et un Démon de Protection (voir ci-dessous).

Le trône a plusieurs pouvoirs magiques. Toute personne qui s'y assoit et se concentre en haut melnibonéen sur le verbe « disparaître », devient invisible pendant une heure, ce qui peut s'avérer bien utile à un sorcier ambitieux qui a décidé d'assassiner lâchement quelqu'un.

La personne pourra se déplacer tout en restant invisible. Des pirates, seule Zillah s'est assise sur le trône et elle en a découvert, tout à fait par hasard, le secret. Même Lysansiptra l'ignore. Les personnes rendues invisibles par ce moyen peuvent également voir tout autre individu invisible. Les membres d'un groupe peuvent donc tout à fait s'asseoir l'un après l'autre sur le trône et devenir invisibles. Pour disperser l'enchantement il suffit de se concentrer au moment voulu sur le verbe « réapparaître » en haut melnibonéen.

Une couronne en or massif, absolument magnifique, a été négligemment jetée sur un crochet derrière le trône. Les pointes de cette couronne représentent des poings tendus et elle est ornée de 99 diamants d'un purté incomparable. Sa valeur est de 1 000 000 GB, mais seul Nisadnemep a le pouvoir de la décrocher et de la porter.

Un puissant démon de Protection garde le trône et la couronne ; il est lui-même protégé par une rune de Préservation (voir « Les Runes de Rathor » dans ce livret). Cette rune est à présent très affaiblie ; son POU n'est plus que de 7687. Dans un peu plus de 21 ans, la protection runique disparaîtra totalement et alors, seul, le démon Gortek défendra ce trésor sans prix.

GORTEK, Démon de Protection

FOR : 0 - **CON :** 85 - **TAI :** 12 - **INT :** 8 - **POU :** 28 - **DEX :** 0

Points de vie : 95

Un aventurier, s'il examine l'estrade autour du trône pour tenter un jet sous 1 × INT ou sous la moitié de sa compétence Chercher. Si le jet est réussi, le personnage remarquera la présence de sable dans des fissures autour de l'un des blocs de marbre. Ce bloc, un cube de marbre parfait de 30 centimètres d'arête, peut être extrait avec l'aide d'un couteau. Une poignée de bronze est dissimulée sous le cube. Si l'on tire sur cette poignée, on soulève un second cube de marbre d'un poids de 35 kilos strictement identique au premier. Une fois extrait, le second cube commencera à luire d'un orange vif. Il clignotera comme un feu de signalisation du vingtième siècle, mais son contact restera glacial.

Sous ce second cube, un simple disque de fer, frappé du signe du Chaos, est fixé à une troisième surface de marbre. Raalkraag, le grand Garde Spirituel, défenseur de Nisadnemep pendant 27 siècles, est lié à ce disque. Il suffit de le détruire ou de le déplacer pour libérer Raalkraag. Les Démons de Savoir pourront alors explorer l'île en toute sécurité.

RAALKRAAG, Démon Suprême de Protection (Garde Spirituel)

INT : 18 - **POU :** 115

Objet de lien : disque du Chaos de 22 points

Au bout d'une quinzaine de minutes, le cube de marbre lumineux brillera d'un éclat constant avec une intensité d'environ 100 watts. Il s'agit bien sûr d'une excellente source de lumière mais les aventuriers ne devront pas oublier le poids du cube : 35 kilos. Dernière précision : celui-ci continuera à briller pendant 10 + 1D20 années.

Aux extrémités ouest des murs nord et sud, des passages larges de 2 mètres conduisent respectivement à la Salle du Trésor de Nisadnemep et à sa chambre personnelle ainsi qu'à son laboratoire.

SALLE DU TRÉSOR : Ceux qui pillèrent et détruisirent la Redoute de Nisadnemep ont fait main basse sur le trésor. Lorsque les aventuriers parviendront à l'entrée de la salle, ils verront que les richesses tant espérées font cruellement défaut. Toutefois, Lysansiptra, pour des raisons connues d'elle seule, a demandé aux pirates de poser tout le butin récupéré par leurs pillages à l'entrée de la pièce, ce qu'ils ont fait. Le gnome de Zillah transporte ensuite maladroitement toutes les prises des pirates à l'intérieur et les dépose contre le mur du fond. Ce mur se situe à environ 30 mètres de la porte. Avec une bonne lanterne, les aventuriers pourront déceler l'éclat du métal sans pénétrer dans la pièce. Plus loin, vous trouverez une liste complète de ce que renferme la Salle du Trésor. Il n'est pas nécessaire que les joueurs aient connaissance du butin en détail à cet instant.

LES MESURES DE SÉCURITÉ DE LYSANSIPTRA : LE GARDE SPIRITUEL

Lysansiptra a choisi d'entreposer le trésor dans cette ancienne salle pour deux bonnes raisons. Pour commencer, il s'agit de l'endroit le plus sûr de l'île. Ensuite, pour garantir l'inviolabilité totale de la Salle, Ragaz, l'un de ses lieutenants y a lié un Garde Spirituel chargé d'en protéger le contenu.

Ce garde est lié à un clou chaotique que Ragaz a soigneusement planté au plafond. Il faudra entreprendre un examen minutieux de la voûte pour localiser ce clou. Elifans, le garde spirituel, a reçu des ordres simples :

1. Laisser entrer n'importe quelle personne du moment qu'aucun objet de valeur ne sorte de la salle sans l'ordre exprès de Ragaz.
2. Laisser entrer et sortir tout élémentaire ou créature vivante tant qu'elle ne viole pas l'ordre précédent.
3. Avertir puis tuer toute créature qui viole ces ordres.

ELIFANS, Démon Suprême de Protection, Garde Spirituel

INT : 24 - **POU :** 90

Objet de lien : clou du Chaos de 7 points

Elifans ne se manifestera que si quelqu'un tente d'emporter le butin et non s'il ne fait que l'inspecter ou entrer dans la pièce. Dans ce cas, d'une voix menaçante, Elifans, complètement invisible, lancera son avertissement « Gardez-vous, mortels, de rien emporter. Quittez ces lieux protégés ». Si les aventuriers décident de combattre Elifans, celui-ci projètera une illusion auditive, faisant croire aux aventuriers que leurs armures ou armes-démons chuchotent :

« Prends garde, Maître, c'est une grande puissance qui nous menace. Ne nous mets pas en danger. »

Ce qui est la stricte vérité même si les démons liés ne risquent rien. Opposez l'INT d'Elifans à celle de chaque aventurier sur la Table de Résistance. Les aventuriers qui résisteront à l'illusion pourront questionner leurs armes pour connaître la vérité.

Si les personnages décident de passer à l'attaque sans tenir compte de cet ultime avertissement, cumulez les POU des différents aventuriers puis opposez ce total au POU d'Elifans sur le Tableau de Résistance. Si le démon l'emporte, les aventuriers mourront sur-le-champ. Assurez-vous que les joueurs ont bien compris la situation et qu'ils acceptent le pari. Si les aventuriers l'emportent, le garde mourra et chaque aventurier pourra rajouter 1D4 points de POU à son total originel. Ce gain est définitif. Dès lors, plus rien ne les empêchera de se jeter sur le butin.

Si les aventuriers préfèrent renoncer au trésor et entament une marche arrière, Elifans les arrêtera. « O mortels, louée soit votre sagesse, mais nul objet de valeur ne peut quitter ces lieux ; j'en ai la consigne. Vos armes, votre armure, vos bagues, votre argent, vous devez me laisser. »

A nouveau les armes-démons des aventuriers appuieront la requête d'Elifans en implorant et en gémissant, à moins que les personnages n'aient compris qu'ils sont les jouets d'une illusion.

Si les aventuriers se débarrassent de leurs objets de valeur et tentent de s'échapper, Elifans les arrêtera à nouveau : « O mortels, je vous laisse la vie sauve, mais si vous voulez quitter ce lieu, vos vêtements également vous quitteront. » Si les aventuriers acceptent de se dévêtir totalement, Elifans les laissera alors partir.

Désormais, les aventuriers pourront entrer et sortir de la salle aussi souvent qu'ils le désireront, à condition toutefois d'être nus comme des vers. On peut également accéder à la Salle du Trésor grâce à l'Ouvreur de Portail de Lysansiptra. Il est quasi impossible aux Démons de Transport de se rendre à Nisadnemepuor puisque Raalkraag dévoue toute entité démoniaque cherchant à se renseigner sur l'île ou son emplacement. Toutefois, Lysansiptra, qui s'était rendue sur Nisadnemepuor, a été capable de transmettre télépathiquement l'emplacement de la Salle du Trésor à Felkrish, son démon Ouvreur de Portail.

LE TRÉSOR

- 13 640 GB en pièces
- 302 PA en pièces
- 100 GA en pièces
- 61 PO en pièces
- 13 GO en pièces
- 8 MA en pièces
- 21 dagues
- 3 targes
- 3 piques filkhariennes
- 2 haches lormyriennes
- 40 épées courtes
- 10 cimenterres
- 2 armures de plaque complètes (tailles 13 et 15)
- 1 service en argent d'une valeur de 3 200 GB
- Des émeraudes brutes d'un poids total de 170 carats
- 4 statuettes de jade de Dieux du Chaos
- 1 saphir taillé de 15 carats
- 14 casseroles en fer (de différentes tailles)
- 237 boutons et fibules en bronze
- 21 boucles de ceinturon en bronze
- 19 lampes à huile en céramique
- 11 hameçons
- 3 ancres en fer (tailles 26, 42, 55)
- 5 amphores de bon vin (pleines et cachetées)
- 24 harpons
- 2 alènes à toile
- 1 gobelet en argent d'une valeur de 50 GB
- 5 fers à cheval
- 1 159 clous de tailles et métaux variés
- 18 miroirs en bronze
- 5 bols vernis, tous écaillés
- 1 crampon à escalade en fer

Objets magiques :

- 1 éventail en aluminium auquel sont liés 12 sylphes
- 1 armure de cuir vertueuse (POU : 14 - TAI : 12)
- 1 hache-démon (GLEMEN'L FOR : 40 - CON : 22 - INT : 12 - POU : 18 - Dommages : 1D8 + 4D6)
- 1 figurine de chat en or fixée à une chaîne en or (l'or vaut 187 GB) : un démon de Savoir est lié au pendentif
- 1 longue-vue de fabrication orientale (grossissement 6 ×) à laquelle est lié un démon de Désir de 22 points de CON

Aucun des objets magiques n'a été essayé ou étudié par les pirates.

L'ALARME : Si Elifans meurt, le lieutenant de Lysansiptra, Ragaz le Téméraire, s'éveillera avant l'aurore, persuadé que son démon n'est plus. Lysansiptra, qui lui fait entièrement confiance, lèvera alors une troupe de guerre et partira pour l'île. Ils atteindront Nisadnemepuor 1D4 heures après le lever du soleil, pénétreront dans la Salle du Trésor grâce à Felkrish et exploreront les deux tunnels principaux. Ils voudront à tout prix récupérer le trésor et éliminer la force visiblement puissante qui a détruit Elifans. Une négociation entre Lysansiptra et les aventuriers n'est toutefois pas exclue. Si les personnages n'ont pas rencontré de grosses difficultés au cours du scénario, déchaînez contre eux Lysansiptra et ses coupeurs de gorge. S'ils ont eu beaucoup de mal, l'attaque sera alors moins virulente ou trop tardive, se limitant à une simple poursuite. C'est aux MJs de décider du dénouement de l'aventure. Ils découvriront les caractéristiques de Lysansiptra et de sa troupe à la fin du scénario.

LE VOYAGE INTERDIMENSIONNEL

Lysansiptra utilise presque toujours le voyage interdimensionnel pour parcourir de longues distances sur le plan des Jeunes Royaumes. Une étude approfondie des liens existant entre les divers plans infinis lui permet de connaître à l'avance le plan sur lequel elle doit se rendre avant de revenir sur les Jeunes Royaumes à l'endroit désiré.

Accompagné de ses compagnons, ses gardes et ses esclaves, elle franchit le portail créé par Felkrish pour aboutir au plan souhaité. C'est là qu'elle attend un alignement favorable des plans (un jour tout au plus) pour revenir sur les Jeunes Royaumes. Si les aventuriers désirent apprendre cette technique, 10 + 1D100 années d'études et d'essais seront nécessaires. Du fait de son intelligence et de sa chance, il n'a fallu que 18 ans à Lysansiptra pour mettre au point sa méthode de voyage interdimensionnel. Les aventuriers qui désireront effectuer des tentatives au hasard devront attendre 1D100 jours entre chaque transit ainsi qu'entre chaque invocation, réussie ou ratée, d'Ouvreurs de Portail.

La plupart du temps, les Portails ont la forme d'une porte octogonale délicatement bordée de flammes bleues, par laquelle on peut voir le plan désiré et y pénétrer. Une légère explosion et une forte odeur d'ozone accompagne l'apparition des Portails. Il faut avoir une TAI inférieure au POU de l'Ouvreur de Portail pour pénétrer dans le plan désiré. Le Portail restera ouvert pendant un nombre de minutes égal au POU du démon. Toutefois, celui-ci a son POU $\times$ 3 % de rétablir un contact perdu en dépensant un point de POU temporaire.

LES SALLES DE GAUCHE

LA CHAMBRE DE NISADNEMEP : En tournant à gauche après avoir pénétré dans la Salle du Trône, les aventuriers prendront un couloir de 6 mètres de large, creusé de guérites pour sentinelles. Il s'agit de l'accès à la chambre privée de Nisadnemep. Elle est constituée d'une seule pièce de 25 mètres sur 40 et l'on pourrait facilement y disperser une demi-douzaine de maisons ordinaires. La hauteur du plafond (7 mètres) est à la démesure du personnage.

Comme dans les autres parties de la Redoute, la plupart des richesses que contenaient ces lieux ont été balayées par les vagues ou pillées. Autrefois, le mur du sud portait une fresque gigantesque du puissant mage, mais ce que l'eau n'a pas détruit, fut anéanti par les épées et les marteaux de guerre du groupe d'exploration de Sadric. Une piscine est remplie de sable. Des plaques de marbre, sans doute des tables, gisent sur le sol, en marbre également. Un amoncellement de débris, principalement du bois pourri et des haillons, est entassé dans le coin sud-est de la pièce.

En cherchant dans le sable de la piscine, les aventuriers trouveront un objet extraordinaire. En dégageant le sable, ils verront un objet minuscule faire un bon d'un mètre, se tenir tranquille pendant un round de combat puis se remettre à sautiller dans toute la pièce. Un aventurier pourra facilement l'attraper et l'immobiliser, l'objet ne tressautant que quatre à cinq fois par minute. Un jet en Premiers Soins ou sous 4 $\times$ INT permettra d'identifier l'objet : il s'agit d'un morceau de phalange humaine, probablement l'extrémité de l'index gauche. Ce bout d'os est tout ce qu'il reste du grand Nisadnemep et de ses pouvoirs terrifiants, lui qu'on surnommait le rival des empereurs et des dieux. Toutefois les aventuriers resteront dans l'ignorance tant que Raalkraag n'aura pas été libéré et qu'ils n'aient pas quitté l'île. Nisadnemep adorait faire jaillir des éclairs d'énergie par ce doigt qui contient encore assez de puissance pour sauter comme un haricot mexicain. Un riche imbécile serait prêt à payer une fortune pour intégrer cette relique à sa collection. Quoi qu'il en soit, cet os pourra toujours servir de source d'inspiration aux aventuriers lorsqu'ils voudront lancer des malédictions. Par exemple : « Par la phalange de Nisadnemep, que tes dents tombent comme des vieux chicots! »

Lysansiptra avait, elle aussi, trouvé cette chose, mais la vision de ce symbole dérisoire d'une puissance défaite lui fut trop pénible. Elle préféra le recouvrir de sable et s'enfuir sans jamais entrer dans le laboratoire.

LE LABORATOIRE : Un couloir étroit et banal, long de 15 mètres, mène de la Chambre de Nisadnemep au laboratoire. A chaque extrémité du couloir, les portes ont été arrachées de leurs gonds et gisent sur le sol, fracassées. Pour entrer dans le couloir et en sortir, les aventuriers devront marcher sur ces carcasses qui grincent et résonnent bruyamment sous leurs pas.

Le laboratoire mesure 375 m² ; il est à peine plus petit que la Salle du Trône. Six tables d'obsidienne de 30 mètres de long sont encore en place. Il s'agit des plans de travail de Nisadnemep, sur lesquels il mit au point nombre de ses merveilles. Sur les murs, une frise de pierre représentant un dragon, fait presque le tour de la pièce. Une créature tentaculaire aux vagues allures de pieuvre est figurée au plafond. Comme partout dans la Redoute, l'inondation déclenchée par Straasha a emporté tous les objets de valeur et détruit presque tout le reste. Les aventuriers qui réussiront un jet sous 2 $\times$ POU découvriront de temps à autres un petit objet. Reportez-vous au Tableau des Babioles, ou fabriquez-en un si vous le préférez.

La seconde porte située au fond est en fait le dos de la portedémon que les aventuriers ont rencontrée plus tôt. Ils ne désireront sans doute pas la franchir si leurs compétences Cartographie sont bonnes.

OGOON : Au moment où les aventuriers se prépareront à quitter le laboratoire, une voix s'éciera : « O mortels, ne partez pas ! J'aime tant vous regarder et vous écouter ».

La voix vient du plafond. Lorsque les aventuriers lèveront leurs torches, ils s'apercevront que la créature, large de 30 mètres qui orne le plafond, commence à se mouvoir et à se tordre de façon plutôt menaçante. Si les aventuriers attaquent où s'ils s'enfuient (il y a 30 % de chance que le poulpe géant reprenne ses bonnes vieilles habitudes et passe à l'attaque), un combat loyal s'ensuivra.

S'ils préfèrent parlementer, Ogoon le poulpe géant, une entité venue des Enfers Ténébreux, leur expliquera que Nisadnemep l'a lié ici avec des ordres qui lui rendent la vie bien difficile. Nisadnemep s'est contenté de lui dire : « Je t'ordonne de me protéger! » avant de le suspendre au plafond. Au début, Ogoon veillait à absorber les gaz empoisonnés et à rattraper le sorcier ou sa cornue, lorsque celui-ci trébuchait, bref de véritables jeux d'enfant pour un hôte des Enfers Ténébreux. Toutefois, lorsque Straasha déclencha son attaque victorieuse, Ogoon commençait sérieusement à croire que Nisadnemep cherchait la défaite. C'est pourquoi le poulpe ne fit rien pour résister à l'assaut. « Sans vouloir vous offenser, dira-t-il, vous êtes bien difficiles à comprendre, vous les mortels. Vous ne dites jamais ce que vous pensez dire. » Lorsque Nisadnemep mourut, Ogoon pensait bien être libéré et qu'il pourrait enfin retourner dans les Enfers Ténébreux. Rien de tel ne se produisit. Après des années de réflexion, Ogoon pense à présent, qu'il n'a entendu que la moitié des instructions, à moins que Nisadnemep ne l'ait doublement lié d'une façon qu'il ne parvient pas à définir. Ainsi pense-t-il, lui qui a assisté à de nombreuses expériences du sorcier pourrait clarifier ou confirmer les intentions de Nisadnemep à d'autres magiciens, aux historiens, aux melnibonéens, aux rois ou à d'autres mortels.

Pour abrégé, Ogoon ne sait pas bien nager et il a peur des requins qui fourmillent par milliers autour de l'île. (N'oubliez pas qu'Ogoon n'est pas sorti à l'air libre depuis 1000 ans). Il désire plus que tout qu'on le transporte vers un pays où il retrouverait enfin sa liberté. « Je n'ai pas eu de petits depuis que je suis ici, déclarera-t-il et la moitié de mes tentacules est prêt à pondre. » Une inspection des tentacules permettra de voir qu'effectivement bon nombre d'entre eux se terminent par des nœuds et non par des pointes. A titre d'information, au cas où les aventuriers posséderaient un bateau, Ogoon pèse 4 tonnes.

OGOON, Poulpe Géant des Enfers Ténébreux

FOR : 30 - **CON :** 20 - **TAI :** 50 - **INT :** 11 - **POU :** 12 - **DEX :** 22 - **CHA :** 10

Points de vie : 58

Armure : 4 points dus à la peau

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Tentacule	40 %	35 %	3D6 + 2
Bec	55 %	—	5D6 + 4

NOTE : Ogoon peut attaquer ou parer avec 15 des 50 tentacules qu'il possède par round de combat. Ogoon n'est pas une créature magique en lui-même, même s'il est effectivement étranger. Il n'a pas de pouvoirs ou de facultés démoniaques.

TABLEAU DES BABIOLES DE NISADNEMEP

1D6 Trouvaille

- 1 Un petit plomb de ligne de pêche qui a la particularité d'avoir été à moitié transformé en or par les pouvoirs alchimiques de Nisadnemep.
- 2 Une bille blanche qui monte sur un plan incliné en accélérant, mais qui ne redescend pas.
- 3 Un miroir qui réfléchit la lumière de gauche à droite, de telle sorte que les aventuriers peuvent se voir tel que les autres les voient.
- 4 Une tasse de bronze qui, tenue droite, se remplit de vinaigre venu de nulle part (sur un côté, un filet régulier s'écoule sans fin).
- 5 Un rouleau étroit de 30 centimètres, constitué d'une matière souple sur laquelle on écrit et on efface uniquement par la pensée.
- 6 Une rose noire qui ne se fane jamais et dont le parfum est si enivrant que l'aventurier qui la portera augmentera son CHA d'un point.

Caractéristiques

Capitaine ZILLAH, Chef des Pirates
et Commandant du Bateau-Démon Habnikav

FOR : 15 - CON : 18 - TAI : 15 - POU : 23 - DEX : 18 - CHA : 18 - INT : 21

Points de vie : 21

Armure : démon invisible

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée large démon	90 %	88 %	1D8 + 1 + 3D6
Hache de bataille	94 %	76 %	1D8 + 2
Dague (lancer)	70 %	—	1D4 + 2
Targe	—	80 %	1D6
Chat à 9 queues	50 %	—	Choc*

* Si la victime ne porte pas d'armure, elle devra effectuer un jet sous $3 \times \text{CON}$ ou perdre un point de vie. Une personne qui porte une armure ne prend pas de dommages de cette arme disciplinaire. Une personne immobilisée est automatiquement touchée.

COMPÉTENCES : Embuscade 67 % ; Cartographie 25 % ; Grimper 45 % ; Eloquence 92 % ; Eviter 55 % ; Evaluer un trésor 35 % ; Faire des nœuds 60 % ; Manœuvrer un bateau 80 % ; Equilibre 65 % ; Ecouter 60 % ; Mémoriser 50 % ; Déplacement silencieux 85 % ; Navigation 50 % ; Crocheter 30 % ; Persuader 80 % ; Premiers Soins 40 % ; Nager 70 % ; Lire/Parler/Ecrire la Langue Commune 85 % ; Lire/Parler/Ecrire le Bas Melnibonéen 60 % ; Lire/Parler/Ecrire le Haut Melnibonéen 45 % ; Lire/Parler/Ecrire le Mabden 40 % ; Chercher 55 % ; Tactique 70 % ; Voir 65 %.

LORG, Epée large démon

FOR : 30 - CON : 40 - TAI : 3 - INT : 12 - POU : 24 - DEX : 1 - CHA : 1

Faculté spéciale : drainer la force

WAKAA, Démon de Combat (généralement sous forme de grande chauve-souris)

FOR : 18 - CON : 21 - TAI : 16 - INT : 14 - POU : 17 - DEX : 18 - CHA : 4

Points de vie : 23

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	65 %	—	1D10 + 1D6 + venin

NOTE : Wakaa protège la zone qui entoure la hutte commune. Il faut réussir un jet sous $3 \times \text{CON}$ pour résister au venin de Wakaa si sa morsure provoque des dommages. En cas d'échec, la victime se tordra de douleur au sol pendant 1D8 rounds tout en endurant 1D4 points de dégâts supplémentaires à chaque round.

CORPOE, Démon de Combat Invisible

FOR : 27 - CON : 30 - TAI : 10 - INT : 8 - POU : 14 - DEX : 20 - CHA : 3

Points de vie : 30

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	75 %	—	1D10 + 2D6

NOTE : Corpœ protège la zone qui entoure la hutte commune. Corpœ est plutôt stupide et a la forme d'une bouche claquant constamment des dents. Il est invisible aux mortels mais peut être vu par les démons. Toute attaque contre Corpœ souffre d'une pénalité de 20 % lorsque son invisibilité entre en compte.

KROK, Armure Démon

CON : 80 - TAI : 15 - INT : 7 - POU : 22

Faculté spéciale : invisibilité

INVOCATIONS : *Elémentaires :* Ondines 89 % ; Gnomes 78 % ; Sylphes 50 %.

Démons : Combat 60 % ; Savoir 45 %.

Seigneur Elémentaire : Straasha.

Zillah en sait suffisamment sur la magie, la politique et Lysansiptra suffisamment pour éviter de contrarier la riche marchande. Elle pense que sa mutinerie était fort risquée, même si les pirates semblent en sécurité pour le moment. Zillah a prévu de maquiller le Habnikav après leur départ de l'île et envisage de rester dans la région pour utiliser Nisadnemepur comme base permanente. Elle protégera le Habnikav à tout prix et aimerait mieux perdre le trésor plutôt que son excellent navire-démon. Si les aventuriers tombent entre ses mains, elle leur fera subir un interrogatoire serré et tentera de trouver un terrain d'entente. Faute de quoi, les aventuriers mourront.

FUELIL, Second Dahrijorien

FOR : 15 - CON : 15 - TAI : 12 - INT : 16 - POU : 12 - DEX : 19 - CHA : 14

Points de vie : 15

Armure : plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Masse légère	96 %	89 %	1D6 + 2
Javelot	80 %	—	1D8 + 2
Arc	76 %	—	1D8 + 1
Targe	—	65 %	—

COMPÉTENCES : Equilibre 80 % ; Grimper 75 % ; Dissimuler 60 % ; Eviter 80 % ; Premiers Soins 50 % ; Se cacher 75 % ; Ecouter 50 % ; Déplacement silencieux 60 % ; Connaissance de la Musique 45 % ; Navigation 70 % ; Persuader 55 % ; Connaissance des Plantes 45 % ; Chercher 60 % ; Voir 45 % ; Passe-passe 60 % ; Parler la Langue Commune 78 % ; Faire des nœuds 80 %.

Fuelil est née dans un cirque et travailla comme acrobate avant de s'engager dans la marine de Dharior. Elle est amicale envers les gens qu'elle connaît, même si elle ne leur fait pas confiance. Elle est toujours méfiante envers les étrangers. Elle n'abuse pas de la discipline et a tendance à materner l'équipage.

KETRA, Marin-Dhariorien

FOR : 12 - CON : 15 - TAI : 12 - INT : 14 - POU : 14 - DEX : 15 - CHA : 13

Points de vie : 15

Armure : cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Fronde	90 %	—	1D6 + 1
Cimeterre	62 %	58 %	1D8 + 1
Targe	—	55 %	1D6

COMPÉTENCES : Equilibre 60 % ; Grimper 70 % ; Eviter 50 % ; Premiers Soins 60 % ; Se cacher 50 % ; Sauter 55 % ; Ecouter 45 % ; Cartographie 30 % ; Mémoriser 35 % ; Déplacement silencieux 55 % ; Persuader 80 % ; Connaissance des Plantes 55 % ; Connaissance des Poisons 70 % ; Chevaucher 20 % ; Sentir 15 % ; Lire/Parler/Ecrire la Langue Commune 60 % ; Faire des nœuds 40 % ; Culbuter 30 %.

Ketra est froide et vicieuse quand la chance est de son côté. Elle est totalement psychotique mais loin d'être idiote. Elle peut fort bien accepter de se rendre face à un groupe trop nombreux afin de mieux l'éliminer plus tard. C'est une meurtrière accomplie qui adore concocter des poisons. Elle et Janar Ra forment un couple dangereux et plein de ressources.

JANAR RA, Marin-Dhariorien

FOR : 16 - CON : 18 - TAI : 16 - INT : 9 - POU : 11 - DEX : 11 - CHA : 8

Points de vie : 17

Armure : demi-plaque/cuir.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache des mers	80 %	75 %	2D6 + 2
Hache lormyrienne	78 %	70 %	2D6
Hache de lancer	69 %	—	1D8 + 2

COMPÉTENCES : Embuscade 60 % ; Equilibre 35 % ; Grimper 30 % ; Eviter 40 % ; Evaluer un trésor 20 % ; Aiguiser une lame 70 % ; Parler la Langue Commune 50 % ; Nager 35 %.

Janar Ra est négligée, laide et brutale. Elle est cupide et envieuse, mais son absence totale d'intelligence et de compétence ne lui permet pas de réaliser ses rêves de richesse et de pouvoir. Quand elle est vraiment très en colère, elle aiguiser ses haches en silence : les autres pirates n'osent pas la déranger lorsqu'elle affute ses armes.

MENDRJEI, Marin Dhariorien

FOR : 12 - CON : 17 - TAI : 9 - INT : 11 - POU : 13 - DEX : 14 - CHA : 15

Points de vie : 17

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Targe	20 %	70 %	1D6

COMPÉTENCES : Equilibre 71 % ; Grimper 70 % ; Escalader les gréments 100 % ; Eviter 75 % ; Evaluer un trésor 75 % ; Se cacher 40 % ; Ecouter 50 % ; Déplacement silencieux 60 % ; Connaissance des Plantes 60 % ; Faire des voiles 85 % ; Chercher 30 % ; Voir 40 % ; Parler la Langue Commune 60 % ; Nager 90 % ; Faire des nœuds 85 % ; Tisser 82 %.

C'est elle qui est chargée de fabriquer les voiles et de réparer les filets. Mendrjei est appréciée par tout l'équipage mais son amitié pour les autres pirates est plutôt limitée, sauf à l'encontre de Rena. Mendrjei est matérialiste et elle n'a pas beaucoup d'imagination, même si elle est loin d'être idiote. Elle n'a aucune confiance dans les sorciers ou en ceux qui s'aident de la magie. Si le Habnikav semblait parce que les démons étaient soudainement libérés, Mendrjei s'écrierait sans doute : « Je vous l'avais bien dit ! ».

RENA, Marin Dhariorien

FOR : 11 - CON : 12 - TAI : 8 - INT : 16 - POU : 18 - DEX : 18 - CHA : 16

Points de vie : 11

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Dague de lancer	95 %	—	1D4 + 2
Dague	80 %	80 %	1D4 + 2
Faucheur	78 %	76 %	1D6 + 2

COMPÉTENCES : Embuscade 70 % ; Equilibre 35 % ; Grimper 60 % ; Dissimuler 40 % ; Eviter 70 % ; Premiers Soins 40 % ; Se cacher 60 % ; Sauter 70 % ; Ecouter 60 % ; Déplacement silencieux 85 % ; Navigation 20 % ; Persuader 65 % ; Voir 60 % ; Parler la Langue Commune 75 %.

Rena est la jeune marmiton de Siriène. Si les aventuriers voient quelqu'un puiser de l'eau dans le fleuve du Port, il s'agit certainement de Rena. Agile, audacieuse et astucieuse, elle peut être l'objet d'une poursuite intéressante.

BINNET, Lieutenant

FOR : 13 - CON : 13 - TAI : 10 - INT : 14 - POU : 15 - DEX : 11 - CHA : 12

Points de vie : 13

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache des mers	70 %	70 %	2D6 + 2
Dague	45 %	40 %	1D4 + 2

COMPÉTENCES : Grimper 65 % ; Eviter 55 % ; Evaluer un trésor 70 % ; Premiers Soins 65 % ; Ecouter 80 % ; Cartographie 45 % ; Mémoriser 40 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Navigation 65 % ; Persuader 70 % ; Connaissance des Plantes 33 % ; Parler la Langue Commune 55 % ; Parler le 'pande 45 % ; Parler le Mabden 30 % ; Parler l'Orgien 15 % ; Nager 75 %.

OBJET MAGIQUE : Binnet porte un anneau d'or auquel est lié Galanj, un démon de Désir. Galanj est une petite femme à la peau bleue, aux formes superbes et aux oreilles anormalement grandes. Elle suit Binnet partout.

GALANJ, Démon de Désir lié

FOR : 25 - CON : 61 - TAI : 6 - INT : 12 - POU : 17 - DEX : 1 - CHA : 23

Points de vie : 58

Binnet est une femme à l'esprit indépendant, courageuse et sur qui l'on peut compter ; elle est loyale envers Zillah. Elle descend d'une famille noble et considère, à juste titre, que les autres pirates lui sont inférieurs en goût, compétence et jugement. Elle ne recherche pas leur compagnie.

ANARY, Marin Dhariorien

FOR : 16 - CON : 14 - TAI : 10 - INT : 14 - POU : 12 - DEX : 15 - CHA : 10

Points de vie : 14

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	78 %	68 %	1D8 + 1
Javelot	80 %	—	1D8 + 2
Targe	—	80 %	1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 44 % ; Grimper 67 % ; Dissimuler 80 % ; Eviter 55 % ; Premiers Soins 30 % ; Se cacher 75 % ; Sauter 70 % ; Ecouter 60 % ; Déplacement silencieux 80 % ; Sentir 58 % ; Poser des Pièges 80 % ; Parler la Langue Commune 50 % ; Nager 55 % ; Faire des nœuds 40 % ; Pister 69 %.

Anary appartient à une famille de propriétaires terriens des hauteurs sauvages de Dharior. A une époque où ce fut pour elle une condition de survie, elle a développé ses sens animaux. Les autorités l'ont utilisée un certain temps comme limier pour suivre à la trace les criminels, comme le font les chiens. Elle est calme, accommodante, secrète et ne se plaint jamais. Faisant partie d'un groupe, elle pourrait faire n'importe quoi sans en craindre les conséquences.

SIRIÈNE, Marin/Cuistot Dhariorien

FOR : 13 - CON : 16 - TAI : 14 - INT : 13 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 12

Points de vie : 13

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	82 %	58 %	1D6 + 2
Couperet	80 %	—	1D6 + 1
Targe	—	55 %	1D6

COMPÉTENCES : Grimper 40 % ; Cuisiner 80 % ; Eviter 45 % ; Evaluer un trésor 30 % ; Jongler 23 % ; Déplacement silencieux 20 % ; Connaissance des Plantes 28 % ; Connaissance des Poisons 80 % ; Sentir 35 % ; Chercher 20 % ; Chanter 55 % ; Parler la Langue Commune 45 % ; Goûter 50 % ; Faire des nœuds 40 %.

Aimable et satisfaite de sa condition actuelle, Siriène ne fait pas confiance aux hommes et s'efforcera d'éliminer tout aventurier mâle qui se présentera. C'est une empoisonneuse experte.

TRISTRA, Marin Dhariorien

FOR : 11 - CON : 18 - TAI : 14 - INT : 13 - POU : 13 - DEX : 15 - CHA : 16

Points de vie : 20

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Epée large	65 %	59 %	1D8 + 1
Targe	25 %	88 %	1D6

COMPÉTENCES : Grimper 35 % ; Premiers Soins 94 % ; Ecouter 55 % ; Navigation 15 % ; Connaissance des Plantes 35 % ; Connaissance des Poisons 15 % ; Sentir 45 % ; Chercher 55 % ; Chanter 40 % ; Parler la Langue Commune 60 % ; Goûter 45 %.

Tristra est d'une douceur et d'une tendresse incroyables. Elle n'a pu résister à la détresse de Pateur quand elle l'a trouvé à moitié mort. Celui-ci a trouvé cette jeune femme un peu boulotte adorable et ils sont tombés amoureux l'un de l'autre. Tristra a quitté la hutte qu'elle partageait avec Yoland't et a rendu celle-ci très malheureuse. Si les pirates apprennent l'histoire d'amour de Tristra et de Pateur, la plupart d'entre eux voudront les tuer tous les deux.

YOLAND'T, Marin Dhariorien

FOR : 11 - CON : 13 - TAI : 13 - INT : 14 - POU : 15 - DEX : 18 - CHA : 11

Points de vie : 14

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Masse légère	90 %	62 %	1D6 + 2
Dague	75 %	67 %	1D4 + 2
Targe	—	50 %	1D6

COMPÉTENCES : Grimper 63 % ; Dissimuler 45 % ; Couper des bourses 70 % ; Eviter 68 % ; Se cacher 55 % ; Ecouter 60 % ; Déplacement silencieux 50 % ; Persuader 75 % ; Chercher 44 % ; Poser des pièges 50 % ; Passe-passe 35 % ; Parler la Langue Commune 50 %.

Adolescente, Yoland't faisait déjà partie d'une bande de voleurs de Gromoorva. Quand son chef fut arrêté et pendu, elle s'engagea dans la marine pour échapper à la police. Elle est devenue de plus en plus honnête. Le départ subi de Tristra, qui a quitté sa hutte, l'a intriguée et attristée. Yoland't est la seule pirate qui ne sache pas nager.

LYSANSIPTRA, Riche Marchande et Sorcière de Quatrième Niveau

FOR : 13 - CON : 16 - TAI : 11 - INT : 21 - POU : 25 - DEX : 17 - CHA : 21

Points de vie : 16

Armure : plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre-démon	96 %	90 %	1D6 + 2 + 5D6 + 1D8
Dague de lancer	90 %	—	1D4 + 2

COMPÉTENCES : Embuscade 65 % ; Grimper 50 % ; Dissimuler 54 % ; Crédit 95 % ; Eviter 61 % ; Evaluer un trésor 88 % ; Se cacher 40 % ; Ecouter 75 % ; Cartographie 40 % ; Mémoriser 78 % ; Déplacement silencieux 50 % ; Eloquence 55 % ; Persuader 90 % ; Crocheter 31 % ; Connaissance des Plantes 50 % ; Chevaucher 60 % ; Voir 70 % ; Séduire 80 % ; Poser des pièges 75 % ; Parler/Lire/Ecrire la Langue Commune 80 % ; Parler/Lire/Ecrire le Bas Melnibonéen 40 % ; Parler/Lire/Ecrire le Haut Melnibonéen 75 % ; Parler le 'pande 40 % ; Parler le Mabden 40 % ; Parler l'Orgien 20 % ; Tactique 90 % ; Faire des nœuds 61 %.

RANTRAP, Cimeterre-démon lié

FOR : 34 - CON : 55 - TAI : 3 - INT : 8 - POU : 23 - DEX : 3 - CHA : 18

Points de vie : 49

Faculté spéciale : choc

GISHAZA, Armure de plaque-démon complète liée

CON : 85 - TAI : 11 - INT : 4 - POU : 23 - CHA : 19

Faculté spéciale : régénération

FELKRISH, Démon de Transport lié (Ouvreur de Portail)

FOR : 16 - CON : 32 - TAI : 24 - INT : 16 - POU : 16 - DEX : 24 - CHA : 16

Points de vie : 44

Felkrish est un don d'Eequor.

LIZAN, Démon de Désir lié

FOR : 25 - CON : 24 - TAI : 9 - INT : 12 - POU : 16 - DEX : 15 - CHA : 17

Points de vie : 24

GROLOON, Démon de Combat lié

FOR : 38 - CON : 24 - TAI : 13 - INT : 12 - POU : 18 - DEX : 19 - CHA : 3

Points de vie : 18

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	80 %	—	1D10 + 2D6

Groloon est lié à un anneau porté par Lysansiptra. Lorsqu'il combat, Groloon prend la forme d'un chat galeux qui traque sans répit sa proie, lui sectionnant généralement un membre en une seule attaque.

TANAVON, Démon de Savoir lié

CON : 22 - INT : 80 - POU : 15

BODEEN, Démon de Transport lié

FOR : 35 - CON : 18 - TAI : 16 - INT : 12 - POU : 8 - DEX : 12 - CHA : 17

Points de vie : 22

Bodeen a la forme d'un confortable fauteuil de cuir.

GARG, Démon de Possession lié

POU : 57

Garg est lié à la boucle d'oreille gauche de Lysansiptra. Elle ne l'utilisera que dans des situations extrêmement dangereuses. Lysansiptra a découvert cette boucle d'oreille dans la chambre de Nisadnemep, juste avant qu'elle ne trouve la phalange.

INVOCATIONS :

Elémentaires : Gnômes 97 % ; Salamandres 96 % ; Ondines 95 % ; Sylphes 50 %.

Démons : Combat 95 % ; Désir 88 % ; Savoir 79 %.

Seigneurs des Bêtes : P! p! pp! hhhh! p.

RAGAZ LE TÊMÉRAIRE,**Homme de Confiance de Lysansiptra**

FOR : 20 - CON : 18 - TAI : 17 - INT : 14 - POU : 16 - DEX : 19 - CHA : 17

Points de vie : 23

Armure : plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache lormyrienne démon	95 %	90 %	3D6 + 1D6 + 3D6
Lance-démon	85 %	55 %	1D10 + 1 + 1D6 + 3D6
Epée large	80 %	75 %	1D8 + 1 + 1D6
Tour	55 %	95 %	1D6 + 2 + 1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 55 % ; Grimper 60 % ; Couper une bourse 82 % ; Eviter 63 % ; Jongler 47 % ; Déplacement silencieux 72 % ; Eloquence 44 % ; Chanter 48 % ; Passe-passe 50 % ; Parler la Langue Commune 69 % ; Parler le Bas Melnibonéen 40 % ; Tactique 35 %.

LUG, Armure de plaque-démon complète liée

CON : 40 - TAI : 17 - INT : 5 - POU : 14 - CHA : 15

Faculté spéciale : régénération

EVAK, Hache lormyrienne-démon liée

FOR : 31 - CON : 35 - TAI : 5 - INT : 1 - POU : 13 - DEX : 3 - CHA : 12

Points de vie : 31

Faculté spéciale : régénération

ELIFANS : Démon de Protection lié

INT : 24 - POU : 90

Elifans est le redoutable Démon qui garde le trésor de l'île.

INVOCATIONS : Aucune.

MABEL LA CHAUDE, Femme de Confiance de Lysansiptra

FOR : 15 - CON : 20 - TAI : 14 - INT : 19 - POU : 20 - DEX : 19 - CHA : 18

Points de vie : 22

Armure : plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache de bataille démon	88 %	80 %	1D8 + 2 + 1D6 + 3D6
Epée courte (gauche)*	85 %	80 %	1D6 + 1 + 1D6
Epée courte (droite)*	84 %	76 %	1D6 + 1 + 1D6
Targe	25 %	90 %	1D6

* Mab peut combattre avec deux épées courtes à la fois en utilisant l'une ou les deux pour attaquer ou parer.

COMPÉTENCES: Equilibre 65 %; Grimper 75 %; Eviter 70 %; Evaluer un trésor 51 %; Sauter 60 %; Ecouter 50 %; Déplacement silencieux 85 %; Navigation 40 %; Persuader 55 %; Crocheter 90 %; Poser des pièges 45 %; Chanter 44 %; Parler la Langue Commune 60 %; Parle le Mabden 32 %; Pister 54 %.

GLYSYL, Armure de plaque-démon complète liée

CON: 50 - TAI: 14 - INT: 3 - POU: 14 - CHA: 13

Faculté spéciale: régénération

ROMP, Hache de bataille-démon liée

FOR: 31 - CON: 30 - TAI: 5 - INT: 1 - POU: 10 - DEX: 2 - CHA: 12

Points de vie: 26

Pacte de sauvegarde: Démons de Désir

PRETIG, Démon de Désir lié

FOR: 12 - CON: 55 - TAI: 12 - INT: 13 - POU: 19 - DEX: 14 - CHA: 20

Points de vie: 55

Pretig est un humain à la peau bleue. De taille moyenne, il promène nu sa beauté affolante. Il ne laisse pas d'empreintes quand il marche.

INVOCATIONS:

Elémentaires: Salamandres 69 %; Sylphes 50 %.

Démons: Combat 76 %; Savoir 57 %.

JANREEL, Coursier de Ragaz

FOR: 13 - CON: 16 - TAI: 12 - INT: 14 - POU: 12 - DEX: 14 - CHA: 17

Points de vie: 16

Armure: plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc melnibonéen	85 %	—	2D6 + 1 + 1D6
Epée large	80 %	67 %	1D8 + 1 + 1D6
Tour	—	75 %	—

COMPÉTENCES: Equilibre 45 %; Grimper 55 %; Eviter 55 %; Sauter 40 %; Premiers Soins 75 %; Se cacher 51 %; Déplacement silencieux 40 %; Mémoriser 40 %; Persuader 81 %; Connaissance des Plantes 34 %; Connaissance des Poissons 14 %; Parler la Langue Commune 58 %.

LOYALE, Armure de plaque-démon liée

CON: 68 - TAI: 10 - INT: 12 - POU: 20

INVOCATIONS: Elémentaires: Gnomes 50 %

TOUT DOUX, Coursier de Mabel la Chaude

FOR: 18 - CON: 17 - TAI: 18 - INT: 12 - POU: 11 - DEX: 16 - CHA: 16

Points de vie: 23

Armure: plaque-démon complète

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Arc melnibonéen	85 %	—	2D6 + 1 + 1D6
Epée large	80 %	67 %	1D8 + 1 + 1D6
Ecu	—	70 %	1D6

COMPÉTENCES: Grimper 62 %; Evaluer un trésor 61 %; Premiers Soins 55 %; Cartographie 61 %; Mémoriser 50 %; Déplacement silencieux 50 %; Eloquence 50 %; Navigation 70 %; Poser des pièges 91 %; Chanter 21 %; Parler la Langue Commune 73 %; Goûter 34 %.

SWAGUN, Armure de plaque-démon complète liée

CON: 55 - TAI: 18 - INT: 13 - POU: 22

INVOCATIONS:

Elémentaires: Salamandres 56 %; Ondines 50 %.

Démons: Savoir 51 %; Combat 36 %.

LES HYBZÉES

RIZUM, Hybzée de l'Enfer Jaune

FOR: 2 - CON: 19 - TAI: 1 - INT: 13 - POU: 24 - DEX: 21 - CHA: 14

Points de vie: 5

Armure: aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	55 %	—	1D2

COMPÉTENCES: Equilibre 80 %; Eviter 85 %; Se cacher 90 %; Déplacement silencieux 96 %; Navigation 50 %; Persuader 90 %; Chanter 60 %; Parler la Langue Commune 45 %; Voir 60 %; Crocheter 70 %.

MIZUM, Hybzée de l'Enfer Vert

FOR: 2 - CON: 20 - TAI: 1 - INT: 11 - POU: 20 - DEX: 23 - CHA: 19

Points de vie: 5

Armure: aucune

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	77 %	—	1D2

COMPÉTENCES: Equilibre 90 %; Eviter 95 %; Se cacher 80 %; Déplacement silencieux 95 %; Navigation 65 %; Eloquence 35 %; Persuader 80 %; Chanter 58 %; Parler la Langue Commune 40 %; Voir 66 %; Chercher 38 %.

Les caractéristiques générales des hybzées se trouvent au début de cette aventure.

SERPENTS ORIGIMIDES

De jour, ils se dorent au soleil ou se réfugient dans un abri sec, s'il pleut. La nuit, ils chassent des rongeurs, des oiseaux et de petits serpents d'autres espèces sur toute l'île. Un croissant vert pâle, très caractéristique, orne leur dos. Ils peuvent mesurer jusqu'à 2 mètres. Sur Nisadnemepuur, les serpents qui vivent dans la Clairière, à son pourtour ou le long du Fleuve du Port sont doublement venimeux du fait de leur long séjour dans la Clairière empoisonnée. Ceux qui vivent en d'autres endroits sont moins dangereux.

Ces serpents ont des compétences et des attaques identiques.

ORIGIMIDES 1

FOR: 4 - CON: 6 - TAI: 2 - INT: 2 - POU: 3 - DEX: 9

Points de vie: 6

ORIGIMIDES 2

FOR: 7 - CON: 8 - TAI: 2 - INT: 3 - POU: 4 - DEX: 10

Points de vie: 8

ORIGIMIDES 3

FOR: 5 - CON: 11 - TAI: 2 - INT: 1 - DEX: 18

Points de vie: 11

ORIGIMIDES 4

FOR: 9 - CON: 18 - TAI: 3 - INT: 4 - POU: 2 - DEX: 15

Points de vie: 18

ORIGIMIDES 5

FOR: 5 - CON: 13 - TAI: 3 - INT: 2 - POU: 2 - DEX: 13

Points de vie: 13

ORIGIMIDES 6

FOR: 6 - CON: 11 - TAI: 4 - INT: 4 - POU: 3 - DEX: 15

Points de vie: 11

ORIGIMIDES 7

FOR: 8 - CON: 13 - TAI: 4 - INT: 3 - POU: 4 - DEX: 18

Points de vie: 13

ORIGIMIDES 8

FOR: 6 - CON: 10 - TAI: 2 - INT: 1 - POU: 2 - DEX: 7

Points de vie: 10

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure venimeuse	90 %	—	5D6/10D6

NOTE : Les serpents effectuent des dégâts de 10D6 le long du Fleuve du Port et dans la Clairière, et des dégâts de 5D6 ailleurs. Leurs crochets à venin, longs de 22 cm, percent le cuir mais ne traversent pas les armures de plaques. Le poison injecté est toxique pour le sang et les nerfs. Immédiatement, la victime ressent de violentes douleurs et pâlit très rapidement alors que l'emplacement de la morsure enfle. En l'espace de 5 à 60 minutes, des difficultés respiratoires apparaissent ainsi que des troubles de l'orientation et de la vision. En quelques jours, les tissus infectés se nécrosent et la gangrène s'installe 1 à 3 jours plus tard.

COMPÉTENCES : Embuscade 70 % ; Grimper 40 % ; Se cacher 80 % ; Déplacement silencieux 90 % ; Nager 90 %.

LES GUÊPES DE LAVE

Il existe environ cinquante guêpes de lave qui ont construit leur nid individuel le long des pentes des falaises de lave. La guêpe de lave est le seul grand prédateur de l'île et tire sa subsistance des troupeaux qui errent dans la plaine des chèvres. On ignore si c'est Nisadnemep qui les a créées ou s'il s'agit de créations spontanées nées des substances toxiques de la Clairière.

Il arrive qu'une guêpe se délecte du nectar des merveilleuses orchidées géantes qui bordent la Clairière. Après des mois de cohabitation, pirates et guêpes ont appris à respecter mutuellement les armes de l'adversaire. Les êtres humains qui se promènent de jour parmi les chèvres, peuvent être attaqués par ces insectes.

La guêpe de lave est un insecte de taille humaine. Son corps est couvert de rayures horizontales jaunes et noires vaguement ondulées. En vol, ses ailes produisent un vrombissement audible à 800 mètres de distance. Les indésirables qui s'approcheront des nids dans les falaises seront survolés par une vingtaine de ces énormes guêpes qui s'efforceront de les assourdir à l'aide de leurs ailes. Il y a 50 % de chance qu'1D3 guêpes passent à l'attaque. Les objets étincelants, comme les armures, et les couleurs vives attirent les guêpes. C'est une des raisons pour lesquelles les pirates se promènent souvent sans vêtements.

L'aiguillon d'une guêpe de lave est aussi long qu'une épée large et occasionne les mêmes dégâts. Si la guêpe réussit son attaque avec son dard, elle injectera un puissant venin à sa victime, la plongeant dans un coma permanent. La guêpe emportera alors sa proie vers son nid et la dévorera. Elle peut également pondre un œuf à l'intérieur de sa victime paralysée qui servira plus tard de festin à la larve tout juste éclos.

Il n'existe aucun remède contre le venin de la guêpe. La victime mourra en CON jours après l'injection. Selon l'humeur du MJ, Nisadnemep a peut-être réussi à faire pousser une plante antidote. En ce cas, des études approfondies en Connaissance des Plantes dans la Clairière permettront éventuellement de la redécouvrir.

La guêpe de lave possède un cerveau plutôt développé pour un insecte. Un aventurier courageux et tenace a 25 % de chance d'entrer en communication avec une guêpe après 3 mois d'efforts acharnés. Il pourra éventuellement la persuader alors de le transporter sur une île voisine. Toutefois, les nerfs de l'insecte seront en ce cas mis à très rude épreuve : il lui faudrait, en effet, tenir entre ses pattes un humain délicieux à croquer, sans ne pouvoir rien faire.

GUÊPE DE LAVE

FOR : 4D8 + 12
CON : 3D8 + 10
TAI : 1D8 + 5
INT : 1D8 + 2
POU : 2D8
DEX : 3D8 + 10

COMPÉTENCES : Equilibre 85 % ; Eviter 75 % ; Voler 95 % ; Cartographie 20 % ; Navigation 65 % ; Eloquence 30 % ; Connaissance des Plantes 30 % ; Sentir 60 % ; Pister 35 % ; Goûter 70 %

Points de vie : CON + TAI - 12

Armure : 9 points dus à la chitrine.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Aiguillon	90 %	—	1D8 + 1 + venin

GROS DARD

FOR : 28 - **CON :** 30 - **TAI :** 19 - **INT :** 6 - **POU :** 11 - **DEX :** 27

Points de vie : 37

Armure : 9 points dus à la chitrine

CUL BLEU

FOR : 40 - **CON :** 22 - **TAI :** 17 - **INT :** 5 - **POU :** 14 - **DEX :** 23

Points de vie : 25

Armure : 9 points dus à la chitrine

BEBE AIGUILLON

FOR : 17 - **CON :** 30 - **TAI :** 16 - **INT :** 3 - **POU :** 5 - **DEX :** 14

Points de vie : 17

Armure : 9 points dus à la chitrine

TRANCHE REQUIN

FOR : 43 - **CON :** 33 - **TAI :** 23 - **INT :** 10 - **POU :** 16 - **DEX :** 33

Points de vie : 44

Armure : 9 points dus à la chitrine

** Ainsi surnommé par ses pairs pour ses multiples tentatives exaltées en vue de s'emparer d'un requin dans la Mare aux Requins.*

GARS LE RECRUTEUR, escroc local

FOR : 16 - **CON :** 15 - **TAI :** 18 - **INT :** 13 - **POU :** 12 - **DEX :** 11 - **CHA :** 11

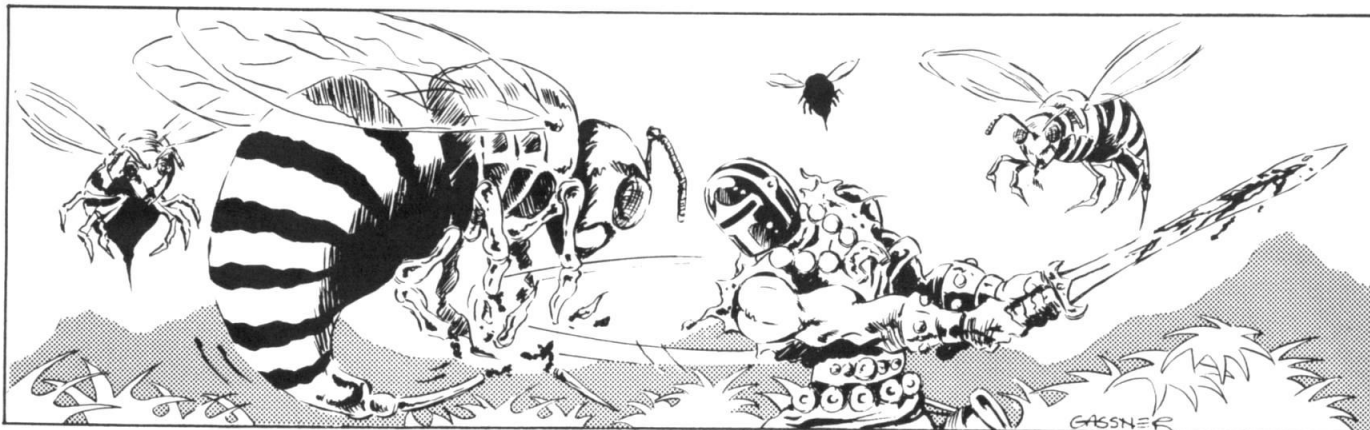
Points de vie : 21

Armure : demi-plaque/cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Masse lourde	75 %	55 %	1D8 + 2
Bâton de combat	60 %	57 %	1D8
Targe	50 %	67 %	1D6

COMPÉTENCES : Embuscade 25 % ; Dissimuler 45 % ; Crédit 10 % ; Couper une bourse 45 % ; Eviter 55 % ; Evaluer un trésor 60 % ; Se cacher 50 % ; Ecouter 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Eloquence 50 % ; Persuader 70 % ; Crocheter 30 % ; Poser un piège 42 % ; Parler la Langue Commune 66 % ; Goûter 23 %.

OBJETS MAGIQUES : Salamandre liée à un petit bracelet d'argent.

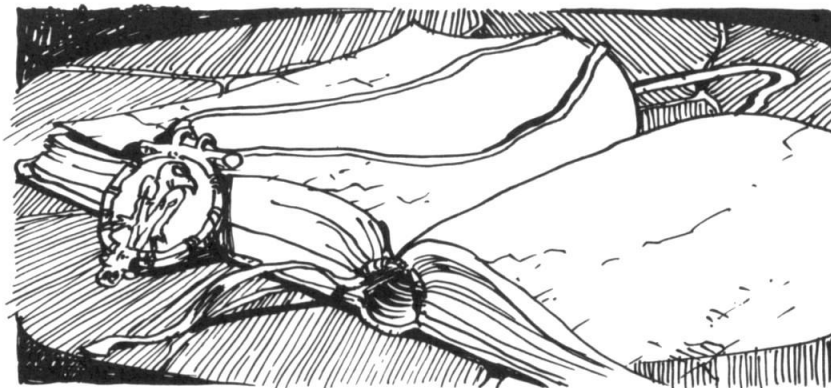


SCÉNARIO

Le Cercle de Velours

de Larry DiTillio

CHAPITRE I		
CHAPITRE II		38
CHAPITRE III		42
CHAPITRE IV		44
CHAPITRE V		55
CHAPITRE VI		57
CHAPITRE VII		59

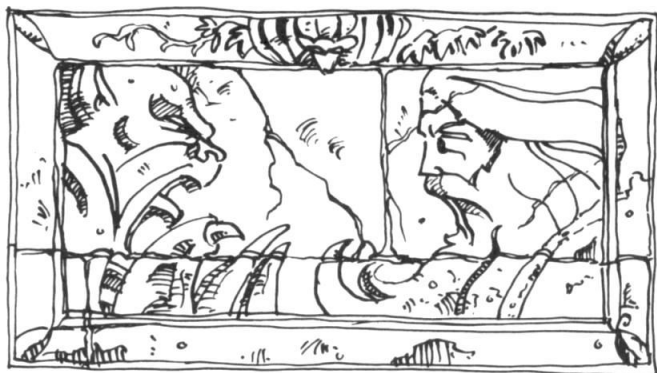


SCÉNARIO

Le Cercle de Velours

de Larry DiTillio

Il y a de cela plusieurs mois, une flotte de vaisseaux de différentes nations des Jeunes Royaumes partie pour la Cité qui Rêve d'Imrryr. A l'aide de cartes maritimes fournies par Elric, cette flotte parvint à prendre d'assaut la fière cité melni-bonéenne et la ravagea. La nouvelle de cet exploit se répandit comme une trainée de poudre dans les Jeunes Royaumes. Pour beaucoup ce fut une source de joie. Mais pour l'un d'eux, la chute d'Imrryr provoqua de sombres désirs de vengeance, une vengeance telle que les Seigneurs du Chaos eux-mêmes s'en amusèrent. Voici l'homme que les aventuriers vont rencontrer dans cette histoire. Involontairement, ils vont lier leur sort au sien tandis qu'il ourdit sa revanche.



I. Où les aventuriers suivent les indications de leur songe et reçoivent une mystérieuse invitation

Les aventuriers commenceront leur périple dans la cité portuaire d'Ilmar, dans la nation d'Ilmiora. Ils y ont été attiré par un rêve étrange et récurrent. Ce rêve se termine toujours par cet avertissement : « Brillante Aurore, Cercle de Velours ». (Voir « Indices pour les aventuriers ».)

Bien sûr, les personnages ont essayé de comprendre la signification de ce rêve étrange et ils ont découvert que le « Cercle de Velours » était un haut-lieu de réjouissances d'Ilmar. Ce quartier, uniquement consacré aux plaisirs, est situé à l'intérieur d'une enceinte et il est toujours désigné sous le surnom de « Lieu où la Loi devient Chaos ».

Les aventuriers pourront soit enquêter, soit explorer eux-mêmes le Cercle et découvrir que « La Brillante Aurore » est une taverne qui se trouve dans la rue du Soiffard, l'artère principale du Cercle de Velours (voir Chapitre 7 : « La vie dans le Cercle de Velours »).

Lorsqu'un aventurier pénétrera dans la Brillante Aurore, le MJ devra attirer son attention sur un cabinet particulier portant l'inscription « Réservé aux rêveurs ». Si l'aventurier prétend être un rêveur, le patron l'invitera à boire un verre avec lui en attendant l'arrivée à table d'autres rêveurs. C'est tout ce que l'on pourra apprendre. Les clients de la taverne ne fourniront aucune autre information. Tous les aventuriers arriveront, comme par hasard, les uns après les autres.

Quand ils seront tous attablés, une femme étrange s'approchera d'eux. Elle est très belle mais marche en boitant. Elle leur demandera : « Êtes-vous ceux qui rêvent de la Roue Dorée ? ». S'ils acquiescent, elle leur demandera de se rendre à la « Perle Noire » à minuit afin de s'entretenir avec son maître. S'ils lui demandent pourquoi, elle leur dira seulement que leurs rêves y trouveront une réponse. Elle leur indiquera le chemin de la « Perle Noire », mais ne répondra plus à leurs questions (de toutes façons, elle n'en sait pas davantage). Elle ne dira pas qui est son maître : elle en a trop peur pour lui désobéir, et ce, même si les aventuriers essaient de la soudoyer ou de la menacer.

Cette femme s'appelle Ochina et est originaire de Jharkor. Son infirmité vient du fait que son pied gauche n'est autre qu'une patte de chat sauvage. Il faudra réussir un jet sous Voir pour s'en rendre compte, car elle porte une robe longue. Il sera facile de la suivre lorsqu'elle quittera la taverne, mais l'on ne découvrira rien de plus. Elle n'est qu'un messenger de la « Perle Noire », où elle retournera une fois sa mission accomplie. Elle ne s'attardera pas auprès des aventuriers, sauf s'ils l'y contraignent par la violence. Dans ce cas, le patron de « La Brillante Aurore » ordonnera à ses viedurs d'expulser ces voyous de sa taverne.

Si l'un des aventuriers répond à Ochina qu'il n'a pas rêvé de Roue d'Or, elle ne l'invitera pas à rencontrer son maître.

Il peut advenir qu'un aventurier enquête à la « Perle Noire » avant de se rendre à « La Brillante Aurore », mais cela ne changera rien.

INDICES POUR LES AVENTURIERS

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Un individu revêtu d'une armure d'argent gravée de symboles dragoniques, s'approche de vous dans un brouillard tourbillonnant. Ses yeux noirs et pailletés d'or vous observent par la visière d'un heaume qui a lui-même la forme d'un dragon. L'apparition désigne un point sur la droite et vous tournez la tête pour regarder dans cette direction.

Un octogone d'or pur flotte dans l'air. Il tourne de plus en plus vite. Sa lumière vous aveugle presque, mais vous distinguez une étrange forme floue en son centre. Vous entendez un rire démoniaque dans le lointain. Soudain, l'octogone éclate et vous vous retrouvez dans un souterrain. Devant vous se dresse une énorme plaque de métal. Alors que vous la regardez, elle tombe sur vous. Juste avant qu'elle ne vous écrase, vous entendez une voix crier « Cercle de Velours, Brillante Aurore ». C'est à cet instant que vous vous réveillez couvert de sueur.

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Vous êtes dans un endroit chaud et sec. Vous êtes encerclé de dunes qui ondulent jusqu'à l'horizon. Au loin, vous apercevez un point d'eau entouré de tentes multicolores. Des barbares en armures de bois y montent la garde, armés d'arcs en corne. Le cri d'un faucon qui survole le camp vous fait lever les yeux. Le soleil est un octogone d'or qui tourne sur lui-même de plus en plus vite. Une voix que vous ne reconnaissez pas s'écrit « Attention! ». Un arc claque et une flèche siffle dans l'air. « Le Chien de Bronze détient la clé! » déclare une autre voix. Des figures sombres se ruent vers vous et d'autres arcs claquent.

« Cercle de Velours, Brillante Aurore » dit une voix profonde et lointaine. C'est que les figures s'approchent, vous vous réveillez en tremblant.

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Vous franchissez une porte qui n'en est pas une. Une odeur de renfermé flotte dans l'air. La lumière est étrange, faible et rosâtre. Elle provient d'un livre posé sur un piédestal devant vous. Vous vous approchez, comprenant que vous devez vous emparer de ce livre, mais vous entendez un rire sarcastique puis un grognement. Vous regardez autour de vous mais ne voyez rien. Vous vous retournez vers le livre, mais avant de l'atteindre, un octogone d'or se met à tourner de plus en plus vite devant vous, tandis que le grognement s'amplifie et semble se multiplier. Une forme bondit sur vous. C'est un chien! Non, un monstre! Ses mâchoires s'ouvrent, il saisit votre gorge. Vous entendez une voix monocorde « Cercle de Velours, Brillante Aurore ». Les mâchoires se referment doucement... et vous vous réveillez, le cœur battant la chamade.

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Vous errez dans une petite ville. Il fait chaud et les habitants sont vêtus à la façon des nomades du désert. Des hommes aimables vêtus d'armures pourpres, marchent dans les rues. Ils vous sourient. Vous trouvez soudain devant un temple. Les portes s'ouvrent violemment. Il fait sombre à l'intérieur. Une hache s'abat et vous entendez un horrible bruit de décapitation. Vous marchez dans le sang. Un hurlement retentit dans l'obscurité du temple; il s'amplifie et se rapproche. Quand enfin il s'arrête, un octogone d'or vous barre le passage. Il tourne sur lui-même de plus en plus vite. Vous entendez une voix : « Cercle de Velours, Brillante Aurore ». L'octogone disparaît et le hurlement se rapproche encore. Vous pouvez voir la créature à présent. C'est horrible! Un monstre du Chaos! Elle s'élance sur vous, son souffle chaud vous pique les yeux. Vous vous réveillez et aurez du mal à vous rendormir.

INFORMATIONS AU MJ CONCERNANT LES RÊVES

Ce rêve annonce la rencontre avec Kolan Tal et prévient l'aventurier du piège situé dans la tombe de Sekis. Si l'aventurier demande si Kolan Tal ressemble à l'homme qu'il a vu dans son rêve, répondez-lui par l'affirmative. S'il demande si la plaque de bronze ressemble à celle de son rêve, répondez oui.

Ce rêve annonce le voyage à l'Oasis de Ginja et la rencontre avec Akkrat Bey. C'est un léger avertissement destiné à mettre l'aventurier sur ses gardes. Si l'aventurier demande si Ginja lui fait penser à son rêve, la réponse est affirmative.

Ce rêve annonce des événements qui pourraient éventuellement se produire dans la tombe de Sekis. Il est destiné à initier l'aventurier à la prudence; il annonce également la présence des chiens chasseurs du Dharzi. Si l'aventurier demande si le livre est le même que celui de son rêve, répondez par l'affirmative.

Ce rêve annonce des événements qui pourraient se produire à Fakash et surtout dans son temple. Si l'aventurier demande si le temple de Mardek ressemble à celui de son rêve, répondez par l'affirmative. S'il parle du temple de Vorain ou d'un autre, répondez non.

Ce rêve annonce la rencontre avec Ovamilyon et donne un avertissement concernant la tombe de Sekis. Il annonce également la rencontre de Kolan Tal et fournit même quelques détails le concernant. Tout aventurier melnibonéen reconnaîtra Imrryr en la cité qui brûle. Si l'aventurier demande si Ovamilyon et sa musique sont bien ceux de son rêve, répondez par l'affirmative. Il en est de même pour Kolan Tal. S'il est allé à Imrryr, il reconnaîtra la cité en flammes, même s'il n'est pas melnibonéen.

Ce rêve annonce la rencontre avec la démonsse Tyik Tyva, donne quelques indications sur le coffret du Tigre de Jade et suggère ce qu'il contient. Si l'aventurier demande si la grotte du démon ressemble à celle qu'il a vu en rêve, répondez par l'affirmative. Tyik Tyva et le coffret du Tigre de Jade font également partie du rêve, mais il est vraisemblable que l'aventurier n'aura pas le temps de se renseigner à leur sujet. Si l'aventurier demande si le demi-homme ressemble à l'homme sur le médaillon, la réponse sera : « C'est possible ».

Les aventuriers auront parfois l'impression que tous leurs rêves trouveront leur explication dans le Cercle de Velours. Bien entendu, cela est faux. Soyez tout de même prêt à répondre à des questions ou des suggestions concernant, par exemple, la recherche de temples ou de tombeaux dans le Cercle. C'est une bonne indication de l'intérêt porté par les joueurs aux avertissements. Cela signifie également qu'ils pourront être pris au dépourvu lorsque l'avertissement prendra corps. Il n'est pas obligatoire qu'un personnage qui a rêvé de certains événements les voit se déchaîner contre lui. Par exemple, l'aventurier qui a rêvé de la chute d'une plaque de métal ne sera pas nécessairement celui sur qui cette plaque tombera. En fait, il devrait être capable de l'éviter. L'essentiel est qu'il accorde suffisamment d'importance à son rêve pour en avertir les autres ou prendre garde lui-même.

Nous vous fournissons 6 rêves. Si vous avez plus de 6 joueurs, il faudra inventer d'autres rêves ou en diviser quelques-uns en deux. Si vous êtes moins de 6, vous pouvez ne pas utiliser un ou deux rêves, ou bien en combiner astucieusement plusieurs pour n'en faire qu'un.

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Vous chevauchez dans une forêt en compagnie d'autres personnes, à la recherche de quelqu'un. Vous entendez une musique très étrange. Tout à coup, un homme au visage de femme surgit. Il joue de l'instrument de musique le plus étrange que vous ayez jamais vu. Il vous salue, mais vous ne comprenez ni son langage ni sa musique. Il vous conduit quelque part. A une tombe peut-être. Une odeur de mort se dégage de cet endroit, mais l'homme au visage de femme ne semble pas le remarquer ni avoir peur.

Vous ne pouvez faire demi-tour. L'obscurité se dessine devant vous ; soudain, un octogone d'or surgit de l'ombre et tourne devant vous, de plus en plus vite. « Cercle de Velours, Brillante Aurore » dit une voix, loin derrière vous. Vous vous retournez et voyez un homme portant un heaume d'argent en forme de dragon. Il vous fait signe et derrière lui, vous apercevez une magnifique cité en flammes. Vous allez lui demander ce que cela signifie quand vous vous réveillez, étonné et un peu effrayé.

5

Vous avez fait plusieurs fois le rêve suivant :

Vous suivez un tunnel naturel dans une caverne obscure. Vous entendez un vague rugissement devant vous. « Voici le Tigre de Jade » dit une voix proche de vous. Vous vous retournez et voyez un homme, coupé en deux dans le sens vertical. Il sourit de sa demi-bouche puis disparaît. Puis vous voyez le tigre de jade suspendu dans les airs devant vous. Sa gueule s'ouvre et il en jaillit un octogone d'or, qui tourne de plus en plus vite. Il occulte le tigre de jade. Une voix dit : « Cercle de Velours, Brillante Aurore ». Et l'octogone disparaît. Le tigre a disparu également, remplacé par une autre forme. Un visage de femme. Non, ce n'est pas une femme ! Comme elle s'approche, vous vous apercevez qu'il s'agit d'un démon. Il vous rattrape. Vous comprenez, trop tard, que seul le demi-homme pourrait vous sauver. Vous vous réveillez en pensant que vous auriez bien besoin d'un petit remontant pour vous rassurer.

6

LE RITUEL DE CHARANTIS

Destiné uniquement à ceux qui ont lu l'Histoire de Charantis.

« Par ce rituel, Moi, Charantis, invoque l'esprit du Seigneur Untar, mon père, disparu depuis longtemps. Prépare d'abord une petite coupe en l'argent le plus pur, d'une profondeur égale à la longueur d'un petit doigt humain, et d'un diamètre égal à la paume d'une main. Quand l'argent est encore chaud, graves-y les Cinq Anciennes Runes qui relient le Royaume des Morts au Royaume des Vivants. » (Les runes et leur ordre d'inscription sont donnés.)

« Lorsque la coupe est prête, procure-toi une goutte de sang d'un nouveau-né, et d'un homme ou d'une femme au seuil de la mort, la plume d'un oiseau de nuit, le cœur d'une racine vivante de campanule des sorciers et un objet lié à l'esprit de celui qui doit être rappelé parmi nous. »

« Quand tout est prêt, prends le tout et hâtes-toi vers un endroit étranger à la voix de l'humanité, un endroit que le soleil ne peut atteindre. »

A l'heure du loup, remplis la coupe des ingrédients dans l'ordre exact où tu les as trouvés, quels qu'ils puissent être. Déclame les Runes dans l'ordre et dis à haute voix : « Au-delà du croissant où le soleil est gris, où la lune est noire, où le chemin s'achève et commence, sang, oiseau, sève, ramenez (nom)! ». »

« Répètes ensuite les Runes, lentement et inlassablement, et ainsi tu reverras l'esprit aimé. N'accomplis ce rituel que dans des circonstances extrêmes. Les morts sont sacrés. »

INFORMATION AU MJ :

LA CLEF DU RITUEL DE CHARANTIS

Ce rituel, long et compliqué, permet de rappeler un esprit parti sur le plan des Morts, ceci afin de le consulter ou pour donner l'occasion à quelqu'un de revoir son vieil oncle Oscar. Dans ce scénario, c'est le seul moyen d'activer le pouvoir de la Roue de Sadric IX. C'est une opération dangereuse.

Pour accomplir ce rituel, les aventuriers devront trouver un bol d'argent très pur, comme prescrit. Ils devront se procurer une goutte de sang d'un nouveau-né, ainsi que d'un mourant. Cela signifie que le sang devra être prélevé sur une personne encore vivante, mais qui mourra dans les 24 heures après l'accomplissement du rituel. Ce qui revient à dire qu'il faudra effectuer un sacrifice humain, à moins que le sang ne provienne d'une personne sur le point de mourir de maladie ou mortellement blessée. Les aventuriers devront ensuite se procurer une plume d'un oiseau de nuit (un hibou ou une chouette fera l'affaire) et le cœur de la racine d'une campanule des sorciers. La campanule des sorciers pousse dans des lieux humides de la forêt de Troos, ainsi que dans quelques autres forêts et marécages aux bordures des Jeunes Royaumes. C'est une plante rare : ses feuilles peuvent être pilées, brûlées et inhalées comme de l'encens ; elles provoquent des transes qui rajoutent 15 % aux chances d'invoquer un démon de Désir, et tant que dure la transe (environ une journée). Le cœur de la racine peut être broyé. On en fait une tisane qui augmente la FOR de 1D10 pendant 1D6 heures. Avec une racine on obtient 1D4 doses de cette tisane. Une Connaissance des Plantes de 80 % est nécessaire pour reconnaître cette plante et savoir l'utiliser. Il est possible de se la procurer chez un herboriste, mais son coût est très élevé. Le dernier objet requis est un souvenir lié à l'esprit invoqué. Il faut que le mort ait beaucoup aimé cet objet. Dans le cas de Sadric IX, la Roue servira de souvenir.

Une fois les éléments réunis, l'invocateur et ses compagnons devront se rassembler en un lieu hors de portée du soleil et où, seules les voix des participants pourront être entendues. Le rituel débutera à 5 heures du matin, comme il est prescrit. Il faudra psalmodier les runes pendant au moins une demi-heure. Cette première étape accomplie, l'officiant effectuera un jet sous 5 × POU. En cas de succès, l'invocation sera réussie et l'esprit apparaîtra pour rejoindre le monde des vivants pendant 1D3 heures.

Si le rituel échoue, il faudra tout recommencer. L'invocateur perdra 2D10 points de POU temporairement. Il regagnera son POU en une journée. Cependant, si l'on tente le rituel plus d'une fois par mois, la perte de POU sera définitive, mais un démon de Désir possède le pouvoir de le rétablir.

L'esprit invoqué est invulnérable. On ne pourra pas lui ordonner de faire n'importe quoi. Il parle toutes les langues qu'il connaissait de son vivant.

Il devra tout de même rencontrer les autres aventuriers à la Brillante Aurore pour que l'entrevue ait lieu. Cependant, s'il fait allusion à ses rêves à la Perle Noire, il y a 65 % de chances pour que Kolan Tal ou Shirena en soient avertis. Dans ce cas, l'un des employés de la Perle suggérera à l'aventurier que des renseignements intéressants au sujet de ses rêves pourraient lui être révélés à la Brillante Aurore. Le MJ devra noter exactement ce que dit l'aventurier, car seule une allusion à un rêve de Roue d'or attirera l'attention.

Quand tous les aventuriers seront réunis, ils pourront librement parler de leurs rêves entre eux. Les joueurs ne devront pas lire leurs indices respectifs à haute voix. Ces rêves sont de vagues présages, au personnage de le narrer, pas à son joueur. Le MJ devra expressément interdire aux joueurs de lire les indices de leurs compagnons.

Dans ce scénario, l'aventure débute sans que les personnages ne se connaissent, mais s'il s'agit d'amis de longue date ; il est tout à fait adaptable. En fait, l'aventure se déroulera plus facilement dans ce dernier cas. Si dans votre groupe les aventuriers sont de vieux amis, les joueurs pourront interpréter leurs rêves beaucoup plus tôt, mais seulement au cours de discussions entre personnages.

Après avoir reçu cette invitation assez sèche, les aventuriers feront ce qu'ils voudront jusqu'à minuit. Ils pourront se rendre à la Perle Noire quand ils le désireront. Shirana ne les laissera pas flâner trop longtemps dans la salle d'attente. Les aventuriers pourront, s'ils le désirent, découvrir les plaisirs merveilleux que leur propose la Perle Noire pendant leur attente. Les prix en sont excessivement élevés. Toutefois, rien ne les y oblige et ils pourront partir découvrir le Cercle jusqu'à minuit. Le plan de la Perle Noire et la description de ces différents plaisirs se trouvent dans la description du Cercle de Velours.

À la Perle Noire, personne ne parle jamais de Kolan Tal. Que ce soit le client, le propriétaire ou les employés. Kolan Tal et ce qu'il désire devront rester un mystère complet jusqu'à ce que les aventuriers le rencontrent.

À minuit sonnante, Shirana escortera les aventuriers à la chambre de Kolan Tal. Elle leur offrira leurs rafraîchissements préférés puis les quittera en les priant d'attendre l'arrivée de son maître. Cette attente durera de 10 à 15 minutes pendant lesquelles Kolan Tal observera secrètement les aventuriers par un judas percé dans le mur. Si quelqu'un vole un objet dans la pièce ou fouille dans les affaires personnelles de Tal, il le fera remarquer pendant l'entrevue, au moment le plus approprié psychologiquement. Si les aventuriers se contentent de s'asseoir et de bavarder, il les observera et les écoutera pendant 10 minutes (naturellement, tout ce qu'ils diront de leur situation présente l'intéressera), puis il viendra à leur rencontre. Il sera accompagné de deux de ses Silencieux, des gardiens ennuyés balourds, qui semblent être à moitié shazaariens. Après être entré, il se dirigera lentement vers son siège, s'assiera face aux aventuriers, enlèvera son heaume de dragon, dévisagera lentement chacun d'entre eux puis parlera : « Je suis Kolan Tal et vous êtes les Rêveurs, les élus des Dieux. Vous êtes ici pour m'aider et pour cela vous recevrez le plus grand de tous les dons : l'immortalité. Vous devez accomplir deux tâches pour moi, la première dans la forêt de Troos, la seconde dans le village de Fakash. Si les chevaux, les armes ou les provisions vous font défaut, j'y remédierai. Je m'en vais à l'aurore, aussi j'attends de vous une réponse immédiate. Acceptez-vous d'accomplir le destin glorieux pour lequel vous m'avez été envoyés ? ».

À ce moment, les joueurs auront certainement une ou deux questions à poser. Voici les réponses de Kolan Tal aux demandes les plus vraisemblables. Le MJ pourra à volonté inventer d'autres réponses.

Quelle est exactement la nature de ces tâches ?

« À Troos, un messager des dieux vous conduira à un livre écrit dans une langue ancienne. Ce qu'il contient ne vous concerne pas. Votre tâche est seulement de l'obtenir. Quand vous l'aurez, emmenez-le à Fakash. Il vous faudra y rechercher un homme de la lointaine Eshmir. Son nom est Chunloom. Il habite une auberge à l'enseigne du Chameau Noir. Montrez-lui le livre et donnez-lui ceci. »

Kolan Tal fera alors signe à l'un de ses Silencieux. Le garde lui tendra la moitié d'un médaillon. Celui-ci représentait certainement à l'origine un homme à tête de grue. Seule la partie supérieure de cette étrange créature a été portée sur le médaillon, de plus son bras brandit un cimeterre. L'objet étant brisé, on ne voit que la moitié du torse et de la tête. Ce médaillon aura son importance au chapitre 5 et le MJ devra noter dans un coin de sa mémoire qui le possède et où il est gardé.

« Chunloom vous montrera l'autre moitié de ce médaillon et vous donnera un coffret de jade, taillé en forme de tigre. Rapportez-moi le coffret et le livre et vous recevrez en retour l'immortalité. »

Que contiennent le livre et le coffret ?

« Comme je vous l'ai dit, le livre ne vous regarde pas. Il en est de même pour le coffret et je vous avertis : n'essayez pas de l'ouvrir, il vous en coûterait la vie. »

Ces tâches sont-elles dangereuses ?

« La seconde ne devrait pas occasionner trop de problèmes, mais la première pourrait coûter la vie à quelques-uns d'entre vous. Est-ce trop risqué en échange de l'immortalité ? De plus, je ne sais pas vraiment si le livre que je recherche est protégé. Il serait logique de le penser, mais ce tome est très ancien et son gardien a peut-être disparu depuis longtemps. »

Note au MJ : En fait, Kolan Tal ignore tout des dangers de la première tâche et il est un peu trop optimiste en ce qui concerne la deuxième.

Pourquoi n'allez-vous pas vous-même chercher ce livre et ce coffret ?

« Je dois me consacrer à une autre tâche dont la nature ne vous regarde pas. »

Que voulez-vous dire quand vous nous avez qualifiés d'« élus des Dieux » ?

« C'est exactement ce que je veux dire. Vous avez été choisis par certains dieux ; ils vous ont envoyé les rêves qui vous ont amenés ici. Il ne s'agit pas des Seigneurs de la Loi ou du Chaos, mais ils n'en sont pas moins beaucoup plus puissants. Moi-même je n'ai été contacté par eux que récemment ; ils m'ont annoncé que notre monde va vers une catastrophe inimaginable. Le responsable de cette catastrophe sera Elric l'Albinos, lui qui fut jadis Empereur de la douce Melniboné. Il est puissant et les dieux du Chaos se prêtent à ses fantaisies. Mais, avec l'aide de ce livre et du contenu du coffret, je peux prévenir cette tragédie et abattre le Loup Blanc. Je ne sais pas pourquoi vous avez été choisis. Mais vous pouvez m'en croire, vous l'avez été. C'est pourquoi je vous offre le don d'immortalité. En vérité, vous pouvez me refuser votre aide, mais vous ne pourrez empêcher la tragédie qui menace ce monde. Obéissez-moi, ô vous les élus, et nous et notre monde vivront pour toujours. »

Note au MJ : Tal s'avance un peu en parlant du futur, bien qu'il soit un peu prophète. En fait, c'est un loyal serviteur du Chaos, qui lui-même est responsable des rêves des aventuriers. Tal essaie d'accélérer la chute des Jeunes Royaumes pour se venger de la destruction d'Imrryr.

Qui est le messager des dieux dont vous avez parlé ?

« Je l'ignore. Il se manifestera quand l'heure sera venue. »





Comment allez-vous nous donner l'immortalité ?

« Au cours de mes voyages en extrême Eshmir, j'ai découvert une formule magique. Pendant des années et des années, j'ai cherché les ingrédients de l'élixir qu'elle permettait de créer, des ingrédients rares et dangereux à trouver. J'y suis parvenu. Cet élixir vous donnera la vie éternelle. »

Les aventuriers seront naturellement un peu sceptiques. S'ils demandent des preuves, Tal tirera un cordon à côté de son siège. Quelques minutes plus tard, Shirana apparaîtra. Tal demandera aux incrédules de tirer leurs armes et de la frapper. S'ils essaient, Shirana se prêtera calmement à ce jeu de massacre. Les aventuriers pourront la frapper de toutes parts, elle ne bronchera pas. Cependant, elle n'est pas vraiment immortelle, mais plutôt invulnérable et c'est en fait cela que Kolan Tal leur offre. (Cet élixir est décrit dans Stormbringer.) Si un aventurier veut utiliser une arme magique, Kolan l'arrêtera en expliquant que cet élixir ne peut rien contre la magie, et il ne veut pas que Shirana soit blessée. Tal ajoutera que l'immortalité est un meilleur stimulant que l'invulnérabilité temporaire. Un aventurier pourra mettre en doute la véritable nature de l'élixir seulement s'il a entendu parler de l'élixir d'invulnérabilité au cours du jeu, ce qui n'est pas très courant. Certains aventuriers pourront suggérer que Kolan Tal protège Shirana de façon magique, ce qu'il niera énergiquement.

Quelle autre récompense nous donnerez-vous ?

« Si la vie éternelle ne vous suffit pas, que vous faut-il de plus ? »

Les aventuriers pourront demander de l'argent, des objets magiques, etc. Kolan Tal leur offrira 1 GO par personne et si les aventuriers marchandent bien, il ira jusqu'à 5 GO par personne. Il n'offrira aucun objet magique, mais il pourra leur apprendre des invocations et des sortilèges. La nature exacte des dons dépendra du MJ, selon l'aventurier et les capacités de Kolan Tal. Tal ne leur donnera rien en gage. Les aventuriers devront accepter l'offre ou la refuser.

Et si nous refusons ?

« A vous de décider. » Tal demandera calmement aux aventuriers de partir s'ils refusent. Plus tard au cours de la nuit, il enverra un démon de Combat massacrer les personnages les uns après les autres. Si le démon ne parvient pas à les tuer tous, ils auront beaucoup de chance. Le scénario s'arrêtera là, à moins que les aventuriers ne décident de le poursuivre pour une raison ou autre. Kolan Tal partira pour Melniboné à l'aurore ; il ne fera son offre qu'une seule fois.

Pouvez-vous nous donner la signification de nos rêves ?

« Je ne sais rien de vos rêves. »

Si les aventuriers lui en parlent, Tal ne donnera aucune interprétation. En fait, il n'a aucune idée de ce que ces rêves peuvent signifier. De toute façon, il ne leur dirait pas, même s'il le savait. Comme la mort et le danger sont omniprésents dans ces rêves, il leur conseillera d'être prudents et de toujours se rappeler de ce qu'ils ont vu dans leurs songes.

Quand voulez-vous que nous commencions ?

« Aussitôt que possible. De grands événements se préparent et nous devons agir rapidement. »

Les aventuriers seront libres de choisir la date de leur départ pour Troos, mais le MJ devra les presser pour qu'ils ne s'attardent pas à Ilmar plus de quelques jours.

Voilà qui devrait répondre à la majorité des questions que les aventuriers pourront se poser et donner une idée des réponses aux autres questions. Une fois que les aventuriers auront accepté cette tâche, Kolan Tal leur souhaitera le bonsoir et leur dira que Shirana s'occupera avec eux des détails afférents à leur voyage (transport, armes, etc.). Aucune assistance magique ne leur sera fournie. Tal ne parlera jamais de lui ; il précisera que son identité n'est d'aucune utilité. Toutefois, le MJ, lui, a besoin de mieux connaître cet étrange individu. Voici donc les renseignements concernant les compétences de Kolan Tal, son passé, ses projets et ses manigances.

KOLAN TAL, Aventurier melnibonéen

FOR : 17 - CON : 16 - TAI : 15 - INT : 17 - POU : 23 - DEX : 18 - CHA : 18

Points de vie : 19

Armure : demi-plaque-démon : CON = 70

COMPÉTENCES : Grimper 24 % ; Eviter 48 % ; Sauter 24 % ; Se cacher 57 % ; Nager 85 % ; Equilibre 26 % ; Ecouter 85 % ; Sentir 65 % ; Chercher 75 % ; Voir 83 % ; Goûter 55 % ; Pister 35 % ; Déplacement silencieux 77 % ; Evaluer un trésor 80 % ; Premiers soins 30 % ; Cartographie 75 % ; Mémoriser 68 % ; Connaissance des plantes 75 % ; Navigation 38 % ; Connaissance de la musique 15 % ; Connaissance des poisons 65 % ; Dissimuler 35 % ; Embuscade 45 % ; Persuader 85 % ; Crédit 75 %.

Invocations d'Elémentaires : Air 73 % ; Terre 95 % ; Feu 57 % ; Eau 96 %.

Invocations de démons : Combat 94 % ; Désir 58 % ; Savoir 96 % ; Possession 59 % ; Protection 79 % ; Voyage 76 %.

Autres invocations : Straasha, Grome, Skarakwa (Seigneur des Vouivres).

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache de Bataille	95 %	90 %	1D8 + 2 + 1D6
Arc melnibonéen	75 %	65 %	2D6 + 1 + 1D4
Faucheur	68 %	65 %	1D6 + 2 + 1D6

Kolan Tal est un Seigneur Melnibonéen, guerrier sorcier très puissant, loyal serviteur des dieux du Chaos. Alors que les forces des Jeunes Royaumes ravageaient la cité d'Imrryr, Kolan Tal était à la recherche de cinq objets bien précis : à savoir cinq Roues d'or melnibonéennes. Chaque Empereur melnibonéen avait fait gravé une de ces Roues au cours de son existence à l'exception d'Elric dont le règne fut trop bref. Il y a 427 roues. Leur valeur réelle est incommensurable. Cependant, Tal s'intéresse à 5 Roues bien particulières, à savoir : la Roue de Terhali surnommée l'Impératrice Verte ; la Roue de Iuntric X, père de Terhali ; la Roue de Kahan VII, 329^e Empereur de Melniboné et fasciné par l'horreur ; la Roue d'Ormeyo XV et la Roue de Sadric IX. Kolan Tal est un grand savant : il a appris que ces cinq Roues ont des pouvoirs magiques utiles à l'étude des Plans du Chaos et de ses dieux. Il a aussi appris que s'il pouvait les conquérir toutes les cinq, elles lui permettraient de créer un pont entre le Chaos et les Jeunes Royaumes, un pont que les Seigneurs de la Loi eux-mêmes seraient incapables de détruire.

Lorsqu'il entama sa quête, quinze ans plus tôt, Kolan Tal n'avait qu'une motivation purement intellectuelle. Son seul vrai désir était de retourner à l'Île du Dragon avec ses Roues et de consacrer le restant de ses jours à l'étude du Chaos. A la même époque, Tal, tout comme Elric, désirait découvrir par lui-même à quoi ressemblaient les Jeunes Royaumes. Il entreprit de lointains voyages à la recherche des Roues et parvint enfin en Extrême Eshmir où il découvrit la première, celle de Sadric IX. La trouver était une chose, l'obtenir, une autre. Un puissant sorcier d'Eshmir, adorateur de Katatal, nommé Jagun Amsha mais connu également sous le nom de Face de Flamme, possédait la Roue de Sadric IX. Amsha faisait grand cas de cette Roue et ne voulait pas la céder. Les démons de Désir ne pouvaient dérober la Roue, car celle-ci possède des pactes de sauvegarde contre de telles tentatives. Alors Kolan Tal se mit à intriguer, à comploter et à rallier à sa cause un homme d'Amsha ; Chunloom, que les aventuriers vont rencontrer à Fakash.

Avant que son plan ne soit mis à exécution, Kolan Tal eut une vision de la destruction d'Imrryr et du rôle qu'avait joué Elric dans cette attaque. Scandalisé, Tal essaya d'intervenir, mais il fut mystérieusement contrarié dans ses tentatives à plusieurs reprises. Il arriva trop tard : son Imrryr adorée était déjà en flammes. C'est alors qu'il décida de se venger des Jeunes Royaumes et d'Elric. Dans Melniboné en ruines, il ne découvrit aucun survivant, hormis le Docteur Bouffon, le Bourreau Royal (Moorcok a inventé ce personnage étrange, mais il ne nous a jamais dit ce qui lui était arrivé au cours du siège. Dans cette histoire, on suppose donc qu'il a survécu). Le bon Docteur accepta d'aider Kolan Tal, mais il l'avertit qu'Elric possédait une puissance qui dépassait de loin celle qu'il avait sur le trône de Melniboné. Tal décida donc de continuer sa quête des Roues ; il pourrait utiliser leurs pouvoirs pour relier le Chaos aux Jeunes Royaumes ; celui-ci détruirait les envahisseurs de Melniboné. Tal en personne, assisté du pouvoir des Seigneurs du Chaos, se chargerait d'achever Elric.

La première démarche de Tal fut de découvrir une base d'opération discrète. Son choix se porta sur la Perle Noire. Il profita de la position d'Ilmar, ville portuaire, pour se tenir au courant de tous les événements survenant dans les Jeunes Royaumes. Les langues se délient facilement dans le Cercle de Velours et l'illégalité n'y a jamais fait peur à personne. C'est ainsi que Tal fut instruit de plus d'un mystère, divulgués par les débauchés qui fréquentent la Perle Noire.

Cependant, à des centaines de lieues de là, à Eshmir, Chunloom volait la Roue de Sadric IX. Chunloom apprit également l'existence d'un livre qui permettrait à Kolan Tal d'utiliser la Roue ; il envoya ce précieux renseignement à son camarade melnibonéen. Ils décidèrent que Tal se chargerait de localiser l'ouvrage pour le livrer à Fakash alors que Chunloom s'occuperait de la Roue. Kolan Tal prit contact avec un petit Duc du Chaos et le convainquit d'envoyer des rêves à des messagers capables de récupérer le livre et la Roue, tandis que lui, Kolan Tal, se chargerait du reste.

Kolan Tal est un sorcier de 4^e niveau ; la vouivre est en quelque sorte son totem. Il possède une Pierre de Dragon de POU 24 (voir Stormbringer), suspendue à une chaîne d'argent qu'il ne quitte jamais. Un démon de Protection, Shungosa, est lié à son armure de demi-plaques et d'argent ouvragé. Au cours de leur entrevue avec Tal, les aventuriers pourront essayer chacun leur tour un jet sous Voir diminué de 15 %. Les aventuriers chanceux remarqueront un funeste œil rouge apparaître furtivement dans le filigrane entrelacé de l'armure. Cette vision leur indiquera que Tal porte sans aucun doute une armure-démon. L'anneau d'opale de Feu qu'il porte à sa main gauche est investi d'un Élémentaire du Feu. Il est toujours accompagné de Uour et Nargab, les deux Silencieux. Ils lui sont totalement dévoués et portent des épées démons.

SHUNGOSA, Démon de Protection lié à l'armure

CON : 70 - POU : 39 - TAI : 15

UOUR, Silencieux

FOR : 16 - CON : 14 - TAI : 13 - INT : 10 - POU : 11 - DEX : 16 - CHA : 8

Points de vie : 15

Armure : cuir, 1D6 - 1

COMPÉTENCES : Eviter 62 % ; Embuscade 68 % ; Chevaucher 75 % ; Déplacement silencieux 75 % ; Se cacher 45 % ; Sauter 58 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre-démon	82 %	80 %	1D8 + 1 + 1D6 + 4D6

CIMETERRE-DEMON d'Uour

FOR : 40 - CON : 80 - TAI : 2 - CHA : 2

NARGAB, Silencieux

FOR : 14 - CON : 16 - TAI : 16 - INT : 12 - POU : 9 - DEX : 14 - CHA : 10

Points de vie : 20

Armure : cuir, 1D6 - 1

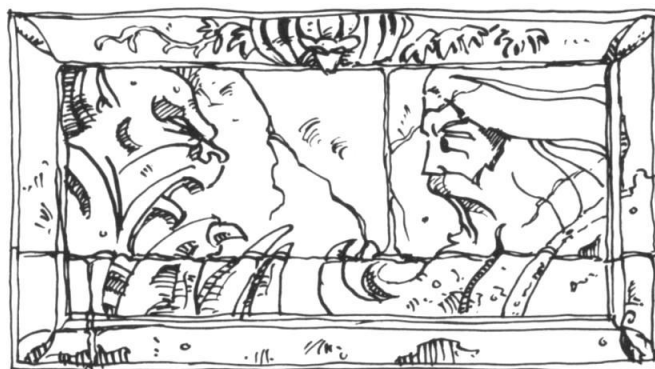
COMPÉTENCES : Embuscade 88 % ; Eviter 74 % ; Chevaucher 85 % ; Déplacement silencieux 55 % ; Se cacher 35 % ; Sauter 48 %

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre-démon	93 %	82 %	1D8 + 1 + 1D6 + 4D6

Cimeterre-Démon de Nargab

FOR : 40 - CON : 80 - TAI : 2 - CHA : 2

Kolan Tal est un véritable melnibonéen. Il apprécie les plaisirs les plus décadents, méprise tous les autres peuples des Jeunes Royaumes et n'éprouve aucun scrupule à les utiliser pour obtenir ce qu'il désire. Il est subtil, mais de temps à autre, une note d'arrogance apparaît dans sa voix. Ses yeux noirs pailletés d'or, ses longs cheveux noirs parsemés de fils d'argent, lui confèrent une beauté certaine mais cruelle. Il est grand et a le teint mat. Il a traversé de nombreux déserts et des montagnes balayés par les vents, sa peau s'est donc ridée et a pris l'aspect du cuir. Ceux qui le trahissent périssent, soit par le tranchant de sa lame finement ouvragée, soit par l'une de ses puissantes invocations. Bien entendu, Tal favorisera les Melnibonéens et si l'un des aventuriers appartient à cette race, Kolan Tal s'adressera à lui de préférence. Selon les réactions de cet aventurier, Tal pourra même lui avouer son véritable plan, lui témoignant ainsi sa confiance. Le MJ ne devra pas permettre aux autres aventuriers d'entrer dans la confidence, à moins que le personnage melnibonéen ne soit prêt à tout leur dire. De toute évidence, un Agent de la Loi ne voudra absolument pas participer à ce plan. Si l'un des aventuriers est un Agent de la Loi, le MJ devra faire très attention à ce que dit Kolan Tal.



II. Où les aventuriers cheminent vers la forêt de Troos, rencontrent un étrange visiteur venu d'une autre dimension et affrontent l'horreur de la tombe

Les aventuriers pourront choisir l'itinéraire qu'ils désirent dans la forêt. En fait, ils voyageront à l'aveuglette, attendant avec confiance l'apparition imminente du messager des dieux, promis par Kolan Tal.

Le MJ décidera du temps que les aventuriers passeront à errer entre les arbres dans l'attente du messager. Des rencontres amusantes, concoctées par le MJ, pourront éventuellement agrémenter ce passage de l'histoire.

La forêt de Troos est dense, vaste, foisonnante et dotée d'une faune et d'une flore qui peuvent soudain se transformer comme par enchantement. C'est un cadre rêvé pour les MJs qui désirent laisser libre cours à leur imagination. Le terrain est plat ou légèrement en pente et il existe quelques points de repère qui permettront aux aventuriers de s'orienter. Les rivières qui parcourent Troos semblent tout à fait normales et n'ont pas de caractéristiques particulières visibles. S'il y a des sorciers parmi les aventuriers, ils pourront, avec des jets réussis sous Voir, Sentir, Connaissance des Plantes, etc., découvrir des fleurs, des herbes, des mousses ou des feuilles qu'ils pourront cueillir et utiliser ultérieurement. Le MJ pourra permettre au groupe de faire provision de lichens et d'écorces rares afin de les vendre par la suite s'ils ont besoin d'argent.

Au moment et à l'endroit précis choisi par les dieux (c'est-à-dire le MJ), les aventuriers entendront un son sursaut et grinçant, semblable au cri que pousserait un chat ébouillanté ou un oiseau-mouche atteignant l'orgasme (selon votre préférence).

Puis d'autres bruits deviendront perceptibles : des flûtes qui soupiraient, un piano accompagné de tambours, sept cymbales de cuivre, des basses vibrantes, un duo de maracas, le tout mélangé dans un délire musical des plus incroyables. Les aventuriers seront bien les premiers êtres à avoir entendu pareille monstruosité dans les Jeunes Royaumes. Alors que les aventuriers s'approcheront, ils apercevront, assise sur le sol, une créature stupéfiante. Elle est dotée du visage d'une femme de grande beauté, aussi fin et aussi délicat que celui d'une gravure de mode. Ses cheveux sont vert pâle et parsemés de fils d'or et d'argent. Des yeux ambre et des lèvres pourpres, délicieusement ourlées, complètent ce ravissant minois. Pourtant son corps est sans conteste celui d'un homme, trapu, musculeux, puissant. Cette étrange créature est revêtue d'une espèce de tunique courte dont la couleur oscille constamment entre le blanc et l'or. Sur sa tête est posé un chapeau blanc aux bords très larges, cerclé d'un ruban de gouttelettes cristallines roses et elle est chaussée de bottes grises qui lui arrivent aux genoux ; par moment il s'en échappe de la fumée et de la vapeur. A son côté, on peut remarquer une arme curieuse qui ressemble à un « U » allongé fait de cristal. A la base de ce « U », un pommeau de pierre grise mouchetée d'argent indique qu'il s'agit là d'une étrange épée à deux lames. Au centre du pommeau est serti un cristal semblable à ceux du chapeau. Cette arme n'est pas retenue par une ceinture ou un fourreau, elle pend sur le côté comme par magie.

Le nom de cette apparition est Ovamilyon. Les sons que les aventuriers entendent proviennent de son biomyn, un instrument ressemblant vaguement à une cithare, dont les extrémités seraient ornées d'étranges amas de sphères semblables à de la chair. Les cordes sont formées de minces filaments écarlates, fixées le long d'un manche de métal bleuâtre. Il saluera les aventuriers lorsqu'il les remarquera et s'arrêtera de jouer, sans toutefois se lever. Il posera son biomyn et parlera : « Je vous salue amis ! Je vous attends depuis fort longtemps. C'est une quête qui vous amène, je présume ? Bien sûr ! Pour quelle autre raison serais-je ici ? Point n'est besoin de m'indiquer la nature de votre quête, à moins que vous le désiriez. Etes-vous prêts à partir ? J'ai un travail qui m'attend à Shangasdrian. »

Il se peut que les aventuriers aient des questions à poser. Ovamilyon leur répondra volontiers, bien qu'il soit impatient de se mettre en route. Il est assez sociable et apprécie par-dessus tout les femmes. Celles du groupe feront d'ailleurs l'objet de toutes ses attentions : flatteries à la limite du vulgaire, baisemains démonstratifs, battements de cils, etc. Il est toujours courtis mais s'intéresse beaucoup plus aux femmes qu'aux hommes. Voici les réponses d'Ovamilyon aux questions les plus probables :

Etes-vous le messager des dieux qu'on nous a dit d'attendre ?

« Messager des dieux ? Je suppose qu'on pourrait le dire. Que ce soit un caprice des divinités ou un simple concours de circonstances, je ne puis le dire. Dites-moi exactement à quels dieux vous pensez ? »

Si les aventuriers décident de raconter leur histoire et de parler des Seigneurs du Chaos et de la Loi, ils découvriront qu'Ovamilyon a une notion assez brumeuse de ces divinités. Il ne connaît d'ailleurs rien des Jeunes Royaumes et de ses habitants. Bien évidemment, le nom de Kolan Tal ne signifie rien pour lui.

Qui êtes-vous et comment êtes-vous arrivé ici ?

« Mon nom, mes très chers, est Ovamilyon, je suis le plus grand barde de Shangasdrian, la Cité des Bardes. Comment je suis arrivé ici, je n'en ai pas la moindre idée. Je travaillais sur une sérénade torride destinée à une dame aux formes splendides, quand, tout à coup (Ovamilyon plaque un accord étrange sur son biomyn — Garoung !), je me retrouve dans cette forêt bizarre. Bien sûr, ce n'est pas la première fois. Au fil des ans, j'ai visité des mondes étranges pour venir en aide à des gens tels que vous. Si les forces qui font appel à moi sont bonnes, mauvaises ou tout simplement douées d'un humour assez malsain, cela je ne le sais pas. Tout ce que je sais, c'est qu'à mon arrivée, ma tâche est de désigner à mes interlocuteurs le chemin menant à l'objet de leur quête. Et puisque je suis pressé de retourner chez moi, je suggère que nous commençons. Ces missions sont diablement ennuyeuses. »

Où se trouve Shangasdrian ?

« Sur le monde de Danderos, je ne pense pas, d'ailleurs, que vous connaissiez cette sphère. C'est la plus merveilleuse des cités, uniquement dédiée à la recherche musicale, au sens large du terme. J'ai soif de ces avenues lumineuses et de ses places où retentissent les plus fins accords... Bon, on commence ? »

Que savez-vous de Kolan Tal et de ce livre que nous recherchons pour lui ?

« Kolan qui ? Il s'agit d'un livre cette fois ? Fort bien, c'est vous qui le cherchez, pas moi. Que voulez-vous que j'en sache ? »

Il deviendra très vite évident qu'Ovamilyon ne sait rien de la tâche des aventuriers et des Jeunes Royaumes. Ils pourront poser d'autres questions concernant le plan d'origine, de leur étrange messager. Celui-ci leur répondra mais il sera de plus en plus impatient de commencer la quête. Le MJ improvisera selon les données fournies ci-dessus pour toute autre question.

Quand les aventuriers se décideront à entamer leur quête, Ovamilyon leur demandera de former un cercle autour de lui et de se concentrer dans le silence le plus absolu sur le but de leur mission. Lentement, il pincera les cordes de son biomyn jusqu'à ce que l'instrument émette un son strident. Ovamilyon entrera alors en transe et se mettra à marcher en pressant sa tête contre l'instrument. Tout en se déplaçant, il pincera machinalement les cordes ou caressera l'une des sphères. Il sera possible de lui parler, mais il répondra brièvement et bien souvent à côté du sujet. C'est au MJ de décider combien de temps il lui faudra pour atteindre l'objectif des aventuriers. Les aventuriers pourront éventuellement faire quelques rencontres dangereuses en accompagnant Ovamilyon dans la forêt de Troos. Assurez-vous alors que les aventuriers ont bien compris l'incapacité dans laquelle se trouver Ovamilyon à participer à toute action lorsqu'il est en transe. Il a donc besoin de protection. Ovamilyon arrivera finalement à destination : la Tombe de Sekis, dont vous trouverez la description plus loin.

OVAMILYON, Barde de Shangasdrian

FOR : 18 - **CON :** 24 - **TAI :** 16 - **INT :** 20 - **POU :** 20 - **DEX :** 15 - **CHA :** 17

Points de vie : 28

Armure : 1D20 à un champ de force qui apparaît lorsqu'il tient son épée à la main

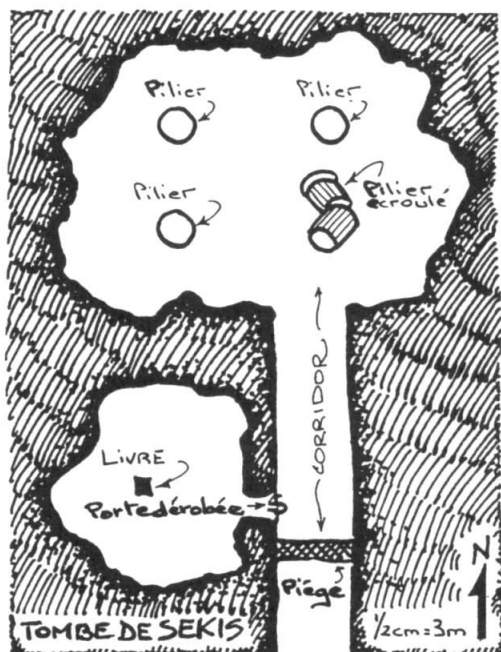
COMPÉTENCES : Eviter 58 % ; Chevaucher 34 % ; Ecouter 69 % ; Eloquence 85 % ; Persuader 75 % ; Chanter 99 % ; Déplacement silencieux 65 % ; Evaluer un trésor 78 % ; Mémoriser 95 % ; Connaissance de la Musique 98 %.

Arme	Attaque	Parade	Désarmement	Dommages
Epée ionique	95 %	95 %	75 %	3D6 + 1D6

NOTE : Cette arme, mêlant science et sorcellerie, peut uniquement être manipulée par Ovamilyon. Quiconque essaiera de s'en servir, recevra un choc qui lui fera lâcher prise et occasionnera 1D3 points de dégâts dus à la brûlure. Elle peut endommager les armures-démons comme si elle possédait un POU de 35. Lorsque l'arme est dans la main d'Ovamilyon, elle émet un champ de force étincelant qui a l'efficacité d'une armure.

Au cours de n'importe quel round de mêlée, Ovamilyon pourra utiliser au choix, sa compétence en parade ou celle en désarmement. Il utilisera généralement cette dernière contre un ennemi humain. Un désarmement réussi signifie que l'ennemi d'Ovamilyon a perdu son arme. Cette compétence, bien sûr, est inutile contre un ennemi désarmé.

Ovamilyon est une de ces créatures malchanceuses qui ont l'heur ou le malheur d'être contraint par des forces qui les dépassent à jouer un petit rôle dans des épopées cosmiques. Il s'est habitué à être, de temps à autre, « escamoté » de sa bonne ville de Danderos pour mener quelqu'un vers quelque chose. Il réagit à cet étrange style de vie en haussant les épaules et en chantant. Son apparence curieuse (des traits sans conteste féminins et un corps bien charpenté et très viril), lui pose souvent des problèmes dans les plans qu'il visite, surtout lorsque son côté efféminé l'emporte. Lorsqu'il chante, sa tessiture s'étend de la basse profonde au fausset suraigu. Sa voix naturelle est résolument mâle, chaude et harmonieuse.



LA TOMBE DE SEKIS

Lorsque le MJ décidera que le voyage conduit par Ovamylon a assez duré, le biomyn se mettra à jouer inlassablement un petit air exotique. Ovamylon s'écriera : « Eh oh ! Nous y voilà ! » et il sortira de sa transe. Il se précipitera à travers les arbres tandis que son instrument continuera à jouer. En le suivant, les aventuriers apercevront, au milieu d'une clairière, un tumulus haut de 1,2 m et large de 10 mètres. Ce tumulus noir, d'un aspect menaçant, est dépourvu de toute végétation. Il est surmonté de quatre antiques piliers de pierre dont l'un s'est renversé. Les piliers mesurent 2,50 m de haut. Ils sont tous recouverts de hiéroglyphes et de symboles dans la langue disparue du Dharzi.

Seul un personnage qui sait lire le Haut Melnibonéen peut déchiffrer ces symboles. Ses chances de réussite sont égales à la moitié de son pourcentage normal en Haut Melnibonéen. Les inscriptions indiquent que les piliers surmontent la tombe du Seigneur Sekis, renégat du Dharzi, que celui-ci a été enterré vif pour toujours et qu'une malédiction éternelle s'attachera à quiconque osera troubler son repos.

Ovamylon pourra offrir l'un de ses potorinos à un aventurier désireux de traduire les inscriptions, s'il devine ce que le personnage tente de faire. Ovamylon se tiendra gaiement, le sourire aux lèvres, au centre du tumulus, car les personnages ont atteint leur objectif et que bientôt il aura retrouvé sa Shangasdrian bien aimée. C'est maintenant aux aventuriers de choisir si oui ou non ils vont pénétrer dans le tombeau. Ovamylon ne les y aidera pas. Il ne lui reste plus maintenant qu'à attendre le retour victorieux des aventuriers et à disparaître.

L'ouverture du tombeau se trouve sous le pilier renversé. Il faudra réussir un jet sous Chercher pour la localiser. Ceci fait, il faudra retirer le pilier pour dégager l'entrée, ce qui nécessite au moins 36 points de force. Le pilier déplacé révélera une cavité assez large pour permettre, même à l'homme le plus gros du groupe, d'y descendre. Cette cavité, d'une profondeur de 2 mètres, aboutit à une volée de marches s'enfonçant profondément dans le sol. Ces marches, faites de terre agglomérée, mènent 3 mètres plus bas à un couloir. Ce tunnel, d'une hauteur et d'une largeur de 3 mètres, se poursuit tout droit pendant environ 10 mètres. Une forte odeur de terre humide flotte dans l'air. Il fait sombre et les aventuriers auront besoin d'une source de lumière. Les murs du couloir et le sol sont fait de terre battue. On n'y distingue aucune trace de soutènement. Si les personnages essaient de creuser les murs, ils y parviendront très facilement. Ce couloir aboutit à une immense porte en bronze de 3 mètres de haut et de large. Un simple anneau est scellé au centre de cette porte qui est couverte d'inscriptions en Dharzi. Elles signifient : « Celui qui troublera le mort, trouvera la mort. »

Il s'agit en fait d'un piège mortel et non d'une porte. Ce n'est qu'une simple plaque de bronze massif appuyée contre un mur : un véritable tape-mouche. Si l'on tire violemment l'anneau, la plaque basculera en avant et s'effondrera, recouvrant 3 mètres de couloir. Tous ceux qui se trouveront dans ce secteur seront tués sur le coup, écrasés sous une tonne de bronze.

Un MJ magnanime pourra accorder aux personnages un jet sous 5 × DEX pour leur permettre de sauter hors d'atteinte. Ce jet pourra être modifié selon les circonstances. Par exemple, si les personnages se pressent devant la porte, le jet de dé devra être effectué sous 3 × DEX pour les aventuriers qui se trouvent à l'avant. Ce piège pourra être facilement évité si le personnage qui a rêvé de la porte, reconnaît celle-ci et avertit ses camarades. Le piège ne pourra pas tuer Ovamylon puisque celui-ci est resté à la surface, attendant de repartir chez lui dès que les aventuriers auront trouvé leur livre.

Il inspire la confiance et il le mérite. S'il est attaqué par ceux auxquels il est venu en aide, il se défendra, mais fera tout pour éviter de tuer. Comme il vient d'une autre dimension, un démon de Savoir ne pourra donner aucun renseignement à son sujet aux aventuriers. Il est le seul à pouvoir se servir de l'arme et de l'instrument de musique bizarres qui l'accompagnent, ils sont accordés à son énergie vitale. D'ailleurs, le biomyn est partiellement organique, c'est donc une forme de vie.

Outre son épée et son biomyn, Ovamylon transporte également trois petits insectes semblant résulter d'un croisement entre la limace et le scarabée. On les appelle des potorinos et ils servent d'interprètes. Voici la façon de s'en servir : on place le potorino sur son front où il creuse un chemin jusqu'au cerveau. Le processus est complètement indolore bien que l'on puisse ressentir un léger picotement. Bien sûr, il est difficile de supporter l'idée d'avoir un insecte dans le crâne, mais Ovamylon assure que cela ne fait aucun mal. Une fois le potorino en place, tout ce que l'on entend ou que l'on lit semble être dit ou écrit dans sa langue maternelle. Le potorino meurt 3D6 heures après s'être implanté dans un cerveau humain. Il se dissout proprement et le trou qu'il a foré se referme et se cicatrise complètement. A sa mort, son hôte perd immédiatement la capacité de traduire.

Ovamylon n'a jamais recours aux potorinos puisqu'un implant mi-magique, mi-scientifique lui permet de s'exprimer correctement sur de nombreux plans dont celui des Jeunes Royaumes. Toutefois, il peut offrir les potorinos aux aventuriers s'ils désirent traduire le livre qu'ils recherchent.

Ovamylon possède également cinq petites gouttes de cristal. Placées sur une blessure, ces gouttes guérissent 2D6 points de dégâts et aident les plaies à se cicatriser. Elles peuvent également neutraliser de 2D6 points la virulence d'un poison. Une fois utilisée, la goutte change de couleur et vire au vert : elle n'a plus alors aucun pouvoir curatif. Si on lui en demande, Ovamylon donnera ces gouttes généreusement, mais il n'y fera allusion que si le besoin s'en fait sentir. Il en donnera toujours aux femmes qui l'attirent (c'est le cas de toutes les femmes). Ces gouttes sont très belles et semblent liquides. Ovamylon ne révélera leur vertu curative que si l'on s'enquiert de leurs éventuels pouvoirs.

Ovamylon s'inspire de l'atmosphère d'un monde et des renseignements qu'il peut y glaner pour écrire ses chansons. C'est un joyeux compagnon qui doit être joué brillamment avec un léger soupçon de mystère. Rappelez-vous aussi qu'Ovamylon ne connaît rien des Jeunes Royaumes et de leurs coutumes.

Une fois qu'ils en auront fini avec la porte, les survivants pourront rencontrer la véritable entrée de la tombe, qui se situe exactement à droite de la porte en bronze. Il s'agit d'une porte de métal secrète, recouverte de terre. Tout personnage ayant réussi un jet sous Chercher dans ce secteur, balayera la terre et tombera sur le métal. Il faudra un autre jet sous Chercher pour trouver la poignée cachée. Celle-ci se situe à 2 mètres de hauteur dans le mur, à droite de la porte, et ressemble à une racine sortant de terre. En la tirant, les aventuriers entendront d'anciens mécanismes se mettre en marche dans un vacarme assourdissant et la porte glissera lentement vers la droite, découvrant la grotte du tombeau. L'air qui s'en dégage est pestilenciel, mais ne présente aucun danger. On remarquera immédiatement une lueur d'un rose écœurant, provenant d'un livre fermé et posé sur un piédestal situé à 6 mètres de la porte. Le tome est relié dans une matière noirâtre (il s'agit en fait de peau humaine). La lueur éclaire faiblement une grotte de pierre grise dont le plafond se perd dans la pénombre. La grotte est de forme irrégulière et mesure environ 2 mètres de diamètre. Le piédestal se trouve au centre.

Dès que les aventuriers ouvriront la porte (dont la largeur ne permet pas à plus d'une personne de passer à la fois), ils entendront un ricanement suraigu qui fera frissonner d'horreur même les plus braves. Une voix dont on ne pourra localiser la provenance, les saluera : « Bienvenue étrangers ! Que cherchez-vous ici ? ». Chaque aventurier entendra ces paroles dans sa langue maternelle.

Ils pourront répondre à cette voix, qui n'est autre que celle de Sekis lui-même, mais celui-ci ne se montrera en aucune façon. S'ils se contentent de se ruer sur le livre pour s'en emparer, ils seront repoussés par une force surnaturelle. On peut comparer cette force à celle d'une main gigantesque, à laquelle même les démons ne pourront résister. Les aventuriers seront projetés contre un mur et devront réussir un jet sous 5 x CON ou rester inconscients pendant 1D6 rounds. La force n'effectue aucun dégât, mais les aventuriers sauront ainsi qu'il ne sera pas facile de s'emparer du livre. Si les aventuriers essaient de parler avec la voix invisible, Sekis tentera de les attirer tous dans la grotte. Les aventuriers pourront éventuellement repartir en fermant la porte derrière eux ; mais alors ils n'auront pas rempli leur mission.

Si les aventuriers entrent dans la grotte, le ricanement de Sekis retentira à nouveau et il psalmodiera une incantation en Dharzi pour invoquer six chiens chasseurs du Dharzi. Ces animaux bondiront des murs de la grotte, à 3 mètres de hauteur. Chaque aventurier devra effectuer un jet sous Eviter. S'il échoue, l'aventurier sera renversé et ne pourra pas parer les attaques de griffes et de béc qui suivront. Un aventurier tombé à terre devra réussir un jet de FOR contre FOR pour se dégager du chien et se relever.

Sekis invoquera un chien par aventurier se trouvant dans la grotte. Il en appellera un autre, jusqu'à un maximum de 6, à chaque fois qu'un aventurier se portera au secours de ses amis. Si tous les aventuriers entrent dans la grotte, il invoquera ses 6 chiens en même temps. Il entrera au combat lorsque tous les aventuriers seront occupés, ou si tous les chiens sont là.

Il restera toujours caché, riant sardoniquement d'une voix étranglée. Ce ricanement est tellement terrifiant que les nerfs des aventuriers seront très vite à bout, et de fait, ils se battront moins bien que de coutume. Leurs chances de réussite seront réduites de 5 % dans toutes les compétences à chaque fois que le rire de Sekis retentira. Cet effet pourra être annulé par la musique d'Ovamilyon. Si un aventurier remonte rapidement chercher Ovamilyon, celui-ci descendra jouer de son biomyon, annulant les effets du rire de Sekis. Si les chiens prennent le dessus, Ovamilyon pourra éventuellement arrêter de jouer et se joindre à la bagarre ; ce sera au MJ d'en décider. Avec son aide, les aventuriers l'emporteront facilement sur Sekis et ses limiers.

CHIENS CHASSEURS DU DHARZI

Chien 1

FOR : 11 - CON : 17 - TAI : 7 - INT : 2 - POU : 10 - DEX : 17

Points de vie : 19

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 45 % ; Sauter 65 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1

Chien 2

FOR : 14 - CON : 10 - TAI : 10 - INT : 5 - POU : 12 - DEX : 10

Points de vie : 10

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 43 % ; Sauter 58 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1

Chien 3

FOR : 11 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 4 - POU : 17 - DEX : 15

Points de vie : 12

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 48 % ; Sauter 53 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1

Chien 4

FOR : 10 - CON : 15 - TAI : 8 - INT : 6 - POU : 15 - DEX : 15

Points de vie : 14

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 41 % ; Sauter 68 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1

Chien 5

FOR : 14 - CON : 18 - TAI : 6 - INT : 2 - POU : 17 - DEX : 18

Points de vie : 15

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 47 % ; Sauter 46 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1



Chien 6

FOR : 12 - **CON :** 13 - **TAI :** 7 - **INT :** 3 - **POU :** 14 - **DEX :** 13

Points de vie : 11

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Pister 90 % ; Chercher 25 % ; Grimper 50 % ; Eviter 44 % ; Sauter 55 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Griffes (2)	20 %	5 %	1D8 + 1
Bec	25 %	—	1D6 + 1

La vision d'un chien chasseur du Dharzi occasionne la perte de 1D4 points de SAN si le jet est manqué.

Si les aventuriers essaient de s'enfuir, Sekis les laissera partir. Cependant, il enverra ses limiers à leur poursuite : les chiens les pisteront et les tueront le lendemain. Il lui est impossible de quitter la tombe et il ne pourra pas se charger de cette tâche lui-même.

SEKIS, Seigneur Renégaat du Dharzi

FOR : 6 - **CON :** 10 - **TAI :** 1 - **INT :** 18 - **POU :** 18 - **DEX :** 18

- **CHA :** 0

Points de vie : 2

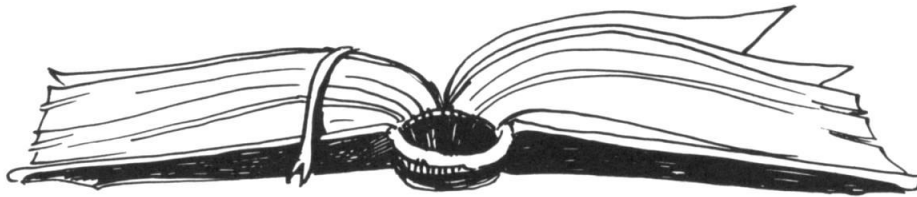
Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 85 % ; Se cacher 89 % ; Sauter 95 % ; Grimper 98 %.

Invocation : Chiens du Dharzi 100 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Morsure	75 %	—	1D4 + poison

SAN : tout personnage qui apercevra Sekis devra réussir un jet sauveur ou perdre 1D8 points de SAN.



Sekis, ancien seigneur du Dharzi, fut puni par magie après avoir essayé de dérober le livre de la grotte. La nature de son châtiment deviendra vite évidente aux aventuriers lorsqu'ils percevront Sekis. Au temps du Dharzi, ce lieu n'était pas un tumulus de terre brûlée et les seigneurs du Dharzi venaient souvent y consulter le livre. Aujourd'hui, leur empire a disparu et Sekis reste seul. Il a l'apparence d'une tête difforme d'où émergent 4 appendices poilus ressemblant vaguement à des pattes d'araignées. Ses dents jaunâtres sont aiguisées comme des lames de rasoir. Il se promène sur les murs, le sol et le plafond de la grotte. Bien souvent, il se cache dans l'ombre, sautant sur l'épaule, la jambe ou la tête d'un ennemi afin de le mordre.

Sa dangereuse morsure injecte un venin qui déclenche chez la victime une crise de spasmes incontrôlables pendant 1D20 minutes. La puissance du venin est de 20. La victime devra vaincre ce venin avec sa CON sur le Tableau de Résistance pour ne pas s'effondrer en bavant. Les chiens du Dharzi n'attaqueront pas les aventuriers qui sont sous l'emprise du poison. S'ils gagnent la bataille, ils pourront manger ces aventuriers en toute quiétude. Dans tous les cas, le personnage empoisonné ne représentera plus une menace.

Sekis, rapide et sournois, ne se bat pas face à l'ennemi : il se cache avant d'attaquer et s'échappe en sautant, utilisant ses compétences Se Cacher et Sauter, pour ne pas se faire repérer. Il est condamné à attaquer jusqu'à ce que tous les intrus soient tués.

Pour obtenir le livre, il faudra absolument tuer Sekis. La lueur rose disparaîtra alors, et l'on pourra s'en emparer. Tant que Sekis sera en vie, le livre restera inaccessible. Souvenez-vous que cette lueur est la seule source de lumière dans toute la grotte ; à la mort de Sekis, l'obscurité deviendra totale à moins que l'un des aventuriers n'ait eu l'intelligence de garder une torche allumée.

Il n'est pas très difficile de tuer Sekis ; cependant, la présence des chiens fait de cette entreprise une expérience assez terrifiante.

Une fois l'affaire entendue, les aventuriers pourront repartir par le même chemin. Faites-leur tout de même effectuer des jets d'Equilibre afin de leur faire croire en la présence de forces de l'ombre.

LE LIVRE

Lorsque Sekis et ses chiens seront morts, les aventuriers s'empareront du livre ; il est écrit dans la langue de Dharzi. Pour le lire, il faudra réussir un jet sous une demi-fois son pourcentage en Lire le Haut Melnibonéen. On peut encore utiliser l'un des poterinos d'Ovamilyon. D'ailleurs, celui-ci le proposera aux aventuriers, s'ils lui disent clairement qu'ils veulent déchiffrer le livre. Cet écrit, « L'Histoire de Charantis », raconte la vie d'un grand seigneur du Dharzi, nommé Charantis. Ce long texte ampoulé n'a d'intérêt que pour les érudits. Vers le milieu du livre, on décrit minutieusement un rituel qui permet de rappeler l'esprit d'un mort sur le plan des mortels afin de lui parler. C'est ce rituel qui intéresse Kolan Tal. Les aventuriers le découvriront après 10 heures de lecture. Ceux qui se contenteront de parcourir le livre, devront réussir un jet sous $1 \times \text{POU}$ toutes les 1D4 heures de lecture rapide pour découvrir le rituel. Ce rituel est décrit dans le paragraphe « Indices pour les aventuriers ».

Dès qu'Ovamilyon verra les aventuriers s'emparer du livre, ceux-ci n'auront plus que cinq minutes pour se procurer un poterino. Ovamilyon commencera alors à s'effacer et, plaquant un dernier accord sur son biomyon, il leur dira adieu pour s'en retourner dans sa propre dimension.

Ce qu'il y a de plus important dans ce livre est le rituel appelé Rituel de Charantis. Mis à part cela, il n'intéressera que les collectionneurs ou les savants étudiant le Dharzi. Ceux-ci le paieront d'ailleurs un bon prix, allant jusqu'à 10 000 GB. Les aventuriers pourront s'en rendre compte avec un jet réussi sous Evaluer un trésor. Toutefois, la vente de ce livre prendrait du temps et entraînerait une trahison évidente à l'égard de Kolan Tal...

Lorsqu'ils seront en possession du livre et qu'Ovamilyon sera retourné sur son plan, les aventuriers pourront se rendre à Fakash pour y rencontrer Chunloom.

Selon leur état physique, ils pourront soit camper pour la nuit, soit rester plusieurs jours aux abords de la tombe. Il pourra, bien sûr, leur arriver quelques péripéties pendant qu'ils se remettront de leurs blessures.



III. Où les aventuriers se rendent à Fakash, sauvent une femme attaquée par des brigands et entendent une étrange prophétie

Alors qu'ils commencent à sortir de la forêt de Troos, en route vers Fakash, les aventuriers entendront soudain les rires cruels de plusieurs hommes et les appels désespérés d'une jeune fille. Les bruits proviendront non loin de l'endroit où se situe les aventuriers (au détour d'un chemin, s'ils sont à pied ou à cheval ; dans la forêt en dessous d'eux, s'ils se déplacent par les airs).

S'ils entreprennent quelques recherches, les personnages découvriront un chariot attaché à un cheval, arrêté dans une clairière. Ce chariot est richement décoré, orné de peintures rouges, dorées et vertes. Le cheval qui le tire est une belle bête, de la taille d'un Clydesdale, au pelage étrangement violet. Trois mauvais garçons, portant des armures bariolées, sont en train d'agresser une jeune fille aux cheveux de jais, d'environ 17 ans. Leurs viles intentions sont évidentes et vont sans doute aboutir si personne n'intervient. Non loin de là, une vieille femme git sur le sol, visiblement assommée.

Si les aventuriers décident de prendre la situation en main, les brigands assommeront la jeune fille, dégaineront leurs armes et engageront le combat. Le MJ pourra augmenter le nombre de brigands s'il le désire. Ces adversaires supplémentaires pourront, par exemple, être dissimulés dans le chariot, à la recherche d'un butin.

Si les aventuriers s'approchent sans bruit, ils remarqueront d'autres détails : les brigands sont vilmiriens. L'un d'eux (Briago), est un bel homme barbu qui manie une épée large et porte une armure de demi-plaques et un heaume. Le second (Ardrong), une grosse brute couverte de cicatrices, porte une armure de cuir et à la ceinture, une hache de bataille. Le troisième, Lambros, un jeune mince et blond de 16 ans à peine, a l'air particulièrement teigneux. Il porte une épée courte et plusieurs dagues ; son armure est également en cuir. La vieille femme et la jeune fille sont probablement eshmiriennes. Trois chevaux sont attachés à un arbre près du chariot. Ces hommes n'ont qu'une idée en tête : violer la jeune fille, et ils ne s'apercevront de la présence des aventuriers que si ceux-ci interviennent.

TROIS BANDITS

BRIAGO, Brigand Vilmirien

FOR : 13 - CON : 10 - TAI : 11 - INT : 13 - POU : 8 - DEX : 13 - CHA : 15

Points de vie : 10

Armure : 1D8, heaume et demi-plaque

COMPÉTENCES : Eviter 53 % ; Embuscade 85 % ; Déplacement silencieux 44 % ; Se cacher 58 % ; Chevaucher 76 % ; Sauter 58 %.

Arme	Attaque	Parade	Domages
Epée large	56 %	64 %	1D8 + 1
Dague	47 %	47 %	1D4 + 2

ARDRONG, Brigand Vilmirien

FOR : 16 - CON : 11 - TAI : 18 - INT : 6 - POU : 7 - DEX : 7 - CHA : 3

Points de vie : 17

Armure : 1D6 - 1, cuir

COMPÉTENCES : Eviter 37 % ; Embuscade 20 % ; Déplacement silencieux 19 % ; Se cacher 25 % ; Chevaucher 54 % ; Sauter 13 %.

Arme	Attaque	Parade	Domages
Hache de bataille	61 %	33 %	1D8 + 2 + 1D6

LAMBROS, Brigand Vilmirien

FOR : 9 - CON : 9 - TAI : 13 - INT : 10 - POU : 10 - DEX : 9 - CHA : 10

Points de vie : 10

Armure : 1D6 - 1, cuir

COMPÉTENCES : Esquiver 35 % ; Embuscade 52 % ; Déplacement silencieux 36 % ; Se cacher 48 % ; Chevaucher 83 % ; Sauter 49 %.

Arme	Attaque	Parade	Domages
Epée courte	45 %	55 %	1D6 + 1
Dague de lancer	50 %	—	1D4 + 2
Dague	25 %	23 %	1D4 + 2

Les aventuriers ont à présent tous les éléments de la situation en mains. Ils devront alors décider s'ils interviennent, s'ils regardent la scène ou tout simplement s'ils s'en vont.

Briago est le chef de la bande ; c'est avec lui que les aventuriers pourront parlementer s'ils approchent sans mauvaises intentions apparentes à leur égard. Ils pourront même le souder.

Ardrong et Lambros lui obéissent, mais ce dernier est un véritable psychopate. Il oscille sans cesse entre des périodes de docilité et de folie sanguinaire. Si Briago pense que les aventuriers peuvent le vaincre, il s'enfuira. Si lui-même est tué, il y a 85 % de chance pour qu'Ardrong prenne la fuite et 35 % pour que Lambros en fasse de même. Si celui-ci ne s'enfuit pas, il deviendra fou furieux et voudra massacrer tout le monde, y compris Ardrong.

Si Briago pense qu'il peut s'emparer des aventuriers, ils essaieront de les attirer un peu plus près, puis, par un signal inaudible, ordonneront à ses compagnons de les attaquer. Ils bénéficieront, en ce cas, de la surprise. S'il n'est pas sûr de ses chances, Briago se fiera à son instinct. Tout dépendra des réactions des aventuriers.

Si les aventuriers n'interviennent pas et se contentent d'observer les brigands, tels des chacals, ils verront les trois hommes commencer par violer puis tuer la fille, ils s'empresseront ensuite d'achever la vieille femme, avant de brûler le chariot et de s'enfuir à cheval. Nous vous conseillons de pousser les aventuriers à faire preuve d'esprit chevaleresque avant le déroulement de ces funestes événements, sinon, on est en droit de se demander s'ils tiennent véritable le rôle des héros dans votre campagne.

Si le MJ désire ajouter quelques brigands pour corser la situation, il devra décider à quel moment les aventuriers, postés en observation, les apercevront ou seront aperçus. Les brigands supplémentaires n'en voudront qu'à leur argent. Le meurtre ou le viol ne les intéressera pas, mais ils continueront à obéir à Briago et l'aideront à se battre. Si les brigands sont neutralisés ou mis en déroute, les aventuriers pourront fouiller les chevaux qu'ils auront abandonnés dans leur fuite. Ils découvriront dans leurs sacs : 200 GB, 5 opales et 6 carats (300 GB chacune), 15 bijoux (d'une valeur de 1D100 GB chacune), des provisions et d'autres babioles que le MJ pourra éventuellement rajouter. Sur les chevaux, on peut récupérer des tapis de selle, une corde, des ustensiles de cuisine, quelques outres d'un horrible vin lormyrien, du tabac et plusieurs pipes de bruyère. Les chevaux sont tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Si les aventuriers sauvent la jeune fille, ils apprendront qu'elle s'appelle Jyaolina et que la vieille femme est sa grand-mère, Kakata. Elles parcourent ensemble les Jeunes Royaumes. Jyaolina danse de manière gracieuse et élégante sur des rythmes eshmiriens, quant à Kakata, elle dit la bonne aventure en mêlant des sables colorés. Elles se dirigeaient toutes deux vers la ville de Fakash, dans le désert, pour y attendre une caravane lorsqu'elles ont été attaquées par les voleurs. Si les aventuriers leur révèlent qu'eux-mêmes se rendent à Fakash, Jyaolina les suppliera de l'escorter ainsi que sa grand-mère, afin de leur éviter d'autres outrages.

Si les aventuriers sont assez grossiers pour demander de l'argent en échange de leur protection, elle leur offrira divers bijoux de jade, d'une valeur totale d'environ 100 GB. C'est d'ailleurs tout ce qu'elle et sa grand-mère possèdent.

JYAOLINA, Danseuse eshmirienne

FOR : 9 - CON : 12 - TAI : 8 - INT : 16 - POU : 15 - DEX : 16 - CHA : 18

Points de vie : 11

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Premiers soins 45 % ; Connaissance de la musique 68 % ; Connaissance des plantes 35 % ; Danse 88 % ; Chanter 75 % ; Artisanat (couture) 55 % ; Lire la Langue Commune 50 % ; Parler la Langue Commune 65 % ; Lire l'Eshmirien 83 % ; Parler l'Eshmirien 100 %.

Elle n'a aucun type d'attaque.

KAKATA, Diseuse de bonne aventure eshmirienne

FOR : 6 - CON : 5 - TAI : 6 - INT : 18 - POU : 18 - DEX : 9 - CHA : 10

Points de vie : 2

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Premiers soins 75 % ; Sentir 53 % ; Goûter 65 % ; Connaissance de la musique 65 % ; Connaissance des plantes 78 % ; Lire la Langue Commune 35 % ; Parler la Langue Commune 65 % ; Lire l'Eshmirien 83 % ; Parler l'Eshmirien 100 %.

Elle n'a aucun type d'attaque.

Le MJ devra fortement conseiller aux aventuriers d'accompagner Jyaolina et Kakata pendant au moins une nuit. S'ils ne le font pas, ils passeront à côté de précieux renseignements. Toutefois, s'il n'y a pas moyen de les persuader, tant pis pour eux et passez au chapitre suivant.

Si les aventuriers acceptent de voyager avec Jyaolina et Kakata, la vieille femme leur proposera une séance de voyance gratuite. Elle n'insistera pas s'ils refusent, mais elle réitérera sa proposition tous les soirs jusqu'à ce qu'ils acceptent ou qu'ils arrivent à Fakash. Si les aventuriers acceptent, Kakata prendra ses bouteilles de sables colorés et commencera à verser le sable sur un morceau de parchemin. Ensuite, elle brouillera le sable avec ses doigts en chantant une mélodie en eshmirien. Si un aventurier possède quelques notions de cette langue, il reconnaîtra des exhortations adressées à différentes créatures et propres à révéler le futur. Un sorcier ou un prêtre aura 50 % de chance d'identifier les noms de ces entités et devinera qu'il s'agit d'esprits. Les aventuriers verront les yeux de Kakata s'agrandir au fur et à mesure qu'elle lira dans le sable. « Une grande bataille approche. Des forces puissantes s'affrontent. Les dieux s'amusent et les rêves disent vrai. La vouivre d'argent veut se venger du Loup Blanc. Pions du jeu cosmique sans le savoir, sans le savoir... Mort, démons... La route est périlleuse! ».

Alors que la voix de Kakata s'amplifiera, Jyaolina poussera soudain un cri et se dressera, son corps se tordant sauvagement et ses yeux vitreux se révolteront. Elle se mettra à hurler, prenant tour à tour la voix de trois entités différentes. Sa voix sera par moments profonde, grondante et démoniaque (une entité du Chaos), l'instant d'après elle sera douce et chaude (une entité de la Loi) et pour finir, elle prendra les intonations d'un parent ou d'un compagnon disparu de l'un des aventuriers. Si l'un des personnages, que tous connaissent et aimaient, a trouvé la mort, le MJ utilisera sa voix. Sinon, il lui faudra inventer un parent ou une amante décédé. Par exemple, la voix d'un oncle mort de maladie et pour lequel un personnage avait beaucoup d'affection.

Jyaolina se mettra à parler :

La voix du Chaos : « Fuyez, fuyez, fuyez, limaces humaines. Ce n'est pas à vous qu'il revient de détruire le monde. »

La voix de la Loi : « Courage, courage, la puissance repose dans la médaille. »

La voix du compagnon mort : « A cette fin, vous êtes nés. Accomplissez votre destinée. »

Jyaolina passera d'une voix à l'autre de façon très déconcertante, répétant indéfiniment les phrases de plus en plus vite, jusqu'à ce que tout se mélange. Le MJ trouvera ici une bonne occasion de se livrer à un exercice de haute voltige alors qu'il racontera la prophétie. Si le MJ n'est pas encore assez schizoïde ou s'il est incapable de changer de voix à la vitesse de l'éclair, il pourra se contenter de narrer la façon dont la prophétie est proférée. Au moment où Jyaolina arrivera à un paroxysme de confusion, elle reprendra subitement sa propre voix et dira : « Fakash. L'urne pleine. Vautours Pourpres. Le Chien de Bronze. La hache s'abat. Sang! Tiktyra détient la Roue. La Mort! La Mort! Ginjada! Ginjada! ».

Le MJ devra s'assurer que les aventuriers ont tous compris que Jyaolina a repris sa voix normale pour proférer ces dernières paroles. Ses phrases sont, en fait, des indications portant sur des noms de personnes ou des lieux clés essentiels pour l'action à venir ; le MJ pourra en rajouter s'il le désire. Il faut que le mystère reste entier, mais que les aventuriers puissent progresser.

Rien ne pourra interrompre la prophétie, à moins d'assommer ou de tuer Jyaolina. Même si on la secoue violemment, elle ne pourra sortir de sa transe avant d'avoir tout raconté. Kakata sortira de son état second lorsque Jyaolina entrera en transe. Elle sera assez surprise, car, bien qu'elle-même possède le don de prophétie, c'est la première fois qu'elle le remarque chez sa petite-fille. Elle suppliera les aventuriers de ne pas toucher à la jeune fille avant que les esprits ne l'aient abandonné, bien qu'elle ne puisse les en empêcher.

Lorsqu'elle aura terminé, Jyaolina vacillera soudain et s'évanouira. En se réveillant, elle se rappellera avoir été plongée dans une totale obscurité tandis que trois paires d'yeux brillants la regardaient fixement. Elle ne se rappellera rien de ce qu'elle a dit.

A la fin de la séance, Kakata affolée, décidera de ne plus voyager avec les aventuriers. Elle pense qu'ils sont mêlés à des événements d'importance cosmique que ses dons de divination ne peuvent tirer au clair. Elle n'a aucun rôle à jouer dans leur destin. Elle donnera à l'un des aventuriers un talisman de pierre représentant un chien à deux têtes, placé sur une rune mystérieuse. Le talisman est attaché à une lanière de cuir que l'on porte autour du cou. Elle lui expliquera que c'est une protection contre la magie noire. Les aventuriers n'obtiendront ce talisman que s'ils ont entendu la prédiction. Kakata le porte habituellement autour du cou et elle connaît sa grande force magique. Elle leur dira que leur destinée est plus importante que la sienne, et qu'il est temps de transmettre le talisman.

Ce talisman ajoute 20 au POU d'un combattant s'il se défend contre les attaques de démons de Possession ou toute autre forme de magie noire affectant l'esprit (hypnose, confusion, soumission, terreur, etc.). Le talisman ne servira à rien d'autre et son pouvoir devra rester secret.

Après la prophétie et la transmission du talisman, Kakata et Jyaolina se dépêcheront de quitter les aventuriers. Si on les en empêche, elles essaieront de s'échapper à la première occasion. Les garder prisonnières n'apportera rien aux aventuriers.

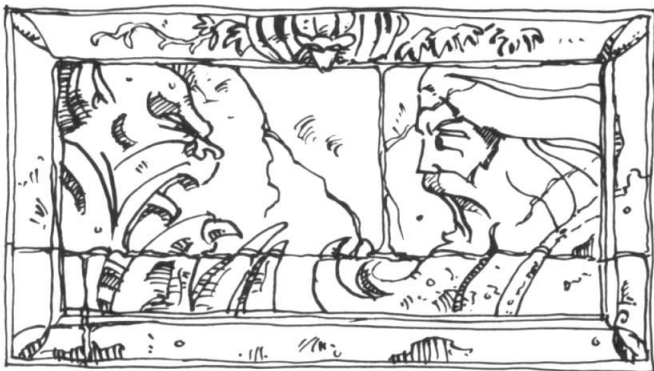
La prophétie émane des forces de l'Équilibre Cosmique, ce qui explique la présence des voix du Chaos, de la Loi et de l'Humanité. Elle est une source de renseignements, mais a aussi pour but de persuader les aventuriers du rôle qu'ils sont en train de jouer. C'est également un moyen de renforcer les paroles de Kolan Tal.

Kakata ne saura pas interpréter les rêves des aventuriers si ceux-ci le lui demandent. Une dernière indication : le cheval bigarré qui tire leur chariot est en fait un démon de Transport. Un sorcier eshmirien en a fait don à Kakata. Elle ne sait rien de sa véritable nature. Elle sait seulement qu'il est magique puisqu'il ne lui faut ni repos, ni nourriture et qu'aucun terrain ne le rebute. Si les aventuriers la questionnent, tout ce qu'elle pourra leur dire c'est qu'il s'agit d'un cadeau et d'une créature prodigieuse. Elle ne voudra ni le vendre ni le donner, mais on pourra le lui voler. Elle appelle l'animal, Gavalda. A la différence de la plupart des démons de Transport, celui-ci se déplace à la vitesse normale d'un cheval mais n'a jamais besoin de repos. Il ne sait pas parler.

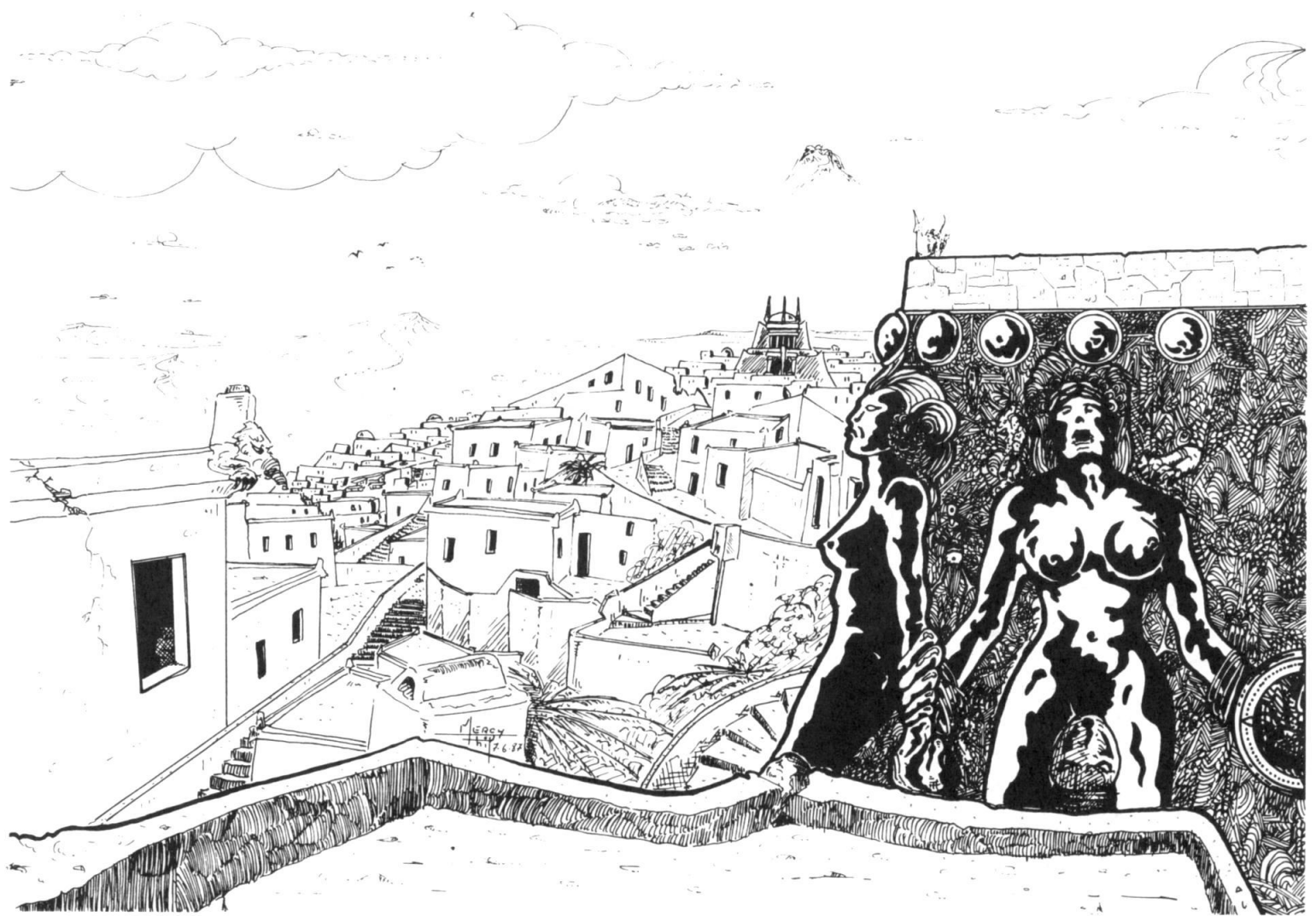
« GAVALDA » Yrgoral, Démon de Transport

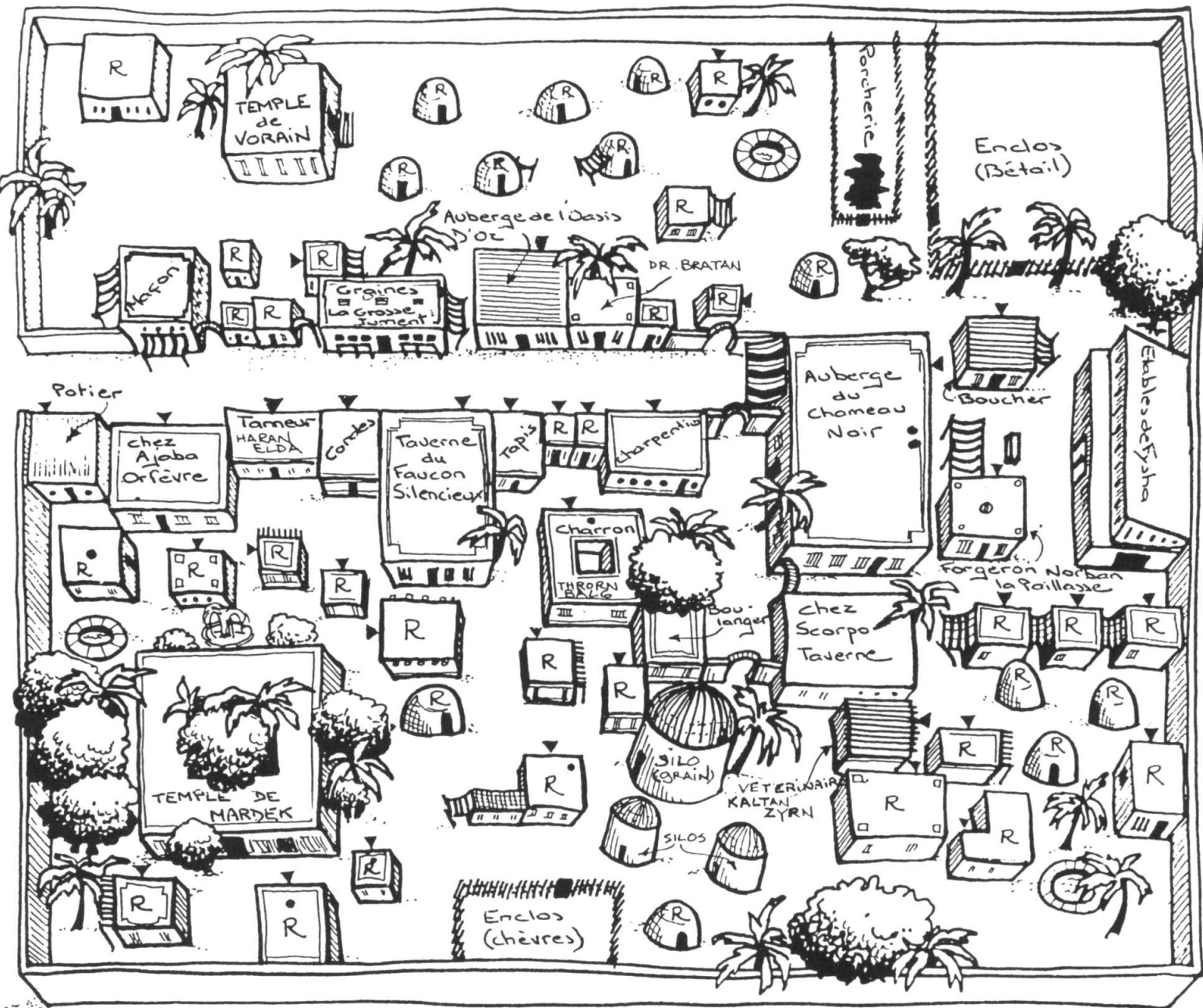
FOR : 30 - CON : 10 - TAI : 38 - INT : 3 - POU : 13 - DEX : 6 - CHA : 10

La prophétie entendue, les aventuriers pourront poursuivre leur route vers Fakash sans autres incidents.



IV. Où les aventuriers arrivent à Fakash et s'enfoncent dans le mystère.





FAKASH

1-1 = 3m R = RESIDENCE
 ▴ = PORTE

Fakash est une petite ville fortifiée, à l'orée du Désert des Larmes. La ville est entourée d'une série de puits, emplis d'eau fraîche et limpide. Les autres puits se trouvent dans la ville proprement dite. C'est une étape pour les caravanes traversant le Désert des Larmes en direction d'Eshmir. Depuis peu, les caravanes se font rares à Fakash car des rumeurs y circulent au sujet d'étranges disparitions. Ce sera au MJ de décider si les aventuriers, en route vers Fakash sont au courant de ces rumeurs. Celles-ci sont largement fondées comme la suite des événements va nous le révéler.

LA SITUATION A FAKASH

Il y a, à Fakash, un temple de Mardek, l'un des dieux de la Loi. Malheureusement, même si ce temple semble toujours consacré à Mardek, il est devenu le fief d'Alban Ishna, grand prêtre du Seigneur du Chaos, Hionhurn l'Exécuteur. Alban a massacré les prêtres de Mardek et transformé le niveau inférieur du temple, un ancien lac souterrain, en bastion de Hionhurn. En se servant de son démon, Gogona, lié à une amulette qu'il porte autour du cou, il a obligé les habitants de Fakash à se soumettre à l'horrible pouvoir de l'Exécuteur. Les malheureux sont trop effrayés pour résister et obéissent aveuglément aux ordres d'Alban Ishna. Alban a gardé intacte la façade du temple de Mardek et il préfère laisser les habitants soumis, accomplir ses sales besognes. Lui-même se tient à l'abri dans l'édifice et est protégé par les loyaux assassins de Hionhurn, les Vautours Pourpres, qui tiennent sous leur joug les habitants de la ville.

Gardiens du temple, les Vautours sillonnent la ville à la recherche de victimes étrangères à sacrifier à Hionhurn. Ils obligent alors les habitants à les capturer. C'est pourquoi les citoyens sont fort peu aimables avec les étrangers : ils espèrent ainsi vexer les voyageurs, qui quitteront la ville avant d'être capturés. Alban est également assisté de 9 prêtres inférieurs de Hionhurn et, bien sûr, de son démon familier. Lui et ses acolytes se déguisent en prêtres de Mardek lorsque des étrangers sont à Fakash. Ils se mêlent rarement à la population.

Même si la situation à Fakash ne concerne pas directement la quête des aventuriers, elle rend les choses beaucoup plus complexes du fait de cette atmosphère de terreur. Chunloom, que les aventuriers auraient du y rencontrer, a été la victime d'Alban Ishna et des prêtres du Chaos. Alban ne sait rien du coffret de jadis car, avant de se rendre à Fakash, Chunloom l'avait caché dans le désert, dans une caverne près de l'oasis de Ginjada. Alban a découvert une carte menant à la caverne, sur le corps sacrifié de Chunloom, et a envoyé trois de ses prêtres dans le désert pour vérifier ce dont il s'agit. Les prêtres ne sont pas encore de retour ; on apprendra pourquoi dans le chapitre suivant. Ils ont emporté avec eux la carte. Alban détient également l'autre moitié du médaillon que porte l'un des aventuriers. Il le garde dans ses appartements du temple. Si les aventuriers rencontrent Alban Ishna et si celui-ci voit leur médaillon ou en entend parler, il fera emprisonner sur l'heure celui qui le porte.

Si les aventuriers rencontrent les Vautours Pourpres, l'un ou plusieurs d'entre eux seront choisis comme victimes de sacrifice. Les Agents de la Loi seront automatiquement sélectionnés puis viennent les nobles, les sorciers et les prêtres. S'il n'y a aucun représentant de ces castes parmi les aventuriers, le personnage qui possède le charisme le plus élevé sera la première victime. En revanche, les serviteurs du Chaos, un prêtre d'Arioch par exemple, ne seront pas immolés et, si le MJ le désire, ces personnages pourront même être invités par les prêtres de Hionhurn à assister à un sacrifice, du moment qu'un de leurs compagnons n'y tient pas le rôle principal.

Les victimes désignées, seront encerclées pendant leur sommeil par six villageois au moins, puis assaillies, ligotées, baillonnées et livrées en cachette au temple. Les habitants de la cité sont très prudents ; ils agiront tard dans la nuit et lorsque leurs victimes seront isolées. Si les aventuriers ne passent pas la nuit à Fakash, ils ne seront pas attaqués. Si un personnage réussit un jet en Ecouter diminué de 25 %, il pourra entendre les kinapeurs s'approcher pendant son sommeil. Ceux-ci se serviront de gourdins, pour assommer leurs victimes sans les tuer. Si deux assaillants ou plus sont abattus par un personnage, le restant prendra la fuite. Après cet échec, les aventuriers auront alors beaucoup plus de facilités pour rencontrer les habitants et obtenir des renseignements. N'oubliez pas que les citoyens n'ont pas choisi le camp des mauvais de leur plein gré. Si l'enlèvement est un succès, on enfermera les aventuriers capturés dans une cellule au niveau inférieur du temple, où ils y attendront leur sacrifice. Le MJ devra considérer ces aventuriers hors jeu jusqu'à ce que leurs camarades viennent à leur secours ou quittent Fakash. Dans cette hypothèse, il faudra permettre aux prisonniers de mettre sur pied un plan d'évasion ce qui ne sera pas facile. Si l'évasion échoue, le ou les personnages seront sacrifiés. En fait, sans assistance magique, il est pratiquement impossible de s'échapper.

Les habitants affirmeront aux amis des victimes qu'ils ignorent tout de leur disparition. Ils prendront soin de nettoyer leur chambre et de libérer leur cheval pour faire croire à un départ précipité. Les aventuriers pourront bien sûr utiliser un démon de Savoir pour découvrir la vérité. S'ils n'en possèdent pas, il leur restera un dernier espoir. Plusieurs citoyens de Fakash sont à bout de nerfs et prêts à leur fournir des renseignements. Il s'agit de Kaltan Zyrn, un vétérinaire ; de Norban Strongmat, le forgeron ; de Haron Elda, un peaussier ; de Throrn Balg, le charron ; et du Docteur Bratan, le guérisseur. Si au cours de leur enquête les aventuriers s'adressent à l'un de ces personnages, celui-ci leur conseillera discrètement de faire des recherches du côté du temple de Vorain. Les échoppes de ces personnages figurent sur le plan de Fakash. L'un d'entre eux pourra même prendre l'initiative de laisser tomber un message aux pieds des aventuriers en les croisant. Les aventuriers pourront décider, par eux-mêmes, de se rendre au temple de Vorain mais s'ils préfèrent enquêter du côté du temple de Mardek, ils ne bénéficieront d'aucune assistance et les Vautours Pourpres seront aussitôt sur leurs gardes. Ceux-ci continueront d'ailleurs à surveiller de près les personnages jusqu'à ce qu'ils quittent la ville.

DANS L'ENCEINTE DE FAKASH

Lorsque les aventuriers pénétreront dans Fakash, ils seront frappés de voir à quel point leur présence trouble les habitants. A leur passage dans les rues poussiéreuses, les habitants les ignoreront délibérément, ou les observeront en cachant leurs enfants. S'ils s'adressent à un passant, ils n'obtiendront ni réponse, ni réaction. Cette attitude est, bien sûr, très surprenante dans une étape de caravane.

Les aventuriers pourront remarquer quelques Vautours Pourpres déambuler dans les rues de la ville. Ils seront sympathiques et s'intéresseront aux aventuriers. Ils leur demanderont poliment ce qu'ils viennent faire à Fakash et leur indiqueront une auberge (l'Oasis d'or) s'ils désirent rester pour la nuit. Si les aventuriers leur parlent de Chunloom, ils répondront qu'ils ne le connaissent pas. Il savent toutefois, qu'il y a des visiteurs eshmiriens arrivés depuis peu à Fakash, deux hommes et une femme qui semblent pratiquer une étrange religion. Les Eshmiriens sont descendus au Chameau Noir, une auberge de qualité inférieure.

Pour chaque heure passée dans les rues, les aventuriers auront 50 % de chance de rencontrer les Vautours. Ceux-ci portent des armures demi-plaques sur des tuniques et des pantalons écarlates. Ils n'ont pas de casques mais des turbans pour se protéger du soleil. Si on leur demande leur fonction, ils se diront être les gardiens du temple de Mardek. Ils se promènent par groupes de 2 ou 3 et portent des cimenterres et des boucliers. Si un aventurier réussit un jet sous Voir, il remarquera que la population cherche à éviter les Vautours et les regarde avec terreur ou haine. Personne, y compris les cinq braves, ne remettra en question leur titre de gardiens du temple, ni ne parlera d'eux aux aventuriers.

Les aventuriers, une fois à Fakash, se rendront probablement au Chateau Noir pour y rencontrer Chunloom. On leur dira qu'il n'y a personne répondant à ce nom à l'auberge. Des aventuriers eshmiriens sont arrivés le jour même, mais aucun d'entre eux ne s'appelle Chunloom. Ils sont d'ailleurs en train de dîner à l'auberge.

Si les aventuriers arrivent au Chateau Noir très tard dans la nuit, l'heure du dîner sera passée. L'aubergiste leur dira simplement que des Eshmiriens sont ici ; il donnera d'ailleurs le numéro de leur chambre en suggérant aux personnages de les rencontrer le lendemain matin.

Si les aventuriers désirent passer la nuit au Chateau Noir, l'aubergiste leur louera une chambre avec la plus grande réticence. Comme le reste de la population, il ne veut pas que des étrangers restent pour la nuit. Les aventuriers pourront se montrer fort surpris : ce n'est pas là le comportement habituel d'un aubergiste.

Il ne peut y avoir que deux aventuriers par chambre. Les aventuriers auront, toutefois, la possibilité de louer plusieurs chambres et de se cacher dans une seule mais ce ne sera pas très confortable. L'aubergiste leur demandera combien de temps ils comptent rester et exigera d'être payé d'avance. D'ailleurs, à Fakash, tout se paie d'avance.

Lorsque les aventuriers se seront rendus compte que Chunloom n'est pas au Chateau Noir, ils pourront fouiller la ville (c'est inutile puisque personne n'a entendu parler de lui), utiliser un démon de Savoir qui leur dira, si le jet est réussi, que Chunloom est mort, qui l'a tué et pourquoi, réfléchir sur les paroles de la prophétie de Jyolina (n'importe quel habitant a 75 % de chance de connaître l'Oasis de Ginjada et le Chien de Bronze), ou encore discuter avec les Eshmiriens.

Si les aventuriers décident de se rendre à l'Oasis de Ginjada, rendez-vous au chapitre suivant. S'ils désirent rencontrer les Eshmiriens, poursuivez votre lecture.

LES ESHMIRIENS

Deux hommes et une femme, originaires d'Eshmir sont actuellement à Fakash. Ils semblent être des pèlerins ou des moines d'un culte eshmirien. Vêtus de robes noir et or, ils portent chacun une calotte d'or décorée de noir. Les robes n'ont aucun ornement, mais tous les pèlerins ont un médaillon et un anneau, frappés d'un oiseau d'or baigné de flamme rouge sur fond noir. Ils racontent aux curieux qu'ils sont frères et sœur de l'Ordre de l'Oiseau de Feu : culte consacré à un dieu qui n'appartient ni au Chaos, ni à la Loi, et dont le symbole est le Phénix Doré.

Ils sont venus à Fakash pour y chercher un de leurs frères répondant au nom de Chunloom. Ils veulent l'avertir d'un péril mortel et le persuader de retourner à Eshmir pour se réfugier au sein de l'Ordre. En effet, Jagun Amska, un infâme sorcier prétend que Chunloom lui a dérobé un objet de grande puissance. Les Eshmiriens ne savent rien de ce forfait, mais ils reconnaissent l'existence d'une haine mortelle entre leur Ordre et Amska. Pour cette raison, eux-mêmes et l'Ordre soutiendront Chunloom contre Amska ; qu'il ait ou non commis ce vol.

Les aventuriers obtiendront ces renseignements en questionnant directement les Eshmiriens, ou en mentionnant le nom de Chunloom en leur présence ; auquel cas les Eshmiriens ne manqueront pas de s'adresser à eux. Il en sera de même si les Eshmiriens remarquent le demi-médaille qui a été remis aux personnages par Kolan Tal. Le MJ devra, donc, savoir où est ce médaillon.



En réalité, les Eshmiriens ne sont pas des moines, mais des assassins. Ils forment une triade de choc de trois personnes, appartenant à la société de l'Anguille Blanche, une association de tueurs d'Eshmir. Ils ont été recrutés par Jagun Amska pour trouver et exécuter Chunloom et lui rapporter la roue de Sadric IX. Dès qu'ils auront fait le lien entre Chunloom et les aventuriers, ils épieront ces derniers comme des faucons. Leur objectif premier étant la Roue, ils suivront les aventuriers s'ils pensent que ceux-ci peuvent les y conduire. Ils pensaient également que Chunloom serait au Chateau Noir et ils se demandent bien ce qui a pu lui arriver. Ils pourront épargner aux aventuriers des démarches inutiles en les avertissant que personne en ville n'a vu Chunloom. Tout comme les aventuriers, ils sont conscients d'une situation anormale à Fakash et du comportement bizarre de ses habitants. Ils ne savent rien de précis, mais n'hésiteront pas à s'allier aux aventuriers contre les prêtres de Hionhurn s'ils pensent ainsi découvrir Chunloom ou la Roue. Ils n'assassineront pas délibérément les aventuriers car ce n'est pas pour cela qu'on les a payés, mais ils se défendront si nécessaire. Si les aventuriers les mènent à la Roue, ils tenteront, dans l'ordre, de tuer les aventuriers ou de les neutraliser, puis de s'emparer de la Roue.

Si les aventuriers ne découvrent pas ce qui se passe à Fakash, le MJ pourra décider que la triade effectuera sa propre enquête et renseignera les aventuriers. Ils pourront ainsi informer les personnages du lieu de détention d'un de leurs camarades. Ils n'empêcheront pas les habitants de faire des prisonniers, mais pourront se joindre à une expédition de délivrance s'ils pensent que tel est leur intérêt.

Le chef de la triade s'appelle Tagan Yo. Ses assistants sont Yunwerm d'Elxher et Sezena de Phum, une jolie femme aux yeux noirs, très persuasive.

Tout personnage originaire d'Eshmir pourra tenter un jet d'INT. S'il réussit un jet sous 5 × INT, il connaîtra l'existence d'un Ordre de l'Oiseau de Feu. Il aura droit alors à un second jet sous l'INT. S'il réussit, le nom de Jagun Amska et sa nature de puissant sorcier ne lui seront pas inconnus. Les aventuriers ne sachant rien de Chunloom, ni du rôle de Jagun Amska, ces informations seront, pour eux, une surprise totale. Il est vraisemblable que les aventuriers s'entendent à l'amiable avec la triade.

TAGAN YO, Assassin d'Eshmir

FOR : 13 - **CON :** 15 - **TAI :** 9 - **INT :** 15 - **POU :** 20 - **DEX :** 16 - **CHA :** 14

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1, cuir et rembourrage

COMPÉTENCES : Eviter 62 % ; Ecouter 84 % ; Voir 57 % ; Se cacher 76 % ; Déplacement silencieux 65 % ; Chevaucher 53 % ; Connaissance des poisons 45 % ; Crocheter 62 % ; Embuscade 75 % ; Se déguiser 95 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Epées courtes (2)	73 %	73 %	1D6 + 1
Arc	65 %	—	1D8 + 1
Coup de poing (gantelets de bronze)	59 %	65 %	1D6

NOTE : Tagan Yo combat avec une épée courte dans chaque main. A la main gauche, il porte un anneau auquel est lié un élémentaire du feu. Il peut l'utiliser directement ou enflammer une de ses épées courtes. Dans sa longue robe, il cache trois bombes à gaz de Morphée.

Ce sont de petits globes de cristal remplis d'un gaz soporifique de force 16. Si le globe est brisé, il s'en échappe une sphère de gaz de six mètres de diamètre. Toute personne située à l'intérieur de ce rayon d'action devra résister au sommeil en effectuant un jet CON contre puissance du gaz sur le Tableau de Résistance. L'échec entraînera un sommeil de 1D10 + 10 minutes. Le gaz pénètre par la peau et n'a pas besoin d'être inhalé. Le nuage en lui-même se dissipe rapidement (1D6 rounds de mêlée).

YUNVERM D'ELWHER, Assassin d'Eshmir

FOR : 17 - **CON :** 16 - **TAI :** 13 - **INT :** 12 - **POU :** 13 - **DEX :** 13 - **CHA :** 10

Points de vie : 17

Armure : 1D6 - 1 cuir et rembourrage

COMPÉTENCES : Eviter 50 % ; Ecouter 60 % ; Voir 68 % ; Se cacher 65 % ; Déplacement silencieux 60 % ; Chevaucher 33 % ; Connaissance des poisons 35 % ; Embuscade 70 % ; Se déguiser 70 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Lance longue	61 %	62 %	1D10 + 1 + 1D6
Hache de lancer	54 %	48 %	1D8 + 2 + 1D4
Dagues (2)	40 %	38 %	1D4 + 2 + 1D6
Coup de poing (gantelets de bronze)	39 %	35 %	1D6 + 1D6

SEZENA DE PHUM, Assassin d'Eshmir

FOR : 15 - **CON :** 12 - **TAI :** 8 - **INT :** 14 - **POU :** 10 - **DEX :** 17 - **CHA :** 16

Points de vie : 11

Armure : 1D8 - 1, cuir et rembourrage

COMPÉTENCES : Eviter 38 % ; Ecouter 65 % ; Voir 78 % ; Se cacher 70 % ; Déplacement silencieux 75 % ; Chevaucher 63 % ; Connaissance des poisons 40 % ; Embuscade 65 % ; Se déguiser 85 % ; Couper les bourses 46 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Fléchettes (10)	60 %	—	1D3
Masse légère	50 %	49 %	1D6 + 2
Coup de poing (gantelets de bronze)	40 %	35 %	1D6

NOTE : Elle porte une fiole qui contient 10 doses d'un poison de force 10, nommé « Danse de la Mouche ». Elle y trempe toujours ses fléchettes. Si la victime ne résiste pas au poison, ses muscles se tétaniseront et elle se tordra au sol, telle une mouche à l'agonie pendant 1D10 + 5 minutes. De plus, la victime perdra 1D6 points de vie. En résistant au poison, on ne subira que la perte d'1D6 points de vie qui s'ajouteront à la blessure occasionnée par la fléchette. La bague de Sezena contient une aiguille empoisonnée à l'opia, un poison de force 13. Si la victime ne résiste pas au poison, elle deviendra aveugle en un round 1D10 + 10 rounds plus tard, sa vision se rétablira.

LE TEMPLE DE VORAIN

Outre le temple de Mardek, la ville de Fakash possède un temple plus petit, dédié à Vorain le Bâtitteur, un dieu de la Loi. C'est le dieu protecteur de l'Architecture et du Bâtiment. Il a appris à l'humanité à construire les temples de la Loi et à établir des structures solides et droites. Le temple de Vorain semble fermé. Portes et fenêtres murées, il semble complètement désert. Les habitants prétendent que le prêtre qui s'y trouve est devenu fou et qu'il en a lui-même muré les ouvertures. Ils avertiront les aventuriers du danger qu'il y a à s'entretenir avec lui car il est très vieux et atteint d'hallucinations.

Les cinq habitants courageux qui enverront les aventuriers au temple, ne leur tiendront évidemment pas ce genre de discours.

Si les Vautours Pourpres voient les aventuriers s'approcher du temple de Vorain, ils leur en déconseilleront l'entrée avec les mêmes arguments que les habitants. Ils ne s'opposeront pas physiquement à leur démarche mais ne relâcheront plus leur surveillance si les aventuriers parviennent à s'entretenir avec le prêtre. Il y a 50 % de chances qu'il y ait des Vautours dans le secteur à l'arrivée des aventuriers.

Pour voir le prêtre, il faudra que les aventuriers frappent longuement aux portes et appellent jusqu'à ce que Alden Karstellan apparaisse. Il les observera à travers un judas avec un mélange de crainte et de mépris : « Passez votre chemin, ou je ferai fondre sur vous le courroux légitime du Bâtitteur. »

Après ce petit discours, Alden s'apprêtera à claquer la porte du judas. Il faudra que les aventuriers lui expliquent qu'ils doivent s'entretenir avec sa personne et qu'ils ne sont pas des mignons du Chaos. On pourra tenter des jets en Persuader. Si les aventuriers sont arrivés au temple sur l'instigation de l'un des habitants, le fait de mentionner son nom augmentera leurs chances de succès de 25 %. Si l'un des aventuriers est un Agent ou un prêtre du Chaos, inutile de tenter quoi que ce soit.

En cas d'échec, les aventuriers pourront tenter une nouvelle fois leur chance mais Alden ne se montrera plus pendant une heure ; il leur faudra donc s'armer de patience. Visiblement fou, le prêtre a l'air d'être un vieil excité. Si les aventuriers parviennent à s'introduire dans le temple, Alden les fera asseoir et leur tiendra ce petit discours. A l'évidence, il a l'habitude de faire des sermons : « En vérité, je vous le dis, Fakash est maudite et livrée aux hordes du Chaos. Vous les avez vus ces tueurs en uniforme rouge, à l'affût dans notre ville. Oui, eux et ce prêtre infâme qui les mène. Ils servent les Seigneurs du Chaos, et n'ont pour seuls plaisirs que le sang et la mort. Malheur à nous, malheur ! Si l'âge ne m'accablait, je déchainerais sur eux la puissance de Vorain et je détruirais ce temple qu'ils ont profané. Mais c'est à peine si je peux me soustraire aux entreprises de leurs démons. Je n'ose quitter l'abri de ce saint lieu. La violence est leur unique raison d'être, et hormis une poignée de résistants, tous s'inclinent devant leur volonté. Quelle honte pour nous tous d'accepter de voir cette ville, autrefois heureuse dans la lumière, s'empresse de satisfaire aujourd'hui les ordres iniques du Chaos. En vérité, bon nombre d'étrangers sont tombés entre leurs mains et chacun de ces meurtres odieux est une nouvelle tache à l'honneur de Fakash. J'implore Vorain de nous porter secours, mais il ne m'exauce pas. Peut-être suis-je trop faible, trop timoré. Peut-être la malédiction est-elle trop puissante, la honte inexpiable. Pourtant, si quelques-uns me prêtaient main forte, j'irais moi-même aux portes du temple du Chaos pour mettre un terme à toute cette folie. Mais ils craignent le démon... Qui le leur reprocherait ? ».

Evidemment, s'ils le désirent, les aventuriers pourront offrir leur aide à Alden contre les forces du Chaos. Inutile de poser d'autres questions à ce dernier, il a dit à peu près tout ce qu'il savait. Il n'a pas idée du nombre de Vautours ou d'adorateurs du Chaos dans la ville. Il sait seulement qu'Alban Ishna est le prêtre d'un seigneur du Chaos et que c'est sous ses ordres que les habitants de la ville s'emparent d'étrangers destinés à finir sur l'autel des sacrifices. Sans pouvoir le prouver, il suppose que Chunloom et leur compagnon, si l'un des aventuriers a été capturé, sont victimes d'Ishna. Il ne sait rien de ce qui se passe au niveau inférieur du temple. Ces ennuis ont commencé il y a quelques mois seulement, mais s'ils devaient s'éterniser, Fakash serait une ville condamnée. Jusqu'à ce jour, son temple a été épargné, sans doute grâce à ses prières et à la protection de Vorain. Si les aventuriers sont d'accord pour prendre d'assaut le temple, Alden se mettra à leur service et convoquera les cinq habitants de la ville, assez braves pour défier le Chaos.

Un passage secret relie le temple de Vorain à un puits situé à l'est de l'édifice religieux (voir le plan de Fakash). On peut utiliser ce passage pour organiser des rencontres secrètes à l'intérieur du temple. Alden dira également aux aventuriers de faire attention aux Vautours Pourpres, surtout lorsqu'ils utiliseront le passage secret. Alden rédigera alors cinq lettres destinées aux cinq résistants. Aux aventuriers de leur porter ces missives et d'obtenir leur soutien. Le temple de Vorain pourra servir de lieu de conspiration mais les aventuriers auront peut-être une meilleure idée. Quoi qu'il en soit, ils ne rencontreront pas trop d'opposition de la part des habitants.

Les aventuriers pourront également penser qu'Alden est complètement dément. Le MJ devra d'ailleurs jouer le rôle d'Alden de façon à le suggérer. Les personnages peuvent également n'avoir aucune envie de se battre contre des prêtres du Chaos.

Le MJ ne devra pas les forcer à libérer Fakash mais il est vraisemblable que des Agents de la Loi ne laisseront jamais passer une telle occasion.

Si les aventuriers ne veulent pas aider le vieux prêtre, celui-ci les priera de quitter Fakash avant qu'ils ne deviennent, à leur tour, des victimes. Les habitants qui participeront au soulèvement auront très peur, tout particulièrement du démon, et ne prendront aucune initiative. Alden, quant à lui, sera prêt à aller jusqu'au bout, mais son grand âge limite son efficacité au combat.

HABITANTS DE FAKASH

ALDEN KARSTELLAN, Prête de Vorain, Ilmiorien

FOR : 8 - **CON :** 4 - **TAI :** 9 - **INT :** 14 - **POU :** 12 - **DEX :** 8 - **CHA :** 9

Points de vie : 4

Armure : 1D8—1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 31 % ; Sauter 12 % ; Ecouter 36 % ; Voir 30 % ; Se cacher 45 % ; Déplacement silencieux 43 % ; Connaissance des plantes 61 % ; Persuader 42 % ; Premiers soins 61 % ; Crédit 42 % ; Lire la Langue Commune 100 % ; Parler la Langue Commune 100 % ; Lire le Bas Melnibonéen 63 % ; Parle le Bas Melnibonéen 35 % ; Lire le Haut Melnibonéen 61 % ; Parler le Haut Melnibonéen 55 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Masse légère	32 %	49 %	1D6 + 2
Targe	35 %	33 %	1D6

NORBAN LA PAILLASSE, Forgeron, Argimilien

FOR : 13 - **CON :** 13 - **TAI :** 13 - **INT :** 12 - **POU :** 8 - **DEX :** 19 - **CHA :** 14

Points de vie : 14

Armure : 1D8—1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 64 % ; Sauter 35 % ; Ecouter 28 % ; Voir 54 % ; Se cacher 15 % ; Déplacement silencieux 53 % ; Artisanat (maréchalerie) 85 % ; Artisanat (fabrication d'armes) 48 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Hache de bataille	70 %	71 %	1D8 + 2 + 1D6
Marteau de forgeron	78 %	55 %	1D6 + 2 + 1D6

THORRN BALG, Charron, Ilmiorien

FOR : 17 - **CON :** 9 - **TAI :** 13 - **INT :** 8 - **POU :** 5 - **DEX :** 8 - **CHA :** 6

Points de vie : 10

Armure : 1D8—1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 24 % ; Ecouter 26 % ; Voir 20 % ; Se cacher 15 % ; Déplacement silencieux 33 % ; Artisanat (charronnage) 65 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée large	56 %	51 %	1D8 + 1 + 1D6

KALTAN ZYRN, Vétérinaire, Ilmiorien

FOR : 18 - **CON :** 16 - **TAI :** 14 - **INT :** 16 - **POU :** 17 - **DEX :** 16 - **CHA :** 14

Points de vie : 18

Armure : 1D10—1 à lamelles

COMPÉTENCES : Eviter 74 % ; Sauter 52 % ; Ecouter 68 % ; Voir 65 % ; Déplacement silencieux 63 % ; Se cacher 75 % ; Chevaucher 83 % ; Artisanat (vétérinaire) 98 % ; Cartographie 58 % ; Connaissance des plantes 70 % ; Evaluer un trésor 88 % ; Premiers soins 65 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Epée large	85 %	83 %	1D8 + 1 1D6
Epée courte	75 %	85 %	1D6 + 1 + 1D6
Dague	66 %	70 %	1D4 + 2 + 1D6

HARON ELDA, Peaussier, Originaire du Désert des Larmes

FOR : 11 - **CON :** 8 - **TAI :** 8 - **INT :** 12 - **POU :** 12 - **DEX :** 7 - **CHA :** 8

Points de vie : 7

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 24 % ; Ecouter 38 % ; Voir 25 % ; Se cacher 35 % ; Déplacement silencieux 36 % ; Chevaucher 53 % ; Artisanat (tanneur) 65 % ; Artisanat (cordonnerie) 45 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Dague	27 %	29 %	1D4 + 2

DOCTEUR TRIGO BRATAN, Pot de colle, Ilmiorien

FOR : 10 - **CON :** 12 - **TAI :** 11 - **INT :** 15 - **POU :** 10 - **DEX :** 12 - **CHA :** 13

Points de vie : 12

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 42 % ; Ecouter 58 % ; Voir 65 % ; Se cacher 21 % ; Déplacement silencieux 25 % ; Chevaucher 43 % ; Artisanat (médication) 63 % ; Connaissance des plantes 35 % ; Connaissance des poisons 45 % ; Premiers soins 75 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Dague	36 %	19 %	1D4 + 2

LE TEMPLE DE MARDEK

Mardek est un dieu de la Loi. On l'appelle également l'Urne Pleine, et son domaine est l'eau, tout particulièrement l'eau douce. Mardek préside à la pluie, à la purification des lacs et des rivières et au bon écoulement de leurs eaux. C'est un allié naturel de Straasha. Son symbole est l'urne et on le représente habituellement sous les traits d'un homme robuste, dans la force de l'âge et à l'ondoyante barbe bleue, versant de l'eau d'une urne. Mardek était un dieu très apprécié à Fakash, ville située au beau milieu du désert. C'est lui qui apprit aux premiers habitants à creuser les puits qui furent à l'origine de leur prospérité. S'ils réussissaient à se débarrasser des mignons du Chaos, les habitants éliraient immédiatement un nouveau prêtre, qui serait responsable du temple de Mardek. Même si quelques-uns d'entre eux s'obstinent à aller prier Mardek dans le temple, la plupart des citoyens évident de s'y rendre.

Les aventuriers ont toute liberté quant à l'établissement de leur plan d'attaque du temple. Le MJ devra simplement se rappeler que :

1. Toutes les nuits, des sacrifices à Hionhurn se déroulent au niveau inférieur du temple. Ces sacrifices, qui débutent à minuit, se poursuivent pendant plusieurs heures. Pendant l'office, tous les prêtres de Hionhurn et la plupart des Vautours Pourpres se tiennent au niveau inférieur du temple. Deux Vautours sont toujours postés en garde à l'entrée principale du temple, et deux autres à l'entrée du niveau inférieur.

Alban Ishna et les autres prêtres accomplissent les sacrifices à l'aide d'une hache consacrée. Celui qui interromprait un sacrifice serait aussitôt mis en pièces par les serviteurs de Hionhurn.

Les Vautours de garde ne sont pas là pour combattre mais pour avertir leurs comparses de la présence d'un intrus. Si les aventuriers se lancent à l'assaut du temple, ils se précipiteront dans les appartements d'Alban Ishna, verrouilleront la porte et descendront au niveau inférieur par une trappe située derrière le bureau d'Ishna. Tous les Vautours Pourpres contre-attaqueront alors en utilisant cette même trappe.

LE TEMPLE DE MARDEK

ECHELLE

1 = 3m

... BARREAUX
○ TORCHERE

RISEAU

PORTE

FENETRE

PORTE SECRETE

BANC

PORTE DU PIEGE

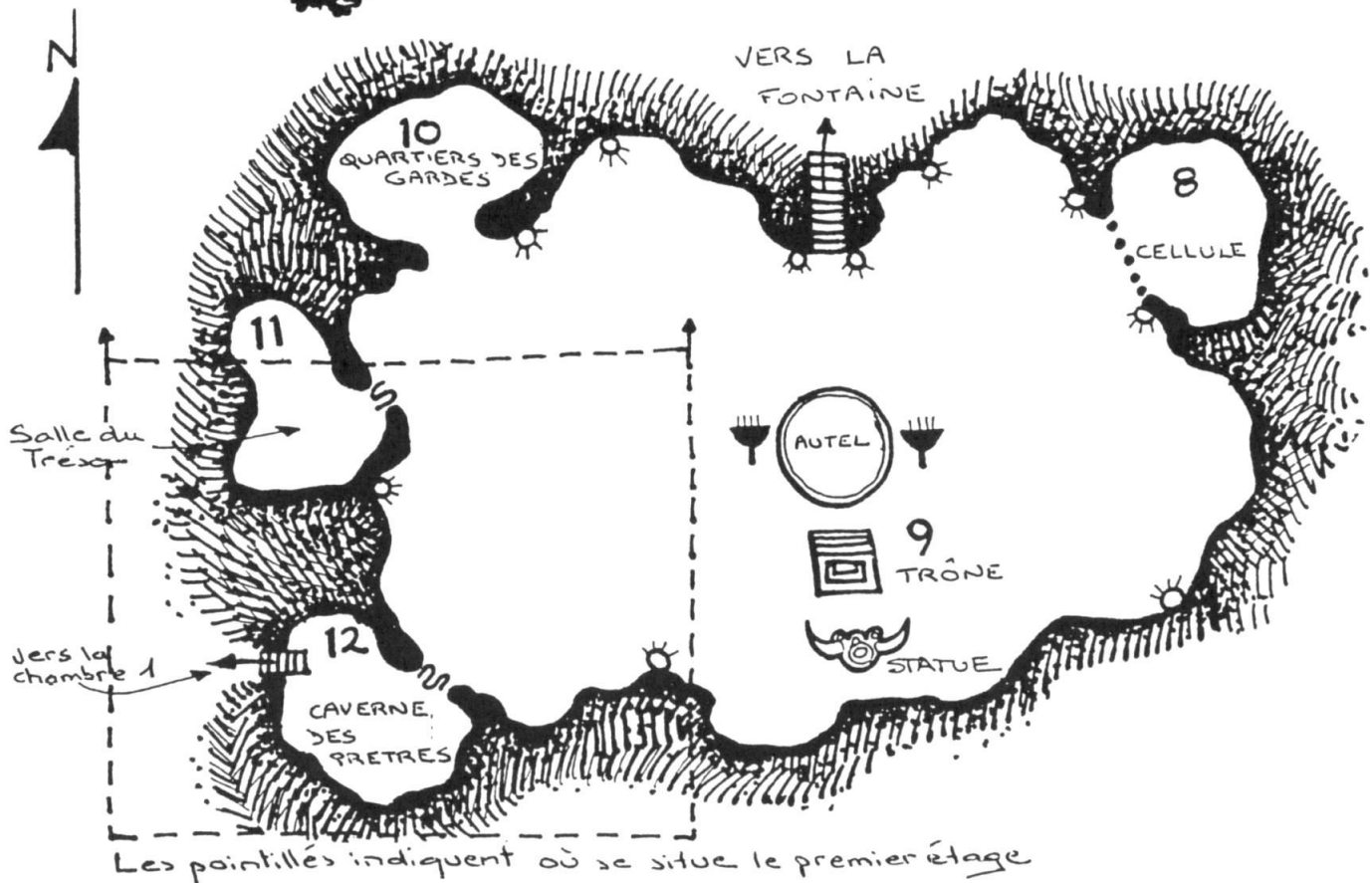
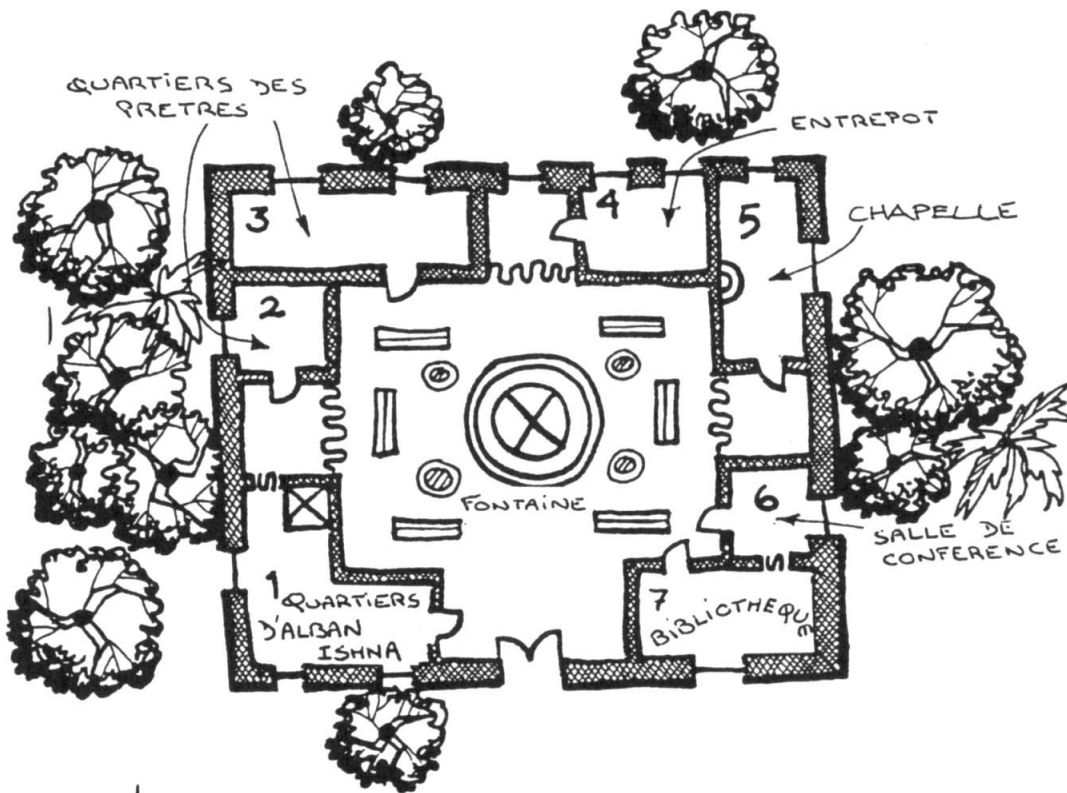
BRASERO

ARBRE

ESCALIER

STATUE

GRANDS SACS
PLANTES D'ARBRES



2. Si les aventuriers décident d'attaquer le temple alors qu'il ne s'y pratique aucun sacrifice, seuls deux Vautours seront de garde à l'entrée principale et un petit groupe de 1D4 personnes patrouillera dans le temple. Les autres Vautours sont en ville, mais ils reviendront à toute vitesse si l'alarme est donnée. La ville de Fakash est suffisamment petite pour qu'on puisse entendre la rumeur d'une attaque d'où qu'on soit.

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à un sacrifice, les prêtres et Ishna restent au niveau supérieur, dispersés dans toutes les pièces. En cas d'attaque, ils se mêleront au combat. Le temple fonctionne dans la journée comme un temple normal de la Loi, on peut donc y entrer sans difficulté. Cependant, les dévôts sont étroitement surveillés par les Vautours de garde et par un ou deux prêtres. Si les personnages ont éveillé les soupçons et feignent de vouloir prier dans le temple, on les fera surveiller par un groupe renforcé de gardes et de prêtres. Il n'y aura pas d'esclandre mais les aventuriers se sentiront un peu à l'étroit. Après 23 heures, les portes du temple sont fermées et barricadées. On ne peut plus y entrer jusqu'au matin suivant. Les Vautours Pourpres répondent à ceux qui frappent aux portes, mais ne laissent entrer personne. Les fenêtres du temple sont également fermées et barricadées toute la nuit.

3. Si l'attaque a lieu dans la journée, l'objectif d'Ishna sera de tuer les envahisseurs ou de les capturer pour les sacrifier. Mais si les événements tournent en sa défaveur, il se réfugiera au niveau inférieur avec les gardes et les prêtres qui parviendront à le suivre. C'est là qu'il libérera son démon de Combat, Gogona, et le lâchera sur les envahisseurs. Il peut également le faire au niveau supérieur, mais ce n'est pas sa tactique préférée. Si la bataille tourne vraiment à son désavantage, et ce, malgré les efforts de Gogona, Iban Ishna jouera son va tout. Il pulvérisera la statue de verre qui se trouve au niveau inférieur et libérera l'infâme matière du Chaos sur ses ennemis. Alban peut également ouvrir la porte secrète dissimulée dans la fontaine pour piéger une partie de ses assaillants dans les escaliers (voir description du temple). Si Ishna est capturé, il ne sera pas très difficile de le faire parler de Chunloom. Il appartient au Chaos, mais cela ne l'empêche pas de tenir à la vie. En fait, il dira que Chunloom était une victime idéale pour un sacrifice et qu'il possédait une carte de l'Oasis de Ginja, il avouera également qu'il y a envoyé trois prêtres en reconnaissance mais qu'ils ne sont pas encore revenus. Il sait également que Chunloom portait la moitié du médaillon et il en indiquera la cachette dans ses appartements aux aventuriers.

4. Les fidèles ou les Agents de la Loi ont toujours été choqués par le laisser-aller qui règne dans le temple de Mardek. Certaines personnes trouvent, d'ailleurs, que « ces prêtres de la Loi ont un drôle de comportement. » Si les aventuriers connaissent le fin mot de l'histoire, le MJ ne sera pas obligé de spécifier ce point.

5. Si les aventuriers parviennent à mettre un terme au règne de la terreur à Fakash, les habitants reconnaissant les traiteront en héros (ce qu'ils sont!). Ils avoueront sans crainte ce qu'il est advenu de Chunloom, mais éluderont le fait que trois des neuf prêtres d'Alban Ishna ont été envoyés dans le Désert des Larmes en direction de l'Oasis de Ginja.

6. Le MJ devra s'assurer que les aventuriers ont au moins une preuve du lien qui existe entre le temple de Mardek, ses prêtres et Chunloom. S'ils attaquent le temple, ils devront découvrir le médaillon dans les appartements d'Ishna, ou entendre parler de Chunloom par Ishna ou les habitants. Si l'assaut des aventuriers échoue, ils seront probablement tous tués. Toutefois, si l'un d'entre eux s'en sort, c'est au MJ de décider quel sera son destin. Souvenez-vous qu'Alban Ishna tient par-dessus tout au secret de son installation. Il ne reculera devant rien pour supprimer toute personne qui connaît la vérité et il ira même jusqu'à implorer l'aide de Hionhurn.

7. Puisque le temple est maintenant un bastion du Chaos, toute tentative qu'effectuera un serviteur de la Loi en vue de contacter l'un de ses dieux sera réduite de 25 %. On pourra, en revanche, y invoquer normalement les démons ; les invocations d'élémentaires seront, elles, réduites de 10 %. Les élémentaires liés à des objets ne posent, toutefois, aucun problème.

LE TEMPLE DE MARDEK : NIVEAU SUPÉRIEUR

EXTÉRIEUR : C'est une construction symétrique de pierre bleue. Tout est propre et net. Deux grandes portes à double vantail en permettent l'accès ; un grand nombre de fenêtres sont ornées de vitraux bleus qui baignent le temple d'une douce lumière aquatique lorsque le soleil les traverse. Ces fenêtres sont maintenant toutes équipées de volets de fer. Les doubles portes peuvent également être barricadées de l'intérieur. Un judas percé dans la porte de gauche, permet d'observer les visiteurs. Pendant la journée, ces portes sont ouvertes afin de conférer au lieu une impression de sérénité.

LE SANCTUAIRE : La double porte du temple donne sur une grande esplanade, au milieu de laquelle se dresse la statue de Mardek, haute de 2,70 mètres et située au centre d'un bassin.

Un trou, au pied de la statue, indique qu'il s'agit d'une ancienne fontaine. En des temps meilleurs, elle était alimentée par le lac souterrain. Des bancs de pierre entourent la statue. Des alcôves, fermées par des tentures, se trouvent au nord, à l'est et à l'ouest du sanctuaire.

1. Les appartements d'Alban Ishna. Ils ont une allure parfaitement respectable : on y trouve des étagères, un lit, un petit foyer et des torchères de bronze fichées dans les murs. Dans le coin nord-est, une table et une chaise servent de bureau. Sous la table, une trappe dissimulée permet d'accéder à un étroit escalier en spirale, menant au niveau inférieur. La poignée de cette trappe est cachée sous une dalle du sol. Il faudra réussir des jets en Chercher distincts pour trouver et la trappe et la poignée. On peut verrouiller la trappe par en-dessous. La moitié du médaillon volée à Chunloom est visible sur le bureau. Bien entendu, Ishna ne racontera pas volontairement comment il se l'est procurée.

Dans le mur nord, près de la trappe, une porte dérobée permet l'accès à l'alcôve qui se trouve à côté de cette pièce. On l'ouvre en poussant une des torchères fixée dans le mur. Une poignée permet d'ouvrir la seconde porte qui donne accès aux quartiers d'Ishnan. On peut barricader la porte secrète de l'intérieur ; elle est en bois épais bardé de fer.

2. Les appartements des prêtres Nardo Goren et Phinian Sav. Ils sont complètement dépourvus d'intérêt. Ces deux prêtres sont les commandants en second du temple.

3. Les appartements des prêtres inférieurs. Ils ne contiennent rien d'autre qu'une série de bas-flancs. 9 prêtres pourraient y vivre mais 6 personnes seulement vivent dans cette pièce. Il n'y a rien d'intéressant à signaler, hormis les vêtements et objets personnels des prêtres.

4. La réserve. Elle contient les vêtements sacerdotaux, les cierges, les huiles saintes, la nourriture, etc., rien de bien intéressant.

5. La chapelle. Il s'agit d'une chapelle privée, contenant une petite statue de Mardek. Elle était destinée au culte privé des prêtres et n'est naturellement plus utilisée maintenant.

6. Salle de conférence. Elle contient une grande table et plusieurs chaises. Il y a une porte secrète dans le mur sud, que l'on peut ouvrir en poussant une torchère fixée au mur, à côté de la porte.

7. Bibliothèque. Cette chambre d'étude est remplie de livres sur Mardek et les Seigneurs de la Loi. Elle ne présente aucun intérêt, sauf pour les érudits de la Loi. La porte dissimulée, donnant sur la salle de conférence, peut également être ouverte de ce côté en appuyant à nouveau sur une torchère.

TEMPLE DE MARDEK : NIVEAU INFÉRIEUR

L'ESCALIER : L'accès principal au niveau inférieur est situé sous la statue de Mardek. En tournant légèrement vers la droite l'urne tenue par la statue, on fait pivoter toute la fontaine vers le nord, dévoilant ainsi une cage d'escalier.

L'escalier en colimaçon, descend pendant 60 mètres, jusqu'au niveau inférieur. Cet escalier est piégé ; un premier piège se situe à 15 mètres en-dessous du niveau de la terre, un second à 30 mètres et un troisième à 45 mètres. L'escalier est large de 3 mètres. Les pièges seront découverts dans l'ordre suivant :

A. Une marche s'enfoncera sous les pieds d'un aventurier. Aussitôt la marche située devant lui basculera et 5 pieux en jailliront, pointés dans sa direction. Chaque épieu occasionnera 3D6 points de dégâts à toute personne restée sur la marche piégée. Ils sont espacés de 60 centimètres. Tout aventurier qui réussira un jet sous $2 \times \text{POU}$ sera épargné. De plus, un jet sous Voir réussi permettra de remarquer la charnière fixée à la marche en contrebas avant que le piège ne fonctionne.

B. Ce piège consiste en un câble soigneusement dissimulé par des toiles d'araignées et de la poussière. Un jet réussi sous Voir – 25 % est nécessaire pour le remarquer. Seuls les personnages qui chemineront en tête pourront effectuer ce jet.

Si l'on se prend les pieds dans ce câble, un nuage de gaz s'abat du plafond en remplissant 9 mètres de couloir. Il s'agit de *luptak*, un gaz neuro-toxique. Un jet de résistance sous $1 \times \text{CON}$ sera nécessaire pour y résister. En cas d'échec, la DEX du personnage sera diminuée de 5D6 pendant 6D6 minutes. Toute personne qui aura résisté au poison, y sera définitivement immunisée et n'aura plus besoin d'effectuer un jet de résistance dans le futur. Si la DEX du personnage tombe à zéro, celui-ci restera complètement paralysé pendant la durée de temps imparti. Une chute dans les escaliers est, en ce cas, plus que concevable.

C. Cette partie de l'escalier est en trompe-l'œil. Il est en parchemin imitant la pierre. Il recouvre un puits de 3 mètres dans lequel est tapi un démon de combat au service d'Alban Ishna. Il passera à l'attaque dès qu'il entendra quelqu'un tomber. L'orifice du puits a la même largeur que l'escalier : à savoir 3 mètres. Toutefois, le fond du puits est très étroit et n'excède pas 90 centimètres de large, ce qui réduira considérablement les mouvements de ceux qui y seront tombés et les empêchera d'utiliser des armes autres que des dagues ou des épées courtes.

SERPENT DÉMON

FOR : 21 - CON : 20 - TAI : 20 - INT : 4 - POU : 11 - DEX : 16 - CHA : 1

Points de vie : 28

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Etouffement	40 %	—	2D6

NOTE : Ce démon a l'apparence d'un énorme boa constrictor pelé. Il attaque en essayant d'enserrer sa victime dans ses anneaux et de l'étouffer à mort. S'il réussit son attaque, il infligera 2D6 points de dégâts à chaque round jusqu'à sa mort ou celle de son ennemi.

Si la victime réussit un jet sous $3 \times \text{POU}$, elle parviendra à dégager son arme et pourra continuer à combattre le serpent qui l'étouffe. Cette créature n'a pas de bouche et ne mord donc pas. Les habitants du temple connaissent l'existence de ces chausse-trappes et se contentent d'éviter les marches piégées. Les cris et les hurlements attireront les gardes.

ENTRÉE : L'escalier se termine sur une grande porte à double battant, gardée en permanence par les Vautours Pourpres. Ces portes sont percées de nombreux judas dissimulés et on peut les barricader de l'intérieur.

LE CŒUR DU NIVEAU INFÉRIEUR : Il s'agit d'une caverne humide en pierre noire. Le lac souterrain qui, jadis, la remplissait, est maintenant muré dans une fosse fabriquée par les prêtres du Chaos. Un autel octogonal humide d'une hauteur de un mètre, marque le centre de l'ancien lac. De part et d'autre de l'autel, deux braseros de 1,20 m, remplis d'huile, brûlent en permanence. Si l'un de ces deux braseros est jeté à la tête d'un assaillant, le malheureux souffrira de 3D6 points de dégâts dus aux brûlures.

8. Dans la partie nord-est de la caverne, on peut trouver une cellule, en fait une ancienne grotte, fermée par une grille de fer. Un des Vautours en a la clé. Un garde au moins y est posté en permanence. 1D6 prisonniers attendent dans la cellule. Le MJ décidera si ceux-ci peuvent venir en aide aux aventuriers. Si l'un de leurs compagnons a été fait prisonnier, c'est là qu'il sera détenu. Chunloom n'est pas ici, il y a bien longtemps qu'il a été sacrifié.

9. Au sud de l'autel, un large trône surplombe une estrade de quatre marches. C'est là qu'Ishna préside aux sacrifices qui ont lieu chaque nuit si la réserve de voyageurs a été approvisionnée. On peut voir, derrière le trône, une statue en verre de Hionhurn, remplie d'une fumée noire tourbillonnante (la matière du Chaos). Si le temple est envahi, Ishna pulvérisera la statue et libérera la fumée qui envahira lentement la caverne. Tout individu qui entrera en contact avec cette épouvantable fumée mutera d'une façon horrible. Le personnage devra réussir un jet sous le dixième de sa SAN ou perdre 50 points de SAN. En cas de réussite la perte en SAN sera de $1D8 + 2$. Le MJ donnera libre cours à son imagination pour inventer les mutations les plus ignobles et abjectes. Toute personne qui assisterait à un tel spectacle devra réussir un jet sous la SAN ou perdre 1D8 points de SAN. Un aventurier à la volonté de fer pourra résister un moment à la mutation. Si le personnage réussit un jet sous $2 \times \text{POU}$ après avoir été englué par la brume, il n'est pas affecté par la mutation. Ce jet devra être effectué à chaque round de combat, tant que le personnage reste en contact avec la fumée. Il ne faut que 15 points de dommages pour briser la statue.

10. Dans le coin nord-ouest de la caverne, on peut trouver une sorte d'antichambre où les Vautours dorment, boivent, jouent aux cartes ou aux dés. On n'y découvrira rien de très intéressant.

11. A l'ouest dans le mur, une porte dérobée permet d'accéder au trésor du temple. Dans cette pièce, des pièces de monnaie, des pierres précieuses, des statuettes et des bijoux sont entassés pour une valeur totale de 10 000 GB. Il n'y a pas d'objets magiques. La porte est bien cachée ; on l'ouvre grâce à un bouton dissimulé à la base de la torchère fixée dans le mur et située un peu plus vers le sud (voir le plan). Il faut retirer la torchère pour démasquer le bouton qui permet l'accès à la salle. Une fois à l'intérieur, on ne peut ni ouvrir, ni fermer la porte.

12. Une autre petite caverne se situe au sud. Un escalier qui mène à la trappe située sous le bureau, s'y trouve. Une tenture la sépare du temple proprement dit. Cette caverne renferme les vêtements sacerdotaux des prêtres de Hionhurn ainsi que la Hache Sacrée. C'est une arme entièrement métallique où sont enchassés 20 rubis d'une valeur de 400 GB chacun. Au combat, on peut s'en servir comme d'une hache lormyrienne. La hache du temple n'a aucun pouvoir magique, mais sa valeur devrait intéresser les aventuriers. Elle se détache très visiblement sur le mur.

LES PRÊTRES DE HIONHURN

ALBAN ISHNA, Grand Prêtre de Hionhurn, Ilmorien

FOR : 8 - CON : 13 - TAI : 9 - INT : 17 - POU : 19 - DEX : 10 - CHA : 17

Points de vie : 13

Armure : 1D6 – 1, cuir

COMPÉTENCES : Eviter 35 % ; Sauter 25 % ; Ecouter 40 % ; Voir 43 % ; Se cacher 66 % ; Déplacement silencieux 70 % ; Se déguiser 80 % ; Persuader 93 % ; Connaissance des plantes 50 % ; Premiers soins 60 % ; Crédit 55 % ; Lire le Haut Melnibonéen 65 % ; Parler le Haut Melnibonéen 65 % ; Parler la Langue Commune 100 % ; Lire la Langue Commune 100 % ; Lire le Bas Melnibonéen 75 % ; Parler le Bas Melnibonéen 45 %.

Invocations : Élémentaire de la Terre 55 % ; élémentaire du Feu 43 % ; Démon de combat 73 % ; Démon de voyage 36 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Masse légère	28 %	25 %	1D6 + 2
Dague	56 %	51 %	1D4 + 2

NOTE : porte autour du cou un talisman en forme de hache auquel est lié le puissant démon Gogona (voir plus loin). Alban Ishna est un individu rusé et dangereux. Il a un don de la persuasion inouïe, et en discutant avec lui, les aventuriers pourront très bien finir par croire qu'il s'agit vraiment d'un prêtre de la Loi. Lorsqu'il se trouve au niveau supérieur, il n'a aucune arme hormis une dague qu'il dissimule soigneusement dans les plis de sa robe. Il est totalement dévoué à Hionhurn et aime à lui sacrifier d'innocentes victimes. C'est un opportuniste, toujours prêt à tirer parti d'une situation. Traître et assoiffé de pouvoir, il peut conclure un pacte avec un aventurier chaotique et le poignarder dans le dos, au sens propre du terme, l'instant qui suit.

GOGONA, Démon de combat

FOR : 30 - CON : 80 - TAI : 30 - INT : 9 - POU : 12 - DEX : 6 - APP : 1

Points de vie : 98

Armure : 8 points dûs à la peau

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Hache Sacrée	34 %	20 %	3D6 + 3D6
Griffes (2)	50 %	35 %	1D6 + 3D6

SAN : Si le jet sauveur est manqué, le personnage perd 1D8 points de SAN. En cas de réussite, 1 point de SAN est quand même perdu.

NOTE : La Hache Sacrée mentionnée ci-dessus est la hache sacrificielle du temple. Gogona ne l'utilisera que si un prêtre la lui remet ou qu'on lui donne l'ordre de s'en servir. Dans tous les autres cas, il attaquera avec ses griffes.

Gogona possède la faculté chaotique de Sommeil. Toute personne qu'il touchera devra réussir un jet de POU contre POU sur le Tableau de Résistance sous peine de s'endormir pendant 1D8 minutes. Gogona n'a pas besoin d'infliger des dégâts pour utiliser cette faculté, il lui suffit de toucher sa victime.

Gogona ressemble à une grosse masse de chair d'un gris cadavérique. Deux longs appendices difformes terminés par des ergots noirs lui servent de bras. Il est lent et stupide, mais très résistant. La partie de son anatomie qui doit lui servir de tête, ne comporte pas de bouche mais est recouverte de plusieurs yeux glauques. Une fente grossière lui sert de nez par lequel il émet des gargouillis répugnants.

Dès que l'un de ses ennemis est endormi, Gogona s'en désintéresse et cherche une autre proie. Les prêtres de Hionhurn récupéreront toutes les victimes assoupies pour leurs sacrifices, si Gogona est vainqueur.

La puissance de Gogona est telle que, de toute évidence, Alban Ishna n'a pas été capable de l'invoquer par lui-même. Toutefois, il est lié à son service. Si l'objet de lien de Gogona est détruit, à savoir le talisman, il deviendra incontrôlable et essaiera de tuer tout ce qui se trouve à sa portée pendant 1D6 rounds. Après quoi, il retournera sur son plan originel. Ishna doit prononcer à haute voix le nom de Gogona pour l'invoquer hors du talisman. Il doit dire son nom à l'envers pour l'y renvoyer.

NARDO GOREN, Prêtre en chef de Hionhurn, Ilmiorien

FOR : 14 - CON : 15 - TAI : 14 - INT : 13 - POI : 13 - DEX : 13 - CHA : 7

Points de vie : 17

Armure : 1D6 - 1 cuir

COMPÉTENCES : Eviter 43 % ; Sauter 28 % ; Ecouter 30 % ; Voir 31 % ; Se cacher 36 % ; Déplacement silencieux 39 % ; Se déguiser 60 % ; Persuader 32 % ; Connaissance des plantes 42 % ; Premiers soins 42 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Epée large	66 %	53 %	1D8 + 1 + 1D6
Dague	37 %	42 %	1D4 + 2 + 1D6

NOTE : Un élémentaire de l'Air est lié à sa boucle de ceinture.

PHINIAN SAV, Prêtre en chef de Hionhurn, Argimilien

FOR : 17 - CON : 14 - TAI : 12 - INT : 14 - POU : 16 - DEX : 9 - CHA : 5

Points de vie : 14

Armure : 1D8 - 1 demi-plaque

COMPÉTENCES : Eviter 43 % ; Ecouter 56 % ; Voir 33 % ; Se cacher 42 % ; Déplacement silencieux 46 % ; Se déguiser 35 % ; Persuader 35 % ; Connaissance des plantes 47 % ; Premiers soins 45 % ; Crédit 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Masse lourde	51 %	21 %	1D8 + 2 + 1D6
Dague	43 %	40 %	1D4 + 2 + 1D6

ORPHEL ZIMIN, Prêtre de Hionhurn, Ilmiorien

FOR : 8 - CON : 15 - TAI : 9 - INT : 10 - POU : 5 - DEX : 9 - CHA : 9

Points de vie : 15

Armure : 1D6 - 1 cuir

COMPÉTENCES : Eviter 24 % ; Sauter 32 % ; Ecouter 24 % ; Voir 35 % ; Se cacher 58 % ; Déplacement silencieux 32 % ; Se déguiser 50 % ; Persuader 27 % ; Connaissance des plantes 43 % ; Premiers soins 45 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	55 %	63 %	1D8 + 1
Dague	29 %	35 %	1D4 + 2

UNTRIM URO, Prêtre de Hionhurn, Eshmirien

FOR : 9 - CON : 16 - TAI : 11 - INT : 16 - POU : 14 - DEX : 10 - CHA : 5

Points de vie : 16

Armure : 1D6 - 1 cuir

COMPÉTENCES : Eviter 48 % ; Ecouter 47 % ; Voir 33 % ; Se cacher 78 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Se déguiser 56 % ; Persuader 27 % ; Connaissance des plantes 50 % ; Premiers soins 53 % ; Crédit 57 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	56 %	40 %	1D8 + 1
Dague	59 %	43 %	1D4 + 2

KAJAK BYN, Prêtre de Hionhurn, Dharijorien

FOR : 10 - CON : 18 - TAI : 9 - INT : 11 - POU : 12 - DEX : 13 - CHA : 12

Points de vie : 16

Armure : 1D6 - 1 cuir

COMPÉTENCES : Eviter 48 % ; Sauter 35 % ; Ecouter 63 % ; Voir 23 % ; Se cacher 37 % ; Déplacement silencieux 76 % ; Se déguiser 76 % ; Persuader 35 % ; Connaissance des plantes 49 % ; Premiers soins 45 % ; Crédit 64 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Lance	47 %	36 %	2D6
Dague	34 %	43 %	1D4 + 2

VEERN ORL, Prêtre de Hionhurn, Ilmiorien

FOR : 13 - CON : 16 - TAI : 8 - INT : 12 - POU : 12 - DEX : 10 - CHA : 15

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 81 % ; Ecouter 56 % ; Voir 55 % ; Se cacher 36 % ; Déplacement silencieux 78 % ; Se déguiser 86 % ; Persuader 33 % ; Connaissance des plantes 48 % ; Premiers soins 42 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Lance	22 %	25 %	2D6
Dague	41 %	41 %	1D4 + 2

LES VAUTOURS POURPRES : ASSASSINS-GARDES

MAJ GORUK, Originaire du Désert des Larmes

FOR : 9 - CON : 16 - TAI : 11 - INT : 6 - POU : 14 - DEX : 9 - CHA : 9

Points de vie : 16

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 45 % ; Sauter 25 % ; Ecouter 30 % ; Voir 45 % ; Se cacher 67 % ; Déplacement silencieux 60 % ; Embuscade 55 % ; Matraquer 65 % ; Se déguiser 36 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	56 %	58 %	1D8 + 1
Targe	—	47 %	—

SHAZI TRICORN, Dharijorien

FOR : 12 - CON : 11 - TAI : 13 - INT : 12 - POU : 7 - DEX : 9 - CHA : 12

Points de vie : 12

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 55 % ; Sauter 35 % ; Ecouter 38 % ; Voir 40 % ; Se cacher 57 % ; Déplacement silencieux 50 % ; Embuscade 35 % ; Matraquer 45 % ; Se déguiser 66 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	54 %	57 %	1D8 + 1
Targe	—	47 %	—

ADRAL GREENSLAM, Ilmiorien

FOR : 15 - CON : 10 - TAI : 11 - INT : 8 - POU : 17 - DEX : 16 - CHA : 6

Points de vie : 10

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 65 % ; Sauter 38 % ; Ecouter 30 % ; Voir 54 % ; Se cacher 57 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Embuscade 65 % ; Matraquer 85 % ; Se déguiser 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre	63 %	66 %	1D8 + 1 + 1D6
Cible	—	55 %	—

HOGAN ORNEST, Originaire des Cités Pourpres

FOR : 12 - CON : 11 - TAI : 13 - INT : 13 - POU : 8 - DEX : 10 - CHA : 9

Points de vie : 12

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 35 % ; Sauter 25 % ; Ecouter 45 % ; Voir 60 % ; Se cacher 45 % ; Déplacement silencieux 35 % ; Embuscade 47 % ; Matraquer 45 % ; Se déguiser 46 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre	58 %	50 %	1D8 + 1 + 1D6
Cible	—	45 %	—

OCON LAUP, Ilmiorien

FOR : 10 - CON : 10 - TAI : 12 - INT : 9 - POU : 10 - DEX : 16 - CHA : 14

Points de vie : 10

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 55 % ; Sauter 47 % ; Ecouter 53 % ; Voir 65 % ; Se cacher 45 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Embuscade 77 % ; Matraquer 65 % ; Se déguiser 25 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre	62 %	64 %	1D8 + 1
Cible	—	46 %	—

MACUL TARNBAL, Ilmiorien

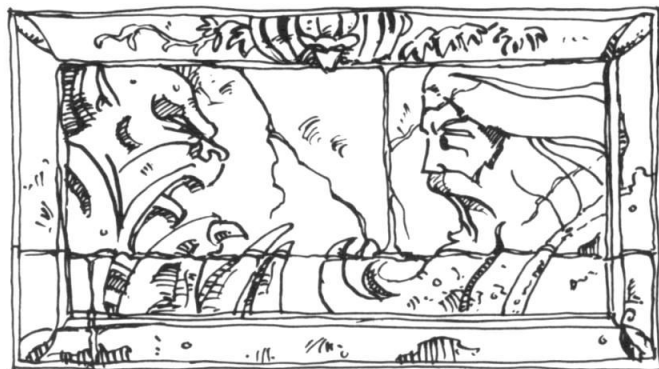
FOR : 12 - CON : 13 - TAI : 5 - INT : 12 - POU : 13 - DEX : 8 - CHA : 11

Points de vie : 10

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

COMPÉTENCES : Eviter 34 % ; Sauter 42 % ; Ecouter 36 % ; Voir 60 % ; Se cacher 65 % ; Déplacement silencieux 43 % ; Embuscade 28 % ; Matraquer 15 % ; Se déguiser 45 %.

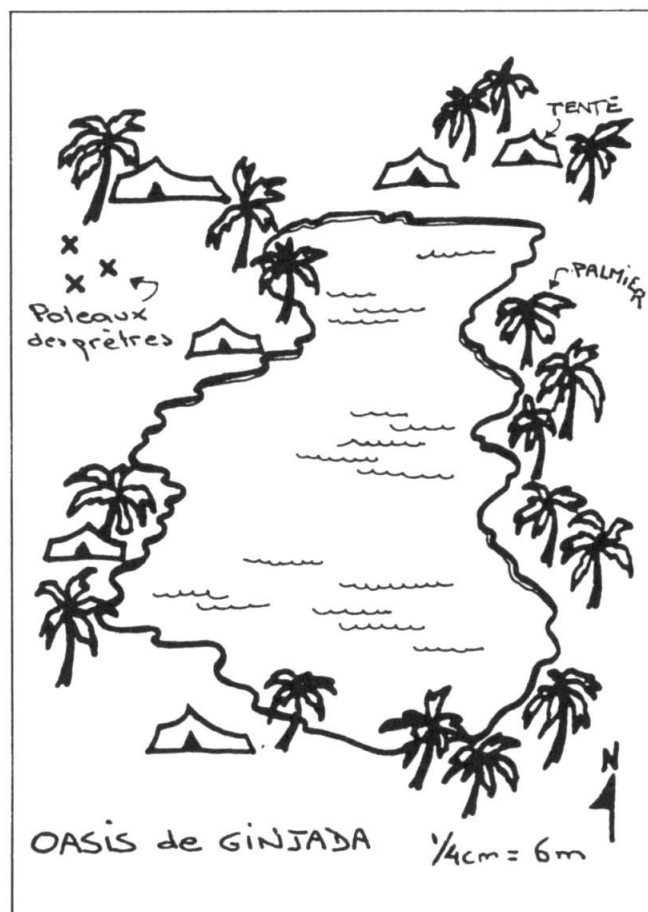
Arme	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre	51 %	57 %	1D8 + 1
Cible	—	48 %	—



V. Où les aventuriers rencontrent le Chien de Bronze et ses hôtes

Par-delà des montagnes impitoyables et une vallée torride, l'Oasis de Ginja forme un petit point d'eau dans le désert, à 30 kilomètres de Fakash. C'est surtout le lieu de campement d'Akrot Bey et de ses pillards du désert. Akrot Bey est mieux connu sous le nom de Chien de Bronze, on ne sait plus pourquoi. Ce surnom n'est généralement pas utilisé en sa présence ! Le campement se compose d'une douzaine de tentes disséminées parmi les palmiers, sur la rive ouest du point d'eau. La tente d'Akrot Bey, une grande tente carrée de soie pourpre, se distingue aisément des autres.

La bande d'Akrot se compose de 35 hommes féroces, tous originaires du Désert des Larmes. Ils vivent du pillage de petites villes et villages, sans oublier les caravanes qui traversent le désert. Ils surveillent tous les voyageurs qui s'aventurent dans le désert et s'emparent de ceux qui osent s'approcher de l'Oasis pour les conduire devant le Chien de Bronze lui-même. Il y a toujours au moins 5 pillards en sentinelle autour de l'Oasis, dissimulés dans les dunes qui entourent la palmeraie. Si les aventuriers désirent s'infiltrer dans l'Oasis, un jet réussi en Se Cacher leur permettra de parvenir à 100 mètres du campement sans être remarqués. Si les aventuriers y pénètrent sans précaution aucune, ils seront immédiatement entourés de pillards, l'arc bandé. Toute résistance entraînera une attaque immédiate et un trépas inévitable.



Akrot Bey n'est pas un mauvais bougre ; il veut simplement que les voyageurs qui traversent « son » désert lui rendent hommage à sa façon. Il faudra négocier le montant exact du tribut à payer selon un cérémonial dicté par le degré d'hospitalité dont Akrot voudra bien faire preuve à leur égard. Quoiqu'il en soit, les aventuriers devront se tenir prêts à offrir une certaine somme en monnaie sonnante et trébuchante, pierres précieuses et bijoux, de peur que le Chien de Bronze ne se décide à leur faire subir le supplice de la fourmilière.

Dégainer les armes à l'intérieur du campement du Chien de Bronze serait extrêmement mal venu. Elles ne seront d'ailleurs pas confisquées, à moins que les aventuriers ne semblent atteints de folie meurtrière.

Akrot Bey retient actuellement 3 « invités » dans son camp. Il s'agit des trois prêtres de Hionhurn, qu'Alban Ishna avait envoyés chercher où pouvait bien mener la carte de Chunloom.

Akrot et ses hommes détestent les prêtres du Chaos. Ils ont donc tous les trois été interceptés et sont maintenant ligotés à des poteaux où ils meurent lentement au soleil pour le plus grand amusement des pillards. La carte est actuellement en possession d'Akrot Bey. Les prêtres ont été installés juste à la droite de la tente d'Akrot ; il est probable qu'il ne leur reste même plus un jour à vivre.

Akrat Bey ne dira rien de la carte aux aventuriers, mais si les personnages parviennent à se faufiler jusqu'aux prêtres et à leur promettre la liberté, ceux-ci parleront. Akrat Bey ne condoncra à aucune pitié pour ces mignons du Chaos. De ce fait, si les aventuriers osent demander grâce pour les prêtres, il croira alors que les personnages sont, eux aussi, des serviteurs du Chaos et il leur fera subir le même sort qu'aux prêtres. Les aventuriers pourront offrir à ces derniers de les libérer sans tenir leur promesse ; ce serait les prendre pour de parfaits idiots. Ils ne diront pas exactement aux personnages le but de leur mission mais leur suggéreront simplement qu'ils pourraient, s'ils sont libérés, partager un immense trésor avec eux. Naturellement, une fois libres, les prêtres tenteront de regagner Fakash et d'obtenir l'aide d'Ishna pour anéantir les aventuriers. Si Ishna a été vaincu et que les aventuriers en informent les prêtres, ceux-ci accepteront peut-être de collaborer de façon un peu plus efficace avec eux.

La meilleure alternative reste de jouer franc jeu avec Akrat Bey. Les aventuriers pourront lui dire qu'ils sont à la recherche d'un document et qu'ils pensent que les prêtres pourraient les aider. Dans ce cas, Akrat Bey négociera volontiers la cession de la carte. Son prix en sera excessivement élevé. Faute de pouvoir la payer, la carte restera entre ses mains.

Les aventuriers pourront la lui dérober. La chose ne sera pas extraordinairement difficile puisque Akrat conserve la carte sous sa tente dans un coffret précieux qui n'est même pas fermé à clé. Lors de la négociation de la carte, Akrat Bey la sortira du coffret. Une fouille complète et ininterrompue de la tente d'Akrat permettra de la découvrir. Le véritable problème, c'est de pénétrer dans la tente. Deux sentinelles, en garde constamment l'entrée et deux autres gardes font sans cesse des rondes autour.

Les aventuriers peuvent également essayer de convaincre Akrat Bey du danger de leur quête et que seuls, eux, peuvent réussir. Akrat le croira d'autant plus volontiers, qu'il a déjà envoyé des hommes en expédition d'après les indications de la carte et que ceux-ci ne sont jamais revenus. Si l'on réussit à le persuader, Akrat Bey accompagnera les aventuriers jusqu'à la caverne avec au moins 10 hommes. Il exigera toujours un tribut pour que les aventuriers puissent utiliser sa carte.

Si l'un des personnages est capable d'invoquer un démon ou un élémentaire, il sera facile de paniquer Akrat Bey et ses acolytes. Le Chien de Bronze et ses hommes sont terrifiés par la magie et s'enfuient à l'aveuglette si un démon ou un élémentaire se manifeste. Cela permettra aux aventuriers de se retrouver seuls avec les prêtres pendant 1D10 + 4 minutes. Passé ce laps de temps, les pillards auront repris courage et reviendront, bien décidés à tuer le démon et ceux qui l'ont invoqué. Bien évidemment, les pillards n'assisteront pas sans intervenir à une séance d'invocation. S'ils s'aperçoivent de quoi que ce soit, ils exécuteront immédiatement l'officiant. Sorciers et prêtres ont tout intérêt à rester discrets car ces habitants du Désert des Larmes n'apprécient guère les pratiques magiques et leurs exécutants.

Les événements de l'Oasis de Ginjada sont, en fait, une excellente occasion pour pratiquer le jeu de rôle : les aventuriers sont confrontés à une situation assez dangereuse dans laquelle il leur faudra faire preuve de tact et de diplomatie. La seule chose dont ils ont besoin, c'est de l'indice qui les mènera à la caverne où se trouve l'objet de leur quête. Il y a plusieurs façons de l'obtenir. Si les aventuriers décident simplement de charger, l'arme au clair, le MJ devra se montrer impitoyable et les cribler de flèches. Dans tous les autres cas, maintenez le suspense, mais ne soyez pas injuste ou désagréable. Souvenez-vous que les joueurs ne connaissent pas tous les tenants de l'aventure et peuvent prendre une mauvaise direction dans un premier temps. Leur rencontre avec le Chien de Bronze devra leur coûter de l'argent et quelques sueurs froides, mais, en conclusion, elle leur apportera la dernière pièce du puzzle.

AKRAT BEY, le Chien de Bronze,
Chef des pillards du désert

FOR : 17 - CON : 13 - TAI : 11 - INT : 12 - POU : 12 - DEX : 13 - CHA : 15

Points de vie : 13

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 68 % ; Ecouter 56 % ; Voir 40 % ; Se cacher 65 % ; Déplacement silencieux 53 % ; Chevaucher 86 % ; Embuscade 58 % ; Sauter 36 % ; Evaluer un trésor 75 % ; Eloquence 75 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	66 %	73 %	1D8 + 1 1D6
Bouclier	45 %	58 %	1D6 + 1D6
Arc du désert	70 %	—	1D10 + 2 + 1D4

Véritable fils du désert, Akrat Bey a un sens de l'hospitalité très développé. Si vous lui plaisez, vous pourrez profiter de son vin, de ses femmes et de ses divertissements. Si vous ne lui plaisez pas, il peut vous attacher à un poteau au soleil, vous hacher en chair à pâté après une attaque au cimeterre, ou vous transformer en cible d'entraînement pour ses archers. Quoi qu'il en soit, vous resterez toujours ses invités. Il s'exprime avec une élégance pompeuse et adore qu'on lui parle de même. Il déteste les gens silencieux. Le MJ se devra d'insister sur la force et la puissance du personnage ; après tout, il a 35 pillards sous ses ordres.

Les caractéristiques suivantes sont celles de 10 des 35 pillards d'Akrat reproduites ici à l'intention du MJ. Vous pouvez modifier à votre guise ces pourcentages.

PILLARDS DU DÉSERT, **tous originaires du Désert des Larmes**

Pillard 1

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 2

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 3

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 4

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 5

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1, barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 6

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 7

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 8

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 9

FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2

Pillard 10

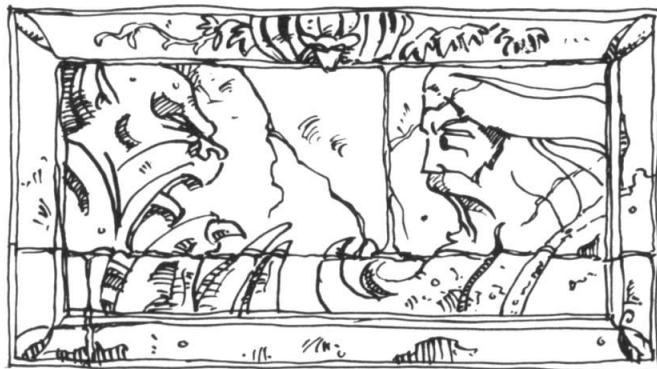
FOR : 13 - CON : 15 - TAI : 10 - INT : 11 - POU : 10 - DEX : 12 - CHA : 10

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 barbare

COMPÉTENCES : Eviter 60 % ; Ecouter 35 % ; Voir 40 % ; Se cacher 60 % ; Déplacement silencieux 45 % ; Chevaucher 80 % ; Embuscade 50 % ; Sauter 35 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Cimeterre	50 %	40 %	1D8 + 1
Targe	35 %	45 %	1D6
Arc du désert	50 %	—	1D10 + 2



VI. Où les aventuriers découvrent l'objet de leur quête et son gardien, laissé derrière lui par Chunloom.

Que ce soit à la force du poignet ou par chance incroyable, les aventuriers ont découvert la caverne où Chunloom a caché le coffret du Tigre de Jade et la Roue de Sadrix IX. Cette caverne se trouve à 5 kilomètres à l'est de l'oasis de Ginja, au milieu de quelques collines désertiques. Si, par chance, les aventuriers parviennent à ces collines sans guide ou sans carte, ils devront effectuer des jets en Chercher pour découvrir l'entrée de la caverne. Ils la trouveront automatiquement dans tous les autres cas. Si Akkrat Bey et ses hommes accompagnent les aventuriers, le Chien de Bronze prendra la tête du groupe en entrant dans la caverne. Si les Eshmiriens de Fakash sont avec eux, ils entre-ront les derniers.

Le tunnel, qui accède à la caverne, est étroit et en pente. Au bout de 100 mètres, il se divise en deux branches et les aventuriers devront choisir la voie de gauche pour atteindre leur objectif. Celle de droite se termine en cul-de-sac après 500 mètres de descente. Si les aventuriers s'arrêtent à l'embranchement pour y effectuer quelques recherches, un jet réussi en Pister permettra de découvrir des empreintes récentes laissées par plusieurs individus dans le couloir de gauche. Il s'agit, en fait, des hommes qu'Akrat Bey a envoyé à la recherche du trésor.



LA CAVERNE DE TYKTYVA $\frac{1}{4}$ cm. = 3 m.

La caverne est d'un noir d'encre, il faudra donc s'éclairer d'une façon ou d'une autre pour l'explorer.

Le couloir qui se termine en cul-de-sac est tout ce qu'il y a d'ordinaire. Si le MJ est d'humeur diabolique, il pourra y placer un quelconque obstacle dangereux : piège, animal, éboulement, etc. Le bon couloir débouche sur une vaste caverne au plafond irrégulier. Les aventuriers remarqueront immédiatement des tâches sombres sur le sol. Il s'agit de flaques de sang coagulé. Ils apercevront ensuite plusieurs corps atrocement mutilés, dispersés du côté ouest de la caverne. Ce sont les hommes d'Akrat Bey. Les aventuriers ne pourront pas les voir avant de se trouver au centre de la caverne. Toutefois, les marques sanglantes se trouvent à l'entrée.

Si Akrat Bey accompagne les aventuriers, lui et ses hommes hésiteront à poursuivre plus loin. Ils connaissent bien les hommes assassinés et craignent, à juste titre, de subir le même sort. Comme le passage est étroit, les aventuriers qui sont à l'arrière devront bousculer Akrat et ses hommes pour continuer à progresser. Lorsque les pillards découvriront le responsable de ces meurtres, ils reflueront en désordre et risqueront de piétiner les aventuriers restés à l'arrière.

Tapi dans une niche taillée dans le mur sud-ouest, le démon gardien, abandonné par Chunloom, attend son heure. Elle s'appelle Tyik Tyva ; hideuse et ridée, c'est un ennemi formidable. Le coffret du Tigre de Jade est fixé à sa taille par une courroie.

Tyik Tyva attendra d'être repérée pour attaquer. Elle frappera alors avec une précision diabolique et tentera de tuer à l'aide de ses longs tentacules, tout ce qui se trouve dans la caverne. Elle voit parfaitement dans le noir et elle commencera donc par tenter de détruire les torches ou lanternes que portent ses assaillants. Une fois l'obscurité faite, elle continuera à attaquer au plus grand désavantage de ses adversaires.

Si Akrat Bey et ses hommes sont avec les aventuriers, ils s'enfuiront à l'aveuglette en découvrant Tyik Tyva. Petit conseil au MJ : la capture et le massacre de l'un des pillards contribuera à faire monter l'angoisse chez les aventuriers. Akrat Bey pourra, en une heure ou deux, regagner son camp et ramener des troupes fraîches pour combattre le démon, mais cette éventualité est peu probable. D'abord parce que l'affaire sera sans doute réglée dans l'intervalle et ensuite, parce que les pillards n'ont pas à faciliter la tâche aux aventuriers même si, par la suite, Akrat Bey pourrait fort bien exiger de garder le coffret du Tigre de Jade.

Il y a deux moyens de vaincre Tyik Tyva. Le premier, le plus simple, est de la tuer. Elle est vulnérable à toutes les armes, hormis les armes de jet (flèches, javelot, poignards, etc.) contre lesquelles elle possède un pacte de sauvegarde. Si un aventurier tente d'invoquer un démon ou un élémentaire à la rescousse, Tyik Tyva s'attaquera à lui de préférence. Si elle ne parvient à neutraliser l'aventurier, elle livrera alors combat à l'esprit invoqué.

La seconde manière de vaincre Tyik Tyva est beaucoup plus aisée. Les aventuriers n'auront qu'à lui montrer le médaillon complet, en assemblant les deux parties. Bien entendu, ceci n'est envisageable que s'ils ont récupéré la seconde partie dans les appartements d'Alban Ishna, dans le temple de Mardek. A la vue du médaillon, Tyik Tyva cessera aussitôt les hostilités et remettra le coffret à l'aventurier qui porte le médaillon. Elle disparaîtra alors et regagnera son plan d'origine dans une explosion fracassante.

On peut toujours négocier avec Tyik Tyva, néanmoins, elle ne parle que le Haut Melnibonéen. Il faudra la persuader que Chunloom est mort. Pour cela, le négociateur devra à la fois lui montrer la moitié du médaillon que les aventuriers possèdent et réussir un jet sous Persuader et sous Parler le Haut Melnibonéen. Si les jets sont réussis, elle lui remettra le coffret et disparaîtra. Si un seul est manqué, elle attaquera. Tyik Tyva ne laisse jamais plus d'une personne s'adresser à elle et exigera que le négociateur s'avance seul, tandis que ses compagnons attendront à un endroit où elle pourra tous les voir. Si les aventuriers n'obtempèrent pas, l'attaque sera fulgurante. Pendant toute la durée de la négociation, elle ne cessera d'observer les aventuriers, et tout faux mouvement déclenchera la reprise des hostilités.

TYIK TYVA, Démon de Protection

FOR : 18 - CON : 40 - TAI : 10 - INT : 9 - POU : 15 - DEX : 16 - CHA : 2

Points de vie : 40

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 53 % ; Parler le Haut Melnibonéen 50 %.

FACULTÉS CHAOTIQUES : Nyctalope, pacte de sauvegarde contre les armes de jet, lévitation.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Tentacules de la tête (2)	65 %	—	1D6/1D3 étranglement
Morsure (1)	40 %	—	1D4
Tentacules des bras (2)	55 %	67 %	1D8 + 2 flagellation
Lames effilées sur le torse	100 %	—	2D8

SAN : L'apparition dans toute sa magnificence de Tyik Tyva fera perdre 1D8 points de SAN à l'aventurier qui manquera son jet sauveur. En cas de réussite, il ne perdra qu'un point de SAN.

NOTE : Tyik Tyva a l'apparence d'une femme nue à la longue chevelure noire. Deux tentacules serpentins, d'environ un mètre de long, jaillissent de ses tempes. Deux autres tentacules de deux mètres, lui tiennent lieu de bras. De ses seins dénudés pointent des lames affûtées comme des rasoirs alors que sa dentition rappelle vaguement un piège à loup.

A chaque round, elle tentera d'enserrer la gorge de son adversaire à l'aide de ses tentacules frontales. Si les deux tentacules touchent, elle étouffera sa victime qui perdra 1D6 points de vie par round. Si l'un des tentacules manque son objectif, la victime ne perdra que 1D3 points de vie par round mais Tyik Tyva tentera une nouvelle attaque avec son tentacule libre au round suivant. L'étranglement occasionne des dégâts automatiques et permet à Tyik Tyva d'essayer de mordre sa victime à chaque round. Pour se dégager, l'aventurier prisonnier devra opposer sa FOR à celle de Tyik Tyva sur le Tableau de Résistance, si le jet est réussi, le personnage est libre. Ce jet pourra être effectué à chaque round. Tyik Tyva utilise également ses deux bras-tentacules pour fouetter, emprisonner ou parer un ennemi. Si elle s'en sert pour agripper un adversaire, les tentacules n'effectueront aucun dégât mais, au round suivant, elle empalera sa victime sur les lames de sa poitrine. Il faudra réussir un jet de FOR contre FOR pour ne pas subir ce sort peu enviable.

Lorsque les aventuriers en auront terminé avec Tyik Tyva, leur quête touchera à sa fin. Ils seront en possession du coffret du Tigre de Jade, reste à savoir ce qu'ils vont maintenant en faire. S'ils essaient d'ouvrir le coffret, ils auront la désagréable surprise de constater qu'il s'agit d'une boîte-démon dotée d'un POU de 50 et d'une CON de 25. Tout outil ou arme non magique utilisé contre elle aura 50 % de chance de se briser sous l'impact. Si un aventurier essaye simplement de l'ouvrir, il devra effectuer un jet de POU contre POU. Si ce jet est manqué, la mort est instantanée. On peut invoquer un démon et lui enjoindre d'ouvrir le coffret, mais il faudra qu'il réussisse lui aussi un jet de POU contre POU.

Kolan Tal est la seule personne qui connaît l'incantation permettant d'ouvrir le coffret sans risques. Si les aventuriers parviennent à briser le couvercle du coffret en lui occasionnant plus de 25 points de dommages en une seule fois, ou s'ils s'arrangent pour l'ouvrir d'une toute autre manière, ils y trouveront une Roue melnibonéenne gravée à l'effigie de Sadric IX. La Roue a non seulement une très grande valeur mais elle possède, en outre, un pouvoir magique considérable. Néanmoins, pour activer ce pouvoir, il faudra invoquer l'esprit de Sadric IX, ce qui n'est pas sans risques. Le secret de cette invocation se trouve dans le Rituel de Charantis et c'est pourquoi Kolan Tal désire tant récupérer le livre qui reposait dans la Tombe de Sekis.

Si les aventuriers se plongent dans l'étude du livre, apprennent le Rituel et réussissent à invoquer Sadric IX, ils verront apparaître devant eux une silhouette fantomatique et austère. Sadric les apostrophera d'une voix d'outre-tombe et leur réclamera sa Roue. Il promettra aux aventuriers des pouvoirs inouïs en échange de celle-ci. Si les aventuriers la lui remettent, Sadric tentera immédiatement de posséder le personnage qui la lui donnera. Son POU est de 5D8 et son attaque sera réglée comme celle d'un Démon de Possession. En cas de réussite, Sadric prendra possession de sa victime et celle-ci deviendra la vivante réincarnation de l'ancien Empereur de Melniboné lui-même. Le personnage deviendra donc cruel, ombrageux, dominateur et machiavélique ; toutefois, il conservera ses compétences et aptitudes anciennes. Par contre, son INT passera à 27 et son POU à 5D8. Le MJ devra retirer le POU de Sadric de temps à autre ; en effet, étant un esprit, son POU fluctue assez souvent.

Si Sadric ne parvient pas à dominer sa victime ou s'il est exorcisé, il retournera sur le plan des Morts et les aventuriers devront recommencer le Rituel de Charantis s'ils désirent l'invoquer à nouveau. N'oubliez pas de retirer le POU de Sadric à chaque invocation.

En fait, pour contrôler Sadric, il faut l'invoquer à l'aide du Rituel, puis essayer de le lier à la Roue. On s'y prendra de la même façon que pour les démons, mais si la tentative de lien est un échec, Sadric possédera immédiatement le personnage concerné. Il est inutile d'effectuer un jet. Si un aventurier parvient à lier Sadric à la Roue, il sera le seul à pouvoir utiliser ses pouvoirs. Tout autre personne devra effectuer une lutte de POU contre le POU de Sadric sur le Tableau de Résistance. Si Sadric l'emporte, il retournera sur le plan des Morts. Dans le cas contraire, le personnage gagnera le contrôle de la Roue. Cette technique n'est pas mentionnée dans le livre de la Tombe de Sekis et Kolan Tal n'y fera jamais allusion. Les aventuriers devront la découvrir tout seuls. Si l'un d'entre eux est un sorcier ou un prêtre, le MJ pourra lui fournir quelques indices concernant la solution, du fait de sa Connaissance des Arcanes.

La personne qui liera Sadric à la Roue gagnera plusieurs pouvoirs magiques. Premièrement, le détenteur de la Roue cumulera, en toutes occasions, le POU de Sadric au sien. Néanmoins, n'oubliez pas d'effectuer un nouveau jet de 5D8 à chaque utilisation. Deuxièmement, le détenteur de la Roue pourra ordonner à l'esprit de Sadric de posséder tout être vivant touché par la Roue. Il faudra alors opposer le POU de Sadric à celui de sa victime sur le Tableau de Résistance. En cas de succès, la personne sera possédée pendant une journée entière. Dès que Sadric est incarné dans un être vivant, il essaie toujours de reprendre le contrôle de la Roue, que ce soit en la volant ou en tuant son détenteur. Pour renvoyer l'esprit de Sadric dans la Roue, il suffit de la lui montrer. Si celui-ci demeure dans le corps d'une victime plus d'une journée, le sortilège de lien sera rompu et on ne pourra plus obliger Sadric à réintégrer la Roue. Celui-ci n'essaiera jamais de s'éloigner de la Roue et restera aussi près que possible d'elle. Enfin, on pourra se servir de la Roue pour dominer un être vivant, par la crainte qu'inspirera son détenteur. Il suffit pour cela de la brandir en désirant mentalement que la victime soit terrifiée. Celle-ci devra alors effectuer un jet sous son POU + INT sur 1D100. En cas d'échec, le détenteur de la Roue inspirera une terreur indiscible et sa victime exécutera tous ses ordres, hormis ceux qui attenteraient à sa vie. Si le détenteur de la Roue s'absente, la personne sera à nouveau libre de faire ce qui lui plaît. Ce sortilège dure 1D6 heures. Cette faculté n'est effective que lorsque l'esprit de Sadric occupe la Roue et qu'il ne possède pas un autre individu. Le détenteur de la Roue ne peut dominer qu'une seule personne à la fois.

Bien évidemment, il sera extrêmement difficile d'obtenir le pouvoir de la Roue. C'est pratiquement impossible. Seul un sorcier très compétent pourra tenter de la maîtriser.

ÉPILOGUE

Si les aventuriers décident de ne se servir ni du livre, ni de la Roue, et de les rapporter à Kolan Tal, celui-ci prendra les deux objets, leur paiera la somme due et se retirera à Melniboné pour y dissimuler la Roue jusqu'à ce qu'il en ait besoin. Si les aventuriers préfèrent garder la Roue et le livre, Kolan Tal apparaîtra au bout de 1D10 jours et tentera de trahir le détenteur de la Roue afin de s'en emparer.

Dernière précision, si les aventuriers ont joué franc jeu avec Kolan Tal, il leur confèrera l'« immortalité », ou plutôt une dose à chacun d'Elixir d'Invulnérabilité. Bien entendu, l'effet de ces doses disparaîtra rapidement et les aventuriers redeviendront très vite mortels. Il sera assez amusant de les voir se précipiter sans précaution au combat alors qu'ils se croient invulnérables. D'ailleurs, c'est bien ce qu'espère Kolan Tal. Lorsqu'il sera parvenu à ses fins, il abandonnera les survivants. S'ils ne sont pas Melnibonéens, ils ne mériteront même pas son mépris, et de toute façon, ils en savent trop peu sur ses plans pour pouvoir les contrer. Si les aventuriers veulent continuer à l'aider à « sauver le monde », le MJ devra inventer lui-même la suite de leurs aventures. On pourra imaginer la recherche d'une autre Roue, une expédition pour retrouver Elric, ou même une quête à travers les plans du Chaos ou de la Loi pour y consulter les dieux. A vous de choisir!



VII. Le Cercle de Velours : ses plaisirs, ses dangers

Ce lieu de débauche et de plaisir au luxe criard, regroupe en son sein tous les voyous au sang chaud... et au sang froid. A l'intérieur des murs brûlés par le soleil, séparant le Cercle de Velours de la Cité, on peut trouver toutes les formes de plaisirs imaginables. Lors de leur première visite, les aventuriers s'intéresseront sans doute à la Taverne de la Brillante Aurore et à l'auberge de la Perle Noire. Ce petit survol rapide du Cercle fournira au MJ des éléments de jeu pittoresques et fort utiles.

Les aventuriers pourront se laisser distraire par les incroyables divertissements offerts dans le Cercle, y perdre le sens des réalités et oublier totalement le but de leur mission. Rappelez-leur de temps en temps que l'Aventure les attend!

L'ENTRÉE : Le Cercle de Velours est entouré d'un mur circulaire, haut de 4 mètres, construit en pierres de toutes les couleurs. Huit portes sont percées dans ce mur ; les deux portes principales, au nord et au sud de l'Allée du Soiffard, sont toujours ouvertes. Les 6 portes latérales sont en général fermées, la garde de la Cité détient le contrôle de leur ouverture et de leur fermeture. Quatre sentinelles sont postées à chacune des portes principales. Ils surveillent tous ceux qui entrent et sortent du Cercle. C'est leur travail habituel et ils s'en acquittent depuis longtemps. Ils connaissent les habitués, les propriétaires et les commerçants ; c'est pourquoi ils remarqueront les étrangers comme le nez au milieu de la figure. Le Cercle ne cherche pas à attirer toute la pègre des environs, mais il est possible de soudoyer les gardes. Cela peut d'ailleurs revenir assez cher puisqu'il y a quatre sentinelles aux portes.

Les gardes de la cité n'entrent jamais dans le Cercle, sauf pour poursuivre un suspect, éteindre un incendie ou arrêter une bagarre. Dans ce cas, davantage de gardes interviennent, et les portes principales sont fermées pour circonscrire l'incident. Une cinquantaine de gardes peuvent intervenir rapidement et il vaut donc mieux que les joueurs réfrènent leur goût de la bagarre à l'intérieur du Cercle. Seuls les gardes ont le droit de déambuler sur le chemin de ronde qui entoure le Cercle ; en fait, personne n'obéit à ce règlement.

LE CHEMIN INTÉRIEUR : Il n'est pas très visible sur le plan, mais un chemin longe le mur d'enceinte, à l'intérieur du Cercle de Velours. Il est mal éclairé et beaucoup d'affaires plus ou moins louches sont conclues dans ce lieu retiré. On peut l'utiliser pour faire le tour du Cercle la nuit sans se faire remarquer. Cette allée permet également d'éviter les foules affairées qui engorgent les rues du Cercle du crépuscule à l'aube et qui rendent toute fuite impossible.

LE CERCLE LUI-MÊME : La principale artère du Cercle de Velours est une large rue pavée, appelée l'Allée du Soiffard. Des lampions multicolores, suspendus à des cordes tendues entre les bâtiments, l'illuminent gaiement. Cela lui donne un air de fête qui ajoute à l'atmosphère bonne enfant de l'endroit. Un ensemble de tavernes, d'auberges et de boutiques bordent l'Allée du Soiffard.

Le Cercle est très petit, il y a donc fort peu de rues. Leurs noms sont indiqués sur des plaques aux coins des bâtiments. La rue des Sports, à l'est de l'Allée du Soiffard, mène à un théâtre, à un casino, à une arène de boxe et de lutte ainsi qu'à une arène de combat de coqs. L'Allée des Songes conduit au Palais du Rêve de Joveen, lieu dont les gens raffolent, même si l'on en ressort avec un sens quelque peu altéré des réalités. La rue du Bien-Etre forme le quartier chaud du Cercle et on y trouve des bordels en tous genres. La Place Noire et la Place Verte sont de vastes espaces où des bancs permettent aux amateurs fatigués de se reposer. La Perle Noire se trouve sur la Place Noire. Les auberges sont les seuls établissements ouverts 24 heures sur 24. Tavernes et bordels n'ouvrent qu'au crépuscule, ainsi que tous les autres lieux de plaisirs situés rue des Sports. La plupart des boutiques, comme les Vins Fins de Parth et l'Herboristerie de Tamat, ouvrent en fin d'après-midi et ferment à minuit, sauf si les affaires marchent fort. Le Palais du Rêve de Joveen ouvre à la tombée de la nuit.

Les Tavernes du Cercle de Velours

Dans le descriptif qui suit, les prix sont dits « bas », « moyens » ou « élevés ». Le MJ pourra adapter ces prix selon son propre tableau de référence.

Dans cette campagne, un prix « bas » représente une petite pièce de bronze pour la bière la moins chère, et jusqu'à 3 GB pour la meilleure liqueur de la maison. « Moyen » représente 1 GB pour la bière et une petite pièce d'argent pour la liqueur. « Elevé » représente 1 PA pour la bière la moins chère et 1 GA pour la liqueur. C'est le prix par consommation. La bouteille coûte cinq fois plus cher.

1. LA BRILLANTE AURE : Cette taverne tenue par un fils d'Ilmar appelé Thal Bunder, reste le meilleur établissement du Cercle. Les prix y sont élevés et les aventuriers démunis devront faire attention à ce qu'ils y consommeront. Les murs sont recouverts de fresques représentant de magnifiques levers de soleil et les globes en verre teinté accrochés au plafond les font briller d'un éclat doré. Si on le désire, on peut s'isoler dans des cabinets particuliers alors que le centre de la salle forme une vaste dépression où sont disposées plusieurs tables. De part et d'autre de la salle, des escaliers mènent en contrebas. La Brillante Aurore est un bel établissement où l'on regarde d'un mauvais œil les grands buveurs et les agitateurs. La plupart des videurs sont d'anciens gardes de la ville.

2. CHEZ DARK SABO : Les Rivages d'Aflitain : C'est un bar tapageur, tenu par un Shazaarien nommé Dark Sabo. Les prix y sont modiques. On y propose les boissons habituelles : ale, bière, vin, cidre et grog. Les plats exotiques, préparés à la mode shazaarienne, sont les spécialités de la maison. On y rencontre des gens venus du continent occidental. Il y règne une ambiance chaude et les soirées s'y terminent souvent en bagarre. Les videurs sont tous shazaariens et, pour la plupart, ce sont des cousins ou d'anciens associés de Sabo. Leur méthode favorite pour venir à bout des fauteurs de trouble, consiste à leur couper les tendons des mollets ; selon la rumeur circulant dans ce bar, Sabo aurait été jadis un pirate. Cette rumeur est fondée.

3. LA MER QUI GRONDE : Armad Tête de Tonnerre était un capitaine de navire originaire de l'Île des Cités Pourpres. Son navire a sombré dans une tempête et Armad a échoué à Ilmar. Il est le seul survivant du naufrage. Pensant que cette catastrophe était un mauvais présage, il décida de quitter les mers pour ouvrir La Mer qui Gronde. Les prix pratiqués y sont bas.

En plus des boissons habituelles, il sert un grog très fort de sa fabrication. On ne peut boire ce grog qu'ici. La Mer qui Gronde est le repaire des capitaines de navire, des commandants, des seconds et des marins que la garde a bien voulu laisser passer. On n'y parle que de la mer et les bagarres y sont fréquentes. Les videurs sont d'anciens marins qui ont un penchant certain pour le maniement de la hache des mers.

4. LE SOUPIR VERT : C'est l'établissement le plus calme et le plus sombre du Cercle. Certaines personnes ont été surprises d'apprendre qu'il s'agit d'une taverne. Elle est baignée d'une lumière verte et tamisée, ce qui fait que l'on a du mal à y reconnaître les gens. Les prix y sont élevés, mais les consommations d'une rare qualité. Le propriétaire en est Annelda Zorn, une aristocrate de Pikarayd désargentée. Pour se renflouer, elle a tenté de voler des secrets d'état aux dirigeants de Pikarayd. Elle y parvint mais fut trahie par son complice qui essaya de l'égorger pour récupérer l'argent. Fort heureusement, celui-ci ne réussit pas à mettre la main sur le magot. Elle s'en tira avec une profonde entaille à la gorge, qui rend sa voix étrangement sourde, ainsi qu'avec une grosse somme d'argent. Il y a longtemps déjà qu'Annelda s'est cruellement vengée. Son passé est aujourd'hui oublié. Malgré les prix élevés, la vente de boissons et de nourriture n'est pas la seule ressource d'Annelda. Elle fait partie d'un réseau d'espions et de tueurs à gages. Son expérience lui a fait comprendre combien on pouvait gagner d'argent et de pouvoir dans ce type d'activité. Le Soupir Vert est donc devenu le repaire d'espions et de tueurs à gages provenant de tous les pays des Jeunes Royaumes. Des aristocrates s'y rencontrent pour comploter et s'assurer le concours d'espions et d'assassins. Le Soupir Vert est l'endroit idéal pour impliquer les aventuriers dans des intrigues politiques ou des complots meurtriers.

5. LA DAME DE BRONZE : Kallewn Aiglo, un Lormyrien, a hérité de cette taverne. C'est son épouse, une femme acariâtre, qui la lui a laissée. Elle éprouvait un amour immodéré pour la sorcellerie, mais un jour, par maladresse, elle rata un sort et fut transformée en statue de bronze par un démon offensé. Kallewn la pleura brièvement puis exposa la statue au centre de la taverne, dont il changea le nom en souvenir de sa femme. C'est du moins ce qu'il raconte et peu de gens croient à cette histoire de sort raté. Depuis la disparition de cette femme, la taverne est devenue un lieu où l'on danse et où l'on se conte fleurette. Kallewn Aiglo est un homme heureux. Ses prix sont modiques et sa clientèle est principalement composée de jeunes nobles.

6. LA TAVERNE DE LA DENT DU DRAGON : Cet abreuvoir est tenu par un certain Magan Landreen, un ancien guerrier de Vilmir, qui prétend avoir tué un dragon. Quelques dents de dragon décorent le rebord de son bar en bois. Dit-il la vérité ? En tous cas, il n'a jamais fait preuve de témérité ou de bravoure depuis qu'il habite le Cercle de Velours, même s'il menace de provoquer en duel ceux qui mettent en doute sa carrière de tueur de dragon. Toute personne apportant une dent de dragon ne paie pas ses consommations de la soirée. La dent est alors sertie dans le rebord du bar à côté des autres. Les prix sont bas et les attractions habituelles. La clientèle est essentiellement composée de guerriers et de soldats ; c'est pourquoi des bagarres y éclatent souvent. Il est donc préférable de ne pas se servir de son arme dans cette taverne. Quiconque tentera de dégainer son arme, sera victime des videurs de Magan. Ces hommes sont des brutes notoires et d'anciens guerriers, compagnons de Magan.

7. LES ANNEAUX DU SERPENT : C'est la seule taverne du Cercle qui ne donne pas sur l'Allée du Soiffard. C'est aussi la taverne la plus importante du Cercle. Les prix y sont extrêmement bas. Elle est tenue par Adou Kadi, un Dharijorien. Cette taverne de style dharijorien, est appréciée de ceux qui ne peuvent rien se payer d'autre. Elle comprend un petit bordel. Les videurs sont d'anciens boxeurs de l'Arène de Tantin. Ils ne sont pas très consciencieux et sont très indulgents envers les voyous.

LES BORDELS DU CERCLE DE VELOURS

Dans ce descriptif, les prix « bas » vont de 10 à 20 GB pour un simple petit plaisir et jusqu'à 100 GB pour des délices élaborés. Les prix « modérés » vont de 20 à 30 GB jusqu'à 200 GB. Les prix « élevés » vont de 50 GB jusqu'à 500 GB. Les créatures les plus séduisantes se trouvent dans les bordels les plus chers.

CITÉ



► Porte Jéróbée $\longleftrightarrow = 3\text{ m}$

1. LA PERLE NOIRE : C'est un grand édifice octogonal fait de pierre noire et doté d'une grande porte de fer. Au-dessus de la porte, une enseigne représente une huître ouverte contenant une perle noire. Ce bordel est tenu par Shirana de Shazar, une femme aux cheveux noirs et à la beauté cruelle. Kolan Tal est son commanditaire. Les préférences melnibonéennes de celui-ci, donnent d'astucieuses idées décadentes aux clients. De fait, Shirana l'adore. La Perle Noire est spécialisée dans les plaisirs sensuels les plus exotiques. On y sert des herbes exacerbant les sens ainsi que des aphrodisiaques, et les habitués peuvent y réaliser tous leurs fantasmes. Le bâtiment se compose de deux étages. Dans la Salle d'Attente, au rez-de-chaussée, quatre grandes fenêtres s'ouvrent sur des alcôves : les clients attendant leur tour sont mis en appétit par les ébats qui s'y déroulent.

Seuls les plaisirs les plus raffinés y sont pratiqués : les prix sont extrêmement élevés (100 GB pour l'entrée). Une des spécialités de la Perle Noire est la possibilité de passer la soirée avec un homme ou une femme-animal. Ces créatures aux formes batardes, sont le fruit de la sorcellerie de Kolan Tal. On en voit toujours une dans les alcôves de la Salle d'Attente. La jeune fille appelée Ochina, qui a invité les aventuriers à la Perle Noire quand ils étaient à la Brillante Aurore, est actuellement en train de subir l'une de ces mutations, ce qui explique sa patte de chat.

Toutes les chambres possèdent des niches et des judas invisibles, permettant la pratique du voyeurisme... ils sont également très utiles pour obtenir des renseignements sur la clientèle. Le personnel de la Perle se compose d'hommes et de femmes séduisants, puisque les clients sont des deux sexes, et d'au moins six videurs ; tous des assassins compétents, recrutés par Kolan Tal. La Perle Noire n'aime pas les fauteurs de trouble. De toutes façons, entrer à la Perle Noire sans invitation est difficile. Les clients potentiels sont d'abord observés par un judas ; ceux qui sont pauvrement ou négligemment vêtus sont refoulés, à moins qu'ils ne brandissent des sommes d'argent conséquentes. Kolan Tal ne s'occupe pas tellement de la bonne marche des affaires, mais il a horreur des individus qui font un esclandre lorsqu'il se trouve à la Perle Noire.

Au sous-sol du bâtiment se trouve une suite de pièces bâties par Kolan Tal. C'est ici qu'il pratique ses expériences magiques et ses invocations de démons. Personne ne peut y entrer hormis Kolan Tal, Shirana et les esclaves que l'on va sacrifier. Un passage secret mène de la principale salle de sorcellerie de Kolan Tal à l'extérieur du Cercle. Ce passage procure à Kolan Tal la discrétion dont il a besoin. Des rumeurs circulent à propos de l'associé mystérieux de Shirana, mais personne n'en parle trop explicitement sans crainte. Le décor de la Perle Noire est outrageusement décadent et somptueux, et les aventuriers melnibonéens s'y plairont assez.

2. LE JARDIN QUI MURMURE : C'est le fruit de l'imagination de Letella Jil, un Eshmirien. C'est un très beau jardin carré, entouré de murs de 3 mètres de haut. Il est planté de buissons colorés et d'arbres. Les clients y accèdent par l'une de ses deux portes, paient les ouvreuses puis déambulent dans les allées à la recherche de la partenaire idéale pour la soirée. De jeunes femmes attendent parmi les arbres, dans de petites clairières éclairées de lampions multicolores. Lorsqu'un client a trouvé la fille de son choix, il entre dans la clairière et passe aux actes. Marcher dans le jardin au moment où des soupirs et des murmures émanent des bosquets, est une expérience unique. Les prix sont bas et la satisfaction garantie. Le Jardin n'accepte que les clients masculins.

3. LES ANNEAUX DU SERPENT : Il s'agit du bordel qui dépend de la Taverne des Anneaux du Serpent. Tout comme à la Taverne, les prix sont bas mais l'atmosphère plutôt banale. C'est une grande salle comprenant plusieurs couchettes. Le service y est rapide. L'attraction principale de cet établissement est la technique employée par les employées : une méthode dharijorienne appelée le Serpent Ondulant. Cette contorsion étrange est assez excitante et convient parfaitement aux aventuriers à la recherche de nouveaux plaisirs. Comme au Jardin, on n'accepte que des clients masculins.

4. CHEZ GLIZMA : LA HOURI GRISE : Pour Glizma Norja, propriétaire de la Houri Grise, l'élégance est la clé du plaisir. Toutes ses filles sont des danseuses émérites, à la conversation raffinée et aux bonnes manières. Ici, le plaisir est calme et bienséant.

On n'y supporte pas la brutalité. Les principaux habitués de la Houri Grise sont de vieux aristocrates qui apprécient le traitement luxueux qu'on leur offre. Les prix sont élevés, mais consommations, amuse-gueules et narguils de sazerain (un aphrodisiaque léger) sont compris. On peut y goûter aux plaisirs exotiques, mais à rien de bien extravagant.

5. LE BIJOU DU SUD : Cette maison de plaisirs est tenue par Nazal Nari, un Argimilien. On y trouve des femmes des différentes régions du Continent du Sud : des Pikaraydiennes, des femmes d'Oin, des femmes de Yu, etc. Les clients sont essentiellement des méridionaux auxquels manque l'amour à la mode du sud, et des personnes tentées par les particularismes des femmes du sud. Les prix sont modérés, et le décor de style méridional. On n'y accepte que les clients masculins.

6. LES SCEURS DES STATUES QUI HURLENT : Cet établissement à l'aspect austère est spécialisé dans le sado-masochisme. Il est tenu par Argo Sanfin, un prêtre du Chaos Pan-Tangien. Les employés, tous Pan-Tangiens, sont de deux sortes : ceux qui font souffrir et ceux qui doivent souffrir. Ces derniers sont des esclaves qui doivent être souvent renouvelés du fait de la clientèle décadente. Ceux qui font souffrir sont les enfants, les amants ou les sœurs d'habitants de Hwamgaarl, transformés en statues hurlantes. Ici, ils peuvent gagner suffisamment d'argent pour libérer leurs familles, bien que ce soit très long. La plupart d'entre eux apprécie leur emploi et sont bien placés dans la haute société du Cercle. Les prix sont élevés ; la clientèle est très diverse du point de vue de l'intelligence, des compétences et de la perceptivité. Des gens aux goûts variés sont les bienvenus aux Sœurs des Statues qui Hurlent.

LES AUBERGES DU CERCLE DE VELOURS

Des auberges sont des tavernes dans lesquelles on fournit aussi le gîte et le couvert. Elles sont fréquentées par des étrangers de passage ou par les propriétaires des boutiques du Cercle. Les aventuriers pourront s'y arrêter. Les prix « bas » sont de 20 GB pour une chambre double et de 40 GB pour une chambre individuelle. Les prix « modérés » sont de 40 GB pour une chambre double et de 80 GB pour une chambre individuelle. Les prix « élevés » sont de 60 GB pour une chambre double et de 200 GB pour une chambre individuelle.

Les prix de la nourriture et des boissons sont les mêmes que dans les tavernes.

1. L'HYMNE GRAVÉ : La cuisine y est bonne et les attractions variées (chanteurs, magiciens, etc.) mais les boissons y sont ordinaires. Les prix sont bas. L'établissement est tenu par Almay Gordo, un chanteur vilmirien. Almay est très pointilleux quant à ses attractions, et ceux qui font du bruit pendant le spectacle ou qui l'interrompent, se font expulser.

2. L'AUBERGE DES SABLES LOINTAINS : Cette auberge appartient à Sedrin Horl, un habitant du Désert des Larmes qui a abandonné sa vie barbare pour s'installer à la ville. Il y règne l'atmosphère du désert, et même si la cuisine est banale, on y trouve un vin délicieux qui attire les visiteurs. Les videurs sont de rudes habitants du Désert des Larmes. Les prix y sont moyens.

3. LE REPOS DE JIVRIN : C'est la meilleure auberge du Cercle. Elle est tenue par Jivrin Harla, une Ilmiorienne qui a commencé sa carrière comme courtisane à la Houri Grise. La cuisine, les boissons et le service y sont excellents. On offre 1 000 GB au premier client qui trouvera un insecte dans l'établissement (cette offre est toujours valable). Les prix y sont excessivement élevés. Jivrin est célèbre dans le Cercle, et ceux qui lui cherchent querelle s'attaquent à plus fort qu'eux.

AUTRES ÉTABLISSEMENTS

1. CHEZ SALAT : LES COLLECTIONS DE L'AMOUR : Salat Wiz est un Jharkorien, spécialiste de la littérature et de la peinture érotiques. Il a réuni des collections très variées dans ce domaine et les vend aux intéressés. Ses prix sont toujours élevés, mais la plupart de sa marchandise est belle et excitante ; le reste n'est que déjection d'esprits malsains.

2. LES COLIFICHETS DE FRODRİK : Frodrík vend d'incroyables vêtements de soie et de coton. La coutume du Cercle est d'acheter à sa favorite de jolis dessous chez Frodrík. Il fabrique des vêtements pour hommes et femmes tout à fait inadaptés aux expéditions lointaines, mais idéaux pour une soirée de plaisirs. Les prix vont de « modérés » à « élevés ». Le propriétaire, Frodrík d'Hellwood, est un Tarkeshite.

3. LE FOYER D'ALANA : Il s'agit d'un restaurant qui offre une bonne cuisine familiale à des prix raisonnables. Alana est une ancienne courtisane reconvertie. Sage résolution, car elle est bien plus experte aux fourneaux qu'au lit. De délicieuses odeurs, s'échappant continuellement de chez Alana, attirent les affamés. L'heure d'affluence est la tombée de la nuit. Il est fréquent d'attendre une demi-heure ou davantage pour obtenir une table. La majorité des filles qui travaillent dans le Cercle sont des amies d'Alana et fréquentent le Foyer régulièrement. Alana est très aimable avec les clients et fait de son mieux pour les satisfaire. C'est une Vilmirienne.

4. LES VINS FINS DE PARTH : Chez Parth, on ne trouve que d'excellents vins. Lazlek Parth, le propriétaire, est un Ilmorien, grand connaisseur du noble art du vin. Ses prix sont élevés, mais justifiés. On trouve chez lui cet exquis vin jaune qui rend les hommes fous. Il fournit du vin à la plupart des tavernes et des auberges du Cercle.

5. L'HERBORISTERIE DE TAMAT : Tamat, originaire de Filkar, vend toutes sortes d'herbes et d'épices. On lui demande surtout des herbes aphrodisiaques : il en possède tout un assortiment. Ses herbes les plus chères sont celles utilisées dans les rituels de sorcellerie. Le MJ voudra peut-être achalander la boutique de Tamat avec des produits utiles : par exemple, des herbes curatives ou autres elixirs, mais ces produits valent très cher et Tamat n'en possède que de très petites quantités. Il sait identifier la plupart des plantes ou des herbes et partage volontiers sa science avec les amateurs. Il ne donne jamais rien gratuitement ; il faut le payer grassement pour obtenir les renseignements qu'il a amassés à grand peine. Tamat achètera également aux aventuriers, herbes rares et épices. Si les aventuriers lui proposent de partir à la recherche de plantes rares, Tamat pourra accepter le marché, s'il est sûr d'en retirer un profit supérieur au leur. Ceci pourra constituer un bon moyen de se faire un peu d'argent au cours de l'expédition organisée dans la forêt de Troos.

6. PIERRES PRÉCIEUSES ET BIJOUX : chez Liam Zain : Liam Zain est un Vilmirien, expert en pierres précieuses. Il achète et vend toutes sortes de pierres et de bijoux ; les prix proposés aux revendeurs sont honnêtes. Toutefois, il n'achète jamais de pierres ordinaires ou de mauvaise qualité. Les gemmes les moins précieuses, comme les opales ou les topazes, doivent être tout à fait remarquables ou serties dans des montures superbes pour l'intéresser. Il fait des estimations sur la base de 1 GB la pièce. Si l'un des bijoux qu'il a estimé, l'intéresse, il offrira de l'acheter. Il adore les pièces melnibonéennes et est toujours prêt à acheter celles qu'on lui présente. Il fabrique, à la demande, des bijoux à compartiments secrets qui peuvent contenir un poison ou un message.

7. LA MAISON DE SARONIKA : Saronika est une femme d'Argimiliar, passionnée de théâtre. A la Maison de Saronika, une troupe monte des drames et des comédies pour l'amusement et l'édification des clients. L'entrée coûte 1 PB ; elle donne droit à un spectacle. Il y a deux séances le soir, plus des matinées le week-end. Le répertoire est très varié : les pièces historiques ont beaucoup de succès, ainsi que les satires du gouvernement local. Saronika a monté un spectacle extraordinaire racontant la chute d'Imrryr, il y a quelques mois ; mais il a fallu l'interrompre rapidement après la mort mystérieuse de plusieurs acteurs principaux (c'est ainsi que Kolan Tal a exprimé sa réprobation, même si personne n'ose l'en accuser). L'assistance peut avoir un comportement bruyant et tapageur pour critiquer une œuvre ou un acteur. Il est permis de lancer des objets inoffensifs ou de la nourriture sur la scène, mais il est interdit d'embrocher un acteur ; les videurs se tiennent d'ailleurs prêts à intervenir au cas où un incident fâcheux de ce genre se produirait.

8. CASINO DE LA DAME AUX SOUS : Cet établissement est tenu par Tarabeth, une femme de Jharkor qui ne supporte pas le laisser-aller. On y brise les os des clients bruyants et les pires infractions sont passibles de mort par le fer. Des gardes armés jusqu'aux dents pullulent à la Dame aux Sous car il y a toujours d'énormes sommes d'argent en jeu. La Dame aux Sous propose divers jeux de dés élaborés, et la possibilité de parier sur n'importe quoi, selon l'humeur du client. Toutefois, Tarabeth est rusée et n'accepte pas les paris truqués. Si les aventuriers veulent tenter leur chance, le MJ pourra les faire jouer véritablement ou simplement simuler le résultat par un jet de dés ce qui évitera aux joueurs de se lancer dans une partie de cartes. Pour notre part, nous vous conseillons le côté ludique de la chose. La Dame aux Sous est un établissement régulier où l'on ne triche pas, d'ailleurs il s'agit d'une offense capitale.

9. L'ARÈNE DE TANTIN : Tantin Yavro est originaire de Pan Tang. Cet endroit assez chaud, met en scène des combats de boxe à mains nues ainsi que des combats de lutte libre. L'entrée coûte 1 GB et les affrontements sont, en règle générale, palpitants. On y parie beaucoup ; la Dame aux Sous accepte également les paris sur les combats nocturnes. On ne sert comme boisson qu'une ale amère ; elle ne coûte qu'un PB, mais les habitués préfèrent apporter leurs consommations pour éviter une dépense supplémentaire qui de toutes façons n'en vaut pas la peine. On y assiste parfois à des règlements de compte entre ennemis héréditaires, les plus célèbres sont les bagarres de femmes, surtout des prostituées. Les combats à mains nues sont fréquents, mais on n'admet pas les combats à mort. Il y a 25 % de chances pour qu'un tel combat ait lieu par soirée. Les spectateurs peuvent se battre contre n'importe quel professionnel, s'ils paient pour cela. Les combats de boxe se règlent au KO. Les poings des boxeurs sont protégés de lanières de cuir, quelquefois cloutées. Les combats de lutte peuvent s'achever soit par immobilisation au sol, soit par abandon. D'ordinaire un combat se termine après deux défaites sur trois rencontres. Les boxeurs utilisent leur compétence Coup de Poing ; lorsque les points de vie d'un participant atteignent zéro, il est KO. Un coup critique entraîne un dommage normal et non un « faux » dommage habituellement infligé dans ce type de sport. Les lutteurs utilisent la nouvelle compétence Lutte. Ils peuvent utiliser le coup de poing ou le coup de pied, bien que ce soit contraire au règlement. Un client qui veut se battre à la boxe ou à la lutte doit parier au moins une PA. La cote dépend de la réputation de l'adversaire de la maison. Les règlements de compte entre novices ne nécessitent pas de mise.

GROS BYARD, Champion de boxe chez Tantin, Ilmorien

FOR : 18 - **CON :** 18 - **TAI :** 19 - **INT :** 4 - **POU :** 9 - **DEX :** 14 - **CHA :** 6

Points de vie : 25

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 87 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Poings (2)	95 %	97 %	1D3 + 1D6

NOTE : La parade aux poings de Byard n'est valable que contre les coups de poings de ses adversaires.

TARGA DE JHARKOR, Champion de lutte chez Tantin

FOR : 16 - **CON :** 17 - **TAI :** 16 - **INT :** 8 - **POU :** 10 - **DEX :** 17 - **CHA :** 8

Points de vie : 21

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 65 % ; Lutter 94 %.

Armes	Attaque	Parade	Dommmages
Poings (2)	67 %	47 %	1D3 + 1D6
Pied	58 %	—	1D6 + 1D6

NOTE : La parade aux poings de Targa n'est valable que contre les coups de poings de ses adversaires.

9. LA PLAINTÉ DU COQ : Cette petite arène est la propriété de Jalo Faucon des Etoiles, émigré du Désert des Larmes. Des combats de coqs y ont lieu pour le plus grand plaisir des amateurs de sang. On y parie beaucoup : les mises sont également prises à la Dame aux Sous. Il y existe de grandes rivalités. Qui-conque possède un coq de combat, peut le faire combattre contre l'un des superbes coqs de Jalo, ou contre le coq d'un autre client. Pour cela, il faudra payer une PA. Le champion actuel est Ergot du Désert, un coq de Jalo qui a vaincu 200 adversaires à ce jour. C'est le meilleur combattant jamais vu à la Plainte du Coq. Jalo adore ce volatile. Les oiseaux morts sont renvoyés à leur propriétaire ou au Foyer d'Alana pour servir d'ingrédient à la préparation d'un curieux ragoût.

10. LA MAISON DE MÉLODAC : Mélodac est un Vilmirien passionné de musique. Il a ouvert cette maison de chant pour son propre plaisir. L'entrée coûte 2 GB : on peut alors y rester une heure ou deux et écouter des chanteurs de tous genres accompagnés par les musiciens de l'établissement. Toutes ces prestations ne sont pas extraordinaires, surtout depuis que Mélodac laisse chanter n'importe qui. Les chanteurs les moins bons achèvent leur tour sous une douche de fruits et légumes divers. On y sert du vin et de la bière pour 1 PB ainsi qu'une assiette garnie de fruits, de légumes et de fromages pour 1 GB. Même un aventurier pourra chanter s'il le désire, en utilisant sa compétence Chant. S'il a vraiment du talent, les spectateurs lui lanceront des pièces de monnaie (environ 1D10 et 1D100 PB, selon la qualité du chanteur). Si le jet est raté, le malheureux sera noyé sous une pluie de fruits et de légumes pourris ! Les meilleurs chanteurs de Mélodac travaillent également à l'auberge de l'Hymne Gravé.

11. LE PALAIS DES RÊVES DE JOVEEN : Joveen Urtal est une femme de Dharijor qui a pour spécialité les drogues exotiques. Dans son Palais des Rêves, les clients s'allongent sur des banquettes de soie et s'adonnent à des substances qui agissent sur l'esprit. Les prix sont très élevés. Il n'y a jamais de bagarre dans ce lieu car les clients sont pratiquement incapables de faire un mouvement. Selon l'effet de la drogue, le rêveur pourra planer, l'esprit totalement libéré de ses contraintes corporelles, pendant une à douze heures. Le prix de l'entrée comprend le coût de la drogue et la location de la place occupée pendant sa durée d'action. La drogue la plus célèbre est une fleur séchée appelée Queue d'Esprit ; elle provoque un état de transe au cours duquel on a des hallucinations colorées et souvent érotiques. Les transes durent environ une heure. Joveen vend également sa marchandise à l'extérieur, à un tarif trois fois plus élevé à une consommation sur place. Selon l'humeur du MJ, Joveen pourra éventuellement vendre des drogues nécessaires à l'invocation des démons. Chez Joveen, il flotte dans l'air une perpétuelle odeur de drogues et d'encens. La plupart de ces drogues sont prises à l'aide de narguilles, mais il ne s'agit pas là d'une règle absolue. Joveen porte toujours sur elle des fléchettes dont la pointe est enduite d'une substance qui peut endormir un éléphant adulte en 15 secondes. Cette substance endort encore plus vite tout être humain qui trouble la tranquillité du Palais. Joveen manie ces fléchettes avec une compétence de 75 % ; elles ne causent pas plus de dommages qu'une piqûre d'aiguille. Firella, une femme charmante, joue de la harpe doucement dans le Palais, afin de favoriser les rêves des clients.

INCIDENTS FORTUITS DANS LE CERCLE DE VELOURS

Effectuer un jet sur 1D20 toutes les heures, lorsque les aventuriers seront dans le Cercle. Sur un jet de 11-20, rien d'anormal n'arrivera. Si l'on obtient un chiffre compris entre 1 et 10, voici ce qui risque de se produire. Chaque incident ne se produira qu'une seule fois. Si on obtient à nouveau le même score, il faudra relancer le dé ou considérer que rien ne se produit.

1. Une superbe créature, très élégante, du sexe opposé, fera des avances osées à l'un des aventuriers, lui proposant un dîner en tête à tête dans une auberge proche. Il s'agit en fait d'un démon de Désir qui cherche à kidnapper l'aventurier pour l'envoyer à un sorcier de la ville désireux de faire un sacrifice. Le démon servira au cours du dîner un vin mêlé de narcotique à l'aventurier. L'efficacité du vin est de 13. Si l'aventurier ne réussit pas un jet sur le Tableau de Résistance en opposant sa CON à la puissance du somnifère, il se mettra à bailler au bout d'1D6 minutes et s'endormira dans la demi-heure. Un jet sous Goûter ou Odorat réussi, permettra de déceler un vague arrière-goût au vin. Si le démon échoue, il reprendra sa véritable forme physique et attaquera au moment le plus propice en cherchant à assommer l'aventurier. Le démon ne tuera que s'il est sérieusement menacé ou blessé. Si la victime est maîtrisée, le démon se téléportera avec elle jusque chez le sorcier. Il sera libéré de ce plan, et le sorcier sacrifiera immédiatement la victime pour invoquer un démon de Combat.

NYARI, Démon de Désir

FOR : 16 - CON : 7 - TAI : 13 - INT : 18 - POU : 15 - DEX : 13 - CHA : 18

Points de vie : 8

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Esquiver 76 % ; Embuscade 67 %.

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Ongles	49 %	58 %	1D8 + 1D6
Gifle	63 %	—	1D6 + 1D6
Crachats	50 %	—	spécial

SAN : Si Nyari reprend sa forme véritable, son adversaire devra effectuer un jet sous sa SAN. En cas d'échec, il perdra 1D6 points de SAN.

NOTE : Si une victime n'esquive pas un crachat, elle est aveuglée par une espèce de mucus gluant qui ne pourra être retiré qu'au bout de 1D3 rounds.

Nyari peut prendre l'apparence d'un homme ou d'une femme superbe, à la guise du MJ. Sa véritable forme est celle d'une femme dotée d'ongles longs de 25 centimètres, aiguisés comme des dagues et sortant de ses mains palmées. Elle s'en sert pour abattre ses ennemis mais elle utilisera ses attaques par crachats ou par gifle pour assommer un adversaire.

2. Un jeune aristocrate saoul, nommé Aslang Trimuth, bousculera l'un des aventuriers et l'insultera copieusement. Il est tellement ivre qu'il se battra avec n'importe qui. S'il est tué ou sérieusement blessé, l'aventurier responsable sera arrêté par la garde de la ville et enfermé dans un obscur donjon. Aslang est le fils d'un haut magistrat de la ville. L'aventurier pourra être jugé ou non. S'il ne l'est pas, on le laissera pourrir dans sa cellule.

ASLANG TRIMUTH

FOR : 10 - CON : 11 - TAI : 14 - INT : 8 (4) - POU : 9 - DEX : 11 (5) - CHA : 12

Points de vie : 13

Armure : aucune

COMPÉTENCES : Eviter 32 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Épée courte	43 %	35 %	1D6 + 1

NOTE : Aslang est actuellement saoul ce qui diminue ses facultés : utilisez les caractéristiques entre parenthèses.

3. Un personnage louche essaiera de vendre aux aventuriers une carte d'un trésor caché à R'lin K'ren A'a. Cette carte est apparemment très vieille et porte des symboles melnibonéens.

Il en demandera 100 GB, mais en marchandant on pourra l'obtenir pour 75. Il leur racontera que ce fabuleux butin comprend une statue avec de grands yeux de jade. Cette carte est en fait absolument authentique. Cependant, Elric a déjà pu se rendre sur les lieux et se rendre compte que le trésor ne correspond en rien à ce que l'on pourrait s'attendre. Le MJ pourra utiliser cette carte pour débiter plus tard une autre campagne.

4. Un voleur essaiera de couper la bourse d'un aventurier. Il a une compétence en Couper une Bourse de 55 % et porte une dague qu'il manie à 48 % en Attaque et à 34 % en Parade. Il essaiera de s'enfuir s'il ne parvient pas à ses fins.

5. Une fille de Pan Tang, mal vêtue et couverte de bleus, se précipitera sur les aventuriers et les suppliera de la sauver. C'est une esclave qui travaille au Bordel des Sœurs des Statues qui Hurlent. Elle veut en sortir. Deux énormes Pan Tangiens la suivent de peu. Ils portent des armures de demi-plaques, des épées larges et des haches de lancer. Ils veulent ramener la fille au bordel et menacent d'embrocher quiconque les en empêchera.

PAN TANGIENS

Points de vie : 15

Armure : 1D8 - 1 demi-plaques

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Epée large	45 %	52 %	1D8 + 1 + 1D6
Hache de lancer	35 %	—	1D8 + 2 + 1D4

NOTE : Les caractéristiques sont les mêmes pour les deux Pan Tangiens.

S'ils sont trop peu nombreux, ils retourneront au bordel et reviendront avec au moins 6 hommes supplémentaires d'une carrure strictement identique. Si une bagarre éclate et que les Pan Tangiens ont l'avantage, la fille essaiera de se faire pardonner en poignardant un aventurier dans le dos. Elle porte une dague et la manie à 23 %. Comme sa victime ne s'attendra pas à un tel retournement de situation, ses chances de toucher seront doublées. Si les aventuriers la sauvent, elle s'accrochera à leurs basques jusqu'à ce qu'on lui donne beaucoup d'argent et qu'on l'accompagne hors du Cercle.

6. Un escroc essaiera de vendre à un aventurier, une pierre de lévitation magique. Il la lui fera même essayer en lui disant de la serrer dans sa main. Si l'aventurier lui obéit, il lévitera jusqu'à 3 mètres de haut. Il ne pourra pas se mouvoir de côté. Pour descendre, il lui suffira de desserrer la main ; l'aventurier redescendra alors doucement. L'escroc fera bien attention à ce que cette démonstration se fasse dans un endroit dégagé et désert, de préférence dans l'allée qui fait le tour du Cercle. Il demandera 200 GB pour la pierre, mais en marchandant on pourra l'obtenir pour 100. Il y a bien entendu une arnaque, dont il ne parlera pas aux clients. La pierre ne fonctionne que trois fois, puis perd tout pouvoir. Il possède plusieurs pierres, mais il ne le leur dira pas. Il a une compétence de 74 % en Passe-Passe ce qui lui permet de changer discrètement de pierre si quelqu'un lui demande plus de trois démonstrations. S'il est attaqué ou attrapé, il utilisera une pierre pour s'échapper ou partira en courant. Il n'est pas armé.

7. Une bagarre ! Où qu'ils se trouvent, les aventuriers seront pris dans une énorme bagarre de taverne. Les pieds et les poings voleront en tous sens, et tous les aventuriers se feront bousculer avant d'avoir pu faire un mouvement. Ils auront 50 % de chances de se faire frapper. Pour l'instant, les armes ne sont pas utilisées, mais il y a 25 % de chances par round pour que quelqu'un dégage une arme après le début de la bagarre. Celle-ci se transformera alors en véritable mêlée. Quoiqu'il en soit, après 6 rounds, les gardes arriveront et arrêteront tous ceux qu'ils pourront. Dans une bagarre, tous les dommages occasionnés par les poings ou les pieds sont des dommages temporaires, qui entraînent généralement le KO plutôt que la mort.

8. Les aventuriers entendront quelqu'un appeler au secours. Juste après, deux hommes tachés de sang débouleront d'une petite allée, des dagues sanglantes à la main. Ils portent également des épées courtes et des armures de cuir. Ce sont des assassins. Ils attaqueront quiconque cherchera à leur barrer le passage. Seuls les aventuriers pourront essayer de les arrêter. S'ils tentent de secourir celui qui appelle au secours, ils découvriront très vite la victime, un riche marchand. Il mourra 1D6 rounds plus tard si l'on ne parvient pas à lui prodiguer des Premiers Soins. Si les aventuriers le sauvent, il leur donnera une récompense de 1D100 GA. Les gardes arriveront dans les 1D10 + 6 minutes.

ASSASSINS

Points de vie : 12

Armure : 1D6 - 1 cuir

Armes	Attaque	Parade	Dommages
Epée courte	55 %	73 %	1D6 + 1
Dague	60 %	68 %	1D4 + 2
Dague de lancer	40 %	—	1D4 + 2

NOTE : Les deux assassins ont les mêmes caractéristiques.

9. Un petit homme basané, portant un sac de toile de jute, se cognera à un aventurier, puis s'enfuira en courant. Le sac tombera à terre. L'aventurier malchanceux devra réussir un jet sous 5 × FOR s'il ne veut pas tomber. Même si l'on provoque le petit homme, il disparaîtra en laissant son sac. Si on n'y prête aucune attention, il reviendra en se faufilant lentement vers le sac, le récupérera et s'enfuira en courant. Dans ce sac se trouve l'Ergot du Désert, le célèbre coq de combat (voir description de la Plainte du Coq). Le petit homme l'a volé à Jalo Faucon des Etoiles, espérant en tirer de l'argent dans une autre ville. Jalo a envoyé 5 hommes costauds à la recherche du voleur ; ils arriveront quelques secondes plus tard. Ils ne connaissent pas le voleur mais ont pour ordre de l'amener à Jalo. Ils ne sont pas très malins et attaqueront rapidement et sans faire de détails. Pour eux, celui qu'ils découvriront avec l'oiseau sera le voleur, et ceux qui l'aideront seront également coupables. Dès que le véritable voleur les apercevra, il s'enfuira à toutes jambes. S'il ne peut pas s'échapper, il essaiera de convaincre les hommes de Jalo que les aventuriers sont les voleurs.

LES HOMMES DE JALO

Points de vie : 13

Armure : 1D6 - 1 cuir

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Cimeterre	55 %	60 %	1D6 + 2 + 1D

NOTE : Les 5 hommes ont les mêmes caractéristiques.

10. Un chien de chasse enragé sautera sur un aventurier en bavant. Sa FOR est de 16. L'aventurier qu'il attaquera devra lui résister à l'aide de sa propre FOR ou sera renversé. Le chien mordra une fois par round si sa victime est debout ; deux fois si elle est à terre.

CHIEN ENRAGÉ

Points de vie : 14

Armure : 1 point dû à la fourrure

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Morsure	35 %	—	2D4

NOTE : Toute personne mordue devra opposer sa CON à la virulence de 16 de la maladie sur la Table de Résistance. Si le jet est raté, la victime mourra en 1D100 jours. Il n'existe aucun remède contre la maladie.

NOUVELLES COMPÉTENCES

MATRAQUER : Cette compétence permet de donner un coup violent sur la tête d'un adversaire et de l'assommer. Ce coup est porté avec une matraque, un gourdin ou une arme de même type. Le port du casque annule les effets de cette attaque. Il faut frapper la victime par derrière et la surprendre. Des jets sous Déplacement silencieux et Se cacher sont donc nécessaires. Si le jet en Matraque échoue, le coup sera dévié ou manquera la cible. Si le jet est réussi, la cible devra effectuer un jet sous $3 \times \text{CON}$ sur 1D100. Si celui-ci réussit, la cible ne sera assommée que pendant 1D6 rounds. S'il rate, la cible restera inconsciente 1D3 heures. Les attaques à la matraque occasionnent un point de dommages et donnent à la victime des maux de tête terribles. Matraquer est une compétence en Manipulation.

SE DÉGUISER : Elle permet de changer son apparence, sa voix et son comportement, de façon à se faire passer pour quelqu'un d'autre. Tout personnage utilisant la compétence Se déguiser doit réussir un jet sous celle-ci, à chaque fois qu'il rencontrera une personne susceptible de le reconnaître. Si ce jet échoue et que la personne qui pourrait le rencontrer réussit un jet sous Voir, le déguisement sera découvert. Différents accessoires sont nécessaires pour se déguiser : perruques, costumes... Cependant, on peut autoriser un jet à pourcentage réduit pour un déguisement simple et hâtif de la voix et du comportement. Lorsqu'un déguisement est découvert, on ne reconnaît pas forcément la personne qui le porte. On sait seulement qu'elle n'est pas celle attendue. Se déguiser est une compétence en Discrétion.

LUTTE : Celui qui utilise cette compétence doit d'abord décider s'il veut tenter une prise, une immobilisation ou un déséquilibre, puis il effectuera un jet. On ne pourra tenter une immobilisation au sol que si l'on a déjà réussi, dans l'ordre, une prise ET un déséquilibre lors des deux rounds précédents. Deux personnages peuvent opposer leurs compétences en Lutte. S'ils réussissent tous les deux leurs jets de dés, aucun ne pourra effectuer la prise envisagée. Si un lutteur réussit une prise, sa victime pourra se dégager en réussissant un jet de FOR contre FOR sur le Tableau de Résistance. En cas d'échec, le lutteur qui a effectué la prise pourra ajouter 10 % à son jet d'immobilisation. La Lutte est une compétence en Agilité.

JEU : Cette compétence permet de parier sur un jeu de hasard. Si le jet de compétences est réussi, le joueur gagnera son pari. Sinon, il le perdra. Cette compétence peut être utilisée pour simuler une soirée de jeu en faisant simplement effectuer des jets à un aventurier et en décidant de la somme gagnée ou perdue. Cette compétence ne devra être utilisée que pour les jeux de hasard. Par exemple, si un archer parie qu'il peut atteindre une fenêtre en œil de bœuf avec sa flèche, il utilisera sa compétence en Tir à l'Arc et non sa compétence Jeu. Le Jeu est une compétence en Connaissance.



NOUVEAUX SORTS

Les Runes de Rathdor

par Arno Lipfert

L'étude d'anciens grimoires ne nous a appris que peu de choses au sujet des audacieux mortels qui augmentèrent notre connaissance de la magie. Nous avons cependant réussi à identifier un certain Sarowlon Rathdor, Maître des Runes, qui vécut au cours des règnes des 41^e et 42^e Empereurs de Melniboné. En ce temps, les immenses pouvoirs magiques de Rathdor étaient célèbres. Seules les runes décrites ci-dessous ont été découvertes avec certitude par Rathdor. Toutefois, de nombreuses autres runes existent et il est fort possible que le mage en ait découvertes d'autres dont l'existence est encore ignorée.

Succinctement, une rune magique est la projection en deux dimensions d'une forme dont les propriétés permettent d'ouvrir un trou minuscule dans un autre plan d'existence. Chaque rune donne sur un plan différent aux propriétés bien spécifiques. Qu'elles soient gravées, inscrites ou dessinées sur une surface solide de ce plan, elles laissent toutes passer des énergies qui peuvent charmer, protéger, blesser, guérir ou maudire. Si la rune est effacée ou mutilée, son pouvoir disparaît.

Rathdor s'était spécialisé dans l'étude des runes magiques aux effets spécifiques. Toutefois, on peut combiner des runes afin d'obtenir de nombreux résultats différents. Quoiqu'il en soit le décryptage de ces runes lui coûtait beaucoup de temps et d'argent. Dessiner une de ces runes nécessite un travail important et subtil. Certaines d'entre elles ont une très grande durée d'action. Cette durée d'action est déterminée par la quantité de POU temporaire, sacrifiée pour la rune. Cette énergie est généralement tirée de sacrifices humains rituels. Le POU des victimes est déversé dans la rune où il demeure jusqu'à ce qu'elle soit activée, déclenchée ou brisée. On ne connaît pas la puissance de la plupart des runes ; elles peuvent avoir un POU assez bas ou élevé de quelques centaines de points.

Alors que la forme d'une rune est très importante, sa taille importe généralement peu. On peut tout aussi bien la reproduire en version réduite ou la graver sur d'énormes tampons de métal. Toutefois, si la taille de la rune devient par trop minuscule, le MJ pourra alors librement décider que la taille de la rune a faussé le processus de création et que le POU investi a été gaspillé.

C'LORYA, La Barrière : Cette rune peut être placée au-dessus d'une porte, d'une fenêtre ou dans une pièce ne possédant qu'une seule ouverture. Toute personne rencontrant cette rune ne pourra pas franchir l'ouverture protégée. De même, elle ne pourra pas entrer ou sortir de la pièce gardée. Pour tenter de passer, le personnage devra effectuer un jet de POU contre POU sur le Tableau de Résistance. Si le jet est réussi, le personnage pourra franchir la barrière, l'annihilant du même coup. S'il échoue, la rune restera en place et le personnage perdra 1 point de POU qu'il pourra récupérer de manière naturelle au rythme d'un point par heure. Ce type de rune peut être programmé pour autoriser le passage à certains personnages et le refuser à d'autres. Le créateur de la rune peut rester en contact télépathique avec elle s'il le désire. Il pourra ainsi savoir instantanément si la barrière a été attaquée ou détruite. On peut créer un nombre infini de ces runes sans pour autant perdre le contact télépathique. Seule une rune peut garder une porte ou une chambre à ouverture unique.



SH'KE'HEH, Polymorphe : Celui qui porte cette rune sur un objet non animé peut en changer l'apparence extérieure. Il n'est limité que par son POU et son imagination. Chaque point de POU temporaire utilisé permettra au créateur de la rune de changer un point de TAI de l'objet. Un nombre de points de POU équivalent aux points de TAI de l'objet doit être temporairement dépensé pour réussir à accomplir la transformation. Seule



l'apparence extérieure de l'objet est modifiée : une boîte en bois de TAI 3 transformée en pomme, gardera sa TAI et sera toujours en bois. La couleur de l'objet peut également être changée mais sa TAI est immuable. Si une partie d'un objet transformé est retirée ou endommagée, il ne peut plus être retransformé à moins qu'une nouvelle rune n'y soit inscrite. Un objet transformé portera toujours la rune sur lui ; elle ne disparaîtra que si son créateur souhaite que l'objet reprenne son apparence naturelle. Il n'est pas nécessaire de dépenser du POU pour faire reprendre sa forme à un objet. Un objet métamorphosé reprendra son apparence naturelle de lui-même au bout de 10 ans au moins. C'est aux MJs de décider de l'instant où un objet reprendra sa forme initiale.

SHAHAL'NYA, Illusion : Dessiner, inciser ou graver cette rune à un endroit précis, permettra la création d'une illusion à partir de ce point. Cette illusion pourra sembler solide et



capable de causer d'éventuels dommages, à moins qu'elle ne soit aussi immatérielle et terrifiante qu'un esprit. Lorsque la rune est inscrite, son créateur crée une illusion en sacrifiant 1 point de POU temporaire par tranche de 10 points de TAI. L'illusion durera une minute à moins que le sorcier ne sacrifie un point de POU supplémentaire par minute au-delà de la première.

Par exemple, la création d'un démon de Combat de TAI 18 nécessitera le sacrifice temporaire de 2 points de POU et il s'évanouira au bout d'une minute. Si l'on sacrifie 1 point de POU temporaire supplémentaire, il semblera réel pendant deux minutes avant de disparaître. Le créateur de la rune peut s'éloigner de l'illusion sans pour autant l'effacer. L'illusion ne réagit absolument pas à ce qui se passe autour d'elle, pas plus que votre téléviseur ne s'inquiéterait de ce qui se déroule dans votre salon. Si le sorcier reste à moins de 4 x POU mètres de l'illusion, il pourra contrôler mentalement ses mouvements jusqu'à sa disparition. Une illusion n'effectue aucun dégât, même si son adversaire est persuadé d'avoir reçu un coup d'épée. Une illusion n'a aucun poids, n'offre aucune résistance au toucher et son rayon d'action autour de la rune est égal au POU du sorcier en mètres.

VISS'THAR, Invisibilité : La rune d'invisibilité constitue le pendant de la rune d'illusion. Un objet qui porte cette rune disparaîtra au moment où le créateur du glyphe le souhaitera. L'objet



sera, en fait, toujours présent et pourra être touché, senti, goûté ou entendu. Toutefois, aucun indice visuel ne permettra de le détecter (ombre, éclat, etc.). Il faut sacrifier 1 point de POU temporaire par 10 points de TAI pour faire disparaître un objet

pendant dix minutes. Une fois ce laps de temps écoulé, on peut maintenir l'objet invisible en dépensant un point de POU par tranche de dix minutes supplémentaires et ce, quelle que soit la TAI de l'objet. Cette rune n'a aucun effet sur la chair animée ou vivante. L'objet que l'on désire rendre invisible doit posséder une structure contiguë. Par exemple, on pourra rendre un château invisible, mais les meubles, les armes, les tapisseries, les tonneaux d'huile, les animaux domestiques et les habitants du château resteront visibles. Seuls les donjons et les créneaux disparaîtront en laissant l'eau des douves suspendues dans les airs. Une fois l'objet rendu invisible, l'effet de cette rune ne peut pas être brisé, à moins qu'elle ne soit localisée par des moyens autres que visuels et matériellement abîmée ou effacée. L'effet de la rune peut également disparaître si le POU qu'elle renferme est épuisé.

KAE'YAR'TALA, Préservation : Cette rune permet de préserver uniquement des objets des ravages du temps ou des conditions atmosphériques. Le sacrifice d'un point de POU temporaire par point de TAI de l'objet permet de le protéger pendant 24 heures. L'objet à protéger doit avoir des limites bien définies et l'on pourra s'en servir tout à fait normalement. Ainsi, si une épée préservée ne se brisera jamais, une maison protégée, elle, ne pourra plus changer. Certes, on pourra y vivre mais les volets ne pourront plus être ouverts ou fermés, si le toit était percé, il le restera définitivement, etc. Si la rune a été placée sur une bouteille de vin, ni le bouchon, ni le vin ne voudront quitter la bouteille qui sera, d'ailleurs, incassable. La rune ne disparaîtra que lorsque son POU aura été complètement utilisé. Toutefois, une arme-démon peut l'endommager. Si les dégâts occasionnés par l'arme-démon sont supérieurs ou égaux au POU de la rune, celle-ci sera brisée et l'objet protégé devra absorber le reste des points de dégâts.

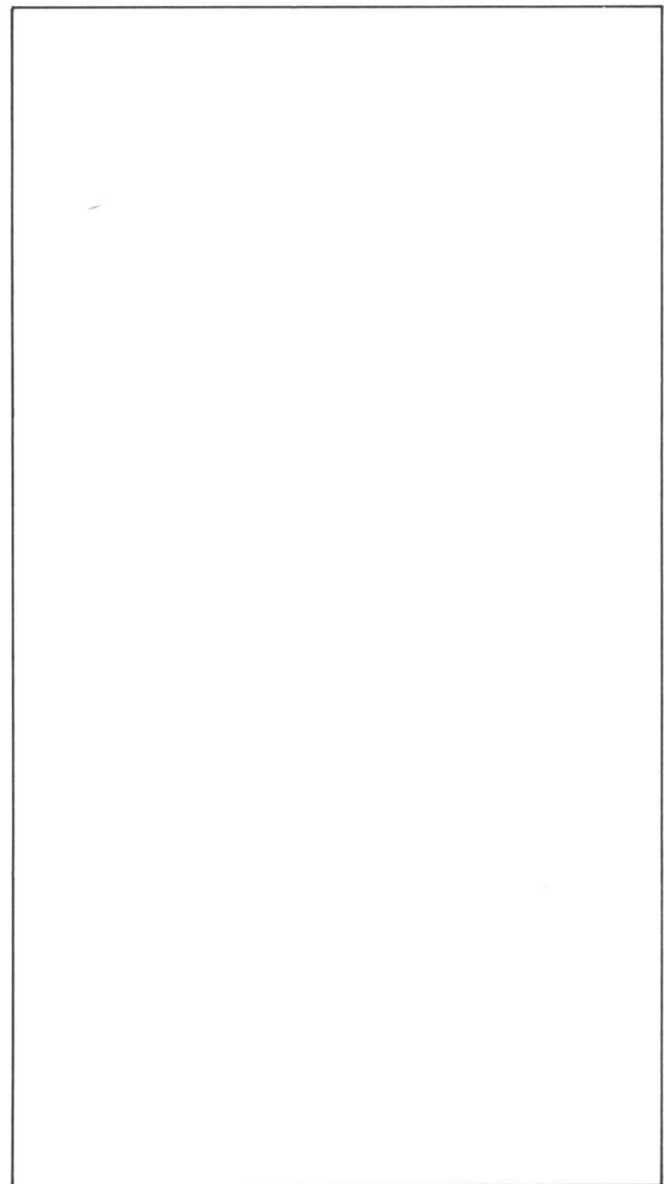


ISTA et ORFA, le Chaud et le Froid : Une fois activée par un point de POU temporaire, cette rune conduit la chaleur ou le froid. Un aventurier peut l'utiliser pour faire un feu de camp ou refroidir sa bière. Il peut également la graver sur une flèche afin d'en augmenter les dégâts. Une fois que la rune aura été dessinée, incisée ou gravée sur un objet et le sacrifice d'un point de POU temporaire effectué, elle pourra être octroyée à volonté



et à n'importe quel instant dès lors que son créateur se situe à moins de 10 x POU mètres. Si l'objet a une TAI supérieure à 1, on devra sacrifier un point de POU par point de TAI supplémentaire.

Les dégâts infligés à chaque round par le chaud ou le froid sont égaux à 1D6 par point de TAI de l'objet. Les armures diminuent l'efficacité de la rune lors d'une attaque. Si la rune ne pénètre pas une armure, après l'avoir touchée, elle n'a aucun effet pendant un certain nombre de rounds : 4 pour une armure de cuir, 7 pour une armure barbare, 8 pour une armure de plaque, ou demi-plaque. La victime peut donc avoir le temps de déloger le projectile ou l'arme de son armure avant que les effets de la rune ne se fassent sentir. Lors de l'utilisation de ces runes, le MJ ne devra pas oublier de décrire la vapeur ou la fumée qui s'élève, la glace qui se forme de manière à ce que les joueurs soient conscients du danger qui menace leurs personnages.



« Car seul l'esprit de l'Homme est libre d'explorer les profondeurs de l'infini cosmique, d'en transcender sa perception et d'errer dans les couloirs secrets du cerveau où passé et futur se confondent. »

Chronique de l'Épée Noire



RÈGLES OPTIONNELLES

Objets magiques

par Arno Lipfert

Baguette de lien

Sculptée dans la septième côte gauche d'un dragon, cette baguette est couverte de runes et faite uniquement à partir d'os. On ne peut créer qu'une seule baguette avec une côte. Son élaboration en est très difficile : chaque essai prend environ un mois et a 1 % de chance de réussir. Ensuite, le démon devra être lié à la baguette selon le processus habituel. Celle-ci a la taille et le poids d'un avant-bras humain et possède 12 points de vie ; mais, au fil du temps, elle devient plus fragile et perd 1 point de vie par siècle. Au bout de douze siècles, elle tombe en poussière en libérant le démon qui lui était lié. Elle peut également se briser au cours d'un combat ou d'une chute si le dommage subi est supérieur à la CON du démon.

Cette baguette possède plusieurs propriétés étonnantes :

1. Même si elle ne peut retenir qu'un seul démon, elle augmente le potentiel de lien de son détenteur. Celui-ci peut lier $1/2 \text{ CHA} + 1$ démons ; le possesseur de deux baguettes peut lier deux démons supplémentaires, etc. Le sorcier ne peut toutefois pas dépasser son CHA en quantité de démons liés.
2. Tout démon lié à une baguette reste sous le contrôle de son propriétaire, même si celui-ci libère tous ses autres démons au cours de tentatives de lien avortées.
3. Si une baguette est volée ou perdue, la personne qui la récupère peut s'en servir si elle découvre le nom du démon qui a investi l'objet. Les runes du démon sont inscrites sur la baguette mais elles ont parfois été effacées par des sorciers « négligents ». Un démon de Savoir a $1/2 \text{ INT}$ chances de découvrir le nom du démon de la baguette.
4. Si la baguette est détruite ou si ses 12 siècles d'existence sont écoulés, le démon est relâché. Il attaquera alors le propriétaire de la baguette si cela lui est possible. Dans tous les cas, le propriétaire de la baguette est la personne qui a lié le démon ou qui est la dernière à l'avoir utilisée.

Bracelet du Justicar

Ce bracelet donne à celui qui le porte la faculté de lire les émotions des êtres intelligents, dans un rayon de $3 \times \text{POU}$ mètres. La gemme qui orne le centre du bijou possède également des pouvoirs intéressants. Elle se met à briller si un individu profère un mensonge dans son rayon d'action, semble tourbillonner s'il s'agit d'un voleur ou se met à vibrer si l'on prend quelque chose à son propriétaire sans sa permission.

Le bracelet en lui-même est circulaire et en or massif. Des triangles imbriqués y sont gravés et une grosse pierre, semblable à une opale de feu, y est sertie. La gemme provient d'un autre plan et, de ce fait, possède des particularités propres. Un mystérieux Grand Prêtre de la Loi la donna à l'un de ses Justicars favoris, afin qu'il la porte durant les cérémonies à la cour. Le Justicar, dont les offices combinaient à la fois les pouvoirs d'un grand juge et d'un roi, la fit servir dans le bracelet. Plus tard, au cours du règne du Justicar, le bracelet fut prêté à Aubec de Malador pour l'aider dans ses quêtes et il disparut en même temps que lui. Toutefois, selon certains témoignages, qui n'ont pas été corroborés, Aubec aurait perdu le bracelet avant qu'il n'atteigne le Château de Myshella et ne se rende dans la substance du Chaos. Si le bracelet a été retrouvé, il faut croire que sa puissance est restée ignorée, à moins qu'il n'orne l'autel de quelques créatures qui le considèrent comme un trésor.

Cristal d'Almagorath

De la taille d'un poing, il s'agit d'une étoile translucide à douze branches et composée de diamants. Elle ne peut être brisée. Toutefois, selon certaines rumeurs, il serait possible de la détruire en se rendant sur le plan de cristal, et en la lançant dans le volcan d'où proviennent tous les cristaux du monde. Seul Almagorath, son créateur, détient le secret de l'élaboration du cristal. Son détenteur peut y emprisonner une ou plusieurs entités. Il suffit pour cela de remporter une lutte POU contre POU sur le Tableau de Résistance. Ce combat est psychique et très long, le cristal devant s'accorder à sa victime au cours de l'attaque qui dure $1\text{D}50 + 10$ rounds. Au cours du combat, ni l'attaquant, ni sa victime ne peuvent se déplacer ou entreprendre une quelconque action. Si l'attaque échoue, les deux antagonistes reviennent à leur état initial.

Si l'attaque réussit, un rayon écarlate jaillit d'une branche du Cristal, éclaire la victime et la réduit pour l'attirer et l'emprisonner dans cette branche ! Si les douze branches sont déjà occupées, celui qui détient le cristal devra au préalable relâcher mentalement un prisonnier. À l'intérieur du cristal, les captifs n'ont aucune conscience du temps qui passe et n'ont pas besoin d'air, d'eau ou de nourriture ; de plus, ils ne vieillissent pas. Ils ne reviennent à la conscience que si le possesseur du cristal leur donne des ordres ou des instructions.

Il s'agit, bien évidemment, d'un endroit sûr destiné à dissimuler des prisonniers que de cruels tyrans ne désirent pas éliminer tout à fait. On peut également y emprisonner des démons. Seul le détenteur du cristal sait qui y est emprisonné ; toutefois un démon de Savoir peut déterminer si une personne ou une entité particulière y sont détenues en réussissant un jet sous $2 \times \text{INT}$. Un captif ne peut être libéré que par la personne qui l'a emprisonné. Cependant, tout individu qui a assimilé les propriétés du cristal peut s'en servir et dépasser délibérément sa capacité d'accueil. Un prisonnier sera alors relâché au hasard, le comportement de celui-ci est laissé à l'arbitre du MJ, il pourra être reconnaissant ou prêt à se venger d'une si longue détention.

Si le cristal est détruit dans le volcan, les démons captifs pourront retourner sur leur plan d'origine alors que les mortels seront anéantis.

Le Trône de Mordaga

Niché au creux des montagnes granitiques qui séparent le Désert des Soupirs du Désert des Larmes, s'élève le Trône de Mordaga. De chaque côté de ce trône gigantesque sont gravées des runes mystiques. Deux yeux de granit cruels ornent le dossier du trône, juste au-dessus d'un sceau portant l'étoile à huit branches, symbole du Chaos. Si l'on découvre cet endroit isolé et si l'on parvient à escalader ce trône gigantesque, dont la taille est cinq fois supérieure à la normale, on peut tenter de parler directement à Arioch. La chance de réussite est de $1 \times \text{POU}$. On ne peut effectuer qu'une seule tentative par jour ; au crépuscule, à l'heure où le monde se désagrège et se transforme. Celui qui désire communiquer avec Arioch doit être seul. Il peut requérir ou raconter ce qui lui plaît ; Arioch répondra selon son humeur divine et pourra prolonger l'entretien, tout comme il pourra l'écourter. Plus la conversation est longue, plus il est probable que le dieu manipule ou tend un piège à son interlocuteur.

Personne ne sait qui a sculpté le trône. Il tire son nom d'une plaisanterie fameuse du temps du 32^e empereur de Melniboné. Celui-ci avait, en effet, fait vœu de silence après s'être assis sur le trône.

Les Globes d'âme de Kolos Thr'n'ar

Kolos Thr'n'ar, noble sorcier de Pan Tang, possédait de grands pouvoirs. Son ambition l'a conduit à invoquer un dieu étranger aux Jeunes Royaumes, pour le contrôler et conquérir le monde. Il n'y est pas parvenu. Néanmoins, au cours de cette tentative, l'ingénieux Kolos a mis au point sept globes d'âme, qui peuvent contenir chacun 400 points de POU.

Un globe d'âme ressemble à une boule de la taille d'une main, faite d'un matériau inconnu rappelant vaguement de la céramique. Un globe est indestructible, à moins que son possesseur ne dise ouvertement : « Je te brise ! » et le lance au sol pour le fracasser. Un individu peut devenir très puissant en détenant ce globe et en commandant à son gardien. Pour se préparer à cette tâche, un nombre de semaines égal à $60 - \text{POU}$ est nécessaire. La chance de maîtriser l'objet sera alors de 50 %. Si le total $\text{INT} + \text{POU}$ de la personne est supérieur à 32, rajoutez 1 % par point au-dessus de 32 ; s'il est inférieur à 24, retirez 10 % par point en-dessous de 24.

Pour remplir un globe d'âme de pouvoir, le possesseur devra engager contre une victime une lutte de POU contre POU, résolue sur le Tableau de Résistance, et, bien sûr, l'emporter. Il est nécessaire d'accorder le globe à sa victime, celui-ci devra donc être à quelques mètres de la malheureuse pour une durée égale à son POU en heures. Kolos sacrifiait des esclaves pour remplir ses globes d'énergie ; de plus, son intérêt pour une arme unique et invincible n'était pas très grand. Lorsqu'un globe contient du POU, il se met à briller ; une fois plein, il peut éclairer une petite pièce tout en restant froid au toucher. En toutes circonstances, le détenteur d'un globe peut drainer de celui-ci du POU en quantité inférieure ou égale au sien propre. Il peut donc, s'il le désire, doubler son POU. Toutefois, si l'action entreprise par l'individu est un échec, son POU est immédiatement aspiré dans le globe à la place de celui de sa victime. Il faut toujours toucher un globe pour recevoir son pouvoir.

On raconte que les âmes des victimes dévorées par les globes flottent dans un nuage autour de ceux-ci, troublant ainsi le sommeil des individus qui les garde à proximité. Ce qui est sûr, c'est que les globes tuent leurs victimes et que celles-ci ne pourront jamais être délivrées.

On sait que quatre globes d'âme ont été détruits ; on pense qu'il y en a encore un à Pan Tang mais la trace des deux restants a été définitivement perdue... s'ils existent encore. Le MJ devra décider si, oui ou non, un globe contient du POU. Dans l'affirmative, un jet effectué à l'aide de 4D100 permettra de déterminer la quantité de POU du globe.



NOUVELLES RACES ET NOUVELLES ESPÈCES

Créatures

par Arno Lipfert

Le Peuple des Abysses

Il s'agit des enfants de Straasha, et ils lui sont totalement dévoués. Ces êtres, nés de la mer, possèdent un corps humain jusqu'à la taille, se terminant en une queue de poisson vert argenté. Leurs cheveux sont courts et duveteux, et il s'agit là de leur signe de pilosité. La légende veut que leurs femmes portent des cheveux très longs, ce qui est complètement faux. Ils ont un mode de reproduction ovipare mais ils ont gardé des vestiges de mamelons et quelques femelles ont une véritable poitrine.

Peuple sociable et d'une grande longévité, ils vivent en groupes composés de 12 à 100 individus. Ils n'ont pas d'habitat fixe et vivent en nomades comme les dauphins. Toutefois, quelques tribus vivent dans les mêmes grottes sous-marines pendant des mois, voire des années, avant de repartir. Le peuple des Abysses préfère l'eau salée. L'eau douce leur est supportable mais possède un goût détestable. Straasha a accordé au Peuple des Abysses des pouvoirs extraordinaires sur les hôtes de la mer. Ils peuvent, par exemple, appeler la faune marine et ordonner aux poissons, mollusques, etc., d'accomplir des tâches simples et très courtes. Les créatures marines intelligentes comme les dauphins ont, toutefois, la possibilité de ne pas leur obéir. Ils peuvent également accélérer la croissance des plantes marines et les orienter à leur gré en leur parlant ou en chantant leurs louanges. A ce propos, la croissance rapide de masses d'algues peut fort bien être à l'origine de nombreuses légendes sur les monstres marins. Les plantes grandissent à une vitesse de 10 mètres par round au maximum.

La plupart des armes du Peuple des Abysses sont faites en corne de narval et, entre leurs mains, elles ont la propriété de fendre l'eau sans que celle-ci n'offre une quelconque résistance. Sous les eaux, ils peuvent faire tourner leur épée ou corne de narval aussi rapidement qu'un humain pourrait le faire sur terre. Leurs armes ont donc strictement les mêmes caractéristiques que celles des humains. Toutefois, les dégâts qu'elles infligent sont proportionnels au POU du narval dont la corne a été utilisée (1D8 généralement). Épée, javelot et arc occasionnent donc les mêmes dégâts. Hors de l'eau, la corne de narval se détériore rapidement et s'effrite au bout d'une heure.

Seules les sirènes peuvent chanter, il s'agit d'ailleurs là, d'une caractéristique sexuelle secondaire. Leurs voix subjuguent leurs frères de race ainsi que les humains. Le chant des sirènes est puissant et porte loin sous les eaux. Il arrive que des sirènes repoussées et malheureuses, fassent surface et chantent à l'air libre pour attirer les mâles du monde terrestre. Le chant d'une sirène n'attire un éventuel conjoint de son espèce que pendant la saison des amours, au printemps et en automne. Par contre, les humains deviennent fous de désir à n'importe quelle époque. Un personnage pourra résister à ce puissant appel sexuel en réussissant un jet sous $3 \times \text{INT}$. Si le jet est critique, le personnage sera définitivement immunisé.

Les humains qui ratent leur jet de résistance, se jettent immédiatement par-dessus bord et se noient allègrement en essayant de rejoindre l'objet de leur désir.

ADULTE MOYEN du Peuple des Abysses

Caractéristiques	Moyenne
FOR : 4D6	14
CON : 3D6	10-11
TAI : 3D6	10-11
INT : 3D6	10-11
POU : 4D8	18
DEX : 3D6 + 3	13-14
CHA : 3D6	10-11
Points de vie :	10-11 (en moyenne)
Armure :	1 point dû à la couche de graisse sous-cutanée

COMPÉTENCES : Sentir 85 % ; Chanter 95 % (uniquement pour les femelles) ; Nager 95 %

Arme	Attaque	Parade	Dommmages
Épée-narval	50 %	30 %	1D8
Javelot-narval	40 %	15 %	1D8

Feux Follets

Venant du plan élémentaire de l'Air, ces créatures indépendantes n'ont pas juré fidélité absolue à Lassa et à ses fils, au contraire des autres habitants de ce plan. Toutefois, les feux follets se doivent d'attirer ses faveurs, car c'est Lassa qui leur permet de se rendre sur le plan des Jeunes Royaumes. Dès qu'ils y sont parvenus, ils peuvent retourner sur le plan de l'Air quand ils le désirent.

Dans les Jeunes Royaumes, un feu follet prend la forme d'une boule de gaz lumineuse flottant dans l'air, qui roule et ondoie lorsqu'il se déplace.

Un feu follet est immatériel et ne peut être blessé par des armes physiques ; il peut traverser les murs ou soudain disparaître pour réapparaître doucement plus loin en se téléportant lentement. Il peut également transporter ou projeter un objet inanimé par télékinésie. Il devra toutefois opposer son POU à la TAI de l'objet et réussir un jet sur le Tableau de Résistance. L'objet étant guidé, sa portée n'est limitée que par le champ de vision du feu follet et le toucher est automatique. Un feu follet peut également transporter une créature vivante et il devra réussir un jet de POU contre POU si celle-ci n'est pas consentante.

Si un feu follet le désire, il peut assumer la forme qu'il désire mais il ne lui est pas possible d'effacer son rayonnement. Ce halo lumineux éclaire une zone d'un rayon égal au 1/5^e du POU du feu follet (arrondir les fractions au chiffre supérieur).

Un feu follet ne peut pas occuper un volume supérieur à son POU en m³. Plus il s'agrandit, plus son rayonnement diminue pour se réduire finalement à une étrange lueur bleutée.

Le POU d'un feu follet peut être considérablement affaibli par un démon si celui-ci utilise une faculté spéciale comme « Drainer la Vie » ou « Drainer la Force ». Une faculté comme Terreur peut renvoyer un feu follet sur son plan d'origine. Les Vertus peuvent, si elles le touchent, causer des dommages égaux à leur POU, ce qui détruira probablement le feu follet.

Les feux follets adorent chanter mais parlent très rarement aux habitants du Plan des Jeunes Royaumes. Des sorciers prétendent que ces créatures d'énergie sont fascinées par les réserves gigantesques de matière inerte contenues dans le plan des Jeunes Royaumes. Toutefois, il est aussi difficile de bien connaître les feux follets que de les capturer.

FEU FOLLET

Caractéristiques	Moyenne
TAI : 1 au POU	11-12
INT : 3D8 + 5	18-19
POU : 3D8 + 10	23-24
DEX : 3D6 + 2	12-13
CHA : 1/2 INT	9
Points de vie :	POU
Armure :	immatérialité

COMPÉTENCES : Connaissance de la Musique 50 % + INT ; Persuader 70 % + 1D10 % ; Chanter 80 % + 1D10 %.

SAN : Voir un feu follet occasionne une perte d'1D6 points de SAN si le jet sauveur est manqué. En cas de réussite, aucun point de SAN n'est perdu.

Les dégâts occasionnés par les objets projetés par télékinésie sont déterminés en additionnant la TAI de l'objet au POU du feu follet et en se reportant au tableau suivant :

Somme de la TAI de l'objet et du POU du feu follet	Dommages
1-15	1D10 + 1
16-30	2D10 + 2
31-45	3D10 + 4
46-60	4D10 + 8
61-75	5D10 + 16
etc.	etc.



Loups des Vents

Au repos sur le sol, ces créatures ressemblent à des loups énormes couverts d'une fourrure bleu argentée. Ils vivent en petits groupes familiaux ou en horde de 1D20 + 3 loups. Ils ont l'habitude de s'aménager des terrasses de repos basses, des abris et des coupe-vent à partir d'arbres tombés au sol ou de branches. Ils affectionnent particulièrement les forêts tempérées.

Lorsqu'un loup des vents commence à courir, ses pieds quittent le sol et il s'envole, les pattes tendues et la gueule entrouverte. Il prend de la vitesse très rapidement ; son corps devient alors dur et prend l'aspect et la transparence du verre. Des vapeurs ectoplasmiques gris bleues flottent derrière le loup en vol, formant une sorte de traînée stratosphérique. Lorsqu'un loup des vents localise une proie ou un ennemi, il lui arrive d'émettre un gémissement ou un sifflement à glacer les sangs. Au moment de l'attaque, son corps a pris la dureté de la pierre et il lacère sa proie à l'aide de ses dents ou de ses griffes.

Parfois, le loup commence par percuter sa cible pour la faire tomber ou l'empêcher de gagner un refuge. Il peut rattraper tout ce qu'il désire, sa vitesse de pointe étant 4 fois supérieure à celle d'un cheval au galop.

Les loups des vents sont intelligents et comprennent la Langue Commune, même s'ils ne la parlent pas. Ils peuvent aider un humain qui a requis leurs services par l'intermédiaire de Lassa et de Roofdrak ; toutefois, ce moyen est rarement employé.

La vision d'une meute de loups des vents hurlant horriblement dans une forêt à la poursuite d'une proie savoureuse, est difficilement oubliable.

LOUP DES VENTS

Caractéristiques	Moyenne
FOR : 3D6 + 6	16-17
CON : 4D6 + 6	20
TAI : 2D6 + 3	10
INT : 2D6 + 6	13
POU : 3D6	10-11
DEX : 3D6 + 6	16-17

Points de vie : CON TAI - 12

Armure : A terre, 2 points de fourrure ; en vol, 12 points de carapace.

SAN : Voir et surtout entendre un loup des vents occasionne une perte d'1D8 points de SAN si le jet sauveur est manqué. 1 point de SAN est toujours perdu même en cas de réussite.

COMPÉTENCES : Eviter 70 % + 1D10 % ; Voler 100 % ; Se cacher 70 % + 1D10 % ; Chercher 70 % ; Voir 70 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Renverser	DEX × 3 %	—	*
Morsure	55 %	—	1D8
Griffes	45 %	—	1D4 + 1

* La violence du coup projetera la victime au sol, ce qui lui occasionnera 1D6 points de dégâts.

Seloroks

On pense qu'il s'agit de la progéniture des Oonais. Un selorok peut transformer sa physiologie et son métabolisme s'il est blessé ou s'il se trouve dans un environnement hostile. La réaction est très rapide : la métamorphose est à moitié achevée au round qui suit son déclenchement ; elle est complètement terminée au round de combat suivant. Les seloroks étant des animaux complètement idiots, ils doivent être menacés de façon évidente et immédiate ; la transformation est en effet instinctive. C'est au MJ de décrire comme il l'entend la transformation des seloroks. Ceux-ci peuvent changer de couleur, de taille, ou se métamorphoser en rocher à pattes. Ces descendants d'Oonais ne sont pas obligés de conserver une certaine consistance ou de représenter quelque chose de bien précis.



Au repos, le selorok n'a pas de résistance particulière aux dommages physiques. Blessé, il lui faut un temps égal à son POU en minutes pour se détendre. Lorsqu'il pense être sauf, le selorok a besoin de deux rounds de combat pour revenir à son état originel de vulnérabilité. Les seloroks ressemblent à de gros humains roses et chauves d'une largeur inhabituelle. Ils ont des mains et des pieds griffus et un visage charnu, vaguement humanoïde. Ils se déplacent en groupes familiaux. Leur régime alimentaire et leur comportement rappellent ceux des cochons.

SELOROK ADULTE

Caractéristiques	Moyenne
FOR : 6D8	27
CON : 8D8	36
TAI : 4D8	18
INT : 4	4
POU : 4D8 + 8	26
DEX : 4D8	18
Points de vie : CON + TAI - 12	
Armure : Très spéciale	
Compétence : voir 40 %	

SAN : Etre confronté à ces repoussantes créatures occasionnent une perte d'1D8 points de SAN à moins que le jet sauveur ne soit réussi. En ce cas, le personnage ne prendra que 1 point de SAN.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Griffes	50 %	30 %	2D6 + 2D6
Morsure	35 %	—	1D10 + 2D6
Piétiner	25 %	—	1D8 + 2D6

La transformation débute dans le round qui suit une attaque au cours de laquelle le selorok a été blessé. Au round prochain, le selorok détournera un dommage provenant de la même sorte d'attaque en quantité égale à la moitié de sa CON. Au round suivant, il détournera un montant de dégât égal à sa CON si le type d'attaque est la même. Les seloroks sont vulnérables aux attaques magiques, mais ils résistent aux poisons, aux gaz empoisonnés, au feu, à l'acide, aux attaques fondées sur les chocs (briques, massues, etc.) et aux attaques par armes tranchantes (épées, dagues, haches, etc.). Les attaques d'armes-démons se déroulent en deux temps : le selorok peut absorber les dommages d'une épée par exemple, mais les dégâts dus à la composante magique sont toujours infligés. Si un selorok fait une chute très longue, il aura tout le temps nécessaire pour parer aux dommages causés par l'impact avec le sol.

Au cours du round de transition, un selorok peut résister à des attaques de deux types différents avec la moitié de sa CON.



Licornes

Elles préfèrent les climats tempérés et les collines boisées. Ces créatures intelligentes, amoureuses de la solitude, sont d'essence magique et peuvent se transformer en ennemis redoutables. Elles sont très rares dans les Jeunes Royaumes, et peu de guerriers en ont rencontré.

Une licorne vivante peut utiliser sa corne pour causer des dommages égaux à son POU ; et ce, même contre une armure-démon ou une armure vertueuse. Les dégâts sont doublés en cas de coup critique. Une licorne peut volontairement atténuer les dommages occasionnés par son attaque si elle désire se limiter à un avertissement. La victime d'une attaque réussie est toujours mise en pièces par la corne ; généralement, la licorne traîne sa victime sur plusieurs mètres et la piétine, causant double dommage sur un coup critique. Les différentes attaques d'une licorne ne sont pas de nature magique et les dommages infligés peuvent être amortis par des protections classiques. Dans les Jeunes Royaumes, licornes et jeunes vierges ne semblent avoir aucune sorte d'attraction les unes pour les autres. Il faut dire que ce sont deux espèces si peu courantes qu'elles se rencontrent rarement ! Tant qu'une licorne est en vie, sa corne ne se brise jamais, mais après sa mort, son bel ivoire se ternit et s'effrite. Il y a bien longtemps, des sorciers avaient le pouvoir d'extraire et de conserver vivante la corne d'une licorne, mais leur secret est maintenant perdu. Toutefois, quelques cornes ont conservé leur vitalité et possèdent des propriétés remarquables. En elle-même, une corne n'est pas une arme utilisable, et elles en ont été transformé en flûte après avoir été évidées. Tout individu qui en joue attire n'importe quelle créature chevaline.

Plongée dans un liquide suspect, une corne vivante révélera la présence d'un poison éventuel en changeant de couleur. Selon la violence du poison, la couleur virera du bleu pâle au bleu noir.

LICORNE ADULTE

Caractéristiques	Moyenne
FOR : 4D6 + 20	34
CON : 3D6 + 6	16-17
TAI : 4D6 + 10	24
INT : 4D6 + 6	20
POU : 5D6	17-18
DEX : 4D6 + 4	18

Points de vie : CON + TAI - 12

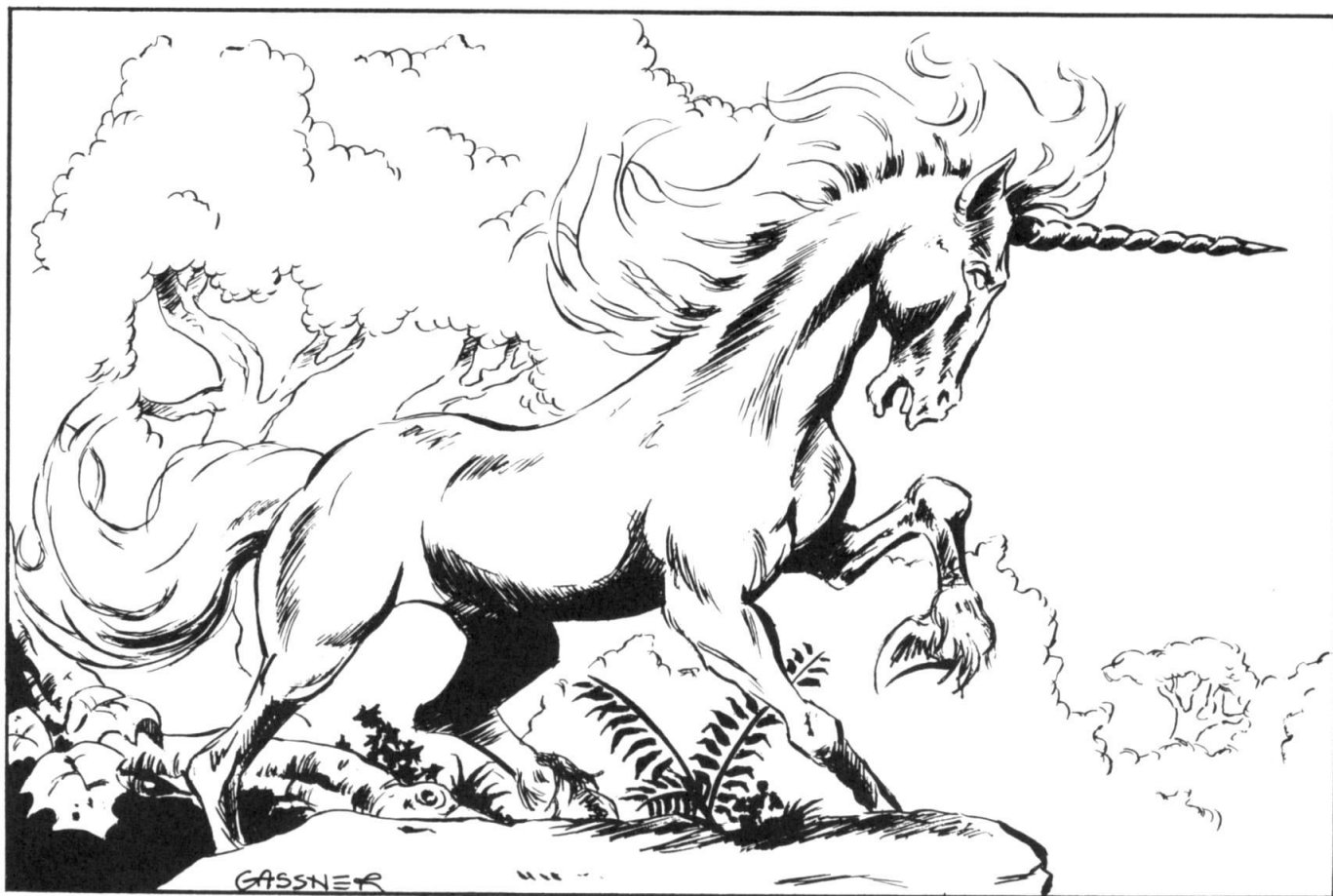
Armure : 5 points dus au pelage enchanté*.

COMPÉTENCES : Sauter 90 % ; Ecouter 85 % ; Sentir 90 % ; Voir 95 % ; Nager 95 %.

Arme	Attaque	Parade	Dommages
Corne	95 %	95 %	POU**
Piétiner	65 %	—	4D6 + 3D6
Morsure	30 %	—	1D10 + 3D6
Coup de sabot	30 %	—	1D20 + 3D6
Ruade et cabrage	30 %	—	2D8 + 2D6 + 3D6

* Le pelage sert également de protection contre les armes-démons.

** Ce dégât sera infligé à tout adversaire ou à sa protection. Ils sont doublés en cas de coup critique.



Démons et Magie : premier supplément pour **Stormbringer**. A ne lire que dans un triangle de la Loi.

Dans ce supplément vous trouverez :

- **De nouvelles facultés spéciales pour vos démons** : leur utilisation rajoutera du piment à vos parties tout en permettant au M.J. de creuser un peu plus la personnalité et les pouvoirs de ces ignobles créatures.

- **De nouvelles créatures**, du peuple des Abysses aux loups des vents. Ses nouveaux habitants des Jeunes Royaumes entraîneront vos aventuriers à la frontière de la folie.

- **Les Runes de Rathdor** : nos patientes recherches nous ont permis de retrouver quelques-uns des grimoires de ce sorcier légendaire. Notre traducteur est devenu fou, ses collaborateurs courent encore.

Les Runes de Rathdor : une magie qui fait trembler les démons eux-mêmes !

- **Des objets magiques originaux** : seuls les plus grands sorciers peuvent les utiliser... A ne pas mettre entre toutes les mains.

- **Deux scénarios** d'une originalité exceptionnelle. Le premier intitulé « l'Ile du Sorcier » poussera les aventuriers à vérifier une antique légende. Malheureusement les contes de bonne femme ont toujours un fond de vérité...

Si les personnages survivent à cette quête vertigineuse, « le Cercle de Velours » les attend.

Cette aventure de 40 pages leur fera parcourir une bonne partie des Jeunes Royaumes. D'Ilmar au Désert des Soupîrs, en passant par la forêt de Troos, rien ne leur sera épargné : luxure, haine mortelle, pièges ignobles, prophéties sinistres... ils n'en reviendront pas !



Stormbringer® est une marque déposée, titre commercialisé par CHAOSIUM INC., pour un jeu de rôle fantastique
DÉMONS ET MAGIE © 1985 CHAOSIUM INC., tous droits réservés.

© 1987, édité par ORIFLAM, avec l'accord de CHAOSIUM et GAMES WORKSHOP

ISBN 2-906897-01-9

PRIX : 109 F

Stormbringer® est une marque déposée, titre commercialisé par CHAOSIUM INC., pour un jeu de rôle fantastique
DÉMONS ET MAGIE © 1985 CHAOSIUM INC., tous droits réservés.

© 1987, édité par ORIFLAM, avec l'accord de CHAOSIUM et GAMES WORKSHOP

ISBN 2-906897-01-9

PRIX : 109 F